

KATA KIHO : LA MAGIE DE GUERRE

Dans toutes les écoles de shugenja de Rokugan on enseigne l'art d'invoquer les kami et de leur adresser des prières, de sortes que les éléments se « plient » à la volonté du shugenja. Mais tout comme il existe sept clans majeurs, il y a autant de façon d'aborder la magie élémentaire, voire plus encore.

Aussi, bien que les enseignements de base, comme l'invocation ou la création d'effets élémentaires simples, soient communs aux grandes écoles de magie, chaque clan a une vision propre de la magie élémentaire et toutes de ces façons d'appréhender la magie sont complémentaires.

Il existe, bien entendu, de grands mouvements de pensées auxquels deux voire trois écoles de shugenja se rallient : pour l'essentielle il s'agit d'écoles qui maîtrise un même élément. Toutefois, chaque clan s'accorde pour dire que sa vision est unique et correspond à la fois à l'esprit du clan, de son animal tutélaire et aux recherches spécifiques de ses écoles de magie.

Ainsi, au fil des siècles, des sorts secrets ont été inventés. Mais la magie n'est pas absente des champs de batailles : des shugenja de guerre ont développé des « routines » de combat, alliant bujutsu et magie, et les ont nommé « kata kiho ».

Il s'agit de sorts rapides où le shugenja manipule les énergies élémentaires proches (et uniquement l'élément dominant de son école). Il exécute un court kata, destiné à focaliser ces énergies en lui, puis les libère dans l'instant. Les effets ainsi obtenus sont, certes moins puissants que ceux obtenus en lançant un sort classique, mais particulièrement rapide et tout adapté au combat rapproché.

Les « kata kiho » sont considérés comme des manœuvres spéciales (donc identiques à une technique d'école de bushi ou une manœuvre secrète de clan). Le shugenja ne peut donc en réaliser qu'un par tour

Lancer un « kata kiho » revient à lancer un sort de l'élément majeur du shugenja. Toutefois, comme il s'agit d'un « sort instantané », le shugenja peut exécuter dans le même tour en « kata kiho » et d'autres manœuvres classiques de combat. Lancer un « kata kiho » prend toujours une action complète. De plus, les effets d'un « kata kiho » ne durent que le tour où ils sont lancés.

L'acquisition d'un « kata kiho » doit se faire avec le consentement du Maître. De plus, il s'agit de manœuvres secrètes, que l'on ne divulgue qu'aux seuls membres du clan et que l'on n'enseigne pas à un jeune shugenja venant tout juste d'accomplir son gempuku. Dans tous les cas, le daimio de clan doit donner son autorisation pour qu'un personnage puisse apprendre un « kata kiho » et cet accord des plus hautes instances se fait d'autant plus facilement que la personne qui souhaite les maîtriser est glorieuse, expérimentée et reconnue des siens comme une personne de confiance qui sert les intérêts de sa communauté. Il est nécessaire de jouer cet épisode.

Chaque « kata kiho » coûte 10 points d'expérience. Seuls les shugenja peuvent en faire l'acquisition.

« KATA KIHO » DU CLAN DU CRABE :

Les écoles de shugenja du clan du Crabe, tout comme les dojo de bushi, enseignent à leurs élèves à rester en vie, le plus longtemps possible, et à terrasser le plus redoutable adversaire en un minimum de temps.

Dans les écoles de shugenja, les maîtres apprennent à leurs élèves à se servir de la Terre. Les « kata kiho » qu'ils ont développé infusent dans le corps des shugenja une énergie nouvelle et des forces décuplées.

Vitesse et précision sont fondamentaux : la précipitation vous perd et la chance n'existe pas.

➤ **La douleur est ma force :**

Ce « kata kiho » enseigne que la douleur éprouvée par le shugenja lorsqu'il est blessé peut être une force mésestimée. En harmonisant sa douleur et les esprits de la Terre qui sont proches, le shugenja peut alors réaliser de véritable prouesse en combat.

Le shugenja transforme le malus de douleur en bonus, pour toutes ses actions du tour.

➤ **Être le roc :**

Ce « kata kiho » est assez proche de la technique de bushi « la montagne ne bouge pas ». Lorsque son adversaire le frappe, le shugenja concentre les esprits de la Terre au point d'impact, rendant ainsi la zone aussi dure que de la pierre.

Le shugenja peut lancer ce sort avec une action de réserve, en réponse à l'attaque de l'adversaire. Il fait un jet de (Terre) contre le score de dommage obtenu par son adversaire. S'il bat ce score, les dommages sont tout simplement annulés.

« KATA KIHO » DU CLAN DU DRAGON :

Dans les écoles de shugenja du clan du Dragon, les maîtres enseignent à leurs élèves à maîtriser la puissance du Feu. Cet élément est le plus destructeur des cinq et il n'est pas simple d'en dompter la nature belliqueuse et imprévisible.

