

BUSHIDO, LA VOIE DU GUERRIER

ATTAQUES SPECIALES, BOTTES ET RIPOSTES

Ces bottes sont des manœuvres " séculaires " que nombre de samouraï ont exécuté et perfectionné : des enchaînements de coups pour la plupart. Chacun d'eux se pratique avec une arme bien précise et ne peut être pratiqué avec une autre. De plus, un score minimum de 3 dans la compétence d'arme est exigé pour pouvoir utiliser l'attaque en question, ainsi qu'un minimum de 2 dans tous les traits physiques. D'autres restrictions spécifiques à chaque enchaînement sont précisées dans le texte (voir **Restrictions**).

Ces bottes sont accessibles à tout samouraï suivant les enseignements d'un Senseï (maîtrisant ces bottes et disposant de 3 rang en enseignement) et disposant d'un mois d'entraînement, sans pour autant avoir à dépenser de points d'expérience.

Les bottes et attaques spéciales sont classées par arme. Elles ne s'appliquent que pour une arme bien précise et ne peuvent en aucun cas être réalisées avec une autre. D'autre part, le récapitulatif des compétences de Bujutsu (ou compétences de combat) de la Voie du Lion (p.48) étant nécessaire, en voici un rappel :

- **Bojutsu (bâton de combat) :** bo, jo
- **Chisaijutsu (éventail de guerre) :** tessen
- **Kenjutsu :** katana, no-dachi, wakizashi
- **Kyujutsu (tir à l'arc) :** dai-kyu, yumi
- **Nofujutsu (armes paysannes) :** jitte, kama, nunchaku, saï, tonfa
- **Subojutsu :** die tsuchi, tetsubo
- **Tantojutsu (couteau) :** aigushi, tanto
- **Umayarijutsu (lance lourde) :** umayari (cf. Voie de la Licorne p.102)
- **Yarijutsu :** nagamaki, naginata, yari, nage-yari, sasumata, sodegarami
- **Ninjutsu :** ninja-to, shuriken, sarbacane, nageteppe, tetsubishi, han-kyu, kanigawa

En fin de paragraphe, la mention **Type d'action** définit la nature exacte de la botte, et se réfère au tableau de « **Manœuvres classiques de combat** », au système d'initiative qui y est présenté ainsi qu'au nombre d'action possible dans un tour selon l'anneau de Feu.

❖ Passes d'armes au Katana :

La botte du papillon : *C'est sans doute l'une des toute première botte inventée pour le maniement du katana. Elle consiste à forcer l'adversaire à se déplacer, pour éviter la première attaque, pour le conduire là où la seconde sera exactement portée.*

L'attaquant déclare autant d'augmentations qu'il le souhaite pour la première attaque qui n'auront aucun effet sur celle-ci. Si cette première attaque passe la défense passive de l'adversaire (même si ce dernier réussit sa défense active), après calcul des dommages, la seconde attaque bénéficie d'autant d'augmentations gratuites que le nombre déclaré pour la première. Le ND de cette seconde attaque sera toutefois égal à la défense active de l'adversaire, s'il en a déclaré une.

Restrictions : pouvoir porter deux attaques dans le tour.

Type d'action : action offensive. Si les deux attaques sont obtenues grâce à une technique de clan, leur initiative est la même. S'il s'agit de deux attaques obtenues grâce à un anneau de Feu élevé, elles seront espacées de 05 points d'initiative.

Battre le Fer :

Ce mouvement fut élaboré peu après que l'école Kakita établisse son traité de Kenjutsu, où ses gardes étaient dévoilées. Plusieurs écoles cherchèrent donc la faille dans celles-ci et de là est née cette prise de fer. Elle consiste à cingler la lame de son adversaire avec son katana pour dévier sa garde puis à pénétrer celle-ci. Le coup est alors asséné avec puissance ou précision, selon les intentions du combattant. Mais cette technique a un revers : en effet le combattant se découvre lui-même et si son adversaire est plus rapide que lui, il n'aura aucun mal à profiter de cet avantage.

