

Présentation

La Légende des Cinq Anneaux : Shōtotsu est un jeu d'escarmouche pour un minimum de deux personnes. Le nombre maximal de joueurs n'est déterminé que par volonté et le nombre de matériel dont vous disposez. Évidemment, plus vous êtes nombreux, plus les parties seront longues.

But du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus d'honneur à la fin de la partie. Chaque partie dure 5 tours ou jusqu'à ce qu'un seul joueur possède des samouraïs encore en vie.

Matériel

- 1 plateau
- 5 dés à 6 faces
- 21 jetons de Samouraï (3 pour chacun des 7 clans)
- 6 jetons « Posture »
- 1 jeton « Relique »
- 2 jetons « Esprit calme »
- 2 jetons « Espionnage »
- 6 cartes « Samouraï »
- 20 cartes « Technique »
- 6 cartes « Équipement »
- 6 cartes « Bénédiction »
- X jetons de décor

Mise en place

1. Mettez le plateau au centre de la table
2. Placez la relique et les décors sur celui-ci (plus de détails dans la partie « Anatomie du plateau de jeu »)
3. Placez les 5 dés à côté du plateau
4. Chaque joueur se constitue une patrouille de 3 samouraïs, avec les jetons de son choix. Les clans ne sont qu'esthétiques.
5. Déterminez les anneaux de vos samouraïs de façon secrète (voir section « Création des personnages »).

Création des personnages

Chaque samouraï possède 5 anneaux : Terre, Eau, Air, Feu et Vide. Chacun de ces anneaux a plusieurs rôles dans le jeu.

N'hésitez pas à mettre les cartes de samouraï dans des protèges cartes pour écrire dessus au feutre effaçable. Et pourquoi pas leur donner un nom.

Déterminer les anneaux

Chaque samouraï possède 10 points qu'il peut assigner dans les différents anneaux. La valeur de base est de 0, la valeur maximum est de 5.

Anneau	 Terre	 Eau	 Air	 Feu	 Vide
Catégorie	Points de vie	Vitesse	Attention	Attaque	Techniques

Caractéristiques

Après avoir assigné leurs points, calculez les différentes caractéristiques de vos samouraïs :

Points de Vie (PV) = Terre + 3

Les PV représentent le nombre dégâts que peut subir un samouraï avant de mourir.

Exemple : 3 points assignés à l'anneau de Terre donnent : $(3 + 3) = 6$ PV.

Vitesse = Eau + 2

Il s'agit du nombre de cases que peut parcourir le samouraï durant sa phase de mouvement. Si vous jouez avec des figurines et sans plateau, remplacez chaque case par une distance de 1 pouce.

Exemple : 3 points assignés à l'anneau d'Eau donnent : $(3 + 2) = 5$ de Vitesse.

Attention = Air + 1

Il s'agit du nombre de dés que lancent chacun des samouraï pour déterminer l'initiative au début de chaque tour.

Exemple : 3 points assignés à l'anneau d'Air donnent : $(3 + 1) = 4$ dés d'Attention.

Attaque = Feu + 1

C'est le nombre de dés lancés lors de l'attaque du samouraï.

Exemple : 3 points assignés à l'anneau de Feu donnent : $(3 + 1) = 4$ dés d'Attaque.

Techniques = 1 à 1, 3 et 5 points de l'anneau du Vide

Les techniques sont des actions particulières uniques que pourra effectuer le personnage durant la partie. Le samouraï gagne le nombre de cartes Technique correspondant (les cartes gagnées sont piochées aléatoirement).

Exemple : 3 points assignés à l'anneau de Feu donnent 2 cartes Technique. Un samouraï peut donc avoir entre 0 et 3 techniques par l'intermédiaire de l'anneau de Vide.

Règle des succès

Lors de lancers de dés, vous devrez faire des « succès », suffisamment pour dépasser une certaine valeur comme le nombre de succès adversaires, ou le résultat d'un calcul.

Par défaut, un succès s'obtient lorsqu'un dé affiche un résultat de 4 ou plus, raccourci en **4+** (c'est-à-dire 4, 5 ou 6). Cette valeur peut changer (par exemple 3+ ou 5+), si c'est le cas cela sera précisé à l'endroit concerné. La valeur ne peut jamais être inférieure à 2+, ni supérieure à 6+.

