

Samurai

Votre enseignement :

Les règles du jeu.



1/ Les aptitudes :

En tant que samouraï du Temple de Tsuba vous avez étudié dans de nombreux dojos. Vos longues années d'apprentissage vous ont permis de développer vos aptitudes au combat, votre mental et votre résistance physique.

Vos différentes aptitudes sont réparties comme suit :

La Vie (exprimée en points de vie PV) :

C'est le reflet de votre santé, de votre vigueur et de votre condition physique générale. Plus elle est élevée, plus vous êtes en forme ; lorsque qu'elle se rapproche de zéro, vous êtes affaibli, à zéro vous êtes mort. La première aptitude travaillée au sein du temple de Tsuba, vous avez dû parcourir des kilomètres et des kilomètres à courir au bord de la mer, avec l'eau jusqu'à mi-cuisse, des centaines de fois vous avez endurci vos bras à porter des jarres pleines d'eau, et bon nombre de bambous portent encore les marques de vos coups répétés.

Le Ki (exprimé en points de ki PK) :

C'est votre force intérieure. Votre deuxième santé pour ainsi dire. La puissance de votre énergie vitale peut être colossale pour peu que vous sachiez la maîtriser au moment voulu. Vous avez médité longtemps en haut des collines de Tsuba, lorsque le vent glacial de l'hiver martelait votre corps de morsures cinglantes, vous avez nagé jusqu'à l'épuisement au milieu des dangereux Waishiki, ces poissons épineux vivant au large des côtes de Tsuba. Votre force intérieure est à l'image du volcan, elle peut être dévastatrice si votre Ki explose...

La Maîtrise de combat (exprimée en points de maîtrise de combat PMC) :

C'est l'aptitude qui reflète votre technique en matière de combat armé ou à mains nues. Votre instructeur vous a maintes fois rappelé que le combat se gagne avant tout dans l'esprit. Vous avez appris le maniement du katana, du bâton et le lancer du shuriken. Vos poings et vos pieds sont devenus eux aussi des armes meurtrières. Votre plus grande victoire fut d'avoir assommé un buffle alors qu'il vous fonçait dessus... Votre force et votre détermination sont la plus grande satisfaction de votre maître.

L'Agilité (exprimée en points d'agilité PA) :

Cette capacité exprime votre facilité à être souple et rapide comme un félin. Vous avez passé des mois et des mois à sauter d'arbre en arbre, à pratiquer l'escalade sous Kiwa, la cascade sacrée, ou même à courir à côté des chevaux sauvages des plaines de Tsuba... Votre vitesse et votre souplesse font de vous un redoutable homme-chat.

Le Psychisme (exprimé en points de psychisme PP) :

Le psychisme est le reflet de votre résistance mentale dans des domaines différents. Le psychisme peut tout simplement vous éviter de sombrer dans la folie. Dernière aptitude travaillée au sein d'un sombre et inquiétant dojo, c'est la seule aptitude principale que vous ayez travaillée sur les territoires libres avec le maître Heihashi. Un homme mystérieux et inquiétant qui vous a plusieurs fois fait douter de vous-même...

L'Honneur (exprimé en points d'honneur PH) :

L'honneur est primordial pour un samouraï, du disciple le plus inexpérimenté au plus grand maître, l'honneur est le fondement même de l'esprit samouraï. Sans honneur un samouraï ne conçoit pas la vie...

*Si au cours de votre aventure votre total d'honneur arrive à zéro, vous consulterez immédiatement **le paragraphe 18**. En revanche un total d'honneur élevé en fin d'aventure peut être une opportunité intéressante pour l'aventure suivante...*

Tester une aptitude :

Il vous sera souvent demandé au cours de vos aventures de «tester» vos aptitudes ; pour tester une aptitude dans les paragraphes où il vous sera demandé de le faire, vous lancerez deux dés et compare-

rez le résultat à votre total du moment. Si votre score est inférieur ou égal à votre total du moment, vous réussirez le test, si le score est supérieur, vous échouerez. Dans les deux cas vous devrez suivre les instructions correspondantes.

2/ Déterminer vos capacités de départ :

Votre maître O senseï Murata vous a suivi et enseigné son art durant de nombreuses années. Pour votre première aventure, vous disposez de **21 points à répartir** entre les 3 aptitudes suivantes : Maîtrise de Combat, Agilité et Psychisme, sachant qu'avec votre grade actuel de «Fine lame de Tsuba», aucun **total de départ** ne peut **dépasser 8** et être **inférieur à 6**.

Vos totaux initiaux de Vie et de Ki sont à répartir comme bon vous semble, sachant que vous disposez de 50 points en tout pour ces 2 paramètres sans dépasser 20 pour le total de départ du KI.

Votre total d'honneur est de 4. Vous noterez toutes ces informations sur votre parchemin.

Un écriteau en bambou situé au fond de la cour principale du temple décrit la hiérarchie au sein du temple de Tsuba, elle se présente comme suit :

Ordre des Samouraïs de Tsuba

- 1- Grand maitre Samurai
- 2- Grand Samurai
- 3- Samurai confirmé
- 4- Samurai d'honneur
- 5- Aspirant Samurai
- 6- Shodan
- 7- Maître d'armes
- 8- Fine lame**
- 9- Petit Dragon

侍

Votre grade actuel de Fine Lame vous permet :

- de porter une arme longue et une arme courte,
- de transporter quatre objets sans être gêné en combat,
- de maîtriser trois techniques secrètes de niveau 1,
- les deux premières techniques du Ki.

Au fur et à mesure que vous progresserez dans l'ordre des samouraïs de nombreux autres privilèges vous seront autorisés.

Une liste se trouvant en fin d'ouvrage détaille les progressions possibles au fil de vos aventures. Vous vous y réfèrerez dès votre deuxième aventure.

3/ Combattre dans un monde sans pitié :

Vous allez peut être devoir combattre des ennemis durant vos nombreuses quêtes. Les combats dans l'archipel d'Ojikinawa tels que vos maîtres vous les ont enseignés se doivent d'être rapides, précis et impitoyables. Un samouraï n'a pas droit à une deuxième chance...

Un combat se déroule en trois étapes principales :

- l'assaut d'initiative, lorsqu'il est possible.
- le choix des armes et la prise en compte des bonus d'attaque et/ou défense.
- le combat livré en assauts consécutifs jusqu'à la mort de l'un des combattants.

(Ces trois étapes vont être détaillées dans les lignes qui vont suivre mais un résumé est disponible en fin d'ouvrage).

1ère étape : armes de jet et premier assaut, l'assaut d'initiative.

Les armes de jet telles que poignards, shurikens, disques dentés et flèches peuvent être utilisés lors de séquences particulières indiquées dans l'aventure ou lors du premier assaut d'un combat, ce premier assaut porte le nom d'initiative, il vous sera précisé si vous y avez droit ou non. Un test de maîtrise de combat sera nécessaire pour savoir si votre tir a touché la cible.

Si lors d'un test réussi vous obtenez la valeur minimale (2), vous avez réussi un coup critique :

- les dégâts infligés par les poignards, shurikens et disques dentés sont alors doublés.
- les dégâts infligés par une flèche sont de -10PV. Vous venez d'atteindre une zone vitale.

Le Tableau des Coups Portés (TCP)

TCP	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Classe 1	E 0 K D	E 0 K BG	E -1 K BG	E -2 K -7	E -3 K -6	気	E -4 K -5	E -5 K -4	E -6 K -3	E BG K -2	E D K 0
Classe 2	E 0 K BG	E -1 K BG	E -2 K -7	E -3 K -6	E -4 K -5	気	E -5 K -4	E -6 K -3	E -7 K -3	E BG K -2	E D K 0
Classe 3	E -1 K BG	E -2 K -6	E -3 K -5	E -4 K -4	E -5 K -3	気	E -6 K -3	E -7 K -2	E BG K -2	E BG K -1	E D K 0
Classe 4	E -2 K BG	E -3 K -6	E -4 K -5	E -5 K -4	E -6 K -3	気	E -7 K -2	E -8 K -2	E BG K -1	E BG K -1	E D K 0

E= Ennemi K= Keijiro

気 : Combat Ki. C'est un moment du combat où deux forces égales s'opposent, les deux combattants s'étudient, se ressentent mutuellement. En un éclair, le combat peut se régler. *Lorsque vous obtenez 7 aux dés lors d'un combat vous pouvez engager un combat basé sur les énergies internes et les techniques de Ki (voir liste détaillée des attaques Ki, plus loin, paragraphe 6), ou l'éviter en utilisant la maîtrise de combat (voir plus loin)*

D : Décapitation pour celui dont l'initiale précède cette lettre : E pour ennemi, K pour Keijiro.