En exécutant cette manœuvre le samouraï décide s'il baisse le ND de son adversaire de 05 ou s'il gagne une augmentation gratuite. Son adversaire reçoit le même avantage pour sa prochaine action offensive.

Restrictions : aucune.

Type d'action : identique à une « manœuvre classique ».

Souche et Tronc :

Ce mouvement fut exécuté par un duelliste du clan du Moineau qui, défié par un membre de la famille Kakita, voulut châtier son adversaire non par le fer mais par le ridicule. S'avançant d'un pas vers celui-ci, de sorte qu'un mètre seulement les sépare, il fit jaillir son sabre du saya mais frappa le Kakita à l'estomac du pommeau de son katana. Le sabre toujours au fourreau, le Moineau recula d'un pas et se retira, peu après que son adversaire, le souffle court, ne morde cruellement le sable de la cour.

Ce mouvement peut, indépendamment, être utilisé en duel ou en combat. Lorsque l'attaquant frappe, il fait un jet sous (Réflexe + Iaijutsu) contre le ND de l'adversaire. Deux augmentations sont nécessaires (trois si l'adversaire est en armure lourde, mais une seule lors d'un duel, les opposants ne portant généralement pas d'armure). Si l'attaque porte, les dommages sont de (Force) g1 (l'armure est ignorée). Si l'attaquant inflige au moins un niveau de santé complet à son adversaire, ce dernier, le souffle coupé, doit reculer d'un mètre et perd sa prochaine action du tour. Notez que ce mouvement laisse le sabre au fourreau, un Iaijutsu peut donc suivre l'usage de cette technique. En duel, cette manœuvre fait perdre de l'honneur.

Restrictions : 3 Iaijutsu au lieu de 3 Kenjutsu.

Type d'action : action offensive.

❖ Passes d'armes à la Naginata :

La queue du dragon : *Cet enchaînement très simple consiste à faucher l'adversaire et, dans le même mouvement, venir poser sur sa gorge la lame de la naginata, le contraignant à la reddition.*

L'attaquant fait un jet sous Agilité + Yarijutsu contre le ND de l'adversaire, en déclarant 3 augmentations. Si l'attaque porte, aucun dommage n'est infligé mais l'adversaire est au sol (son ND est de 05 tant qu'il est au sol) et la lame de la naginata vient se poser sur sa gorge. S'il tente la moindre action, il subira un malus de 05 sur celle-ci ainsi que sur son initiative. De plus, le porteur de la naginata le frappera automatiquement à la tête.

Restrictions : 2 corps à corps, 3 Perception.

Type d'action : action offensive combinée à un fauchage.

Ouvrir les Flots :

Semblable à l'assaut, cette manœuvre n'est pourtant pas aussi " téméraire ". En ouvrant largement sa garde, le combattant prend plus d'amplitude pour son attaque et, dans la course folle de la chair et de l'acier, vient frapper son adversaire avec une énergie cinétique décuplée.

Pour chaque augmentation déclarée pour les dommages, le combattant gagne deux dés à lancer au lieu d'un seul. En revanche, son ND pour être touché baisse de 05 pour chaque augmentation faite. S'il vient à lancer plus de 10 dés, il en garde alors un de plus (pour chaque dé au-delà du dixième).

Restrictions : 3 Force, 3 Agilité.

Type d'action : identique à un assaut.

La garde de Fer :

Cette manœuvre fut élaborée par la garde personnelle de l'Empereur et devint très vite célèbre, pour cette raison. Loin de ce qu'enseigne la plupart des écoles de Bujutsu, elle consiste à suivre les mouvements de l'adversaire du fer de l'arme et à attendre que ce dernier attaque. " Bien téméraire sera celui qui osera se frotter à " la garde de Fer ", bien malin sera celui qui échappera à sa dent d'acier " aurait dit l'Empereur Hantei le 38^{ème}.