Exemple : Un joueur lance 5 dés sur 4+ et obtient 2, 3, 3, 4 et 5. Cela fait donc 2 succès (4 et 5).

Explosions

Sur un lancer de dés, ceux-ci seront parfois mentionnés comme « explosifs », c'est-à-dire que tout dé tombant sur 6 (en plus de compter comme un succès) vous permettra de lancer un dé supplémentaire qui s'ajoutera au résultat du même lancer. Sauf mention contraire, tout 6 obtenu sur une explosion est lui aussi explosif.

Exemple : Un joueur lance 3 dés explosifs sur 4+ et obtient 2, 3 et 6. Le 6 permet de lancer un dé supplémentaire qui tombe lui aussi sur 6. Offrant alors un autre dé, tombant lui sur 4. Le lancer est donc finalement composé d'un 2, 3, 4, 6 et 6. Ce qui fait 3 succès (4, 6 et 6).

Postures

À plusieurs occasions, les samouraïs pourront adopter une posture (correspondant aux anneaux). Utilisez les jetons de posture (anneau vers le haut) pour indiquer la posture adoptée. Chaque posture a un effet différent. Les effets qui suivent seront rappelés au moment opportun :

Posture	Effet
 Terre	Posture de défense qui réduit de 1 les dégâts subis lors d'attaques, et empêche les dés de l'attaquant d'exploser plus d'une fois.
 Eau	Posture d'esquive qui rend plus difficile à vous toucher de +1 lors des attaques (succès des attaques sur 5+ au lieu de 4+).
 Air	Posture de feinte qui rend plus facile à toucher l'adversaire de -1 lors des attaques (succès des attaques sur 3+ au lieu de 4+).
 Feu	Posture d'attaque qui augmente de 1 les dégâts infligés lors de vos attaques.
 Vide	Posture introspective qui vous permet de relancer 1 dé d'attaque, et augmente les dégâts infligés de 1 par explosion.

Postures et techniques

Tout comme les postures, les techniques sont liées à un anneau. Pour utiliser une technique, le samouraï doit se trouver dans la posture correspondante.

