



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > **Introduction à L5R et Rokugan**

Introduction à L5R et Rokugan

mercredi 4 janvier 2006, par [Gap](#), [Sendoshi](#)

Le décor

A l'origine, les neuf enfants du Soleil (Dame Amaterasu) et de la Lune (Seigneur Onnotangu) chutèrent des cieux après s'être battus contre ce dernier. Ils arrivèrent tous sur la terre des hommes, à l'exception de Fu-Leng : celui-ci chuta dans un gouffre qui liait l'enfer (Jigoku) au monde des humains (Ningen-do), et fut corrompu par la Souillure. Il devint fou, et, remontant à la surface, il leva une armée de monstres souillés dans la région que l'on nomme Outremonde (Shadowlands), afin de détruire l'empire que ses frères et soeurs avaient créé. Mais pendant ce temps, ceux-ci n'étaient pas restés inactifs :

- Hantei, le plus vaillant, fonda la dynastie des empereurs, à la quelle se subordonnent les clans fondés par ses frères et soeurs.
- Hida, le plus fort, fonda le clan du Crabe, défenseur de l'Empire contre les hordes d'Outremonde.
- Dame Doji, la plus douce, fonda le clan de la Grue, composé de duellistes, de courtisans et d'artistes.
- Akodo, le stratège, fonda le Clan du Lion, bras armé de l'Empereur.
- Togashi, le silencieux, se retira dans les montagnes en compagnie de ceux qui choisirent de le suivre.
- Shiba l'éternel se mit au service d'une tribu humaine de magiciens, et fonda avec eux le clan du Phénix.
- Son jumeau, Bayushi l'incompris, créa le Clan du Scorpion, et leur enseigna le mensonge et la dissimulation.
- Dame Shinjo l'exploratrice emmena les siens

au-delà des frontières de l'empire. Lorsqu'ils en revinrent après plusieurs centaines d'années, ils portaient le nom de clan de la Licorne.

Toujours en butte aux incursions des hordes maléfiques de Fu Leng, les clans sont également prompts à se déclarer mutuellement la guerre. Mais ils se sont unis contre le frère maléfique, qui fut vaincu grâce à l'aide du premier moine - Shinsei, le fondateur de la philosophie connue sous le nom de Shintao (un amalgame du Taoïsme et du bouddhisme Zen). Aujourd'hui, mille ans après la chute des Kamis et la défaite de Fu-Leng, l'Outremonde semble connaître un regain d'activité.

Avant de jouer à Five Rings

Il faut comprendre que la culture Rokugani est radicalement différente de la nôtre. Tous nos concepts moraux et sociaux sembleraient barbares à un rokugani, et le terme local d'"honneur" ne recouvre pas du tout le type de comportement que l'on attendrait ici. Ainsi, le mensonge est socialement recommandé s'il préserve la réputation de quelqu'un. Autre exemple, une preuve matérielle est légalement sans valeur face au témoignage d'une personnalité de haut rang.

Par ailleurs souvenez-vous : Rokugan n'est tout de même pas le Japon, fût-il médiéval - Five Rings est au Japon ce que D&D pourrait être à l'occident (même si de nombreux joueurs souhaiteront me tuer après avoir lu cette phrase). Mais c'est aussi la grande réussite de ce jeu : dépayser sans enfermer dans un carcan, et sans vous obliger à faire un stage à Tokyo pour jouer un samouraï dans les règles de l'art.



L'aspect technique

Plusieurs systèmes ont existé au fil du temps : Trois éditions classiques (désormais quatre) ont utilisé le Roll&Keep (d10), et une édition a utilisé le système d20 cher à Donjons&Dragons 3. A l'heure actuelle, le système d20 a été abandonné et la troisième édition du système d10 est la base des sorties récentes.

Le d10

Ce système a connu trois précédentes éditions : La première, sortie en 1996 et traduite en 1998, a popularisé le jeu. La plupart des suppléments sortis avant 2002 font référence à celle-ci. La deuxième édition, sortie en 2001 et traduite en 2002, a changé un certain nombre d'éléments de la première dans le but de l'équilibrer, mais elle a connu un relatif échec auprès des fans de la première heure. Elle était de plus concurrencée à la même époque par le système d20. Enfin, la troisième édition, parue en 2005, reprend de nombreux éléments de la première édition et remet à plat le système de règles. La quatrième édition (2010) semble proche de la troisième, mais a été revue, allégée et clarifiée.

