

LES ARCS

Les Arcs classiques (Le livre de Base)

Arme	RA	FOR	DEX	PA	Dégâts	Portées	enc (mun)	Prix	% base
Atlat	dexMRA	7	9	6	+1D6	+10 / +20	0,5 (1)	20	5
Arc simple	dexMRA	9	9	5	1D6+1	90 / 120	0,5 (0,05)	150	5
Arc long	dexMRA	11	9	6	1D8+1	90 / 275	0,5 (0,05)	350	5
Arc composite	dexMRA	13	9	7	1D8+1	120 / 225	0,5 (0,05)	500	5

Arc Composite : cet arc est réalisé en bois et en corne afin de lui donner une certaine rigidité en conservant sa flexibilité. Une force relativement importante est nécessaire pour le bander.

Arc Long : réalisé dans une seule pièce de bois, il est comparable au fameux arc anglais. Il s'agit d'une arme d'infanterie qui possède une portée importante et un impact très élevé.

Arc Simple : il s'agit d'un arc normal réalisé avec une ou deux pièces de bois. Son efficacité n'est pas comparable à celles des autres arcs.

Atlatl : ce bâton assez court est utilisé pour augmenter la portée et les dommages d'un javelot ou d'une fléchette. Cette arme diminue la vitesse d'utilisation du missile mais augmente sa précision.

Les Arcs Spéciaux

	RA	FOR	DEX	PA	Dégâts	Portées	enc (mun)	Prix	% base
Le Grand Arc	dexMRA	inc	inc	15	3D6+1	- / 425			20
L'Arc Elfique	dexMRA	Lié au porteur			1D8+1				

Le Grand Arc : Arc ne peut être manié que par des Archers de Roche Vierge (Grotarons) qui ont une force moyenne de 34 à 35, cet arc fait plus de 3 mètres d'envergure. Il peut parfois être utilisé par des géants encore jeune. Les archers de roche-vierges ont un rôle de baliste mobile, leur bonus aux dégâts avoisinant les 6D6, cela donne un projectile aussi puissant qu'une catapulte soit 6D6 de dégâts.

L'Arc Elfique : Cet arc en bois vivant est un esprit allié du culte d'Aldrya qui ne peut être tenu en main que par des elfes sous peine de se détruire et ses pouvoirs ne peuvent être utilisés que par son propriétaire légitime, unique et interchangeable.

L'Empire Japonais (La Voie du Samurai)

Les Yumi	RA	FOR	DEX	PA	Dégâts	Portées	enc (mun)	Prix	% base
Daikyu	dexmra	11	9	6	1D8+1	90 / 275	5 (.05)	350	20 / 10
Arc, Hankyu	dexmra	9	9	5	1D6+1	90 / 120	5 (.05)	150	20 / 10

Le Daikyu : Il est aussi appelé Yume, c'est un arc asymétrique tenu à 2/3 de sa hauteur ce qui permet de s'en servir à cheval, à pied et à genoux tout en gardant l'arc vertical et cela sans aucunes gênes. Il est utilisé à la fois par les cavaliers et par les fantassins. Le daikyu a une longueur moyenne de 2,20 m à 2,40 m, bien que certains exemplaires puissent atteindre 2,70 m. C'est un Arc de Bushi destiné à la guerre.

Le Hankyu : C'est un arc court construit sur le même principe que le Daikyu, il est donc asymétrique et particulièrement utilisé par les Ashigeru (soldats venant des « gens du peuple ») ne pouvant porter de Daikyu. Il en existe différents type destiné à la chasse, à la Guerre, à l'entraînement etc...

Rappel des Règles de Jeu & Interprétations

Bander son arc

La corde d'un arc n'est jamais en permanence tendue sur l'arc, à l'exception de l'Arc Elfique. Sauf si vous êtes déjà prêt à vous battre, il faudra en premier prendre du temps pour tendre la corde sur un arc. Ce temps sera estimé à un round complet dont trois rangs d'actions (3 R.A.) pour prendre l'arc en main.

Puis, Prendre une flèche, l'encoche et bander l'arc prend un temps minimum de 3 RA. Enfin, viser et tirer prendra « Dexmra » R.A.

La volée

Une volée est le terme utilisé pour désigner une série de trois flèches tirée, ce temps varie en fonction de la Dexmra de chaque personne mais prend en général 2 rounds de combat soit plus d'une vingtaine de secondes.

Ajuster son tir (Viser une cible)

Un archer peut en prenant un peu plus de temps ajuster son tir, cela lui donne un bonus de +10% et nécessite une durée de 3 rangs d'actions ce qui revient souvent à tirer sa flèche en fin de round, au risque de voir sa cible s'être déjà mise à couvert.

Viser une localisation

Viser une localisation occasionne un malus, si la compétence seule de l'archer est inférieure à 100%, diviser par 2 le pourcentage de réussite; au delà de 100%, limiter le malus à 50%. Ce malus est cumulable avec celui des portées longues.

Tir en portée longue

Un arc dispose de 2 distances de tir. La plus courte est celle pour laquelle l'archer ne dispose d'aucun malus. Entre la plus courte et la plus longue le malus divise par 2 la compétence du tireur.

Il est impossible d'atteindre une cible au delà de la plus longue portée.

Tir sur un groupe, une mêlée

Tir sur un groupe ordonné (un bataillon)
+1D6% par entité (< 20 Pts de Taille).

