



# Legends of the Five Rings (L5R)

**Legends of the Five Rings (L5R)** vous transporte à Rokugan, empire d'inspiration chinoise et japonaise. Vous incarnez le leader d'un des neuf clans majeurs de l'Empire ; que ce soit par la force de vos armées, l'habileté de vos courtisans, la sagesse de vos prêtres, vous devez affirmer la suprématie de votre clan.

Document réalisé par Deadplayer / Kasuga To  
Mai 2014

Les règles sont présentes dans les starters sous la forme de deux livrets, Basic et Advanced ; une fausse bonne idée qui rend la recherche d'un point de règle difficile. Les règles complètes du jeu sont disponibles à cette adresse :

[http://rules.l5r.com/images/2/22/Ivory Comprehensive Rules.rtf](http://rules.l5r.com/images/2/22/Ivory%20Comprehensive%20Rules.rtf)

Le présent document a pour vocation de présenter l'essentiel des règles mais doit être complété avec les règles officielles, pour diverses règles mineures ou l'explication de certains keywords.

## Sommaire

|                            |   |                                    |    |
|----------------------------|---|------------------------------------|----|
| Présentation générale..... | 2 | Phase d'attaque.....               | 10 |
| Types de cartes.....       | 3 | Phase de dynastie.....             | 12 |
| Début du jeu.....          | 7 | Gagner la partie.....              | 13 |
| Déroulement du jeu.....    | 8 | Règles supplémentaires.....        | 14 |
| Phase d'action.....        | 9 | Résumé des actions par défaut..... | 17 |

Chaque clan dispose d'un **Stronghold** (forteresse) spécifique, votre « quartier général ». Il vous donne des pouvoirs particuliers ainsi que les trois caractéristiques de votre clan (de haut en bas) :

- la résistance de vos provinces,
- votre production en or,
- votre Honneur familial de départ.

La particularité de L5R est qu'il existe plusieurs façons de gagner, bien différentes. Chaque clan est souvent orienté vers une **condition de victoire** spécifique mais chacun peut construire son jeu selon ses préférences. Les quatre conditions de victoire sont les suivantes :

- victoire à l'honneur : le joueur doit atteindre 40 en Honneur familial,
- victoire militaire : le joueur doit détruire toutes les provinces de son adversaire,
- victoire au déshonneur : le joueur doit abaisser son adversaire à -20 en Honneur familial,
- victoire à l'illumination : le joueur doit mettre en jeu les fameux cinq anneaux élémentaires.



La deuxième particularité est que chaque joueur dispose de **deux decks** pendant la partie :

- le deck Dynasty, qui permet de mettre en jeu des personnalités et des ressources ;
- le deck Fate, composé surtout de cartes Strategy (action) ainsi que d'attachements divers (suivants, objets, sorts) et parfois d'anneaux élémentaires.

Le domaine de chaque joueur comporte au début de la partie **quatre provinces**. Ces provinces sont représentées par des cartes Dynasty, placées entre les deux decks (cf. illustration p.12 du Basic Rulebook). Dès qu'une carte Dynasty entre en jeu la province est remplie avec une nouvelle carte Dynasty, face cachée.

L'espace devant le joueur est sa « maison » (Home) – les unités sont à la maison quant elles ne sont pas sur le champ de bataille.

C'est depuis les provinces que les cartes Dynasty entrent en jeu. Les cartes Fate, elles, sont piochées au fil de la partie et forment la main du joueur.

Une personnalité ainsi que toutes les cartes qui lui sont attachées forment une unité (**Unit**).



Un effet de carte commençant par un déclencheur en caractères gras est une capacité, qui peut être déclenchée au choix du joueur si les circonstances s'y prêtent (exemple : **Battle:** Give your target opposed Personality +2F.).

Un effet de carte sans déclencheur est un trait, dont l'effet s'applique de façon permanente (exemple : le trait du Stronghold du clan du Crabe ci-contre).

Les cartes vont régulièrement être inclinées et redressées. Le symbole , présent sur de nombreuses cartes, est un raccourci pour « inclinez cette carte ».

## Types de cartes

Sur la plupart des règles on trouve du texte en italique : il s'agit soit du Flavor Text, un texte d'ambiance lié à l'univers du jeu, soit de précisions ou de rappels de règles.



### Hors deck / Stronghold et Sensei

Le Stronghold est décrit au début de ce document. Il peut être complété d'un (et un seul) Sensei.

Le Sensei modifie les stats du Stronghold. Il permet aussi de bénéficier de nouvelles capacités.

