

Règles Optionnelles

Le système de jeu proposé dans le *Livre de la Terre* suffit pour bien des campagnes. Les joueurs familiers des éditions précédentes du Livre des Cinq Anneaux savent toutefois qu'il existe de nombreuses options de jeu, dont certaines ont été incluses ci-après afin que vous puissiez véritablement personnaliser votre campagne. Les MJ et joueurs débutants les intégreront progressivement ou les limiteront aux Personnages Non joueurs (PNJ).

Règles de Combat de Masse

Le devoir le plus sacré de tout samurai consiste à faire la guerre pour son seigneur. Pour beaucoup, cela prend la forme très littérale d'affrontements sur le champ de bataille opposant des centaines ou des milliers de samurai. Pour des raisons évidentes, les conflits de cette ampleur ne peuvent être résolus au moyen du système habituel, conçu pour de simples escarmouches. Là où certains MJ se contenteront de décider de l'issue d'une bataille, d'autres préféreront s'appuyer sur quelques jets de dés. Dans ce cas, il faut se tourner vers les Règles de Combat de Masse.

Les Règles de Combat de Masse permettent à un personnage de déterminer son implication dans les combats et d'exploiter ses différentes capacités pour voir comment il s'en sort. Les affrontements de cette envergure se découpent en Tours de Bataille de 30 minutes environ. Chaque personnage participant au conflit doit déterminer les fruits de son implication une fois par Tour de Bataille. La durée de l'affrontement varie, mais la règle veut qu'on joue un Tour de Bataille par tranche de 250 hommes dans chaque camp. Ainsi, une bataille opposant deux armées de 500 hommes se déroulera en deux Tours de Bataille.

Chaque Tour de Bataille se déroule comme suit:

- ❶ **Étape 1: Déclarations** – Lors de l'Étape de Déclarations, tous les personnages participant à la bataille annoncent leur degré d'implication. Cela va de Soutien (lorsque le personnage se trouve des premières lignes et à l'abri de l'immense majorité de ses ennemis) à Première Ligne (lorsque le personnage arrive au contact, voire au beau milieu de ses adversaires). Chaque personnage choisit donc l'une de ces quatre possibilités: Soutien, Désengagé, Engagé ou Première Ligne.
- ❷ Telles que s'appliquent les règles, les personnages peuvent passer d'un degré d'implication à un autre lors d'un Tour de Bataille. Cependant, un MJ désireux d'apporter un peu de réalisme à la situation limitera peut-être leurs déplacements. Par exemple, un personnage situé en



Soutien aura sans doute du mal à se rendre directement au cœur de l'échauffourée en l'espace d'un seul Tour de Bataille. Dans ce cas, un personnage ne pourra modifier son niveau d'engagement que d'un cran (par exemple, de Soutien à Désengagé), sauf circonstances exceptionnelles ou s'il s'appuie sur une Opportunité Héroïque.

- Une fois le niveau d'engagement d'un personnage déterminé, le MJ doit faire un Jet d'Opposition d'Art de la Guerre (Combat de Masse)/Perception entre les généraux commandant les armées ennemies. Si l'un d'eux l'emporte d'au moins 5 points, on considère qu'il va remporter la bataille, et donc que son adversaire se trouve sur la mauvaise pente. Pour une différence inférieure à 5 points, les forces en présence sont à égalité. Le MJ peut modifier le résultat de son jet en fonction de l'avantage numérique, du relief, des conditions météorologiques, des Opportunités Héroïques couronnées de succès lors de Tours de Bataille précédents et de tout autre facteur qui lui passe par la tête.

- Étape 2: Évolution – Une fois déterminés l'engagement des personnages et l'état de la bataille, chaque joueur lance un dé pour l'ajouter à l'Anneau d'Eau de son personnage et à sa Compétence Art de la Guerre (le cas échéant). Le total du jet est comparé à la Table de Combat de Masse pour déterminer la Gloire que le personnage a accumulée, le nombre de Blessures qu'il a subies, et s'il

a dû faire face ou non à un Duel ou une Opportunité Héroïque. Si c'est le cas, le personnage passe à l'Étape de Résolution (ci-dessous). S'il n'a affaire à aucun Duel ou Opportunité Héroïque, alors le Tour de Bataille prend fin en ce qui le concerne après qu'il ait déterminé la Gloire et/ou les Blessures accumulées.

