



## Les écoles de combat

Dans le monde de Tsubaya les coups spéciaux ne sont disponibles qu'après de longues années d'apprentissage, d'acharnement et de sacrifice sous la férule d'un Maître ou sensei. Tout cela est représenté par les écoles.

Il faut d'abord pouvoir y rentrer. Certaines sont ouvertes à tous, d'autres sélectionnent selon la classe sociale, les aptitudes, l'arme utilisée ou la religion.

Si les conditions sont remplies le personnage peut devenir un *élève*. Il va apprendre à maîtriser les bases de son art et peut choisir dans les spécialités qu'enseigne cette école. Parfois il s'agit d'une Maîtrise à sa spécialité, parfois une nouvelle spécialité ou de simples PG à dépenser pour avoir des capacités spéciales. Pour passer au niveau suivant, celui d'*initié*, des conditions sont à remplir selon l'école pratiquée. Les *initiés* ont accès à des prouesses qui dépassent l'entendement. Enfin le niveau ultime est celui des *Maîtres* qui ont des capacités quasi-magiques. Pour ce dernier niveau les pouvoirs ne sont pas décrits, juste les conditions nécessaires pour atteindre ce stade et qui changent selon l'école. Ce sera au joueur et MJ de choisir le pouvoir, en restant dans l'esprit de l'école bien sûr.

Les joueurs peuvent fréquenter plusieurs écoles, à moins qu'elles ne soient rivales.

Lors d'un duel il est de bon ton de se présenter en déclinant son nom, celui de son seigneur et les écoles qu'on a présenté ainsi son niveau : « Je suis Wu Cheng, fils de Lao, initié du Paon du Sud, élève de la Montagne Dorée et tu vas regretter d'avoir offensé le temple de Bodhisatva par ta présence !! »

## Les écoles

Ecole de l'Ombre : des coups en traître, des techniques qui surprennent, sèment la confusion.

Ecole de la Montagne Dorée : basé sur la volonté, le chi, apprend à le concentrer au point d'en faire une arme.

Ecole du Soleil Levant : spécialisée dans les combats contre plusieurs adversaires et les duels.

Ecole du Paon du Sud : ne pratique que les actions spectaculaires, qui en mettent plein la vue.

Ecole de la Tortue éclairée : pratiquée par des guerriers qui sont aussi médecins, puisqu'elle passe par la connaissance de son propre corps.

Ecole des frères de l'ouest : pratique surtout les exploits physiques, basé sur un entraînement

rigoureux, une éthique personnel inflexible, un ascétisme forcené.

Ecole du Souffle : rester concentré et maître de soi (zen), se placer au centre de l'univers, être ouvert à ses vibrations, les comprendre, les faire siennes et ainsi accomplir des exploits qui viennent du plus profond de soi, toute la puissance est autour de toi, fait la tienne et tu pourras l'utiliser, mais fait attention à ne pas bousculer le cours des choses ou l'univers se retournera contre toi.

## **Ecole du Soleil Levant :**

Son fondateur, Miyamoto Musashi, s'est illustré sur les champs de bataille de la guerre sans nom puis parcourut le pays afin de parfaire sa technique en remportant plus de trente duels. Il s'installa ensuite à Okinawa où il fonda sa première école qu'il dirige toujours bien qu'il ait déposé son sabre.

L'école du Soleil Levant n'est ouverte à l'origine qu'à ceux qui veulent apprendre le maniement du sabre, depuis peu elle accueille ceux qui désirent apprendre à se servir d'une arme noble (de samuraï), quel qu'elle soit.

La technique du katana que l'école enseigne porte sur les combats contre plusieurs adversaires et les duels. Elle vise à pousser la technique du sabreur à son maximum, que la recherche de son perfectionnement devienne une obsession. La recherche du coup parfait, de la précision, de la force retenue ou dévastatrice, la recherche de la perfection en tant qu'art de vivre.

Les règles qui la régissent sont empreintes d'un certain puritanisme. Musashi ne supporte pas de sortir des règles traditionnelles du bushido. Il n'autorise que le maniement du sabre et du wakizashi, pas d'arme cachée, pas d'arme de jet, il interdit de suivre les cours de l'école de l'Ombre, certains l'ont fait mais leur tête est mise à prix.