Tir sur un groupe désordonné (une mêlée)
+1D6% par entité visible.

Tir sur une cible dans une mêlée : Pour toucher une seule cible, divisé le % de réussite par le nombre de personne entourant à moins de un mètre la cible.

Les Dégâts

- ❖ Normal : La flèche touche la cible, effectuer les dégâts normaux.

- ❖ Spécial : la flèche empale, dégâts doubles (lancer deux fois les dés et ajouter). Le BD ne change pas.

- ❖ Critique : la flèche empale, dégâts double des dégâts maximum de l'arme. Le BD ne change pas.

- ❖ Bonus aux dégâts : Pour une arme de jet ou de tir, le bonus aux dégâts est divisé par deux. Cela relate le fait qu'une arme est adapté à son porteur.

- ❖ Retenir son coup : On peut diminuer ou ignorer son bonus aux dégâts. Les dégâts de l'arc (de la flèche en fait) sont immuables.

Terrain & Environnements

CF. livre de base, chapitre Monde. Paragraphes relatifs à se cacher et le déplacement silencieux.

Mouvement

-10% : Cible en mouvement

-30% : Cible en mouvement dans les airs

Montures

Jet de compétence de tir limité par l'équitation

Monture en mouvement dans les airs : malus de 30% supplémentaires.



L'ART DU TIR A L'ARC



Le kyûdô (la voie de l'arc) est issu du tir à l'arc guerrier (kyûjutsu) qui lui est un art martial des bushi (budô). La voie de l'arc regroupe donc deux aspects le physique et l'esprit.



LE KYUJUTSU

Le mot kyûjutsu est composé de deux idéogrammes (kanji) : kyû signifiant Arc et Jutsu signifiant technique. Le Yumi désigne l'arc en lui-même

A l'origine, l'arc était une arme de chasse et de guerre. Bien avant de manier le sabre, les Samouraïs utilisaient le Yumi. Les pieds aux étriers, les rênes dans la crinière, ils tiraient leurs flèches de cheval. C'est d'ailleurs pour ne pas être gêné que la poignée de l'arc était et reste encore asymétrique. "Une flèche, une vie", tel était le principe inculqué aux Samouraïs.

Le Kyujutsu est l'art de tuer, cet art légué par Hoori le Chasseur l'arrière-petit-fils d'Amaterasu. Le Kyujutsu est donc essentiellement comme le Kenjutsu un art martial destiné au combat. les Kuges, même s'ils se battent rarement, pratiquent le Kyujutsu pour chasser mais plus souvent dans des salles d'entraînement.



DU KYUJUTSU AU KYUDO

Une école de kyûjutsu s'est distinguée dans l'histoire : Heikiryû. Bien que la discipline se soit perpétuée jusqu'à nos jours, en gardant ses gestes millénaires, elle a néanmoins perdu un certain sens pour bon nombre de Kuge sens vu l'absence de combat à l'arc. C'est pourquoi, parallèlement au développement de celle-ci, une autre école de tir à l'arc s'est développée : l'ogasawaryû. Cette dernière délaisse complètement l'aspect guerrier de l'arc pour ne retenir que son aspect symbolique, et l'utilise dans les rituels.

Très proche des rituels shintô, cette école use des pouvoirs magiques assimilés à l'arc. Ainsi, on

baptise la construction de tout nouvel édifice dans par un lancé de flèches purificatrices, avant d'installer un arc sur le toit de la maison. De même, lors d'une naissance, on peut demander un tir de purification. On connaît aussi la danse des sumô, qui a la même vocation.

Le terme kyûdô fait son apparition dans diverses écoles dès le règne du 60ième Empereur et se trouve donc principalement utilisé par des shugenja et certains Onmyoji comme un médium pour leurs pouvoirs et aussi comme méthode pour entraîner et exercer leur esprit. Ce nouvel art permet ainsi a ces pratiquants de s'éveiller et aussi de combattre les mauvais esprits sur le plan spirituel comme les Bushi affrontent les Onis sur le plan terrestre.



LE KYUDO

Le mot kyûdô est composé de deux idéogrammes (kanji) : kyû signifiant Arc et Voie signifiant Do. Cette discipline se singularise par les influences bouddhiste, taoïste et shintoïste (animiste).

Le kyûdô est une voie cherchant le développement de la discipline du corps et du groupe, par la maîtrise des gestes. Le pratiquant recherche un mouvement parfait, pour pouvoir transcender à la fois le désir de l'ego et l'objectif très terre à terre, consistant à percer une feuille de papier servant de cible, avec un minimum de tension musculaire et un maximum d'énergie spirituelle. La gestuelle esthétique résulte d'une chorégraphie codifiée. Le fait d'atteindre précisément la cible est la conséquence du bon équilibre entre un corps et un esprit discipliné et harmonisé.

Le Kyûdô est ainsi la part spirituel du Tir à l'Arc, ses pratiquants ne s'en servent jamais contre une créature vivante. Cela serait pour eux une grave faute car ils s'écartent ainsi de la voie de l'illumination. Ces aspects sont la preuve des influences religieuses sur cet Art.

NB : Les pratiquants de Kyûjutsu et de Kyûdô utilisent la même compétence d'attaque à l'Arc.

LE YABUSAME

Le yabusame est une technique de tir à l'arc japonaise pratiquée à cheval.