L'attaquant se met en garde, le fer de son arme darde son adversaire. Lorsque ce dernier se décide à agir et attaque, il viendra s'empaler sur la naginata et subira 3g3 dés de dommages avant même qu'il ait pu frapper. Il pourra toutefois déclarer des augmentations pour diminuer la VD de l'arme, donc les dommages subits (soit une augmentation pour réduire à 2g2, ou trois pour éviter le fer).

Restrictions : 3 Perception, 3 Intuition.

Type d'action : contre-attaque. Aucune autre action offensive ne peut être entreprise dans le tour sans briser la Garde de Fer.

❖ Passes d'armes au No-Dashi :

Frapper l'Horizon : *Ce mouvement, que l'on dit élaboré par un Matsu, n'a rien de subtil en soi. Il consiste à frapper fort devant soi en décrivant un large arc de cercle, assez large pour que tout adversaire au contact soit ainsi touché. Brutal mais efficace.*

Le combattant fait un jet sous Force + Kenjutsu contre le ND le plus élevé de ses adversaires. De plus, il doit déclarer une augmentation par adversaire au-delà du premier qu'il souhaite toucher. Enfin, la VD des dommages est réduite de 1, soit Force + 2g2. Bien entendu, seules les cibles face au combattant ou sur ses côtés peuvent être visées.

Restrictions : 3 Force, 3 Agilité.

Type d'action : action offensive.

Fendre le Vent : *Cette technique est assez proche de la précédente : en effet elle consiste à fendre les airs en décrivant de larges mouvements de lame devant soi pour dévier les attaques de l'adversaire et dissuader l'ennemi de s'approcher.*

Le combattant fait un jet sous Agilité + Kenjutsu contre un ND de 40 - (rang de Force x 05). Si le jet est réussi, le ND du combattant est augmenté de 05, plus 05 par augmentation déclarée. Cette manœuvre n'est efficace que contre les attaques au contact.

Restrictions : 2 Défense, 3 Force.

Type d'action : esquive. Aucune autre action ne peut être entreprise dans le tour.

❖ Passes d'armes à la Sasumata :

Briser la porte des Vents : *La sasumata sert avant tout à désarçonner les cavaliers et immobiliser les samouraï. Mais certains lui ont trouvé une autre utilisation. Sa forme se prête bien à la frappe à la gorge, zone sensible et souvent peu protégée. Aussi, une technique visant à briser le souffle des samouraï plutôt que rester face à eux pour les tenir en joug fut mise sur pied. Le geste est le même, seule la force exercée diffère.*

Le combattant fait un jet d'attaque sous (Agilité + Yarijutsu) contre le ND de l'adversaire. Trois augmentations doivent être déclarées. Si l'attaque touche, on calcule normalement les dommages (l'armure est bien évidemment ignorée). L'adversaire, sonné, ne pourra pas attaquer pendant un nombre de tours égal au nombre de rangs de dommage subits, après quoi il retrouvera le souffle et pourra de nouveau combattre.

Restrictions : 3 Agilité, 3 Perception.

Type d'action : action offensive.

Faire taire les Loups :

Au cœur de la bataille, loin de ses lignes, un combattant simplement armé d'une sasumata ne peut espérer vaincre une horde d'adversaires. C'est pourquoi un ronin dont l'histoire a oublié le nom mit au point cette " ruse ", qui désormais est très prisée : elle consiste à bloquer l'adversaire, stopper ses assauts lorsque ce dernier tente de frapper en frappant, du fer en croissant de lune de l'arme, ses poignets ou ses mains.

