



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Livre des cinq anneaux > Aides de jeu > Règles et conseils > Décryptage > **L5R 3rd Ed. pour les Nuls**

L5R 3rd Ed. pour les Nuls

Décryptage des règles d'escarmouche

mardi 8 août 2006, par [DarkLoïc](#)

Notes préliminaires :

Lorsqu'il est ici question de dés, il s'agit TOUJOURS de dés à 10 faces !

La mention X/Y signifie :

- 1) Lancez un nombre de dés égal à la somme des Rangs de X et de Y.
- 2) Conservez un nombre de dés égal au Rang de X, parmi ceux lancés.
- 3) Faites la somme des résultats des dés conservés.

Certaines règles ont été reformulées et plusieurs exemples ajoutés afin de faciliter votre compréhension.

REGLES D'ESCARMOUCHE (LIVRE DU FEU, P.165 A 169)

Cet article est organisé en 5 parties distinctes :

- Les règles dites "de base" : le coeur du système de combat !
- Les règles dites "avancées" : constituent, avec celles de "base", l'ensemble système d'escarmouche.
- Les autres règles : comme son nom l'indique, il s'agit d'autres règles de L5R qui affectent aussi les combats.
- Une note concernant les exceptions aux règles précédemment énoncées.
- Des conseils sur la gestion des combats.

"Règles de base"

Pour comprendre et utiliser au mieux les règles de combat de la 3ème Ed., commencez par vous familiariser avec ces quelques règles de base qui constituent le cœur du système !

Initiative :

Lors du 1er tour UNIQUEMENT, chaque protagoniste effectue un jet de Réflexes/Rang de Réputation. Le nombre obtenu est l'Initiative du personnage POUR TOUT LE RESTE DU COMBAT ! Il est IMPERATIF de conserver ce résultat !!!

Exemple :

Bayushi Fumi & Mirumoto Rola possèdent respectivement 2 et 3 en Réflexes. Ils sont tous deux de Rang de Réputation 1. Ils lancent donc respectivement 3 et 4 dés.

Résultats de Bayushi Fumi : 6, 7 et 3

Résultats de Mirumoto Rola : 7, 2, 6 et 8

Ils conservent respectivement 2 et 3 dés et chacun décide de garder ses meilleurs résultats.

Initiative de Bayushi Fumi : $6 + 7 = 13$!

Initiative de Mirumoto Rola : $6 + 7 + 8 = 21$!

Tour :

Chaque tour se déroule ainsi :

- 1) A tour de rôle et par ordre décroissant d'Initiative, chaque protagoniste choisit 1 Manoeuvre, déclare ses Actions et les résout.
- 2) Lorsque chaque protagoniste a parlé, le tour s'achève et un nouveau tour commence, jusqu'à ce que le combat s'achève.

Exemple :



Avec une Initiative de 21, c'est Mirumoto Rola qui déclare le premier.

Puis c'est au tour de Bayushi Fumi.

Et ainsi de suite, jusqu'à la fin du combat.

Manoeuvres :

Par défaut, tous les protagonistes sont en Manoeuvre d'Attaque.

Ne vous préoccupez pas des autres Manoeuvres, pour l'instant.

Actions :

C'est le point le plus ardu de cette nouvelle édition ! Les actions possibles sont décrites aux pages 167 et 168 des règles. Pour l'instant, gardez à l'esprit que, en 1 tour, un personnage ne peut que :

- Courir

OU

- Effectuer 1 Action Simple ET 1 des actions suivantes :

- Action Complexe

- Actions Simple supplémentaire

- Attaque à distance

- Attaque au corps à Corps

- Concentration (vous pouvez ignorer cette action, dans un 1er temps)

- Déplacement

- Se lever

- Utiliser 1 faculté spéciale (vous pouvez aussi ignorer cette action, dans un 1er temps)

Parler ne compte pas comme une action.

Exemple :

Mirumoto Rola dégaine son katana (Action Simple) et s'approche de son adversaire (Déplacement).

Bayushi Fumi, lui, dégaine aussi son sabre (Action Simple) et attaque Mirumoto Rola (Attaque au corps à corps), qui s'est imprudemment approché !

Résolution des attaques :

Lorsqu'un personnage en attaque un autre, il effectue un jet de :

- Agilité/Compétence d'Arme, s'il s'agit de 1 Attaque au Corps à Corps, avec une arme.

- Agilité/Jiujutsu, s'il s'agit de 1 Attaque au Corps à Corps, à mains nues.

- Réflexes/Compétence d'Arme, s'il s'agit de 1 Attaque à Distance.