BG : Blessure grave. **Renvoi vers la liste des blessures graves** où chaque protagoniste peut être sérieusement handicapé.

2ème étape : Combattez maintenant !

Vous devez prendre en compte les différentes protections (casque, tablier) et/ou armes spéciales pour noter les bonus d'attaque et/ou défense totaux. Notez cela sur la feuille des combats, ainsi que la vie de l'ennemi, sa classe et votre vie.

Une fois le type d'arme choisi (arme longue, courte ou mains nues) vous devez engager le combat, les informations sur les types d'armes sont données ci-après :

- **Arme longue**, apporte un point de bonus défense (*la distance*), c'est-à-dire que les dégâts infligés à Kejiro sont minorés automatiquement d'un point.

- **Arme courte**, apporte un point de bonus attaque (*la puissance*), c'est-à-dire que les dégâts infligés à l'ennemi sont majorés automatiquement d'un point.

- **Mains nues**, ce type de combat est le plus dangereux, il ne doit être envisagé qu'en dernier recours (pas d'armes, impossibilité de s'en servir etc.). Ce type de combat ne propose ni bonus attaque, ni bonus défense, de plus les dégâts que vous infligez sont minorés d'un point. *En revanche, un combat gagné à mains nues vous permet de gagner un point d'honneur.*

Ces bonus sont à ajouter aux bonus éventuels procurés par les armes et/ou protections diverses. Vous devez prendre conscience que chaque type d'arme donne accès à des techniques spéciales infligeant des blessures graves spécifiques, consultez la liste des blessures et vous verrez quel type de combat vous correspond le mieux...

Lancez deux dés et reportez vous aux cases du TCP. Faites correspondre la classe de l'ennemi (ligne) avec le chiffre obtenu aux dés (colonne) et suivez les indications de la case. La lettre K représente les dégâts que vous subissez (K pour Kejiro) et la lettre E les dégâts que subit l'ennemi (E pour Ennemi)

La Maîtrise de combat (MC) joue ici un rôle important. Vous pouvez sacrifier des points de MC durant un combat pour augmenter le score obtenu aux dés, s'il vous apparaît trop faible ou trop dangereux pour votre santé.

- Vous ne pouvez toutefois pas atteindre la colonne du 10 (en revanche, vous pouvez cumuler le bonus maîtrise de combat avec les effets d'une blessure dont souffre l'ennemi (*voir plus loin*) mais toujours sans atteindre la colonne du 10).

- Vous pouvez sacrifier votre maîtrise de combat au cours d'un affrontement en suivant cette règle : un point de MC au premier assaut, deux points max au deuxième assaut, trois au troisième etc... Votre combat peut donc devenir facile ou très dangereux en fonction de votre capacité à le « maîtriser »...

- **Cas particulier** : Pour éviter **une décapitation**, vous pouvez sacrifier des points de MC, mais vous devez faire un test d'agilité pour les dégâts. Si vous réussissez votre test, les dégâts sont conformes à ceux indiqués dans la case nouvellement atteinte. Si vous échouez au test, les dégâts qui vous sont infligés sont doublés.

Le total de maîtrise de combat diminue au fur et à mesure vous y faites appel mais retrouve son niveau initial en fin de combat.

Exemple :

Vous combattez contre : **Paysan Obscur***, **classe IV**, **Vie : 18** (*assaut initiative possible*)

C'est un ennemi de classe 4, qui possède 18 points de vie et face auquel vous pouvez tenter l'assaut d'initiative. Imaginons que vous ne vouliez pas lancer d'arme ou de flèche, vous tirez deux dés, vous obtenez 6. Dans la colonne correspondante, vous voyez que l'ennemi perd 6 points de vie, et que vous en perdez 3 (hors bonus, armes etc...).

Vous pouvez à ce moment ajouter les bonus d'attaque notés sur votre feuille de combat pour aggraver les dégâts infligés à l'ennemi et utiliser les bonus de défense pour minimiser les dégâts que vous subissez.

Vous pourrez sacrifier un point de maîtrise de combat (*vous n'êtes qu'au premier assaut*) pour augmenter le score jusqu'à la colonne du 7. Vous devriez alors engager un combat Ki. Au deuxième assaut

si vous obteniez à nouveau 6, vous pourriez sacrifier 2 points de Maîtrise de combat pour atteindre la case 8. Ainsi votre ennemi perdra 7 points et vous n'en perdrez que 2.

Le type de l'ennemi est déterminé par l'astérisque suivant son nom : * pour un humain, ** pour un animal ou apparenté. Il sera utile de savoir qui vous combattez pour l'éventualité où vous voudriez utiliser *le contrôle animal* ou *l'esprit tourmenté*.

3ème étape : Combattez de cette manière jusqu'à la mort de votre ennemi ou la vôtre. Aucune fuite n'est tolérée pour un samouraï (*sauf cas exceptionnel, précisé dans le paragraphe concerné*)

Si vous sortez vainqueur du combat, vous pouvez méditez quelques instants devant votre ou vos adversaires. Cet instant de repos méditatif remonte votre total de vie de 3 points. À noter que les armes de jet sont récupérables. Les flèches tirées sont perdues.

Combattre contre plusieurs adversaires : votre agilité et votre maîtrise du combat vous permettent de combattre un adversaire tout en vous protégeant des autres. Vous combattrez donc les adversaires à tour de rôle ou en alternance, selon votre convenance. Les assauts sont comptabilisés au fur et à mesure du combat. Un assaut contre le premier ennemi = 1er assaut ; un assaut contre le deuxième ennemi = 2è assaut etc.

4/ Les Blessures Graves

4.1/ Blessures et leurs effets, applicables à l'ennemi.

Vous avez étudié les points faibles du corps, chez l'homme et l'animal. Vous avez travaillé votre précision jusqu'à l'épuisement. C'est O senseï lui-même qui vous a appris toutes les techniques meurtrières que vous connaissez. En voici la liste :

Blessures à l'arme longue : handicap de longue durée pour l'ennemi (et/ou perte de points de vie)

Blessures à l'arme courte : handicap de courte durée pour l'ennemi (et/ou perte de points de vie)

Blessures mains nues : perte de points de vie sur la longue durée

Note : Pour les animaux, les appellations jambes, bras, mains, poitrine et ventre deviennent membres postérieurs, antérieurs, pattes, flancs et abdomen.

Pour tout ennemi subissant plus de deux blessures graves c'est la mort instantanée.

Pour chaque type d'arme et en fonction d'un chiffre donné par le lancer d'un dé à six faces, vous exécutez une attaque qui conduit à une blessure grave. Les effets et les détails de chaque blessure sont listés ci-dessous :

Avec une arme longue (de taille ou d'estoc) :

1 : Projection

Keijiro projette l'ennemi qui perd 12PV (dans le cas d'un ennemi beaucoup plus lourd que lui, Keijiro assène une frappe puissante qui étourdit son ennemi et le blesse à hauteur de 12 PV).

2 : Jambe blessée/cassée

Keijiro blesse sérieusement la jambe de son ennemi qui perd immédiatement 7 PV ; l'adversaire cherche son équilibre et essaie de reprendre ses marques ; de ce fait, il n'inflige aucun dégât durant le prochain assaut et les dégâts infligés par Keijiro sont majorés de 1 point.

3 : Bras blessé/cassé

Keijiro blesse sérieusement le bras de son ennemi qui perd immédiatement 6 PV. Les dégâts infligés à Keijiro jusqu'à la fin du combat sont minorés d'un point.

4 : Main tranchée/cassée

Keijiro handicape lourdement son ennemi en le privant d'une main, celui-ci perd immédiatement 6 PV. Le handicap subi par son ennemi permet à Keijiro d'ajouter un point au chiffre obtenu dans le TCP jusqu'à la fin du combat.

5 : Poitrine atteinte

Blessure sérieuse à la poitrine, perte de 7 PV immédiats. L'ennemi a du mal à reprendre son souffle et le cours du combat. Le handicap subi par ce dernier permet à Keijiro d'ajouter deux points au chiffre obtenu dans le TCP jusqu'à la fin du combat.

6 : Ventre atteint

Coup le plus puissant pouvant être porté avec une arme longue, exceptée la décapitation. Il en résulte une hémorragie interne ou externe selon l'arme utilisée. L'ennemi perd 10 PV, il vacille, continue le combat mais son destin est déjà scellé. Il mourra en trois assauts, indépendamment de ce qu'il lui reste de points de vie.

Avec une arme courte (tanto, saï ou wakizashi – sabre court) :

1 : Multiples entailles sur le corps

La vitesse d'exécution de Keijiro permet à celui-ci de toucher son ennemi à divers endroits du corps. Il en résulte la perte de 12PV pour l'ennemi.

