

BIENVENUE  
À

«Éclaireur en vue,» prévient Matsu Kazumi. Le taisa fait un geste à l'intention des soldats derrière elle.

L'escadron de légionnaires impériaux prend lentement vie, les hommes et les femmes se levant et vérifiant leurs chevaux. Shiba Naro renoue les sangles de son armure, remarquant du coin de l'œil que Bayushi Chieko le surveille pour s'assurer qu'il le fait correctement. Il fait partie de la Quatrième Légion depuis huit mois maintenant, mais nombre de ses camarades le traitent encore comme un petit frère fragile, même quand ils sont à peine plus vieux que lui comme Chieko. Le fait que cette dernière soit extrêmement séduisante ne lui est pas d'un grand réconfort. Naro serre les dents et termine son examen avant de glisser les deux sabres de son daisho dans son obi, sa ceinture de soie.

«Voilà au moins la chance pour moi de combattre et de prouver ma valeur,» pense-t-il.

L'éclaireur se précipite et tombe genou à terre, le poing sur le sol. «Kazumi-sama,» dit-il en haletant, le subterfuge a fonctionné!

Le taisa sourit froidement et laisse ses yeux s'égarer à l'horizon, au sud. Les nuages de poussière que soulève la troupe destinée à leurrer l'ennemi sont à peine visibles, vagues taches gris-brun dans le bleu profond du ciel d'été. Une poignée d'hommes à cheval, traînant derrière eux des branches pour soulever autant de poussière que l'escadron entier et pourchassant la poignée de bandits qui se sont enfuis au sud pour les distraire et les écarter.

«Et la véritable troupe des brigands?»

«Elle est à un kilomètre et demi de là,» répond l'éclaireur en désignant le nord. «Ils ont monté le camp et déposé leurs armes.»

«So ka,» dit Kazumi dont le sourire se mue en rictus sauvage. Elle pivote sur selle et fait tourner sa monture afin de faire face à ses soldats. «En selle! Nous en finirons avec ces bandits aujourd'hui même. Nous n'avons que trop tardé. Maintenant, sus à l'ennemi!»

Shiba Naro enfourche son robuste poney rokugani, calmant l'animal nerveux d'un geste instinctif de la main, puis il tire un yari du tas de lances, au centre du camp. Chieko se met en position à ses côtés, ajustant son mempo de guerre pour dissimuler son charmant visage. Elle le gratifie d'un sourire et Naro sent ses joues s'empourprer malgré ses efforts pour conserver son on. Il attache à la hâte son propre masque de guerre.

Au bout de quelques instants, l'unité entière est partie au trot à la suite de l'éclaireur. Les légionnaires accélèrent le pas en traversant une vallée encaissée et en abordant une crête. Une fois passé le sommet, le camp des bandits apparaît soudain devant eux, plein d'hommes crasseux qui s'agitent et cherchent leurs armes, comme une fourmilière où un enfant colérique aurait donné du pied. Les samurai rugissent un formidable cri de guerre en lançant leurs montures au grand galop. Impatient d'atteindre la gloire, Naro presse sa monture pour se trouver en première ligne, levant sa lance en direction des bandits. L'un d'entre eux agite un yari d'un air bien décidé, s'efforçant de placer ses hommes en ligne défensive, mais ce ne sont pas des soldats de métier et les légionnaires les ont pris par surprise...

«Et... nous allons faire un jet d'Initiative», déclare le MJ en souriant.

# Bienvenue dans l'Empire d'Émeraude!

Vous tenez entre vos mains la quatrième édition du jeu de rôle *Le Livre des Cinq Anneaux*. Ces pages renferment un extraordinaire potentiel: elles vous permettront de plonger dans des aventures et des intrigues situées dans un pays lointain et exotique sans jamais quitter votre doux foyer! Des joueurs explorent Rokugan, l'Empire d'Émeraude, depuis la première édition du jeu publiée en 1997, et nous espérons que cette nouvelle version s'avèrera encore plus enthousiasmante et fascinante que ses prédécesseurs primés.

## QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE?

Un jeu de rôle est une expérience coopérative réunissant plusieurs participants. En bref, on pourrait le décrire comme ces jeux d'enfant où l'on «joue à être quelqu'un d'autre», mais avec un ensemble de règles et de procédures assurant la cohérence et l'équité des parties. Le but n'est pas de gagner, car il n'y a pas vraiment de «vainqueur» dans un jeu de rôle, mais simplement de passer un bon moment.

Quand un groupe d'individus se réunit pour faire une partie de jeu de rôle, l'un d'entre eux est choisi pour être le Maître du Jeu («MJ» pour faire court). Tous les autres sont des joueurs. Chaque joueur a pour responsabilité de créer un personnage fictif unique semblable à ceux des romans ou des films. On appelle ceux-ci des personnages joueurs (ou «PJ») et ce sont en fait les «stars» de l'histoire racontée lors de la partie. Les joueurs contrôlent entièrement leurs personnages, décidant ce qu'ils font, ce qu'ils disent, comment ils se sentent et comment ils réagissent au monde qui les entoure. Les règles que contient ce livre précisent comment on crée les personnages et ce qu'ils sont capables de faire, posant des limites réalistes à leurs capacités et à leurs actions. On désigne ces systèmes de règles du jeu sous le nom de «mécanismes». Entre autres choses, ils définissent comment les joueurs et le MJ utilisent les dés (des dés à 10 faces dans ce cas) pour résoudre les actions et les événements qui se produisent durant la partie.

Une fois que les joueurs ont créé leurs personnages, le MJ a pour mission de leur présenter des aventures en décrivant les événements, les lieux et les individus que les personnages rencontrent. Par exemple, le MJ peut dire aux joueurs que leurs personnages ont été rassemblés pour participer à un tournoi afin de rapporter honneur et gloire à leur seigneur et à leur Clan. Il peut indiquer aux joueurs que leurs personnages se rencontrent quand le seigneur d'un château où ils passaient la nuit est retrouvé mort, et ils doivent enquêter pour savoir qui l'a tué. Il peut également leur dire que leurs personnages sont les pires ennemis qui soient, et laisser l'histoire se dérouler toute seule à partir de là. Le MJ a





également pour responsabilité de gérer la partie en elle-même, de contrôler le rythme du jeu, d'interpréter et de gérer les règles du jeu et de décider du déroulement de l'histoire. Il a donc beaucoup à faire, car la description et les actions de chaque objet, créature et individu que rencontrent les personnages reposent entre ses mains. Le MJ doit essayer d'anticiper les actions des personnages et la façon dont le monde qui les entoure réagit à celles-ci et évolue en conséquence. Le MJ est également l'arbitre de dernière instance concernant les règles: il décide comment elles sont appliquées à la partie et ce qui se passe dans les situations où elles ne sont pas claires. En effet, le MJ est le véritable moteur de ce monde imaginaire, celui qui l'alimente et le meut, celui qui fait tourner les engrenages de chaque intrigue et déclenche tous les défis, les retournements de situation et les scènes cruciales.

Bien qu'un jeu de rôle reste un jeu, il ne s'agit pas d'une compétition. Comme mentionné auparavant, personne ne «gagne» dans un jeu de rôle, et le MJ et les joueurs ne sont pas dans des «camps» différents. Un jeu de rôle est conçu comme une expérience coopérative, un exercice d'imagination et de narration interactive. Tous les participants œuvrent de concert pour créer une histoire émotionnellement attachante, satisfaisante d'un point de vue dramatique et qui plaise à tous les joueurs, quand bien même elle finirait mal pour leurs personnages. Après tout, toutes les histoires ne se finissent pas bien, et certaines parmi les meilleures sont des tragédies, en particulier à Rokugan.

Traditionnellement, un jeu de rôle est composé d'histoires individuelles appelées scénarios ou aventures qui se succèdent les unes aux autres. Une telle série d'aventures est appelée «campagne», et une campagne de JDR ordinaire peut durer des mois, voire des années.