L'attaquant fait un jet de Vide + Yarijutsu contre (Réflexe + compétence d'arme)x 5 de l'adversaire, lorsque ce dernier déclare une attaque sur lui. Le combattant doit déclarer une augmentation, deux si l'adversaire est en armure lourde mais il bénéficie d'un dé supplémentaire à lancer (dû à l'allonge de l'arme). S'il réussit, il contre alors l'attaque de l'adversaire et lui inflige (Force)g1 ds de dommages. L'armure est ignorée.

Restrictions : 3 Intuition, 3 Agilité, 3 Perception.

Type d'action : contre-attaque.

❖ Passes d'armes au Sodegarami :

Prisonnier de la toile : *Il est parfois plus intéressant de faire des prisonniers que de tuer tous ses adversaires. C'est dans cette optique que fut inventé le sodegarami. Et dans des mains expertes, cette arme est terriblement efficace. Cette manœuvre consiste à attraper un pan du kimono de l'adversaire et à le rabattre sur ses bras de manière à l'entraver dans ses mouvements, et il n'est pas rare de trouver, au beau milieu d'un champ de bataille, un samouraï prisonnier de son propre kimono, incapable de se libérer de cette entrave qui est pourtant sienne.*

L'attaquant fait un jet d'attaque sous (Agilité + Yarijutsu) contre le ND de son adversaire. Chaque augmentation déclarée ôtera un dé gardé du groupement de son adversaire sur ses jets d'Agilité de Force ou de Réflexe (au choix de l'attaquant). Si ce dernier n'a plus aucun dé sur ses jets, il est alors immobilisé tant que la prise est maintenue. Si elle est interrompue, une action suffit à l'adversaire pour récupérer toute sa mobilité. Les augmentations peuvent être cumulées sur plusieurs actions (ou même sur plusieurs tours) mais l'adversaire peut toutefois faire des jets d'opposition de Force pour échapper à la prise (mais subit les malus dus à celle-ci). Cette attaque n'inflige aucun dommage.

Restrictions : 3 Perception, 3 Agilité.

Type d'action : action identique au fauchage en cela qu'elle inflige des malus à l'adversaire. Cette action peut être exécutée plusieurs fois sur le tour.

Soulevé par le Vent : *En plein combat, il est impossible de s'occuper d'un adversaire à la fois et bien souvent, une nuée d'ennemis s'abat sur vous avant d'avoir pu en abattre un seul. C'est pourquoi un mouvement fort simple, mais très efficace, fut mis au point pour le maniement du sodegarami : après avoir agrippé l'armure ou le kimono d'un ennemi entre les crochets de l'arme, on envoie valser celui-ci sur l'un des siens en grande force. De la sorte, deux adversaires se trouvent sonnés au lieu d'un seul agrippé.*

Le combattant fait un jet sous (Force + Yarijutsu) contre le ND de l'adversaire et doit déclarer autant d'augmentations que le rang de Force de celui-ci. Si le jet est réussi, l'adversaire est projeté sur son allié le plus proche (ou à défaut la surface dure la plus proche). Les dommages infligés sont de (rang de Terre de la victime projetée)g1 dés de dommage. L'armure ne protège pas contre les dégâts de la chute. Le ou les adversaires devront prendre une action pour se relever ou souffrir d'un malus de 05 (à l'action et à l'initiative).

Restrictions : 3 Perception, 3 Force.

Type d'action : action offensive dont les effets sont identiques à ceux d'un fauchage.

❖ Passes d'armes au Tessen :

La parade arc-en-ciel : *Cette manœuvre consiste à dévier les projectiles en ouvrant largement le tessen et en décrivant devant soi un arc de cercle.*

Le personnage fait un jet sous (Réflexe + Chisaijutsu) contre un ND égal au jet d'attaque de l'adversaire. Une augmentation doit être déclarée par projectile au-delà du premier.

Restrictions : aucune.

Type d'action : il s'agit d'une parade.