2 : Cuisses atteintes

Par des mouvements rapides et précis, Keijiro frappe plusieurs fois son ennemi aux cuisses et entraîne une perte de 7 PV.

La douleur infligée à l'ennemi permet à Keijiro d'ajouter un point au TCP pour l'assaut suivant.

3 : Avant-bras atteints

Par des déplacements agiles et des mouvements brefs, Keijiro frappe plusieurs fois son ennemi aux avant-bras, il perd immédiatement 6 PV. Le handicap subi par l'adversaire, permet à Keijiro d'ajouter deux points au TCP pour le prochain assaut.

4 : Poitrine atteinte

Blessure à la poitrine, l'ennemi perd 6 PV. L'ennemi a du mal à reprendre son souffle et le cours du combat ; de ce fait, il n'inflige aucun dégât durant le prochain assaut.

5 : Ventre atteint

Blessure au ventre, l'ennemi perd 7 PV. Il a du mal à reprendre son souffle et le cours du combat ; de ce fait, il n'inflige aucun dégât durant le prochain assaut et les dégâts infligés par Keijiro sont majorés de 2 points.

6 : Gorge atteinte

Hémorragie importante -8PV immédiats, et -8PV par assaut pour l'ennemi jusqu'à la fin du combat.

À mains nues (ou avec des Hokode – griffes de fer) :

1 : Enchaînement de coups bas

Keijiro frappe plusieurs fois son adversaire sur la partie basse du corps (pieds, tibias, cuisses et parties). Celui-ci perd son équilibre et n'inflige aucun dégât à l'assaut suivant, de plus il perd immédiatement 5 PV.

2 : Enchaînement de coups hauts

Keijiro frappe plusieurs fois son adversaire sur la partie basse du corps (pieds, tibias, cuisses et parties). Celui-ci perd 5 PV ainsi que son équilibre et sa concentration. Keijiro peut ajouter un point au TCP pour l'assaut suivant.

3 : Points vitaux Jambes

Keijiro parvient à frapper plusieurs points vitaux sur les jambes de son adversaire. Il en résulte une perte de 6 PV ainsi qu'une paralysie partielle de ce dernier. Keijiro peut majorer les dégâts qu'il inflige de 1 point et cela jusqu'à la fin du combat.

4 : Points vitaux bras

Keijiro frappe plusieurs points vitaux sur les avant-bras, les bras et les épaules de son adversaire, celui-ci perd 8PV, il est paralysé et ne peut plus ni attaquer ni se défendre convenablement. Keijiro peut ajouter 2 points au TCP pour l'assaut suivant.

5 : Points vitaux poitrine

Enchaînement de coups puissants sur divers points vitaux situés sur la poitrine, suivi par une projection puissante et dévastatrice. L'ennemi perd 12 Points de vie.

6 : Saisir et briser la nuque

Par un habile placement de son corps, Keijiro saisit son adversaire et lui brise les cervicales. C'est l'attaque équivalente à la décapitation car elle entraîne une mort instantanée. Pour un adversaire dépourvu de vertèbres cervicales, considérez que votre attaque a tué votre ennemi par étranglement.

4.2/Blessures et leurs effets, applicables à Keijiro.

1 : Jambes atteintes

L'ennemi atteint Keijiro aux jambes et le blesse sérieusement (-10PV). Keijiro a du mal à garder son équilibre et ne peut, dès lors, pas se concentrer sur ses attaques. Il perd un point au TCP à l'assaut suivant.

2 : Bras atteints

L'ennemi atteint Keijiro aux bras et le blesse sérieusement (-8PV). Keijiro a du mal à ajuster ses attaques et ne peut, dès lors, pas frapper comme il le désire. Il minore de deux points les dégâts infligés à son adversaire lors de l'assaut suivant.

3 : Mains atteintes

Keijiro est blessé aux mains (-5PV). Perte de précision et de contrôle, il n'inflige aucun dégât lors de l'assaut suivant.

4 : Poitrine atteinte

Le souffle court, la respiration saccadée, Keijiro n'est plus clairvoyant (-6PV). Sa prochaine attaque n'inflige aucun dégât et son adversaire majore son attaque de deux points.

5 : Projection

Keijiro est projeté avec violence loin de son adversaire (-10PV). Il perd son arme et doit finir le combat à mains nues.

6 : Tête atteinte

Keijiro perd 12 Points de vie.

Des cases portent les mentions jambes, bras, mains, poitrine et tête se trouvent sur votre parchemin. Chaque fois que vous subissez une blessure grave sur l'une des parties concernées, noircissez une case en face de la partie correspondante. Si toutes les cases d'une même partie sont noires, vous êtes mort (hémorragie). Par des soins, du repos et des bandages, vos blessures s'estomperont au fil de votre aventure.

5/ Les techniques secrètes de samouraïs

Vos longues années d'apprentissage vous ont conduit dans les dojos des terres d'Ojikinawa. Notez chaque enseignement et chaque détail de la technique apprise. Avec votre grade actuel de fine lame, vous pouvez choisir parmi **trois** techniques proposées dans la liste. Au fil des missions qui vous attendent, votre rang augmentera ainsi que le nombre de techniques dont vous disposez en début d'aventure. Après plusieurs années d'entraînement, vous serez un samouraï redoutable...

Une liste se trouvant en fin d'ouvrage détaille les progressions possibles au fil de vos aventures. Vous vous y réfèrerez dès votre deuxième aventure.

Dojo Keitu : améliorer rapidité et mobilité.

1/ **Corps Invisible** : Keijiro peut diviser par deux la perte de Pv infligée par des flèches ou toute autre arme pouvant être lancée.

2/ **Saut du Criquet** : Keijiro peut bondir rapidement pour atteindre un point assez élevé.

3/ **Vent des Forêts** : Keijiro peut se dissimuler rapidement même si son environnement est des plus sobres.

4/ **Iaijutsu** : Keijiro peut sortir une arme et frapper dans le même mouvement. Cette technique peut s'avérer utile en cas d'embuscade ou de combat surprise.

Dojo Rikimaru : Améliorer force et résistance physique.

1/ **Lotus gelé** : Keijiro peut diviser par deux la perte de Pv infligée par le feu, le soleil ou tout évènement relatif aux hautes températures.

2/ **Dragon enflammé** : Keijiro peut diviser par deux la perte de Pv infligée par le froid, la neige ou tout évènement relatif aux basses températures.

3/ **Kyujutsu** : la science guerrière du tir à l'arc. En maîtrisant cette technique l'usage d'un arc sera plus efficace et pourra dans certaines situations vous permettre de ne pas rater votre cible.

Dojo Heihashi : Techniques sombres issues de l'art obscur.

1/ **Le contrôle animal** : en poussant un cri guttural, vous permet d'effrayer un animal pour ajouter le résultat d'un lancer de deux dés aux dégâts causés lors du premier assaut.

2/ **L'esprit tourmenté** : en poussant un cri guttural, vous permet d'effrayer un humain pour ajouter le résultat d'un lancer de deux dés aux dégâts causés lors du premier assaut.

3/ **La muraille psy** : Keijiro ne subit pas les malus induits par les forces psychiques dans certaines situations.

4/ **Ninjutsu** : l'art sombre des ninjas, permet d'effectuer des attaques discrètes et efficaces. Il est conseillé de vous procurer rapidement un tanto pour profiter des stratégies offertes par cette technique.

Dojo de la Montagne de Glace : améliorer le contrôle de soi et la connaissance.

1/ **La cascade** : la méditation d'après combat permet de regagner 1D6+3 au lieu de 3 points de vie.

2/ **Herboriste** : la science des plantes et des végétaux peut être utile dans bien des situations.

3/ **Ascension astrale** : Keijiro peut récupérer des points de Ki en lançant 1d6. L'occasion de faire usage de cette technique sera spécifiée durant votre périple.

Temple sacré du Cygne : Technique secrète enseigné par les samouraïs de ce temple (à venir dans un prochain chapitre).

Temple sacré du Tigre : Technique secrète enseigné par les moines de ce temple (à venir dans un prochain chapitre).

6/L'énergie intérieure : les techniques Ki

L'énergie intérieure permet de fusionner le corps et l'esprit pour déclencher une attaque qui peut décider de l'issue du combat.

Les points de Ki sont consommés en fonction de l'attaque choisie. Le total de Ki ne remonte pas après un combat ; il faut faire remonter sa force intérieure par des prières ou de la méditation. Le total de Ki peut dépasser la valeur de départ au cours de l'aventure.

Chaque technique est précédée d'un nombre, un nombre opposé lui est associé (1 opposé à 6, 2 opposé à 5 et 3 opposé à 4 et inversement).

