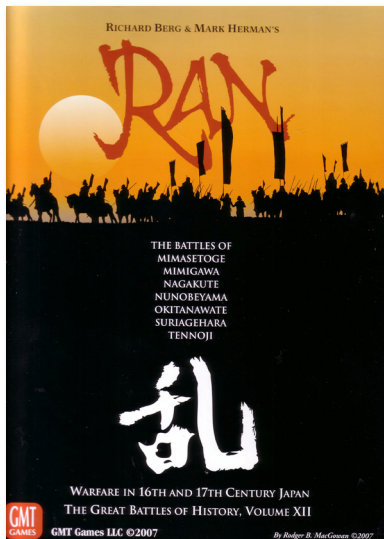


↳ **La voie du Bushido mène au Chaos...**

RAN, douzième volume de la série *Great Battle Of History*, retrace huit batailles des XVI^e et XVII^e siècles du Japon. Suite annoncée du volume V (*Samurai*) réédité quelques semaines auparavant, RAN simule des batailles d'un style relativement identique (puisque se déroulant durant la même période) mais avec quelques petites différences... qui à bien y regarder de plus près, sont en fait assez importantes.

↳ **Le matériel :**

- 1 livret de règles de 24 pages ;
- 1 livret de scénarii de 20 pages ;
- 6 aides de jeu cartonnées ;
- 2 cartes imprimées recto verso (22x30 inch) ;
- 1 dé à 10 faces ;
- 5 planches de pions (1140 pions en tout) ;
- une dizaine de sachets en plastique.



Le jeu est présenté dans une boîte de format standard. «RAN» («chaos») est le titre d'un film du réalisateur japonais Kurosawa. Ce n'est d'ailleurs pas le seul clin d'œil à Kurosawa, car la couverture de la boîte (plutôt réussie) laisse entrevoir des silhouettes de soldats sur fond de soleil couchant, image que l'on peut rapprocher d'un autre film de ce réalisateur, *Kagemusha* (littéralement « l'ombre du guerrier », dont une scène évoque la bataille de Nagashino, affrontement simulé dans *Samurai*).

A l'intérieur de la boîte, on découvre cinq planches de pions (dont une exclusivement de marqueurs) relativement colorés du fait de la présence d'un grand nombre de clans (plus de dix). Le graphisme des pions est, par rapport à *Samurai*, plus variés du fait de nouvelles classes d'unités et de nouvelles silhouettes (voir ci-après).

Les cartes recto-verso sont au nombre de deux. RAN simule sept batailles, dont six se jouent sur une demi-carte. Le graphisme est très réussi, représentant un terrain généralement assez accidenté (rivière, élévations de terrain), sauf pour la bataille de Tennoji (la seule sur une carte entière) où le terrain est plat. Toutes les cartes sont dans les tons verts, dans la droite lignée des cartes de la réédition de *Samurai* (puisque réalisées par le même graphiste). Quant aux livrets de règles et de scénarii, ils sont classiques pour cette série.

↳ **La règle :**

Quinze années séparent *Samurai* de *Ran*, ce qui expliquerait les changements de règles qui sont loin d'être négligeables (d'après les notes présentes dans le livret). Le jeu *Samurai* avait cette particularité de proposer un nombre réduit de types d'unités :

- *Busho* : les chefs ;
- *Ashigaru* : l'infanterie, armée de la pique (2 à 3 m de long) et du katana ;
- *Yumi* : les archers ;

- *Teppo* : les arquebusiers, qui peuvent tirer de volée (augmentant ainsi la possibilité de toucher l'ennemi) ;
- *Kibamusha* : la cavalerie, armée de la lance, possédant un nombre de points de mouvement inférieur à celui des unités d'infanterie (six contre cinq) qui s'explique par le fait que ces unités étaient combinées avec des *Ashigaru*, à la manière de la cavalerie germanique au temps de Jules César ;
- *Samurai* : une unité particulière dans ce jeu, car elle apparaît à la demande d'un *Busho* (à l'issue d'un ordre individuel) qui souhaite qu'un challenge entre samourais soit lancé. L'unité sera piochée parmi celles disponibles. A l'issue d'un combat, un *bundori* (tête coupée) est remporté par le camp du samouraï vainqueur et chaque *bundori* décroît le nombre de points de déroute de son propre camp. Le samouraï peut pratiquer le *seppuku* (plus connu en France sous le terme *hara-kiri*), ce qui aura pour effet de retirer un point de cohésion aux unités amies à portée et rallier deux unités en déroute (toujours à portée) ;
- *Ozutsu* : les canons (très rares et guère efficaces).

