

Important : livret de règles provisoire, des modifications sont encore possibles.

Démo jouable disponible à la fin du livret.

WAY OF THE SAMURAI

Roll and Write

Way of the samurai le Roll and Write est un jeu de duels imaginé à partir de *Way of the samurai le jeu de cartes* sorti en 2020.

Incarnez Miyamoto Musashi et vivez des combats épiques contre des adversaires redoutables.

Matériel nécessaire

En plus du carnet de combats que vous tenez entre vos mains, vous aurez besoin de deux éléments indispensables :

- 4 dés standards à six faces.
- 1 crayon

Introduction

Way of the Samurai le R&W se présente en un carnet de 39 duels. Chaque double page représente un duel. Un duel se déroule en 20 rounds maximum. Lors de chaque round, vous lancerez jusqu'à 3 dés et attribuerez les résultats à vos caractéristiques « Attaque », « Défense » et/ou « Concentration ». Vous pouvez également utiliser votre Ki pour modifier certains de vos résultats. L'objectif est de vaincre votre adversaire !

Présentation des éléments de jeu

Un duel est représenté par une double page : une **page Joueur** et une **page Adversaire**.

Les pages Adversaires varient d'un Adversaire à l'autre, mais la page Joueur peut également changer en fonction de la difficulté du combat.

PAGE JOUEUR

Points de Ki du joueur.

Lorsque vous dépensez un point de Ki, rayez-le. Si vous gagnez un point de Ki, gomez la rayure d'un point de Ki déjà rayé ou dessinez un nouveau point de Ki.

Zone Joueur.

Ce tableau présente les Rounds ainsi que la répartition des caractéristiques du joueur.

Tableau Blessures niveau 1 et 2.

Ce tableau présente les Blessures niveau 1 et niveau 2.

Points de santé du joueur.
Lorsque vous perdez un point de santé, rayez un cœur. Lorsque vous n'avez plus de point de santé, la partie est perdue.

Miyamoto Musashi

Tableau Concentration.

Ce tableau présente les récompenses dont vous pouvez bénéficier grâce à l'accumulation de vos points de concentration.

Tableau Blessures Profondes.

Ce tableau présente les Blessures profondes.

PAGE ADVERSAIRE

Nom de l'adversaire

Points de Santé de l'Adversaire.

Lorsque l'adversaire doit perdre un point de Santé, rayez un cœur.

Zone de défense et de contre-attaque de l'adversaire.

Ce tableau présente le niveau de défense et de contre-attaque de l'adversaire. Il présente aussi les dégâts que reçoit le joueur s'il n'atteint pas des niveaux spécifiques en défense.

Niveau de difficulté.

Les niveaux varient de 1 à 4 étoiles.

Zone de résistance de l'adversaire.

Elle représente le niveau d'attaque que vous devez atteindre pour faire des dégâts à votre adversaire.

Adversaire

Déroulement d'une partie

Chaque partie représente un combat.

Un combat se déroule en 20 rounds maximum.

Un round se déroule en 2 phases : la phase Joueur et la phase Adversaire.




Un round se joue avec 4 dés. Vous lancerez une certaine quantité de ces 4 dés en phase Joueur, puis l'Adversaire lancera les dés restants en phase Adversaire.

Plus vous lancerez de dés lors de la phase Joueur et plus vous aurez une Attaque et/ou une Défense et/ou une Concentration importante. En revanche, moins l'Adversaire lancera de dés, plus il aura une Défense et une contre-attaque redoutable !

Présentation de la Zone Joueur

La zone joueur est l'élément le plus important de la page Joueur. Ce tableau comporte 4 colonnes : Round, Attaque, Défense et Concentration.

ROUND			
	ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1 			
2 			
3 			

La colonne Round est divisée en deux parties, la première partie pour présenter le numéro du round et la seconde pour définir le nombre de dé(s) que vous pouvez lancer pour ce round. S'il y a ce symbole :  vous pouvez lancer **jusqu'à 3 dés** parmi les 4. S'il y a ce symbole :  **jusqu'à 2 dés**. Enfin, s'il y a ce symbole :  vous ne pouvez lancer **qu'un seul dé** pour ce round. Le ou les dés restant(s) parmi les 4 de départ seront lancés par l'adversaire en phase Adversaire.

Le résultat de chaque dé vous permettra de définir dans les autres colonnes votre niveau d'Attaque, de Défense et de Concentration pour ce round.