- Étape 3: Résolution – Les personnages ayant un Duel ou une Opportunité Héroïque à résoudre peuvent jouer un rôle un peu plus actif dans la bataille. Si la Table de Combat de Masse indique un Duel, cela signifie que le personnage rencontre un adversaire à peu près équivalent et que tous deux s'affrontent en combat singulier. En règle générale, les autres samurai n'interviennent pas car cela reviendrait à avouer la faiblesse du samurai secouru, ce qui constitue une grave insulte. Ces affrontements peuvent prendre la forme de duels iaijutsu traditionnels, ou constituer de simples escarmouches où tous les coups sont permis.

- Les Opportunités Héroïques sont des escarmouches un peu plus complexes qui surviennent en fonction de l'endroit où le personnage se situe. Elles permettent généralement de gagner de la Gloire, mais peuvent aussi se solder par la mort du personnage s'il se montre un peu trop ambitieux. Rien n'oblige un personnage à accepter une Opportunité Héroïque: il peut la refuser, mais cela a bien souvent un impact négatif sur le cours de la bataille.



REDDITION?

Le Code du Bushido ne tolère aucune faiblesse face à l'ennemi et la reddition généralement mal perçue. Mais pour ceux qui ne sont pas exclusivement formés à l'art de la guerre, il peut paraître inutile de perdre la vie et de priver son seigneur de talents précieux. Les shugenja se voient généralement offrir une chance de se rendre, notamment parce que peu nombreux comparés à leurs frères bushi.



OPPORTUNITÉS HÉROÏQUES

Chaque Opportunité Héroïque reste unique et lorsqu'un personnage en tire une sur la Table de Combat de Masse, il appartient au MJ d'en choisir une adéquate. Une courte liste vous est proposée ci-dessous, mais le MJ ne doit pas hésiter à en créer de nouvelles. Certaines ne sont applicables qu'en des circonstances précises, comme lors d'une bataille navale ou encore en présence d'un shugenja.

ATTAQUE DES ARCHERS

Soudain, vous remarquez une ouverture qui vous permet de fondre sur les unités de soutien de l'armée ennemie. Vous avez là une chance d'attaquer les archers et donc de permettre aux renforts de votre armée de charger.

Si l'attaque contre les archers est couronnée de succès (il s'agit d'une escarmouche), le général adverse subit un malus de -5 au prochain Tour de Bataille et le personnage qui a mené l'attaque gagne 2 Points de Gloire.

ATTAQUE DES SHUGENJA

Une brèche s'ouvre et vous avez l'occasion d'attaquer les unités de soutien. Alors que vous chargez leurs rangs, les shugenja cessent aussitôt leurs rituels de bataille!

Un coup porté à un shugenja ennemi peut certainement devenir la clef de la victoire, mais cette action peut se révéler fort dangereuse. En perdant une telle ressource, le général adverse subit un malus de -5 au prochain Jet d'Art de la Guerre. Vous-même gagnez 3 Points de Gloire. Les shugenja étant relativement rares, il est plus qu'honorable de leur offrir une chance de se rendre. Ce faisant, vous gagnez 2 Points d'Honneur, qu'ils acceptent ou non votre proposition.

BRISER LES LIGNES ENNEMIES

Vous recevez l'ordre de charger les premières lignes ennemies!

Le personnage doit affronter 2 à 4 samurai de Rang 2 s'il souhaite s'en prendre aux premières lignes adverses. Il se retrouve bien évidemment en Première Ligne. Au Tour de Bataille suivant, réduisez son jet de 2 points, mais ajoutez 3 points au Jet d'Art de la Guerre de son général. Le personnage gagne 3 Points de Gloire.

DÉFI EN DUEL

Un officier ennemi vous aperçoit et vous défie en duel d'une voix forte.

Si le personnage accepte, il doit affronter en duel un samurai de Rang 2 ou 3. S'il l'emporte, il gagne 1 Point de Gloire par Rang de Gloire de son adversaire. De plus, son général bénéficie d'un bonus de +2 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

ÉCRASEMENT

Votre unité et vous remarquez un officier ennemi séparé de ses gardes. Bien qu'il ne s'agisse certainement pas de la chose la plus honorable à faire, se débarrasser de lui donnerait certainement un avantage décisif à votre armée.

Le personnage et d'autres membres de son unité peuvent décider d'attaquer l'officier, un samurai de Rang 3 ou 4. Si l'Opportunité est couronnée de réussite, le général adverse subit un malus de -5 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

ÉPERONNAGE

Le capitaine de votre navire hurle: «Éperonnez-les!» Vous devez vous préparer à l'abordage.

Si le personnage accepte cette Opportunité Héroïque, il se retrouve en Première Ligne. Il lui faut alors combattre 1 à 4 samurai ayant 1 Rang de moins que lui et il gagne 1 Point de Gloire.

