

QADD tana

Règles additionnelles n°5 en Extrême-Orient

1) Équipement oriental

Les prix indiqués pour ces équipements sont ceux pratiqués dans les pays d'origine des haïkens. À l'ouest de monts Harogarn, ils peuvent être multipliés par 20 ou être totalement introuvables, à moins que leurs équivalents existent dans les terres occidentales (Exemples : magari yari <=> trident / tanto <=> dague, etc.).

Le MJ peut allouer un malus de SC (-2 par exemple) à un adversaire occidental opposé à un samouraï combattant à l'aide d'une arme originale (chijiriki, kubikiri, kyoketsu-shogi).

Les astérisques (*) qui suivent le nom de l'équipement signifient que l'arme s'utilise à 2 mains.

Armes



Tachi

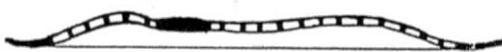


Katana



Wakizashi

Aikuchi (25 cm, 1 main ou Lancé)
SC +1, Prix : 2 UVB, Portée : proche à moyenne, selon la Ca du lanceur.
C'est un poignard fin à lame pointue.



Arc asymétrique* (210 cm, Arc, utilisé à 2 mains)
SC +3, Prix : 3,5 UVB, Portée : longue.



Hamidashi



Aikuchi



Tanto

Grand arc dont les pièces sont collées et le manche est situé au tiers de la longueur totale de l'arme. Peut être utilisé sur une monture et a une cadence de tir d'une flèche par round.

Bisento* (210 cm, 2 mains)
SC+4. Prix : 10 UVB.
Cette arme de hast longue a une lame semblable à celle d'un cimenterre large.

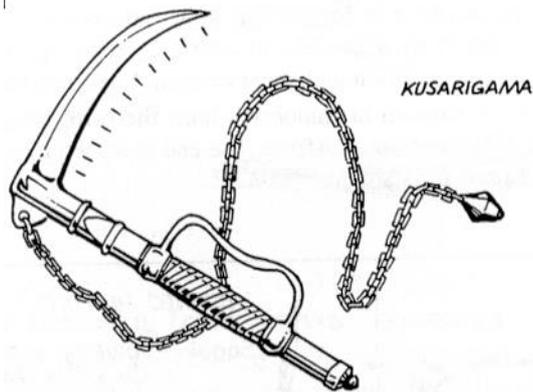
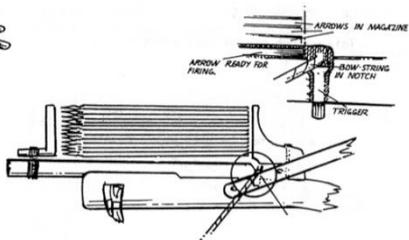
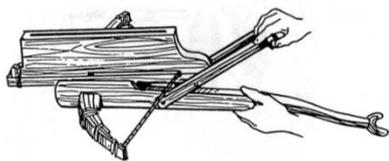


Chijiriki* (350 cm, 2 mains et Lancé)
SC+3 pour la lame, SC+1 pour les chaînes. Prix: 10 UVB.

Cette arme curieuse est composée d'une lance à double tranchant, de plus de 2 mètres, et de chaînes accrochées à sa hampe. Ses chaînes ont une longueur d'environ 1 mètre. Sur une attaque manquée de l'adversaire où son tirage de SC a été inférieur ou égal au tiers de son maximum, le possesseur du Chijiriki a le droit d'effectuer une seconde attaque contre le SC de l'adversaire.

Exemple : avec un dé systémique à 10 faces, le possesseur du chijiriki combat un guerrier avec 3d+5 en SC (score total comprenant les bonus de l'arme). Ce dernier obtient 10 (ce qui est inférieur au tiers de 35, son tirage de SC maximal) contre un tirage de 17 du samouraï. Celui-ci occasionne déjà des dégâts au guerrier (17 - 10 - protection du guerrier). L'utilisateur de l'arme exotique peut retenter un nouveau tirage de SC avec un bonus de +1 (pour les chaînes) et non de +3 (comme pour la lame). Le guerrier opposera un nouveau jet de 3d+5.