La colonne Attaque vous permet d'inscrire votre niveau d'Attaque pour ce round. Elle est également divisée en deux parties. La première partie pour y inscrire votre niveau d'Attaque. La seconde partie pour y inscrire ce même niveau d'attaque après avoir soustrait la valeur de défense de l'adversaire (la Défense de l'adversaire est connue en Phase Adversaire).

La colonne Défense vous permet d'inscrire votre niveau de Défense pour ce round. Elle est également divisée en deux parties. La première partie pour y inscrire votre niveau de Défense. La seconde partie pour préciser si votre Défense aura été un succès ou non. Vous devez y inscrire une encoche si votre Défense a fonctionné et une croix si elle a échoué.

La colonne Concentration vous permet d'inscrire les points de concentration que vous souhaitez accumuler pour déclencher plus tard un bonus ou une attaque surprise.

Déroulement d'un round (et plus encore)

Voici une présentation détaillée des 3 premiers rounds d'une partie. Avec ces 3 rounds, vous aurez tous les exemples et les précisions nécessaires pour connaître la règle du jeu en détail.

- Jouons contre Oda Nobunaga.
- Un round démarre toujours par la Phase Joueur.
- Positionnez les 4 dés devant à vous.
- Référez-vous à la ligne du Round 1. Elle présente ce symbole : 
- Vous pouvez donc lancer jusqu'à 3 dés. Vous décidez d'en lancer 3.
- Les résultats de vos dés sont : 3 – 5 – 4.
- Lorsque vous lancez plusieurs dés vous ne pouvez pas diviser le résultat d'un dé, mais vous pouvez additionner plusieurs dés ensemble. (Si vous lancez un seul dé, lire page 9)
- Vous utilisez le 3 et 4 pour votre niveau d'Attaque. Vous avez donc 7 en Attaque.
- Vous utilisez le 5 pour votre niveau de Défense. Vous avez donc 5 en Défense.
- Il ne vous reste plus de dé, vous avez donc 0 en Concentration.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7	5	0
2				

La phase Joueur est terminée, passons à la phase Adversaire :

- Lancez le dé restant. Le résultat est un 6.
- Référez-vous donc à la ligne 6 du tableau *Zone de Défense et de contre-attaque de l'adversaire*. Les 4 colonnes sont à lire de gauche à droite.

La première colonne correspond à la valeur totale des dés de l'adversaire et définit la ligne qui décrira l'action de l'adversaire pour ce round. Dans notre cas, l'adversaire a fait un total de 6, c'est donc la ligne 6 qui nous intéresse.

La deuxième colonne présente la Défense de l'Adversaire pour ce round.

La troisième colonne présente la condition de Contre-attaque de l'adversaire pour ce round.

La quatrième et dernière colonne présente les dégâts que vous recevez si votre Défense n'est pas suffisante face à la contre-attaque de l'adversaire.

5	X	 < 4	
6	X ²	 < 3	-4 
7	X ³	 < 5	

- Dans la deuxième colonne, les deux épées croisées accompagnées d'un chiffre représentent la défense de l'adversaire pour ce round. Déduisez ce chiffre de votre niveau d'attaque et inscrivez le niveau définitif de votre Attaque pour ce round dans la case appropriée. Dans notre cas, la défense de l'adversaire est de 2. Notre niveau d'Attaque définitif est donc de 5, car $7-2 = 5$.

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1		7 5	5	0
2				

- Maintenant que vous avez votre niveau d'Attaque définitif pour le round, référez-vous immédiatement à la **Zone de résistance de l'adversaire** pour connaître la quantité de dégâts que vous lui infligez. Votre attaque est de 5, vous infligez donc 1 dégât à votre adversaire. Rayez un cœur sur la page Adversaire.

En réalisant une Attaque à 5 vous dépassez d'1 point les 4 demandés, mais cela ne change rien.

Tant que vous êtes inférieur au stade suivant, les points en surplus sont perdus.

	4: -1	6: -2	8: -3	10: -4
--	-------	-------	-------	--------

- Votre attaque est terminée, vous devez encaisser la contre-attaque de l'adversaire. Dans notre cas, la contre-attaque de l'adversaire nous dit que si votre Défense est strictement inférieure à 3, vous subissez 4 dégâts. Votre Défense est à 5, vous ne subissez aucun dégât. Inscrivez une encoche dans la case à côté de votre niveau de Défense. ✓

		< 4
2		< 3
3		< 5

Le round 1 prend fin. Démarrez le round 2.