Condition : avoir le droit de porter le sabre (en terme d'archétype les Samuraï, Noble, Ninja, Vétéran), Arme de mêlée +2, Trait: code de l'honneur (Bushido).

## Elève

Voici ce que les élèves qui rentrent suivre les cours de Musashi commencent par apprendre.

- L'art de tirer son épée : le joueur doit choisir l'Art Martial Iaijutsu tel que décrit dans le supplément De sang et de sueur.
- Le contrôle de sa lame (1PG) : le sabreur choisit le montant des DG qu'il fait. Il peut aussi choisir de ne faire que des DG superficielles.
- Stratégie +1 au moins
- Politesse +1 au moins
- Déluge de coups (2PG) : le héros a droit, lorsqu'il se bat contre plusieurs adversaires, à l'absence de malus tant que leur nombre est inférieur ou égal à son niveau de spécialité. Condition : Stratégie +1.

## Initié

Ce stade ne sera enseigné que lorsque toutes les bases seront maîtrisées, c'est à dire connues, du personnage. Dès qu'un initié remplit les conditions on considère qu'il maîtrise le coup spécial décrit.

Mais il doit aussi montrer qu'il n'est pas qu'un bourrin en choisissant une spécialité qui développe son sens artistique comme Arts, Cérémonie/cérémonie du thé ou Méditation, une sorte de jardin secret en quelque sorte.

### **Tornade de lame de Myamoto Musashi :**

Le sabreur virevolte sur le champ de combat en distribuant les coups, chaque attaque enchaine sans interruption sur le coup suivant. Il peut porter autant d'attaques sans malus que d'adversaires au contact. Le héros est considéré comme étant en Attaque Totale avec les différences suivantes: il n'a pas de bonus à l'attaque mais un malus à la Défense, en cas d'échec sur un jet la tornade continue.

Conditions : Stratégie +2 ; Arme de mêlée/une arme +4.

### **Barrage de lames :**

La Spécialité de l'arme peut être utilisé pour parer les armes de jet. Dans un combat contre plusieurs adversaires le héros peut faire autant de Défense qu'il reçoit d'attaques sans malus. Il est considéré comme en Défense totale mais n'a pas de bonus à la Défense en ayant toutefois un malus à l'attaque.

Conditions : Stratégie +2 ; PER 9 ; arme de mêlée/une arme +4.

### **Regard du maquignon:**

Le duelliste est capable de jauger une personne en l'observant attentivement, de deviner les écoles qu'elle pratique, les techniques qu'elle maîtrise et de déterminer quels sont ses points faibles. Il lui suffit de l'observer pendant quelques secondes.

Pré-requis: Vigilance +2, Stratégie +2, compétence de combat +4.

Conséquence: immunité contre les Feintes; bonus de +2 pour la détection des humains démonisés et des déguisement; en duel trois rounds sont nécessaires pour se faire une idée puis à partir du quatrième il a un bonus de +2 en initiative et un bonus égale à la moitié de sa spécialité soit en attaque soit en défense.

### **Maître**

Pour être considéré comme un Maître l'Initié doit avoir battu en duel autant d'adversaires que sa spécialité en arme au cours d'un voyage initiatique à travers le pays.

Exemple de pouvoir : Les adversaires sont face à face, il s'élance et se croise ; faire le combat comme d'habitude, si le personnage gagne on considère que tout c'est déroulé dans l'échange de regard: son adversaire s'écroule mort et lui n'a subi aucuns dégâts. En cas d'échec le Maître présente ses félicitations à son adversaire et le joueur peut choisir de faire acte de contrition ou de rejouer le combat, en vrai cette fois.

## Ecole de l'Ombre

Elle fut réservée aux ninjas, depuis qu'ils agissent à visage découvert leur école est ouverte à tous. Loin de la voie du Bushido leurs techniques enseignent la discrétion, la dissimulation et la trahison (dise ses détracteurs).

Conditions : le Trait de caractéristique souplesse, PHY 9, PER 9, Discrétion +2

### Elève

Les élèves peuvent choisir le pouvoir qu'ils veulent si ils remplissent les conditions et si ils payent le prix.