Chu-ko-nu* (60 cm, arbalète utilisée à 2 mains)
SC+2. Prix : 13 UVB. Portée : longue.
Arbalète à répétition kithaï construite en bambou. Elle est composée d'un magasin, dans lequel on peut placer jusqu'à 12 carreaux, et d'une poignée qui,



grâce à un mouvement de va-et-vient, tend la corde et projette le trait.

Il est possible de tirer les 12 carreaux sur un même adversaire en 3 rounds (4 traits par assaut). Changer de cible et viser prend un assaut, alors que recharger le magasin nécessite 2 rounds. Cette arme peut être utilisée à cheval ou sur une autre monture.

Kusarigama* (200 à 250 cm, 2 mains et/ou constriction, utilisé à 2 mains)

SC+2 pour la faux, SC+1 pour la chaîne. Prix : 6 UVB.

Cette arme originale est composée d'une petite faux et d'une chaîne métallique terminée par un poids et longue d'environ 150 cm. On peut utiliser la chaîne pour la constriction (voir le fouet) ou comme arme contondante.



Han-Dachi (80 cm, 1 main)

SC+3. Prix : 6,5 UVB.

Cette arme est un sabre avec un tranchant très aiguisé.



Kyoketsu-shogi* (250 à 300 cm, constriction, utilisé à 2 mains)

SC+2 pour la pointe, SC+1 pour la corde. Prix : 4 UVB.

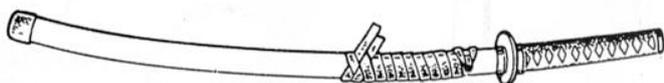
Cette arme est composée d'une pointe de lance à double tranchant, mise au bout d'une corde de près de 3 mètres. On peut l'utiliser de la même manière que le kawanaga.



Kamashimo Zashi (50 cm, 1 main)

SC+2. Prix : 5 UVB.

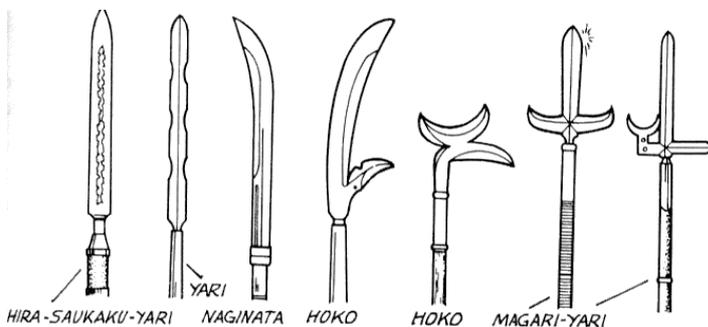
Ce sabre à tranchant unique est à peine plus long qu'un grand couteau.



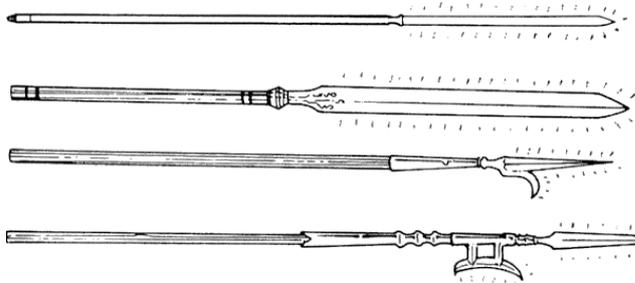
Katana (100 à 110 cm, 1 main)

SC+3. Prix : 7 UVB.

C'est l'arme la plus utilisée par les haïkens. Il s'agit d'un sabre fin très légèrement incurvé, au tranchant en vaguelettes très aiguisé.



YARI STRAIGHT SPEARS



Kawanaga* (450 à 550 cm, constriction, nécessite les 2 mains)

SC+2 pour le grappin, SC+1 pour la corde. Prix : 3,5 UVB.

Il s'agit d'une corde munie d'un grappin qui peut être utilisée pour grimper, ou l'enrouler autour d'un adversaire (voir les règles du fouet de la courtisane).