Lorsque vous serez en combat Ki, vous devrez choisir une technique parmi celles que vous maîtrisez. Vous devrez lancer un dé à six faces. Si le nombre correspondant à la technique choisie est obtenu, c'est le coup critique, si le nombre opposé sort, c'est l'échec critique, enfin si les quatre autres nombres sortent, les dégâts sont normaux de part et d'autre.

Chaque technique de Ki peut être dévastatrice pour l'ennemi ou simplement l'érafler.

Voici la liste des techniques ainsi que leurs coûts et leurs descriptions :

1/La brume sournoise : Keijiro parvient à tourner autour de son adversaire et lui faire perdre la notion des distances, il frappe à l'instant où l'adversaire ne sait plus où se trouve Keijiro.

Coût 2 points,

Coup critique : - 4PV ennemi, aucun dégât Keijiro

Échec critique : - 2PV Keijiro, aucun dégât ennemi

Coup normal : - 2PV ennemi, aucun dégât Keijiro

2/Le papillon meurtrier : Keijiro bondit à droite et à gauche de l'adversaire, très rapidement et en continu. Lorsque l'adversaire attaque, Keijiro change son rythme de saut et bondit sur l'adversaire pour une frappe par le haut.

Coût 3 points,

Coup critique : - 6PV ennemi, aucun dégât Keijiro

Échec critique : - 4Pv Keijiro, aucun dégât ennemi

Coup normal : - 3PV ennemi, - 1PV Keijiro

3/La langue du cobra : Keijiro feinte des frappes hautes et basses, droite et gauche rapidement en évitant la tête. Il s'arrête brutalement pour laisser croire à son adversaire qu'il a le temps de frapper. Lorsque celui-ci déclenche son attaque, Keijiro décoche une frappe puissante et rapide à la tête de l'adversaire.

Coût 4 points,

Coup critique : - 9PV ennemi, aucun dégât Keijiro

Échec critique : - 7PV Keijiro, aucun dégât ennemi

Coup normal : - 4PV ennemi, - 2PV Keijiro

4/Le souffle du dragon : Keijiro frappe rapidement sans puissance sur certains points vitaux de son adversaire. Il en résulte une augmentation de la pression sanguine de l'ennemi qui suffoque et n'est plus clairvoyant. Tandis que le feu du dragon se répand dans le corps de l'adversaire, Keijiro entame un enchaînement de frappes dévastatrices.

Coût 5 points,

Coup critique : - 12PV ennemi, aucun dégât Keijiro
Échec critique : - 9PV Keijiro, aucun dégât ennemi
Coup normal : - 6 PV ennemi, - 3PV Keijiro

5/Le lotus vengeur : Keijiro laisse son adversaire frapper le premier, il se contente d'éviter ses coups jusqu'à ce que le l'adversaire doute de sa technique. Lorsque Keijiro sent que l'ennemi est confus, il contre-attaque en frappant simultanément les parties basses et hautes de son adversaire.

Coût 6 points,

Coup critique : - 16 PV ennemi, - 2 PV Keijiro

Échec critique : -11 PV Keijiro, - 4 PV ennemi

Coup normal : - 8 PV ennemi, - 4 PV Keijiro

6/La mort écarlate : Keijiro attend que l'ennemi lance une attaque, il pare et blesse son adversaire en écorchant les zones de son corps qui peuvent saigner (cou, poignets, visage, chevilles). Keijiro reproduit cette technique trois fois, jusqu'à ce que son adversaire ne soit qu'une plaie béante et sanguinolente.

Coût 9 points,

Coup critique : Keijiro récupère de la vie (12PV max), tandis que son adversaire en perd.

Échec critique : Keijiro est touché durant sa contre-attaque et perd 12PV.

Coup normal : Ennemi est blessé grièvement, se reporter aux tableaux des blessures graves.

7/La colère d'Ojikinawa : Keijiro fait augmenter sa force intérieure jusqu'à la limite de l'évanouissement. Son énergie est canalisée dans l'extrémité des ses mains et de ses pieds. Il enchaîne une série de coups meurtriers et lorsqu'il frappe, la puissance de chaque coup est décuplée. L'ennemi perçoit chaque atteinte comme la charge d'un bœuf.

Coût 12 points,

Coup critique en obtenant 2, 3, 4 ou 5 : ennemi voit son total de vie réduit à 5 points, indépendamment de son total de départ.

Échec critique en obtenant 1 ou 6 : Keijiro voit son total de point de vie chuter de 15 points.

Ces techniques sont à posséder pour pouvoir les utiliser, en fonction de votre rang dans le temple de Tsuba, vous pourrez en maîtriser un certain nombre.

Veillez à toujours maintenir un niveau de Ki suffisant, en effet si vous deviez entamer un combat requérant votre force intérieure et que vous n'en disposiez pas suffisamment pour y faire appel, vous seriez inévitablement touché par votre ennemi et vos pertes de PV seraient égales au lancer de 3d6.

7/ Les Kyans :

C'est la monnaie en cours sur les Territoires Libres et sur les Terres Sauvages. Cet argent vous servira à acheter des provisions (souvent l'hospitalité des gens envers un samouraï vous évitera toute dépense), des armes ou des objets pouvant être utiles durant votre aventure.

8/Déroulement de la saga Samuraï :

Sachez que les armes, objets et kyans que vous possédez à la fin de cette aventure peuvent être conservés pour la prochaine mission de la saga. Il en va de même pour votre total d'honneur qui sera récompensé s'il dépasse un certain niveau. Vos capacités augmenteront avec la maîtrise progressive des enseignements donnés à Tsuba. Vos capacités et techniques peuvent être changées d'une aventure à l'autre. Dans un souci de réalisme il n'est bien sûr pas conseillé de le faire...

- La route pour la paix est longue est parsemée de pièges, courage et volonté seront nos alliés pour que triomphe le bien... - O sensei Murata

Parchemin de KEUJRO

Aptitudes :

Vie :

Ki :

Honneur : 4

Maîtrise de Combat :

Agilité :

Psychisme :

Armes :

	Arme longue	Arme courte	Protection
Désignation			
Bonus			
Malus			

Blessures graves :

Kyans :

Jambe □□□

Bras □□□

Mains □□□

Poitrine □□

Tête □□

Objets transportés (maximum 4) : (Les armes de jet comptent pour un objet à hauteur de 5 armes)

-

-

-

-

Objets spéciaux :

Techniques maîtrisées :