Puis, il compare le résultat obtenu au ND pour être touché de son adversaire. Ce ND est égal à [Rang de Réflexes] (de la cible) x 5. Si le résultat du jet d'attaque est supérieur ou égal à ce ND, l'attaque touche. Sinon, elle rate.

Lorsqu'une attaque touche, le personnage procède immédiatement à un jet de dommages. Consultez la description de l'arme utilisée. Celle-ci dispose d'une caractéristique VD, sous la forme XgY. Pour déterminer les dommages infligés, le personnage :

1) lance [X + Rang de Force] dés.

2) conserve Y dés, parmi ceux lancés.

3) additionne leurs résultats (comme à chaque jet de dés).

Le résultat obtenu est soustrait des points de blessures de la cible.

Exemple :

Bayushi Fumi possède Agilité 3 et Kenjutsu 3. Il lance donc 6 dés => 6, 7, 2, 3, 8 et 1. Il en conserve seulement 3 et décide de garder les meilleurs => résultat = 6 + 7 + 8 = 21 !

Mirumoto Rola a 3 en Réflexes. Son ND pour être touché est donc de 3 x 5 = 15 !

L'attaque est réussie. Bayushi Fumi utilise un katana, VD 3g2, et possède une Force de 2. Il lance donc 5 dés => 6, 3, 4, 7 et 2. Il n'en conserve que 2 et décide de garder les meilleurs => résultat = 6 + 7 = 13 !

Mirumoto Rola perd donc 13 points de blessures.

Blessures :

Chaque personnage possède 8 niveaux de blessures. Chacun des 7 premiers niveaux contient [Rang de Terre] x 2 points de blessures. Le 8ème en contient [Rang de Terre] x 5. Chaque fois qu'un personnage subit des blessures, il perd un certain nombre de ces points. Lorsque les dommages subis excède le capital du niveau courant, on passe au suivant. Chaque niveau de blessures atteint entraîne un malus au ND des actions entreprises par le personnage, ainsi qu'à son mouvement. Ces malus ne sont pas cumulatifs ! Appliquez uniquement le plus sévère.

Exemple :

Bayushi Fumi et Mirumoto Rola ont tous deux 2 en Terre. Ils possèdent donc 4 points de blessures par



niveau (10 pour le dernier).

Au début du combat, ils sont tous deux en parfaite santé.

Mirumoto Rola subit 13 points de blessures, ce qui remplit entièrement ses 3 premiers niveaux et lui laisse seulement 3 points dans le 4ème.

Il est dorénavant Blessé ! Toutes ses actions du 2nd tour voient leur ND augmenté de +10 et son Mouvement est recalculé comme si son Rang d'Eau était inférieur de 1 (soit 1, au lieu de 2).

"Règles avancées"

Une fois familiarisées avec les concepts de base, vous voilà prêt à monter en régime et à entrer dans les arcanes des règles de combat...

Cette partie est organisée en modules, de sorte que vous pouvez parfaitement doser la difficulté et la vitesse d'apprentissage en incorporant progressivement ces modules, dans l'ordre qui vous convient.

Blessures & Initiative :

Le score d'Initiative de chaque protagoniste est affecté par son état de santé ! Lorsqu'un personnage subit des blessures, son Initiative est réduite, à la fin du tour, du malus au ND subi. Comme pour les ND, n'appliquez que le malus le plus sévère !

Exemple :

Mirumoto Rola est Blessé. Il subit désormais un malus de +10 au ND de toutes ses actions et son Initiative se trouve réduite du même montant. Il passe donc de 21 à 11 !

Si, lors d'un tour ultérieur, il subit une nouvelle blessure, le faisant passer à Gravement Blessé (malus +15), son Initiative passera alors à 6 (i.e. $21 - 15 = 6$).

Retournements de Situation :

A la fin de chaque round de combat, les protagonistes qui n'ont subi AUCUNE blessure (N.B. : les blessures auto-infligées ne comptent pas !) durant ce round peuvent lancer 1 dé (N.B. : NE RELANCEZ PAS UN EVENTUEL 10 sur ce jet !) Le

résultat de ce jet peut être (au choix) :

- ajouté au score d'Initiative du personnage
- soustrait au score d'Initiative d'un adversaire contre lequel le personnage a réussi 1 jet d'attaque OU auquel il a infligé des blessures, durant ce round

Exemple :

Bayushi Fumi n'a subi aucune blessure durant ce round. Il lance 1 dé => 6. Il décide d'ajouter ce résultat à son Initiative => $13 + 6 = 19$!