Kubikiri (40 cm, 1 main)

SC+1. Prix : 2 UVB.

Ce couteau au tranchant légèrement incurvé, est utilisé pour couper la tête des ennemis tués.

Magari Yari* (250 à 300 cm, 2 mains)

SC+3. Prix : 5 UVB.

Cette longue arme de hast ressemble à un trident dont la pointe est en T renversé.

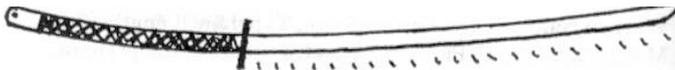
Makura Yari* (130 cm, 2 mains et Lancé)
SC+3. Prix : 4,5 UVB. Portée : moyenne.
Cette arme de jet ressemble à une petite lance.

Nagamaki* (190 à 230 cm, 2 mains)
SC+4. Prix : 13 UVB.
Il s'agit d'un sabre, avec sa garde, monté sur une perche d'une longueur d'environ 120 cm.

Nageyari (40 cm, 1 main et Lancé)
SC+1. Prix : 2 UVB. Portée : proche à 2 x proche.
C'est une lance miniature avec laquelle il est impossible de parer.

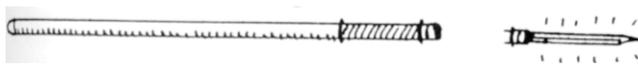


Ninjato (90 cm, 1 main)
SC+3. Prix : 7 UVB.
C'est l'arme de prédilection des ninjas, assassins orientaux. Ce sabre a un manche plus long que les autres armes de la même catégorie (près de la moitié de la longueur totale).



No-Dachi* (180 à 200 cm, 2 mains)
SC+5. Prix : 18 UVB.
Cette arme d'exception est un immense katana à simple tranchant, qui est porté dans le dos, avec sa garde dépassant la tête du guerrier.

O-No* (180 cm, 2 mains)
SC+3. Prix : 7 UVB.
Cette arme de hast longue est constituée d'une cognée de hache montée sur une perche.



Shakujo Yari* (140-160 cm, 2 mains)
SC+2 (lame), SC+1 (bâton seul) Prix : 3,5 UVB.
Bâton renforcé dont l'extrémité est composée d'une lame d'environ 20 cm, escamotable dans le manche.

Su Yari* (160 à 180 cm, 2 Mains)
SC+3. Prix : 4,5 UVB.
Cette lance est constituée d'une pointe à double tranchant et d'une garde au milieu de l'arme.

Tanto (30 cm, 1 main, Lancé)
SC+1. Prix : 2 UVB. Portée : proche à 2 x proche.
C'est une dague à tranchant unique et munie d'une garde.

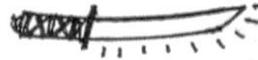


Tashi * (120 cm, 1 main ou 2 mains)

SC+4. Prix : 13 UVB. Si la Ca du combattant est supérieure ou égale à 3d+2, il peut l'utiliser à une main ; si elle est inférieure à 3d+2, il l'utilisera à 2 mains.

Sabre fin légèrement plus long que le katana, avec un unique tranchant droit et un manche important.

Uchi-Ne (25 à 30 cm, Lancé)
SC+1. Prix : 1,5 UVB. Portée : proche à 2 x proche.
Il s'agit d'une lourde fléchette qui peut être enduite de poison.



Wakizashi (60 à 70 cm, 1M)
SC+2. Prix : 5 UVB.
C'est l'équivalent du glaive occidental, mais avec une lame légèrement courbée et un seul tranchant aiguisé.

Armures

Les protections orientales peuvent paraître beaucoup plus hétéroclites et composites que celles de l'occident. Elles sont juste plus adaptées au style de combat des haïkens et des ninjas du Yamato et du Khatāi. Ces armures faites de différentes matières n'offrent pas toujours les mêmes scores de protections selon la zone touchée. Il faudra fréquemment lancer un dé supplémentaire ou bien utiliser un des dés de combat, lancés par le MJ pour le tirage du SC des adversaires, afin de déterminer quelle partie de l'armure du samouraï a été atteinte. Le MJ peut décider de différencier ce dé « de localisation » par une couleur ou une taille différente des autres.