Le Yabusame, issu du Kyûjutsu

Ce type de tir à l'arc est apparu à l'avènement des batailles équestres, beaucoup de samurais n'étaient pas doués dans ce domaine. En réponse à ce problème, un Daimyo Minamoto organisa un concours de tir à l'arc monté : L'archer tire des flèches sans pointes (soit sifflantes, soit avec une boule au bout) sur trois cibles de bois.

Il organisa ainsi donc le yabusame comme une forme d'entraînement ce qui par la suite donna lieu à une nouvelle forme de duel : les bushi faisaient des duels d'archers à cheval. Ils chevauchaient l'un vers l'autre et essayaient de décocher au moins trois flèches. Ces duels ne se finissaient pas nécessairement par la mort, tant que l'honneur était sauf.

Le Yabusame, issu du Kyûdô

Le yabusame est pratiqué entre autres dans le temple de Tsurugaoka et dans beaucoup d'autres villes avec un rituel Shinto. N'oublions pas que L'arc est l'arme d'Amaterasu-Omikami ainsi que celui de Hoori, qui est connu comme un Kami des céréales.

Le Yabusame était décrit comme un moyen de contenter et d'entretenir la myriade de Dieux qui veillent sur le Japon, encourageant ainsi leurs bénédictions pour la prospérité des terres, des gens et des récoltes.

La cérémonie Shinto de Yabusame

Un archer de yabusame descend une piste de 255 mètres de long à grande vitesse. L'archer contrôle son cheval principalement avec ses genoux, puisqu'il a besoin de ses deux mains pour bander l'arc et tirer.

Comme il approche de la cible, il monte son arc et place la flèche devant son oreille avant de la laisser partir au cri de In-Yo-In-Yo (obscurité et lumière). La flèche est épointée et en forme de cercle afin de faire un bruit plus fort lorsqu'elle frappe la cible.

Les archers expérimentés sont autorisés à utiliser des flèches avec une pointe en V. Si la cible est touchée, elle vole en éclat comme des confettis et

tombe au sol. Toucher les trois cibles est considéré comme une admirable réussite. Le placement des cibles de Yabusame et les cibles elles-mêmes représentent de façon rituelle la cible optimal pour un coup fatal sur un opposant portant l'armure complète traditionnelle des samourai (O-Yoroi) qui ne laisse à nu que l'espace au-dessous de la visière du casque.

Être sélectionné comme archer de yabusame est un grand honneur. Par le passé, ils étaient choisis uniquement parmi les meilleurs guerriers. L'archer qui faisait la meilleure performance recevait un vêtement blanc, représentant la faveur divine.

Les objectifs du kyûdô

Dans le manuel de kyûdô, les sensei japonais ont rappelé les buts du kyûdô. Ils indiquent que le kyûdô n'est pas une discipline sans finalité. Ces buts dans l'ordre, sont : la vérité, la vertu et la beauté.

- ❖ La vérité : Elle transparaît par le son que produit la corde, l'arc et l'impact de la flèche dans la cible, on perçoit "la limpidité du tir". Essayer de tirer des arcs forts impose de ne pas tricher.
- ❖ La vertu : Se trouver d'une humeur égale quel que soit l'évènement et être donc détaché de sentiments tel que l'envie, la colère, l'euphorie, la joie.
- ❖ La beauté : Elle résulte des déplacements et mouvements harmonisés avec la respiration et par l'économie dans l'utilisation de la force.

Quand l'esprit et l'ouverture sont corrects le résultat sera la flèche sera dans la cible !

Les Différentes Ecoles de Tir à L'arc

Ils existent différentes écoles qui peuvent enseigner à ses pratiquants des arts magiques pouvant les aider à accroître l'efficacité de leur Tir. Les écoles de Kyûjustu, descendante de l'école Heikiryû, se spécialisent dans les sorts pour accroître la précision et les dégâts. Il est possible d'apprendre plusieurs sorts de plusieurs écoles différentes, mais il faudra pour cela être accepté par plusieurs maîtres.

Les écoles de Kyûdô, descendante de l'école Ogasawaryû, se spécialisent dans les arts magiques pour accroître les aspects spirituels et perfectionner leurs tirs.

Les écoles de kyûjutsu

Sorts de Magie d'esprits

- ❖ Dardart ou Flèches de Feu
- ❖ Longue vue
- ❖ Multimissile

Les écoles de Yabusame

Sorts de Magie d'esprits

- ❖ Contrôler cheval
- ❖ Multimissile
- ❖ Protection

Les écoles de Kyûdô

Sorts de Magie d'esprits

- ❖ Coordination
- ❖ Multimissile
- ❖ Protection

Magie divine d'Amaterasu

Amaterasu, Kami Solaire et déité dirigeante.

Consacrer flèches (3)

Rituel de cérémonie, cumulable

Ce sort, réservé aux miko, permet de consacrer une flèche qui aura les propriétés suivantes :

- Dégâts du projectile + 1D10.
- Destruction de la magie : - 1D10 MP

Chaque point de magie supplémentaire pourra soit bénir une flèche de plus soit augmente les dégâts physiques et magiques de 1D10 chacun.

