

## MANŒUVRES SECRETES DE KENJUTSU DES CLANS MAJEURS

Dans tous les dojos de Rokugan on enseigne l'art du kenjutsu. Mais tout comme il existe sept clans majeurs, il y a autant de façons d'enseigner cet art, de l'appréhender et même de le pratiquer.

Aussi, bien que les fondamentaux de ces enseignements soient les mêmes, il existe toutefois quelques subtilités qu'aborde tel ou tel clan, selon que sa vision du kenjutsu est défensive, offensive, combine le katana et le wakizashi ou encore que ce clan mette en avant la concentration ou l'utilisation du *chi* en combat.

Au fil des siècles se sont ainsi profilés sept pratiques distinctes du kenjutsu et de ces pratiques, sont nés des mouvements secrets qu'aucun des sept clans n'enseignera aux autres, puisse ce qu'il s'agit de sa vision du kenjutsu et fait donc partie intégrante de son identité propre.

Les manœuvres secrètes qui sont présentées ici ne peuvent être apprises que dans les dojos du clan qui en est à l'origine, et ne seront enseignés qu'à des samouraïs de ce même clan. Il va de soi que tout samouraï surpris à enseigner l'une de ces manœuvres à une personne étrangère au clan sera punie de mort.

Ces manœuvres de kenjutsu sont sans doute le secret le plus jalousement gardé par les dojos des clans majeurs. Aussi, il est rare qu'on les enseigne à de jeunes samouraïs sans expérience.

L'acquisition d'une manœuvre secrète se fait avec la permission du Maître et pour 10 points d'expérience pour un bushi, 15 pour les autres (shugenja et courtisans). L'entraînement est bien entendu très long (au moins un mois si l'élève est un peu doué) et monopolise entièrement le personnage qui souhaite apprendre la manœuvre. De plus, un tel apprentissage se mérite : un haut fait d'arme, un acte héroïque ou une remarque brillante lors de la cour d'hiver feront tomber les dernières réticences des senseï. Dans tous les cas, l'autorisation d'apprendre ces manœuvres (octroyée par le daimio de clan) doit nécessairement être jouée.

D'autre part, ces manœuvres s'exécutent exclusivement au katana (à l'exception des manœuvres du clan du Dragon pour lesquelles on utilise le daisho).

### MANŒUVRES SECRETES DU CLAN DU CRABE :

Les senseï du clan du Crabe enseignent avant tout à éviter les coups de l'adversaire et à le terrasser en une seule attaque car, le long du Mur, il est vital de garder ses forces. Qui sait ce qui vous attend demain ou dans une heure ?

*Survivre jusqu'à demain. Mais vaincre aujourd'hui.*

#### ➤ Briser l'assaut :

*Par cette manœuvre, on enseigne aux samouraïs à parer les attaques les plus violentes, puis à se servir de la force que l'adversaire a placée dans celle-ci pour le jeter au sol.*

Lorsque le samouraï réussit à parer l'assaut ou la charge d'un adversaire, il peut immédiatement tenter de le faucher (ou le faire tomber de cheval). Il bénéficie de plus d'un bonus de 1G0 sur son jet. Il s'agit d'une seule et même action.

➤ **Abattre les montagnes :**

*Cette manœuvre est sans doute la plus violente qui existe. Elle mise tout sur la puissance du coup que l'on porte et fait abstraction de tout instinct de survie. C'est sans doute la dernière et la meilleure chance d'un samouraï du clan du Crabe face à un Oni.*

Le samouraï déclare un assaut face auquel son adversaire peut répliquer, avant même que le samouraï ne frappe. Il fait alors un jet d'attaque sous (Réflexe + compétence d'arme) contre le ND du samouraï -15 (cette attaque est gratuite et ne compte pas dans le nombre maximum d'action offensive du tour). Qu'il soit ou non touché, le samouraï réalise son assaut. S'il blesse son adversaire, il pourra ajouter aux dommages la marge de réussite entre le jet d'attaque et le ND de l'adversaire.

**MANŒUVRES SECRETES DU CLAN DU DRAGON :**

Le clan du Dragon ne cache pas sa vision très particulière du kenjutsu : elle s'appuie sur le fait que le samouraï possède deux lames et qu'il est idiot de ne point en profiter.

Aussi, les manœuvres secrètes du clan du Dragon se basent sur ce même principe : se servir à la fois du katana et du wakizashi pour rendre défense et attaque plus précises, plus efficaces.

*Deux mains, deux lames, un seul homme.*

➤ **La mâchoire du dragon :**

*Grâce à cette manœuvre, un samouraï peut désormais parer en utilisant son daïsho, et non plus uniquement son sabre. Croisant ses deux lames pour bloquer l'arme de l'adversaire, le samouraï peut même tenter de le désarmer.*

Lorsque le samouraï exécute avec succès une parade, il peut immédiatement tenter de désarmer son adversaire. Il bénéficie de plus d'un bonus de 1G0 à son jet. Il s'agit d'une seule et même action.

