

La Légende des Cinq Anneaux

LE JEU DE CARTES



LIVRET D'APPRENTISSAGE

Un Empire dans la Tourmente...

« Là, vous voyez ? » L'armure de Doji Kuwanan, laquée dans les couleurs bleu et argent du clan de la Grue, tinta alors qu'il leva le bras pour montrer la fine colonne de poussière s'élevant à l'horizon, là où le ciel et la plaine se rencontrent.

Son compagnon, Takeaki, plissa ses yeux et les protégea des reflets éclatants du soleil. « Une charrette de marchand ? Les pluies du printemps sont tardives cette année, » dit-il en raclant le sol poussiéreux de ses sandales zori renforcées.

Autour d'eux, le piaillage des oiseaux se mélangeait aux chants des paysans qui labouraient le sol au rythme des tambours et semailles des graines dans les sillons qui venaient d'être tracés. Une légère brise apporta une odeur de terre et d'engrais aux narines des deux samurai et se propagea au travers des plaines.

Kuwanan secoua la tête. « Il y a bien trop de poussière pour que ce ne soit qu'une seule charrette. De plus aucune caravane n'est prévue avant des semaines. » Il se rendit au sommet d'un pont voûté pour avoir une meilleure vue. De sombres silhouettes apparurent derrière une colline en pente douce. Elles se déplaçaient rapidement dans leur direction.

« Silence ! » rugit Kuwanan à l'attention des fermiers, lesquels s'arrêtèrent immédiatement. Rapidement, le vacarme de centaines de sabots battant le sol se fit entendre et couvrit le piaillage des oiseaux, Takeaki marmonna une injure.

« Quelqu'un arrive ! Retournez au village ! » Hurla Kuwanan. Les paysans se hâtèrent vers la route. Takeaki et Kuwanan sortirent leurs arcs et se mirent à couvrir sur le pont.

« Si les Lions s'apprêtent finalement à nous attaquer, qu'ils essayent de nous prendre ce village ! » Il encocha une flèche et se prépara à viser.

Résumé du Jeu

La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes est un jeu pour deux joueurs qui permet d'incarner un des sept Clans Majeurs de Rokugan. Lors d'une partie, les joueurs s'affrontent pour instaurer une domination politique et militaire tout en agissant selon un code de conduite strict pour préserver leur honneur. Chaque joueur commande ses troupes grâce à deux decks différents : le **DECK DYNASTIE** approvisionne les provinces en personnages et en ressources, et le **DECK CONFLIT** contient les tactiques, les manœuvres et les ruses qui pourront être utilisées pour retourner la situation à leur avantage.



Dos des
Cartes Dynastie



Dos des
Cartes Conflit

Lors d'une partie, les joueurs s'engagent dans des conflits contre les provinces de leur adversaire pour essayer de les détruire. Le premier joueur qui parvient à détruire la province contenant la forteresse de son adversaire gagne la partie. Cependant les joueurs doivent aussi surveiller leur honneur au cours de la partie, car il est possible de gagner en atteignant un haut niveau d'honneur, ou de perdre honteusement si son honneur est épuisé.



Utiliser ce Livret

Ce Livret d'Apprentissage présente *La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes* aux nouveaux joueurs. Nous vous invitons à l'utiliser comme un guide pour joueurs débutants qui apprennent les règles au cours de leur première partie. Le premier volet de ce livret détaille un round de jeu complet destiné à enseigner les règles et introduire quelques éléments stratégiques du jeu au fur et à mesure.

Une fois les bases acquises, les joueurs seront prêts à améliorer leur expérience de jeu en personnalisant leurs decks. Vous pourrez consulter les règles de Construction de Deck à la page 18.

La dernière partie de ce livret est consacrée à la description de l'univers de Rokugan et des sept Clans Majeurs inclus dans la boîte de base. Enfin, trois annexes sont fournies pour référence et présentent un certain nombre de sujets avancés, une foire aux questions et la description des cartes.

Les règles complètes sont disponibles dans le Guide de Référence téléchargeable à l'adresse suivante : **FANTASYFLIGHTGAMES.FR**. Ce document aborde des sujets un peu plus compliqués comme l'interprétation des textes des cartes, la résolution des problèmes de chronologie, ou encore la séquence de phase détaillée. Nous invitons les nouveaux joueurs à se familiariser avec le jeu en s'appuyant sur le Livret d'Apprentissage et en ne se référant au Guide de Référence qu'en cours de partie.

Un Jeu de Cartes Évolutif

La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes, prévu pour 2 joueurs est parfaitement exploitable avec le seul contenu de cette boîte.

Mais il s'agit aussi d'un Jeu de Cartes Évolutif® (JCE®), si bien que vous pourrez enrichir et personnaliser vos parties en vous procurant des paquets de dynastie – des extensions de 60 cartes publiées régulièrement. Contrairement aux jeux de cartes à collectionner, tous les exemplaires d'une extension de JCE sont les mêmes (leur contenu n'est donc pas le fruit du hasard).



Matériel

Le contenu du jeu vous est succinctement présenté ci-dessous. La description détaillée des cartes figure dans l' « Annexe III : Description des Cartes » à la page 32.



7 cartes Forteresse



17 cartes Province



117 cartes Dynastie



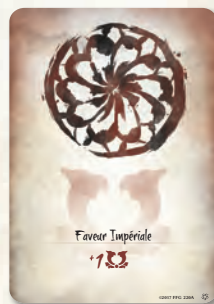
5 cartes Rôle
(double face)



98 cartes Conflit



2 cartes de référence
(double face)



1 carte Faveur
Impériale (double face)



20 pions Statut
(double face)



40 pions Destin



1 pion
Premier Joueur



50 pions Honneur



2 Cadrans d'Honneur



5 pions Anneau
(double face)

Assemblage des Cadrans d'Honneur

Assemblez chaque Cadrans d'Honneur en vous servant des connecteurs en plastique pour fixer les deux morceaux l'un à l'autre, comme le montre le schéma ci-dessous.



Concepts Essentiels

Cette section présente un certain nombre de concepts fondamentaux qu'il vous faudra garder à l'esprit en apprenant les règles et en jouant.

La Règle de Jade

Si le texte d'une carte contredit directement le texte des règles, le texte de la carte a préséance.

Gagner et Perdre

Il y a trois manières pour un joueur de remporter une partie : détruire la province contenant la forteresse de son adversaire, accumuler 25 honneurs, ou épuiser l'honneur de son adversaire.

Provinces et Forteresses

Les cartes Province d'un joueur représentent une variété de situations et d'événements qui ont lieu sur les terres contrôlées par les Clans Majeurs de Rokugan.

Lors d'une partie, les joueurs déclarent des attaques contre les provinces de leur adversaire et des attaques réussies peuvent entraîner la destruction d'une province.

Lorsque trois des quatre provinces ne contenant pas de forteresse d'un joueur ont été détruites, une attaque peut être déclarée contre la province contenant la forteresse de ce joueur. Dès qu'une province contenant la forteresse d'un joueur est détruite, ce joueur est éliminé de la partie.

Stratégie : Détruisez leurs Provinces !

Avec la seule boîte de base, détruire les provinces d'un joueur est la condition de victoire la plus commune. Il est donc fortement recommandé aux nouveaux joueurs de se concentrer sur cet objectif lorsqu'ils apprennent les mécanismes de base.

Honneur et Déshonneur

L'honneur représente le comportement du Clan d'un joueur ainsi que la perception extérieure de ce comportement. Chaque joueur débute la partie avec la quantité d'honneur indiqué sur sa carte Forteresse. En cours de partie, des effets permettent d'augmenter l'honneur, de l'échanger entre joueurs ou d'en perdre. Si un joueur parvient à **25 honneurs ou plus**, il gagne immédiatement la partie. Si un joueur **n'a plus d'honneur** dans sa réserve d'honneur, il perd immédiatement la partie.



Redressé et Incliné

Les cartes entrent en jeu en position redressée (verticale et de manière à ce que leur contrôleur puisse lire le texte de gauche à droite). À la fin d'un conflit ou pour pouvoir utiliser certains effets de carte, ces dernières vont s'incliner, ce qui est signalé en tournant la carte à 90° (de côté). Une carte inclinée indique que cette carte a été utilisée. Une carte ne peut pas être inclinée à nouveau avant d'avoir été redressée lors d'une étape de jeu ou grâce à la capacité d'une carte.



Redressé



Incliné

Destin

Le destin est la « monnaie » principale du jeu. Elle représente le karma d'un Clan et la destinée que ce dernier s'est forgée. L'utilisation principale du destin est de le dépenser pour jouer des cartes.



De plus, après avoir joué un personnage, son contrôleur peut placer sur ce dernier un nombre supplémentaire de pions Destin qu'il prend dans sa réserve de destin. Chaque pion Destin placé sur un personnage lui permet de rester en jeu un round de plus.

Durant la phase de destin (voir page 16, « Phase 4 : Destin ») chaque personnage qui n'a pas de pion Destin placé sur lui est défaussé. Ensuite, un pion Destin est retiré de chaque personnage.

Dans l'Ordre des Joueurs

La locution « dans l'ordre des joueurs » dicte l'ordre dans lequel les joueurs résolvent ou exécutent les étapes de jeu. Quand il leur est demandé de faire quelque chose « dans l'ordre des joueurs », le premier joueur agit d'abord, suivi du second.

Capacités de Carte Déclenchées

Beaucoup de capacités de carte (telles que des actions, interruptions et réactions) sont volontairement déclenchées par les joueurs au cours de la partie. Une capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par round, sauf mention contraire. Pour plus d'informations sur les capacités de carte, voir page 29.

Mise en Place

Pour préparer la partie, veuillez procéder comme suit :

1. Choisir les Decks

Pour la première partie, chaque joueur choisit un deck de démarrage décrit ci-dessous. Le nombre entre parenthèses sur ces listes indique le numéro de collection qui figure en bas à droite de chaque carte.

- ♦ **Deck de Démarrage du Clan de la Grue :** ce deck utilise la forteresse Shizuka Toshi (2), ainsi que les provinces L'Art de la Paix (9), Position Retranchée (17), Raid Nocturne (21), Ralliement à la Cause (23), Conduite Indigne (24).

Le deck Dynastie Grue est composé de toutes les cartes Dynastie Grue (40-53), un exemplaire de chacune des cartes neutres suivantes : Courtisane Otomo (122), Mystique Miya (125), Terrain Favorable (128), Entrepôt Impérial (129), ainsi que deux exemplaires de chacune des cartes neutres suivantes : Garde Seppun (123) et Rônin Errant (127).

Le deck Conflit Grue est composé de toutes les cartes Conflit Grue (139-148) et d'un exemplaire de chacune des cartes neutres (200-213).

- ♦ **Deck de Démarrage du Clan du Lion :** ce deck utilise la forteresse Yôjin no Shiro (4), ainsi que les provinces L'Art de la Guerre (11), Terres Ancestrales (15), Jardin Somptueux (19), Méditations sur le Tao (20) et Pèlerinage (22).

Le deck Dynastie Lion est composé de toutes les cartes Dynastie Lion (67-80), un exemplaire de chacune des cartes neutres suivantes : Garde Seppun (123), Rônin Errant (127), Terrain Favorable (128), Entrepôt Impérial (129), ainsi que deux exemplaires de chacune des cartes neutres suivantes : Courtisane Otomo (122) et Mystique Miya (125).

Le deck Conflit Lion est composé de toutes les cartes Conflit Lion (160-169) et d'un exemplaire de chacune des cartes neutres (200-213).

2. Créer la Réserve de Pions et la Réserve d'Anneaux

Placez tous les pions Destin, pions Honneur et pions Statut ainsi que la carte Faveur Impériale à portée de la main des joueurs. Cette zone s'appelle la réserve générale de pions. Placez les anneaux à portée de la main des joueurs. Cette zone s'appelle la réserve d'anneaux disponibles.



3. Déterminer le Premier Joueur

Déterminer le premier joueur aléatoirement. Placez le pion Premier Joueur devant ce joueur. Son adversaire gagne 1 pion Destin depuis la réserve générale de pions et l'ajoute à sa réserve de destin.



pion
Premier Joueur

4. Mélanger les Decks Dynastie et Conflit

Chaque joueur mélange ses deux decks Dynastie et Conflit séparément, puis les présente à son adversaire pour une dernière coupe. Chaque joueur place son deck Dynastie à la gauche de son aire de jeu et son deck Conflit à la droite de son aire de jeu.

5. Placer les Provinces et la Forteresse

Chaque joueur choisit secrètement une de ses provinces et la place face cachée devant son deck Dynastie, puis place sa carte Forteresse sur cette province. Ensuite, chaque joueur positionne ses quatre autres provinces, face cachée, dans l'ordre de son choix entre ses decks Dynastie et Conflit. Enfin, chaque joueur place un Cadran d'Honneur à proximité de son deck Conflit.

6. Remplir les Provinces

Chaque joueur place une carte face cachée prise au-dessus de son deck Dynastie sur chacune de ses quatre provinces ne contenant pas sa forteresse. Les joueurs auront l'opportunité de jouer ces cartes depuis leurs provinces au cours de la partie.



Dos du
Deck Dynastie

Après avoir placé ces cartes pendant cette mise en place, chaque joueur a une opportunité de regarder ses cartes face cachée, choisir celles qu'il souhaite conserver et remplacer les autres (c'est ce qu'on appelle un Mulligan). Mettez de côté les cartes à remplacer et distribuez une nouvelle carte face cachée dans chaque province vide. Remélangez les cartes mises de côté dans votre deck Dynastie.

Note : à l'issue de cette étape, les joueurs **ne peuvent plus** regarder les cartes Dynastie face cachée de leurs provinces.

7. Piocher la Main de Départ

Chaque joueur pioche quatre cartes de son deck Conflit pour former sa main de départ. Ces cartes sont typiquement utilisées durant la phase de conflit pour aider les joueurs à remporter des conflits.

Après avoir pioché ces cartes, chaque joueur a une opportunité de regarder les cartes de sa main, choisir celles



Dos du
Deck Conflit



Valeur d'Honneur
de la Forteresse

8. Prendre son Honneur Initial

Chaque joueur gagne un nombre de pions Honneur égal à la valeur d'honneur indiquée en bas à gauche de sa carte Forteresse.

La partie peut maintenant débuter.