Bénir un bâtiment (3)

Rituel de cérémonie

Ce rituel, réservé aux miko, utilisant un arc sert à bénir un bâtiment construit afin de supprimer le mal qui s'y trouve. Le bâtiment ainsi béni sera protégé contre les esprits pour toute une année. Les Esprits gardiens d'anciennes demeures(Zarashiki-Warashi), les esprits de guérison et équivalant ne sont pas affectés par cet exorcisme.

Tous les autres esprits devront résister au sort par un jet sur la table ou bien quitter le lieu pour retourner dans le plan des esprits.

Cultes associés

Hachiman, Kami Guerrier fournit Briser l'âme
Hoori, Le Chasseur fournit Trait mortel

Les arcanes secrets du Tir à L'Arc.

Arcane de la caste des Bushi (Kyûjutsu)

Les Bushi sont les seuls à pouvoir utiliser les différentes pointes d'arc de guerres en plus des flèches de longues et courtes portées augmentant de moitié la portée dans leurs usages respectifs.

Ils disposent aussi de flèches destinées à percer les armures, d'autres à infliger de grandes lacérations ou bien encore de flèches en crochets déchiquetant la chair de ceux qui tentent de les enlever.

Arcane de la caste des Kuge (Kyûdô)

Danse de l'Arc (Rituel de cérémonie) : Cette danse issue des rituels shintô accroît la concentration de ses utilisateurs dans l'usage de l'arc et de la compétence de Ki à l'arc (Kyûki).

L'arcane le plus secret du Kyûdô est "Ne faire qu'un avec la cible", elle permet sous réussite d'un jet en sens du Ki de localiser sa cible, même privé de ses 5 sens.

Arcane des Shugenja (Kyûjutsu)

Les shugenja apprennent Kyûki mais utilisent la compétence de "Maîtrise du KI". Ils ne sont donc pas limité à l'usage d'un point de Ki par Round.

Il dispose de différents Kijutsu pour blesser l'esprit et de myriades de jutsu d'(élément) pour frapper physiquement.

Arcane des Shintoïstes (Kyûdô)

Danse de l'Arc (Rituel de cérémonie) : Cette danse permet d'utiliser le rituel de cérémonie afin d'accroître la compétence de Ki à l'arc (Kyûki) et étendre la portée de "La voie des Esprits".

L'autre grand secret des miko est le pouvoir des Kamis, les sorts rituels de **Divination**, de **Sanctuaire** et de **Sauvegarde** forment une combinaison hors normes avec la Danse de L'arc.

Arcane des combattants (Kyûjutsu)

Les Ashigeru peuvent utiliser les différentes pointes d'arc en temps de guerre en plus des flèches de longues et courtes portées (elles augmentent de moitié la portée dans leur usage respectifs).

Leur véritable secret, caché aux castes supérieures, est l'usage de différentes plantes et poisons pouvant accroître leur concentration, leur force...

LARC ET LE KI

☪ ☩ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷ ☸ ☹ ☺ ☻ ☼ ☽ ☾ ☿ ♀ ♂ ♁ ♂ ♃ ♄ ♅ ♆ ♇ ♈ ♉ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♭ ♮ ♯ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿

APPRENDRE

Tous les membres de la caste des Buke et des Kuge ont appris le Kyûjutsu. L'art du tir à l'arc dans sa forme traditionnelle ne peut être enseigné à une personne d'une autre caste et même aux étrangers ; contredire cette règle revient à renier les enseignements Shinto et désobéir à L'Empereur.

Les Ashigeru ou bien même les chasseurs heimins apprennent à se servir d'un arc court, mais cela ne relève pas de du kyûjutsu ou du kyûdô. De même les prêtres et les moines bouddhistes n'apprennent pas l'art du tir à l'arc et ne posséderont jamais de yumi (L'arc long). Il est aussi interdit de donner un arc à un étranger ou bien une personne n'ayant pas appris l'Art auprès d'un maître.

☪ ☩ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷ ☸ ☹ ☺ ☻ ☼ ☽ ☾ ☿ ♀ ♂ ♁ ♂ ♃ ♄ ♅ ♆ ♇ ♈ ♉ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♭ ♮ ♯ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿

ENSEIGNER

Les seuls à pouvoir enseigner cet art sont les maîtres de la discipline et certaines créatures comme les Tengu. Il n'est pas dans l'habitude d'un simple pratiquant d'enseigner quoi que ce soit, cela allant à l'encontre de la tradition et des règles. Il en est de même pour les arts magiques et le KI des archers. Pour pouvoir apprendre cet art, il faut être un samurai ou un religieux shintoïste (prêtre ou miko) puis trouver un maître et être accepté comme disciple. Pour un jeune enfant commençant son apprentissage, c'est le père qui s'assurera de lui trouver un maître dans le clan. Dans le cas général, c'est le maître du père qui prendra en charge le jeune apprenti.

Un adulte devra souvent trouver lui-même un maître et se faire accepter comme disciple, ce qui prend plusieurs semaines voire des années pour les plus grands maîtres. Il n'est possible d'avoir qu'un seul maître à la fois et on ne peut être de deux écoles à la fois (de la même façon qu'on ne peut servir deux maîtres à la fois).

