

REGLES ALTERNATIVES POUR L5R 4ème ÉDITION :

Cet article a comme but de proposer une liste de règles alternatives au système de L5R pour les MJ et joueurs souhaitant renouveler leur plaisir de jeu à travers de nouveaux mécanismes ou souhaitant affiner quelques défauts propre au Roll and Keep comme le poids écrasant des anneaux sur les compétences.



SOMMAIRE

- 1.) Jets de dés
- 2.) Augmentations
- 3.) Anneaux et Traits
- 4.) Jets de compétences
- 5.) Système de blessures
- 6.) Calcul des points de réputation
- 7.) Escarmouches
- 8.) Actions de réputation (Kuni Amoro)

Cette aide de jeu se base sur les règles de 4ème édition : un travail d'adaptation sera probablement à effectuer pour ceux jouant dans une version antérieure.

1.) Jets de Dés

A la place de la traditionnelle règle Compétence+Trait G Trait, on pourrait reprendre celle qui a popularisé la version 1.5 de L5R, à savoir Compétence+Trait G Anneau.

2.) Augmentations

Le nombre maximum d'augmentations qu'un personnage peut déclarer pourrait être limité par son rang dans la compétence et non pas par son rang de Vide. Il faudrait pour cela modifier l'avantage Elève doué qui pourrait redevenir comme en 3ème édition à savoir que le personnage n'est pas limité dans le nombre d'augmentations qu'il peut déclarer sur la compétence cible.

Le nombre maximum d'augmentations déclarées sur un jet de trait ou d'anneau pur serait toujours limité par le rang de Vide.

3.) Anneaux et Traits

A la place d'être égal au rang de son Trait le plus faible, le rang d'un anneau pourrait être égal à la somme des deux traits divisée par 2 et arrondie à l'inférieur.

4.) Système de blessures

Ce ne serait plus le rang de Terre qui déterminerait le nombre de Blessures par Rang de blessure mais le rang de Constitution.

La Volonté permettrait de déterminer la capacité du personnage de continuer de combattre au maximum de ses possibilités malgré les blessures. Ainsi, en considérant une Volonté de 2 comme la valeur par défaut, on aurait le tableau suivant :

Niveau de blessure	Malus pour un personnage ayant 2 en Volonté :
Égratigné	3
Légèrement blessé	5
Blessé	10
Gravement blessé	15
Epuisé	20
Impotent	40
Hors de combat	N/A

Pour chaque rang de Volonté supplémentaire, les malus du PJ seraient diminués de 2, pour un minimum de 1 point de pénalité par rang de blessure, cumulatifs, sauf pour un personnage disposant de l'avantage Force de la Terre qui pourrait faire passer ces malus à 0. A l'inverse, avoir un rang de Volonté de 1 augmenterait les malus de blessure de 2. Ainsi :

Niveau de blessure	Malus pour un personnage ayant 3 en Volonté :	Niveau de blessure	Malus pour un personnage ayant 5 en Volonté :
Égratigné	1	Égratigné	1
Légèrement blessé	3	Légèrement blessé	2
Blessé	8	Blessé	4
Gravement blessé	13	Gravement blessé	9
Epuisé	18	Epuisé	14
Impotent	38	Impotent	34
Hors de combat	N/A	Hors de combat	N/A

Niveau de blessure	Malus pour un personnage ayant 5 en Volonté et l'avantage Force de la Terre	Niveau de blessure	Malus pour un personnage ayant 1 en Volonté :
Égratigné	0	Égratigné	5
Légèrement blessé	0	Légèrement blessé	7
Blessé	1	Blessé	12
Gravement blessé	6	Gravement blessé	17
Epuisé	11	Epuisé	22
Impotent	31	Impotent	42
Hors de combat	N/A	Hors de combat	N/A

5.) Les jets de compétences

Dans la résolution d'un jet, si un personnage possède la compétence requise, il n'aurait aucune restriction particulière.

Si ce jet demande en plus une spécialisation que le personnage ne possède pas, alors il ne pourrait déclarer aucune augmentation et son ND serait majoré de 5 ou de 10.

Si le personnage ne possède pas la compétence requise, alors il ne pourrait déclarer aucune augmentation, son ND serait majoré de 10 et ses dés ne pourraient pas exploser.

6.) Calcul de la réputation

Les compétences de rang 1 pourraient ne pas compter dans le calcul de la réputation.