Armure de fantassin

Armure constituée d'un plastron de cuir bouilli, d'un casque à couvre-nuque et d'une jupe d'armes matelassée.

Protection : entre -2 (résultats pairs) et -3 (résultats impairs) selon la zone touchée. Lancer un dé. Prix : 3 UVB.

Armure de samourai

Armure composée d'un plastron de plaques de fer rivetées, d'un casque à couvre-nuque, avec un masque facultatif, d'une jupe d'armes capitonnée et de jambières métalliques.

Protection : entre -3 (résultats impairs) et -4 (résultats pairs) selon la zone touchée. Lancer un dé. Mouv -1. Prix : 10 UVB.

Tankô

Armure composée d'un plastron de plaques de fer rivetées (tankô), d'un casque à couvre-nuque et d'une jupe d'armes capitonnée.

Protection : entre -2 (résultats de 1 à 3) -3 (résultats de 4 à 6) et -4 (résultats de 7 à 0) selon la zone touchée. Lancer un d10. Mouv -1. Prix : 8 UVB.

2) Le samourai ou haïken ou bushi

Présentation

Ce soldat expert dans l'art de la guerre forme la base de la puissance martiale des empires du Kithai et surtout du Yamato, dont il est historiquement originaire. La naissance de cette classe de combattants est assez atypique, car il s'agit au départ plus d'une fonction, non héréditaire, que d'une classe sociale, comme pour le chevalier occidental. Le samourai est plutôt un homme d'arme qui choisit de servir à vie un seigneur, plutôt qu'un noble homme-lige obligé dès la naissance de soutenir le suzerain de son père.



Au 3^{ème} siècle A.S., alors que Séentine tentait de survivre aux invasions barbares, l'empire de Yamato, qui englobait alors le sud du Kithai et l'est

de Batubatan, devait lui aussi surmonter une grave crise. À cette époque, une famine suivie d'une épidémie de variole décimait la population. Certain que ces malheurs étaient d'origine divine, l'empereur Mashimata fit ériger dans chaque province des temples somptueux afin d'apaiser la colère d'en haut. L'exécution de ce projet entraîna des frais énormes que le peuple fut le premier à supporter. Écrasés par des charges nouvelles et subissant de plein fouet la famine agraire, nombre de paysans abandonnèrent leurs terres. Celles-ci furent ensuite redistribuées à des notables et des riches familles. Ces dernières, pour conserver leur indépendance vis à vis d'un empereur de plus en plus décrié, cherchèrent une protection extérieure efficace. C'est dans ce contexte politique et économique troublé que naquit la classe des guerriers bushidans, les futurs haïkens. Ces agriculteurs devenus soldats se regroupèrent progressivement pour créer des organisations plus ou moins importantes dont la principale activité était de faire la guerre. Deux de ces clans se distinguèrent plus spécialement, les Minomato au nord et les Taira à l'est. Ceux-ci jouissaient d'une telle autorité qu'ils fomentèrent une rébellion contre le pouvoir central. Cette insurrection des Taira rendit patent le fait que la classe des guerriers détenait seule la force militaire du pays. Certaines régions périphériques de l'empire firent même sécession, et rejoignirent par la suite les états voisins. Jusque-là cependant, les haïkens n'occupaient qu'un échelon peu élevé dans la hiérarchie sociale. Le terme « samourai » signifie d'ailleurs en tsutsuneng « servir auprès d'un noble personnage ».

Parallèlement à l'extension guerrière en province, les monastères décidèrent à leur tour de lever des troupes pour augmenter leur pression sur le gouvernement. Les moines-soldats massés autour de la capitale, Kenjii, constituaient une menace réelle pour la Cour, déjà aux prises avec de violentes intrigues de palais. Ces luttes pour le pouvoir dégénérèrent en guerre civile dont Kenjii fut le théâtre et dont le clan Taira sortit victorieux. A la faveur du conflit, la classe des guerriers s'empara de toute l'autorité sur le pays.