Round 2

1					
2					

- Vous pouvez lancer jusqu'à 2 dés pour ce round. Vous décidez d'en lancer 2.
- Vos résultats sont : 5 – 1.
Le 1 ne va pas trop vous aider, vous décidez d'utiliser un point de Ki pour relancer le dé en question.

Le KI

Vos points de Ki sont d'une très grande aide durant un combat.

Lors de la phase Joueur, vous pouvez dépenser 1 point de Ki pour une action au choix parmi les suivantes :

- ❖ Relancer l'un de vos dés.
- ❖ Augmenter de 1 l'une de vos stats en Attaque ou en Défense.

Lors de la phase Adversaire, vous pouvez dépenser 1 point de Ki pour :

- ❖ Relancer la totalité des dés de l'Adversaire.

Vous ne pouvez utiliser que 3 points de Ki maximum par round.

Lorsque vous n'avez plus de point de Ki, la partie continue normalement.

Vous pouvez récupérer des points de Ki grâce à votre Concentration (lire p6 et p7).

- Vous relancez le dé de valeur 1 et vous obtenez un 4. Vos résultats sont donc 5 et 4.
- Vous inscrivez 5 en Attaque, 0 en Défense et 4 en Concentration.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5 ✓	0
2		5	0	4
3				

Le Concentration

La Concentration est une stratégie payante dans bien des cas. Lorsque vous avez un ou plusieurs dés que vous ne souhaitez pas utiliser en Attaque ou en Défense car ils sont trop faibles ou pour d'autres raisons, vous pouvez les placer en Concentration. La Concentration fonctionne comme une réserve de points que vous pouvez dépenser pour gagner des bonus ou des attaques-surprises à l'encontre de votre adversaire.

- ❖ Référez-vous au tableau Concentration pour connaître la quantité de points de Concentration à payer pour chaque bonus.
- ❖ Les points de Concentration peuvent être dépensés uniquement pendant la **phase Joueur**.

Exemple :

Jean a accumulé les points de Concentration du schéma A. Lors de la phase Joueur, il décide de dépenser 12 points pour faire une attaque surprise à son adversaire. Il va donc rayer les 12 points comme sur le Schéma B et inscrire le nombre de points restants.

A	B	
CONCENTRATION	CONCENTRATION	
1	1	8 +1
0	0	12 -1
4	4	18 +4
0	0	23 -2
0	0	28 +4
5	5	34 -3
4	4 2	40 -X
3	3	
0	0	

Présentation des différents gains de Concentration

- ❖ 8 points : Gagnez 1 point de Ki.
- ❖ 12 points : L'adversaire perd 1 point de Santé.
- ❖ 18 points : Vous gagnez un bonus de **+ 4 en Attaque** à dépenser durant le round en cours.
- ❖ 23 points : L'adversaire perd 2 points de Santé.
- ❖ 28 points : Vous gagnez un bonus de **+ 4 en Défense** à dépenser durant le round en cours.
- ❖ 34 points : L'adversaire perd 3 points de Santé.
- ❖ 40 points : Lancez un dé à 6 faces. L'adversaire perd X point(s) de Santé. X = le résultat du dé.
Si le résultat est un 6, votre adversaire est décapité. Vous remportez immédiatement le duel.

- La phase joueur est terminée passons à la phase Adversaire.
- Il reste 2 dés, l'adversaire lance donc 2 dés. Les résultats sont 5 et 2. Soit 5+2 = 7.
- Référez-vous donc à la ligne 7 du tableau *Zone de Défense et de contre-attaque de l'adversaire*.



7	X ³	⊖	< 5	⊖
---	----------------	---	-----	---

- La ligne 7 nous dit de soustraire 3 à votre niveau d'Attaque. Il vous reste 2 en Attaque. Cela n'est pas suffisant pour faire des dégâts à votre adversaire.

ROUND		ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1	3	7	5	✓ 0
2	5	5	2	x 4
3	6			

- La ligne 7 précise également que si votre Défense est strictement inférieure à 5 vous subissez une **Blessure Niveau 1**.