## MAIS POURQUOI APPELLE-T-ON CELA UN «JEU DE RÔLE»?

Un aspect caractéristique du jeu de rôle (ou «JDR»), comme son nom l'indique, c'est que les joueurs sont censés endosser le rôle des personnages qu'ils contrôlent, imaginer comment ceux-ci parlent et agissent dans une situation donnée et les interpréter en conséquence. Bien des joueurs mettent un point d'honneur à parler comme s'ils étaient leurs personnages, s'efforçant autant que faire se peut d'en jouer le rôle plutôt que de les traiter comme des entités séparées. Cette façon de jouer, de véritablement interpréter un rôle, est l'aspect le plus ardu, mais aussi le plus gratifiant d'un jeu de rôle.

De même, le MJ doit jouer le rôle de chaque samurai, paysan, monstre ou autre individu qui croise le chemin des personnages joueurs durant l'aventure. Ces innombrables personnages sont généralement appelés Personnages Non-Joueurs (ou «PNJ»), et leur donner à chacun une identité, une personnalité et des motivations peut s'avérer très difficile pour le MJ. La récompense est à la hauteur de l'effort: un monde imaginaire qui semble prendre vie autour des joueurs, rendant leurs aventures encore plus convaincantes et captivantes.

## À QUOI SERVENT LES DÉS?

Depuis l'apparition des premiers jeux de rôle dans les années 70, presque tous utilisent des dés d'une façon ou d'une autre pour résoudre les actions lors de la partie. Ceci tient en partie au fait que les jeux de rôle sont les descendants des jeux de plateau et de stratégie, mais c'est aussi parce que les dés permettent de représenter dans le jeu l'effet de la chance, du hasard et de la fortune. Sans dés, un jeu de rôle ne serait plus vraiment un jeu et se limiterait à un exercice commun de narration: ceci pourrait susciter des désaccords et des tensions quand les différents joueurs

veulent orienter l'histoire dans des directions différentes. Les dés constituent des arbitres impartiaux que ni les joueurs ni le MJ ne peuvent contrôler et qui permettent d'éviter ce genre de querelle.

Naturellement, les dés ne sont pas le seul moyen de résoudre les actions en incorporant le hasard au jeu: quelques JDR emploient d'autres méthodes de résolution des actions, comme les cartes à jouer, et certains ont même fait l'expérience de s'affranchir tout à fait des dés, laissant le MJ décider chaque fois si les joueurs réussissent ou non ce qu'ils entreprennent. Toutefois, les dés sont le moyen le plus universel et le plus traditionnel de résoudre les actions, et c'est donc celui que *Le Livre des Cinq Anneaux* utilise par défaut. Bien sûr, si vous et vos camarades joueurs voulez faire l'expérience de jouer sans dés, n'hésitez pas à le faire!

## Qu'est-ce que Rokugan?

Rokugan est un pays fictif, un vaste Empire dont l'histoire, les mythes et la culture doivent énormément à l'histoire et à la culture de l'Asie antique et médiévale. Il s'agit essentiellement du Japon, mais également de la Chine et de la Corée, voire d'autres pays. C'est un pays où les samurai, honorables serviteurs de l'Empereur Divin, font la guerre pour forger la paix au nom de leurs seigneurs. C'est un pays où de puissants Clans Majeurs comprenant chacun diverses familles très anciennes travaillent de concert ou s'affrontent dans l'espoir de mener à bien leurs desseins politiques et militaires. C'est un pays où de vaillants guerriers, ou *bushi*, luttent pour remporter la victoire sur le champ de bataille au nom de leurs clans. C'est un pays où des prêtres dévots appelés *shugenja* prient d'innombrables Fortunes dans l'espoir d'attirer la bénédiction du Paradis Céleste sur leurs terres. C'est un pays où les politiciens, les *courtisans*, mènent une éternelle guerre à coup de tirades et de discours, cherchant à grappiller le moindre avantage pour leurs clans. Rokugan est un Empire pétri d'honneur et de gloire, riche en affrontements et en aventures, et plein d'horreur et de mystère.

## POURQUOI JOUER AU LIVRE DES CINQ ANNEAUX?

Il existe nombre de JDR sur le marché, consacrés à tous les sujets possibles depuis le fantastique traditionnel jusqu'à la science-fiction en passant par les super-héros. Nous supposons cependant que puisque vous avez acheté ce livre, vous recherchez une expérience de jeu différente de celle que proposent ces autres jeux. Quelles sont donc les caractéristiques du *Livre des Cinq Anneaux*?

