



le Scriptorium

présente :
une aide pour
Mastercraft



L'ART DE LA GUERRE

AND FROM BEYOND THE SECOND SEAL THERE CAME
A FIERY HORSE, BEARING A DARK RIDER.

HE RODE FORTH TO TAKE PEACE
FROM THE EARTH, AND MADE
MEN TO KILL ONE ANOTHER.

THE DARK RIDER WAS
NAMED WAR.

AND THE HORSE HE RODE
WAS RUIN.



UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR MASTERCRAFT

Idée originale : Scott 'Morgenstern' Gearin

Traduction et mise en page : Aegis

Illustrations : Ben McSweeney (inkthinker.deviantart.com)

Mastercraft est un système de jeu Crafty Games distribué en France par le 7^{ème} Cercle.



Introduction

Cette règle optionnelle présente un nouveau type de confrontation : les Batailles. Mais d'abord, qu'est-ce qu'une confrontation ? Dans *Spycraft 2.0*, on les appelait *dramatic conflicts*, et ils recouvraient toutes les situations conflictuelles autres que le combat, y compris les courses-poursuites, le piratage informatique, les interrogatoires et même la séduction ! Les confrontations sont l'adaptation de ces concepts au système de règles *Mastercraft*, en attendant leur retour officiel au menu.

Leur usage était et demeure optionnel : vous pouvez parfaitement jouer sans ces "mini-jeux dans le jeu". Mais si vous voulez accorder une importance particulière à certaines scènes, comme les interrogatoires dans les scénarios policiers ou les courses-poursuites dans les aventures pleine d'action, les confrontations sont là pour ça !

CONFRONTATIONS

Batailles

Les Batailles sont un nouveau type de Confrontation utilisées pour simuler les combats de grande envergure, lorsque généraux et seigneurs de guerre conduisent leur ost au combat. Bien que des personnages spéciaux puissent soutenir au moins brièvement l'assaut d'une troupe de guerriers, avoir sa propre Armée derrière soi est généralement le meilleur moyen de remporter la victoire (*plus d'informations sur les Armées page XX*).

La Puissance d'une Armée détermine sa force brute et son efficacité au combat. Les personnages spéciaux et les troupes sous leur commandement contribuent à la Puissance de leur camp.

Personnages spéciaux : Chaque camp doit avoir au moins un personnage spécial faisant office de «général». Les autres personnages spéciaux de cette Armée sont ses «commandants». La Puissance d'un personnage spécial est égale au nombre le plus élevé de ses dons de Bases du Combat, de Combat en Mêlée ou de Combat à Mains Nues.

Si un personnage spécial possède au moins 1 don de Combat à Distance, il obtient une Manœuvre.

Volée héroïque (Manœuvre de Bataille à Distance) : Détruisez une troupe ennemie de votre choix dont la Puissance est inférieure à votre nombre de dons

de Combat à Distance. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre jusqu'à ce qu'elle réussisse, une fois par bataille.

MENER UNE BATAILLE

Le MJ décide quel camp est l'attaquant et lequel est le défenseur en fonction des circonstances de l'affrontement. Chaque Bataille est résolue par une série de jets opposés. Avant chaque jet, les généraux décident quel personnage spécial lancera les dés pour ce round. Le général ou commandant défensif déclare en premier quels Manœuvres «de Bataille», «d'affrontement» ou «de jet opposé» il compte utiliser pour ce jet, puis le général ou commandant offensif fait de même. Les deux personnages font alors un jet opposé Tactiques (la caractéristique associée étant la plus faible de chacun) + modificateurs de bataille (voir Tableau 1).

Tableau 1 : Modificateurs de Bataille

Circonstances	Modificateur
La Puissance de l'Armée est deux fois plus élevée que celle de l'ennemi	+4
La Puissance de l'Armée est trois fois plus élevée que celle de l'ennemi	+10
Le même personnage lance les dés, contrairement au camp ennemi	-1 (cumulatif)

Le plus haut résultat l'emporte et confère 1 succès au général. En cas d'égalité, nul ne remporte de succès. Un général peut abandonner à tout instant, concédant à son ennemi assez de succès pour l'emporter immédiatement (voir ci-dessous). Chaque jet de Bataille dure un nombre de minutes égal à la somme des Puissances des forces en présence (doublez cette durée si les conditions sont mauvaises, notamment de nuit).