Les « kata kiho » qu'ils ont développé sont sans doute les plus violents : ils exacerbent la violence de l'être, le nimbent de la puissance du Feu. Mais les maîtres shugenja du clan du Dragon vous révéleront que cette nature agressive est la part animal qui sommeille en nous.

*Si tu suis ton instinct, n'hésite pas une seconde. Si tu suis ta pensée, sois sur de toi.
Mais si tu suis ta rage, tu périras.*

➤ **Peur primale :**

Par ce « kata kiho », le shugenja concentre l'éclat du Feu dans son regard pour terroriser son adversaire. Ses yeux brillent alors plus fort qu'un brasier et l'ennemi peut y voir son reflet, cerner de flamme.

Le shugenja produit pour le tour un effet magique de Peur égal à son anneau de Feu. De plus, aucun des adversaires du shugenja n'a droit à un jet de volonté pour résister à cet effet, du fait de sa nature magique.

➤ **La morsure du brasier :**

Grâce à ce « kata kiho, le shugenja concentre toute la puissance du Feu dans son arme ou dans sa main, qui se nimbe alors de flammèches. Il peut ainsi terrasser son adversaire avec la force du Feu en plus de la sienne.

Le shugenja gagne pour le tour (rang de Feu) dés à lancer pour les dommages (armés ou à main nue). Ces dés peuvent être utilisés sur une unique attaque ou fractionnés sur plusieurs.

« KATA KIHO » DU CLAN DE LA GRUE :

Les shugenja du clan de la Grue sont tout à la fois prêtres et artistes. Ils manipulent avec grâce et délicatesse l'énergie élémentaire de l'Air. Leurs sorts sont pour l'essentiel basés sur la vitesse de déplacement et la rapidité d'exécution.

Leurs « kata kiho » agissent quant à eux sur le charisme du shugenja et sa vitesse de réaction. Tout comme le cygne prenant son envol, ils sont dignes, rapides et magnifiques.

Sois comme une maîtresse cruelle : caresse ton ennemi et fais le chavirer. Qu'il hésite, qu'il doute et il sera à ta merci.

➤ **L'aile du cygne :**

Semblable au cygne qui déploie ses ailes, le shugenja apprend à concentrer l'énergie de l'Air pour accompagner ses mouvements. Ceux ci deviennent plus lestes, plus gracieux, plus à même de dévier les coups de l'ennemi.

Le shugenja gagne pour le tour (rang d'Air) dès qu'il peut utiliser lorsqu'il réalise une parade. Ces dés peuvent être utilisés sur une unique parade ou fractionnés sur plusieurs.

➤ **La grâce du héron :**

Le héron est une créature gracieuse et magnifique que l'on se répugne toujours à toucher de peur de la souiller et de « troubler » le charme. A l'instar de l'animal, le shugenja qui utilise ce « kata kiho » accentue, grâce aux forces de l'Air son charme naturel. Il irradie littéralement d'une aura charismatique presque palpable qui subjugue l'adversaire.

Le shugenja doit remporter un jet d'opposition d'Air. En cas de succès, son adversaire ne pourra déclarer aucune action agressive envers le shugenja. Des augmentations peuvent être déclarées pour affecter des cibles supplémentaires (1 augmentation par cible en plus de la première). Cet effet prend fin si le shugenja attaque sur l'un de ses adversaires.

« KATA KIHO » DU CLAN DE LA LICORNE :

Le clan de la Licorne a une conception de la magie et de la manipulation des forces élémentaires radicalement différente de celles des autres clans. En effet, son long séjour dans les Déserts Brûlants lui a fait découvrir une magie bien différente de celle pratiquée à Rokugan : plus rapide, elle fait plus appel aux forces propres du shugenja qu'aux forces élémentaires. Il s'agit moins de prières aux kami que d'une harmonisation de ses énergies

propres. Les maîtres shugenja du clan de la Licorne enseignent une forme particulière de manipulation des forces de l'Eau.

Les « kata kiho » développés par les shugenja du clan de la Licorne exacerbent cette force intérieure et poussent les shugenja au-delà des limites humaines.

Sers-toi de ton cœur, de ton âme car ils sont une partie du Grand Océan Céleste.

➤ **Puiser en son âme :**

Ce « kata kiho » sert à redistribuer en soi, pour un court instant, les énergies élémentaires qui composent tout corps. Mais le shugenja doit puiser cette nouvelle force au plus profond de son être : dans ses propres énergies d'Eau.

Le shugenja peut, pour le tour, répartir les rangs de son anneau d'Eau dans n'importe lequel de ses traits (à raison d'un rang d'Eau pour un rang de trait). Il ne peut baisser son anneau d'Eau en dessous de 1. Chaque rang perdu en Eau diminue d'autant les traits de Force et de Perception.

➤ **Vivre sur le fil du rasoir :**

Les shugenja du clan de la Licorne apprennent à vivre dangereusement et à compter sur la chance. Ce « kata kiho » est une forme de prière adressée aux kami du destin, pour qu'ils sourient au shugenja qui la lance.