-

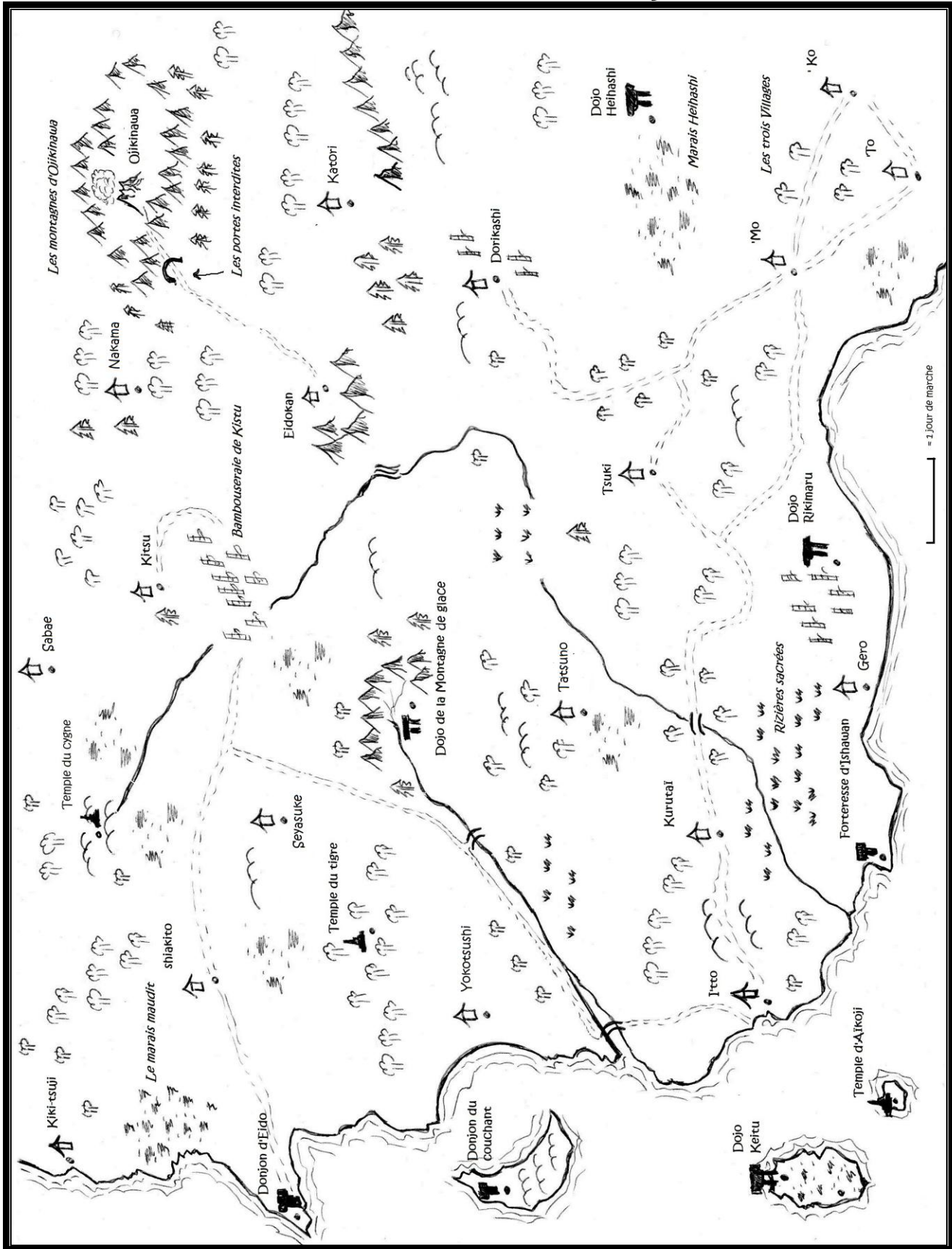
-

-

-

<p>Nom : <i>Brigand</i> Classe : <i>IV</i> Vie de l'ennemi : 20</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji : 22</p> <p>Bonus attaque : +2 Bonus défense : -1</p> <p>EXEMPLE</p>	<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>	<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>
<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>	<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>	<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>
<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>	<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>	<p>Nom : Classe : Vie de l'ennemi :</p> <p>Blessures Graves : [] []</p> <p>Vie de Keiji :</p> <p>Bonus attaque : Bonus défense :</p>

Les territoires Libres (Terres d'Ojikinawa)



L'archipel d'Ojikinawa

Kanjoki : Terres interdites de la source des Forces Obscures
Territoire des Forces Obscures : Désolation, peuples esclaves, et sombres paysages.
Terres Sauvages : Peuples de barbares et autres tribus irréductibles et ennemies de tous.
Terres D'Ojikinawa : Terres sacrées du Volcan Ojikinawa, convoitées par les Forces Obscures mais gardées par les temples sacrés.

ILES de L'archipel :

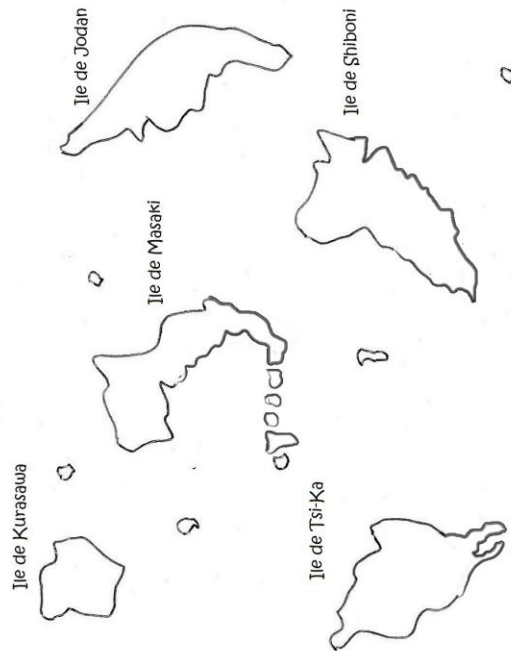
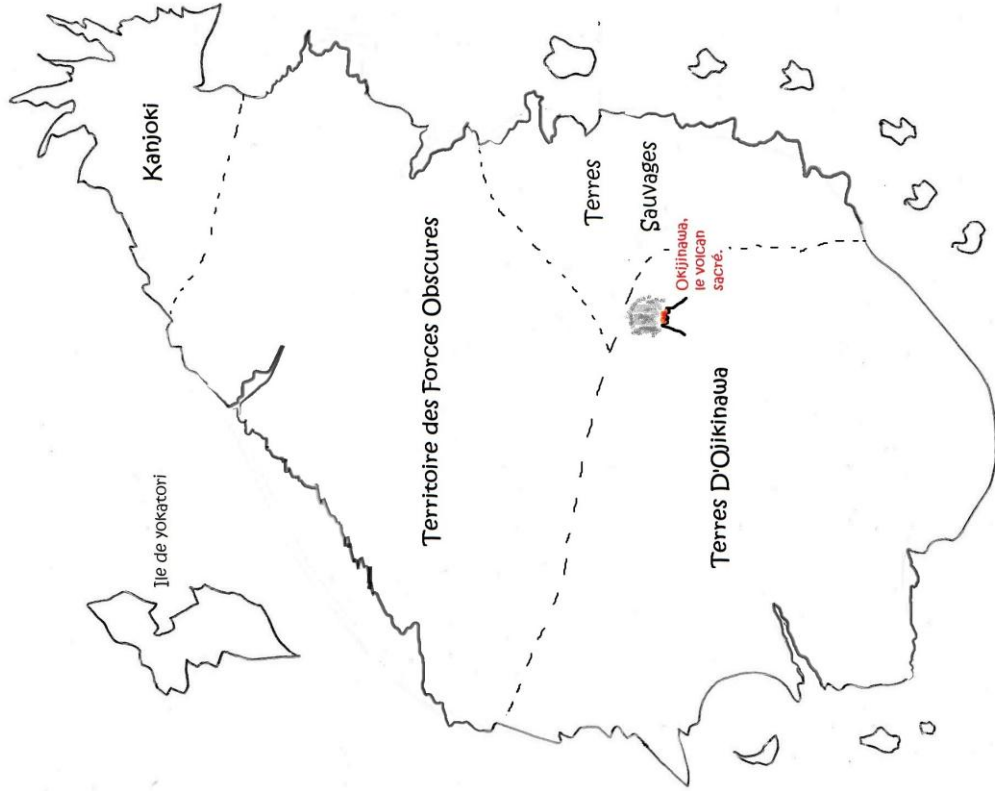
Yokatori : Peuplée de créatures maléfiques mais détentrices du cristal bleu, leur conférant une protection contre les Forces Obscures.

Kurasawa, Tsi-Ka et Masaki : Tombées au malin des Forces Obscures. Les peuples indigènes sont réduits en esclavage et sont prêts à attaquer Ojikinawa.

Jodan : Peuplée de fiers agriculteurs, expert en Jikodo, art martial meurtrier et craint des forces Obscures.

Shiboni : Ile Inconnue

Toutes ces îles forment l'archipel Ojikinawa.



Résumé des règles du combat

COMBAT :

Assaut d'initiative : armes de jet ou lancées. Test Mc (armes de jet) ou test Agilité (Arc) : si test réussi, la cible est atteinte, les dégâts infligés sont ceux de l'arme utilisée. Si valeur mini atteinte (2) :

- les dégâts infligés par shurikens, poignards ou disques dentés sont doublés.
- les dégâts infligés par une flèche sont les suivants : zone vitale atteinte, -10PV.

Choisir son mode de combat : arme longue, courte ou mains nues

Arme longue : -1 point de dégâts infligés à Keijiro

Arme courte : +1 point de dégâts infligés à l'ennemi

Mains nues : Aucun bonus défense ou attaque. Dégâts infligés à l'ennemi minorés d'un point. Un combat gagné à mains nues donne un point d'honneur supplémentaire.

Lancer deux dés et consulter le tableau des coups portés : la colonne des résultats aux dés et la ligne correspondant à la classe de l'ennemi donnent un résultat de combat là où elle se rejoignent.

Ex : classe 4, score obtenu 6 vous obtenez E -6 K -3.

Si le score obtenu ne vous satisfait pas, vous pouvez sacrifier des points de MC pour augmenter vos chances de toucher l'ennemi, 1 point MC max au premier assaut, 2 PMC au deuxième assaut etc... --

- Vous ne pouvez pas atteindre la colonne 10 avec ce procédé.
- Décapitation évitée grâce à MC : test d'agilité pour les dégâts.

Test réussi, les dégâts conformes à ceux indiqués dans la case nouvellement atteinte.

Échec au test, les dégâts qui vous sont infligés sont doublés.

Le total de MC diminue mais retrouve son total initial à la fin du combat.

BLESSURES GRAVES :

Pour tout **ennemi** subissant plus de **deux** blessures graves c'est la **mort instantanée**.