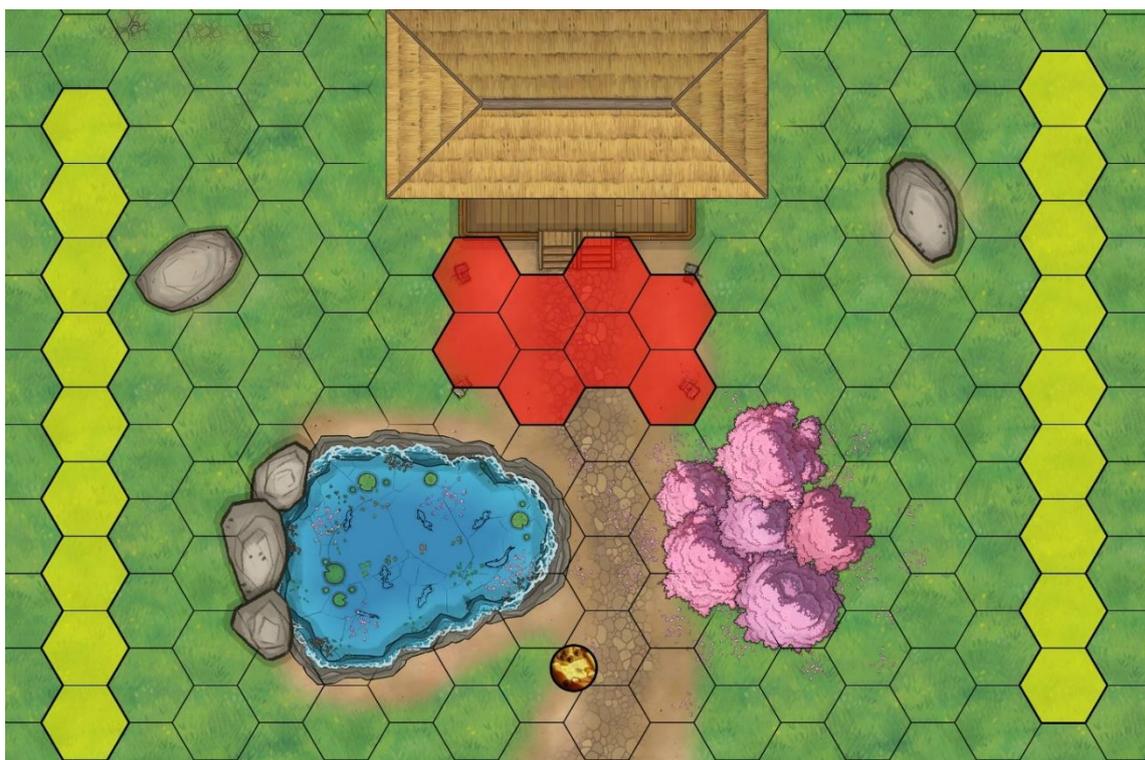
Anatomie du plateau de jeu

Si vous décidez de jouer avec le plateau de jeu, voici les différentes zones qui comportent celui-ci :

1. Zones de déploiement (choisissez des zones face à face lorsque vous jouez à deux).
2. Zone à capturer (à mi-distance des zones de déploiement, sur un côté du plateau).
3. Position de la relique (à mi-distance des zones de déploiement, sur un autre côté.)

Placez les décors à votre convenance.

Exemple de plateau de jeu :



Structure de la partie

1. Préparation

Quelle est la dernière action effectuée par vos samouraïs avant le conflit ? Déterminez-en une différente pour chacun d'entre eux parmi les suivantes :

Action	Artisanat	Entraînement	Espionnage	Méditation	Prières
Effet	Gagne une carte Equipement	Gagne une carte Technique	Gagne un jeton Espionnage	Gagne un jeton Esprit calme	Gagne une carte Bénédiction

Équipements

Ce sont des armes aux propriétés particulières.

Techniques

Ce sont les mêmes cartes Technique que mentionnées précédemment avec l'anneau du Vide.

Espionnage

Pour chaque jeton Espionnage que possède le samouraï, le résultat de ses jets d'initiative sera augmenté de 1 succès.

Esprit calme

Lorsqu'un samouraï possédant un jeton Esprit calme est attaqué, il peut décider d'annuler l'attaque en défaussant le jeton, avant que les dés ne soient lancés.

Bénédictions

Les Bénédiction sont des effets puissants offerts par les Fortunes, mais qui ne fonctionnent qu'une seule fois dans la partie.

2. Déploiement + Posture

Jet d'initiative : Lancez des dés explosifs équivalents à la somme de l'Attention de vos samouraïs. Le joueur avec le plus de succès détermine quel joueur a la main. Le joueur qui a la main se déploie en premier.

Rappel : Pour chaque jeton Espionnage que vous possédez, gagnez 1 succès supplémentaire.

À tour de rôle (un joueur puis l'autre), posez l'un de vos samouraïs dans votre zone de déploiement et choisissez sa posture.

3. Nouveau tour de jeu

a. Nouvelle activation

Le joueur qui a la main choisit l'un de ses samouraïs qui n'a pas été activé ce tour-ci et « l'active » : c'est ce samouraï qui va pouvoir effectuer des actions.

b. Déplacement

Le samouraï activé peut se déplacer d'un nombre de cases, adjacentes entre elles, égal à sa Vitesse. Les cases doivent être vides : Il ne peut pas traverser les décors ou les cases occupées par les autres personnages par exemple.

c. Action

Le samouraï activé peut effectuer une seule action, qu'il va devoir choisir parmi la liste suivante :

Action	Effet
Attaque	Si un samouraï adverse est sur une case adjacente, vous pouvez l'attaquer. Certains éléments (techniques, équipement...) peuvent changer la portée de l'attaque. Adjacent est synonyme de « Portée 1 » et par exemple « Portée 1-5 » signifie entre 1 (minimum) et 5 cases (maximum).
Technique	Le samouraï est dans la posture de l'anneau correspondant à la technique. Si la technique est une Action, elle peut s'utiliser lors de cette phase ; si la technique est une Réaction, elle peut s'appliquer lorsque les conditions inscrites sur la carte sont remplies (donc même pendant les activations adverses). Appliquez alors les effets inscrits sur la carte.
Ramasser	Si le samouraï est adjacent à une relique, il peut la ramasser. Tant qu'il porte la relique, son mouvement est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur, avec un minimum de 1). Il ne perd la relique que lors de la mort : la relique reste sur la case qu'il occupait lorsqu'il a été retiré du plateau.

