



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Aides de jeu > **lai-jutsu, Ken-jutsu et blanchisserie**

lai-jutsu, Ken-jutsu et blanchisserie

mercredi 3 juillet 2002, par [Sanjuro](#)

Quel plaisir de manier un sabre, de pouvoir sentir son équilibre entre ses mains, de le sentir devenir un prolongement de votre corps. Mais quelle plaie de devoir le sortir de son fourreau, toujours à vous embêter, pensant l'avoir sorti alors que la pointe traîne toujours à l'intérieur, vous vous retrouvez bloqué en plein début du combat. Vous vous entraînez avec vos condisciples et un bruit désagréable vous indique que vous venez de casser votre étui en essayant de dégainer votre belle lame. Il y a vraiment de quoi se couvrir de honte.

Mais les arts martiaux sont pleins de mystères et une voie de rédemption existe : le iai-jutsu. L'art de dégainer et frapper avec son sabre en un seul mouvement. C'est très bien, mais comment le combiner avec le ken-jutsu, car il s'agit toujours de sabre. Cela peut devenir un élément intéressant dans un combat impromptu, car le lai-jutsu ne s'emploie pas uniquement dans un duel avec cérémonial.



Exemple de duel de lai-jutsu dans une situation de la vie courante :

Votre personnage, lors d'un voyage, s'arrête dans une maison de thé pour se restaurer. Il lie connaissance avec un autre samouraï et mangent ensemble. Comme il s'agit d'un lieu fort reculé, les protagonistes ont conservés leurs armes. Le saké aidant, les langues se délient et voilà que votre personnage lâche mot un fâcheux dans la conversation. Comme l'honneur a été souillé, avant même que le son de ce mot fâcheux ne se soit dispersé, le bruit d'un sabre glissant hors de son fourreau se fait entendre et tente de couper l'herbe sous les pieds de votre personnage, ou plutôt de

couper les pieds tout court (1er attaque en iai-jutsu). Alors là votre personnage, s'il est très talentueux ou très chanceux, en un magnifique mouvement de iai-jutsu, saute pour éviter la lame tout en dégainant et vient trancher le crâne de ce samouraï de rencontre en retombant sur ses genoux. Résultat, l'honneur est sauf mais votre kimono est à laver.

Evidemment cela fait très court comme combat, mais c'est du iai après tout. Un moyen pour prolonger un tant soit peu le combat est de le faire dériver sur du ken-jutsu. Votre personnage, même s'il a magnifiquement réussi son saut, rate sa coupe. Nous voilà avec deux samourais, lame sorti du fourreau, prêts à en découdre. Je plains le tenancier de la maison de thé.

Mais le lai-jutsu est aussi un moyen de se tirer d'un mauvais pas lorsque vos attaquants ont déjà dégainé leur sabre. Vous êtes dans un petit temple sur le bord de la route en train de prier. Vous êtes samouraï, mais rien ne vous empêche d'être croyant. Là, deux infâmes ronins vous assaillent, sabre déjà en main. Sur le premier attaquant vous pouvez utiliser vos techniques de iai-jutsu pour votre 1er attaque. La suite du combat devient du ken-jutsu. Surtout n'oubliez pas de laver votre kimono après, sinon ça fait sale, surtout en sortant d'un temple.

Mais le iai-jutsu, peut aussi servir uniquement à dégainer son sabre. Imaginez un personnage bien entouré, s'enfonçant dans le coin d'une pièce avec son sabre encore au fourreau. S'il ne sait pas comment faire, il lui sera très difficile de dégainer son sabre (un petit malus sur l'action). Et là se sont ses adversaires qui auront besoin de laver leur kimono. Par contre avec une compétence iai-jutsu, il lui sera plus aisé de simplement dégainer son sabre.



Et là il aura peut être la chance de pourvoir laver son kimono.