Masquer la Lune au Soleil : *Un jour, un jeune samouraï eut l'audace de se moquer d'un officier du clan Lion parce qu'il n'utilisait comme arme sur-le-champ de bataille que son seul tessen. L'officier eut tôt fait de lui démontrer qu'il s'agissait bien là d'une arme redoutable : ouvrant largement son éventail devant les yeux de son adversaire, il profita de l'aveuglement temporaire de celui-ci pour abattre sur son crâne tout le poids de son arme. Depuis plus personne ne rit lorsqu'un samouraï brandit un tessen.*

Le combattant fait un jet sous (Réflexe + Chisaijutsu) contre un ND de (rang d'Intuition de son adversaire)x 05. Si l'attaque touche, l'adversaire, aveugle à l'assaut que lui porte son agresseur ne pourra opposer aucune parade.

Restrictions : 3 Volonté, 3 Intuition.

Type d'action : action offensive.

Frapper à la jointure : *Ce mouvement fut développé par l'école d'Omoidasu du clan du Lion, las de la sombre réputation de lâche dont elle souffrait. Elle fit montre de ses prouesses à l'éventail et si certains samouraï trop prompt de la langue semblent boiter ou souffrir du coude aujourd'hui, c'est peut être qu'ils se sont moquer d'un Omoidasu.*

Ce mouvement consiste à frapper à l'articulation d'un membre de sorte que celui ci soit inutilisable. L'attaquant fait un jet sous (Agilité + Chisaijutsu) contre le ND de l'adversaire. Deux augmentations doivent être déclarées. La VD des dommages baisse de un (soit Force g1) mais l'armure est ignorée. Si l'attaque porte et inflige un niveau de santé complet, le membre touché devient inutilisable, jusqu'à ce qu'il soit bandé et soigné. L'adversaire peut toutefois forcer son mouvement : l'articulation déboîtée se remet en place automatiquement mais l'adversaire subit 1G1 de dommage. Il ne pourra de plus pas attaquer lors de sa prochaine action, à cause de la douleur.

Restrictions : 3 Perception, 3 Agilité.

Type d'action : action offensive, ciblée.

❖ Passes d'armes au Tanto :

L'envol du corbeau : *Technique essentiellement utilisée par les samouraï-ko, elle n'en est pas moins efficace. Proche de la technique " Masquer la Lune au Soleil " du tessan, dont elle s'inspire, cette botte, que l'on dit élaborée par une courtisane du clan Scorpion, vise à troubler l'adversaire par une feinte, le poussant à ouvrir sa garde. Ainsi découvert, l'attaquant dévoile ses véritables intentions et la lame s'abat dans les chairs.*

L'attaquant fait un jet sous (Réflexe + Tantojutsu) contre un ND de (rang de Perception de l'adversaire)x 05. . Si l'attaque touche, l'adversaire, aveugle à l'assaut que lui porte son agresseur ne pourra opposer aucune parade.

Restrictions : 3 Réflexe, 3 Intuition.

Type d'action : action offensive.

Masquer les Étoiles : *Il n'est pas toujours aisé de terrasser un adversaire lorsque l'on est muni d'un seul tanto. Parfois la victoire se trouve dans d'autres stratégies. Une samouraï-ko du clan du Renard, prise au dépourvu par des ronins ivres au cœur de la nuit, se saisit de la seule arme qu'elle portait sur le moment et, visant le front de ses agresseurs, inonda leur regard de leur propre sang, prenant ainsi l'avantage de l'initiative.*

Ce mouvement consiste à viser le front de l'adversaire pour l'aveugler de son propre sang. Il ne s'agit pas tant de viser une zone sensible qu'une région du crâne fortement irriguée. Le combattant fait un jet sous (Agilité + Tantojutsu) contre le ND de l'adversaire. Deux augmentations doivent être déclarées. La VD de l'arme est baissée de 1 (soit Force + 0g1). Si l'attaque touche, l'adversaire subit un malus de -2 dés sur toutes ses actions physiques pendant (6 - rang de Terre) tours, le temps que le sang cesse de couler.