ESCARMOUCHE

Cette opportunité héroïque permet au personnage de combattre un certain nombre d'ennemis déterminé par le MJ. Pour remporter cette Opportunité, le personnage doit avant tout éliminer ses ennemis de la bataille, sans forcément les tuer. En cas de succès, le général du personnage bénéficie d'un bonus de +1 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

FOLIE DE L'OUTREMONDE

La malédiction de la Souillure de l'Outremonde s'abat sur les guerriers qui combattent à vos côtés, qui s'écroulent au sol en hurlant. Quelques instants plus tard, ils se relèvent, une lueur impie dans les yeux.

Le personnage doit affronter 1 à 4 samurai Souillés d'un Rang égal au sien (s'il se trouve en Première Ligne) ou de 1 Rang de moins que lui (s'il est Engagé). S'il s'en sort, le personnage gagne 1 Point de Gloire. S'il rate cette Opportunité Héroïque, son général subit un malus de -3 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

INCENDIER LES VOILES

Le meilleur moyen de s'en prendre à un navire ennemi est d'en brûler les voiles pour l'immobiliser. Vous êtes certainement capable de tirer une flèche enflammée sur la voilure!

Le ND du tir dépend de la distance qui sépare les navires. En cas de réussite, le navire s'immobilise jusqu'à ce qu'une nouvelle voile soit levée et le général ennemi subit un malus de -3 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

LIGNE DE TIR DÉGAGÉE

Les premières lignes se délitent et vous avez une ligne de tir dégagée qui vous permet de prendre pour cible le chef de l'armée adverse!

Le ND du tir dépend de l'officier visé et de son ND d'Armure, mais vu le chaos qui règne, il ne doit pas être inférieur à 30. En cas de réussite, le personnage gagne 4 Points de Gloire, mais un tir mortel s'avère hautement improbable. De plus, le général ennemi subit un malus de -5 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

POUR L'EMPIRE

Les créatures hideuses auxquelles vous faites face ne semblent guère impressionnées par la mort de leurs camarades et poursuivent leur assaut, ignorant leurs lourdes pertes. Soudain, vous apercevez un guerrier de l'Outremonde hurler des ordres à la horde immonde. Peut-être la mort de leur leader aura-t-elle plus d'impact.

Le samurai a l'occasion de combattre un samurai Égaré ayant 1 Rang de plus que lui, un oni mineur, ou toute autre créature corrompue répondant aux besoins du MJ. En cas de succès, le personnage gagne 3 Points de Gloire. Le général ennemi subit quant à lui un malus de -5 au Jet d'Art de la Guerre suivant.

PRÉSENT D'UN SHUGENJA

L'un des shugenja de votre armée vient de vous lancer un sort.

Le MJ peut décider de la nature précise du Sort. Sinon, considérez que l'un des Traits ou l'une des Compétences du personnage augmente de 1 Rang jusqu'à la fin de la bataille.

PROTÉGER LE GÉNÉRAL

Vous vous retrouvez soudain face à votre général, qui a perdu son garde du corps personnel. Celui-ci vous ordonne alors de rester à ses côtés et de le protéger. Vous devez bien évidemment le suivre partout où il se rend (sachant que certains généraux sont plus courageux que d'autres).

Le MJ décide du niveau d'engagement du personnage pour le reste de la bataille. Le personnage gagne 1 Point de Gloire supplémentaire par Tour de Bataille.

RALLIER LES ARCHERS

Les archers de votre armée sont en déroute. Vous devez les regrouper et remettre leurs rangs en bon ordre pour qu'ils reprennent le combat.

Le PJ doit galvaniser les troupes et effectuer un jet de Spectacle: Éloquence/Intuition contre un ND 20. En cas de succès, son général bénéficie d'un bonus de +5 au prochain jet, et le PJ gagne 1 Point de Gloire. En cas d'échec ou de refus de cette Opportunité Héroïque, son général subit un malus de -5 à son prochain jet.

RAMASSER LA BANNIÈRE

Vous voyez le porte-étendard de votre camp se faire cribler de flèches. Vous avez maintenant l'occasion de ramasser la bannière et de remonter ainsi le moral de votre armée. Mais attention, car le porte-étendard constitue une cible de choix pour les soldats ennemis.

Le personnage qui accepte de brandir la bannière de son armée devient la cible de nombreux samurai et archers à chaque Tour de Bataille, jusqu'à ce qu'il la lâche. Cependant, son général bénéficie d'un bonus de +3 au Jet d'Art de la Guerre à chaque Tour de Bataille où le PJ tient l'étendard.