Les Blessures

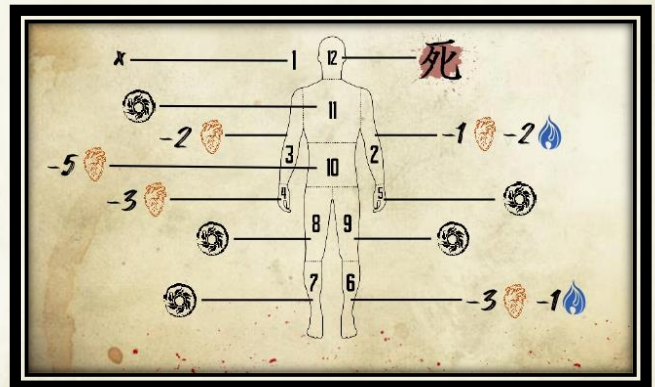
Il existe deux types de Blessures, les Blessures niveau 1 et les Blessures niveau 2. Respectivement représentées par  et par .

Lorsque vous recevez une **Blessure niveau 1** vous devez lancer **un D6** et vous référer au tableau Blessure de la page Joueur.


Lorsque vous recevez une **Blessure niveau 2** vous devez lancer **deux D6** et vous référer à ce même tableau.

Pour savoir à quelle partie du corps l'adversaire vous a blessé, prenez la somme du ou des dés et référer -vous à la zone du corps correspondante.

- ❖ Si vous recevez une Blessure Niveau 1 et que le résultat du dé est 1, vous esquivez l'attaque et vous ne recevez aucune blessure.
- ❖ Si vous recevez une Blessure Niveau 2 et que le résultat des dés est 12, vous êtes décapité par l'adversaire, le duel est perdu.
- ❖ Si la Blessure est , vous recevez une Blessure profonde. (Voir plus bas)
- ❖ Si vous devez perdre du Ki et que vous n'en avez plus, perdez autant de point(s) de Santé.
- ❖ Lorsque vous recevez une Blessure, coloriez la zone qui a été touchée.
- ❖ Si vous recevez une Blessure sur une zone qui a déjà été touchée (sauf la zone 1 ou 12), vous perdez le membre en question ou la zone est gravement touchée. Subissez les dégâts causés et **continuez le duel avec la contrainte suivante : vous ne pouvez lancer qu'un seul dé par Round, et votre adversaire en lancera toujours 3 jusqu'à la fin de la partie.**



Les Blessures Profondes

Lorsque la Blessure présente ce symbole  vous recevez une Blessure Profonde. Lancez immédiatement un D6 et référer-vous au Tableau Blessures Profondes. Les Blessures Profondes sont des blessures qui provoquent de gros dégâts ou des handicaps jusqu'à la fin du duel. Lorsque vous recevez une Blessure Profonde, cochez le petit cercle qui se trouve devant la Blessure profonde correspondante.

Lors d'un même duel, vous ne pouvez pas subir deux fois la même Blessure Profonde. Si ce cas se présente, vous devez relancer le D6.

Présentation des différentes Blessures Profondes :

- ❖ 1 – Jusqu'à la fin du duel, vous ne pouvez plus utiliser vos dés 1, ils sont directement défaussés jusqu'au prochain round. (Vous ne pouvez pas les relancer à l'aide du Ki.)
- ❖ 2 – Jusqu'à la fin du duel, vous ne pouvez plus utiliser vos dés 2, ils sont directement défaussés jusqu'au prochain round. (Vous ne pouvez pas les relancer à l'aide du Ki.)

		
<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>		
<input type="radio"/>		-1  / Round
<input type="radio"/>		 = 0
<input type="radio"/>		 -X 
<input type="radio"/>		 -X 

- ❖ 3 – Vous perdez 1 point de Santé à chaque début de round.
- ❖ 4 – Vos points de Concentration sont réduits à zéro. Supprimez tous vos points de Concentration de la colonne Concentration. Vous pouvez continuer à en accumuler, mais vous repartez de zéro.
- ❖ 5 – Lancez un D6 et perdez X point(s) de Ki. X = le résultat du dé.
- ❖ 6 – Lancez un D6 et perdez X point(s) de Santé. X = le résultat du dé.

- Dans notre cas, vous avez zéro en Défense, vous subissez donc une Blessure Niveau 1.
- Vous lancez un dé et le résultat est 3. Vous perdez donc 2 points de Santé comme indiqué sur la Zone 3, « votre bras droit est touché ».




Le round 2 prend fin. Démarrez le round 3.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5	✓ 0
2		5 2	0	x 4
3				

- Le Round 3 ne vous autorise à lancer qu'un seul dé. Le résultat est 5.
- Vous inscrivez 2 en Défense, 3 en Attaque et 0 en Concentration.