➤ **Les griffes du dragon :**

*Cette manœuvre enseigne à se servir de ses deux lames lors d'une même attaque. Le samouraï exécute un même mouvement des deux bras, rendant son attaque bien plus difficile à parer.*

Le samouraï répartit ses dés d'attaque de façon équitable entre ses deux attaques (on divise par deux les dés lancés mais on garde toujours le trait : 6G3 donne deux fois 3G3). Il effectue deux jets séparés. L'adversaire ne pourra parer qu'une seule des deux attaques car elles sont simultanées. Il s'agit d'une seule et même action.

**MANŒUVRES SECRETES DU CLAN DE LA GRUE :**

L'enseignement du kenjutsu dans les dojo du clan de la Grue est très proche de l'enseignement du iaijutsu, à tel point que ces deux disciplines sont apprises de concert par les samouraï du clan.

Aussi, il est évident que le kenjutsu vu par le clan de la Grue est un art subtil, raffiné, proche de la danse en quelque sorte : les samouraï tracent dans les airs des arabesques mortelles et inscrivent au sol leur victoire en calligraphie de sang.

*Soit léger comme le vent, souple comme le roseau, mais plus affûté encore que ta propre lame.*

➤ **Le roseau plie, puis cingle :**

*Cette manœuvre apprend à accompagner le coup de l'adversaire de sa lame, pour le dévier en fin de course, puis, comme le roseau se redressant après le passage du vent, à frapper l'adversaire une fois que la menace de sa lame est écartée. Par ce simple mouvement de poignet, le samouraï a dévier la lame adverse et vient placer sa riposte.*

Lorsque le samouraï déclare une parade-riposte, il peut ajouter à son jet d'attaque la marge de réussite de sa parade. Il doit toutefois remplir les conditions nécessaires à l'exécution d'une riposte : déclarer deux augmentations sur sa parade.

➤ **Laisser venir les loups :**

*Cette manœuvre enseigne aux samouraï à revenir en position de garde après chaque coup porté ou dès qu'un répit se présente au cœur du combat. De nouveau en garde, le samouraï recentre ses énergies, redresse son sabre, bande ses muscles et attend son adversaire pour lui asséner le coup fatal.*

Le samouraï peut déclarer, comme s'il s'agissait d'une manœuvre classique de combat, qu'il revient en garde. Aucun jet n'est nécessaire, le samouraï revient juste en garde mais bénéficiera d'une augmentation gratuite sur sa prochaine action. On ne peut cumuler deux fois de suite les effets de cette manœuvre. Le samouraï bénéficie également d'une augmentation gratuite lors d'un duel de iaijutsu, utilisable pour viser ou lancer un dé de dommage supplémentaire.

## **MANŒUVRES SECRÈTES DU CLAN DE LA LICORNE :**

Le long voyage du clan de la Licorne au travers des Sables Brûlants a profondément affecté sa façon de se battre. Aussi, l'art du kenjutsu tel qu'il est enseigné dans les dojo du clan est unique : postures, passes d'armes, tenue du sabre et gardes sont très différentes de celles des autres clans.

L'accent est mis sur la vitesse, de sorte à déstabiliser l'adversaire. Les coups sont rapides et les samouraï les enchaînent plus vite encore.

*Soit comme le vent chaud du désert : harcèle ton ennemi jusqu'à ce qu'il soit épuisé puis recueille son dernier souffle lorsque tu cesses de jouer avec lui.*

➤ **Vif comme la hyène :**

*Cette manœuvre apprend à harceler l'ennemi, à favoriser la vitesse au détriment de la force : frapper comme un essaim d'abeille pour épuiser l'ennemi.*

Le samouraï peut, à la même initiative, porter deux attaques sur un unique adversaire. Les deux attaques se résolvent par un jet de (Réflexe + kenjutsu), mais le samouraï doit déclarer une augmentation pour chacune. De plus, la VD de l'arme baisse de 1G0 (soit Force + 2G2 pour un katana normal). Il s'agit d'une seule et même action.

➤ **La vipère des sables :**

*Tout comme le céraste du désert qui bloque sa victime avec son corps pour mieux la mordre, cette manœuvre enseigne aux samouraï à saisir leur adversaire au bras, au*

*kimono ou à bloquer sa jambe en lui marchant sur le pied, de sorte à briser sa garde, puis à le frapper, sans qu'il puisse opposer de défense.*

Le samouraï fait un jet d'Agilité + Jujutsu pour saisir son adversaire ou l'entraver. Il bénéficie d'un bonus de 1G0 pour ce jet. Puis, dans la même action il peut frapper son adversaire. Temps que les deux protagonistes sont ainsi « liés », ils perdent tous deux leur score de défense à leur ND et subissent un malus de 1G1 à l'esquive. L'adversaire subit en plus un malus de 1G0 à la parade. L'adversaire peut tenter de se dégager à son tour en réussissant un jet opposé de Force (ou Agilité) + Jujutsu.

### **MANŒUVRES SECRETES DU CLAN DU LION :**

L'enseignement guerrier prodigué au sein du clan du Lion met naturellement l'accent sur l'aspect offensif et stratégique du kenjutsu. Aussi, les manœuvres secrètes développées par les senseï des dojo du clan reflète bien cet état d'esprit.