*Le Livre des Cinq Anneaux* (souvent abrégé en «L5A») est un jeu fantastique, plein de magie et de monstres, mais le but n'y est pas de tuer lesdits monstres, de glaner des trésors et de sauver des princesses. Ce jeu est consacré à des thèmes comme l'honneur, l'héroïsme et les conséquences morales du code des samurai, le bushido. Rokugan est un monde régi par un code de conduite, d'éthique et d'autorité rigide. Les samurai ne partent pas à l'aventure pour gagner de l'or. Ils ne parcourent pas le pays en quête de lames vorpales opportunément placées dans les cavernes d'ogres errants. Ils honorent leurs familles, leur seigneur et leurs ancêtres en respectant les traditions instaurées par plus de mille ans d'histoire. À quoi serviraient des bijoux et des tapis volants à un samurai qui emporte avec lui l'âme de son grand-père et le fardeau des traditions partout où il va?



Naturellement, au bout du compte, personne n'a à vous dire comment jouer à L5A. Ce livre vous appartient et vous pouvez jouer exactement comme vous le voulez. Mais si vous voulez vous plonger dans les conflits moraux et les fascinantes tragédies émotionnelles inhérentes à la vie des samurai et au Bushido, vous découvrirez que *Le Livre des Cinq Anneaux* appartient vraiment à une catégorie de JDR tout à fait à part.

Il faut remarquer que L5A ne vise pas à jouer un samurai de façon réaliste, mais plutôt à en interpréter la vision romancée que l'on trouve dans les romans et les films, où l'honneur et le bushido ont un impact réel et prononcé. Les joueurs et les MJ créent ainsi le récit mythique et légendaire de samurai d'exception. Ces histoires ne sont pas basées sur les intérêts personnels des samurai ou la nécessité de leur survie, mais au contraire sur leur comportement héroïque dans la plus pure tradition du Bushido. Si vous ne connaissez pas les mille formules de politesse qu'utilisent les samurai quand ils s'entretiennent entre eux, si vous ne vous souvenez pas de la myriade de différences subtiles entre les ères Heian, Kamakura, Muromachi, Nara, Edo, Toyotomi et Tokugawa de l'histoire du Japon, ne prenez pas peur! Rokugan n'est au bout du compte qu'un univers imaginaire, rassemblant des éléments issus de différentes cultures asiatiques et d'époques diverses. Les légendes des samurai n'ont pas à s'encombrer des détails de prononciation du moindre mot et du moindre terme honorifique.

Le Bushido est le cœur de L5A, la clef de voûte de chaque scène, acte, aventure et campagne. Au bout du compte, c'est lui qui distingue ce JDR de tous les autres. Le Bushido est le code d'honneur, la «voie du guerrier» qui guide le comportement de chaque samurai, qu'il soit bushi, shugenja ou érudit. C'est une lame à double tranchant, reposant à la fois sur une grande conviction et une terrible étroitesse d'esprit. C'est une culture d'obéissance et de tradition. C'est la voie de l'homme honorable et courageux. C'est également l'outil qu'utilise chaque MJ pour confronter les joueurs aux conséquences complexes et parfois tragiques de leurs décisions et de leurs choix. Se conformer au Bushido n'est pas chose facile, et les choix des personnages peuvent leur glisser entre les mains comme un couteau trempé de sang.

Grâce au Bushido, un MJ peut transformer la plus simple des aventures en tâche intimidante, chaque complication enrichissant l'expérience de jeu. Imaginez par exemple une aventure où l'on retrouve le cadavre d'un ami, mais où son *daisho*, l'ensemble formé par les deux sabres qui le distinguent en tant que samurai, a disparu. Comment rapporter honorablement le corps à sa famille sans les sabres? Maintenant, la mission des joueurs ne consiste pas simplement à transporter quelque chose en se défendant contre les bandits qui s'en prendront inmanquablement à leur expédition. Au lieu de cela, le thème du jeu est le choix entre des funérailles adéquates et des funérailles en temps et en heure. Il s'agit là de réfléchir aux concepts d'honneur et de décence, tous deux essentiels pour un samurai, et non pas de s'intéresser seulement aux jets d'attaques et au total de blessures infligées.