d. Effectuer une attaque

Une fois l'action d'attaque déclarée contre un adversaire adjacent, lancez les dés explosifs égaux à l'Attaque de votre samouraï. Certains paramètres influent sur le jet d'attaque :

Par défaut, le succès est sur **4+** et les dés sont **explosifs**. Considérez les conditions suivantes :

- Si votre adversaire est en posture d'**Eau** (🌊), le succès est sur **5+** (4+1).
- Si vous êtes en posture d'**Air** (🌬️), le succès est sur **3+** (4-1).
- Si vous êtes en posture d'**Air** (🌬️) et votre adversaire en posture d'**Eau** (🌊), le succès reste sur **4+** (4-1+1).
- Si votre adversaire est en posture de **Terre** (🌲), vos dés issus d'explosions **ne sont pas explosifs**.
- Si vous êtes en posture de **Vide** (🌀), avant de traiter l'explosion de vos dés, vous pouvez choisir de relancer un dé de votre jet d'attaque.

Avec **au moins un succès** le samouraï attaqué subit **2 dégâts**, modifié par les conditions suivantes :

- Si vous êtes en posture du **Feu** (🔥), augmentez les dégâts de **1**.
- Si l'adversaire est en posture de **Terre** (🌲), diminuez les dégâts de **1**.
- Si vous êtes en posture du **Vide** (🌀), augmentez les dégâts de **1 par explosion** que vous avez.

Lorsqu'un samouraï a subi des dégâts égaux ou plus que ses PV, il meurt et est retiré du jeu.

Note sur les attaques à distance :

Certaines conditions (équipement, techniques...) permettent de porter des attaques à des samouraïs plus éloignés. Un chemin en ligne droite doit les relier sans être obstrué par des décors bloquant une hypothétique ligne de vue : mettez-vous d'accord en début de partie pour déterminer quel élément du décor bloque la ligne de vue ou non. Par défaut, les samouraïs alliés ne bloquent pas la ligne de vue, mais les samouraïs adverses oui.

e. Posture

Vous pouvez changer la posture du samouraï pour une autre.

f. Fin de l'activation

- Si l'un de vos samouraïs porte la relique, gagnez 1 Honneur.
- Si l'un de vos samouraïs se trouve dans la zone de contrôle, gagnez 1 Honneur ; et si aucun samouraï adverse ne se trouve dans la zone de contrôle, gagnez 1 Honneur de plus.
- Pour chaque samouraï que vous avez vaincu ce tour-ci, gagnez 3 Honneur.

Ensuite, considérez les conditions suivantes :

- Si c'est la fin du 5^{ème} tour, passez à l'étape suivante **4. Fin de partie**.
- Si un seul des joueurs a encore des samouraïs en vie, passez à l'étape suivante **Fin de partie**.
- Si certains samouraïs n'ont pas été activés, l'activation est terminée et retournez à l'étape **3.a. Nouvelle activation**.
- Si tous les samouraïs ont été activés, le tour est terminé ; refaites un jet d'initiative pour déterminer qui a la main et retournez à l'étape **3. Nouveau tour de jeu**.

4. Fin de partie

Le joueur avec le plus d'Honneur est le gagnant de la partie.

Annexes : Modes de jeu

En plus de la règle par défaut, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur l'utilisation de règles additionnelles ou modifications pour personnaliser leurs parties. Si la majorité des joueurs n'est pas d'accord, alors les règles par défaut sont utilisées.

Il est néanmoins recommandé de faire quelques parties avec les règles standard pour se familiariser avec le système

1. Accélérer ou ralentir les parties

Vous pouvez changer la durée de la partie en augmentant ou diminuant le nombre de tours limite, en diminuant ou augmentant le nombre de samouraïs par joueur.

2. Méthode de gains alternative

Pour ne pas trop dépendre de l'aléatoire pour vos cartes gagnées (Techniques, Équipements, Bénédiction), certaines cartes (voire toutes) peuvent être choisies. Autre exemple : les Techniques peuvent être préalablement triées par anneau, puis piochées aléatoirement une fois l'anneau choisi.