☪ ☩ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷ ☸ ☹ ☺ ☻ ☼ ☽ ☾ ☿ ♀ ♂ ♁ ♂ ♃ ♄ ♅ ♆ ♇ ♈ ♉ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♭ ♮ ♯ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿

MAITRE & DISCIPLE

L'enseignement traditionnel s'inscrit dans la relation du maître et de l'élève ou Sensei / kôhai. La transmission n'existe pas en dehors cette relation. Le maître affermit l'élève dans la juste acquisition des gestes et postures. Il enseigne non pas en démontrant, mais en montrant le geste correct, en incarnant le modèle à suivre. Il pourra aussi le cas échéant, intervenir directement sur un pratiquant, en corrigeant sa posture.

Le seul discours logique revient toujours aux hassetsu; bien entendu, des remarques sont aussi formulées, mais jamais professées. Le tir n'étant pas une activité logique ou cogitante, l'enseignant évite de développer cet aspect.

☪ ☩ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷ ☸ ☹ ☺ ☻ ☼ ☽ ☾ ☿ ♀ ♂ ♁ ♂ ♃ ♄ ♅ ♆ ♇ ♈ ♉ ♊ ♋ ♌ ♍ ♎ ♏ ♐ ♑ ♒ ♓ ♔ ♕ ♖ ♗ ♘ ♙ ♚ ♛ ♜ ♝ ♞ ♟ ♠ ♡ ♢ ♣ ♤ ♥ ♦ ♧ ♨ ♩ ♪ ♫ ♬ ♭ ♭ ♮ ♯ ♻ ♼ ♽ ♾ ♿

LE KI

L'usage du Ki pour le tir à l'Arc suit les règles standard d'éveil d'une compétence au Ki. La compétence de Ki étant :

- ❖ Kyûki : l'Art du Ki à l'Arc, pour les Bushi
- ❖ Maîtrise du Ki : Art du Ki, pour les Shugenja

L'usage du Ki au tir à l'Arc se fait au début du round et la réussite de la compétence de Ki donne comme effets dans le round :

- ❖ Toute réussite dans la compétence de tir à l'Arc est un critique, l'archer peut choisir précisément la localisation.
- ❖ L'archer peut tirer une flèche tout les 3 RA, un RA pour encocher et bander, un RA pour viser et Tirer.

Une fois le Ki à l'arc connu, l'archer pourra apprendre un ou plusieurs arcanes de l'école. Les arcanes sont équivalents aux techniques de Kenjutsu voire même aux Ougi du Kenjutsu.

Les compétences avec le Ki sont décrites dans "La voie du sabre", et ces arcanes ne changent pas ces effets. Seul les dépenses en point de pouvoir sont remplacées par des dépenses de Pts de Ki.

Les Ougi des écoles de Tir à L'arc

Les arcanes des écoles du Kyûjutsu

Un Grand Maître ne connaît qu'une technique et cela représente pour lui la dernière chose qu'il transmettra à son meilleur disciple et successeur et parfois à un élève exceptionnel ayant maîtrisé tout les enseignements de l'école.

Chaque grande école dispose d'une technique suprême et ultime de Ki, celle ci est liée à la Divinité qui protège la Région et qui enseigne à l'origine cet arcane.

Ecole Impériale : La précision 2Pt de Ki

L'archer se concentre pour un round définir à l'avance la trajectoire de sa flèche, celle ci ne pourra parcourir plus de chemin que sa portée maximum. Un chemin complexe peut demander plus d'un round de concentration et une fois tirée la flèche suit la trajectoire voulue du shugenja jusqu'à sa cible.

Ecole du Feu : La puissance 2Pt de Ki

L'impact de la flèche est si puissant qu'elle effectue toujours ses dégâts avec un recul spécial. En plus la puissance est telle que la perte des PV est doublée une fois l'armure prise en compte.

Ecole du Vent : La portée 2Pt de Ki

La flèche ne fait qu'un avec le vent et l'air si bien que sa portée est en est décuplée (x10). Un vent, quelque soit sa direction et sa force, ne change en rien la trajectoire de la flèche si bien que les malus dus au vent sont ignorés.

Ecole de l'Eau : La vitesse 2Pt de Ki

La cadence de l'archer atteint son summum lui permettant de tirer des flèches tout les RA à partir de sa Dex.mra et jusqu'à la fin du Round.

Ecole de La Terre : La volée 2Pt de Ki

Cette technique permet de crée 2 flèches supplémentaires agissant exactement comme l'original. Chaque point de Ki supplémentaires ajoute 2 flèches mais seule l'originale bénéficie des effets de sorts/ d'autres Ougis ou pouvoir de KI.

Autres techniques : Il en existe bien d'autres mais seuls quelques rares Kamis comme Hachiman et Amaterasu en enseigne aux mortels.

Les arcanes des écoles du Yabusame

Le Yabusame est l'art du Tir à L'Arc monté, l'archer tirant en même temps après avoir lancé son cheval au galop. Les arcanes des écoles de Yabusame sont liés autant au cheval qu'à l'Arc.

Le Ki en Equitation 1Pt de Ki

Le Ki en Equitation permet aux maîtres de Yabusame de diriger leur chevaux tout en tirant des flèches. La différence tiet

Les arcanes des écoles du Kyûdô

Ces Pouvoirs des Kami légués aux seules Miko Shinto,

La Flèche de l'Esprit 1Pt POU

Kôkyo : Sanctuaire d'Owari abritant le Magatama
 La flèche de l'Esprit est une extension "spirituelle" d'une véritable flèche et peu même être utilisée avec un arc seul. Tel la vérité et le son de la corde, son pouvoir ne peut être stoppé même par magie. Elle détruit 3D6 points de Magie, et peut même toucher aux créatures provenant du Yokai.