Restrictions : 3 Réflexe, 3 Perception.

Type d'action : action offensive.

Le couteau d'argent : *Il n'existe aucune mention de cette manœuvre dans un quelconque ouvrage d'histoire. On murmure toutefois qu'elle aurait été élaborée par la lie du clan Scorpion, les assassins qu'il emploie. La réalité est peut être bien plus sombre...*

L'attaquant peut placer deux attaques rapides sur un même adversaire en un seul mouvement, grâce à la petite taille de son arme. Il devra toutefois déclarer une augmentation sur chaque attaque. De plus, son propre ND baisse de 05, il doit en effet ouvrir sa garde pour atteindre son adversaire.

Restrictions : 3 Réflexe, 3 Perception.

Type d'action : action offensive.

❖ Passes d'armes à la Yari :

Briser la vague :

Un des maîtres de la Yari de l'école Daïdoji découvrit un jour qu'il était plus efficace d'interrompre l'attaque de l'adversaire et de contre-attaquer plutôt que de subir son assaut et de riposter si l'on en avait encore la possibilité. Il mit alors au point cette botte que l'on nomme "briser la vague". Elle consiste à frapper l'adversaire, au moment précis où celui-ci s'apprête à le faire, à la saignée du bras d'arme, stoppant ainsi son attaque.

L'attaquant fait un jet sous (Vide + Yarijutsu) contre (Réflexe + compétence d'arme)x 05 de l'adversaire lorsque celui-ci déclare sa propre attaque. Le combattant doit déclarer une augmentation, deux si l'adversaire est en armure lourde mais il bénéficie d'un dé supplémentaire à lancer (dû à l'allonge de l'arme). S'il réussit, il contre alors l'attaque de l'adversaire et lui inflige (4 + Force)g2 dés de dommages. L'armure est ignorée.

Restrictions : 3 Perception, 4 Réflexe.

Type d'action : Contre-attaque.

Frapper des deux fers :

Cette manœuvre consiste à frapper l'adversaire avec la hampe de l'arme lorsque celui-ci vient de dévier le fer, le prenant ainsi au dépourvu.

Si l'attaque (avec le fer de la yari) passe la défense passive de l'adversaire mais que celui-ci réussit une esquive ou une parade, l'attaquant peut frapper à nouveau avec la hampe ferrée de son arme. Le jet d'attaque se résout ainsi : (Intuition + corps à corps) contre le ND normal de l'adversaire (et non sa défense active). Une augmentation doit être déclarée. Les dommages sont égaux à (Force) g1.

Restrictions : 2 corps à corps, 3 Réflexe.

Type d'action : action offensive qui se cumule à une attaque simple, qui permet de dépasser le nombre maximum d'action offensive du tour de 1.

Mordre les chairs :

Ce mouvement s'imposa vite parmi les ashigaru désireux d'en découdre rapidement avec leur adversaire. Une fois l'ennemi embroché au bout de la Yari, un geste vif du poignet suffit en effet à retourner le fer dans les chairs, mettant un terme au combat. Cette technique peut sembler déloyale. Il n'y a rien de glorieux à achever de la sorte un ennemi, rien de glorieux non plus à périr ainsi ! Mais lorsque la survie prend le pas sur la gloire, tous les coups sont permis. Tous les Scorpions vous le diront !

Si l'adversaire a été touché lors de l'action précédente et a subi des dommages, l'attaquant ne fait pas de jet de toucher lors de l'action qui suit. Il inflige automatiquement les dommages de l'arme (et d'elle seule !), soit 4g2. Toute protection est bien entendue ignorée (la lame est déjà dans les chairs !). Toutefois, l'attaquant est sans défense. Il ne peut opposer aucune parade lors du tour.

Restrictions : 3 Force.

Type d'action : identique à une manœuvre classique, qui suit directement une attaque simple à la Yari.

