

Résumé des règles 4^{ème} édition



Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr

Mise en ligne sur le site :
www.scenariotheque.org

A toi rôliste qui lis ces lignes,

J'en avais assez du système D20 et je voulais passer à un autre jeu de rôle. La quatrième édition du Livre des Cinq Anneaux tomba à pic. Je n'avais fait jusque-là que six parties de ce jeu dans un système hybride de la première et deuxième édition. Système qui fonctionnait très bien avec un MJ des plus au courant de son rôle et de son jeu.

L'univers et la simplicité du système des Cinq Anneaux (il faut dire que plus compliqué que le système D20, c'est dur !) m'ont plu. J'ai donc acheté en août 2011 cette quatrième édition et découvrit au fur et à mesure de la lecture tous les attraits de ce jeu de rôle, qui depuis 15 ans déjà, font sa renommée.

Mais, force est de constater que pour les nouveaux arrivants comme moi, cette édition comporte de nombreux défauts : tant au niveau rédactionnel du contexte de l'univers que présentation des règles. Pas un seul tableau récapitulatif, ni même un résumé. Toutes les règles sont noyées dans des paragraphes ou des encarts optionnels... qui ne le sont pas.

Autant dire que je dus mettre les bouchées doubles pour maîtriser ma première partie et créer mes premiers personnages. Je dus même mettre les

bouchées triples pour comprendre certains passages de cet univers. Non pas que son aspect différent et rafraîchissant des autres jeux de rôle me posa problème, mais sa présentation part malheureusement trop souvent du principe, que le lecteur est un lecteur de la première heure, connaissant déjà les éditions précédentes. Il serait bon que l'aspect graphique (4,5 cm de marge et autant de place de perdu pour le texte), bien que soigné et agréable, ne l'emporte pas sur la communication et le fonctionnel du jeu...

J'ai donc rassemblé dans ces pages les aspects qui me paraissaient essentiels au niveau des règles. Il s'agit de ceux de base, hors modificateurs propres à la personnalisation du personnage par le joueur. Avec le temps je n'aurais plus besoin de cette aide, ni même de relire comment Fu Leng ou Iuchiban réchappèrent encore et encore aux samouraïs de l'Empire d'Emeraude.

Mais d'ici là, j'ai besoin de cette aide de jeu que je partage avec toi, pour accroître davantage notre plaisir commun, à jouer aux Cinq Anneaux.

Sébastien

Sommaire

CREER SON PERSONNAGE.....	2
MAGIE	3
COMBAT	3
ACTIONS ET DEPLACEMENTS	4
DUEL IAIJUTSU.....	5
DEPENSER LES POINTS D'EXPERIENCE.....	6

Créer son personnage

- Votre personnage doit appartenir à un Clan et à une Famille de ce Clan. Choisissez ensuite une école correspondant à votre Clan. Vous pouvez prendre une l'école d'un autre Clan si vous possédez l'avantage Ecole multiples en accord avec votre MJ.
- **Tous les Anneaux : 2**
- Appliquez ensuite les bonus dus à la Famille et à l'école de votre personnage.
- Statut : 1
- Gloire : 1
- Honneur : celui de votre école.
- **Toutes vos compétences d'école à 1**, sauf indication contraire. (De rares écoles ont des compétences à 2).
- **40 Points d'expérience** pour augmenter vos compétences, traits ou prendre des avantages. Les désavantages vous donnent des points d'expérience. Pour savoir comment les dépenser, voir à la fin « Dépenser les points d'expérience. »
- Un personnage nouvellement créé ne peut commencer avec un Trait ou une compétence au-delà de 4.
- **Limites maximales des spécialisations par compétence :**
 - Rang 1 : 1 spécialisation.
 - Rang 3 : 2 spécialisations.
 - Rang 5 : 3 spécialisations.
 - Rang 7 : 4 spécialisations.
 - Rang 9 : 5 spécialisations. Il n'est pas possible d'avoir plus de 5 spécialisations pour une même compétence (même si cette compétence possède plus de 5 spécialisations).
- **Effet des spécialisations :** permet de relancer une seule fois tous les 1 pour un jet de dés d'une même action. Le second jet est conservé quel que soit le score obtenu.
- **Avantages :** 15 points maximum peuvent être alloués pour prendre des Avantages.
- **Désavantages :** 10 points maximum peuvent être récupérés par les Désavantages.
- Les rabais des avantages se cumulent mais ne peuvent descendre en-dessous de 1.
- **Initiative :** lancer Rang de Réflexes + Rang de Réputation / garder le Rang de Réflexes.
- **ND d'armure :** 5 + 5 x Rang de Réflexes.
- **Blessures**
 - Indemne : Terre x 5
 - Egratigné à Hors de combat : Terre x 2 (ou jusqu'à x 5 si vous le souhaitez. Voir p.84)
 - Récupérer de ses Blessures normalement : Constitution x 2 + Rang de Réputation.
- Un personnage nouvellement créé au Rang 1 a aussi un Rang de Réputation de 1.
- Le Rang de Réputation donne accès au Rang de maîtrise.
- **Rang de Réputation :**
 - Somme de vos Anneaux x 10
 - + Somme de vos Rangs de compétence.
- Créer un personnage au-delà du Rang 1 : 25 points d'expérience supplémentaire par Rang au-delà du Rang 1.