MJ, dans vos descriptions, même si cela n'est pas facile, il faut essayer d'être précis car, une attaque dans le mode iai-jutsu n'est pas une simple attaque au sabre mais une réponse à une situation donnée. Tout est imaginable, un samouraï que vous croisez dégaine et tente de vous couper en deux, on vous attaque par derrière, vous prenez le thé, ou alors on vient saisir votre sabre pour le voler...

Et n'oubliez pas de prendre un abonnement dans une blanchisserie, ça facilitera votre vie

Maintenant que vous avez connaissance de l'essentiel du iai-jutsu et que votre compétence en blanchisserie a fait un bond faramineux, voyons un peu comment acquérir cette compétence. Si vous êtes au Japon, pas de soucis, trouvez-vous un maître et apprenez avec lui. Petite précision quand même, il faut commencer par apprendre le ken-jutsu avant d'apprendre le iai-jutsu, ou au moins l'apprendre ensemble.

Si vous vous trouvez hors du Japon, c'est un peu plus critique, car à ma connaissance, il n'y a pas d'art équivalent de part le monde. Toutefois, il fût un temps où il y avait des voyageurs japonais, en Chine, en Corée, voire même au Philippines. Donc historiquement, il a pu y avoir des rencontres. Si votre campagne s'y prête, la rencontre avec un guerrier bizarre, au teint un peu jaune, les yeux bridés et portant un sorte de jupe peut apporter les compétences requises.

Mais même avec la bonne rencontre, il faut posséder une arme ad hoc. Je vois d'ici le joueur s'entraînant avec son épée longue au iai-jutsu. Si vous êtes un MJ un peu sadique, laissez le faire, s'épuiser et surtout se gauffer régulièrement devant ses camarades hilares. Donc pour pratiquer cet art, il faut une arme relativement légère ou alors très bien équilibrée, forme courbe de préférence, style sabre ou cimeterre. Si vous avez en tête la forme d'un sabre japonais, laissez vous guider par votre imagination.

Pour les personnages, il s'agit d'une compétence à

part entière qu'il faut acquérir et faire évoluer. Il faut donc avoir ou un maître ou un samouraï déjà expérimenté pour commencer la pratique, voire évoluer dans sa pratique. Dans le cas d'une réussite critique, on peut considérer que le personnage, sous la contrainte des circonstances, a atteint un nouveau niveau de pratique, mais ceci est à laisser à la discrétion du MJ dans les cas exceptionnels. La technique doit être plus difficile à apprendre que la simple pratique du ken-jutsu car elle donne un grand avantage à celui qui la maîtrise (à adapter suivant le système de jeu).

Pour l'initiative le iai-jutsu est à gérer comme une attaque, seulement il n'y a pas d'action à faire pour dégainer l'arme. Cela peut donner un avantage certain lors d'une attaque surprise. Maintenant dans le cadre d'un duel, c'est d'abord une question de maîtrise de soi et ensuite de technique. Ce n'est pas forcément celui qui dégaine le plus vite qui va gagner (allez voir, si vous pouvez le duel final dans le film Yojimbo de Kurosawa). Si l'adversaire se maîtrise bien, il doit être capable d'ajuster son attaque au iai-jutsu même s'il n'a pas l'initiative et de laisser jouer sa technique. Cette technique peut s'utiliser debout ou à genoux (toujours utile, surtout si vous êtes en train de laver votre kimono)

Donc pour résumer au niveau du système de jeu :

- C'est une technique de combat qu'il faut apprendre.
- Avantage d'initiative, l'attaque se fait en dégainant donc surprend généralement l'adversaire.
- Lors d'un combat déjà déclaré, permet une attaque directe et sur une grande partie des positions de l'ennemi.
- La maîtrise de soi est un modificateur lors de l'utilisation de cette technique, pour ne rien laisser paraître à sont opposant de l'instant de ca propre offensive.
- Pour le début du duel, gérez le à la manière d'un duel de western, en prennent en compte que les protagonistes sont à environs un mètre l'un de l'autre.

Maintenant, bon courage, et surtout pensez a votre savon.