3. Mutualisation des points

Au lieu d'attribuer 10 points à chaque samouraï lors de la création de personnages, additionnez les points et distribuez-les à votre convenance parmi l'ensemble de vos samouraïs (donc 30 points pour une patrouille de 3 samouraïs).

4. Expérience et continuité

Chaque samouraï survivant à une partie augmente un anneau de 1, soigne **Terre/2** dégâts subi (arrondi au supérieur) et pourra être réutilisé pour une partie suivante.

Si le samouraï porte plusieurs équipements, il devra choisir quel équipement est actif lorsqu'il change de posture.

5. Multijoueur

Si vous jouez à plus de trois joueurs, n'hésitez pas à fonder des alliances en début de partie, mais qui ne sont pas gravées dans la roche et peuvent changer à chaque activation !

Si vous êtes un grand nombre de joueurs, pensez à jouer sur une plus grande zone de jeu. Vous pouvez également diminuer le nombre de samouraï par joueur et effectuer des activations en simultané. En cas d'interaction entre plusieurs samouraïs activés en simultané, faites un jet d'initiative pour chacun des samouraïs impliqués (seule l'Attention du samouraï concerné compte, en comptant le jeton Espionnage le cas échéant). La résolution des actions se fait dans l'ordre des succès : du plus grand au plus petit.

6. Battle Royale

Ce mode est taillé pour le jeu à beaucoup de joueurs : chacun des joueurs ne possède qu'un seul samouraï. À chaque fois qu'un joueur fait une victime, son samouraï lance un dé et applique un effet en fonction du résultat :

- 1-2** : Le samouraï gagne une technique.
- 2-3** : Le samouraï gagne un équipement.
- 4-5** : Relancez le dé si le samouraï n'a pas subi de dégâts. Sinon le samouraï soigne **Terre/2** dégâts subi (arrondi à l'inférieur).
- 6** : Le samouraï gagne une bénédiction.

Si le samouraï porte plusieurs équipements, il devra choisir quel équipement est actif lorsqu'il change de posture.

Contact, feedbacks, bugs, typos, questions... :

Mail : nucreum+shototsu@gmail.com

Cartes « Technique »