Ces circonstances jouèrent incontestablement un rôle dans l'évolution de l'équipement des samourais. L'armure portée par les seigneurs s'adapta au combat de cavalerie. En plus du traditionnel tankô, la cuirasse de plaques de fer rivetées, elle s'adjoint d'un casque à large tête saillante et d'un couvre-nuque dont les extrémités se recourbent en ailerons. Les fantassins revêtent, eux, une cuirasse enveloppant le torse et prolongée par une jupe d'armes. Le sabre lui aussi se transforma

avec une lame fine et courbée, à large arête médiane. Ce sabre (katana ou tachi en général) est le bien le plus précieux du combattant. Il le considère comme une émanation de lui-même ; toute marque d'irrespect portée à l'arme est un affront pour son propriétaire. Un sabre fraîchement forgé est testé sur un corps humain (souvent un cadavre ou un prisonnier parfois vivant) pour vérifier la qualité de son tranchant. Le samouraï effectue une série de seize coups, principalement de taille, allant de l'épaule à l'os du bassin opposé, ou bien sectionnant le tronc de part en part.

Le haïken oriental suit un code d'honneur très strict, appelé le bushido. Cette « voie du guerrier » exalte des valeurs morales comme la fidélité et l'obéissance envers son supérieur, l'abnégation à l'égard du chef et le devoir de le venger en cas d'affront, le désintéressement et la frugalité, la solidarité avec ses camarades d'armes, la bravoure, la concentration et un sens aigu du sacrifice. La mort est ici envisagée comme le couronnement de l'existence et de la carrière du samouraï.

La période actuelle est à nouveau très troublée au Yamato. Le clan Minomato semble reprendre l'offensive et des luttes intestines entre les ordres de samourais ravagent le pays. Elles sont encore facilitées par la présence d'un empereur veule et fat qui s'intéresse plus aux plaisirs festifs et de la chair qu'aux destinées du pays. Keshuui, car tel est son nom, est d'ailleurs poussé dans cette voie par des conseillers qui font tout pour le laisser dans l'ignorance des vrais problèmes du pays.

Carte d'identité :

Archétype : guerrier.

Métier : samouraï ou haïken, bushi (cavalier).

8 points de création (et non 9) à placer, comme pour un assassin par exemple. En effet, le samouraï a accès à certaines pratiques méditatives et à des trances, qui correspondent à une forme de contrôle de soi quasi-magique.

Armes et armures : les haïkens peuvent utiliser n'importe quelle armure ou arme. Comme tout guerrier, ils possèdent un bonus de **+1 en SC** pour tous les types d'armes. De même, leur **score de protection** est abaissé de **-1** sans aucun impact sur leur capacité de mouvement. Ceci n'est hélas valable que pour l'équipement oriental présenté plus haut. Avec un équipement occidental, courant dans les anciennes régions contrôlées par le Grand Empire du Sélentium, les samourais perdront ces bonus. Ceci est également valable pour un guerrier de l'ouest qui tente d'employer du matériel d'Extrême-Orient.

Lieu de naissance et classe sociale

Le haïken est un personnage oriental qui ne saurait déterminer sa nationalité à l'aide de la table générale. Il doit lancer directement dans la sous-colonne ÉTATS ORIENTAUX. En ce qui concerne la profession du père, le joueur se reportera aux tables du prêtre, en remplaçant serf par agriculteur.

Équipement de base

Un havresac, un aikuchi, un shakujo yari, (un wakizashi, un arc et un carquois de 6 flèches) ou (un katana et un makura yari) ou (un no-dachi), une armure de fantassin, 1D3 torches, un briquet à silex et 2d PA.

Talents et avantages du guerrier

Le samouraï a accès à certaines bottes secrètes et techniques de combat identiques à celle des guerriers :

Désarmer, coup de Jarnac, balafre dextre ou senestre, baise main, main gauche, archer expert, dégainer, bretteur expert. Il apprendra ces techniques avec ses armes culturelles et ne pourra pas forcément les employer avec des armes occidentales.