Les spécialisations pourraient être comptées à raison d'1 point de réputation par spécialisation.

7.) Nouvelles règles d'escarmouches

Le round de combat

Les escarmouches sont divisées en rounds de combat. Un round peut durer entre trois et vingt secondes en fonction de la situation et est divisé en dix tours. A chaque tour, les protagonistes réalisent leurs différentes actions s'ils en ont la possibilité. Une fois que tous les protagonistes ont agi, le combat prend fin ou est relancé par un nouveau round.

Les dés d'action

Tout comme dans 7th Sea, les personnages lancent des dés d'action. Les chiffres indiqués sur chacun de ces dés indiquent à quels tours ils auront la possibilité d'agir. Ainsi, un personnage qui a comme résultat 1 et 8 jouera aux tours 1 et 8.

L'initiative totale

A nouveau comme dans 7th Sea, deux protagonistes qui jouent durant le même tour font le total de leurs dés d'actions restant. Celui qui a le résultat le plus haut joue en premier. S'il y a encore égalité, alors c'est celui qui a le plus haut rang de réflexe qui a l'initiative.

Le tour de combat

Le tour de combat commence quand le personnage déclare sa posture de combat et fini au début de son prochain tour de combat. Durant son tour de combat, le personnage peut exécuter les mêmes actions que décrites dans la 4^{ème} édition (il dispose d'une action gratuite et deux actions simples ou une action gratuite et une action complexe). Il doit toujours déclarer sa posture de combat au début de celui-ci et la gardera jusqu'à son prochain tour de combat. Il ne peut dépenser un point de vide qu'une fois par tour.

Les différentes étapes d'un round de combat :

Étape 1 : Initiative : Une fois un combat lancé, les joueurs lancent Rang de maîtrise+Réflexes G Réflexes dés d'actions. Les dés gardés seront ceux pris en compte dans l'attribution des tours dans lesquels ils agissent.

Étape 2 : Résolution des tours : Vient maintenant l'heure pour chaque protagoniste d'agir, en commençant par le combattant qui agit au tour le plus bas, et ainsi de suite jusqu'au tour le plus élevée.

A chaque fois qu'un participant atteint un de ses tours, il a le choix entre :

- Le dépenser pour réaliser ses actions.
- Le garder pour plus tard afin notamment de réaliser une Action d'Interruption.

Étape 3 : Prolongation du combat : Une fois le round terminé, tous ceux qui n'ont pas subi de blessures durant ce round de combat ont le droit de relancer l'un de leurs dés d'action et de garder la valeur qui leur convient le mieux entre les deux jets. C'est avec ces nouveaux résultats que l'on commencera le round suivant. Ceux qui n'ont pas agi à la phase 10 perdent les bénéfices leurs tours

en réserve.

Actions gardées

Un tour de combat peut être retardé jusqu'au prochain tour dans lequel le personnage agit, durant lequel il doit le dépenser ou le perdre. Une fois celui-ci utilisé, il peut garder l'autre tour de côté de la même manière que le précédent. De cette manière, on ne peut mettre qu'un seul tour de côté à la fois. Leur valeur initiale ne change pas durant les prochains tours. Ils comptent dans l'initiative totale jusqu'à leur utilisation.

Actions d'Interruption

Si un personnage a gardé un tour de côté et qu'un ennemi l'attaque et passe son ND pour être touché (aussi appelé défense passive) il peut alors le dépenser pour tenter une défense active et ainsi éviter ou parer l'attaque qui aurait du normalement le toucher.

Si celui-ci n'a pas préalablement gardé un tour de côté, il peut toujours effectuer une défense active, mais au prix de ses deux prochains tours. Cela traduit la difficulté de se sortir d'un mauvais pas alors qu'on n'y était pas préparé.

Quand un personnage décide de réaliser une action d'interruption, il fait un jet de Réflexe/Défense dont le résultat est divisé par deux (arrondi à l'inférieur) et additionné à son ND pour être touché contre l'attaque en cours. Si ce ND final dépasse ou égale le jet d'attaque de l'adversaire, l'attaque est esquivée ou parée. Si le personnage se fait attaquer plusieurs fois par le même adversaire durant le même tour de combat, il doit refaire ce jet pour chacune d'entre-elles (à moins qu'il dispose de la capacité de maîtrise de défense de rang 3). On ne peut se mettre en défense totale que face à un ennemi à la fois, ce qui veut dire qu'un personnage se faisant attaquer par deux adversaires différents ne pourra utiliser les bénéfices de l'action d'interruption que contre un seul d'entre eux (il conserve son ND pour être touché de base face au deuxième adversaire).

