

## Ecole de la Montagne Dorée

Elle fut fondée par Mifune Toshiro, l'un des plus fidèles samurai de l'empereur. Son école principal se trouve d'ailleurs dans la capitale. Pendant la guerre sans nom Toshiro retint à lui seul une armée de gobelins dans une passe. Il en fit fuir près de la moitié rien que par l'intensité de son regard. Voyant qu'ils allaient tout de même réussir à passer il fit s'écrouler les deux flancs de la colline en deux coup de sabre, se tuant et emportant avec lui le reste de l'armée. Son école changea alors de nom pour lui rendre hommage.

Pour les disciples de la Montagne Dorée l'arme n'est rien, c'est de celui qui la porte que vient la véritable force. Cette force ils la puisent au fond d'eux même, en renforçant leur volonté. Condition : manier une arme de mêlée ou un art martial ; trait de caractéristique : stabilité ; MEN 9.

### Elève

- Le regard de Mifune (1 PG): la force de la volonté transparait dans le regard du combattant, elle impressionne tellement son adversaire qu'il en perd ses moyens. Faire un jet de Volonté ND Volonté de l'adversaire. Le NA de l'adversaire est diminué de -2 en cas de réussite. Pré requis : Intimidation +2.
- Force de frappe (1 PG): le sabreur se concentre sur le coup qu'il va porter, sa volonté s'ajoutant aux dégâts que va faire l'attaque. Par contre ça ne marche que sur les solides. NA déterminé par Méditation basé sur la Volonté, ND 20 moins le nombre de rounds de concentration. Pré requis : méditation.
- Même pas mal : la volonté est plus forte que la douleur. Pré requis: Résistance à la douleur. Permet de continuer à se battre même avec des points de vie négatif. A chaque rounds il faut tester la volonté ND dégâts subis, en cas d'échec ça n'a plus d'effet et le personnage s'écroule.

### Initié

Lorsque les enseignants estime que la volonté de l'élève est suffisamment affermi ils acceptent de lui enseigner les techniques secrètes de la Montagne Dorée. En terme de jeu le personnage doit acquérir les traits Inflexible et avoir une volonté de 10 au moins. Le passage par le stade d'élève n'est pas obligatoire, si l'individu est assez doué, il apprend directement le niveau d'Initié.

**Kiai** : pousse un cri qui est le reflet de la concentration de son Chi qui paralyse son adversaire. Faire jet d'attaque avec Volonté (ou intimidation ?) ND Vol adversaire ? pas de DG mais un malus à tous les jets pour le premier round. Risque d'épuisement en cas d'échec: se retrouve vidé de ses forces=c'est le crieur qui prend la malus !!

**Frappe explosive** : un coup de tonnerre accompagne le coup, fait exploser les solides

**Lame de volonté** : peut se battre avec une arme d'énergie psionique immatérielle qui touche

comme une vraie mais qui n'a pas de substance. Elle ne touche que ce qu'il désire et donc traverse les armures ou les solides comme les murs. Elle a la même taille qu'un katana. Un défaut de concentration la fait disparaître.

**Lame d'élément** : le sabre est un vecteur vers les autres éléments du taoïsme, son toucher provoque le feu, la glace, le bois et il en manque un je sais plus lequel. Pré requis taoïste

**Frappe à distance de Jubei**: Prérequis Iaijutsu. En dégainant se crée une onde de choc qui fait autant de dégâts qu'un vrai coup mais à distance. Distance égale à la volonté bien sur.

### Maître

Les Maîtres de la Montagne Dorée se réunissent en comité pour décider si l'Initié mérite de faire partie des leurs. Il doit avoir une Volonté d'au moins 12 et faire preuve de la force de sa volonté en exhibant une technique jamais vu auparavant.

Exemple : Mifune déclencha une avalanche en combinant une frappe à distance et une frappe explosive.

## Ecole du Paon du Sud

Fondé par Kitamura Ryuhei. Très populaire chez les jeunes parce que ça a de la gueule ; technique qui en jette, spectaculaire avant tout. Pas de véritable philosophie si ce n'est tout dans l'apparence.

Conditions : aucunes, si : avoir une grande gueule.

### Elève

Force de frappe

Arts martiaux: Kung Fu du tabouret : se battre avec n'importe quoi, ce qui tombe sous la main. Mais ça doit être un objet qui ne ressemble pas du tout à une arme, un balai ça marchera pas, une échelle si.