Zone de Jeu Conseillée (Joueur Grue, à mi-partie)

Pion
Premier Joueur



Zone de Jeu de
votre Adversaire

Forteresse

Réserve
de Destin

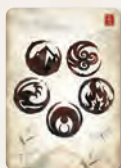


Zone Fief

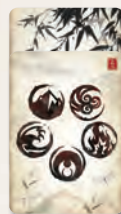
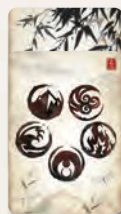
Réserve d'Honneur et
Cadran d'Honneur



Pile
de Défausse
Dynastie



Deck
Dynastie



Deck Conflit



Pile
de Défausse
Conflit

Provinces ne
Contenant pas
de Forteresse

Séquence des Phases

La Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes se joue en une série de rounds. Lors d'un round, les joueurs vont mettre en jeu de nouveaux personnages depuis leurs provinces, décider de leurs actions, honorables ou non, au cours des conflits qui vont suivre, déclarer des conflits militaires et des conflits politiques contre les provinces adverses, vérifier le destin de leurs personnages et enfin se rassembler en préparation du round suivant. Chaque round de jeu est divisé en cinq phases :

1. Dynastie
2. Pioche
3. Conflit
4. Destin
5. Rassemblement

Chaque phase est décrite en détail ci-dessous.

Phase 1 : Dynastie

La phase de dynastie représente les efforts d'un Clan pour mobiliser ses forces et les déployer depuis ses provinces.

La phase de dynastie se décompose en trois étapes :

Étape 1 : Révéler les Cartes Dynastie des Provinces

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur retourne face visible toutes les cartes Dynastie face cachée contenues dans ses provinces. Le joueur commence par révéler la carte Dynastie face cachée contenue dans sa province la plus à gauche, puis continue vers la droite. **Note** : les personnages dans les provinces ne sont pas encore en jeu et les joueurs ne peuvent pas les utiliser avant de les avoir joués comme expliqué lors de l'étape 3 ci-dessous.

Étape 2 : Recevoir le Destin

Chaque joueur reçoit autant de pions Destin que la valeur de destin indiquée sur sa carte Forteresse. D'autres cartes peuvent modifier cette valeur et donc le nombre de pions Destin qu'un joueur reçoit à chaque round.

Étape 3 : Jouer des Personnages depuis les Provinces

Dans l'ordre des joueurs, ces derniers alternent les opportunités d'entreprendre une des actions suivantes : jouer une carte Personnage depuis une de ses provinces, déclencher une capacité de carte appropriée (voir page 30) ou passer. **Note** : à ce stade, les joueurs ne peuvent pas jouer de cartes Attachement ou de cartes Personnage qui sont dans leur main.

Le premier joueur à passer gagne 1 pion Destin. Ce joueur renonce à la possibilité de jouer des personnages depuis ses provinces ainsi qu'à déclencher des capacités jusqu'à la fin de cette phase. Le joueur restant continue seul de jouer des personnages depuis ses provinces et de déclencher des capacités jusqu'à ce qu'il passe lui aussi. Une fois que les deux joueurs ont passé, continuez à la phase de pioche.

Jouer un Personnage depuis une Province

Pour jouer un personnage depuis une province, un joueur doit d'abord en payer le coût (indiqué en haut à gauche de la carte) en dépensant autant de pions Destin depuis sa réserve de destin. Ces pions Destin dépensés sont placés dans la réserve générale. Déplacez ensuite ce personnage depuis la province dans la zone **FIEF** de ce joueur située juste au-dessus de ses provinces. Tous les personnages entrent en jeu en position redressée.

Après qu'un personnage a été joué, son contrôleur peut, s'il le souhaite, placer autant de pions Destin qu'il désire depuis sa réserve sur la carte du personnage. Placer des pions Destin sur un personnage de cette façon permet de le conserver en jeu pendant plusieurs rounds.

Coût de la Carte



Des pions Destin supplémentaires peuvent être placés sur un personnage après avoir payé son coût.

Stratégie : Placer des Pions Destin Supplémentaires

Placer des pions Destin supplémentaires sur un personnage est un investissement sur l'impact qu'aura ce personnage sur la partie. La meilleure façon d'utiliser cet impact est d'investir sur vos personnages les plus importants et les plus puissants. Placer trois pions Destin sur un personnage de coût 1 vous offre trois tours supplémentaires d'un impact de coût 1, alors qu'investir ces trois mêmes pions Destin sur un personnage de coût 4 vous offrira trois tours supplémentaires d'un impact de coût 4. Être capable d'optimiser la dépense des pions Destin supplémentaires fait partie intégrante de la stratégie lors d'une partie.

Gardez à l'esprit que chaque pion Destin qui n'est pas dépensé reste dans la réserve du joueur de round en round. Par conséquent, il est préférable de conserver des pions Destin dont vous n'avez pas l'utilité immédiate, car ils pourraient se montrer précieux plus tard dans la partie.

Après avoir placé ou non des pions Destin sur le personnage, la province qui contenait ce personnage est **REPLIE** en prenant une carte du deck Dynastie sans la regarder et en la plaçant face cachée sur cette province.

Ressources

Une ressource est un type de carte qui représente une partie du territoire, des édifices, des fortifications ou autres lieux qu'on peut apercevoir dans les provinces d'un joueur.

Les cartes Ressources des provinces d'un joueur ne sont pas jouées. Une ressource modifie la valeur de défense d'une province lorsque cette dernière est attaquée. De plus, une ressource reste active tant qu'elle est face visible dans une province.



La ressource Entrepôt Impérial augmente la valeur de défense de la province Pèlerinage et la fait passer de 5 à 6.



Phase 2 : Pioche

La phase de pioche représente la préparation des intrigues et manœuvres d'un Clan pour faire face aux conflits qui l'attendent.

Lors de cette phase, les joueurs décident à quel point les actes qu'ils s'approprient à entreprendre vont être honorables durant les prochaines phases du round : cela consiste principalement à mettre leur honneur en jeu pour piocher plus de cartes de leur deck Conflit. Les cartes Conflit, conservées secrètement dans la main de chaque joueur, représentent des intentions masquées, des tactiques surprenantes, des ruses, des complots et des informations dissimulées.

La phase de pioche se décompose en 4 étapes :

1. Chaque joueur sélectionne secrètement un chiffre entre 1 et 5 sur son Cadran d'Honneur.
2. Chaque joueur révèle sa sélection.
3. Le joueur qui a sélectionné le plus haut chiffre donne à son adversaire un nombre de pions Honneur égal à la différence des deux chiffres sélectionnés. Si les deux joueurs ont choisi le même chiffre, aucun honneur n'est donné.
4. Chaque joueur pioche un nombre de cartes Conflit égal au chiffre sélectionné sur son Cadran d'Honneur.

Une fois que les étapes précédentes ont été effectuées, le round se poursuit et passe en phase de conflit.

Exemple :

Kristina, jouant Grue, choisit secrètement 2 sur son Cadran d'Honneur. Tom, jouant Lion, sélectionne lui aussi un chiffre sur son Cadran d'Honneur sans le révéler. Une fois que les deux joueurs ont fini, ils révèlent simultanément leur Cadran d'Honneur. Kristina révèle sa mise de 2, Tom révèle une mise de 5. La mise de Tom est supérieure à celle de Kristina de 3, il doit donc lui donner 3 pions Honneur de sa réserve. Kristina pioche ensuite 2 cartes de son deck Conflit (nombre de cartes égal à sa mise), alors que Tom pioche 5 cartes de son deck Conflit (nombre de cartes égal à sa mise).

Piocher et Remplir

Lors d'une partie, il est fréquemment demandé aux joueurs de « piocher des cartes » et de « remplir » des provinces. Les cartes piochées le sont toujours depuis le deck Conflit d'un joueur et ajoutées à la main de ce même joueur. Les provinces d'un joueur sont remplies face cachée depuis le deck Dynastie de ce joueur.

Arriver à Court de Cartes

Si un joueur doit piocher ou remplir une province et que son deck correspondant ne contient plus de cartes, il perd 5 honneurs, mélange la Pile de Défausse appropriée pour former un nouveau deck Dynastie ou Conflit. Ce joueur reprend ensuite son action de pioche ou de remplissage.

Stratégie : Mises d'Honneur

Il y a plusieurs facteurs à considérer lorsque vous misez de l'honneur.

Premièrement, êtes-vous satisfait de vos cartes en main ? Vous semblent-elles utiles pour ce round ? Si vous trouvez ces cartes appropriées, vous pouvez envisager de miser petit pour préserver ou acquérir plus d'honneur. Si vous pensez avoir besoin de plus d'options, vous pouvez envisager de miser plus haut pour piocher plus de cartes.

Deuxièmement, considérez votre montant d'honneur et celui de votre adversaire et faites attention aux fortes mises qui pourraient rapprocher l'autre joueur de la victoire.

Troisièmement : essayez d'anticiper la mise la plus probable de votre adversaire, et réfléchissez si vous souhaitez miser autant (pour garder les deux montants d'honneur au même niveau) ou au contraire miser différemment pour créer un plus grand déséquilibre entre les valeurs d'honneur ou le nombre de cartes en main.

Enfin, réfléchissez à la situation actuelle et demandez-vous si vous (ou votre adversaire) pourriez bénéficier d'un plus grand nombre de cartes en main pour faire basculer la partie.

Après avoir considéré tous ces facteurs, placez votre enchère avec confiance et observez le résultat, car vous ne pouvez jamais être certain des choix de votre adversaire. Essayer de prendre la meilleure décision fait partie des composantes stratégiques uniques du jeu.

Phase 3 : Conflit

La phase de conflit représente une succession de confrontations militaires et politiques entre deux Clans. Un conflit militaire représente deux armées qui bataillent ou simplement deux personnages qui s'affrontent. Un conflit politique peut représenter un procès, un débat ou un argumentaire, ou une série d'intrigues et de manigances à la cour.

Lors de cette phase, chaque joueur aura la possibilité de déclarer un conflit contre son adversaire. Après que ces conflits ont été résolus, les joueurs compareront leur gloire dans l'espoir d'obtenir la Faveur Impériale.

Chaque conflit est identifié de deux façons : par élément et par type.

Élément

Il y a cinq éléments différents dans *La Légende des Cinq Anneaux* : le Jeu de Cartes – Air, Terre, Feu, Eau et Vide. Si le joueur attaquant remporte un conflit, il gagne une récompense appelée un effet d'anneau qui dépend de l'élément du conflit. Chaque élément confère un effet d'anneau différent, ces effets sont décrits plus loin.

Type

Il y a deux types de conflits : militaire et politique.

Le type de conflit détermine si les personnages utilisent leur compétence Militaire ou Politique pour résoudre ce conflit (voir illustration ci-dessous).

Chaque joueur peut déclarer un conflit de chaque type lors de la phase de conflit.

Opportunités de Conflit

En commençant par le premier joueur et en alternant d'un joueur à l'autre, chaque joueur a l'opportunité de déclarer un conflit contre une des provinces de son adversaire. Chaque joueur a le droit de déclarer deux conflits au total lors de cette phase en respectant l'ordre ci-dessous :

1. Le premier joueur a la première opportunité de déclarer et résoudre un conflit.
2. Le second joueur a l'opportunité suivante de déclarer et résoudre un conflit.
3. Le premier joueur a une autre opportunité de déclarer et résoudre un conflit.
4. Le second joueur a une autre opportunité de déclarer et résoudre un conflit.

Un joueur a toujours la possibilité de passer au lieu de déclarer un conflit alors qu'il a l'opportunité de le faire, mais il renonce alors à cette opportunité de conflit pour cette phase.



Compétence Militaire
(haut) et Compétence
Politique (bas).



Attaquer et Défendre (Terminologie)

Lorsqu'un joueur déclare un conflit contre la province de son adversaire, ce joueur devient le **JOUEUR ATTAQUANT** et les personnages engagés dans ce conflit de son côté sont **PARTICIPANTS** en tant que **PERSONNAGES ATTAQUANTS** (également appelé **ATTAQUANTS**).

Le joueur dont la province est attaquée est le **JOUEUR DÉFENSEUR** et les personnages engagés dans ce conflit de son côté sont **PARTICIPANTS** en tant que **PERSONNAGES DÉFENSEURS** (également appelés **DÉFENSEURS**).

Déclarer et Résoudre un Conflit

Pour déclarer et résoudre un conflit, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Déclaration du Conflit** – Le joueur attaquant annonce quels personnages attaquent, où ils attaquent, et comment ils attaquent.
2. **Déclaration des Défenseurs** – Le joueur défenseur annonce quels personnages défendent.
3. **Actions du Conflit** – Les joueurs alternent l'utilisation de capacités de cartes pour obtenir un avantage décisif dans ce conflit.
4. **Résolution du Conflit** – L'issue du conflit est déterminée, les conséquences de cette issue sont appliquées à la partie.

Chacune de ces étapes est décrite en détail ci-dessous.

Étape 1. Déclaration du Conflit

Pour déclarer un conflit, le joueur attaquant doit :

- Déclarer le type et l'élément du conflit qu'il s'apprête à initier (Par exemple : « je déclare un conflit politique Feu. »).
- Prendre le pion Anneau disponible de l'élément déclaré et le placer sur la province de son adversaire, le type déclaré face visible. Cela indique quelle province est attaquée. Un joueur ne peut pas déclarer un conflit d'un élément dont l'anneau n'est pas dans la réserve d'anneaux disponibles. Un joueur ne peut pas déclarer de conflit contre la province contenant la forteresse d'un joueur à moins d'avoir déjà détruit trois autres provinces de ce joueur ou plus.
- Déclarer quels personnages **redressés** (contrôlés par le joueur attaquant) s'engagent en tant qu'attaquants et les glisser en avant, les séparant du reste des personnages non engagés. Au moins un personnage doit être déclaré comme attaquant à ce moment pour que le conflit soit initié.

On considère que les points ci-dessus sont effectués simultanément. Si n'importe lequel de ces points ne peut pas être réalisé, le conflit ne peut pas être initié.

Lorsqu'un conflit est déclaré, si la province attaquée est face cachée, retournez-la face visible. Cela peut déclencher des effets qui peuvent impacter le conflit et donc affecter son issue.

Étape 2. Déclaration des Défenseurs

Le joueur défenseur a maintenant la possibilité de déclarer des personnages défenseurs.

- Ce joueur déclare quels personnages **redressés** (contrôlés par le joueur défenseur) s'engagent en tant que personnages défenseurs et les glisse en avant, les séparant du reste des personnages non engagés. Le joueur défenseur peut ne pas choisir de personnage défenseur s'il le souhaite.