La Flèche de la Lumière 2Pts POU

Atsuta : Sanctuaire d'Owari abritant le Kusanagi.
 Une pure lumière se matérialise et devient une flèche qui ne peut être stoppé par quel qu'objet ou armure que ce soit ni par même magie autre que celle d'Amaterasu.
 La flèche fait perdre 3D6 PV à la cible touchée.

La Flèche de la Sagesse 3Pts POU

Naikû : Sanctuaire Intérieur d'Ise dédié à Amaterasu-Ômikami, abritant le Miroir Sacré.
 Au passage d'une flèche emprunt de ce pouvoir, toutes les illusions et les magies trompeuses sont dissipées. Les créatures métamorphes perdent leur apparence si elles sont touchées par cette flèche.

La Flèche de Bénédiction 1Pt POU

Gekû : Le Sanctuaire Extérieur d'Ise dédié à Toyouke no Ômikami déité des céréales.
 Idem "bénir les récoltes" sur toutes végétations.

La Flèche de la Purification 1Pt POU

Tout les sanctuaires
 Idem "bénir un bâtiment", fait automatiquement fuir tous les esprits mauvais du lieu, le pouvoir fonctionne aussi sur un terrain vague.

L'équipement

L'arc japonais, (yumi) est certainement le plus grand et le plus étrange au monde avec sa forme particulière. Long de plus de deux mètres, en bambou, il est proportionné au pratiquant d'après son allonge (yasuka) et est asymétrique, c'est-à-dire que sa poignée ne se situe pas au milieu de l'arc mais au tiers inférieur. L'utilisation de l'arc japonais (yumi) n'est pas limitée au kyûdô. Il est aussi utilisé dans d'autres disciplines (yabusame) ou d'autres pratiques (cérémonies shinto).

Les flèches (ya) sont traditionnellement en bambou et empennées de plumes d'oiseaux de proie. Elles vont toujours par paires et sont élaborés de manières différentes : l'une a l'empennage penché vers la droite, et l'autre vers la gauche. Cette astuce évite (théoriquement) de tirer sur la flèche précédente. Les flèches du tir à bout portant (makiwaraya) sont différentes du tir à longue distance (matoya).

L'archer utilise un gant (gake) pour tenir la corde. La corde est alors crochétée à la base du pouce, très rigide. Il y a des gants à trois, quatre ou cinq doigts.

La tenue de l'archer est composée du kimono traditionnel avec un hakama, obi et des tabi. Toutefois, pendant l'entraînement, la tenue cérémonielle est remplacée par une blouse blanche à manches courtes appelée keikogi. Le port du kimono entrave l'archer et l'oblige à cultiver des déplacements et postures corrects, le kimono devient un soutien pour la progression de l'archer.

Obtenir un Arc

Obtenir un arc n'est pas moins difficile qu'obtenir un katana. Il faut plus plusieurs mois pour le raffinement et le travail des matériaux, sans oublier que chaque arme est adaptée au physique du tireur.

La fabrication d'un arc prend près d'une année au minimum et ce n'est qu'au dernier moment qu'il sera possible de juger du travail accompli.

Un grand maître en archerie ne réalise que très rarement plus d'une seule œuvre par an et ne pourra rien faire d'autre au cours de la même année.

Les pointes de Flèches (Kyûjutsu)

Les Flèches (Ya)

Il existe 2 types de flèches, une courte pour des cibles proches et une longue pour des cibles lointaines.

Les pointes longues et perforantes

Effet d'empale, peut relancer les dégâts normaux

Les pointes larges et tranchantes

En cas de réussite spéciale la flèche bénéficie de l'effet de tranchage (elle coupe un membre).

Les pointes à pointes rondes

Pas d'empale, effet de "Recul spécial".

Les pointes à ergots

En cas d'empale, demande une réussite en premiers soins pour être enlevée sinon elle inflige 1D3 points de dégâts supplémentaires soit 2D3.

Les pointes en fourche

Faite pour toucher une petite cible, elle tranche la cible et peut même trancher un bras.

Les pointes sifflantes

Flèche émettant un bruit strident, dans le but de localiser ou de harceler des ennemis.

Les pointes de flèches (Magiques)

Le Jade est un équivalent moins rare et moins puissant des Pierres de vérités Gloranthiennes.

Pointes en Jade Bleu

Annule les Illusions et révèle l'identité des êtres déguisés et métamorphosés.

Pointes en Jade Rouge

Repousse* les êtres impurs (par le sang, le crime, le déshonneur).

Pointes en Jade Vert

Repousse* les Onis, les créatures faisant offensent à toute vie comme les morts-vivants, vampires etc..

Pointes en Jade Blanc

Le Jade blanc, rarissime et réservé à l'Empereur, dispose de pouvoirs dignes de larmes divines.

(* Repousse : Dégâts contre les créatures spécifiés sont doublés et leur armure naturelle est ignorées.

Les Arcs Maîtres

Les arcs fabriqués par de grands maîtres peuvent tout comme les sabres être des armes "magiques". La création de ce type d'arc demande un délai considérable et la fortune ne suffit pas pour le mériter.

Pour chaque point de KI dépensé pendant sa création, le sabre aura une chance de posséder un effet magique particulier lié à sa fonction d'arme. La dépense d'un point de POU permet d'insuffler à coup sur un pouvoir à l'Arc.

