



# Guerres d'été

“Là c'est mon tour !”  
Doji Kuwanan

L'été est là et il amène avec lui les grandes batailles de l'année.

La guerre des clans a divisé et affaibli l'Empire. Les batailles qui seront menées cette année seront décisives pour sa survie. Quelles alliances, quelles factions survivront aux champs de bataille ?

Mais au-delà de la survie de l'Empire, où tous pourraient tout perdre, d'autres questions, que certains ne considèrent déjà plus comme subsidiaires, se posent. Qui, des vainqueurs, se sera le plus distingué ? Qui pourra unir le peuple pour reconstruire l'Empire ? Qui obtiendra le soutien politique et financier indispensable à cette tâche ? Qui aura profité de cette crise ? Qui y aura tout perdu, tout sacrifié ?

Le système que nous vous proposons ici prend en compte ces deux aspects. En effet, il s'agira non seulement pour vous de vous concerter et organiser assez bien pour vaincre vos ennemis communs (puisque la plupart des affrontements seront de ce type), mais surtout de vous assurer l'avantage au sein de ses alliances plus ou moins précaires, voire d'user de ces affrontements pour vous poser en nouveau leader ou créer de fait de nouvelles alliances...

Dans cette optique, il s'agira de gérer les batailles à une assez grande échelle, sans prendre en compte de manière détaillée chaque mouvement de troupe, type d'armement, etc.

Chaque faction disposera d'un groupe de commandement constitué au minimum d'un Rikugunshokan (donnant les ordres aux troupes), assisté par autant d'Aides qu'il le souhaite. Chaque membre de ce groupe disposera d'un nombre de points de Go égal à son annonce (matérialisé par des pions).

## Phase 1 : Répartir les troupes et les généraux

Lors de la Cour d'Hiver, les mouvements des armées ont déjà été effectués et celles-ci dont donc maintenant placées dans diverses régions de l'Empire, moyennant quelques déplacements de printemps.

Ce n'est pas le cas par contre des généraux. En effet, ceux-ci n'ont pas besoin de se préoccuper de contingences d'intendances, et se déplacent le plus souvent sur des montures rapides, voire par des moyens bien plus rares et plus rapides.

La première phase de ces affrontements d'été consistera donc pour chacun à choisir lesquels de ses généraux il envoie dans chaque région afin que les compétences de ceux-ci servent au mieux ses intérêts et ceux de ses alliés. Ainsi, au terme de cette première phase, chaque faction aura attribué un ou plusieurs généraux à chaque région concernée par les affrontements de l'été.

## Phase 2 : Constituer les armées

Si traditionnellement, les armées des Clans se mélangent peu, il n'en va pas de même cette année, et ce pour deux raisons. Tout d'abord, beaucoup de clans et factions ont vu leurs armées divisées ou décimées par les événements des ces dernières années et ne disposent ainsi plus d'armées aussi efficaces et complètes qu'auparavant. D'autre part, l'ampleur des enjeux, la force de l'ennemi et les conséquences d'un échec sont telles que rien de moins que les armées les plus efficaces et les plus complémentaires ne peut être envisagé, qui voudrait moins qu'une ligne de crabe protégeant des shugenjas phénix pour les affrontements à venir ?

Il va donc s'agir en prélude des batailles de constituer du mieux possible des armées, chacun disposant d'unités de types différents, de généraux et d'unités d'élite aux capacités uniques. A partir de cette base, les envoyés des diverses factions négocieront donc la constitution d'armées mises chacune sous le commandement d'un général particulier, qui les mènera ensuite à la bataille (sans que celles-ci perdent forcément toute loyauté envers leur faction et ses intentions).

Comment est constituée une armée ?

**De manière résumée : 8 unités et un général.**

Donc, qu'est ce qu'une unité ?

Les unités correspondent à des bataillons, que l'on assemble pour composer une armée.

Il existe 4 types d'unités :

- ▲ Ashigarus et assimilés
- Samourais
- Cavalerie (vaut 2 unités)
- Shugenjas

Chacune de ses unités à une valeur exprimée en termes de niveau d'expérience :

- Standard : Il s'agit d'une unité rompue au combat, sans bonus ni malus particulier.



- Elite : Il s'agit d'une unité exceptionnelle disposant de capacités ou bonus uniques. Seules les unités d'élite disposent de capacités individuelles mais en contrepartie elles disposent parfois d'une notion de l'honneur très marquée et pourrait s'opposer à certains ordres.

Et qu'est ce qu'un général ?