Note : un personnage avec un tiret (–) à la place d'une de ses compétences ne peut pas participer à un conflit de ce type.



Glissez un personnage en avant depuis votre zone Fief pour indiquer qu'il est déclaré comme attaquant ou défenseur.

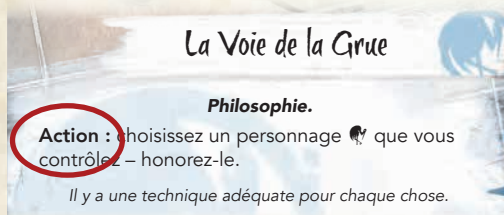
Étape 3. Actions du Conflit

Lors de cette étape, les joueurs vont jouer des capacités d'action chacun leur tour pour influencer l'issue du conflit et prendre un avantage décisif.

Le joueur défenseur a la première opportunité d'agir, puis c'est au tour de son adversaire et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement.

Lorsqu'il a l'opportunité d'agir, un joueur peut :

- Activer une capacité d'action d'une de ses cartes. Une action peut être déclenchée d'un personnage ou d'un attachement en jeu, d'une province face visible non détruite, d'une ressource ou d'une forteresse. Un joueur peut également jouer une carte événement qui contient une capacité d'action depuis sa main en payant le coût de destin de cette carte.



La carte La Voie de la Grue est un exemple de capacité d'action identifiable grâce au déclencheur « **Action :** » en gras.

- Jouer une carte Attachement depuis sa main en en payant le coût pour l'attacher à (c.-à-d. on la place dessous) un personnage en jeu. Une fois en jeu, un attachement modifie les compétences d'un personnage et peut lui conférer de nouvelles capacités.
- Jouer un personnage de sa main en en payant le coût. Le contrôleur de ce personnage peut le placer dans le conflit de son côté comme participant, ou le placer dans son fief. Ensuite, son contrôleur peut choisir de dépenser autant de pions Destin qu'il souhaite depuis sa réserve pour les placer sur ce personnage.
- Passer. Si un joueur passe et que son adversaire choisit d'entreprendre n'importe quelle autre action (qui ne soit pas de « passer »), alors le joueur ayant initialement passé peut entrer dans la séquence à nouveau.

Après avoir effectué une des actions ci-dessus, un joueur devrait annoncer le total de compétence concernée de chaque camp si le conflit prenait fin (voir étape 4 ci-dessous).

Une fois que les deux joueurs ont passé consécutivement, passez à l'étape suivante.

Stratégie : Actions du Conflit

Il y a plusieurs façons d'utiliser les capacités d'action pour influencer l'issue d'un conflit. Certaines peuvent augmenter ou diminuer la compétence d'un personnage participant. Incliner un personnage signifie que son score de compétence ne sera pas comptabilisé lors de l'étape de résolution. Renvoyer un personnage à son fief le retire de ce conflit entièrement. Honorer ou Déshonorer (voir « Honneur Personnel » à la page 30) va modifier sa compétence en fonction de sa valeur de gloire. Enfin, d'autres capacités d'action particulières peuvent influencer l'issue du conflit de diverses manières. Le fait de jouer des capacités d'action à tour de rôle est une source constante de tension et permet à chacun d'exprimer ses aptitudes tactiques pour influencer la partie.

Étape 4. Résolution du Conflit

Lors de cette étape, les joueurs déterminent l'issue du conflit.

Le type de conflit indique quelle valeur de compétence utiliser pour en déterminer l'issue. Lors d'un conflit militaire, utilisez la compétence Militaire ; lors d'un conflit politique, utilisez la compétence Politique.

Chaque joueur calcule le total de compétence (en utilisant la compétence appropriée selon le type de conflit) de ses personnages **redressés** participants, en appliquant tous les modificateurs adéquats. Le joueur avec le total le plus élevé remporte ce conflit.

Note : un personnage incliné n'ajoute pas sa valeur de compétence lors de la résolution d'un conflit.

En cas d'égalité, le conflit est remporté par le joueur attaquant. En cas d'égalité, et si chaque total de compétence est égal à 0, le conflit est résolu sans vainqueur.

S'il n'y avait aucun personnage défenseur engagé dans ce conflit (redressé ou incliné) au moment où on compte les totaux de compétence et si le joueur attaquant remporte ce conflit, on dit que ce conflit est non opposé. Si un conflit est résolu non opposé, le joueur défenseur perd 1 honneur.

Si le joueur attaquant gagne, vérifiez si la province attaquée est détruite (voir page suivante) et résolvez l'effet d'anneau (voir page suivante).

Si le joueur défenseur remporte ce conflit, la province n'est pas détruite et il n'y a pas d'effet d'anneau – le joueur a repoussé l'avancée du joueur attaquant et a défendu ses terres.

Le joueur qui a remporté le conflit revendique l'anneau contesté et l'ajoute à sa réserve d'anneaux revendiqués. Si aucun joueur n'a remporté ce conflit, l'anneau retourne dans la réserve d'anneaux disponibles.

Fin du Conflit

Une fois que tous les effets dus à la victoire d'un conflit sont résolus, chaque personnage engagé dans ce conflit s'incline et retourne à son fief. Le conflit est maintenant terminé. Le joueur suivant a l'opportunité de déclarer un autre conflit s'il lui en reste (voir page 10).

Après que les deux joueurs ont déclaré ou passé pour chacune de leurs opportunités de conflit pour cette phase, la partie continue et les joueurs vont se disputer la Faveur Impériale (voir page 16).

Pour un exemple de conflit, voir page 14.

Détruire des Provinces

Si le joueur attaquant remporte un conflit, on vérifie si la province attaquée est détruite. Si le joueur attaquant remporte le conflit avec une différence de compétence égale ou supérieure à la valeur de défense de la province (située en haut à gauche de la carte), la province est détruite.

Note : si l'attaque se résout contre la province contenant la forteresse d'un joueur, la forteresse ajoute sa valeur de défense à la valeur de défense de la province.

Pivotez une carte Province à 180 ° pour indiquer qu'elle est détruite.



Non détruite



Détruite

Les capacités sur des cartes Province détruites ne peuvent pas être utilisées et il est impossible de déclarer un conflit contre une province détruite. Une province détruite le reste jusqu'à la fin de la partie.

Si le joueur attaquant remporte un conflit qui détruit une province, ce joueur peut défausser la carte Dynastie contenue dans cette province. Dans ce cas, le joueur défenseur remplit alors cette province avec une nouvelle carte face cachée du dessus de son deck Dynastie.

Un joueur peut continuer de jouer des cartes depuis une province détruite et la remplir avec des cartes face cachée de son deck Dynastie.

Effets d'Anneau

Chaque fois que l'attaquant remporte un conflit (indépendamment du fait d'avoir détruit ou non la province), il **peut** choisir de déclencher l'effet d'anneau de l'élément du conflit. Les effets d'anneaux sont les suivants :

🌀 **Air :** le joueur attaquant prend 1 pion Honneur de son adversaire ou gagne 2 honneurs.

🗺 **Terre :** le joueur attaquant pioche 1 carte de son deck Conflit et défausse 1 carte prise au hasard dans la main de son adversaire.

👤 **Feu :** le joueur attaquant choisit un personnage en jeu et l'honore ou le déshonore (voir page 30).

🌊 **Eau :** Le joueur attaquant choisit un personnage et le redresse, ou choisit un personnage sans destin sur lui et l'incline.

👤 **Vide :** le joueur attaquant choisit un personnage et retire 1 destin de ce personnage.

Stratégie : Attaque et Défense

Il y a quatre opportunités de conflit lors de chaque phase de conflit : deux par joueur. Décidez quels sont les conflits les plus importants que vous devez remporter et donnez-leur la priorité. Il est parfois préférable de concéder un conflit que vous jugez accessoire pour maximiser vos chances d'en remporter d'autres, plus importants.

L'ordre dans lequel vous initiez vos conflits est également important. Est-ce que votre premier engagement est destiné à obtenir des informations de votre adversaire et l'obliger à gaspiller des ressources ? Ou est-ce une frappe vitale pour vous assurer le contrôle de ce round de jeu ?

Lorsque vous choisissez un anneau, pensez à l'effet que vous aimeriez déclencher autant qu'à empêcher votre adversaire d'utiliser un effet particulier. Parfois, votre meilleure option est d'ôter à votre adversaire son coup optimal.

Enfin, gardez à l'esprit toutes les issues possibles : que se passera-t-il si le joueur attaquant gagne ? Si le joueur défenseur gagne ? Le joueur défenseur peut-il perdre, mais sauver sa province de la destruction ? Engagez vos forces et vos ressources de façon à augmenter les chances de succès de l'issue souhaitée !

Exemple de Conflit



Kristina qui joue le Clan de la Grue déclare un conflit contre Tom qui joue le Clan du Lion. Elle glisse son Conteur Asahina honoré depuis son fief vers l'avant et le déclare comme attaquant (1). Elle sélectionne l'anneau de l'Air de la réserve d'anneaux disponibles et le place sur une des Provinces de Tom, face politique visible (2). Cela établit quelle Province est attaquée et qu'un conflit politique est déclaré. Maintenant Tom retourne sa province face visible révélant la carte Position Retranchée (3). Tom déclare enfin Matsu Beiona en tant que défenseur en la glissant vers l'avant depuis son fief (4).

Exemple de Conflit (suite)



Une fois que les deux joueurs ont déclaré leurs personnages participants, le joueur défenseur à la première opportunité d'agir. Tom profite de son opportunité pour jouer la carte Événement Jeux de Cour (5) et Kristina est obligée de déshonorer son Conteur Asahina. Cela retire le pion Statut honoré du Conteur Asahina (6) et réduit ainsi sa compétence Politique de six à quatre. Le total de compétence Politique du côté de Kristina est maintenant de quatre, il reste à deux du côté de Tom.



C'est maintenant au tour de Kristina de faire une action et elle joue la carte Événement Plus Malin en ciblant Matsu Beiona (7). Cet événement renvoie Matsu Beiona à son fief, la retirant de ce conflit (8). Le total de compétence Politique du côté de Kristina reste de quatre, et zéro du côté de Tom.



C'est maintenant au tour de Tom de faire une action. Il passe, car il n'a pas d'autres moyens de changer l'issue du conflit. Kristina passe également, car elle n'a aucun moyen d'augmenter sa compétence. Kristina remporte ce conflit non opposé avec un total de quatre contre zéro. Tom perd un honneur, car ce conflit était non opposé. Position Retranchée a une valeur de défense de 5 alors que Kristina ne remporte le conflit qu'avec une différence de 4, donc la province n'est pas détruite. Kristina résout ensuite l'effet d'anneau de l'Air et choisit de prendre 1 honneur à Tom. Kristina prend l'anneau de l'Air et le place à côté de sa forteresse. Enfin, le Conteur Asahina retourne à son fief et s'incline (9). Le conflit est maintenant terminé.

Se Disputer la Faveur Impériale

À la fin de la phase de conflit, chaque joueur compte le total de gloire (le chiffre situé au-dessus du texte de la carte, sur la droite) de tous les personnages redressés qu'il contrôle et ajoute ce nombre au nombre d'anneaux dans sa réserve d'anneaux dans sa réserve d'anneaux revendus. Le joueur dont le total est le plus élevé prend la carte Faveur Impériale et la place sur la face de son choix (militaire ou politique) à côté de sa forteresse. On dit que ce joueur « a la Faveur Impériale » et la face choisie va influencer le round suivant en conférant à son contrôleur un bonus de compétence de +1 lors de conflits du type approprié. Si les joueurs ont un total identique, la Faveur Impériale reste dans son état actuel (soit disponible, soit en possession du joueur qui la détient actuellement, en restant sur sa face actuelle).

Lorsque la Faveur Impériale a été attribuée, passez à la phase de destin.



Valeur de Gloire

Phase 4 : Destin

La phase de destin représente le moment où le karma et la destinée se manifestent et les différentes personnalités en jeu se rapprochent de leur destin ultime.

Au début de la phase de destin, chaque personnage qui n'a pas de pion Destin sur sa carte est défaussé (on procède dans l'ordre des joueurs). Quand un personnage est défaussé, placez-le dans la pile de défausse appropriée en fonction du deck d'où il provient. **Note** : quand un personnage quitte le jeu, tous les attachements de ce personnage sont également défaussés.

Ensuite, chaque joueur (dans l'ordre des joueurs) retire un pion Destin de chacun des personnages restants qu'il contrôle.

Enfin, placez un pion Destin de la réserve générale de pions sur chacun des anneaux disponibles. **Note** : lorsqu'un joueur choisit un anneau avec des pions Destin dessus en tant qu'anneau contesté lors d'un conflit, le joueur attaquant prend tous les pions Destin de cet anneau et les ajoutent à sa réserve de destin.

Après avoir effectué les modalités ci-dessus, passez à la phase de rassemblement.



Phase 5 : Rassemblement

La phase de rassemblement représente l'opportunité des chefs de Clans de faire le point sur leur situation pour préparer le round de jeu suivant.

La phase de rassemblement se décompose en quatre étapes :

Étape 1. Redresser Chaque Carte en Jeu

Chaque joueur redresse chacune de ses cartes inclinées.

Étape 2. Défausser les Cartes non Souhaitées de vos Provinces

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur peut défausser autant de cartes face visible qu'il souhaite de ses provinces non détruites. Chaque joueur doit défausser les cartes face visible de ses provinces détruites. Remplacez ces cartes défaussées par des cartes face cachée du deck Dynastie.

Étape 3. Remettre tous les Anneaux dans la Réserve d'Anneaux Disponibles

Tous les Anneaux retournent dans la réserve simultanément.

Étape 4. Passer le Pion Premier Joueur

Le joueur qui dispose du pion Premier Joueur le passe à son adversaire. Ce dernier devient le premier joueur pour le prochain round de la partie.

La fin de la phase de rassemblement marque la fin du round de jeu. Poursuivez avec la phase de dynastie du prochain round de jeu. Continuez de jouer des rounds jusqu'à ce qu'un joueur gagne la partie.

Stratégie : Défausser des Cartes

Cette étape est votre opportunité de défausser les cartes Dynastie que vous ne pensez pas utiles lors des prochains rounds. Défausser une carte de cette façon est une occasion gratuite de la remplacer par une nouvelle, donc si vous cherchez une carte spécifique ou un type de carte en particulier, n'hésitez pas à tirer avantage de cette opportunité. Bien évidemment si chacune des cartes Dynastie dans vos provinces vous plaît, vous ne devriez en défausser aucune !