Le shugenja peut, dans le tour, refaire (rang d'Eau) jets de dés. Il devra nécessairement prendre le second jet et ne pourra en aucun cas relancer un échec critique (plus de 1 que la moitié du nombre de dés lancés).

« KATA KIHŌ » DU CLAN DU LION :

La magie des shugenja du clan du Lion repose sur les forces de l'Eau. Ils en tirent à la fois une perception plus vaste et une maîtrise parfaite de leur environnement proche. C'est cette maîtrise des forces de l'Eau (en plus de l'enseignement militaire) qui fait des samourai du clan du Lion de redoutable tacticien.

Les « kata kiho » développés par les maîtres shugenja allient cette maîtrise de l'Eau et la connaissance mystique des ancêtres qui guident chaque membre du clan du Lion.

Crois en nos enseignements : ils sont riches de l'expérience de cents générations qui les ont affiné pour nous, que nous enrichirons nous même.

➤ **La voix de mes ancêtres :**

Le shugenja qui lance ce « kata kiho » fait appel à ses ancêtres pour qu'il l'aide dans son combat. L'aura de ses ancêtres les plus proches le nimbe alors qu'ils guident ses pas, ses gestes et son esprit.

Le shugenja gagne, pour le tour, (rang d'Eau) dès qu'il peut utiliser pour tout jet de compétence. Ces dés peuvent être utilisés sur une action unique ou fractionnés sur plusieurs.

➤ **Sentir la faiblesse :**

Le shugenja affine ses sens grâce à sa maîtrise des forces de l'Eau et cherche à découvrir les déséquilibres élémentaires chez son adversaire. Fort de ces informations, il pourra vaincre plus facilement ou lui rendre le combat plus dur.

Le shugenja gagne, pour le tour, (rang d'Eau) augmentation gratuite. Ces augmentations peuvent être utilisées sur une action unique ou fractionnées sur plusieurs.

« KATA KIHO » DU CLAN DU PHENIX :

Les enseignements prodigués dans les écoles de shugenja du clan du Phénix sont uniques : ils mettent l'accent sur tous les éléments, le Vide compris. Ce clan a la maîtrise la plus totale de la magie et sait plier les kami à sa volonté. Une telle puissance est à la fois fascinante et terrifiante.

Les « kata kiho » développés par ce clan frappe l'adversaire au plus profond de son âme : ils le déstabilisent, le vide de son énergie intérieur.

Ce que tu trouveras en toi, tu le trouveras en ton ennemi. Apprends à te connaître et tu pourras vaincre n'importe quelle force.

➤ **Puiser dans la force de l'ennemi :**

Le shugenja apprend à regarder au plus profond de son adversaire pour y discerner le foyer de son âme. Il y puisera alors l'énergie de son adversaire pour mieux le combattre.

Le shugenja vole 1 point de Vide à son adversaire, qu'il doit utiliser lors de ce tour.

➤ **Dominer l'Onde :**

Grâce à ce « kata kiho », le shugenja est capable de perturber le chi de son adversaire et de brandir le sien comme un rempart aux assauts adverses. Son ennemi est alors confus et doit affronter le shugenja et sa force intérieure à la fois.

Le shugenja impose à son adversaire, pour le tour, son rang de Vide comme malus à toutes ses actions (y compris aux dommages).

« KATA KIHO » DU CLAN DU SCORPION :

Les shugenja du clan du Scorpion maîtrisent les forces de l'Air. Ils sont passés maîtres dans l'art de l'illusion et de la dissimulation et peuvent, à souhait, se soustraire au regard ou brouiller la vue de leur adversaire. La magie de ce clan est semblable à son animale tutélaire : imprévisible et surprenante.

Les « kata kiho » développés par les maîtres shugenja tirent partie de l'effet de surprise. L'adversaire n'est jamais certain de l'homme qui lui fait face : être de chair ou illusion ?

Qu'est ce que ton reflet dans la glace sinon un autre toi ?

Qu'est ce que ton ombre sinon une part de toi ?

➤ **L'ombre et la proie :**

Grâce à ce « kata kiho », le shugenja peut brouiller son image, devenant ainsi plus dur à atteindre, mais aussi à esquiver.

Le shugenja gagne, pour le tour un bonus de (Air) à son ND et ses actions.

➤ **Miroir et fumée :**

Ce « kata kiho » concentre les énergies de l'Air autour du shugenja et l'entoure d'une brume qui le masque aux yeux de son adversaire. Lorsque la brume se dissipe, le shugenja a complètement disparu.

Le shugenja fait un jet d'Air contre la Perception x 5 de son adversaire. S'il réussit ce jet, il disparaît pour le tour et réapparaît dans un rayon de (rang d'Air) de sa position de départ. S'il a l'initiative sur son adversaire le tour suivant, il pourra le frapper sans que celui-ci ne puisse opposer de parade.