Les Shugenja

La création d'un arc peut être assistée ou même faite par un shugenja. Le choix d'un bambou venant d'un lieu sacré, le traitement de ce dernier par le Ki et ce jusqu'à l'assemblage peuvent donner un arc aux pouvoirs surnaturels.

Cependant, la puissance d'un shugenja se manifestera à la dernière étape, celle qui consiste à donner et graver un nom sur l'arc.

Cela permet d'adjoindre à l'arc des pouvoirs de shugenja par le biais des Idéogrammes du nom de l'arc qui joueront le rôle de "runes d'enchantement"

Les Arc de Culte Shintô

Certains arcs deviennent des "objets sacrés de culte" habités parfois par un Kami. Un Kami n'est pas lié par enchantement mais réside volontairement dans un arc et accepte d'aider et de servir une Miko et un autre porteur digne.

Le Kami pourra se servir de sa magie d'esprit et de la magie divine s'il en possède. De même, il pourra contrôler son propre élément (un Kami des éléments) depuis l'Arc mais ne disparaîtra pas si ce dernier est brisé ou détruit.

L'accès à un tel objet n'est permis qu'aux prêtres et Miko; seule une personne jugée digne par ce kami pourra emprunter ou prendre l'arc sans subir une malédiction ou bien une attaque magique.

Kami sacré typique

POU : 3D6+6, INT : 3D6+6

Sorts d'esprits : 3D6 Pts, Magie Divine : 1D4+2 Pts

Entretien d'un Yumi

Les qualités dynamiques du bambou restent inégalées par les matériaux de substitutions enchantées ou non cependant Le Yumi reste fragile et cher, c'est pourquoi il doit être utilisé régulièrement pour maintenir ses qualités, en effet les courbes se transformant suivant l'utilisation qu'en fait l'archer.

C'est pourquoi son entretien doit être rigoureux afin de conserver correctement ses courbes. La corde est, par exemple, montée dans le sens de courbure inverse si l'arc ne sera pas utilisé pendant un long laps de temps.

Les cordes des arcs en bambou sont en chanvre enduites d'une résine naturelle : le kusune. Il n'est pas rare que la corde cède car la forme de l'arc et la souplesse du bambou évitent toute rupture de l'arc; Trop tirer sur la corde et celle ci cèdera.

Ainsi pour les débutants, il existe des modèles de force et de résistance appropriée à l'entraînement. Ce n'est que lorsque que son maître en aura juger l'utilité, qu'un Yumi de qualité lui sera confié. C'est l'une de raisons qui rend chaque Daikyu aussi important qu'un katana ou bien que sa monture.



Contexte culturel



Le Lieu de Pratique

Le kyûjutsu et le kyudô se pratiquent dans un lieu nommé dôjô. Celui destiné au kyûdô, le kyûdôjô, est constitué de différentes parties qui lui sont propres :

Le shajô, lieu où les archers évoluent, est généralement un bâtiment ouvert sur la ciblerie. Le sol est nécessairement en parquet de bois dur et poli pour permettre le déplacement des archers (déchaussés), le plafond est assez haut pour l'utilisation de l'arc. C'est un espace très structuré où chacun connaît sa place. Certaines zones sont réservées, telles que le Tokonoma et le sadamenoza. Cette organisation hiérarchique de l'espace est traditionnelle, elle reproduit la même organisation que dans les espaces japonais : l'habitation, le pavillon de thé, les temples...

Le yamichi, l'espace libre entre l'aire de tir et la ciblerie. Il est longé latéralement par le yatorimichi, chemin pour aller ramasser les flèches.

L'azuchi, ciblerie, permet de positionner les cibles à 28 mètres de la ligne de tir. La cible mato de 36 cm de diamètre est positionnée à 9 cm du sol et fichée dans une bute de sable mouillé à forte pente (20°).

Le kyûdô est également pratiqué à courte distance pour l'initiation et l'entraînement, une longueur d'arc sur des cibles de paille appelées makiwara (paille roulée). Il existe un sharei demandant un tir sur un makiwara pour les pratiquants les plus avancés, si bien qu'après avoir étudié une vie, on se retrouve à faire un exercice similaire à celui des débutants...

Autres orientations de la pratique, autres formes de kyûdô

D'autres démarches dans le kyûdô existent, bien qu'elles soient marginales, Elles trouvent une écoute attentive. Elles ont d'autres finalités que la pratique définie par la majorité. Dans ces autres pratiques, des différences significatives sont à noter, techniquement, dans la manière d'ouvrir l'arc, les déplacements, la tenue des flèches, mais surtout sur le fond. Pour certains, le tir est axé sur la respiration. Pour d'autres, c'est un test de manifestation du ki ou encore une détente anti-

stress, une méditation en mouvement, un rituel shinto, une thérapie.

La pratique du Kyûdô

La discipline du kyûdô est définie par deux courts textes: le "Raiki Shagi" et le "Shaho Kun". Ils traitent entre autres de l'attitude juste pour tirer, de l'archétype dans l'ouverture de l'arc et la séparation de la flèche et du tireur. Cette définition permet de différencier le kyûdô avec d'autres types de tirs qui se feraient aussi avec un arc de kyûdô. Son expression la plus concrète se matérialise à travers des formes de tirs en groupes appelés sharei. On recherche alors dans un sharei l'harmonie entre les tireurs : la justesse d'un tireur par rapport aux autres est alors mise en évidence.