Et Ensuite ?

Vous connaissez maintenant les règles nécessaires pour jouer votre première partie. Après avoir joué, vous pouvez en apprendre plus sur Kakita Asami dans la nouvelle « Une Saison de Guerre » à la page 19. Une introduction des Clans Majeurs de Rokugan s'ensuit à la page 22.

Vous pouvez maintenant jouer quelques parties d'entraînement supplémentaires avec les decks de démarrage ou, si vous êtes prêt, vous lancer dans la conception de decks et construire vos propres decks (page 18). Enfin, des concepts plus avancés sont introduits dans les annexes à la page 29.



Construction de Deck Personnalisé

La boîte de base de *la Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes* est conçu pour fournir une expérience de jeu complète et offrir un renouvellement significatif. Après avoir joué quelques parties avec les decks de démarrage, les joueurs peuvent souhaiter explorer leurs propres stratégies en créant des decks originaux.

Pourquoi Construire un Deck Personnalisé ?

La Construction de Deck est un exercice où un joueur peut développer ses idées et stratégies originales. Cela permet au joueur de profiter du jeu de façons différentes ; au lieu de s'adapter à la stratégie d'un deck de démarrage, chaque joueur peut construire des decks qui fonctionnent comme ils le souhaitent. Lorsque des joueurs construisent des decks personnalisés, ils ne font pas que participer au jeu, ils créent le jeu et la manière dont il est joué.

Influence

Chaque forteresse fournit à son contrôleur une valeur d'influence qui est utilisée lors de la Construction de Deck. Cette influence peut être utilisée pour inclure dans le deck Conflit de ce joueur des cartes **hors Clan d'un seul autre Clan**.

Beaucoup de cartes Conflit ont un coût d'influence, écrit en bas de la carte. Chaque tige de bambou sur une carte indique un coût d'influence de 1. La valeur d'influence combinée des cartes hors Clan du deck d'un joueur ne peut pas excéder la valeur d'influence de la carte Forteresse de ce joueur.

Si une carte Conflit avec un symbole de Clan n'a pas de valeur d'influence, elle ne peut pas être utilisée comme carte hors Clan dans un autre deck. Les cartes Neutres qui n'ont pas d'Influence peuvent être incluses dans n'importe quel deck.



Un coût d'influence de 2.

Règles de Construction de Deck

Ces règles de construction de deck sont les règles de tournoi officielles. D'autres exemplaires de cette boîte de base, ainsi que d'autres extensions fournissent de nouvelles possibilités de personnalisation. Les bases de la construction de deck sont :

- **1 Forteresse**
- **5 Provinces**
- **1 Deck Dynastie (40-45 cartes)**
- **1 Deck Conflit (40-45 cartes)**
- **1 Carte Rôle (optionnelle)**

Les restrictions suivantes doivent être respectées :

- ♦ Un joueur doit choisir exactement 1 forteresse. N'importe quelle carte avec une affiliation qui correspond à la forteresse d'un joueur est dite **DE SON CLAN**.
- ♦ Un joueur peut utiliser une carte Rôle. Une carte Rôle est placée à côté de la forteresse d'un joueur durant la mise en place et modifie les options de ce joueur lors de la construction du deck et pendant qu'il le joue.
- ♦ Le deck Dynastie d'un joueur doit contenir un minimum de 40 cartes et un maximum de 45 cartes. Chacune de ces cartes doit être de son Clan ou neutre. (Une carte Neutre ne possède pas de symbole d'affiliation de Clan en haut à droite de la carte.)
- ♦ Le deck Conflit d'un joueur doit contenir un minimum de 40 cartes et un maximum de 45 cartes. Chacune de ces cartes doit être de son Clan, être neutre, ou être achetée d'un seul autre Clan en dépensant de l'influence (voir l'encadré « Influence » à gauche).
- ♦ Un joueur ne peut pas inclure plus de 10 personnages dans un deck Conflit.
- ♦ Une carte donnée, par titre, ne peut pas être présente en plus de 3 exemplaires entre les decks Dynastie et Conflit d'un joueur.
- ♦ L'ensemble de provinces d'un joueur doit inclure exactement 5 provinces, constitué d'exactly 1 province associée à chaque anneau. (Chaque province a un symbole d'anneau en bas à droite de sa carte pour indiquer à quel anneau elle est associée.) Chaque Province doit être de son Clan ou être neutre. Un seul exemplaire d'une province donnée, par titre, peut être inclus dans l'ensemble de provinces d'un joueur.

Jouer avec la Boîte de Base

Lorsque vous construisez des decks pour un joueur avec une seule boîte de base, le nombre minimum de cartes Dynastie et Conflit par deck est de 30.

Pour construire des decks pour deux joueurs avec une seule boîte de base, divisez les cartes neutres de manière équitable entre les joueurs (comme pour la partie d'introduction) et utilisez toutes les cartes ainsi que les points d'influence disponible pour les associations de Clans souhaitées.



Une Saison de Guerre

Kakita Asami, du Clan de la Grue, resservit délicatement quatre tasses de thé : une pour chacun de ses hôtes du Clan du Lion, une pour son garde du corps et enfin, une pour elle-même. Elle repensa avec nostalgie à l'époque où elle étudiait encore, quand la maîtrise des techniques de la cérémonie du thé était le plus grand de ses soucis. Aujourd'hui, elle devait s'inquiéter d'éviter une guerre entre son peuple et le Clan du Lion.

Elle réprima un soupir de mélancolie et s'installa de nouveau en s'agenouillant sur le sol couvert de *tatami*. La salle de réunion était petite et sobre, selon les critères du Clan de la Grue, mais encore une fois, elle se trouvait dans un château au cœur des terres du Clan du Lion.

« Nos prêtres ont entendu les lamentations de nos ancêtres vénérés. Ils demandent que les Grues retournent les plaines d'Osari à leurs propriétaires légitimes, » mit en garde Ikoma Eiji, un historien du Clan du Lion, l'homologue diplomatique d'Asami.

Il était assisté par une guerrière, Matsu Beiona, laquelle faisait les cent pas d'un côté de la pièce et dont les lèvres pincées la faisaient grimacer. Derrière son masque de sang-froid, la colère et la frustration transparaissaient. Il n'en aurait pas fallu beaucoup pour l'inciter à s'emporter, mais cela n'aurait pas servi les desseins d'Asami dans ces circonstances. Son père lui avait confié la mission de maintenir une liaison diplomatique au cas où les esprits ne finissent par trop s'échauffer lors des audiences de négociations rendues publiques dans la Capitale Impériale.

Et si la situation devait également s'envenimer ici... Et bien, c'était la raison pour laquelle Kaezin-san avait été nommé en qualité de garde du corps personnel, son *yōjimbō*.

Asami but une petite gorgée de thé et sourit avec douceur. « Peut-être vos *shugenja* ont-ils mal interprété les augures. Le Clan de la Grue est le propriétaire légitime de ces plaines. » Certes, les *shugenja* Lions étaient de véritables médiums, des passerelles entre ce monde et celui de leurs ancêtres, cependant les « témoignages » surnaturels n'avaient valeur de preuve dans aucune procédure judiciaire.

L'historien Ikoma se leva et fit un geste en direction de l'horizon, les yeux plissés d'indignation. « Vos guerriers n'occupent ces terres que depuis deux cycles des saisons. Avant cela, les Lions en avaient la protection. »

Asami jeta un regard à son propre gardien, lequel, impassible, surveillait de très près la Matsu. La courtisane reprit avec tact : « Pendant trois courtes générations, il est vrai, les Lions en étaient les gardiens. Mais nos anciens se rappellent encore des jours où les Grues s'occupaient des animaux de ces pâturages et moissonnaient ces champs : comme nous l'avions fait depuis des siècles. »

Les Grues avaient besoin de ces plaines maintenant et plus que jamais. Après le tsunami, les rizières de leurs provinces côtières avaient été dévastées et leurs prêtres ne savaient prédire quand les kami de la Terre retourneraient dans les champs pour bénir de nouveau leurs récoltes. Pour les mêmes raisons, son clan ne pouvait pas se permettre d'entrer en guerre, surtout alors que les combats s'intensifiaient à Toshi Ranbo.



« Les Grues ont volé ces terres qui appartenait aux Lions ! » L'lkoma referma son éventail d'un coup sec et le pointa en direction d'Asami. « Ce ne fut pas par la force des lames et de leur honneur qu'ils l'emportèrent, mais par une infâme tricherie ! Les guerriers Grues avaient trop peu d'hommes pour espérer la victoire, et pourtant, par un quelconque moyen, ils parvinrent à leurs fins. Les Lions se souviennent. Nos ancêtres ne sauraient mentir. »

Asami prit une longue respiration. Elle s'était préparée à cette accusation, mais la clairvoyance n'enlevait rien à la brûlure de ses mots qui l'avaient piquée au vif.

L'historien marqua une pause devant un parchemin sur lequel était inscrite une citation du *Commandement* d'Akodo, l'ultime traité sur l'art de la guerre écrit par le Kami lui-même. « Sans honneur, il n'y a pas de victoire. Sans peur, il n'y a pas de défaite, » pouvait-on lire. Il caressa la barbe de son menton comme plongé dans ses pensées.

Asami se rappela une autre citation du *Commandement* d'Akodo et elle envisagea de partager sa sagesse avec son hôte : *sur le champ de bataille, tous les actes sont honorables.*

Mais il reprit la parole avant qu'elle ne puisse parler : « À l'aube de l'Empire, le premier Hantei chargea le seigneur Akodo en personne de préserver ces terres en son nom. Les Cieux eux-mêmes ordonnèrent que la bannière du Lion puisse y être dressée.

Asami ferma les yeux et adressa une prière à Dame Doji afin que ses prochaines paroles portent le poids de sa détermination et la grâce légère de son aïeule. « Nous ne pouvons demeurer pour toujours dans le passé. C'est dans le présent que nous devons vivre. Si les Cieux avaient véritablement affirmé par décret que les Lions soient leurs dépositaires, leurs troupes n'auraient pas perdu contre les nôtres. »

Un silence gêné s'installa entre eux. Derrière les portes palières et la véranda qui entouraient la cour intérieure, des fleurs de cerisier tourbillonnaient dans la brise. Les pétales lui rappelèrent une tempête de neige, ainsi que les longues nuits passées chez elle, les histoires, les chansons et les sourires de son amour d'enfance. Mais l'hiver n'était déjà qu'un souvenir et le printemps prendrait bientôt fin, lui aussi. L'été, la saison de la guerre, approchait.

L'lkoma amorça sa contre-attaque. « Toujours est-il que les Lions sont bien mieux équipés pour assurer la protection de ces plaines. Vos ressources côtières ont été la proie des invasions de pirates en de trop nombreuses occasions. Quelle honte ce serait si de pareilles bandes errantes de mécréants attaquaient les villages d'Osari. N'est-ce pas ce que nous souhaitons tous deux : préserver les terres de l'Empereur aussi efficacement que possible ? »

Asami devait choisir ses mots avec précaution si elle ne voulait pas insinuer que la réponse puisse être « non ». « Nous protègerons ce territoire comme il convient. »

« Alors, mettons les théories de la courtisane à l'épreuve ! » cria la Matsu. « Notre honneur réclame que nous reprenions ces terres par la force ! Nous perdons notre temps en vaines querelles ici. Allons croiser le fer



sur le champ de bataille ! Mes ancêtres hurlent leur soif de justice. Les guerriers Grues seront mis en déroute en entendant notre puissant rugissement ! »

« S'il vous plaît, apaisez votre assistante, » dit Asami sans hausser le ton, en ignorant l'esclandre de la *bushi*. Pendant un instant, elle crut apercevoir un sourire narquois sur le visage de l'historien.

Ikoma Eiji demanda, « Craignez-vous que Beiona-san mette ses menaces à exécution ? Doji Kuwanan-sama n'est-il pas posté sur la ligne de front à présent, pour protéger le village de Shirei ? »

Le cœur d'Asami se serra dans sa poitrine. Cela était possible, mais elle ne pouvait pas en être certaine. Elle ne l'avait pas revu depuis des mois, et depuis la mort de leur père elle ne recevait plus ses lettres. Avait-elle laissé ses sentiments la trahir en public de façon si flagrante ? L'historien savait-il ce qui les unissait ?

Non. Impossible. Kuwanan était sûrement en poste autre part, en sécurité, à la cour, pour représenter sa sœur.

Le panneau derrière eux s'ouvrit en glissant et un serveur fit irruption pour tendre un parchemin à son maître. « Un courrier urgent, mon seigneur. »

L'lkoma prit la missive et congédia le messenger. La pièce se fit de plus en plus silencieuse à mesure qu'il lisait.

« Dame Asami, il semble que notre conversation vienne de prendre fin. Comme je le craignais, une bande de *rōnin* sans honneur a décimé les forces Grues à Shirei Mura. »

Le corps de Kuwanan étendu dans la boue, du sang et de la poussière ternissant l'éclat de son armure bleu-argent. Un immonde rōnin brandissant le katana ancestral de Kuwanan en imitant grossièrement la technique de la famille Kakita.

Elle fit disparaître cette image de son esprit, mais son cœur battait toujours à tout rompre dans ses oreilles et le rouge vint à ses joues déjà cuisantes. Asami leva par instinct son éventail pour couvrir sa bouche et le baissa aussitôt pour ne pas révéler qu'elle avait tenté de masquer sa réaction.

« Ce sont de terribles nouvelles, » parvint-elle à articuler. Ikoma Eiji reprit place avant d'ouvrir son nécessaire à calligraphie pour commencer à composer une lettre.

Les troupes du Clan de la Grue ne seraient pas tombées... Pas à la faveur d'une « bande de *rōnin* » comme les Lions l'avaient prétendu. Même si quelques-uns avaient pu se trouver à l'avant-garde, les Lions les avaient sans doute soudoyés. Quelques *ashigarus* du Clan du Lion avaient également pu prêter main-forte aux guerriers sans montrer leur bannière.

L'honneur commandait qu'Asami accorde foi aux paroles du Lion, ou au moins à agir comme si c'était le cas, mais l'espoir en son cœur refusait de le faire. Doji Kuwanan ne

pouvait pas être mort. Si la Championne du Clan de la Grue devait perdre à la fois son père et son frère au cours de la même saison, pourrait-elle suivre le chemin de la paix ? Ou serait-elle contrainte de venger ses parents ?