Il s'agit de la personne qui dirigera l'armée. C'est donc le représentant de la faction du général qui donnera par son intermédiaire les ordres à cette armée.

Chaque général dispose de certaines caractéristiques :

- Une compétence de Go représentant ses compétences de commandement.
- Formations de prédilection : Une ou plusieurs formations d'armées permettent à ce général d'utiliser sa ou ses capacités spéciales.
- Capacité spéciale : Chaque général disposera d'une ou plusieurs manœuvres ou bonus particuliers, qui, utilisé à bon escient, lui permettront d'avoir l'avantage.
- Clans ennemis : Les unités de ces clans ne peuvent en aucun cas se trouver sous les ordres de ce général, sauf s'il s'agit d'alliés majeurs.
- Force individuelle : Plus celle-ci est faible, plus ce général a de chances de laisser sa vie dans la bataille si les choses ne se passent pas bien (Valeur de 0 à 5)

Comment assembler les deux ?

Pour composer une armée, il faut donc huit unités, mises sous les ordres d'un général. Les types de formations (composition d'une armée) sont très codifiées et se retrouvent dans tous les clans (à l'exception de deux formations spéciales, accessibles uniquement à des factions particulières).

La formation donne les caractéristiques de l'armée :

Feu (Attaque), Air (Défense), Terre (Moral) et Eau (Mouvement).

Le général et les unités d'élite peuvent ponctuellement ajouter des bonus ou des capacités spéciales.

Si une armée est constituée d'unités appartenant au moins à 3 factions, elle gagne un bonus de Terre de 1 point. Si 3 factions au moins y disposent chacune d'au moins 2 unités, elle dispose d'un bonus de Terre supplémentaire de 1. Ceci reflète notamment la situation politique actuelle ou seules les alliances entre factions permettent aux troupes et au peuple d'espérer survivre face aux troubles de l'Empire.

Il existe plusieurs types de formations générales :

**Ashigarus**

1 / 2 / 0 / 1



**Infanterie légère**

2 / 2 / 1 / 1



**Shugenjas**

3 / 1 / 2 / 2



**Infanterie lourde**

3 / 3 / 2 / 1



**Section d'Assaut**

4 / 2 / 3 / 1



**Cavalerie légère**

2 / 3 / 2 / 2



**Samourais**

3 / 2 / 3 / 2



**Cavalerie lourde**

4 / 1 / 2 / 3



Formations spéciales

(accessibles uniquement à certains généraux)

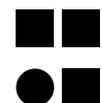
**Légion Impériale**

3 / 4 / 3 / 1



**Commando**

2 / 0 / 0 / 2



En absence de toute formation, une armée ne peut utiliser de capacités ou manœuvres spéciales, et vaut 1 / 1 / 0 / 0

Les unités surnuméraires seront stationnées en renfort (c'est-à-dire en marge des combats) sur le champ de bataille en question.



### *Phase 3 : Plan de bataille*

Tous les représentants ayant des unités dans une région donnée constituent un conseil de guerre et participent ainsi à l'élaboration du plan de bataille.

Des objectifs essentiels seront assignés à chaque bataille, qu'il s'agisse de positions à prendre, à tenir ou d'actions spécifiques à mener localement pour conserver globalement l'avantage sur l'ennemi et parvenir à la victoire de l'Empire.

Les représentants de toutes les factions présentes peuvent souhaiter assigner des objectifs intermédiaires, supplémentaires ou secondaires à des armées spécifiquement conçues. Le général et sa faction s'engage ainsi à ce que cette armée atteigne l'objectif déterminé pour le bien commun.

Lors de cette phase uniquement, chaque Rikugunshikan pourra dépenser des pierres de Go. Pour chaque pierre dépensée, il désigne une armée et pourra connaître : le nom du général et sa réputation globale, le type de formation et le nombre d'unités d'élite qu'elle comporte.

### *Phase 4 : Les batailles*

A ce stade, les unités sont constituées en armées, des généraux sont à leurs têtes et les objectifs sont clairs. Les affrontements peuvent commencer.

Les batailles se dérouleront par tours. A chaque tour, chaque représentant de faction (Rikugunshikan) déposera des ordres qui seront transmis à ses généraux et à ses troupes.

Comment qu'on bouge ?