Iaijutsu

Se battre avec deux armes (une dans chaque mains)

Combat aérien: peuvent se battre en sautant

Armes exotiques: une arme sur mesure, qui n'est utilisé que de peu de personnes. Arme chinoise, sabre emberlificoté (voir L'habitant de l'infini).

### Initié

Doit avoir un look original (tenue vestimentaire, tatouage, maquillage, tics, coiffure, surnom) ET maîtriser un certains nombres de techniques ET avoir effectué une action qui l'ait fait remarquer, en cours de partie serait l'idéal.

**Frappe à distance de Jubei**

**Arme cachée II**

**Bâton à lame** (voir scénario Vorace)

## Maître

Le passage se fait de lui même au bout d'un certain temps : l'attitude du sabreur devient totalement inverse : les maîtres de l'école du paon sont silencieux, discret, moqueur/méprisant pour les jeunes, sans tape à l'oeil, mais gare lorsqu'il se lance dans un combat. Doit avoir foutu une branlée à une bande d'initiés.

Exemple de technique: faire des moulinets avec son arme ou des katas, d'un seul coup toutes les attaques faites pendant ces rounds sont portés en même temps et l'adversaire est découpé en tranches.

## Ecole de la Tortue Eclairée

Fondé par des moines bouddhistes venu de Chine. Plusieurs écoles se sont ouvertes un peu partout, gardant le même esprit mais ouverte à ceux qui ne sont pas moines, et même à ceux qui porte des armes.

La connaissance de son propre corps est indispensable à la bonne pratique des arts martiaux.

Condition : méditation ou esotérisme, médecine

Inspiré par Wu Tang

## Elève

Pas du tigre

Déluge de coups : peut donner dans la même round sans malus une multitude de coups mais qui font moins de dégats.

Assommer : bonus pour assommer

Localisation des shakras : les localisations de coups ont un malus divisé par 2

Kung Fu de la mante religieuse.

## Initié

Condition: médecine +2, méditation +2. Attitude pacifiste.

Tech des points de pression pour immobiliser (voir scénario Vorace)

Frappe à distance

Mains hypnotiques

Combat aérien

## Maître

Il faut avoir renoncer à la violence, avoir monter un hospice ou un endroit pour accueillir les gens. S'être retiré de l'aventure dans un endroit calme, jusqu'à ce que le passé ressurgisse.

Exemple: Guérir par le toucher des maladies et du poison. Tuer par le toucher d'un seul doigt.

## Ecole des frères de l'ouest

Fondé par des moines japonais en adaptant des techniques venues de Chine. Exploits physiques, corps forgés par un entraînement rigoureux et un mode de vie ascétique. N'utilise pas d'arme, que les pieds et les poings.

Inspiré par Shaolin.

### Elève

Force de frappe: préréq Volonté XXX

Déluge de coups

Possibilité d'ajouter son score de méditation sur un jet physique en bonus.

Peau de fer: armure naturelle, permet de parer les armes à mains nues.

### Initié

Voie de la grue : att avec pieds, dans des situations de déséquilibre ?

Barrage de lames (parade multiple)

Combat aérien

Même pas mal

Frappe explosive

### Maître

Prendre la direction d'un monastère ou d'une école sous la demande populaire. Utilisation exclusive de l'enseignement de l'école.

## Ecole du Souffle

Voie du souffle : rester concentré et maître de soi

Souvent pratiqué par les archers.

Inspiré par le Tai Chi, le zen et le judo.

### Elève

Mettre à terre/renverser/immobiliser

Pas du chat

Contrôle de la lame: mais sur les flèches que des DG superfs ou que les dg qu'il veut bien faire

Apaisement: par son sourire il calme les gens, bonus jets sociaux ? pour calmer les colériques ? Les aniamux ?

## Initié

**Ataque à distance**

**Tech de la corde:** en utilisant une corde, il ne fait pas d'attaque mais à chaque parade réussit il attache un membre de l'adversaire, en lui balançant une morale sur son agressivité qui se retourne contre lui.

**Mains hypnotiques**

**Parade arme de jet**

**Je suis un souffle:** on ne le touche que si il le veut, lui non plus ne peut toucher les gens

## Maître