Pour remporter une Bataille, un général doit accumuler au moins autant de succès que la Puissance de l'armée ennemie, ou le nombre de Dés d'Action Initiaux du général ennemi s'il est plus élevé.

Après avoir remporté le succès final, le général victorieux disperse l'armée ennemie et prend le contrôle de tout lieu protégé par les défenseurs. Chaque personnage spécial du camp défait doit choisir et détruire la moitié de ses troupes restantes (arrondie au supérieur). Le général victorieux peut alors capturer ou tuer tout personnage spécial à qui il ne reste plus aucune troupe (autrement, les généraux ou commandants s'échappent dans la confu-

sion). Le MJ peut conférer d'autres avantages à l'Armée victorieuse en fonction des circonstances de la Bataille.

FRONTS MULTIPLES

Les Batailles les plus importantes se déroulent sur de multiples fronts. Le MJ décide du nombre maximum de fronts sur lesquels la Bataille peut se dérouler en s'aidant du Tableau 2. Le général offensif décide alors à quels fronts il compte assigner des commandants, puis le général défensif répartit ses propres commandants sur ces mêmes fronts.

La Bataille est menée simultanément sur tous les fronts, le général défensif choisissant l'ordre des jets jusqu'à ce que chaque front ait joué. Chaque cycle de jets dure un nombre de minutes égal à la somme des Puissances des forces en présence (doublez cette durée si les conditions sont mauvaises, notamment de nuit).

Tableau 2 : Fronts de Bataille

Circonstances	Nombre maximal de fronts
Rencontre fortuite ou poursuite	1
Les attaquants ont 1 heure pour se préparer	2
Les attaquants ont 1 jour pour se préparer	3
Siège	4

RÉCOMPENSES

Armées

Une Armée est constituée de plusieurs troupes vous ayant juré allégeance et qui acceptent vos ordres sur le champ de bataille. Ces troupes contribuent à la Puissance de votre camp au cours des affrontements de Batailles (voir plus loin) et peuvent également vous conférer des Manœuvres de Bataille. Vos troupes n'interviennent qu'au cours de batailles rangées. Pour des PNJ qui vous suivent dans vos aventures, préférez le don Suivants (*voir Fantasy Craft, page 110*). Chaque personnage ne peut avoir plus d'une Armée.

Vous pouvez développer votre Armée au prix de 1 Réputation par point, ces points vous permettant de choisir des troupes dans le Tableau 3. Vous pouvez acquérir de nouvelles troupes (ou remplacer vos pertes ou encore échanger des troupes existantes) au rythme maximal de 25 points par mois de Temps Mort, avec trois restrictions :



- Vous ne pouvez choisir que des troupes dont la Gloire est inférieure ou égale à votre Renommée la plus élevée.
- Vous ne pouvez avoir plus de troupes que votre Renommée totale.
- Vous ne pouvez choisir la même troupe plus de deux fois.

TROUPES COMMUNES

Archerie

Des archers à pied. Vous obtenez une Manœuvre.

Volée de flèches 3 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 3 ou moins. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Archerie paysanne

Des conscrits sachant tout juste pointer leur arc dans la bonne direction. Les troupes paysannes se remplacent en 1 semaine de Temps Mort et ne comptent pas dans la limite normale de vos acquisitions. Vous obtenez une Manœuvre.

Volée de flèches 2 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 2 ou

moins. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Artillerie légère

Des soldats armés de simples javelots, efficaces contre les troupes légères. Vous obtenez une Manœuvre.

Volée de javelots 2 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 2 ou moins. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Artillerie légère d'élite

Des maîtres du javelot, aussi dangereux de près que de loin. Vous obtenez une Manœuvre.