La Carte de Bataille sera simple, les manœuvres fines (contournements et autres) étant gérées de manière synthétique en termes de bonus et malus à chaque armée. Ainsi, les déplacements serviront surtout à choisir quelles armées vont s'affronter et lesquelles pourront s'emparer des points décisifs et progresser vers leurs objectifs. Etant donné son rôle, la carte sera divisée en zones (cases). Les armées s'affronteront dès qu'elles sont présentes dans la même zone. Ainsi, le mouvement est exprimé en nombre de zones pouvant être parcourues en un tour.

Il existera certains obstacles sur la carte (eau, murs, etc.) qui ne pourront être traversés que par les zones ménagées à cet effet (sauf pouvoirs spéciaux d'unités ou de généraux).

Comment qu'on se casse la gueule ?

Lorsque deux armées s'affrontent, on compare le Feu de l'attaquant à l'Air du défenseur (tous les bonus étant comptés auparavant). La différence correspond au nombre de pertes. Dans tous les cas, chaque armée perd au minimum une unité.

Si la différence est supérieure à la force individuelle du général, celui-ci est tué.

Les pertes touchent théoriquement les unités de première ligne de manière aléatoire mais cela peut être largement modifié par les ordres donnés aux unités individuelles (voir les ordres aux unités).

Si les pertes dépassent le moral de l'armée, celle-ci se replie obligatoirement, en déroute. Elle se reformera une fois les renforts ajoutés si le général correspond toujours à sa constitution.

Une armée déjà mise en déroute qui doit à nouveau affronter le même opposant compte un malus de 1 en attaque et en moral pour le tour.

Changement de général.

Lorsqu'un général est tué, la faction disposant du plus grand nombre d'unités place un nouveau général. En cas d'égalité, celui des deux généraux ayant le plus de Force Individuelle s'impose, l'autre est éliminé.

Si, à n'importe quel moment, une faction dispose de la moitié des unités présente au sein d'une armée (ou plus), il peut imposer un nouveau général de sa faction. L'ancien général est alors retiré (mais pas tué).

Renforts

Toute armée ayant subi des pertes peut recevoir des renforts destinés à combler les unités manquantes, tant que celle-ci dispose d'un trajet libre menant aux campements des ses renforts. La faction du général décide d'accepter ou non les unités proposées en renfort, à l'exception des unités d'élite, dont la renommée est telle qu'on ne peut refuser leur arrivée sans insulter la faction en question.

Ordres aux armées

- Mouvement : Malus de 1 en défense si tous les points de mouvement sont utilisés
- Mouvement et attaque : Malus de 1 en attaque si tous les points de mouvement sont utilisés.
- Défendre : +1 à +5 en Air si l'unité dispose de fortifications.

Les ordres sont résolus par rang décroissant de Go du général de chaque armée.



Autres ordres :

- Utiliser une capacité spéciale : Les capacités spéciales des unités ne peuvent être utilisées qu'une fois. Elles le sont sur ordre de leur propriétaire, et non de leur général, au même moment que sont rendus les ordres.

Un Rikugunshokan peut dépenser une pierre de Go pour utiliser une seconde fois, et non une troisième, une capacité déjà utilisée.

- Rester en retrait : Pour une pierre de Go, toutes vos unités au sein de n'importe quelle armée (même si vous n'ene contrôlez pas le général) restent en arrière : elles seront détruites uniquement si elles sont les seules restantes (pour ce tour). Si la moitié des unités ou plus suivent cet ordre, l'armée perd 1 en Feu.

- Charger : Pour une pierre de Go, toutes vos unités au sein de n'importe quelle armée (même si vous n'ene contrôlez pas le général) chargent : elles seront les premières à être détruites mais l'armée gagne 1 en Feu si plus de la moitié de la première ligne charge.

### *Phase 5 : Qui se distingue ?*

Les armées de chaque faction accumulent du Prestige auprès du peuple, des armées et de la Cour du fait de leurs succès sur le champ de bataille. Dans ces trois cas, cependant, les critères ne sont pas les mêmes.

Le peuple a, par nature, le sens du sacrifice à l'Empire. De ce fait, il prête une attention particulière aux factions dont les unités se sont sacrifiées pour sa défense. Pour chaque perte d'une de ses unités en combat, une faction gagne un point de Prestige auprès du peuple, sous réserve que l'armée ait été victorieuse, ayant rempli ses objectifs essentiels, ou simplement survivante, dans le cas où la victoire totale serait acquise pour l'Empire.

La faction obtenant le plus de Prestige auprès du peuple pourra compter sur le soutien des masses laborieuses de Rokugan ainsi que sur la loyauté de ses propres heimins et étas.