S'APPRÊTER À CREUSER DEUX TOMBES

Vous apercevez un samurai de l'armée adverse terrasser l'un de vos proches. Vous pouvez désormais passer le reste de la bataille à traquer ce samurai.

Si le personnage choisit de poursuivre son ennemi, il doit atteindre le même niveau d'engagement que celui-ci et réussir un Jet d'Opposition d'Art de la Guerre/Perception pour le localiser. En cas d'échec, l'ennemi lui échappe. En cas de réussite, il entame aussitôt l'opportunité Défi en Duel. Si l'adversaire souhaite affronter le personnage, le MJ peut ignorer le Jet d'Opposition.

S'EMPARER DE LA BANNIÈRE ENNEMIE

Malgré le sang et le carnage qui vous entourent, vous distinguez le porte-étendard de l'armée ennemie. Vous avez une chance de vous emparer de la bannière ennemie! Avant cela, il vous faut néanmoins en tuer le porteur. Si vous parvenez à vous emparer de la bannière, il vous faudra la rapporter jusqu'à vos unités de soutien.

Sans l'aide de son armée, le personnage n'a aucune chance de remplir cette Opportunité Héroïque. Tant qu'il tient la bannière, il ne peut répondre à aucune autre Opportunité Héroïque. À chaque Tour de Bataille, le personnage est attaqué par un nombre de samurai ennemis (au choix du MJ) de son Rang. Tant qu'il tient l'étendard ennemi, le général ennemi subit un malus de -5 aux Jets d'Art de la Guerre. Une fois l'Opportunité Héroïque terminée, le personnage gagne 1 Rang de Gloire.

SAUVEZ NOTRE NAVIRE

Votre navire a subi de lourds dégâts et risque de sombrer d'un instant à l'autre. Si rien n'est fait, tout l'équipage risque de se noyer. Vous devez donc prévenir les membres d'équipage et les aider à quitter le navire.

Si le personnage parvient à sauver les membres d'équipage, il gagne 3 Points de Gloire.

SE DRESSER CONTRE LES TÉNÉBRES

Les ashigaru et certains samurai de votre armée n'ont guère l'habitude de combattre des morts-vivants et autres abominations. Ils se débattent à la simple vue d'un gigantesque oni avançant lentement sur leur position. Si vous parvenez à vaincre le monstre, peut-être votre exemple remonterait-il le moral de l'armée.

Le personnage a la possibilité de combattre un oni mineur ou quelque autre adversaire de même acabit. En cas de succès, il gagne 4 Points de Gloire et son général bénéficie d'un bonus de +3 au prochain Jet d'Art de la Guerre. En cas d'échec ou s'il se soustrait à cette Opportunité, son général subit un malus de -5 au prochain Jet d'Art de la Guerre.

SE JOINDRE AU COMBAT

Depuis les unités de soutien, vous remarquez une faille dans la stratégie du général ennemi. Peut-être est-il temps pour vous de vous joindre au combat!

S'il le souhaite, le personnage peut désormais être Désengagé. Dans ce cas, il refait aussitôt un jet sur la Table de Bataille (sans modificateurs au jet).