- Pas du chat : le shinobi ne laisse aucune trace sur le sol, il devient impossible à pister. Conditions : discrétion +4. Cette technique permet aussi de courir sur les bambous ou tout autre fil tendu entre deux bâtiments.
- Arme dissimulée I (1 PG): permet de cacher une arme de petite taille sur soi (shuriken, fléchette), avec un dispositif pour la lancer.
- Mille visages (2 PG): le ninja n'a besoin que de trois rounds pour changer son apparence. Si il s'agit de se rendre méconnaissable le jet est automatiquement réussi, il ne faut faire un jet que lorsqu'il veut prendre l'apparence de quelqu'un. Si il n'a pas la spécialité Déguisement le ninja ne peut se grimer qu'en une seule personne (vieillard, mendiant...).
- Rafale de shuriken (1 PG): le ninja est capable de lancer autant de shuriken/fléchette par round que son niveau de spécialité sans malus. Conditions : Arme de jet.
- Ami de l'ombre (1 PG) : le ninja possède une tenue avec cagoule qui lui donne un bonus de +2 en Discrétion lorsqu'il est dans l'obscurité.
- A cause de l'aspect peu conventionnel de ses techniques c'est aussi l'école de l'Ombre qui enseigne le Kung-Fu de l'Homme Ivre (il faut boire un coup) et du Singe (il faut se moquer de l'adversaire en poussant des cris). Le simple fait de les apprendre fait de vous un élève de l'Ombre.

### Initié

L'école de l'Ombre est exigeante avec ses élèves, pour atteindre le niveau d'Initié il faut y consacrer tout son temps, et faire ses preuves. Lorsque les enseignants l'estime prêt ils envoient l'aspirant initié sur une mission, la plupart du temps très dangereuse et délicate. Si il la réussit il est estimé digne de parvenir au rang supérieur.

Conditions : Discrétion +4, Acrobatie +2, Crochetage +1, Vigilance ou Contrefaçon ou Passe-passe +1.

Au niveau d'Initié il sera demandé au Shinobi de se spécialiser, il devra devenir assassin, monte en l'air ou espion et devra choisir les techniques d'initié uniquement dans cette catégorie.

Toutefois certaines techniques sont accessibles à tous.

**Arme dissimulée II** : dans sa tenue le shinobi peut dissimuler une arme de la taille d'un katana.

**Mains hypnotiques** (1 PG): le ninja fait de lents mouvements des mains devant son adversaire afin de capter son attention et de l'étourdir. Faire un jet de Passe-passe avec ND la volonté de l'adversaire. Réussite : bonus +2 à l'initiative et malus -2 à la défense de l'adversaire.

### **Assassin**

Condition : Arme de mêlée +4

Connaissance des points faibles (2 PG) : le malus pour les localisations est divisé par 2. Pré requis : Médecine +1.

Attaque de la mangouste (2 PG) : lors d'une attaque par surprise le ninja ajoute la différence d'initiative entre les deux combattants à son NA.

### **Monte en l'air**

Condition : Acrobatie +4

Frère de l'ombre (1PG): le voleur devient intangible lorsqu'il se cache dans l'obscurité. Tant qu'il se concentre, rien de physique ne peut l'atteindre. L'effet cesse dès qu'il parle, attaque ou bouge. Pré requis : Ami de l'ombre.

Pas du tigre : grâce à l'agilité et à la légèreté de ses pieds le voleur est capable de marcher dans les airs. Il utilise Acrobaties et la ND est déterminée selon la distance et la hauteur qu'il souhaite parcourir. Pré requis : Pas du chat.

### **Espion**

Condition : Baratin ou Renseignement ou Séduction +2, Déguisement +4

1000 et 1 visages (1 PG): le maître du déguisement est aussi habile avec les pinceaux à maquillage qu'avec l'art de semer le doute dans les esprits. Après avoir eut une discussion avec lui, l'interlocuteur oublie son visage ainsi que ce qu'il lui a dit.

L'art du fantôme (1 PG) : en prenant l'apparence de quelqu'un l'espion s'imprègne de sa personnalité, il adopte ses habitudes et sa manière de penser. L'identification va encore plus loin, au point de deviner la manière dont il pense et réagit. Cela lui permet de deviner certaines choses secrètes comme le choix d'un mot de passe ou une trahison.

### **Maître**

Il n'y a qu'un seul maître ninja par clan, donc a priori un seul maître de l'Ombre sur toute l'île. Pour devenir Maître il faut découvrir de qui il s'agit et le tuer.