Pluie de javelots 2 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 2 ou moins. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre jusqu'à ce qu'elle réussisse, une fois par bataille.

Artillerie légère paysanne

La crème de la milice paysanne. Les troupes paysannes se remplacent en 1 semaine de Temps Mort et ne comptent pas dans la limite normale de vos acquisitions. Vous obtenez une Manœuvre.



Volée de javelots 2 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 2 ou moins. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Béliers

Des armes de siège rudimentaires manœuvrées par des servants. Vous obtenez une Manœuvre.

Siège (Manœuvre de Bataille) : Ça passe ou ça casse, détruisez une fortification ennemie de votre choix. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Cavalerie (légère, moyenne ou lourde)

Des cavaliers en armure, spécialistes de l'enfoncement de lignes d'infanterie. Vous obtenez une Manœuvre.

Charge de cavalerie (Manœuvre de Bataille) : Dispersez une troupe d'infanterie ennemie avec une Puissance inférieure. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Infanterie (légère, moyenne ou lourde)

Des hommes d'armes formés au combat. L'infanterie présente l'un des meilleurs rapports Puissance / coût d'une Armée.

Infanterie d'élite (légère, moyenne ou lourde)

Des vétérans endurcis ne craignant pas la mort. Cette unité ne peut pas être dispersée.

Infanterie paysanne

Des conscrits à peine enrôlés dans l'armée. Les troupes paysannes se remplacent en 1 semaine de Temps Mort et ne comptent pas dans la limite normale de vos acquisitions.

Phallange

Des hommes armés de lances ou de piques, utilisés pour repousser une charge de cavalerie. Vous obtenez une Manœuvre.

Réception de charge (Manœuvre de Bataille) : Ça passe ou ça casse, si l'armée ennemie compte des troupes de cavalerie, la Puissance de cette troupe augmente de 3 jusqu'à la fin de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Tableau 3 : Troupes

Troupes	Coût	Gloire	Puissance	Manœuvres	Type	Unités
Archerie	8	1	0	Volée de flèches 3	Infanterie	100
Archerie montée						
Archerie paysanne	4	0	1	Volée de flèches 2	Infanterie, conscrits	150
Artillerie légère	6	1	2	Volée de javelots 2	Infanterie	100
Artillerie légère d'élite	8	2	2	Pluie de javelots 2	Infanterie	80
Artillerie légère paysanne	2	1	1	Volée de javelots 2	Infanterie, conscrits	150
Béliers	8	1	1	Siège	Infanterie	100
Cavalerie légère	4	2	1	—	Cavalerie	80
Cavalerie moyenne	8	2	2	—	Cavalerie	80
Cavalerie lourde	16	2	4	—	Cavalerie	80
Infanterie légère	4	1	2	—	Infanterie	100
Infanterie légère d'élite	6	3	2	—	Infanterie, vétérans	60
Infanterie moyenne	8	1	3	—	Infanterie	100
Infanterie moyenne d'élite	10	3	3	—	Infanterie, vétérans	60
Infanterie lourde	16	1	5	—	Infanterie	100
Infanterie lourde d'élite	18	3	5	—	Infanterie, vétérans	60
Infanterie paysanne	2	0	1	—	Infanterie, conscrits	150
Phallange	2	1	1	Réception de charge	Infanterie	100
Phallange d'élite	6	3	2	Mur de lances	Infanterie	60
Samurais	20	5	6	Volée de flèches 3	Infanterie	40
Samurais montés	28	5	6	Volée de flèches 3	Cavalerie	40



Phallange d'élite

Des piquiers endurcis, habitués à massacrer la cavalerie ennemie. Vous obtenez une Manœuvre.

Mur de lances (Manœuvre de Bataille) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe de cavalerie ennemie de votre choix. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Samurais

De nobles guerriers lourdement armés et protégés, capables de renverser le cours de n'importe quelle bataille. Vous obtenez une Manœuvre.