*Sobres, rapides, efficaces.*

#### ➤ **La rage du Lion :**

*Cette manœuvre apprend au samouraï à se débarrasser de deux adversaires en un seul coup, de sorte à économiser ses forces pour faire face aux ennemis qui suivront.*

Le samouraï peut toucher deux adversaires en effectuant une seule attaque. Il frappe sur le ND le plus élevé et doit déclarer deux augmentations. Il répartit ensuite les dommages (Force +VD de l'arme) entre ses deux adversaires, de façon équilibrée. Il s'agit d'une seule et même action.

#### ➤ **Maîtriser toute chose :**

*Cette manœuvre est également une leçon tactique. Elle apprend à maîtriser le terrain, les déplacements de l'ennemi, le souffle du vent et les intempéries, l'éclat du soleil... à tirer partie de chaque élément.*

Au début de chaque tour, le samouraï peut faire un jet de (Eau + Art de la Guerre) contre (Eau + Art de la Guerre) de l'adversaire. S'il l'emporte, il bénéficie pour le tour d'une augmentation gratuite, plus une pour deux augmentations déclarées sur ce jet. Cette augmentation est utilisable pour les jets d'attaque, de dommages, de manœuvres classiques ou pour réaliser des actions supplémentaires.

### **MANŒUVRES SECRETES DU CLAN DU PHENIX :**

Le clan du Phénix est le seul dont la vision du kenjutsu soit moins basée sur le physique que sur le *chi*. En effet, les senseï de ce clan enseignent que le corps n'est rien, que l'esprit est tout et que si leur *chi* est assez puissant il pourra perturber le *chi* de l'ennemi, le faire faiblir puis le vaincre.

L'enseignement du kenjutsu est toujours associé à celui de la méditation et est toujours suivi de longues prières aux kami puis d'une séance d'acupuncture.

*Ouvre ton œil intérieur pour vaincre. Les deux autres ne te seront alors d'aucune utilité.*

➤ **Se soustraire à la morsure de l'acier :**

*Cette manœuvre enseigne aux samouraï à n'esquiver les attaques de l'adversaire qu'au dernier instant, de sorte à tirer ainsi un avantage tactique considérable. Il faut néanmoins une bonne dose de sang froid et beaucoup de concentration pour se soustraire à la lame de l'ennemi lorsque celle-ci n'est qu'à quelques millimètres de sa gorge.*

Lorsque le samouraï déclare une manœuvre d'esquive, il pourra ajouter à sa prochaine initiative et à sa première action du prochain tour, la marge entre son jet d'esquive et le jet d'attaque de son adversaire.

➤ **Zazen :**

*Cette manœuvre apprend aux samouraï à entrer en état de zazen : la parfaite harmonie du corps et de l'esprit. Cet état permet au chi de voyager librement au travers du corps du samouraï et ce dernier en tire une force qui émane de son corps et peut même effrayer son adversaire.*

Le samouraï peut, au début du tour, effectuer un jet de Vide opposé au Vide de son adversaire. S'il l'emporte, son adversaire lancera un dé de moins sur son prochain jet d'attaque et de dommage et un dé de moins par augmentation déclarée.

## **MANŒUVRES SECRETES DU CLAN DU SCORPION :**

Nul n'ignore que le scorpion est sournois. Comment se fier à une créature qui porte, caché dans son dos, un dard venimeux ? Le clan du Scorpion est à l'image de cet animal : rapide et mortel.

Les dojo du clan mettent en effet l'accent sur la rapidité et l'effet de surprise : les élèves doivent prendre l'initiative et surprendre l'ennemi s'ils veulent vaincre.

*Montre ta main droite, brandit ton sabre, frappe du pied.*

➤ **Laissez les rugir :**

*Cette manœuvre incite le samouraï à tirer partie de la rage de ses ennemis. Il est en effet plus simple de les laisser venir à vous en courant, puis de cueillir leur tête une fois qu'ils ont commis l'erreur de venir si près de vous.*

Lorsque l'adversaire déclare un assaut ou une charge contre le samouraï, celui-ci peut tenter une esquive. S'il évite l'attaque de son adversaire il peut immédiatement riposter (en ignorant la règle qui le limite à cette seule esquive comme action pour le tour), en utilisant (Réflexe + kenjutsu) contre le ND -15 de son ennemi (malus du à l'assaut). Il s'agit d'une seule et même action.

➤ **Tuer d'un regard :**

*Cette manœuvre enseigne au samouraï que le regard qu'il porte sur son adversaire a autant d'importance que la manière dont il tient son sabre. Si la mort de son ennemi passe dans ses yeux, alors ce premier saura qu'il est déjà vaincu.*

Lorsque le samouraï tente de **Distraire**, d'**Insulter** ou d'**Intimider** son adversaire, il pourra ajouter à nouveau son score de Sincérité, de Manipulation ou d'Intimidation pour chaque augmentation déclarée (au lieu de +1 par augmentation).