Manoeuvres "Avancées" :

Il existe 3 types de Manoeuvres : Attaque, Assaut, et Esquive. Lors de son tour d'Initiative, chaque personnage choisit 1 Manoeuvre dont les effets (i.e. bonus/malus) perdureront jusqu'à son prochain tour d'Initiative. Lors de son tour d'Initiative, un personnage est OBLIGE de choisir une Manoeuvre ! S'il ne le fait pas, il adopte automatiquement celle d'Attaque, par défaut.

- Attaque :

Il s'agit de la Manoeuvre par défaut. Sauf exception, tous les protagonistes débutent l'escarmouche avec cette Manoeuvre.

- Assaut (ignorez cette Manoeuvre si vous n'utilisez pas les règles d'Augmentations) :

Cette Manoeuvre confère, au personnage qui l'adopte, 2 Augmentations (Cf. ci-dessous) Gratuites lors de chaque jet d'Attaque au corps à corps, UNIQUEMENT pour accroître le résultat de ces jets OU booster ses jets de dommages. En contre-partie, TOUS ses adversaires bénéficient de 3 Augmentations Gratuites (libres d'usage) lors de chacun de leurs jets d'attaque contre lui ! Un personnage en Manoeuvre d'Assaut ne peut effectuer AUCUNE des actions suivantes :

- Action complexe
- Attaque à distance
- Course
- Utiliser 1 faculté spéciale

Il est IMPOSSIBLE de choisir cette Manoeuvre lorsque l'on chevauche une monture.

- Esquive :

Le personnage :

- 1) effectue 1 jet d'Agilité/Défense.



2) ajoute le résultat obtenu à son ND pour être touché.

Ce bonus ne s'applique néanmoins QUE contre [Rang de Réputation] adversaires connus du personnage (i.e. ne s'applique pas contre 1 adversaire dont le personnage n'est pas conscient) ! Il est possible d'adopter cette Manoeuvre, juste avant le début du combat, à condition d'avoir conscience de l'imminence de celui-ci. Ceci compte pour votre choix de Manoeuvre du 1er tour ! Il est IMPOSSIBLE de choisir cette Manoeuvre lorsque l'on chevauche une monture.

Les seules actions permises par cette Manoeuvre sont les suivantes :

- Action simple
- Déplacement (de la moitié de son Mouvement UNIQUEMENT !)
- Parler
- Se lever

Exemple :

C'est au tour de Bayushi Fumi de choisir sa Manoeuvre, pour le second tour. Il décide d'adopter l'Esquive. Il possède une Agilité de 3 et une Défense de 3. Il lance donc 6 dés => 6, 2, 8, 3, 4 et 5. Il n'en garde que 3 et décide de conserver les meilleurs => $6 + 8 + 5 = 18$! Il ajoute donc +18 à son ND pour être touché, jusqu'à son prochain tour. Comme il a 2 en Réflexes, cela lui confère un ND pour être touché de $2 \times 5 + 18 = 28$.

Retarder ses actions :

Lors de son tour d'Initiative, le personnage n'est aucunement obligé d'agir. Il peut parfaitement décider d'attendre et retarder ses actions.

Il peut même, s'il le souhaite, effectuer 1 action (ou plus) lors de son tour d'Initiative et résoudre les autres plus tard. Il lui suffit juste d'annoncer qu'il retarde ses actions.

Exemple :

Akodo Bob affronte Kakita Bill. Bill a une Initiative de 24 et Bob une Initiative de 15.

Bill ne déclare pas de Manoeuvre. Il reste/passe donc en Attaque et ne pourra pas changer de Manoeuvre avant son prochain tour d'Initiative (i.e. au round suivant !) Il dégaine son sabre (Action Simple) et décide d'attendre de voir ce que compte

faire Bob.

Bob, lui déclare une Manoeuvre d'Assaut, dégaine son sabre (Action Simple), s'approche de Bill (Déplacement) et le frappe (Attaque au Corps à Corps). L'attaque touche et blesse Bill, mais sans le mettre hors de combat pour autant.

Bill peut maintenant terminer ses actions. Il décide de riposter (Attaque au Corps à Corps).

Actions "Avancées" :

Faites chauffer les cerveaux, ça se complique !

Il est maintenant aussi possible de :

- combiner 1 Action complexe avec 1 demi-Déplacement (i.e. Mouvement divisé par 2), au prix de 1 Augmentation (Cf. ci-dessous) sur le jet de Compétence.
- combiner plus de 2 Actions simples, dans la limite du raisonnable.
- combiner 1 Déplacement avec 1 Attaque au corps à corps, au prix de 1 Augmentation lors du jet d'attaque OU sans malus si vous avez choisi la Manoeuvre d'Assaut.
- combiner Se lever et 1 Attaque au corps à corps, en Manoeuvre d'Assaut UNIQUEMENT, au prix de 2 Augmentations lors du jet d'attaque.