Les Sensei peuvent être All Clans, et jouables par tous les joueurs ; ou réservés à un ou plusieurs clans.



### Dynasty / Personality

En haut : Force / Chi

Au milieu : Honneur Requis / Coût en or / Honneur personnel

Keywords : les mots-clés en gras correspondent à des effets décrits dans les règles, les autres peuvent avoir des effets grâce à d'autres cartes.

Avoir 0 en Force n'a pas de conséquence, en revanche une personnalité qui se retrouve à 0 Chi est détruite.



### Dynasty / Holding

Au milieu : Coût en or

La plupart des ressources peuvent être utilisées soit pour produire de l'or, soit pour effectuer une action particulière.

Les ressources entrent en jeu inclinées, sauf les Fortifications.

Les Fortifications entrent en jeu attachées à la province où elles sont apparues, et sont détruites si la province est détruite. Pendant une bataille les capacités d'une Fortification ne peuvent être utilisées que si la bataille a lieu dans la province de la Fortification.



### Dynasty / Event

Un événement qui apparaît dans une province y reste jusqu'à ce que le joueur effectue l'action indiquée. Certains événements sont mis en jeu et apportent des effets permanents.

Toutes les cartes de Fate possèdent une valeur de Focus, en bas au centre dans le rond noir.



### Fate / Strategy

Une carte Strategy est jouée directement de la main du joueur. Elle est défaussée après utilisation.

Certaines cartes Strategy demandent de payer un coût en or, indiqué dans un petit rond doré.



### Fate / Ring

Un joueur peut utiliser la capacité d'un anneau, soit en défaussant la carte de sa main comme une carte Strategy, soit en inclinant la carte après avoir mis l'anneau en jeu.

Chaque anneau comporte des conditions d'entrée en jeu particulières.

Les trois types d'attachements rentrent en jeu attachés à une personnalité. Ils sont détruits si la personnalité est détruite. Ils disposent tous d'un coût en or à payer pour faire entrer en jeu l'attachement.



### Fate / Follower (Attachment)

En haut : Force / Chi (0)

Au milieu : Coût en or

À la résolution d'une bataille la Force d'un suivant compte si le suivant est redressé, que sa personnalité soit elle-même inclinée ou redressée.



### Fate / Item (Attachment)

En haut : modificateur de Force / modificateur de Chi

Un objet modifie directement les stats de sa personnalité, que l'objet et la personnalité soient inclinés ou non.

Une personnalité peut porter une seule armure (Armor) et une seule arme (Weapon).

Une personnalité Kensai peut porter deux armes si aucune d'elles

n'est à deux mains (Two-Handed).



### Fate / Spell (Attachment)

Un sort ne peut être attaché qu'à une personnalité Shugenja.

Les joueurs dévoilent leur Stronghold. Ils peuvent éventuellement y ajouter un Sensei, une carte spéciale qui complète le Stronghold

On commence par comparer l'Honneur familial (Family Honor) de départ de chaque joueur (y compris le modificateur éventuel du Sensei) :

- le joueur avec le plus grand Honneur familial commence la partie, il utilise la face à bords noirs de son Stronghold ;

- le second joueur utilise la face à bords blancs de son Stronghold, un peu plus forte.

En cas d'égalité d'Honneur de départ le premier joueur est désigné au hasard.

Chaque joueur pioche 5 cartes de son deck Fate pour constituer sa main de départ.



### Tour de jeu

Les joueurs alternent les **tours de jeu**, chacun leur tour. Le tour du joueur se divise en trois étapes :

- phase d'action
- phase d'attaque
- phase de dynastie

### Actions

Pendant la partie les joueurs agissent en réalisant des **actions**, de différents types :

- actions Limited ou Open pendant la phase d'action ;
- actions Engage ou Battle pendant la phase d'attaque ;
- actions Dynasty pendant le phase de dynastie ;
- actions Interrupt qui interrompent une autre action.

Quel que soit leur type toutes les actions suivent les règles suivantes :

- les effets d'une action durent jusqu'à la fin du tour ;
- on ne peut pas utiliser une action sur une carte inclinée ;
- on ne peut utiliser chaque action qu'une fois par tour.

## Phase d'action

Le joueur actif commence par retourner les cartes de Dynasty dans ses provinces face visible.

Il redresse ensuite ses cartes inclinées ; il est important de noter que le joueur dont ce n'est pas le tour ne redresse pas ses cartes pendant le tour de son adversaire.

## Round d'action

Les joueurs, en commençant par le joueur actif, jouent une action chacun son tour, jusqu'à ce que les deux joueurs passent consécutivement (si un joueur passe il peut jouer plus tard si son adversaire n'a pas lui-même passé). Les actions jouables sont de deux types :

- le joueur actif peut jouer des actions Limited et Open ;
- l'autre joueur ne peut jouer que des cartes Open.