Talents et avantages du bushi

Ces compétences ne nécessitent pas l'enseignement d'un maître haïken pour leur progression.

Dans leur utilisation, ils se rapprochent des bottes secrètes ou des talents martiaux des autres guerriers. Ils demandent en effet un score minimal dans un trait, un niveau minimal au personnage et la dépense de PE lors d'un passage de niveau.



Une onna-bugeisha, vaillante guerrière de la noblesse du Yamato

Kiaï

Pr : 3d / niveau : 3 / coût : 2 PE.

Armes : aucune en particulier.

Description : le kiaï du samouraï est un cri strident qui peut « paralyser » un adversaire engagé en combat singulier avec le guerrier oriental. Avant de lancer le kiaï, le personnage devra se concentrer pendant 1d rounds, durant lesquels il lui est interdit de faire autre chose que parer ou esquiver les coups. À la fin de ce laps de temps, le personnage haïken devra effectuer une MEP en opposition de Pr / SC de l'adversaire.

En cas de réussite, la victime est tellement surprise qu'elle reste figée durant l'assaut suivant : ses totaux de Sc et de Ra ou d'Ad deviennent momentanément nuls.

Prémonition

Mé : 3d / niveau : 2 / coût : 1 PE

Armes : aucune en particulier.

Le samouraï peut avoir conscience du danger. Il doit, pour ce faire, se concentrer plus particulièrement sur un endroit ou un objet précis, à distance proche. Ce pouvoir ne spécifie pas la nature du danger : si le haïken perçoit une menace derrière une porte, il ne peut déterminer si celle-ci est piégée ou si c'est un monstre qui est tapi derrière. Pour savoir si le personnage a conscience d'un danger, le joueur doit effectuer une MEP de Mé d'un niveau variable selon la dissimulation et la puissance du danger. Si le résultat est favorable, le MJ annonce la présence effective ou non d'un danger (« Cela ne me dit rien qui vaille »). En cas d'échec, l'aventurier ne perçoit aucune sensation particulière. Notez bien que le haïken ne peut savoir si la menace n'existe pas ou si c'est lui qui n'est pas en mesure de la déceler. Il n'est pas possible de procéder deux fois de suite à une prémonition au même endroit. Si le personnage n'a senti aucun danger (quelles qu'en soient les raisons), il continue de percevoir les mêmes sensations, à moins que les circonstances aient évolué entre-temps (par exemple un cours d'eau jugé inoffensif peut abriter, quelques instants plus tard, un monstre aquatique porté par le courant).

La concentration nécessaire occupe deux rounds. Il faut faire le vide en soi et se concentrer uniquement sur l'objet ou l'endroit visé.

Tranchoir

SC : 5d / niveau : 8 / coût : 4 PE

Armes : sabre oriental.

Description : le membre de la victime est sectionné. Si c'était sa main forte, le blessé voit ses traits de SC et d'Ad divisés par 2 une fois remis de

ses blessures. Si c'est une jambe ou un pied, la victime s'écroule au sol. Si elle survit à la douleur, elle combattra désormais avec un SC ou des attributs de Ra ou d'Ad divisés par 2. Ses distances de saut sont désormais réduites au tiers de la normale.

Talents spécifiques

Les avantages qui suivent requièrent nécessairement la présence d'un maître samouraï pour être apprises et accrues.

Kiaï suprême

Temps d'apprentissage : 3 mois au moins.

Pr : 6d / niveau : 10 / coût : 5 PE. Le haïken doit posséder le talent kiaï au préalable.

Armes : aucune en particulier.

Le samouraï lance un cri surpuissant suivant les mêmes modalités que le kiaï « normal » en termes de temps de préparation et de traits à opposer (Pr contre SC). S'il obtient une réussite normale, se reporter à la description du kiaï. Si le haïken réalise une prouesse, il entraîne la mort instantanée de son adversaire principal, celui vers lequel le kiaï était dirigé.