Magie

- Le Rang de maîtrise détermine le niveau de sort maximal.
- Rang de maîtrise d'un élément à zéro : impossibilité de lancer des sorts de cet élément.
- Il est impossible de lancer des sorts d'un niveau supérieur au Rang de maîtrise.
- **Tous les shugenja connaissent les trois sorts de rang 1 suivants :** Invocation, Communion et Sensation.
- **Nombre de sorts appris au Rang 1 par Anneau :** Voir son école de shugenja.
- **Nombre de nouveaux sorts appris par Rang après le Rang 1 :** 3, d'un niveau égal ou inférieur au Rang de Maîtrise de shugenja.
- Chaque Anneau dispose d'un nombre d'emplacements de sorts égal au Rang de l'Anneau en question. Le Vide octroie un nombre d'emplacements de sorts en bonus égal à son Rang et tous Anneaux confondus.
- Lancer un sort nécessite l'utilisation du parchemin sur lequel est inscrit le sort.
- **Jet d'incantation :** Anneau du sort + Rang de maîtrise / garder Anneau du sort.
- **ND du jet d'incantation :** $5 + 5 \times \text{niv sort}$. Si échec, le sort est décompté sans faire d'effet.
- **Temps d'incantation :** 1 action complexe par niveau de sort.
- Chaque Augmentation prise pour le temps d'incantation, permet de réduire de 1 action complexe le temps d'incantation. Mais un temps d'incantation ne peut pas être réduit en dessous de 1 action complexe.
- Le sort prend effet à la fin de la dernière action complexe.
- **Affinité :** Le shugenja a un Rang de maîtrise +1 dans l'élément de son Affinité.
- **Déficiance :** Le shugenja a un Rang de maîtrise -1 dans l'élément de sa Déficiance.
- **Sorts murmurés :** permet de lancer sans avoir besoin du parchemin. L'acquisition d'un sort murmuré coûte un nombre de points d'expérience égal au niveau de sort.

Combat

- **Jet d'attaque :** Rang de la compétence d'arme + Trait / garder Trait
- Attaque réussie : égale ou supérieure au ND d'armure de l'adversaire.
- Attaquer au corps à corps avec une arme à distance : +10 à l'attaque.
- **Jet de dégâts :**
 - Arme de corps à corps : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
 - Arme à distance : VD de la flèche + Force de l'arc / garder le chiffre de la VD.
 - Arme de jets : VD de l'arme + Force du PJ / garder le chiffre de la VD.
- Lancer un wakizashi ou des couteaux se fait avec la compétence Athlétisme (Lancer) / Agilité.

- **Combat à deux armes.**
 - Main directrice : -5 à l'attaque.
 - Main non-directrice.
 - ✓ Petite arme : -5 à l'attaque.
 - ✓ Arme moyenne : -10 à l'attaque.
 - ✓ Grande arme : -15 à l'attaque.
 - Bonus ND d'armure = Rang de réputation.
- **Déroulement d'une escarmouche (Voir p. 81 et 83).**
 - Embuscade ou pas ? Discrétion (Embuscade) / Agilité pour les embusqués, contre Enquête (Sens de l'observation) / Perception, pour les victimes.
 - Choisir sa posture de combat (Attaque, assaut, esquive, défense ou centre. Voir p.84).
 - Lancer l'initiative.
 - ✓ Si les embusqués remportent le jet, leurs victimes ont -10 à l'initiative (ou d'autres malus de votre choix selon la circonstance).
 - ✓ Si les embusqués ont été repérés, rien de spécial ne se passe. Jouer le combat normalement.
 - Tours.
 - Réactions.
- **Déroulement des Combats de masse (Voir p. 236 à 241)**
 - 1 – Déclarations
 - ✓ Les PJ choisissent leur place dans la bataille : Soutien, Désengagé, Engagé ou Première ligne.
 - ✓ Si je suis général de mon armée, Art de la guerre (combat de masse) / Perception.
 - 2 – Evolution : 1d10 + Anneau d'Eau + Rang Art de la guerre.
 - 3 – Occasions héroïques.