Pour savoir comment votre ennemi a été blessé, il vous suffit de lancer un dé qui indiquera l'attaque correspondante ; le type d'arme utilisée a son importance ici.

COMBAT KI :

Les points de Ki sont consommés en fonction de l'attaque choisie. Le total de Ki ne remonte pas après un combat ; il faut faire remonter sa force intérieure par des prières ou de la méditation. .

Voici la liste des techniques ainsi que leurs coûts et leurs descriptions et le nombre à obtenir au dé pour coup réussi (critique ou normal) et échec critique :

Coups Technique	Coup critique	Coup normal	Échec critique
1- La brume sournoise Coût : 2 point KI	1 : -4PV Ennemi	2,3,4,5 : -2 PV E	6 : -2 PV Keijiro
2- Le papillon meurtrier Coût : 3 points Ki	2 : -6PV Ennemi	1,3,4,6 : -3PV E -1 PVK	5 : -4 PV Keijiro
3- La langue du cobra Coût : 5 points Ki	3 : -9PV Ennemi	1,2,5,6 : -4PV E -2PV K	4 : -7PV Keijiro
4- Le souffle du dragon Coût : 6 points Ki	4 : -12PV Ennemi	1,2,5,6 : -6PV E -3PV K	3 : -9PV Keijiro
5- Le lotus vengeur Coût : 8 points Ki	5 : -16PV Ennemi -2PV Keijiro	1,3,4,6 : -8Pv E -4 Pv K	2 : -11PV Keijiro -4PV Ennemi
6- La mort écarlate Coût : 10 points Ki	6 : +12PV max Keijiro	2,3,4,5 : Ennemi Bles- sure Grave ligne 6	1 : -12PV Keijiro
7- La colère d'Ojikinawa Coût : 14 points Ki	2,3,4,5 : Ennemi total Pv chute à 5.		1,6 : Keijiro - 15PV

Ces techniques sont à posséder pour pouvoir les utiliser.

Veillez à toujours maintenir un niveau de Ki suffisant, en effet si vous deviez entamer un combat requérant votre force intérieure et que vous n'en disposiez pas suffisamment pour y faire appel, vous seriez inévitablement touché par votre ennemi et vos pertes de PV seraient égales au lancer de 3d6.

Modifications possibles dès la deuxième aventure de Keijiro

Nombre d'aventures menées avec succès	Nombre de points à répartir pour les capacités (mini/maxi)	Nombre de techniques maîtrisées	Nombre de niveaux supp acquis pour techniques	Nombre d'objets transportés	Nombre de techniques Ki maîtrisées	Grade correspondant
Aucune	21 points (-6/+8)	3	0	4	2	Fine Lame
1 à 2	22 (-6/+8)	4	1	4	3	Maître d'armes
3	23 (-6/+8)	5	1	5	4	Shodan
4	24 (-6/+8)	6	2	5	5	Aspirant Samuraï
5	*****	7	3	5	6	Samuraï d'honneur
6	*****	8	3	6	6	Samuraï confirmé
7 à 8	*****	9	4	7	7	Grand samuraï
9	*****	11	4	8	7	Grand maître samuraï

Pour les techniques pouvant être modifiées voilà le fonctionnement :

si vous maîtrisez une technique (acquise ou choisie dans l'aventure précédente), vous pouvez augmenter d'un ou deux niveaux selon votre rang.

Exemple :

vous avez mené à bien deux missions de la saga Samuraï, voici votre troisième mission. Vous êtes donc maître d'armes. Vous pouvez augmenter un niveau dans une technique que vous possédez déjà. Vous pouvez aussi choisir une nouvelle technique. Cette dernière en revanche ne pourra pas être augmentée au cours de cette même aventure.

Plus tard, selon votre rang, il vous sera en revanche possible d'augmenter de deux niveaux d'un coup une seule et même technique pourvu qu'elle ait été acquise à la mission précédente.

Voici la liste des techniques modifiables :

Dojo Keitu : améliorer rapidité et mobilité.

1/ **Corps Invisible** : Keijiro peut diviser par deux la perte de Pv infligée par des flèches ou toute autre arme pouvant être lancée.

Niveau 2 : il peut éviter une lance en faisant un test d'agilité.

Niveau 3 : il peut briser les flèches avec son katana, son bâton ou son wakizashi, test d'agilité.

2/ **Saut du Criquet** : Keijiro peut bondir rapidement pour atteindre un point assez élevé.

Niveau 2 : Keijiro peut évoluer sur les toits d'une ville avec l'agilité d'un chat.

Niveau 3 : Keijiro évolue dans les arbres avec une très grande aisance.

3/ **Vent des Forêts** : Keijiro peut se dissimuler rapidement même si son environnement est des plus sobres.

Niveau 2 : Keijiro peut rester immobile dans une position inconfortable plusieurs minutes sans vaciller.

Niveau 3 : Keijiro peut rester sous l'eau plusieurs minutes sans perte de point de vie.

4/ **Iaijutsu** : Keijiro peut sortir une arme et frapper dans le même mouvement. Cette technique peut s'avérer utile en cas d'embuscade ou de combat surprise.

Niveau 2 : Keijiro peut sortir une arme pour frapper et lancer une arme de jet avec l'autre main

Niveau 3 : Keijiro peut lancer deux armes de jets sur deux adversaires différents et sortir une arme de combat dans le même mouvement.

Dojo Rikimaru : Améliorer force et résistance physique.

1/ **Lotus gelé** : Keijiro peut diviser par deux la perte de Pv infligée par le feu, le soleil ou tout évènement relatif aux hautes températures.

Niveau 2 : Keijiro peut marcher plusieurs heures sous un soleil de plomb sans souffrir de déshydratation

Niveau 3 : Keijiro peut traverser un mur de flammes sur une courte distance sans subir de pertes de Pv.

2/ **Dragon enflammé** : Keijiro peut diviser par deux la perte de Pv infligée par le froid, la neige ou tout évènement relatif aux basses températures.

Niveau 2 : Keijiro peut marcher plusieurs heures dans le froid sans subir de perte de points de vie.

Niveau 3 : Keijiro peut dormir une nuit dans la neige sans perdre de points de vie.

3/ **Kyujutsu** : la science guerrière du tir à l'arc. En maîtrisant cette technique l'usage d'un arc sera plus efficace et pourra dans certaines situations vous permettre de ne pas rater votre cible.

Niveau 2 : Lors de l'assaut d'initiative vous pourrez tirer deux flèches simultanément au lieu d'une sur un même adversaire (deux tests à faire)

Niveau 3 : Keijiro peut tirer deux flèches simultanées sur deux adversaires distincts, l'une des deux flèches atteint automatiquement sa cible (un tir critique réussi dans le cas d'un assaut d'initiative)

Dojo Heihashi : Techniques sombres issues de l'art obscur.

1/ **Le contrôle animal** : en poussant un cri guttural, vous permet d'effrayer un animal pour ajouter le résultat d'un lancer de deux dés aux dégâts causés lors du premier assaut.

Niveau 2 : Keijiro maîtrise en un certain sens la télépathie et parvient à commander un animal de petite taille (chat, rongeur, chien...)

Niveau 3 : Keijiro parvient à établir un contact amical avec un animal plus grand d'attitude neutre.

2/ **L'esprit tourmenté** : en poussant un cri guttural, vous permet d'effrayer un humain pour ajouter le résultat d'un lancer de deux dés aux dégâts causés lors du premier assaut.

Niveau 2 : Keijiro maîtrise en un certain sens la télépathie et parvient à commander un homme non soumis aux forces obscures.

Niveau 3 : Keijiro parvient à déceler si un homme non soumis aux forces obscures ment ou dit la vérité.

3/ **La muraille psy** : Keijiro ne subit pas les malus induits par les forces psychiques dans certaines situations.

Niveau 2 : Keijiro parvient à pressentir lorsqu'un évènement lié aux obscurs va arriver.

Niveau 3 : Keijiro peut réussir à faire croire à un ennemi soumis aux obscurs qu'il est lui-même à la solde de Kankoji.

4/ **Ninjutsu** : l'art sombre des ninjas, permet d'effectuer des attaques discrètes et efficaces. Il est conseillé de vous procurer rapidement un tanto pour profiter des stratégies offertes par cette technique.

Niveau 2 : avec le bon équipement, Keijiro peut grimper contre presque toutes les surfaces.

Niveau 3 : Keijiro peut tirer deux armes de jet simultanément sur deux adversaires distincts, l'un des deux armes atteint automatiquement sa cible (un tir critique réussi dans le cas d'un assaut d'initiative)

Dojo de la Montagne de Glace : améliorer le contrôle de soi et la connaissance.

1/ **La cascade** : la méditation d'après combat permet de regagner 1D6 +3 au lieu de 3 points de vie.