Méditation

Le samouraï a recours à des trances méditatives dont le nom et les effets sont identiques à celles des assassins. L'apprentissage d'une transe dure deux semaines et aucun personnage ne peut apprendre une transe donnée sans avoir auparavant intégré les trances de niveau inférieur et sans avoir le niveau requis. Chaque transe coûte la moitié de son niveau en PE (arrondir comme d'habitude) avec un minimum d'un point. Seule la transe de la lumière peut être donnée sans dépense de PE, mais seulement si le haïken possède déjà un maître qui accepte de lui enseigner cette technique de méditation.

La transe de la lumière (niveau 1)

Elle permet de se remettre rapidement des effets d'une blessure ou d'un empoisonnement. Le samouraï doit demeurer en transe pendant 1d heures, à l'issue de laquelle il peut récupérer 1d PV, en plus de ceux qu'il peut acquérir s'il prend du repos. Cette transe peut aussi neutraliser les maladies ou les poisons si le PJ réussit une MEP Pr du niveau de la VIR de l'intoxication.

La transe de l'eau (niveau 4)

Le personnage doit demeurer une heure en état de transe. À l'issue de cette période, ses pensées ne peuvent être perçues par aucun moyen : les

pouvoirs de perception extrasensorielle, *traque*, *catoptromancie* ou toute autre pratique similaire sont inefficaces. Cette transe est proche d'un sort de *Bouclier psychique*. Sa durée est limitée à Pr x 4 minutes.

La transe de la terre (niveau 6)

Le bushi peut demeurer en transe aussi longtemps qu'il le désire. Pendant cette période, il devient insensible aux variations extrêmes de température. Cette transe immunise partiellement contre les flammes. Elle réduit en effet les dommages de toute attaque par le feu (Souffle de dragon, Météore, l'haleine d'un vrai dragon, etc.) de 10 points. Durant la transe, le samouraï peut aussi s'abstenir de respirer pendant une heure. Les effets restent valables pendant la transe, à condition que le personnage n'effectue aucun effort (se déplacer, combattre, etc.), sous peine de briser sa concentration.

La transe du vide (niveau 8)

Elle dure une demi-heure, à l'issue de laquelle le guerrier gagne les effets suivants durant 2 tours (4 min) :

- Il atteint sa cible au moyen d'une arme de jet (flèches, carreaux d'arbalète, dague, etc.) même s'il est aveuglé.
- Sa visée n'est plus affectée par une faible luminosité ou un épais brouillard.
- Il peut aussi toucher une cible invisible, mais il doit, dans ce cas, avoir conscience de sa présence (un rideau qui bouge, un objet qui tombe ou se déplace...) : il ne peut lancer quelques flèches au hasard dans l'espoir d'atteindre un hypothétique être invisible.

La transe du feu (niveau 10)

Le haïken se concentre une heure avant de bénéficier des pouvoirs du sortilège d'*Accélération* (8) du druide pour 2 tours (4 minutes). La vitesse de ses déplacements est multipliée par deux, il frappe et pare deux fois par assauts, etc. Cette transe n'affecte que les actions physiques, mais pas les pensées, les durées de concentration ou les actions psychiques en générale.

Vision améliorée

Temps d'apprentissage : 6 mois au moins.

Mé : 6d / niveau : 12 / coût : 6 PE.

Armes : aucune en particulier.

Le samouraï a toujours conscience de la position d'un ou de plusieurs adversaires distants de moins de 5 m, s'il réussit une MEP de Mé (vigilance)

de niveau variable (1 à 5 en général) selon la puissance, les capacités spéciales (invisibilité, téléportation), la taille et la discrétion de la créature. Il faut effectuer un tirage différent pour chaque opposant. La MEP est à renouveler si le combat dépasse 5 tours de jeu. Si sa MEP est réussie, le haïken ne subit alors plus de malus dû à l'obscurité, à la surprise ou aux attaques éclairs. Il gagne même 2 points en SC au contact (à moins de 3 m) en pleine journée ou si le lieu du combat est suffisamment éclairé. Cette aptitude est toutefois rendue inefficace face à un adversaire entouré d'une barrière mentale (transe de l'eau, *bouclier psychique*, etc.).



Esbehmj juin 2020