Hassetsu, les huit étapes du tir

Le tir se déroule en 8 phases distinctes et consécutives, appelé hassetsu.

- 1: Ashibumi**, enracinement des pieds.
- 2: Dozukuri**, affermissement de la posture.
- 3: Yugamae**, éveil de la vigilance.
- 4: Uchiokoshi**, élévation de l'arc (comme une fumée dans un matin de printemps).
- 5: Hikiwake**, extension répartie (la force aux coudes).
- 6: Kai**, union. L'harmonie, l'unité entre le lieux, le corps, l'esprit mineur, l'arc, la flèche et la cible.
- 7: Hanare**, séparation.
- 8: Zanshin**, persistance de l'esprit mineur ou continuation du tir. Cette dernière phase est suivie par un mouvement annexe, le yudaoshi.

Différentes variantes existent dans les détails de l'ouverture. Elles sont issues des différentes origines du kyûdô. Le tir en bushake issu de la tradition guerrière et le tir en reishake issu du tir de cour. D'autres différences entre l'élévation de l'arc et le début de son ouverture (ouverture laterale ou de face) : shamen no kamae et shomen no kamae.

L'ouverture de l'arc décrite en huit phases est propre à l'arc yumi. Les phases doivent être assimilées par le corps du tireur. Ces phases sont précisément réalisées en harmonie avec la respiration de l'archer, sans rupture de rythme. L'archer suit la succession de phases qui vont lui permettre de faire partir le coup dans les meilleures conditions possibles.

LES SHAREI

Le Sharei, une cérémonie d'archer

Les archers tirent par groupe suivant un code protocolaire strict (étiquette / Rei); ils se positionnent ensemble sur le pas de tir pour tirer ensuite chacun à leur tour. Ces procédures de tir sont nommées sharei. Plusieurs sharei existent et sont pratiqués suivant le lieu, les circonstances, l'assistance présente, le temps...

Chacun des sharei est adapté à ces paramètres :

En intérieur, les archers utilisent une position intermédiaire assise appelée kiza (tir en zasharei).

En extérieur, c'est un tir debout (tir en tachisharei).

Mochimato sharei

C'est le tir étudié dès le début de la pratique afin d'aborder au plutôt l'aspect du tir en groupe. Les dōjō étant adaptés à la pratique du tir par cinq, un groupe de cinq tireurs entrent successivement sur le pas de tir et chaque tireur se met face à sa cible. Après avoir ensemble armé une flèche, le premier tireur tire seul une flèche pendant que les autres tireurs attendent. Chacun tire ainsi ses deux flèches par ordre, finalement les tireurs sortent au fur à mesure de l'espace de tir lorsque qu'ils n'ont plus de flèche.

Yawatashi sharei

Tir de démonstration par excellence, avec un tireur et de deux assistants (kaizoe), il est celui utilisé pour les ouvertures de démonstrations importantes.

Le groupe constitué du tireur et de ses assistants, se met en place rituellement dans l'espace du dōjō :

Le tireur est seul devant la cible unique, le premier assistant est en retrait du tireur et le suit dans ses moindres mouvements afin de venir le seconder pendant le tir et le deuxième assistant est en position d'attente à la ciblerie et vient retirer la flèche de la cible après chaque jet.

Il ramène ensuite les flèches au premier assistant qui les rendra ensuite au tireur. Une fois le tir terminé, les trois acteurs du tir se retirent ensemble du shajō (espace de tir).

Hitotsumato sharei

Un autre tir de démonstration. Trois tireurs se présentent alternativement devant une seule cible, ils effectuent un déplacement triangulaire pour céder la place au tireur suivant. Ce tir est particulièrement apprécié pour son coté "animé".

D'autres sharei tout aussi importants se pratiquent mais sont moins usités. Chaque ryû (Courant) ou école conserve ses propres sharei. Ils sont issus des longues traditions ancestrales.

Le Sharei peut être utilisé pour valider un avancement dans l'école dans le but d'obtenir un statut supérieur ou bien pour montrer le mérite d'un groupe d'archers dans le but d'obtenir une faveur d'un daimyo voire encore une manière de répondre à un duel, une provocation entre deux familles.

Exemple fictif :

Le Sharei Impériale

Ce sharei as pour but de montrer ses capacités aux chefs de d'escadron d'une division impériale. Il se déroule en huit épreuves rythmées par des tambours, une seule et même flèche est (ré)utilisée pour chaque épreuve, si elle est brisée l'épreuve se termine et le tireur passe à la suivante :

Epreuves avec un pas de tir à 75m

1. Toucher 8 bâtons à 50m.
2. Percer 8 cibles alignées.
3. Toucher 6 cibles, les yeux clos.

Epreuves avec un pas de tir à 150m

4. Percer une cible (melon) dans un casque
5. Trancher 3 cordes se balançant devant un mur
6. Toucher 3 assiettes lancées en simultanées
7. Faire tinter 3 clochettes, sans les abîmer.
8. Tirer sur une cible tenue par le capitaine.

NB : Les chiffre 8,5,3 ont un symbolique bénéfique, de même les chiffres 4 (mort) et 9 (douleur) sont à éviter quand on compose une épreuve.