Niveau 2 : La décapitation d'un ennemi ou sa mort par deux blessures graves, ajoute 1 point de Ki à Keijiro

Niveau 3 : Une concentration absolue permet d'augmenter le temps d'un combat sa maîtrise de combat d'un point

2/ **Herboriste** : la science des plantes et des végétaux peut être utile dans bien des situations.

Niveau 2 : Keijiro a appris à soigner une blessure grave pourvu qu'il trouve les bons végétaux

Niveau 3 : Keijiro sait utiliser les végétaux pour fabriquer du poison mortel ou un anesthésiant.

3/ **Ascension astrale** : Keijiro peut récupérer des points de Ki en lançant 1d6. L'occasion de faire usage de cette technique sera spécifiée durant votre périple.

Niveau 2 : regain 1d6+3 Ki

Niveau 3 : Gagner trois points d'honneur durant l'aventure fait gagner 1 point de Ki à Keijiro, même si cela lui fait dépasser son total de départ.

Poésies, notes et mémoires de Keijiro



L'homme sage

Poème de Takeshi, temple de Tsuba

Sous une lune d'argent, nage la carpe
Devant l'arbre ancien, s'abat la lame
Dans l'esprit du guerrier, plane le doute
L'homme sage débute sa route.

Le petit papillon vole en tous sens
Le cochon s'ébat dans la boue
Le tigre marche sans bruit
L'homme sage observe

L'eau s'infiltré pour mieux jaillir
Le feu grandit pour mieux détruire
La terre se tasse pour mieux porter
L'homme sage ressent

Le brin d'herbe se courbe
La fleur se montre
Le fruit mûrit
L'homme sage patiente

L'ennemi est fatigué
Son corps trempé
Ses yeux vidés
L'homme sage est né

L'acier fend les chairs
La main brise les os
Le pied détruit la vie
Le samouraï est né

Notes prises par moi, Keijiro, disciple du Temple de Tsuba lors d'un entraînement au bokken près de la rivière Tetsuo, au cours de ma troisième année :

Mon maître O sensei Murata, m'a montré comment frapper l'eau pour créer l'onde de choc. J'ai frappé du soleil levant jusqu'au soleil couchant. L'eau de Tetsuo était meurtrie de mes coups répétés. Mes mains écorchées par le bois du bokken. Mais l'onde ne vint pas. J'essayai trois jours durant de frapper encore et encore, de manière brutale, de manière oblique, du bout de l'arme, à plein corps. Rien. Aucun resenti.

Mon maître s'approcha, saisit le bokken et me dit :

- Keijiro, tu cherches à frapper pour détruire l'eau. Ne cherches pas à frapper pour détruire ton adversaire. Cherche à frapper l'endroit où cela est nécessaire. Le point précis qui fera mal à ton adversaire. Assez pour pouvoir frapper à nouveau. En essayant de toucher pour tuer tu ne feras que t'épuiser. Canalise la force de ton esprit vers tes mains et lorsque tu frapperas, tu ne devras pas sentir tes bras appuyer sur l'eau.

O senseï s'était mis en position et m'avait montré encore une fois comment frapper sur l'eau. Presqu'aucune éclaboussure n'avait jailli sur nos keïkogi. Une série de cercles concentriques s'était répandu sur la largeur de la rivière.

Plus tard mon maître m'avait demandé d'assommer une truite qui nageait entre deux eaux. J'échouais lamentablement.

Il saisit le bokken et en souriant me dit :

- Tu ne te concentres que sur ce poisson et tu oublies tous les autres détails...

Il avait frappé, à quelque distance de la truite.

Sept truites étaient remontées, sonnées, à la surface de l'eau quelques instants plus tard.

Observe le rocher sous l'eau, le sens et les ondulations du courant, les végétaux sur les berges. Tout ce qui peut t'aider à canaliser ta force. Un samouraï est un tout. Ne l'oublie jamais.

Ce n'est que deux longues années plus tard que j'arrivais à former mes premiers cercles dans la rivière Tetsuo. J'avais compris une partie de mon enseignement.

L'ascension astrale

Poème de Takeshi

Les étoiles brillent pour guider le voyageur
Les étoiles illuminent la voie du navigateur
Les étoiles tracent la voie de l'oiseau migrateur

Le soleil réchauffe les corps et les esprits
Le soleil alimente la vie
Le soleil complète la pluie

Le vent chante à qui veut l'entendre
Le vent souffle ses paroles douces
Le vent purifie l'esprit

La terre nourrit l'homme
La terre porte l'homme
La terre console l'homme

L'eau nettoie les blessures
L'eau lave le sang
L'eau canalise les énergies

Le samouraï n'obéit qu'à son code
Le samouraï n'est pas infaillible
Le samouraï est juste

Retiens cela et tu ne craindras pas la peur
Nul doute en ton cœur ne jaillira
À ta seule vue, la mort même fuira

Observation des créatures du marais Heihashi, durant un long séjour au cours de ma septième année.

Les créatures du marais savent être discrètes. Elles savent aussi se montrer dangereuses. Un Shikkî, cette pieuvre des marais, énorme, visqueuse et terriblement puissante m'a donné un jour l'occasion de comprendre que mes déplacements étaient lents et prévisibles -moi qui me croyais vif comme un tigre.

Maître Heihashi m'avait informé que le shikkî rencontré n'était qu'un bébé...

Il m'avait donné, un autre jour, pour toute arme un katana rouillé et quelques morceaux de pain sec. Son enseignement avait été aussi froid que direct :

- Si tu veux devenir un samouraï, avant d'affronter l'ennemi, affronte-toi toi-même. Marche dans ce borbier puant, droit devant toi, jusqu'à trouver un gros chêne envahi de mousse.

Je marchai de longues heures dans cette tourbe immonde, mes pas ralentis par cette fange presque vivante. Des kiki-jibari, différents de ceux rencontrés sur Tsuba, me tenaient compagnie, semblant vouloir m'indiquer la route -bonne ou mauvaise- je ne le sus que plus tard...

Les kiki-jibari ! Quelles étranges créatures. Ils ont l'apparence et la vivacité du lézard, ils vous regardent de leurs quatre petits yeux tout ronds, curieux, presque joueurs. Et ils se mettent à chanter dès qu'ils sont rassurés. Le chant mélodique et merveilleux du rossignol. Ceux des marais Heihashi ne sont pas rouges, mais pourpres. Un long filet bleu ciel parcourt leur corps.

J'ai aperçu des araignées velues, grosses comme des citrouilles. Bien qu'on m'ait informé sur leur comportement pacifique et sur leur neutralité, elles font peur, surtout lorsqu'on se prend dans une de leur toiles et qu'on voit une dizaine de ces créatures fondre sur nous pour repartir quelques instants plus tard apeurées par une proie trop grosse !

Les chauves-souris hurleuses m'ont fait passer quelques mauvaises nuits. Un cri strident, une plainte effrayante. La taille d'un corbeau, la tête affreuse et cette peau presque blanche, translucide.

Quelques jours plus tard j'arrivai enfin au gros chêne dont m'avait parlé Maître Heihashi. Il m'attendait assis sur une haute branche.

- Alors Keijiro, pas trop effrayé par ton environnement ?

Ne voulant pas décevoir mon maître je répondis :

- Il m'en faut plus pour me faire peur, maître...

- Très bien alors ce que je vais te montrer va peut être te faire changer d'avis.

Il sauta au bas de l'arbre et tira sur une corde tendue vers le feuillage. Soudain un craquement se fit entendre au cœur du chêne. Un serpent énorme tomba juste devant moi et se redressa prêt à frapper.

- Voilà ton adversaire Keijiro, un éphémère de cristal !

Le serpent devait mesurer deux mètres de long. Il était épais comme un avant-bras et sa peau reflétait son environnement. Sa gueule s'ouvrait sur une rangée de dents fines et acérées dont deux dépassait largement des autres. Deux crochets à venin longs comme des tantos.

- Je te conseille d'être rapide et observateur. Ses écailles sont couvertes de cristal, il a donc une peau très épaisse. De plus son mimétisme avec l'environnement le rend dif-

ficile à détecter lorsqu'il prépare une attaque. Il possède toutefois une vulnérabilité... Lorsque tu auras tué ton adversaire, rejoins-moi au dojo...

Je combattis un long moment cet adversaire redoutable, jusqu'à comprendre que ces écailles lui servait à la fois de défense mais aussi d'yeux. En plusieurs fois je réussis à enduire le corps de reptile de boue et de résine, pour enfin le voir s'immobiliser gueule ouverte mais rendu aveugle. D'un coup de tanto, je parvins enfin à tuer le monstre. Il s'affaissa sur lui-même et ses écailles se ternirent. Je revins au dojo très fier de moi.