À présent que leur levier diplomatique était compromis, elle ne pouvait plus rien faire d'autre que prier pour que les Grues reprennent le village à temps. Si les Lions devaient « triompher » les premiers face aux *rōnin*, ils porteraient un coup dévastateur à leurs plans. Une fois encore, les Lions faisaient de leur mieux pour provoquer les Grues et quiconque frapperait en premier perdrait les faveurs de l'Empereur.

« Kaezin-san, » dit-elle en se levant finalement, son *yōjimbō* à ses côtés. « Retournons chez nous. »

La main de Matsu Beiona s'était levée pour reposer sur la garde de son katana. Kaezin fit un pas se placer devant Asami, laquelle le vit discrètement détacher son sabre, prêt à frapper à tout moment.

Ikoma Eiji reposa son pinceau avant de soupirer : « Les négociations à Otosan Uchi ne sont pas encore terminées, et notre seigneur souhaiterait que vous puissiez rester ses invités d'honneur jusqu'à ce que tout soit réglé. »

Telle fut la déclaration de l'historien, mais Asami comprit le message qui s'y trouvait en filigrane : elle, Kaezin et leur escorte étaient retenus en otages. Dans l'éventualité où une guerre devait finalement éclater.

« Dame Asami, vous êtes invitée à ajouter quelques lignes, si tel est votre désir, » poursuivit-il en désignant le parchemin. La délégation du Clan de la Grue à la capitale sera ravie de lire votre calligraphie, s'assurant ainsi que vous êtes en parfaite sécurité pendant votre séjour parmi nous. »

En lui écrivant, Kakita Yuri saurait avec certitude qu'elle lui avait fait défaut : que ce soit en tant que diplomate ou en tant qu'héritière.

La dernière feuille de cerisier se détacha de la branche et tomba silencieusement sur le sol.



Les Clans Majeurs

Pendant un millier d'années, les sept Clans Majeurs de Rokugan ont servi le Trône du Chrysanthème en s'appuyant sur les forces et les faiblesses qui leur étaient propres. Cette section vous présente chacun de ces Clans de manière thématique.

Le Clan du Crabe



Tout le long de la frontière sud de Rokugan, un miracle se dresse en toute sévérité : Le Mur Kaiu. Ce dernier s'étend comme une large cicatrice dentelée à travers le paysage et ses briques grises couleur d'ardoise s'assemblent parfaitement pour atteindre trente mètres de haut sur dix mètres d'épaisseur. Plus au sud menacent les désolations de l'Outremonde, le domaine des armées corrompues de Jigoku. Au nord s'étendent les terres des samurai du Clan du Crabe, les bâtisseurs du Mur ainsi que ses défenseurs.

Après que les Sept Tonnerres repoussèrent la sombre armée de Fu Leng hors de Rokugan, le premier Empereur ordonna la construction d'une grande muraille pour protéger l'Empire des méfaits de l'Outremonde. Pendant des siècles, le Clan du Crabe a rempli cette mission avec dévotion. Des paysans superstitieux murmurent que le ciment du Mur est nourri par le sang des guerriers Crabes. Bien que ces derniers ne s'abaisseraient jamais à pratiquer la magie du sang, même pour protéger leur Empire bien aimé, la métaphore rend justice à leurs souffrances. Alors que d'autres chantent les louanges de mille ans de paix, les crabes rient de ce qu'ils considèrent, au mieux, comme une mauvaise plaisanterie. Car leurs troupes tombent chaque jour, que ce soit lors des attaques menées contre le mur ou par le pouvoir corrupteur de la

Stratégie : Le Clan du Crabe

Robustes défenseurs de l'Empire, tenaces et imperturbables, les Crabes montent la garde avec une vigilance constante face à la menace d'une invasion de l'Outremonde. Ce Clan atteint tout son potentiel lorsqu'il défend contre les attaques de l'adversaire et réagit à son agression. Il préfère jouer en second pendant le round. Essayez de survivre aux meilleures attaques de votre adversaire et contre-attaquez lorsque votre ennemi est le plus vulnérable. Tout comme les bâtisseurs qui excellent à vivre de la terre, les ressources sont importantes pour les Crabes afin de les aider à protéger leurs provinces et à endurcir leurs personnages. Par conséquent, n'oubliez pas d'inclure quelques ressources supplémentaires dans votre deck Dynastie.



Souillure. Cependant, en dépit de tant de difficultés, le Clan du Crabe n'a jamais faibli, fidèle à son devoir de protéger avec détermination la frontière de l'Empire.

L'obstination a toujours été un trait de caractère des Crabes. Le Kami Hida fonda le siège de son clan dans les hautes montagnes du Sud et déclara que toute personne incapable de survivre dans un tel endroit était indigne de le suivre. Lors de la fondation du clan, trois hommes se portèrent volontaires pour prouver leur valeur et furent envoyés occire un terrifiant démon. En œuvrant de concert, ils atteignirent leur but et furent admis en tant que fondateurs des grandes familles du Crabe. Les missions de leurs descendants reflètent encore le rôle que leurs ancêtres ont joué au cours de cette bataille légendaire : les Hiruma, dont le fondateur a suivi le monstre à la trace, forment les éclaireurs. Les Kuni, dont le fondateur étudia les faiblesses du démon, entraînent les prêtres et les érudits. Enfin, les Kaiu, dont le fondateur forgea la lame qui pourfendit la créature impie, ont depuis lors offert des générations d'artisans et de bâtisseurs. Ils ont également légué leur nom au grand Mur qu'ils édifièrent. Seule une famille vint rejoindre leurs rangs après cette époque, et en d'inhabituelles circonstances. Les membres de la famille Yasuki, irrités par les exigences de l'orgueilleux Clan de la Grue, brisèrent les liens qui les unissaient à ce dernier et offrirent aux Crabes de devenir leurs vassaux, ce qu'ils acceptèrent aussitôt. Contrairement aux autres familles, qui s'entraînent au combat contre l'Outremonde, les courtisans Yasuki se forment à la négociation et au commerce. Un atout indispensable pour les Crabes, dont les rangs ne compteraient sinon que des militaires.

Pour ceux qui considèrent les Crabes avec bienveillance, leur force est dite impressionnante et leur détermination, honorable. Mais pour ceux qui voient les choses autrement, ceux qui bénéficient de la protection du Mur sans connaître les sacrifices qu'il en coûte, les Crabes sont des brutes impolies, trop bas de plafond pour comprendre les subtilités du décorum de la cour. Indépendamment de la façon dont ils sont perçus par les autres, les Crabes ne peuvent pas se permettre de s'empêtrer dans les querelles et les intrigues. S'ils tournent le dos à la cour, c'est pour mieux faire face à leur véritable ennemi, au-delà, dans l'Outremonde.

Le Clan de la Grue

À l'aube de l'Empire, après que les Kami soient tombés du Paradis Céleste, ils se trouvèrent plongés dans un monde de mortels, rongé par la cruauté et par la guerre. Le Kami Doji, sœur de Hantei, le premier Empeur, prit la décision d'apporter de l'ordre dans cet univers de sauvages. Incarnation de la grâce et de l'élégance, Doji évolua parmi les peuples primitifs en leur inspirant la sérénité de la même manière qu'une éclaircie vient calmer la mer déchaînée par la tempête. Doji leur enseigna l'écriture afin qu'ils puissent consigner leurs exploits, mais aussi la politique, qui leur permettra de régir leurs affaires. Elle fut leur guide en matière d'économie et de commerce pour qu'ils sachent gérer leurs richesses et leur mentor sur la voie de l'art et de la culture pour les élever au-dessus de leurs vies de misère. Ceux qu'elle inspira le plus devinrent ses dévoués serviteurs, les premiers samurai du Clan de la Grue. Depuis cette époque, les Grues ont incarné à la fois les poètes et la poésie de l'Empire, abritant aussi bien les forgerons que les duellistes qui manient les lames des artisans. Dans chaque aspect de leurs vies, les Grues n'aspirent qu'à la maîtrise, quel que soit le domaine. Un idéal que les autres clans peuvent seulement espérer imiter.

Les Doji, la famille dirigeante des Grues, sont la perfection incarnée, l'apogée de la grâce et de la beauté. Avec de radieux sourires, ils comblent de cadeaux leurs ennemis potentiels afin de les enfermer dans un cycle complexe de présents et de faveurs. Un piège subtil dont on ne peut pas s'échapper aisément. La famille Kakita porte le nom du mari de Doji, le premier Champion d'Émeraude. Leurs musiciens, leurs poètes, leurs peintres ou encore, leurs sculpteurs produisent des œuvres d'une beauté si saisissante que les

tentatives d'autres artistes font figure de pâles imitations, dans le meilleur des cas. Cependant, la frappe éclair est l'expression ultime de l'excellence Kakita. En l'espace d'un clin d'œil, leur maniement du katana codifié dans le duel *iaijutsu* allie l'art à la maîtrise. Les *shugenja* de la famille Asahina incarnent l'esprit de pacifisme des Grues. Leurs médiateurs et leurs guérisseurs méprisent la violence et restent éloignés des champs de bataille. Et lorsque le combat devient inévitable, leurs subtils talismans *tsangusuri* protègent ceux qui partent à la guerre à leur place. En cas de conflit, la famille Daidoji se tient toujours prête, telle une lance discrète, mais acérée, que le Clan peut brandir pour se défendre. Leurs soldats remplissent les rangs des troupes connues sous le nom de « Grues de Fer », lesquelles constituent l'essentiel de l'armée permanente de la Grue. Cependant, les Daidoji font clandestinement office de maîtres de la ruse et des tactiques de tromperies sur le champ de bataille. Ces furtifs éclaireurs parviennent à harceler des adversaires bien plus puissants et plus nombreux, les épuisant sans relâche jusqu'à ce que le doute s'installe. Une fois que le moral des ennemis est au plus bas, ils ne frappent que lorsqu'une victoire rapide et décisive est assurée.

Pour le reste de l'Empire, les Grues inspirent des sentiments extrêmes. Ils sont à la fois révéérés et haïs pour leurs exploits, en même temps qu'ils sont admirés et jaloués pour leur élégance et leur grâce. Ils sont les créateurs de la beauté et la beauté elle-même. Des apôtres de la paix et de la courtoisie qui font néanmoins usage de lames fatales. Mais si les samurai des autres Clans Majeurs s'accordent sur un point, il s'agit de celui-ci : depuis leurs magnifiques atours, qui définissent les canons de la mode de l'Empire, jusqu'au puissant sentiment de beauté et d'émerveillement que suscitent leurs Jardins Fantastiques, en passant par le talent en apparence sans limites dont ils font preuve en matière d'art ou de domination politique dans les diverses cours de Rokugan, les Grues ne se contentent pas de définir ce qu'est un Empire civilisé : ils sont l'essence même de la civilisation de Rokugan.



Stratégie : Le Clan de la Grue

La Grue est connue à travers tout l'Empire pour sa formidable puissance à la cour. Ses courtisans sages et révéérés guident le clan et le protègent contre les menaces venues de l'extérieur. Usez de cette force politique pour dévaster vos ennemis pendant les conflits. Faites en sorte que vos personnages soient honorés pour augmenter leur compétence et contrôler la table en maintenant les personnages de votre adversaire à bonne distance. Les Grues ne disposent que de peu de personnages qui excellent lors des conflits militaires, c'est pourquoi investir du destin sur ces derniers peut faire la différence entre la victoire et la défaite.

Le Clan du Dragon



Au sein d'un Empire qui récompense le plus souvent le conformisme et le respect des traditions, le Clan du Dragon est une énigme. Inspirés par leur mystérieux fondateur, le Kami Togashi, les Dragons accordent plus d'importance que la plupart des samurai à la recherche individuelle de l'illumination et de la connaissance. Pendant les siècles qui ont suivi la chute des Kami sur la terre, les adeptes de Togashi se sont forgé une réputation d'excentriques. Enclavés dans les montagnes de leur fief du nord avec la mission de veiller sur l'Empire, les Dragons participent rarement aussi activement que les autres Clans à la vie politique de Rokugan ; et lorsqu'ils interviennent finalement, il n'est pas aisé de deviner leurs motivations. Les Dragons ont un secret : ils sont guidés par les prémonitions de leur fondateur, cependant, même eux ne savent pas toujours ce que Togashi a pu voir dans ses visions.

Les Togashi ont également leurs traditions, mais elles aussi rompent avec le carcan imposé par un millénaire d'histoire Rokugani. On dit que les *shugenja* Dragons sont également courtisans et guerriers, que leurs guerriers sont des moines et que leurs moines sont incompréhensibles. Aussi vrai que la famille Mirumoto entraîne quelques-uns des meilleurs bretteurs de Rokugan, ses membres pratiquent un style difficile connu sous le nom de *niten*, ou « Deux Cielles », car ils manient simultanément leur *katana* et leur *wakizashi*. Les *shugenja* de la famille Agasha étudient l'alchimie, ce qui leur enseigne à la fois à s'adresser à plusieurs éléments dans leurs prières et à créer des merveilles telles que des sabres d'une trempe spéciale et la poudre des feux d'artifice. Ces deux familles œuvrent souvent de concert, si bien que les *bushi* Dragons ont une meilleure compréhension des *kami* élémentaires que la plupart de leurs pairs et qu'il n'est pas rare de voir les *shugenja* du clan sur le champ de bataille, ce qui est par ailleurs surprenant. Les courtisans de la famille Kitsuki étudient aussi l'art du sabre et leurs talents d'enquêteurs restent inégalés. En effet, leur entraîne-ment leur enseigne à relier de petits indices entre eux pour

faire apparaître un portrait plus large et d'une manière que peu d'étrangers sont en mesure de comprendre. Pour finir, les moines de l'Ordre Tatoué de Togashi, également nommés *ise zumi*, canalisent leur pouvoir au travers de tatouages mystiques. Ils suivent des voies personnelles, plus encore que leurs frères de clan, que ce soit à la recherche de l'illumination en vivant en ermite dans les montagnes ou en errant à travers l'Empire à la recherche de nouvelles expériences.