Parmi la noblesse impériale, ceux qui s'impliquent dans les questions militaires disposent des critères de jugement généralement plus pragmatiques. Le résultat des actions stratégiques d'un rikugunshokan peut s'observer aisément.

Pour chaque perte d'unité infligée par une armée dirigée par un général de sa faction, le shokan acquiert un point de Prestige militaire. Pour chaque armée mise en déroute, il en acquiert deux.

Enfin, l'accomplissement des devoirs et la conquête

progressive de la victoire de l'Empire sont évidemment déterminants. Le shokan gagnera X points de Prestige par objectif atteint du fait des actions d'une armée dirigée par l'un de ses généraux (selon l'importance de l'objectif), il les perdra si il n'atteint pas l'objectif.

La faction obtenant, via son général en chef, le plus de Prestige sera considérée comme la plus à même d'unir les forces militaires de l'Empire. Tout militaire accordera un grand respect au rikugunshokan et à ses victoires et le considèrera comme le principal artisan de la survie de Rokugan.

Enfin, au-delà des appréciations populaire et militaire, il y a ce que l'Histoire retiendra des batailles. Une défaite peut être plus reconnue qu'une victoire s'il s'avère que les actions qui y ont été accomplies sont conformes aux préceptes fondateurs de la société et de l'Empire de Rokugan ou si le général sait en donner une image plus flatteuse. C'est au rikugunshokan de chaque faction qui reviendra l'honneur de narrer le récit des batailles de ses généraux et sa capacité à rendre compte de l'héroïsme de ses troupes sera déterminante pour l'appréciation de la Cour.

Le rikugunshokan qui aura été jugé le plus brillant et le plus conforme aux valeurs du Bushido, de l'Honneur et plus largement de la Cour sera soutenu et conseillé, voire directement aidé par des représentants influents des plus hautes instances de l'Empire.

Au-delà de ces considérations, cependant, nombreux sont ceux qui n'oublieront pas de prendre en compte les forces qui auront survécues aux affrontements, afin d'évaluer le nouvel équilibre militaire qui aura pris place à l'issue de cette sombre période.



## *Quelles interactions avec le système politique ?*

Certaines des actions politiques dont certains ont l'habitude d'user pendant la cour d'hiver seront utilisables également pendant l'été en parallèle du déroulement des batailles et des diverses actions décrites ci-dessus.

La principale série d'action utilisable sera celle des alliances : Alliances majeures et mineures ainsi que la rupture d'alliance. Celles-ci pourront se faire lors de n'importe quel tour de rendu d'ordre de bataille et prendront effet pour le tour suivant. Leur coût doit cependant toujours être payé et les conditions à remplir restent les mêmes :

- Alliance majeure : Vous contraind à ce qu'une de vos armées soit à disposition de votre allié, n'importe quand, sur sa demande, et suffisamment proche pour intervenir (en un mouvement), et réciproquement. Vous permet d'avoir un commandement commun, d'éviter tout problème entre armées ou lors du passage par les territoires alliés, d'utiliser les fortifications de votre allié. Une seule alliance majeure est possible.

- Alliance mineure : Vous assure la non-agression entre vos deux Clans. Permet à vos provinces d'être considérées comme en paix. Vous permet de demander une aide en cas de guerre (dans des proportions laissées au jugement de votre allié mais devant exister).

- Rompre une alliance : Cette action unilatérale vous permet de mettre fin à une alliance. Si vous attaquez un allié sans avoir rompu d'alliance, vous perdez des points de face (cf Pertes de Face).

De la même manière, les alliances majeures pourront être mises en application. Ainsi chaque allié peut demander à l'autre de mettre à sa disposition une de ses armées (pour deux tours de bataille a priori), le général reste alors en place et rapporte les points de Prestige éventuels à son Clan mais reçoit ses ordres d'un rikugunshokan étranger à son clan.

Les autres actions de politique utilisables lors d'une Cour d'Été sont les suivantes, toujours en en payant leur coût usuel :

- Supprimer une route : Coûte 1 Matériel. Vous permet de supprimer un tronçon de route passant sur votre territoire, quelque soit son propriétaire.

### **Niveau 2 de Cour :**

- Supprimer n'importe quelle route : 1 koku et 1 matériel. Vous permet de supprimer n'importe quel tronçon de route,

qu'il soit ou non sur vos territoires.

### **Niveau 3 de Cour :**

- Interdire une alliance : 2 kokus

Vous permet d'interdire une alliance entre deux clans par ordre impériale. Cette alliance devient de fait impossible de manière formelle pour l'année à venir.