Les joueurs disposent pendant cette phase d'un certain nombre d'actions toujours disponibles, décrites sur les cartes d'aides de jeu dans les starters (Action Phase Player Abilities).

On peut pendant cette phase équiper des attachements à nos personnalités, utiliser des pouvoirs des personnalités ou des ressources, jouer des cartes Fate de sa main... Les joueurs peuvent faire agir leurs courtisans pour gagner de l'honneur ou en faire perdre à l'adversaire ; ils peuvent aussi se préparer pour la guerre, en attaque ou en défense.



## Phase d'attaque

Le joueur actif peut déclarer une attaque. Son objectif sera de détruire une ou plusieurs provinces adverses.

Une bataille se déroule alors dans chacune de ces provinces.

## Actions de bataille

Toutes les actions jouées pendant la phase d'attaque (Battle, Engage, Interrupt) suivent les règles suivantes :

- un joueur doit avoir une unité à la bataille pour jouer une action de bataille (sauf action Absent) ;

- la personnalité qui effectue l'action ainsi que toutes les cibles (target) de l'action doivent être dans la bataille (sauf action Home).

## Assignment

L'attaquant assigne en premier ses unités : il place les personnalités redressées de son choix en face d'une ou de plusieurs provinces. Le défenseur assigne alors ses propres unités.

Les personnalités inclinées ne peuvent pas être assignées.

## Segment d'action - Engage

Le défenseur puis l'attaquant peuvent effectuer des actions Engage, comme une attaque surprise ou divers bonus.

Il existe deux actions Engage particulières :

- Cavalry : En tant qu'action Absent Engage un joueur peut déplacer une unité Cavalry, située à la maison ou dans une autre bataille, dans cette bataille. Une unité est Cavalry si la personnalité et tous ses suivants éventuels sont Cavalry.

- Naval Invasion : l'attaquant peut effectuer une première action Battle, avant le défenseur, à condition que l'action vienne de l'unité d'une personnalité Naval.

## Segment d'action - Battle

Comme pendant la phase d'action les joueurs effectuent des actions chacun leur tour. Ils ne peuvent jouer que des actions Battle.

C'est le défenseur qui a la première opportunité de jouer une action Battle.

Le but est d'obtenir la meilleure armée. Les effets les plus courants permettent :

- d'obtenir des bonus de force ou d'infliger des malus ;



- d'incliner les personnalités inclinées ou de redresser les siennes (rappel : une action sur une personnalité inclinée ne peut pas être utilisée) ;

- de renvoyer les unités adverses à la maison ou de faire (re)venir les siennes en renfort.

## Résolution de la bataille

Quant les deux joueurs ont passé consécutivement on passe à la résolution de la bataille. Chaque joueur totalise la Force de ses personnalités redressées et de ses suivants redressés (les cartes inclinées ne comptent pas ; un objet, incliné ou non, ajoute directement sa force à la personnalité à laquelle il est attaché).

Le camp le plus fort l'emporte, toutes les unités du perdant sont détruites.



Si c'est l'attaquant qui l'emporte on vérifie s'il détruit la province attaquée. Si le total de force de l'attaquant est supérieur au total du défenseur + la résistance de la province, la province est détruite également.

En cas d'égalité les deux armées sont détruites.

Chaque carte détruite lors de la résolution rapporte 2 points d'Honneur familial à l'adversaire.

Après la bataille les unités survivantes retournent à la maison ; les unités attaquantes sont inclinées (sauf personnalité Conqueror).

## Phase de dynastie

Le joueur actif et lui seul peut jouer des actions **Dynasty**. C'est à cette phase que le joueur met en jeu de nouvelles personnalités et ressources.

### Recruit

L'action Recruit est une action Repeatable qu'on peut donc jouer plusieurs fois par tour :

- l'action de recrutement permet de mettre en jeu une personnalité ou un Holding (ressource) présent face visible dans une de ses provinces.

Il faut pour cela payer le coût en or de la carte, en inclinant des ressources déjà acquises et qui produisent de l'or, ou le Stronghold qui a une production d'or de base. Les coûts sont comptés de façon globale (si vous avez par exemple 2 cartes qui produisent 4 or, vous pouvez recruter une carte qui coûte 5 et une autre qui coûte 3).

Il est possible d'accompagner l'entrée d'une et une seule personnalité par tour d'une proclamation (**Proclaim**). Le joueur gagne alors un montant d'Honneur familial égal à l'honneur personnel de la personnalité.