Lorsque vous ne lancez qu'un seul dé, et uniquement dans ce cas-là, vous avez la possibilité de diviser le résultat du dé pour répartir les points entre votre Attaque, votre Défense et votre Concentration.

- Vous utilisez 1 point de Ki pour augmenter votre Attaque à 4.

ROUND		 ATTACK	 DEFENSE	 CONCENTRATION
1		7 5	5	✓ 0
2		5 2	0	x 4
3		4	2	0

- L'adversaire lance ses 3 dés. La somme des 3 dés est égale à 10.
- Vous vous référez à la ligne 10 et vous constatez que vous risquez de recevoir une Blessure Niveau 2.
- Vous utilisez un point de Ki pour relancer les 3 dés de l'adversaire. Le nouveau résultat est 13.

- La ligne 13 nous dit que l'adversaire a une Défense à zéro, il encaisse donc votre Attaque à 4.
- L'adversaire perd 1 point de Santé. Rayez-lui un cœur.
- Sa contre-attaque est de 2, mais vous avez 2 en Défense, vous ne subissez aucun dégât.

10	X ⁰	☹ < 3	☹☹
11	X ¹	☹ < 2	-1 ☹
12	X ²	☹ < 1	-1 ☹
13	X ⁰	☹ < 2	-2 ☹

Le round 3 est terminé.

Continuez ainsi round après round et que le meilleur gagne !

Condition de Victoire

- ❖ Si l'adversaire n'a plus aucun point de Santé, vous remportez la partie.

Condition de Défaite

- ❖ Si vous n'avez plus aucun point de Santé, vous perdez la partie.

Conditions d'échec sans défaite

- ❖ À la fin du round 20, s'il vous reste plus de santé que votre adversaire, celui-ci abandonne. Vous avez fait mentir votre lame, ce n'est pas très glorieux...
- ❖ À la fin du round 20, si votre adversaire a plus de santé que vous, vous abandonnez le combat. Allez vous entraîner un peu...

Résumé d'un Round

Phase Joueur

- Lancez un ou plusieurs dés.
- Répartissez les résultats dans vos stats du round.

Phase Adversaire

- Lancez-le ou les dés de l'adversaire.
- Validez votre niveau d'Attaque définitif.
- Provoquez des dégâts ou non selon votre niveau d'Attaque définitif.
- Subissez la Contre-attaque de l'adversaire selon votre niveau de Défense
- Passez au round suivant.

Une question sur un point de règle ?

*Posez-là sur la page Facebook : **Way of the samurai – Alone Editions** ou envoyant un mail à aloneeditions@gmail.com*

Way of the samurai Roll and Write est un jeu de Youssef Fârhi, édité par Alone Editions.

Illustrations: Warm Tail Art, Isaxar, DhImage, Kalleeck. Tous droits réservés © 2024

Combat démo



4: -1

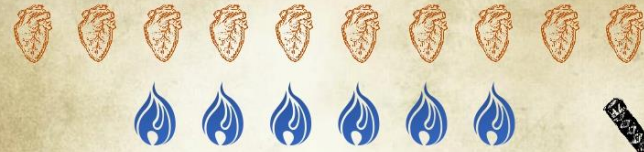
6: -2

8: -3

10: -4

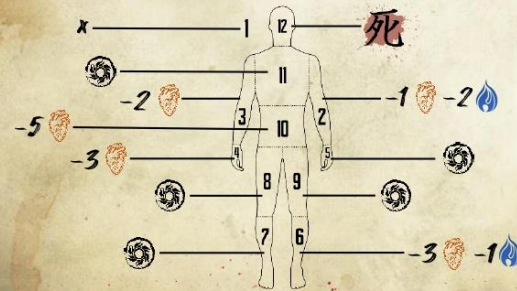


1	X ⁴	< 7	
2	X ³	< 6	
3	X ³	< 6	-4
4	X ¹	< 5	-3
5	X ³	< 4	
6	X ²	< 3	-4
7	X ³	< 5	
8	X ²	< 4	-2
9	X ²	< 4	-2
10	X ⁰	< 3	
11	X ¹	< 4	
12	X ²	< 1	-1
13	X ⁰	< 2	-2
14	X ⁰	< 2	
15	X ⁰	< 3	
16	X ⁰	< 2	-1
17	X ⁰	< 1	-1
18	X ⁰	---	



ROUND	ATTACK	DEFENSE	CONCENTRATION
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

8	+1
12	-1
18	+4
23	-2
28	+4
34	-3
40	-X



		-1 / Round
		= 0
		-X
		-X