Cette approche individualiste a pour conséquence que les sympathies et les inimitiés envers les Dragons s'appliquent plus à des individus qu'à l'intégralité du clan lui-même. Leurs coutumes énigmatiques et leurs vies recluses leur ont apporté peu de véritables ennemis et encore moins d'alliés proches. En raison de la grande distance qui les sépare, les Dragons n'ont que peu d'échanges avec les Crabes. Ils maintiennent des relations cordiales avec leurs voisins les Phénix, dont ils partagent les affinités pour la religion et le mysticisme, et les Licornes, dont les coutumes étrangères sont également bien différentes du reste de Rokugan. Les Dragons ont des échanges plus tendus avec les Lions, qui considèrent l'individualisme avec un regard critique et les Grues, dont l'école de duellistes Kakita est la rivale de l'école Mirumoto depuis les premiers jours de l'Empire. C'est peut-être avec le Clan du Scorpion qu'ils entretiennent les échanges les plus intéressants : les Dragons semblent comprendre le Clan des Secrets mieux que tout autre. À la plus grande déception des saboteurs Scorpions une fois démasqués par les enquêteurs Kitsuki.

Peu d'individus peuvent réellement prétendre comprendre les Dragons. Certains clament que leurs paradoxes et leurs énigmes bien aimés ne sont rien d'autre qu'un jeu superficiel auquel on a donné les apparences de la profondeur. À ces accusations, les Dragons répondent par un proverbe populaire chez les *ise zumi* :

« Qu'est-ce que la sagesse ? » demande l'un.

« Qu'est-ce que n'est pas la sagesse ? » répond l'autre.



Stratégie : Le Clan du Dragon

Le Clan du Dragon est mystérieux et individualiste. Ses membres se sont exilés dans les montagnes du nord de Rokugan afin de se concentrer sur leur quête de perfection à la recherche de l'illumination. L'utilisation des attachements est une des plus grandes forces de ce clan et il est toujours sage d'investir quelques destins sur un personnage Dragon stratégique dans l'idée de lui attacher plusieurs cartes : de cette manière, votre personnage et ses attachements bénéficieront tous de ces destins. La notion d'équilibre est également importante pour ce clan, de sorte qu'il est aussi bien armé pour les conflits politiques que les conflits militaires. Tirez profit de cette flexibilité pour frapper partout où votre adversaire a laissé une ouverture.

Le Clan du Lion

Chaque samurai de Rokugan mesure le courage, l'honneur et le devoir à l'aune des critères établis par le Clan du Lion. La puissance militaire des Lions est inégalée, car il n'y a pas plus fins stratèges ni de plus grande armée dans tout l'Empire. Cet héritage martial qui fait la fierté du Clan du Lion lui a valu d'être nommé Main Droite de l'Empereur, faisant des guerriers lions ses fidèles protecteurs. Ces derniers constituent sa garde personnelle aussi bien que son armée permanente. Au nom de cette mission, les samurai Lions ne connaissent pas la peur. La perspective de la mort n'a pour d'autres effets que d'affirmer leur courage et de les endurcir, car il n'existe pas de fin plus noble que de tomber honorablement au combat. Le Clan du Lion fait figure de vétéran et a connu d'innombrables guerres. De fait, ses guerriers savent que ceux qui attaquent les premiers seront toujours victorieux.

Depuis l'aube de l'Empire, les quatre familles du Clan du Lion ont incarné les Sept Vertus du Bushidō. La famille Akodo porte le nom du Kami fondateur du clan : Akodo le Borgne, le dieu de la guerre et le chef le plus admirable qui ait jamais vécu. Si l'on en croit les légendes, pendant un millier d'années, les généraux Akodo n'ont jamais perdu une seule bataille, se forgeant ainsi une réputation de stratèges invincibles et de brillants tacticiens. Les membres de la famille Matsu sont les dents du Lion, aiguës jour après jour par un rude entraînement. Chaque guerrier est élevé depuis le berceau dans la perspective de la guerre, pour manier le *katana* avec une adresse redoutable et mourir pour la gloire de Rokugan. Ayant œuvré en tant qu'historiens officiels de Rokugan depuis les premiers jours, la famille Ikoma décrit les guerriers pour en faire des légendes. L'Histoire est la clé de la victoire, car pour un samurai il n'est pas de meilleur enseignement que les triomphes de ses ancêtres. La famille Kitsu fait le lien entre le Royaume



des Mortels et le Royaume des Ancêtres Sacrés. Leurs *sōdan-senzo* jouent le rôle de médiums pour communiquer avec les esprits des défunts vénérés. Ces puissants *shugenja* invoquent l'expérience et la sagesse de leurs héros ancestraux pour les servir au cœur de la bataille, guidant ainsi les armées du Clan du Lion à la victoire même contre toute attente. Par leur sens de la stratégie aussi bien que par leur férocité, leur sagacité et leur héritage, ces familles du Clan du Lion entretiennent la machine de guerre bien disciplinée de l'art de vivre des samurai.

En tant que généraux de l'armée de l'Empereur lui-même, les Lions jugent les autres Clans majeurs de Rokugan selon leur seule capacité à protéger Rokugan et à respecter les vertus sacrées du Bushidō. Le courage et la résilience du Clan du Crabe ont toujours gagné le respect des Lions, cependant ces derniers savent que la stratégie et la discipline peuvent l'emporter là où la force échouerait. La rivalité des Lions avec les Grues est née de la simple question de ce qui sert le mieux l'Empereur : les sinistres courtisans Grues ou l'acier vaillant des sabres du Lion ? Par ailleurs, les Lions ne s'intéressent pas au Clan du Dragon. De leur opinion, ses membres vivent cachés et reclus et sont donc des sujets inutiles pour l'Empire. La paix signifie la mort de l'art de vivre des samurai, les Lions ne peuvent donc pas tolérer le pacifisme prôné par les Phénix. On ne doit jamais faire confiance aux Scorpions, qu'importe les sourires sirupeux dessinés sous leurs masques, car leur aiguillon n'est jamais loin derrière. Le manque de discipline des Licornes leur donne à peine plus d'allure que des barbares et le Bushidō ne saurait tolérer une telle sauvagerie si l'on en croit les Lions.

Par-dessus tout, les Lions vivent, respirent et meurent pour l'Empereur et pour Rokugan. Si les intérêts de l'Empereur devaient un jour être contraires au bien de l'Empire, qui peut dire quels chemins mortels ou quelles voies déshonorables emprunterait le Clan du Lion ?

Stratégie : Le Clan du Lion

Les membres du Clan du Lion sont fiers, agressifs et violents. Ils comptent sur leurs solides compétences militaires pour l'emporter lors des conflits. Les Lions ont la plus grande armée permanente de Rokugan et les decks Lions ont souvent pour but d'envahir la zone de jeu avec leurs personnages, renforçant leur présence par l'avantage du nombre. Avoir plus de personnages permet aux Lions d'optimiser la capacité de leur forteresse et de toujours assurer une participation dans les conflits militaires. Cependant, il est plus rare de voir des personnages Lions avec des compétences politiques, c'est pourquoi il sera souvent intéressant de dépenser des destins supplémentaires pour conserver en jeu un personnage avec des valeurs correctes dans ce domaine.

Le Clan du Phénix

Le Phénix est le symbole de nombreuses contradictions : la puissance explosive associée à la modération, une grande intelligence et pourtant une grande humilité, l'esprit de sacrifice en contrepartie d'une glorieuse renaissance. Ces vertus jumelles éclairent le chemin du Clan Majeur le plus mystique de Rokugan, les gardiens du Tao de Shinsei et les garants de l'âme de l'Empire.

C'est en Shiba, le plus humble et le plus sage des Kamis déchus, que la flamme du Phénix brillait le plus intensément. Alors que ses frères et sœurs œuvrèrent pour protéger leur héritage et civiliser le territoire, Shiba se mit en quête de connaissance et d'harmonie. Dans les heures les plus sombres de cet Empire naissant, Shiba et le Petit Maître, Shinsei, supplièrent le prêtre Isawa et sa tribu de se joindre à eux pour combattre les forces de l'Outremonde. Bien qu'Isawa perçut leur sagesse, il ne souhaitait pas soumettre sa tribu à la volonté des Kami. Lorsqu'il refusa, Shiba mit un genou à terre et lui jura fidélité en faisant le serment que si la tribu rejoignait l'Empire, la lignée de Shiba serait pour toujours au service des descendants d'Isawa. Par ce geste d'humilité, Shiba fut à l'origine des traditions de respect du Phénix et fonda un clan dans lequel les guerriers et les prêtres pouvaient exister en se soutenant mutuellement.

Le Clan du Phénix suit l'exemple de Shiba, encore à ce jour. Guidés par la sagesse du Conseil des Maîtres Élémentaires, les membres du clan veillent sur les esprits de leurs terres et servent leurs seigneurs en tant que prêtres et conseillers spirituels. Les Phénix entretiennent des lieux saints à travers tout l'Empire, enseignent les mystères du Tao et préservent l'harmonie entre les mortels et les dieux.

La famille Isawa dirige le Clan du Phénix. Ses membres sont aimés des *kami* et comptent parmi les plus éminents érudits et *shugenja* de Rokugan. De nombreuses traditions des *shugenja* de l'Empire trouvent leurs origines auprès de la



famille Isawa et parmi eux naissent plus d'enfants avec le don d'entendre les *kami* que dans toute autre famille de l'Empire. Les Shiba sont au service de ces prêtres. Ils constituent la seule famille guerrière du Phénix et les plus talentueux *yōjimbō* de l'Empire. Ayant fait le serment de protéger les *shugenja* du clan, ces guerriers étudient la théologie et la philosophie afin de mieux comprendre et mieux défendre leurs protégés contre les menaces naturelles et surnaturelles. Leur chef est le Champion du Clan du Phénix, un Shiba exemplaire dont la charge n'est pas déterminée par la naissance, mais par Ofushikai, l'épée ancestrale du Phénix elle-même. Cependant, même le champion du clan met un genou à terre devant les cinq Maîtres Élémentaires, une spécificité unique du Clan du Phénix. Si les Isawa sont l'esprit du Phénix, et que les Shiba en sont le bras, alors les Asako en sont le cœur. Leurs discours empreints de compassion peuvent venir à bout de toute méfiance et l'on prétend qu'un guérisseur Asako peut venir à bout de n'importe quelle maladie. En tant que principaux érudits du Tao, les Asako ont constitué un ordre restreint de moines pour veiller sur leurs bibliothèques et conserver les plus grands secrets du Tao à l'abri des regards jusqu'à ce que le monde soit prêt à entendre sa vérité.

De la même manière que le parfum de l'encens se diffuse sans qu'on le voie aux quatre coins d'un temple, les mondes des esprits cohabitent avec le nôtre de façon invisible. Les Phénix servent d'intermédiaire entre ces deux mondes en faisant appel à l'essence même de la nature. Des montagnes s'effondrent s'ils en murmurent la demande, des rivières taries peuvent être convaincues de couler de nouveau, des épidémies sont vaincues, des fantômes tourmentés retournent à leur repos et les cultures s'épanouissent sur des terres auparavant stériles. Néanmoins les Phénix comprennent que même les meilleures intentions du monde peuvent avoir des conséquences désastreuses, sans qu'on le souhaite, si l'équilibre des éléments n'est pas respecté. Bien que certains considèrent que les Phénix sont trop timorés dans leurs prières aux *kami*, peu sont assez téméraires pour mettre à l'épreuve leurs vœux de paix et d'harmonie.



Stratégie : Le Clan du Phénix

Les Phénix sont les maîtres de la magie à Rokugan, mais ce sont également des pacifistes convaincus qui s'intéressent peu à la guerre. Utilisez les *shugenja* du clan pour accabler votre adversaire de puissants effets depuis la sécurité de votre zone Fief. La maîtrise des anneaux élémentaires de votre clan sera utile pour empêcher l'adversaire d'utiliser les effets qu'il souhaite contre vous, tout en vous assurant que vous pourrez faire appel aux anneaux dont vous avez besoin pour gagner. Le mépris de ce clan pour la violence peut également être une source d'apaisement pour calmer votre adversaire, ce qui rendra les agressions ouvertes et les conflits militaires bien moins efficaces contre vous.

Le Clan du Scorpion

Par six mots terribles, le Kami Bayushi engagea ses nouveaux adeptes sur un chemin obscur et dangereux alors que le Clan du Scorpion venait à peine d'être fondé. Des ennemis menaçaient Rokugan par-delà ses frontières, mais d'autres se tapissaient également à l'intérieur. Bayushi jura de protéger l'Empire par tous les moyens nécessaires. Là où le Code du Bushidô liait la Main Gauche et la Main Droite de l'Empereur, les courtisans de la Grue et les puissantes légions du Lion, la Main Cachée Derrière son Dos pourrait toujours être utile. Pour lutter contre les menteurs, les voleurs et les traîtres à l'intérieur des Clans Majeurs, les serviteurs de Bayushi devraient se résoudre à mentir, à voler et à tricher à leur tour. Les armes des Scorpions devinrent le chantage, le poison et le sabotage. Les Scorpions se salirent les mains afin que celles des autres puissent rester pures.

Chaque famille du Scorpion se spécialise dans une forme de tromperie qui lui est propre et ses membres portent un masque comme pour affirmer leur duplicité aux yeux de tous. Les samurai de la famille dirigeante du Scorpion, les Bayushi, sont à l'image d'un grand sourire serrant entre ses dents une lame empoisonnée. Que ce soit au cœur du champ de bataille ou des subtiles manigances de la cour, ils sont passés maîtres dans l'art de se rapprocher de leurs ennemis avant de leur porter un coup fatal, tout comme leur homonyme, le scorpion. Au contraire, la famille Shosuro donne l'impression d'abriter des acteurs et des artistes talentueux, guère plus. Pourtant, il s'agit bien d'un mensonge, comme beaucoup d'autres faits concernant les Scorpions, car c'est dans leurs rangs que l'on recrute les espions et les saboteurs du Clan. C'est aussi parmi les Shosuro que l'on forme les empoisonneurs, les assassins et, plus craints et plus haïs encore, les sinistres *ninja* dont on raconte les légendes à voix basse. Les shugenja de la famille Soshi ont maîtrisé l'art subtil d'invoquer les *kami* en silence. Certains prétendent que les Soshi manipulent les ombres elles-mêmes et s'en servent



comme arme ou comme bouclier. Pour finir, les Yogo, une famille de shugenja dont la lignée remonte au clan du Phénix, protègent l'Empire de l'influence de Fu-Leng et punissent ceux qui s'adonnent aux magies interdites. Jadis, le Sombre Kami lui-même jeta une malédiction sur la descendance de la famille Yogo afin que chacun d'eux soit condamné à trahir un jour ceux qu'il aime le plus. Depuis ce jour, les Yogo sont au service des Scorpions, car ils ne les aimeront jamais.