### **Niveau 4 de Cour :**

- Edit impérial : 5 kokus

Vous disposez de suffisamment de contacts et d'appuis pour tenter de faire passer un édit impérial dont vous choisissez le contenu. Vous devez pour cela disposer de l'appui de 4 Clans Majeurs pour cet édit spécifique. Renseignez vous auprès d'un orga avant de négocier afin de vous assurer de sa viabilité.

## *Quelles interactions avec le commerce ?*

En premier lieu, les ressources utilisées pour les actions politiques sont directement les produits des négociations commerciales passées et présentes.

En second lieu, des marchands professionnels, c'est-à-dire ayant une annonce de Commerce potentiellement à 4, peuvent à chaque tour de jeu tenter d'obtenir une information sur un quartier, village ou Kyuden présent sur la carte de bataille.

## *Droits et devoirs des dirigeants*

Dans le cas, a priori usuel, où le Rikugunshokan et l'Ambassadeur du Clan sont des personnes différentes, le Rikugunshokan est le seul habilité à rendre les ordres à ses troupes mais il oeuvre sous la direction de l'Ambassadeur, voire ses recommandations.

Seul l'Ambassadeur peut par contre passer Alliances et autres accords officiels avec d'autres factions.

# Guerras Estivales

Résumé

*Phase 1 : Répartition des généraux.*

*Phase 2 : Répartition des troupes*

- Chaque armée : 8 unités et un général
- Négociations libres mais composition dépendant du général
- Au moins trois factions : +1 en Terre
- Aucune faction n'a plus de trois unités : +1 en Terre

*Phase 3 : Plan de bataille*

- Chaque objectif est revendiqué par une armée
- Dépenses de pierres de Go : le nom du général et sa réputation globale, le type de formation et le nombre d'unités d'élite qu'elle comporte.

*Phase 4 : Combats*

- Ordres aux armées (résolu par rang de Go des généraux) :
  - Mouvement (-1 en Air si maximal)
  - Mouvement et Attaque (-1 en Feu si déplacement maximal)
  - Défense : +1 à +5 en Air selon les fortifications présentes
- Ordres aux unités :
  - En retrait : un point de Go
  - Charger : un point de Go
  - Capacité spéciale : un seul usage gratuit, le deuxième coûte un point de Go.

Résolution

- Vainqueur : une perte
- Perdant : pertes égales à la différence entre Feu et Air
- Si les pertes sont supérieures à la Terre : Déroute (Malus consécutifs de 1 en Feu et Terre)
- Si les pertes sont supérieures à sa Force : Mort du général

Post-affrontement

- Remplacement de général : faction majoritaire (force individuelle des généraux si égalité)
- Renforts : Choix du général sauf unités d'élite (obligé)

*Phase 5 : Ceux qui se distinguent*

- Peuple : 1 point par unité perdue dans une armée victorieuse
- Militaire : 1 point par unité détruite, 2 par déroute infligée, X par objectif tenu (ou -X s'il est raté)
- Cour : Jugement des courtisans sur le récit des batailles

Formations	
Feu / Air / Terre / Eau	
<b>Armée d'Ashigaru</b> 1 / 2 / 1 / 1	▲▲▲▲ ▲■▲▲
<b>Infanterie classique</b> 2 / 2 / 0 / 1	▲▲▲▲ ■▲■▲
<b>Armée de shugenjas</b> 3 / 1 / 2 / 2	■▲▲■ ■●●■
<b>Infanterie lourde</b> 3 / 3 / 2 / 1	▲■▲▲ ■●■▲
<b>Armée d'assaut</b> 4 / 2 / 3 / 1	■▲■▲ ■●■▲
<b>Armée composite</b> 2 / 3 / 2 / 2 (aucun +/-)	▲▲ ■▲■
<b>Armée de samourais</b> 3 / 2 / 3 / 2	■▲■ ■●■
<b>Cavalerie lourde</b> 4 / 1 / 2 / 3 (+1 Feu contre sans cav.)	■▲■▲
Formations spéciales (accessibles uniquement à certains généraux)	
<b>Légion Impériale</b> 3 / 4 / 3 / 1 (effet de peur ?)	▲■▲■▲ ▲■●■▲
<b>Commando</b> 2 / 1 / 2 / 2 (ouvre actions spé)	■▲ ●■
En absence de toute formation, une armée ne peut utiliser de capacités ou manœuvres spéciales, et vaut 1 / 1 / 0 / 0	