Le système R&K est relativement simple, et n'utilise que des dés à 10 faces : les règles sont basées sur un jet de dé mêlant un Trait et une Compétence. En troisième édition, on jette autant de dés que (Trait+Compétence), en ne conservant qu'un nombre de dés égal au Trait (ces dés sont choisis par le joueur - généralement il choisira les plus hauts, mais il peut faire exprès de rater une action en choisissant les résultats les plus faibles). On les additionne, on ajoute les éventuels bonus, et on doit obtenir un nombre supérieur à un niveau de difficulté annoncé par le MJ, qui peut varier de 5 pour l'action la plus simple à 50 ou plus pour les plus difficiles.

Un système spécial régit les duels, et un type de jet dit "d'opposition" existe également. La magie est simple, basée sur les cinq éléments (ou anneaux) : Terre, Air, Feu, Eau, Vide. Chaque personnage, même non-magicien, possède un lien avec chacun

de ces anneaux. Celui du Vide (Void, à ne pas confondre avec le Néant) permet lorsqu'on y fait appel d'accomplir une action qu'on jugerait autrement impossible. De plus, un point du système est très bien pensé : en demandant un facteur de difficulté plus élevé avant d'effectuer son jet, le joueur peut tenter d'obtenir des effets plus précis ou puissants, en particulier en ce qui concerne la magie, mais aussi pour les autres compétences.

Pour ce qui est de la création de personnages, les joueurs choisissent leur clan, leur famille et leur formation (technique d'école et compétences). Ils ont également accès à de nombreux avantages et désavantages (à la GURPS). La place me manque pour dire tout le bien que je pense de ce système de jeu : facile, efficace, rapide... L'ensemble des règles est géré très facilement, et me semble accessible même à un maître de jeu débutant.

Le système d20

Il était avant tout prévu pour une extension de "Donjons & Dragons 3" nommée "Oriental Adventures". Celle-ci permet aux joueurs de D&D de visiter Rokugan, tout en conservant un système de classes qui leur est familier. Plusieurs suppléments spécifiques permettent aux joueurs de D&D de rattraper leur retard dans la connaissance de Rokugan et d'y créer des personnages locaux, notamment "Rokugan d20".

Après avoir testé ce système avec Rokugan d20, je ne peux que regretter le manque d'adéquation avec l'univers de Five Rings. Cela dit, le système d20 a déjà fait ses preuves dans un autre style d'univers... alors si vous l'appréciez et souhaitez faire une excursion en orient, pourquoi pas ? Je vous suggère tout de même d'essayer le système original si vous en avez l'occasion.

Quel que soit le système choisi

On peut jouer toute sortes de scénarios, du combat sanglant (aussi surnommé Full Metal Kimono) aux intrigues les plus complexes, en passant par des scénarii d'ambiance pure. Comme dans la plupart des jeux, la qualité du MJ fera la différence. A noter pour ceux qui utilisent le système original



l'existence de deux suppléments mythiques, mais également épuisés (à rechercher en occasion) : "*Otosan Uchi*", la capitale de Rokugan, une ville où passer des dizaines de parties (et l'endroit où se déroulera le coup d'état du clan du Scorpion), et "*La Cité des Mensonges*", dédié à Ryoko Owari, une ville des terres du clan du Scorpion (là encore, des mois d'aventures).

Autre point important : AEG, créateur du jeu, sort des suppléments de qualité très variable, sans même évoquer les goûts personnels. Ils permettent généralement de découvrir une nouvelle facette de Rokugan, et sont donc souvent incontournables, mais je ne saurais que trop vous conseiller de

consulter la sous rubrique "Suppléments" avant de vous ruer sur un ouvrage.

Le Kit de Démarrage

Pour la troisième édition, un pack Livre de base + Quatre vents + Empire d'émeraude vous permettra de jouer selon vos envies. Les autres suppléments offrent de multiples options et infos supplémentaires, mais ils restent accessoires.

Dès que la quatrième édition sera disponible en français, nous vous ferons des suggestions à ce sujet.