Maître Heihashi ne me dit que ces mots :

- Tu as été long pour tuer ce petit serpent. La prochaine fois je mettrais en face de toi ses parents...

De ce jour là je compris que les créatures les plus grosses rencontrées dans le marais Heihashi ne sont souvent que les jeunes qui cachent les parents...

Technique de respiration enseignée par Sakano, maître d'armes de Tsuba

– Chasse l'air de tes poumons avant et après un combat.

Avant car il sort avec la peur contenu dans ton esprit, après car il fait entrer de l'énergie positive dans ton esprit.

Lorsque tu frappes, chasse l'air.

Lorsque tu bloques, pares, esquives une attaque, chasse l'air.

Il n'est que vide inutile dans ces instants. Tu ne dois pas être vide à ce moment ; tu dois être un bloc de pierre, mais tu dois aussi être souple comme le roseau. L'air contenu dans ton corps à cet instant crée une barrière entre le dur et le mou, le rigide et le souple, le rapide et le lent.

Le Tigre feule, le chien grogne, l'éléphant barrit, tous, ils chassent l'air avant un affrontement.

Monte et descend ces cent vingt-deux escaliers. Ensuite prend cette jarre pleine d'eau et recommence.

Ensuite chaque fois que ton pied droit touche la pierre des marches, frappe d'un coup oblique descendant vers la gauche, inverse pour l'autre pied.

Je fis cet exercice quatre fois consécutives. Mon keikogi collait à ma peau. Mon cœur voulait sortir de ma poitrine tellement il battait fort. Sakano me laissa souffler quelques longues minutes puis, fort de cet exercice me demanda de le suivre.

Il m'entraîna dans la clairière de bambous non loin du temple. Puis il me donna un katana de premier ordre. Il se mit à quelques mètres de moi et siffla. Un moine de Tsuba sorti d'entre les bambous avec un drôle de mécanisme à poulies. Il l'installa tout près de moi et Sakano m'invita à le rejoindre.

– Keijiro ce mécanisme est une machine d'entraînement. Elle fonctionne sur le principe de la catapulte, mais par un ingénieux système de cordes tendues, elle tire à répétition. Des fruits mûrs, trop mûrs sont chargés en guise de munitions. Lorsque le moine en recevra l'ordre, il enclenchera le mécanisme. Les fruits seront tirés vers toi. Chaque fruit que tu atteins avec ton katana, tu sauves ta vie, chaque fois qu'un fruit te touche, tu es mort et mon bambou vient frapper tes reins...

Le moine actionna le mécanisme.

Les fruits arrivèrent avec force et rapidité vers moi.

Un en haut. Un autre en bas, à droite, à gauche, encore en haut. Ma lame tranchait abricots, pêches, tomates. Une douleur me déchira le dos : j'avais manqué un fruit qui s'était éclaté sur mon keikogi, Sakano avait frappé.

La machine s'arrêta. Je n'arrivais plus à respirer. Sakano s'approcha et chuchota :

– Pas encore prêt jeune samouraï...

Je refis l'exercice de l'escalier durant de nombreux mois, je devins plus endurant, plus vif. Ma respiration se coordonnait avec mes mouvements, ma force était canalisée.

Je refis l'exercice de la machine à fruits. Sur cinquante fruits, deux seulement me touchèrent.

Sakano fier de moi, me laissa quelques jours de repos et m'entraîna au cœur d'une forêt de pins. Là il me donna un bokken, plus lourd qu'un katana, mais plus large pour plus de frappe. Surpris je me demandais quelle surprise Sakano me réservait...

Il grimpa dans un pin noir et disparu. J'attendis quelques minutes faisant le vide dans mon esprit, m'attendant à voir surgir un adversaire à chaque instant, lorsque Sakano s'écria :

– Keijiro ! Cette fois point de moine, point de fruits, point de bambou derrière ton dos. Tu as atteint un niveau de respiration digne d'un samouraï novice. Sauras-tu le conserver dans le combat ? À toi de te le prouver...

Un gros objet brun s'écrasa à quelques mètres de moi. Ce que je pris pour un bloc de terre sèche était en fait un nid de guêpes de Tsuba. Des guêpes non mortelles, mais à la piqûre très douloureuse ; ces insectes étaient gros comme des moineaux.

Le nid déchiré en son centre commençait à laisser échapper une nuée de guêpes mécontentes, qui décidèrent de m'attaquer !

Mon bokken frappa les insectes un à un, mes poumons s'emplissaient et se vidaient à harmonie parfaite avec mes coups et mes esquives. Au bout de quelques longues minutes, les guêpes découragées partirent en quête d'un autre nid.

Sakano apparut au pied de l'arbre et me lança :

– C'est bien, mais tu es encore un peu lent dans tes attaques...

Je compris que tous les exercices difficiles, que Sakano m'avait contraint à faire m'avait appris une chose essentielle : savoir respirer.

Poème de Keijiro, en hommage à Kiwa la cascade sacrée de Tsuba

Ton eau est pure
Ton eau est froide
Ton eau nettoie l'âme
Ton eau apaise les maux

Le cristal liquide qui est ton sang
Coule au temple en donnant la vie
Il s'infiltré dans nos terres et nos puits
Nos moines et nos poètes te louent jour et nuit

Kiwa cascade maternelle
Kiwa cascade protectrice
Kiwa lorsqu'on dort sous tes ailes
Ton eau nous est bienfaitrice

L'oiseau vient s'abreuver, juste à côté du chat
Le samouraï vient méditer sur ton grand rocher plat
Kiwa ton énergie est invisible
Mais ton pouvoir est réel

Kiwa, nous, samourais te remercions.

Ma première rencontre avec des Waishiki

Septième année, dojo Keitu.

Un jour de la saison des pluies, juste avant la saison chaude, mon maître d'armes du dojo, Keitu-Jin, m'invita à suivre un entraînement un peu spécial. Nous montâmes dans une embarcation et nous nous éloignèrent de la plage, assez loin pour ne plus voir la terre. À la fois impatient et apeuré par l'épreuve qui m'attendait, je profitais de la navigation de Keitu-Jin pour examiner les flots. Plusieurs formes sombres nageaient entre deux eaux, non loin de notre bateau. Je finis par enfin demander au maître de quoi il s'agissait et il se contenta de répondre :

- Keijiro, tu le sauras bientôt...

Au bout de longues heures de navigation, il arrêta la barque, jeta une corde lestée par-dessus bord et s'assit au bord de la coque. Il ôta son large suge-kasa et laissa le soleil frapper sa tête. Il sourit et me lança :

- Le soleil chauffe aujourd'hui, l'eau doit être parfaite. Les Waishiki sont plus excitées en eau froide mais, cela te fera un bon entraînement.

Tu vas plonger et tu vas te servir de ce bambou. Comme tu peux le voir, il est hérissé de pointes à son extrémité et il est lesté de plomb fondu. Tu vas utiliser cette arme, sous l'eau pour te défendre des attaques féroces des Waishiki. Ce sont les formes dont tu parlais plus tôt. Des poissons épineux, carnivores et agressifs. Ne te fais ni mordre, ni piquer car alors tu serais pris d'hallucinations et de douleurs atroces.

Anxieux mais confiant, je plongeai alors dans la mer d'Ojikinawa. En un instant deux poissons fonçaient sur moi, gueules ouvertes prêts à mordre. Le lest de plomb me permettait de bouger le bambou sous l'eau comme si je le manipulais à l'air libre. Les pointes déchiraient les waishiki les uns après les autres. Jusqu'à ma première piqûre. Douleur. Chaleur. Et confusion. Ma tête se mit à tourner. J'avalai de l'eau une première fois. Un deuxième waishiki vint se frotter à moi et ses épines lacérèrent mon bras.

Je luttais plusieurs minutes durant jusqu'à ce que la confusion devienne trop grande. Keitu-Jin me tira hors de l'eau et m'allongea au fond de la barque.

– Cette épreuve n'a pas pour but de te tuer, ni même développer en toi une quelconque capacité spéciale. Cette épreuve vise juste à te faire sentir que ta façon de combattre doit être constante. Que tu sois dans l'eau, au bord d'une falaise, sous la pluie, ou pris dans une tempête de neige, ton arme est le prolongement de ton corps et ton corps celui de ton esprit. Si tu laisses ton environnement dicter sa loi, tu mourras.

Le souvenir des Waishiki, resta longtemps dans ma mémoire et le dernier plat que je préparai pour mon maître avant de quitter son dojo, fût du waishiki grillé. Keitu-Jin apprécia la note d'humour et me félicita pour ma cuisson et pour ma pêche...

©Sunkmanitu. 2017 Tous droits réservés.