Dans RAN ce nombre d'unités est plus important, avec de nouveaux types et des modifications :

- les *Yumi* (archers) et *Teppo* (arquebusiers) ont disparu pour laisser la place réciproquement aux *Ashigaru-Yumi* et *Ashigaru-Teppo*, qui supportent mieux les combats de chocs ;
- Par contre les armes à feu (*teppo*) sont moins puissantes que dans *Samurai* (au maximum, elles peuvent infliger trois pertes de cohésion, contre quatre dans *Samurai*) ;
- Les *Ashigaru* avaient cinq points de mouvement dans *Samurai*, ils en ont quatre dans RAN. Les *Teppo* en disposaient de cinq, les *Ashigaru-Teppo* en ont maintenant quatre. Les *Yumi* étaient à six, ce chiffre passe à cinq pour les *Ashigaru-Yumi* ;
- Les *Kibamusha* gardent leurs six points de mouvement et certains d'entre eux peuvent être armés d'arc ;
- A noter l'apparition des *SI* (*Samurai Infantry*), nouvelle classe d'unité d'infanterie (pouvant être armée d'arc) légèrement plus puissante que les *Ashigaru* (aussi bien sur la matrice des combats qu'en terme de TQ) ;
- un dernier type d'unité fait son apparition, les *Honjin* (les quartiers généraux), avec leur propre garde du corps (des arquebusiers) ;
- la taille des unités n'est plus prise en compte ;
- et enfin, les règles d'empilement sont forcément différentes.



Pour en revenir aux samourais, ceux-ci ne sont plus forcément génériques car certains sont historiques et liés à des clans. Ainsi est-il possible d'obtenir pour le clan Toyotomi

le samouraï Musashi Miyamoto, l'un des plus célèbres du Japon (et le plus puissant dans le jeu), qui fut entre autre l'auteur du *Traité des cinq roues*, appelé également *Livre de cinq anneaux*. D'autre part, la séquence de jeu est légèrement différente et l'apparition de nouvelles règles change sa physionomie :

- « *code of banzai* » règle qui simule les unités de samourais poursuivant les unités faisant une retraite ordonnée ;
- « *Harassment and dispersal* », règle de harcèlement pour la cavalerie équipée d'arc ;
- « *mandated retreats* », règle rendant les retraites obligatoires pour les unités ayant perdu plus de la moitié de leurs points de cohésion.

Les changements a priori légers au premier survol de la règle nécessitent en fait une gymnastique intellectuelle plus importante que prévu afin de ne pas mélanger les différents points d'un jeu avec l'autre.



↳ **En conclusion :**

Traitant d'une période identique à *Samurai* et issu d'une même série, RAN n'en est pas une suite tant les changements qui semblent mineurs ne le sont pas. En exagérant, on pourrait écrire que RAN est un jeu différent de *Samurai* sur un thème identique : on trouve certes une ossature similaire, mais les règles du jeu leurs sont propres. Même si certains points peuvent paraître s'éclaircir, il n'est pas recommandé de jouer à un jeu avec la règle de l'autre, certains points n'étant pas applicables et les pions étant différents. Pour le savoir il faudrait avoir joué aux deux modules... ce qui n'a pas été mon cas.

Christophe Dugravot

Editeur : GMT GAMES
 Année d'édition : 2007
 Concepteur : Richard H. Berg
 Développeur : Alan Ray
 Concepteur de la carte : Leland Myrick
 Echelle : Tactique
 Format : boîte
 Prix : 65\$
 Joueurs : 1-2

↳ **Ressources en ligne :**

- le site de l'éditeur : <http://www.gmtgames.com/gbran/main.html>
- la fiche BoardgameGeek : <http://www.boardgamegeek.com/game/21947>
- un site perso sur les Samourais : <http://samourais.free.fr>