Volée de flèches 3 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 3 ou moins. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Samurais montés

De nobles guerriers lourdement armés, montés sur de terribles destriers. Vous obtenez deux Manœuvres.

Charge de cavalerie (Manœuvre de bataille) : Dispersez une troupe d'infanterie ennemie avec une Puissance inférieure. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Volée de flèches 3 (Manœuvre de Bataille à Distance) : Ça passe ou ça casse, détruisez une troupe ennemie de votre choix avec une Puissance de 3 ou moins. La Puissance de cette troupe est réduite à 0 pour le reste de la Bataille. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre une fois par Bataille.

Propriétés

FORTIFICATIONS

Bien que la plupart des lieux d'importance possèdent quelques défenses dignes de ce nom (c'est un monde dangereux après tout), les PJ peuvent dépenser de la Réputation pour protéger leurs Propriétés avec des fortifications capables de contenir une véritable Armée. Les fortifications sont une extension d'une Propriété et ne comptent pas comme une Récompense. Un personnage peut installer des fortifications dans chaque Propriété qu'il possède.

Si une Bataille implique une Propriété fortifiée, le général défensif peut répartir ses fortifications comme il l'entend sur les différents fronts de la bataille. Il le fait avant que le général offensif choisisse quels commandants affecter à chaque front. Si la Propriété appartient à un PNJ, le MJ distribue les fortifications de façon appropriée. Dans des Batailles de grande ampleur (c'est-à-dire avec plu-



sieurs fronts), pour chaque front, seules les fortifications qui lui ont été assignées confèrent un avantage (sauf contre-indication).

Vous pouvez acquérir des fortifications avec votre Réputation, en vous basant sur le Tableau 4. Vous pouvez acquérir de nouvelles fortifications (ou remplacer vos pertes ou encore échanger des fortifications pour d'autres) au rythme maximal de 10 points par mois de Temps Mort, avec trois restrictions :

- Vous ne pouvez choisir que des fortifications dont la Gloire est inférieure ou égale au nombre de Défis des Fortifications de votre Propriété (voir *Fantasy Craft*, page 216).
- Vous ne pouvez avoir plus de fortifications que l'Échelle de votre Propriété (voir *Fantasy Craft*, page 215).
- Vous ne pouvez choisir la même fortification plus de deux fois pour une même Propriété.

Fortifications communes

Bretèches : Vous obtenez une Manœuvre.

Pluie de flammes 3+3 (*Manœuvre de Bataille à Distance*) : Détruisez deux troupes ennemies de votre choix avec une Puissance de 3 ou moins ou une troupe avec une Puissance de 6 ou moins. Vous pouvez utiliser cette Manœuvre jusqu'à ce qu'elle réussisse, une fois par bataille.

Douves : Chaque PNJ spécial et troupe offensive subit un malus de -1 en Puissance.

Mur crénelé : L'armée défensive obtient un bonus d'équipement de +4 à ses jets de Bataille.

Mur d'enceinte : L'armée défensive obtient un bonus d'équipement de +2 à ses jets de Bataille sur tous les fronts.

Mur de ronces : Chaque troupe défensive obtient un bonus de +1 en Puissance. Chaque troupe de cavalerie offensive subit un malus de -1 en Puissance.

Tranchées : Si l'armée défensive est vaincue, elle est dispersée mais aucune troupe supplémentaire n'est perdue.

Tunnels : Si l'armée défensive est vaincue, un commandant et toutes ses troupes peuvent s'échapper (et quitter le champ de bataille).

NOUVEAUX DONs

Voici quelques dons destinés à renforcer l'efficacité de votre personnage au cours des Batailles. La plupart sont destinés à l'univers de Rokugan et reprennent certains concepts du Guide de Conversion et de l'Art du Duel, tous deux disponibles sur [le Scriptorium](#).

Dons de Bases du Combat

MAGIE DE BATAILLE

Votre connaissance des arcanes fait de vous un atout redoutable sur le champ de bataille.