Postures de combat

Attaque : Une fois son tour de combat arrivé, un personnage peut choisir d'adopter la posture de combat Attaque. S'il réussit son jet d'attaque et que son rival a échoué sa défense active, alors il peut effectuer un jet de dommages. S'il bénéficie d'attaques supplémentaires, il peut les utiliser dans le même tour de combat.

Assaut : Une fois son tour de combat arrivé, un personnage peut choisir d'adopter la posture de combat Charge. Rien ne change par rapport à la 4ème édition.

Défense : Une fois son tour de combat arrivé, un personnage peut choisir d'adopter la posture de combat Défense. Rien ne change par rapport à la 4ème édition.

Défense totale : Une fois son tour de combat arrivé, un personnage peut choisir d'adopter la posture de combat Défense totale. Rien ne change par rapport à la 4ème édition.

Centré : Une fois son tour de combat arrivé, un personnage peut choisir d'adopter la posture de combat Centré. Les effets de cette posture s'activent dès le début du prochain tour de combat du personnage.

Nouvelles manœuvres de combat

Coup puissant (3 Augmentations) : Empêche l'adversaire d'utiliser sa défense active contre cette attaque.

Riposte (3 augmentations) : ces augmentations sont à déclarer sur un jet de défense active. Si réussi, le personnage peut lancer une attaque gratuite sur son adversaire pour laquelle il ne peut déclarer d'augmentation. On ne peut exécuter une seule riposte qu'une fois par tour.

Modification d'utilisation des points de Vide

Désormais, un personnage peut dépenser un point de Vide au début du premier round de combat pour rajouter 2G0 à son initiative pour l'ensemble de l'escarmouche.

Modification d'avantages

Rapide (6 points) : désormais, cet avantage permet de baisser la valeur d'un de ses dés d'action de 1 au début de chaque round de combat.

8.) Actions de réputation (règles créées par Kuni Amoro)

Plus votre personnage se fera connaître, plus de nouvelles portes s'ouvriront devant lui. Des philanthropes et des protecteurs se mettront en relation avec lui, des serviteurs demanderont à entrer à son service, et il pourra obtenir de plus fortes rétributions. Mais cette célébrité a bien sûr un prix. Les gens mal intentionnés n'apprécient guère ceux qu'ils perçoivent comme une menace grandissante, des obligations viendront limiter les loisirs de votre personnage et si ce dernier devenait à la fois très célèbre et très puissant, son propre seigneur pourrait en prendre ombrage et commencer à travailler sa disgrâce...

Effets de la réputation (calculés sur le plus élevé du statut ou de la gloire)

- Tous les 2 rangs : (Allié ou relation majeure)
- à 3 rangs : (coqueluche d'une cour)
- à 4 rangs : (Invitation à une cour, nomination à un grade où une fonction, responsabilités etc.)
- à 5 rangs : Parasites
- à 6 rangs : adhésion

Offre d'adhésion : On propose au PJ de rejoindre un groupe ou une organisation qui poursuit le même objectif. On lui propose d'apprendre les techniques d'une école d'une autre clan.

Parasites : Le PJ se retrouve au centre d'une cour d'admirateurs qui le sollicitent pour obtenir de l'aide, une aventure d'une nuit etc.

Actions de réputation :

La réputation sert également à obtenir du soutien, le plus souvent du propre Clan du PJ, on peut ainsi effectuer des jets de réputation. On lance le plus élevé de sa gloire ou de son statut (x2) garde Air. Des modificateurs seront bien sûr à prendre en compte selon le PJ et l'endroit où il se trouve.

Actions	ND	Effets
<i>Coup de main (décisif)</i>	30	Le PJ bénéficie d'un coup de main décisif d'un PNJ allié ou neutre.
<i>Coup de main (négligeable)</i>	20	Le PJ bénéficie d'un coup de main négligeable d'un PNJ allié ou neutre.
<i>Impressionner</i>	Statut le + élevé x5	Le joueur peut ajouter le rang de statut/gloire du PJ en dés à lancer à ses jets de compétences sociales.
<i>Reconnaissance</i>	15 à 30	Le PJ est reconnu par les personnes présentes.