<p>🌀 Bravoure de Sire Shiba</p> <p>Réaction : Une fois par tour, vous pouvez rediriger vers ce samouraï une attaque ciblant l'un de vos alliés. L'attaquant doit être à portée.</p>	<p>🌀 Assaut des feuilles pourpres</p> <p>Réaction : Lors d'une attaque réussie, vous pouvez décider de ne pas faire de dégâts pour désarmer votre adversaire. Il devra passer une action "Ramasser" avant de pouvoir attaquer.</p>	<p>🌀 Style de la carapace de fer</p> <p>Action : Le samouraï ne peut ni attaquer ni bouger ce tour-ci, mais tous les dégâts subis sont diminués de -1.</p>	<p>🌀 L'immuable main de la paix</p> <p>Action : Jet d'initiative contre une cible adverse à portée 1-5 : Si réussi, la cible s'activera en dernier ce tour-ci.</p>
<p>🌀 Style du croissant de lune</p> <p>Réaction : Une fois par tour et après avoir reçu une attaque, ce samouraï peut effectuer une attaque contre le samouraï attaquant s'il est à portée.</p>	<p>🌀 Style du reflux de la vague</p> <p>Réaction : Après avoir attaqué, le samouraï possède un déplacement gratuit de 2.</p>	<p>🌀 Danse des encyclopedies</p> <p>Réaction : Avant d'attaquer ou après avoir attaqué, le samouraï peut échanger de position avec cible si elle est adjacente.</p>	<p>🌀 Manœuvres d'esquive</p> <p>Réaction : Une fois par tour en cas d'attaque, jet d'initiative avec l'attaquant : Si réussi, votre samouraï augmente de 1 le score de succès pour être touché.</p>
<p>🌀 Réaction foudroyante</p> <p>Réaction : Une fois par tour, quand un samouraï adverse adjacent s'éloigne, vous pouvez effectuer une attaque contre lui.</p>	<p>🌀 Assaut de l'eau courante</p> <p>Passif : La portée de vos attaques augmente de 1.</p>	<p>🌀 Offensive de l'air</p> <p>Réaction : Après avoir attaqué, vous pouvez retirer des dés de votre jet d'attaque et les mettre de côté. Vous pourrez utiliser ces dés gardés pour une attaque au prochain tour.</p>	<p>🌀 Ouverture feinte</p> <p>Réaction : Une fois par tour en cas d'attaque, jet d'initiative avec l'attaquant : Si réussi, votre samouraï diminue de 1 le score de succès pour toucher.</p>
<p>🌀 Fente téméraire</p> <p>Réaction : Avant l'attaque, le samouraï peut faire un déplacement de 2 gratuitement et passer à travers les personnages (mais doit s'arrêter sur une case vide).</p>	<p>🌀 Style du porc-épic</p> <p>Réaction : Si le samouraï n'a pas été activé ce tour-ci, il s'active immédiatement, peut seulement effectuer une attaque et termine son action.</p>	<p>🌀 Assaut du volcan éruptif</p> <p>Action : le personnage effectue une attaque pour chaque adversaire adjacent, mais avec Feu - 1 et dégâts infligés - 1.</p>	<p>🌀 Raid éclair</p> <p>Réaction : Avant l'attaque, jet d'initiative avec la cible : Si réussi, dégâts infligés +1.</p>
<p>🌀 Plongeon du moineau</p> <p>Réaction : Une fois par tour, vous pouvez relancer tous les dés d'attaque du samouraï, mais les dés ne sont pas explosifs.</p>	<p>🌀 Bataille mentale</p> <p>Action : Le samouraï adverse à portée 1-5 doit changer de posture.</p>	<p>🌀 Offensive du vide</p> <p>Réaction : Une fois par tour, le samouraï change de posture.</p>	<p>🌀 Décret de Dame Doji</p> <p>Action : Jet d'initiative contre une cible adverse à portée 1-5 : Si réussi, la cible ne pourra pas vous attaquer ce tour-ci.</p>

--	--	--	--

Cartes « Bénédiction »

Bénédiction de Jizo	Bénédiction de Suitengu	Bénédiction de Kaze-no-kami	Bénédiction d'Hachiman
Réaction : Lorsque le samouraï devrait mourir, au lieu de le retirer du plateau, il se soigne de Terre/2 dégâts (arrondi à l'inférieur, minimum 1).	Réaction : Le samouraï est considéré comme étant en posture d'Eau jusqu'à la fin du tour et Eau +3.	Réaction : Le samouraï est considéré comme étant en posture d'Air jusqu'à la fin du tour et Air +3.	Réaction : Le samouraï est considéré comme étant en posture de Feu jusqu'à la fin du tour et Feu +3.
Bénédiction de Megumi	Bénédiction de Gobai		
Réaction : Le samouraï est considéré comme étant dans la posture du Vide et les techniques n'ont pas de restrictions de posture ce tour-ci.	Réaction : Jusqu'à la fin du tour : Est considéré dans toutes les postures en même temps pour les jets d'Attaque ; ne fonctionne pas pour les techniques ; aucun effet ne peut lui faire perdre de posture.		

Cartes « Équipement »

Wakizashi	Yari	Tetsubo	Yumi
Après avoir attaqué, le samouraï peut attaquer à nouveau une autre cible adjacente. Il perd les effets de posture et a Feu -1 pour cette seconde attaque.	Air -1 Portée d'attaque +1	Eau -1 Si l'attaque est réussie, la cible touchée perd les effets de posture jusqu'à la fin du tour.	Portée d'attaque 1-5. Lors d'attaque sur une cible adjacente, le samouraï a Feu/2 (arrondi à l'inférieur, minimum 1).
Kusari-gama	Ôtsuchi		
Portée d'attaque 1-3. Si l'attaque est réussie, les dégâts infligés sont réduits de 1 et la cible touchée a une Vitesse de 1 jusqu'à la fin du tour.	Eau -1 Si l'attaque est réussie, repousse la cible jusqu'à X cases par succès non-explosif, dans la direction opposée. Son Initiative devient 0 jusqu'à sa prochaine activation.		