Chaque personnalité dispose d'un Honneur requis. Si l'Honneur familial du joueur est inférieur à ce montant la personnalité ne peut pas être mis en jeu. Si un joueur subit une perte d'Honneur familial infligée par un autre joueur il peut ignorer l'Honneur requis de ses personnalités jusqu'à la fin de la partie.

Recruter une personnalité d'un clan différent du vôtre coûte 2 Or de plus. Cette pénalité ne s'applique pas aux personnalités neutres, n'appartenant à aucun clan.

Les ressources achetées lors de cette phase entrent en jeu inclînées, elles ne peuvent donc pas être utilisées immédiatement.



Le joueur actif peut aussi défausser des cartes de sa province ; par exemple des cartes trop chères à payer en début de partie, ou des ressources s'il a déjà beaucoup de revenu mais pas assez de personnalités.

À la fin du tour le joueur actif pioche une carte de son deck Fate. S'il possède alors plus de huit cartes en main, il doit en défausser pour ne pas dépasser huit. Cette taille de main (Maximum Hand Size) peut être modifiée par certaines cartes.

Le tour du joueur actif est terminé, il passe la main à son adversaire qui devient le joueur actif et réalise son tour de jeu selon les mêmes étapes.

## Gagner la partie

Le jeu s'arrête quand une condition de victoire est remplie.

### Victoire à l'honneur

Un joueur gagne à l'honneur quand il démarre son tour à 40 ou plus d'Honneur familial.

### Victoire militaire

Un joueur gagne militairement quand il détruit la dernière province de son adversaire.

### Victoire au déshonneur

Un joueur gagne au déshonneur quand son adversaire termine son tour avec -20 ou moins d'Honneur familial.

### Victoire à l'illumination

Un joueur gagne à l'illumination quand il a posé devant lui cinq anneaux avec cinq mots clé élémentaires différents (Air, Earth, Fire, Void, Water).



### La Faveur impériale

La Faveur impériale représente l'avantage obtenu par un clan à la cour impériale, et permet d'utiliser cette influence pendant la partie. La Faveur est unique, elle est représentée par la carte fournie dans chaque starter, ou par une figurine ou un autre objet.



Au début du jeu la faveur n'est contrôlée par aucun joueur. En tant qu'action Limited, le joueur peut réclamer la faveur (**Lobby**) en inclinant une de ses personnalités avec au moins 1 point d'honneur personnel. Il doit pour cela disposer du plus haut Honneur familial.

Certaines cartes permettent d'obtenir divers effets avec la Faveur ; il existe deux actions de base disponibles qui demandent de défausser la Faveur :

- action Limited : défausser une carte (Fate) pour piocher une carte ;
- action Battle : renvoyer à la maison une personnalité ennemie attaquante.

### Les duels

Certaines cartes permettent de déclencher un duel. Le joueur qui lance le duel désigne une de ses personnalités et une de l'adversaire pour le duel. Il est parfois possible de refuser le duel mais avec certaines conséquences ; chaque duel prévoit ses propres conséquences pour le vainqueur et/ou le perdant.

Le duel est une confrontation du Chi des personnalités. Avant de frapper les joueurs jouent des cartes dans leur « Focus Pool » pour augmenter leur valeur de Chi.

En commençant par le défié, chaque joueur a le choix entre **Focus** et **Strike**. Focus permet de jouer une carte, soit de sa main soit la première carte de son deck Fate, dans le Focus Pool. Les joueurs alternent jusqu'à ce que l'un d'eux frappe (Strike). Si un joueur a déjà joué 4 Focus, il est obligé de frapper.

Quand la frappe a lieu les joueurs révèlent leurs cartes « focusées ». On résout en premier les éventuels effets **As a Focus effect** de ces cartes, mais ensuite on ne regarde que la valeur de Focus des cartes.

Chaque joueur additionne le Chi de sa personnalité et les Focus de chaque carte jouée : le plus haut total gagne le duel.

En cas d'égalité une personnalité Duelist l'emporte contre une personnalité non-Duelist, sinon c'est un match nul et les deux personnalités subissent l'effet de la défaite.

### Le déshonneur

Une personnalité peut être déshonorée par un effet de carte. La personnalité est retournée à 180° pour indiquer son déshonneur.

Une personnalité déshonorable a un Honneur personnel de 0.

Quand une personnalité déshonorable est détruite, le joueur qui la contrôlait perd un montant d'Honneur familial égal à l'Honneur personnel imprimé de la personnalité.