Actions et déplacements

Voici une liste non-exhaustive des types actions et déplacements récurrents (Voir p. 85).

- **Actions gratuites.**
 - Se déplacer de 1,5m x Eau.
 - Dégainer une petite arme.
 - Sortir un parchemin de sort.
- **Actions simples.**
 - Se déplacer 3m x Eau.
 - Dégainer une arme moyenne ou grande.
 - Ranger un parchemin de sort.
- **Action complexe.**
 - Incapable de se déplacer. Voir p. 85.
 - Attaquer.
 - Lancer un sort.
 - Bander un arc (Les arcs sont généralement désencordés à Rokugan).
- La distance maximale pour se déplacer dans un Tour est de 6m x Eau.

Duel Iaijutsu

Tiré de la page 87.

- **Round 1 (Evaluation)**

- Posture Centre
 - ✓ +1g1 + Vide sur un jet pour un round
 - ✓ +10 Initiative
- Lancer l'initiative
- Iaijutsu (Evaluation) / Intuition : $ND = 10 + 5 \times \text{Réputation de l'adversaire}$. Chaque Augmentation sur ce jet ouvre droit à connaître par rapport à l'adversaire :
 - ✓ Son Vide
 - ✓ Ses Réflexes
 - ✓ Sa compétence Iaijutsu
 - ✓ Ses capacités de maîtrise de Iaijutsu
 - ✓ Son nombre de Point de Vide actuel
 - ✓ Son Rang de Blessure actuel
- Si le jet de Iaijutsu (Evaluation) / Intuition est réussi d'au moins 10 points par rapport à celui de l'adversaire, alors le personnage bénéficiera au round 2 d'un bonus de +1g1 à son jet de Iaijutsu (Concentration) / Vide. Sinon, rien de spécial ne se passe.
- Possibilité de concéder le duel.

- **Round 2 (Concentration)**

- Les deux adversaires effectuent un jet Iaijutsu (Concentration) / Vide. Celui ayant dépassé l'autre d'au moins 5 points frappe en premier. Sinon, il s'agit d'une frappe karmique. Personne ne gagne, le duel est terminé.
- Pour chaque tranche pleine de 5 points, au-delà des 5 premiers pour avoir dépassé le jet de son adversaire, le combattant gagne une Augmentation gratuite sur son jet de frappe au Round 3.

- **Round 3 (Frappe)**

- Le combattant ayant remporté le jet d'Iaijutsu (Concentration) / Vide au Round 2 frappe en premier.
- Le jet de frappe est un jet de Iaijutsu / Réflexes contre le ND normal de son adversaire. Toutes les Augmentations gratuites gagnées au Round 2 s'appliquent à ce jet.
- Résolvez les Blessures infligées.
- Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier combattant qui touche son adversaire remporte le duel. Sinon, le second duelliste effectue à son tour son jet de frappe (Iaijutsu / Réflexes) contre le ND normal de son adversaire, en prenant en compte les éventuels malus dus aux Blessures.

- **Round 4 et suivants**

- Les rounds 4 et suivants existent tant qu'aucun des deux duellistes ne remporte les conditions de victoire du duel.
- Dans le cas d'un duel au premier sang, le premier qui touche son adversaire gagne.
- Dans les autres cas, et suivant les conditions de victoire, le duel se poursuit sous la forme d'une escarmouche.

Dépenser les points d'expérience

- **Augmenter un Trait** : 4x Rang suivant.
- **Augmenter le Vide** : 6 x Rang suivant.
- **Augmenter une Compétence** : nombre de point d'expérience égal au Rang suivant.
Passer de 0 à 1 dans une compétence coûte 1 point.
- **Acheter une spécialisation** : 2 points.