Les Scorpions sont parvenus à la fois à unir les autres clans contre eux, animés par une juste colère, et à les maintenir divisés afin qu'aucune coalition ne puisse renverser l'Empereur. Une posture qui n'a pas diminué le nombre de leurs ennemis au cours des siècles. Les Lions et les Crabes sont les victimes les plus répandues de la trahison des Scorpions. Les Grues et les Phénix s'enorgueillissent de refuser de s'abaisser à leur niveau, bien qu'ils se retrouvent souvent dans le même camp que les Scorpions à la cour. Les Licornes prennent les Scorpions au dépourvu, car leurs usages sont imprévisibles. Cependant, c'est au Clan du Vent que les Scorpions doivent beaucoup de nouvelles ruses et autres intéressantes techniques ramenées de contrées au-delà des Terres Brûlées. Une de ces nouveautés, et pas des moindres, est l'opium qui fait la prospérité de Ryoko Owari, la cité la plus grande et la plus riche de tout l'Empire.

Cependant, malgré la terrible réputation de ce clan, ou peut-être à cause d'elle, personne n'est plus loyal qu'un Scorpion. Dans un clan d'escrocs et de manipulateurs, la confiance est un trésor acquis de haute lutte qui doit être chéri et jalousement gardé. La trahison est condamnée et suivie d'un prompt châtiment : les âmes des parjures sont liées pour toujours aux limbes épouvantables d'un endroit connu sous le nom de Bosquet des Traîtres. Une loyauté si indéfectible est un réconfort, bien qu'assez maigre, en comparaison des dangers encourus et du rôle vital que les scorpions ont dû assumer au nom de l'Empire depuis le jour où leur Kami prononça ces mots fatidiques : « je serai ton âme damnée, Hantei ».

Stratégie : Le Clan du Scorpion

Les Scorpions sont considérés comme les fourbes scélérats de Rokugan par les autres Clans Majeurs, cependant, en vérité (mais qui connaît la « vérité » ?), leur seul désir est de protéger Rokugan par tous les moyens. Lorsque vous jouez ce clan, pendant la phase de pioche, vous devez viser haut sur vos mises d'honneur pour piocher des cartes supplémentaires et surprendre vos adversaires avec de terribles ruses et d'immondes pièges. Cependant, prenez garde de ne pas miser d'honneur au point de perdre la partie ! Le déshonneur est une arme puissante que vous pouvez utiliser contre vos ennemis pour maintenir leurs valeurs de compétences basses et rabaisser d'autant plus leurs espoirs de vous battre lors des conflits.



Le Clan de la Licorne

Il y a mille ans, le Clan de la Ki-Rin entreprit de chevaucher hors de Rokugan afin de découvrir les ennemis qui se cachaient au-delà des frontières de l'Empire d'Émeraude. Ce voyage fut éprouvant et la Ki-Rin dut se confronter à d'étranges et puissantes menaces. Après avoir vaincu chacune d'elles, le clan apprit de ces expériences, modifia ses méthodes de combat, fit évoluer sa pratique de la magie et changea même de philosophie. Pour survivre, il a été contraint à s'adapter... et à triompher. Après huit siècles d'errance, le Clan du Vent revint à Rokugan en tant que Clan de la Licorne. Ses hordes chevauchèrent à travers l'Outremonde, réalisant une percée dans les défenses Crabes et s'infiltrèrent au-delà du Mur Kaiu pour atteindre le cœur de l'Empire lui-même.

Ils portent de la fourrure, parlent des langues étrangères et se battent avec des armes insolites. Bien qu'ils vouent toujours un culte au Kami Shinjo, leurs us et coutumes ont évolué et sont devenus très différents de ceux de l'Empire d'Émeraude. Alors que les autres clans sollicitent les *kami* élémentaires pour obtenir leurs bénédictions, les Licornes commandent aux *kami* à travers une forme de sorcellerie qu'on appelle *meishōdō*, ou « magie des noms ». Les *shugenja* des autres clans considèrent ces pratiques comme barbares, au mieux, voire hérétiques, dans le pire des cas.

Parmi toutes celles qui s'exilèrent tant de générations auparavant, seules quelques familles sont revenues. Les courageux Shinjo dirigent le Clan et revendiquent l'ascendance du Kami Shinjo elle-même. Suivent les Utaku, les féroces vierges de bataille et leurs jeunes recrues entraînées à



l'équitation acrobatique et à la guerre. Les diplomates Ide ont très vite repris conscience des dangers de la cour de l'Empereur, tandis que les samurai de la famille Luchi défendent le Clan à l'aide d'étranges, mais puissantes magies venues d'autres contrées. Enfin, la horde Moto, exotique et menaçante, rejoignit le Clan de la Ki-Rin au cours de ses voyages et n'avait jamais mis les pieds à Rokugan avant le retour de ce dernier, au neuvième siècle. Toutes ces familles soignent les vastes troupeaux de chevaux du clan, les meilleures montures au monde.

À première vue, le Clan de la Licorne peut ressembler à une série de yins et de yangs : les patients Ide s'opposant aux téméraires Utaku, les évanescents mystiques Luchi contrastant avec les sombres et austères Moto. Bien que ces vents contraires semblent souffler dans différentes directions, ils tourbillonnent tous autour du cœur du clan incarné par l'altroïste et valeureuse famille Shinjo.

Pourtant, le retour du Clan de la Licorne n'a pas été une sinécure. Même en apportant la preuve de leur héritage, les Licornes furent accueillis comme des envahisseurs barbares, pas comme des Héros de retour au pays. Ils parvinrent à charger au travers des défenses Crabes avant de venir à bout de la résistance opposée par l'armée montée des Lions, laissant ces deux clans ravagés dans le sillon de la cavalerie Licorne. Leur réintégration dans la société Impériale fut un véritable défi, dont la mort ne fut pas étrangère. Pourtant, il y a de la lumière au bout des ténèbres. Un traité ancestral signé avec les Grues fut honoré, permettant aux Licornes de bénéficier du soutien d'un allié de choix au sein de l'Empire. Les Phénix surveillent leur magie avec autant de curiosité que d'inquiétude. Les Dragons perçoivent la sagesse des enfants de Shinjo et les Scorpions mesurent l'avantage que peuvent leur apporter ces alliés malléables. Une chose est certaine, tout Rokugan s'émerveille de la vitesse et de la puissance de leurs magnifiques étalons. Peut-être sont-ils bien revenus chez eux finalement.

Stratégie : Le Clan de la Licorne

La Licorne est un clan agressif, pragmatique et nomade qui s'est rendu maître dans l'art du mouvement et l'art de la guerre. Utilisez les puissants personnages Cavalerie de ce dernier pour déjouer les plans de vos ennemis pendant la phase de conflit de sorte qu'ils ne puissent jamais prévoir ce qui va suivre. Utilisez vos effets de mouvement pour déplacer vos personnages dans ou hors des conflits afin de tenir votre adversaire en alerte. Les Licornes sont à leur avantage quand ils sont les premiers à agir, alors si vous avez l'opportunité de jouer en premier, saisissez là. Pour finir, les Licornes sont bien plus à l'aise en attaque qu'en défense alors n'hésitez pas à jouer de manière agressive et allez chercher votre adversaire avant qu'il ne vienne à vous !

Annexe I : Concepts Avancés

Cette section couvre certains des concepts plus avancés que les joueurs peuvent rencontrer en cours de partie. Pour un guide exhaustif de tous les aspects du jeu, consultez le Guide de Référence en ligne sur **FANTASYFLIGHTGAMES.FR**

Interprétation des Capacités de Carte

Certains des aspects les plus captivants de *la Légende des Cinq Anneaux : le Jeu de Cartes* sont ses capacités de carte uniques. Ce qui suit est un premier guide qui vous expliquera comment comprendre et utiliser ces capacités.

Une **capacité de carte** est le texte spécial qui apparaît sur une carte et affecte la partie. L'approche de base pour les capacités de carte est souvent suffisante : faites ce que dit la carte ! Les détails que vous trouverez ci-dessous ainsi que dans le Guide de Référence peuvent vous aider à démêler les problèmes particuliers qui pourraient apparaître.

Dans le jeu, il existe différents types de capacité de carte et chacun de ces types interagit et affecte le jeu de manière légèrement différente. Ces types sont : capacités permanentes, capacités déclenchées (actions, interruptions, réactions et capacités forcées), et les mots-clés.

Capacités Permanentes

Une **capacité permanente** est une capacité non mot-clé et qui n'est pas précédée d'un déclencheur en gras. Les capacités permanentes sont actives tant que les cartes sur lesquelles elles figurent sont en jeu.

Mots-Clés

Un **mot-clé** est une capacité de carte qui signifie certaines règles spécifiques pour cette carte. Les mots-clés du jeu sont présentés à la page 36.

Capacités Déclenchées

Une **capacité déclenchée** est une capacité qui est initiée par un joueur à un moment donné de la partie. Le joueur contrôlant une carte a le choix de déclencher ses capacités ou non. (Les capacités forcées sont une exception, car elles sont déclenchées automatiquement par le jeu.)

Chaque occurrence d'une capacité déclenchée (par exemple d'une carte en jeu) peut être déclenchée une seule fois par round de jeu, sauf si le contraire est spécifié par la capacité en question.

Il existe trois types de capacités déclenchées de base : **Actions**, **Interruptions** et **Réactions**. Les actions peuvent être déclenchées par un joueur durant n'importe quelle fenêtre d'action de la partie.

Le détail de la séquence d'un round, indiquant chacune de ces fenêtres d'action, est présenté à la page suivante au paragraphe « Opportunité d'Agir ». Les capacités d'interruption ou de réaction peuvent être déclenchées par un joueur au moment où les conditions décrites dans le texte de la capacité sont réunies. Certaines capacités d'interruption ou de réaction peuvent être suivies du mot **Forcée**. Le déclenchement de telles capacités est obligatoire chaque fois que les conditions décrites sont réunies. (**Note** : les capacités forcées sont malgré tout soumises à la limite générale « une fois par round » qui s'applique à toutes les capacités déclenchées.)

Chaque capacité déclenchée consiste en un ou plusieurs éléments suivants :

- ♦ **Condition de déclenchement** – Décrit à quel moment une capacité peut être déclenchée.
- ♦ **Coût** – Décrit chaque chose que le contrôleur doit faire pour pouvoir utiliser cette capacité.
- ♦ **Conditions de ciblage** – Décrit quel élément du jeu cette capacité peut affecter. Le mot « choisissez » indique qu'une ou plusieurs cibles doivent être désignées pour pouvoir utiliser cette capacité.
- ♦ **Effet** – Décrit de quelle manière la capacité affecte l'état du jeu à chaque fois qu'elle est utilisée. L'effet d'une capacité est toujours séparé de sa condition de déclenchement et/ou de son coût et/ou de ses conditions de ciblage par un tiret (–).

Duel

Certaines capacités de carte peuvent provoquer un **duel** entre deux personnages.

Pour résoudre un duel, effectuez les étapes suivantes :

1. Identifiez les personnages impliqués et le type de compétence utilisée. Ces éléments sont indiqués par la carte qui initie le duel.
2. Chaque joueur mise secrètement un montant d'honneur sur son Cadran.
3. Révélez les Cadrans d'Honneur.
4. Le joueur avec la mise la plus élevée doit donner un nombre d'honneur égal à la différence des deux mises au joueur avec la mise la plus faible. Si les mises sont égales, aucun honneur n'est donné.
5. Chaque joueur ajoute la valeur de sa mise à la compétence appropriée du personnage qu'il contrôle engagé dans le duel.
6. Le personnage avec la compétence la plus élevée remporte le duel. (Si les valeurs de compétences sont identiques, aucun joueur ne gagne ou perd). Suivez les instructions sur la carte pour appliquer les conséquences du duel sur la partie.

Honneur Personnel

Au cours de la partie, certains effets peuvent honorer ou déshonorer un personnage. Cela représente la perception des habitants de Rokugan au sujet d'un personnage et des actions qu'il a entreprises.

Les personnages disposent d'un des trois statuts suivants :

- Honoré
- Normal
- Déshonoré

Un personnage honoré reçoit un pion Statut honoré et ajoute sa valeur de gloire à ses compétences Militaire et Politique tant qu'il possède ce pion. Lorsqu'un personnage honoré quitte le jeu, son contrôleur gagne 1 honneur.

Un personnage déshonoré reçoit un pion Statut déshonoré et soustrait sa valeur de gloire à ses compétences Militaire et Politique tant qu'il possède ce pion. Lorsqu'un personnage déshonoré quitte le jeu, son contrôleur perd 1 honneur.

Lorsqu'un personnage honoré devient déshonoré, il perd son statut honoré et vous défaussez le pion Statut ; ce personnage retrouve le statut normal (c.-à-d. il n'a aucun pion Statut). De la même manière, lorsqu'un personnage déshonoré devient honoré, il perd son statut déshonoré et vous défaussez le pion Statut ; ce personnage retrouve le statut normal.

Un personnage avec un pion Statut honoré ne peut pas devenir honoré et un personnage avec un pion Statut déshonoré ne peut pas devenir déshonoré.

Autres Terminologies

Une liste d'autres termes que vous pourriez rencontrer en apprenant à jouer est décrite ici.

Ami – Le mot « ami » est utilisé dans le coût de certaines capacités pour vous rappeler que les coûts ne peuvent être payés qu'avec des cartes contrôlées par le joueur déclenchant la capacité.

Sacrifice – Si un joueur est amené à sacrifier une carte, le joueur doit choisir une carte qu'il contrôle remplissant les conditions spécifiées et la défausser.

Trait – Les traits d'une carte sont écrits en italique et en gras en haut de sa boîte de texte. Un trait est un terme descriptif qui n'a pas de règles associées, mais qui peut être utilisé par certaines capacités de cartes.

Opportunités d'Agir

Cette section indique quand les joueurs sont autorisés à utiliser des capacités d'action lors de chaque phase de jeu.

Phase de Dynastie

Un joueur peut utiliser des capacités d'action à n'importe quel moment où c'est son tour d'agir lorsqu'on alterne les opportunités de jouer des cartes depuis ses provinces.

Une fois qu'un joueur a passé lors d'une opportunité d'agir durant cette phase, ce joueur ne peut plus jouer de cartes ni de capacités de cartes pendant le reste de cette phase.

Phase de Pioche

Il y a une fenêtre d'action standard durant laquelle chaque joueur peut utiliser des capacités d'action après que les joueurs ont pioché un nombre de cartes égal à l'honneur misé. Lors de cette fenêtre, l'opportunité d'agir alterne entre les joueurs dans l'ordre des joueurs et se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé consécutivement.