Une personnalité peut être réhonorée par un effet de carte. Elle peut aussi être réhonorée à la place d'un gain d'honneur, dans les cas suivants :

- quand un joueur devrait gagner de l'honneur grâce à une action venant d'une de ses personnalités déshonorées ou qui la prend pour cible ;

- quand un joueur devrait gagner de l'honneur en attachant une carte à une de ses personnalités déshonorées ;

- quand un joueur avec une ou plusieurs personnalités déshonorées devrait gagner de l'honneur en détruisant des cartes adverses lors de la résolution d'une bataille.



## Ranged Attacks, Melee Attacks

Certaines cartes possèdent des effets d'attaque à distance ou en mêlée : « **Battle** : Ranged 3 Attack », ou « **Melee** : Melee 6 Attack ».

Ces deux effets sont identiques. Un effet de Ranged ou de Melee de force X permet de cibler un suivant ou une personnalité sans suivant, et de le/la détruire si sa Force est égale ou inférieure à X.

Si la Force de la cible est supérieure à X il n'y a pas d'effet. L'attaque ne touche qu'une seule carte quelle que soit sa force (exemple : si un effet de Ranged/Melee de 6 vise une personnalité de Force 4 et un suivant de Force 2, seul le suivant sera détruit, la force restante n'atteint pas la personnalité).

Il est possible de combiner des effets de Ranged au sein d'une même unité, ou des effets de Melee (on ne peut pas combiner Ranged et Melee ensemble). Exemple : si une unité comporte une personnalité avec une Ranged Attack de 4 et un suivant une Ranged Attack de 2, il est possible d'effectuer une attaque combinée de valeur 6.

## Fear

Certaines cartes possèdent des effets de Fear (peur), de type « **Battle** : Fear 3 ».

Un effet de Fear de force X permet de viser une personnalité sans suivant ou un suivant et de l'incliner si sa force est égale ou inférieure à X.

Les effets de Fear peuvent être combinés entre eux au sein d'une unité, comme les effets de Ranged ou de Melee ci-dessus.

## Tacticiens

Certains personnages ont le mot-clé Tactician. Ces personnages disposent d'une action

Battle supplémentaire : défausser une carte de sa main pour gagner un bonus de Force égal à la valeur de focus de la carte défaussée.

## Résumé des actions par défaut

Certaines actions sont dites « from the rulebook » : elles ne nécessitent pas de cartes et peuvent toujours être jouées (une fois par tour néanmoins comme n'importe quelle action, à moins d'être Repeatable).

### Actions limited

- Cycle : au premier tour le joueur peut mettre autant de cartes face visibles dans ses provinces en bas de son deck Dynasty, et remplir les provinces avec de nouvelles cartes face visible (cette action sert à éviter les mauvaises sorties, si l'on n'a aucune ressource à sortir au premier tour par exemple)

- Lobby : si le joueur a le plus haut Honneur familial, il peut inclincer une de ses personnalités avec un Honneur personnel au moins égal à 1 pour prendre la Faveur impériale

- Favor : le joueur peut défausser la faveur et une carte de sa main pour piocher une carte de son deck Fate

- Kharmic (Repeatable) : le joueur peut défausser une carte Kharmic de sa main pour piocher une carte, ou défausser une carte Kharmic face visible dans une de ses provinces et remplir la province avec une nouvelle carte face visible



### Actions Open

- Equip : le joueur peut équiper un attachement à une de ses personnalités en payant le coût en or de l'attachement

### Actions Engage

- Cavalry : en tant qu'action Absent Engage un joueur peut déplacer une unité Cavalry, située à la maison ou dans une autre bataille, dans cette bataille. Une unité est Cavalry si la personnalité et tous ses suivants éventuels sont Cavalry.

- Naval Invasion : l'attaquant peut effectuer une première action Battle, avant le défenseur, à condition que l'action vienne de l'unité d'une personnalité Naval.

### Actions Battle

- Favor : le joueur peut défausser la faveur pour renvoyer une personnalité attaquante ennemie dans son fief

- Reserve : le joueur peut recruter une de ses personnalités Reserve face visible dans une province, ou équiper un attachement Reserve à une de ses personnalités (seulement si la personnalité concernée est Opposed)

## Actions Dynasty

- Recruit (Repeatable) : le joueur peut faire entrer en jeu une personnalité ou une ressource présente face visible dans une de ses provinces, en payant le coût en or
- Proclaim : vous pouvez gagner en Honneur familial la valeur d'Honneur personnel d'une personnalité de votre clan que vous avez recrutée
- Discard (Repeatable) : vous pouvez défausser une carte face visible dans une de vos provinces