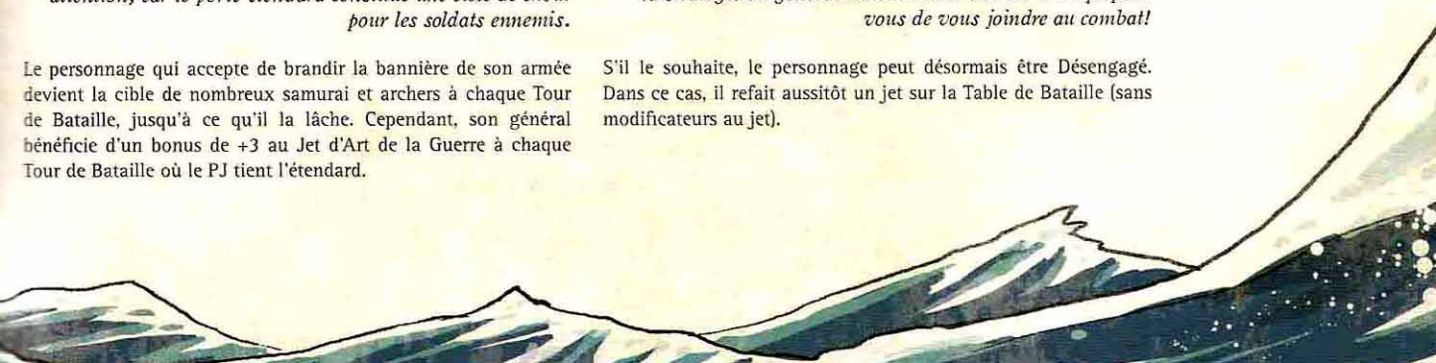


TABLE DE COMBAT DE MASSE

VOTRE ARMÉE		NIVEAU D'ENGAGEMENT				
Gagne	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne		
Est Tenue en Échec		Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne	
Perd			Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
1-3	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	5 dés de Blessures	6 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	3 Points de Gloire
					Duel	Opportunité Héroïque
4-6	1 dé de Blessures	1 dé de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	5 dés de Blessures	5 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	2 Points de Gloire
					Duel	Opportunité Héroïque
7-9	1 dé de Blessures	0 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	5 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire
				Duel	Opportunité Héroïque	Duel
10-12	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures	4 dés de Blessures
	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	0 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire
			Duel	Opportunité Héroïque	Opportunité Héroïque	Duel
13-15	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	4 dés de Blessures
	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire
				Duel		Opportunité Héroïque
16-18	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	1 Point de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire
		Duel		Duel		Opportunité Héroïque
19-21	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire
			Opportunité Héroïque		Opportunité Héroïque	Duel
22-24	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	3 Points de Gloire	3 Points de Gloire
		Opportunité Héroïque		Opportunité Héroïque		Duel
25-27	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	2 Points de Gloire	2 Points de Gloire	3 Points de Gloire	3 Points de Gloire	4 Points de Gloire	4 Points de Gloire
			Duel		Opportunité Héroïque	Opportunité Héroïque
28-30	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	0 dé de Blessures	1 dé de Blessures	2 dés de Blessures	3 dés de Blessures
	3 Points de Gloire	3 Points de Gloire	4 Points de Gloire	4 Points de Gloire	5 Points de Gloire	5 Points de Gloire
			Opportunité Héroïque	Duel	Duel	Opportunité Héroïque

SOYEZ PLUS HÉROÏQUE!

Le système par défaut des Combats de Masse reflète la nature chaotique et changeante de la guerre. Si les Opportunités Héroïques apparaissent sans la moindre étroitesse sur la table, le MJ désireux d'un style d'affrontement un peu plus cinématique pourra les inclure sur tous les résultats de son choix.



SEUL CONTRE TOUS

Vous apercevez l'un de vos alliés charger au cœur de la bataille. Si personne ne vient à son aide, son sort sera bientôt scellé.

Jouez cette Opportunité Héroïque comme une escarmouche menée contre 3 à 6 samurai ayant 1 Rang de moins que le personnage (Rang 1 minimum). Si l'allié s'en sort vivant, le personnage gagne 3 Points de Gloire et peut gagner l'Avantage Relation (à la discrétion du MJ).

SECOURIR UN ADVERSAIRE BLESSÉ

Vous remarquez un ennemi blessé qui vous appelle à l'aide. Vous pouvez l'ignorer sans subir de malus (après tout, il se comporte comme un lâche), mais si vous lui venez en aide, votre ennemi vous sera redevable. Cet ennemi pourrait même devenir un otage de valeur lors de négociations à venir.

Le personnage doit réintégrer les unités de Soutien aussi vite que possible. Il ne tire aucun bonus de cette Opportunité Héroïque.

SECOURIR UN CAMARADE BLESSÉ

Au plus fort de la bataille, vous voyez l'un de vos proches s'effondrer! Vous avez cependant une chance de le sauver.

Pendant qu'il porte secours à son camarade, le personnage ne peut se prêter à aucune autre Opportunité Héroïque. À chaque Tour de Bataille, il se voit confronté à 2 ou 3 adversaires de Rang 1 ou 2. Si le personnage parvient à protéger son camarade, il gagne 1 Point de Gloire supplémentaire par Tour de Bataille (sans compter que son allié le récompensera certainement pour lui avoir sauvé la vie).

TENEZ CETTE POSITION!

Votre commandant vous ordonne de tenir une position! Si vos troupes et vous-même y parvenez, votre Clan n'en gagnera que plus de gloire et d'honneur.

Le personnage et l'unité qu'il accompagne doivent tenir leur position contre l'ennemi. S'ils se trouvent en position Engagés, ils ont affaire à un nombre de samurai égal à leur propre nombre + 2, et le gain de Gloire est de 2 Points en cas de succès. S'ils sont en Première Ligne, ils ont affaire à deux adversaires de plus, et le gain de Gloire passe à 4 Points.