Phase de conflit

Il y a une fenêtre d'action standard durant laquelle chaque joueur peut utiliser des capacités d'action après que cette phase débute, avant la première opportunité de conflit. Lors de cette fenêtre, l'opportunité d'agir alterne entre les joueurs dans l'ordre des joueurs et se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs aient passé consécutivement. Après que chaque conflit a été résolu, le jeu revient à cette fenêtre d'action avant que le prochain conflit ne puisse être déclaré.

Lors de la résolution d'un conflit, il y a une fenêtre spéciale d'action après que les défenseurs ont été déclarés, durant laquelle l'opportunité d'agir alterne entre joueurs **en commençant par le joueur défenseur** et se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement.

Phase de Destin

Il y a une fenêtre d'action standard durant laquelle chaque joueur peut utiliser des capacités d'action après l'étape « placez 1 destin sur chaque anneau disponible ». Durant de cette fenêtre, l'opportunité d'agir alterne entre les joueurs dans l'ordre des joueurs et se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement.

Phase de Rassemblement

Il y a une fenêtre d'action standard durant laquelle chaque joueur peut utiliser des capacités d'action après que la phase a commencé, avant que les cartes ne soient redressées. Lors de cette fenêtre, l'opportunité d'agir alterne entre les joueurs dans l'ordre des joueurs et se poursuit jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement.

Annexe II : Foire aux Questions

- ◆ Pourquoi se résout-il un effet d'anneau lorsque mon adversaire remporte un conflit qui détruit ma province Pèlerinage (22) ?

Le texte d'une province détruite n'est pas actif. Lors de la résolution d'un conflit, les joueurs vérifient si la province est détruite avant la résolution d'un effet d'anneau. Par conséquent, si la province est détruite, la capacité de Pèlerinage qui empêcherait un effet d'anneau est inactive au moment où on résout l'effet d'anneau.

- ◆ Si j'utilise la carte Plan d'Urgence (205) pour changer la valeur d'une mise d'honneur, dois-je modifier mon Cadran d'Honneur en conséquence ?

Non. Cette carte ajuste simplement la valeur de votre mise lors de la résolution de celle-ci. La valeur sélectionnée sur votre Cadran reste la même jusqu'à la prochaine mise.

- ◆ Puis-je utiliser l'effet d'anneau de l'Eau pour redresser un de mes personnages participant à ce conflit ?

Au moment où l'effet d'anneau se résout, les personnages participant au conflit n'ont pas encore été inclinés et ne sont pas retournés à leur fief. Donc si le personnage est redressé, il n'est pas une cible éligible pour être redressé à nouveau. Si un des personnages participant au conflit est incliné, vous pourriez utiliser l'effet d'anneau de l'Eau pour le redresser, cependant cela ne servira pas à grand-chose, car ce personnage sera bientôt incliné de nouveau au moment où il retournera à son fief.

- ◆ Si je détruis ma propre province en utilisant la capacité de Plaines Infinies (14), cela met-il fin au conflit ?

Non. Continuez de résoudre le conflit en respectant chaque étape de résolution du conflit. Le conflit peut affecter l'état du jeu d'autres manières (tel qu'un effet d'anneau ou la résolution d'un conflit non opposé), et des actions et réactions peuvent toujours être jouées pour l'affecter ou en changer l'issue. Néanmoins, durant l'étape pour vérifier si la province attaquée est détruite, rien ne se passe, car la province a déjà été détruite.

Annexe III : Description des Cartes

Cette section présente une description détaillée de chaque type de carte.

Descriptif des Cartes

1. **Titre** : le nom de la carte.
2. **Coût** : le coût en destin pour jouer la carte.
3. **Type de carte** : indique la manière de jouer ou d'utiliser cette carte lors d'une partie.
4. **Symbole de Clan** : l'affiliation de Clan de la carte.
5. **Compétence Militaire** : la valeur de compétence Militaire du personnage.
6. **Bonus à la compétence Militaire** : la valeur de bonus que cette carte procure à la compétence Militaire du personnage attaché.
7. **Compétence Politique** : la valeur de compétence Politique du personnage.
8. **Bonus à la compétence Politique** : la valeur de bonus que cette carte procure à la compétence Politique du personnage attaché.
9. **Gloire** : la valeur de gloire de la carte.
10. **Élément** : indique à quel élément la province est associée.
11. **Défense** : la valeur de défense de la province.
12. **Bonus de Défense** : le bonus de défense conféré par une ressource ou une forteresse à la province qui la contient.
13. **Honneur de Départ** : le montant d'honneur que cette forteresse confère au début de la partie.
14. **Valeur de Destin** : le montant de destin que cette forteresse confère à chaque phase de Dynastie.
15. **Valeur d'Influence** : le montant d'Influence que cette forteresse confère pour la Construction de Deck.
16. **Traits** : attributs descriptifs qui peuvent être affectés par des capacités de cartes.
17. **Capacité** : la façon particulière de la carte d'interagir avec le jeu.
18. **Coût en Influence** : le coût en Influence requis pour inclure cette carte dans un deck Conflit.
19. **Information de Produit** : indique la boîte d'origine de la carte.



Événement



Ressource



Province



Attachement



Descriptif des Cartes

1. **Titre** : le nom de la carte.
2. **Coût** : le coût en destin pour jouer la carte.
3. **Type de carte** : indique la manière de jouer ou d'utiliser cette carte lors d'une partie.
4. **Symbole de Clan** : l'affiliation de Clan de la carte.
5. **Compétence Militaire** : la valeur de compétence Militaire du personnage.
6. **Bonus à la compétence Militaire** : la valeur de bonus que cette carte procure à la compétence Militaire du personnage attaché.
7. **Compétence Politique** : la valeur de compétence Politique du personnage.
8. **Bonus à la compétence Politique** : la valeur de bonus que cette carte procure à la compétence Politique du personnage attaché.
9. **Gloire** : la valeur de gloire de la carte.
10. **Élément** : indique à quel élément la province est associée.
11. **Défense** : la valeur de défense de la province.
12. **Bonus de Défense** : le bonus de défense conféré par une ressource ou une forteresse à la province qui la contient.
13. **Honneur de Départ** : le montant d'honneur que cette forteresse confère au début de la partie.
14. **Valeur de Destin** : le montant de destin que cette forteresse confère à chaque phase de Dynastie.
15. **Valeur d'Influence** : le montant d'Influence que cette forteresse confère pour la Construction de Deck.
16. **Traits** : attributs descriptifs qui peuvent être affectés par des capacités de cartes.
17. **Capacité** : la façon particulière de la carte d'interagir avec le jeu.
18. **Coût en Influence** : le coût en Influence requis pour inclure cette carte dans un deck Conflit.
19. **Information de Produit** : indique la boîte d'origine de la carte.



Crédits

Fantasy Flight Games

Conception du jeu et développement : Brad Andres, Erik Dahlman et Nate French

Développement additionnel : Daniel Lovat Clark, Chris Gerber, Caleb Grace, Lukas Litzsinger, Matthew Newman, Daniel Schaefer, Damon Stone et Matthew Watson

Rédaction technique : Kevin Hynes et Kevin Tomczyk

Relecture : Christine Crabb

Conception graphique : Mercedes Opheim et Michael Silsby

Responsable de la conception graphique : Brian Schomburg

Illustration de couverture : Darren Tan

Direction artistique : Andy Christensen

Responsable de la direction artistique : Melissa Shetler

Histoire : Katrina Ostrander

Écriture et développement de contexte additionnel : Marie Brennan, Robert Denton III, D.G. Laderoute, Annie VanderMeer Mitsoda, Mari Murdock et Ree Soesbee

Responsable de projet senior : John Franz-Wichlacz

Concepteur exécutif : Corey Konieczka

Directeur créatif : Andrew Navaro

Asmodee North America

Responsable de la production : Jason Beaudoin et Megan Duehn

Éditeur : Christian T. Petersen

Version française par Edge Entertainment

Traduction : Jay Le Roux

Traduction (nouvelle et clans) : Michaël Hatik

Relecture : Michaël Hatik, Jay Le Roux, Benjamin Haley et Dadajef

Responsable éditorial : Stéphane Bogard

Le jeu original L5R et son univers ont été conçus par : Ryan Dancey, Matt Staroscik, D.J. Trindle, Matt Wilson, Dave Williams, John Wick et John Zinser.

Bêta testeurs : Aaron Wong, Aaron J. Wong (The Daimyō), Aidan Cox, Alan Bahr, Alex Konecky, Alex Wehbe, Alex Whitney, Andrew Summerhill, Andrew Young, Andrey Oveshnikov, Anette Hall, Antti « WWDrakey » Korventausta, Arthur Campbell, Az Johnston, Bastien Poujol, Ben Crowell, Ben Cumming, Ben Matthews, Benjamin Higgins, Benoit Sigal, Blake Wyatt, Bob Martin, Bob Stephens, Brad « Kolat Informant » Reeves, Brad Rollins, Bradley Bowling, Brandon Doughty, Brandon Zimmer, Brian Frost, Brodie Bensend, Callum Overfield, Carl Anderton, Carl DeBeer, Chris Goglia, Chris Hayes, Chris Hutcherson, CJ Heintz, Cory Hockman, Dan King, Daniel Landrum, Darren Hazelden, Darin Walsh, Dave Goss, Dave Hancock, David Pallett, David Reed, Derek Marantz, Devin Bell, Dmitriy Zoubko, Donovan Sparks, Doug Keester, Eric Hoath, Erich Ridlon, Erin Bahr, François « Silme » Martinez, Gaby Juif, Geoff Bergh, Gene Saunders, Grant Huddleston, Hwan-yi Choo, Jake « The Snake » Ryan, Iiro « Ire » Jalonen, James Taylor, James Waumsley, Jason Aubry, Jason Collins, Jason Erb, Jason M Wallace, Jason Riedinger, Jay Morgan, JD Wilkins, Jeff Lindsay, Jeff Woosley, Jeremy Zwiir, Jesse Anderson, Jesse Mariona, Jim Freeman, Joe Meredith, John Briggs, John Rogers, Jordan Dixon, Josh Wood, Joshua Bergmann, Joshua Bow, Jukka Raninen, Julien Buton, Julien Escalier, Justin Parker, Kelly Hoesing, Kevin Foster, Lachlan « Raith » Conley, Larik « mplain » Borts, LeAnn LaFollette, Liisa Ronkainen-Lindroos, Mark Baker, Mark Delaney, Mark McLaughlin, Matrim Charlebois, Matt Demand, Matt Nott, Matthew Ley, Matthew Tyler, Matthew White, Max Way, Maxim Lazarev, Michael Hong, Michael Johnesee, Michael Lawrence, Michael Southern, Mike Brost Jr., Mike Cook, Monjoni Osso, Muxi « Lucas » Li, Nat Trahan, Nathalie Benies, Nathan Quinn, Nick Howard, Noah Smith, Paul Evans, Paul Moore, Paul Steiner, Peter Hilbelink, Rachel Backa, Randall Jurgens, Reginald « The Angry Crab » Garth, Rhett Jenkins, Ross Graham, Ryan Billington, Sam Suied, Samuel Benies, Shawn Sanders, Stéphane Alimi, Stetson Zirkelbach, Steve Mumford, Steven LaFollette, Stuart Siddons, Team Marike's House, Thomas Pecqueur, Tobin « For JK » Lopes, Tom Capor, Tom MacKenzie, Tom Melucci, Tonya Segee et Viktor « Cypher » Nelipovich

Un grand merci à nos bêta testeurs !



EDGE



© 2017 Fantasy Flight Games. La Légende des Cinq Anneaux et Fantasy Flight Supply sont TM de Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, le logo FFG, Living Card Game, LCG et le logo LCG sont ® de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villarois, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Ceci n'est pas un jouet. Non conçu pour des personnes de moins de 14 ans.

Séquence des Phases

1. **Phase de dynastie** (gagner du destin, jouer des personnages des provinces)
2. **Phase de pioche** (miser de l'honneur, piocher des cartes)
3. **Phase de conflit** (déclarer des conflits, se disputer la Faveur Impériale)
4. **Phase de destin** (défausser les personnages, retirer du destin, ajouter du destin aux anneaux disponibles)
5. **Phase de rassemblement** (redresser des cartes, défausser des cartes des provinces, passer le pion Premier Joueur)

Mots-Clés

Un mot-clé est un attribut avec des règles spécifiques qui sont associées à la carte sur laquelle il figure. Vous trouverez ci-dessous un résumé du fonctionnement de chaque mot-clé. Pour les règles complètes, consultez le Guide de Référence.

Ancestral : quand la carte à laquelle est attachée un attachement Ancestral est censée quitter le jeu, l'attachement Ancestral retourne dans la main de son propriétaire au lieu d'être défaussé.

Courtoisie : quand cette carte quitte le jeu, son contrôleur gagne 1 destin.

Discret : quand ce personnage est déclaré comme attaquant, vous pouvez choisir un personnage qui n'a pas Discret. Ce dernier ne peut pas être déclaré comme défenseur pour ce conflit lors de l'étape « déclaration des défenseurs ».

Limitée : un joueur ne peut pas jouer plus d'une carte Limitée par round depuis ses provinces et/ou sa main.

Pas d'attachement : aucun attachement ne peut être attaché à cette carte.

Fierté : quand ce personnage remporte un conflit, honorez-le. Quand ce personnage perd un conflit, déshonorez-le.

Restreint : un personnage ne peut jamais avoir plus de deux attachements Restreint attachés.

Sincérité : quand cette carte quitte le jeu, son contrôleur pioche une carte de son deck Conflit.

Symboles et Icônes

Vous trouverez ci-dessous les différents symboles et icônes du jeu.

Type de conflit

Militaire  Politique 

Symbole de Clan

Crabe		Grue	
Dragon		Lion	
Phénix		Scorpion	
Licorne			

Symbole des Anneaux (et Effets d'Anneau)

 **Air** : le joueur attaquant prend 1 pion Honneur de son adversaire ou gagne 2 honneurs.

 **Terre** : le joueur attaquant pioche 1 carte de son deck Conflit et défausse 1 carte prise au hasard dans la main de son adversaire.

 **Feu** : le joueur attaquant choisit un personnage en jeu et l'honore ou le déshonore.

 **Eau** : Le joueur attaquant choisit un personnage et le redresse, ou choisit un personnage sans destin sur lui et l'incline.

 **Vide** : le joueur attaquant choisit un personnage et retire 1 destin de ce personnage.