Conditions : au moins 1 rang de Tactiques, au moins 1 rang d'Incantation

Avantage : Lors d'une Bataille, votre Puissance est égale à votre nombre de dons de Magie s'il est supérieur à votre nombre de dons de Bases du Combat, de Combat en Mêlée ou de Combat à Mains Nues. De plus, vous obtenez une Manœuvre.

Subtil à la guerre (*Manœuvre de Bataille*) : Vous pouvez utiliser votre modificateur d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme pour ce jet au lieu de votre caractéristique la plus faible.

Tableau 4 : Fortifications

Fortifications	Coût	Gloire	Effets
Bretèches	4	2	Pluie de flammes 3+3
Douves	10	5	-1P troupes offensives
Mur crénelé	6	5	+4 aux jets des défenseurs
Mur d'enceinte	8	4	+2 aux jets des défenseurs sur tous les fronts
Mur de ronces	4	2	+1P troupes défensives, -1P cavalerie offensive
Tranchées	0	3	Dispersion des troupes
Tunnels	4	2	Évasion partielle



MONTAGNE D'ACIER I

Tel un crabe dans sa carapace...

Conditions : Bonus de Base à l'Attaque 1 ou plus

Avantage : Vous ne subissez aucun malus d'armure aux jets de compétence lorsque vous portez une armure intermédiaire ou complète. En outre, vous obtenez une action avancée.

La montagne ne vacille pas (Action d'Initiative) : Si vous portez une armure intermédiaire ou lourde et que vous subissez des dégâts à mains nues ou en mêlée, vous pouvez tenter un jet de Vigueur (DD égal aux dégâts subis *avant* application de la RD et des Résistances). En cas de succès, les dégâts que vous subissez *après* application de la RD et des Résistances tombent à 1 (et vous subissez tous les effets spéciaux de l'attaque). Vous pouvez effectuer cette action un nombre de fois par scène égal à vos dons de Bases du Combat.

MONTAGNE D'ACIER II

Votre persévérance est votre plus grande qualité.

Conditions : Alignement (Clan du Crabe), Montagne d'acier I

Avantage : La caractéristique la plus faible entre votre Force et votre Constitution augmente de 1. En outre, vous obtenez une manœuvre.

Belligérence (Manœuvre de Bataille et de Duel) : Vous pouvez utiliser votre modificateur de Force ou de Constitution pour ce jet au lieu de votre caractéristique la plus faible.

MONTAGNE D'ACIER III

Votre inépuisable vaillance inspire vos troupes à continuer le combat.

Conditions : Montagne d'acier II

Avantage : La caractéristiques la plus faible entre votre Force et votre Constitution augmente de 2. La Puissance de toutes les troupes sous votre commandement augmente de +1.

Dons de Combat à Distance

PORTÉ PAR L'HONNEUR

Que la vertu guide mon bras !

Conditions : Honneur 2 ou plus

Avantage : À chaque fois que vous détruisez une unité avec votre *volée héroïque*, vous obtenez 1 Réputation (voir Batailles). En outre, vous obtenez une manœuvre.

Tir du jugement (Manœuvre d'Attaque à l'Arc) : Si votre Honneur est supérieur à celui de la cible, cette attaque inflige des dégâts supplémentaires à hauteur de votre Honneur et sa marge de critique augmente de 1. Si cette attaque tue un adversaire spécial, vous obtenez 1 Réputation.

*The men of the East are decked in steel,
They march with a trumpet's din,
They glitter with silks and golden scales,
And high kings boast their kin —
We of the West wear the hides of wolves,
But our hearts are steel within.*

*They of the East ride gallant steeds,
Their spears are long and brown;
Their shields are set with sparkling stones
And each knight wears a crown —
We fight on foot as our forebears fought,
And we drag the rider down.*

*We race the steed of the Saxon knight
Across the naked fen —
They of the East are full of pride,
Cubs of the Lion's den.
They boast they breed a race of kings —
But we of the West breed Men.*

Chant de guerre du Connacht, R.E. Howard