Exemple :

Bayushi Fumi, ayant adopté la Manoeuvre d'Esquive, décide de s'éloigner (Déplacement) de son adversaire de la moitié de son Mouvement.

C'est au tour de Mirumoto Rola. Il choisit la Manoeuvre d'Assaut et déclare 1 Déplacement, vers Bayushi Fumi, et 1 Attaque au corps à corps contre ce dernier. Comme il est en Assaut, il n'a pas de malus.

Augmentations :

Il est possible de déclarer des Augmentations (Rappel : il n'est pas possible de déclarer plus d'Augmentations que son Rang de Vide OU de Compétence, le plus élevé des 2 ; chaque Augmentation déclarée accroît le ND de l'action de +5) pour obtenir les effets suivants :

- Attaque supplémentaire :

Permet d'effectuer 2 attaques contre le même adversaire. Nécessite 2 jets d'attaque avec 4 Augmentations chacun. Les 2 attaques doivent



toucher ! Sinon, les 2 ratent !

- Coup ciblé (Cf. p.168) :
Effet à la discrétion du MJ.

- Désarmement :

Nécessite 3 Augmentations. La cible effectue 1 jet de Force OU Trait habituel (selon son choix) + Compétence d'arme, en opposition avec le jet d'attaque du personnage. Si le personnage l'emporte, il désarme sa cible.

- Dommages supplémentaires :

1 Augmentation accroît la VD de l'arme utilisée de +1g0.

2 Augmentations l'accroissent de +1g1.

- Feinte :

N'inflige AUCUN dommage ! Nécessite 1 Augmentation. La prochaine attaque du personnage, avant son prochain tour d'Initiative, contre le même adversaire bénéficie de 1 Augmentation Gratuite.

- Garde :

Le personnage protège un compagnon contre l'adversaire "attaqué".

Le protégé du personnage voit son ND pour être touché accru de +5 par Augmentation contre la cible de cette "attaque". Le personnage n'est pas obligé d'infliger des dommages.

- Renversement :

Nécessite 3 Augmentations. Comparez le jet d'attaque du personnage au [Rang de Terre + Rang de Réputation] (de la cible) x 5. S'il est supérieur ou égal, sa cible se retrouve au sol !

Augmentations Gratuites :

Les Augmentations Gratuites ne modifient pas le ND des actions du personnage ! Sauf mention contraire, elles peuvent être utilisées exactement de la même façon que les autres Augmentations. D'autre part, le personnage peut, s'il préfère, les utiliser pour accroître le résultat de ses jets. Chaque Augmentation Gratuite ainsi utilisée ajoute +5 au résultat du jet.

Exemple :

Mirumoto Rola effectue donc 1 Attaque de corps à

corps contre Bayushi Fumi. Puisqu'il a choisi la Manoeuvre d'Assaut, il bénéficie de 2 Augmentations Gratuites qu'il décide d'utiliser pour accroître son jet.

Il ajoute donc +10 au résultat de son jet d'attaque ! De plus, il déclare 3 Augmentations, dans l'intention de désarmer son adversaire. Le ND de son jet d'attaque est donc accru de +15 (i.e. +5 x 3 = +15) Puisqu'il possède 3 en Agilité et 3 en Kenjutsu, il lance donc 6 dés (=> 6, 7, 8, 10, 3 et 5), relance le 10 obtenu (=> 7), conserve les 3 meilleurs (=> 7 + 8 + [10 + 7] = 32 !) et y ajoute le +10 des Augmentations Gratuites conférées par l'Assaut, soit un résultat total de 42 ! Le ND de ce jet est égal au ND pour être touché de Bayushi Fumi (i.e. 28, avec l'Esquive) + le malus de blessures (i.e. +10) + 15 (pour les 3 Augmentations déclarées), soit 53 au total ! C'est, malheureusement raté.

S'il avait obtenu 53 ou plus, Bayushi Fumi aurait alors du faire son jet en opposition. Comme il manie un katana, le Trait usuel est l'Agilité et la Compétence d'Arme Kenjutsu. Il possède 3 rangs dans chaque, contre seulement 2 en Force. Il aurait donc lancé 6 dés, additionné les 3 meilleurs et comparé le résultat obtenu à celui du jet d'attaque de Mirumoto Rola...

Modificateurs :

- Cible à terre :

Attaques au corps à corps : -10 au ND.

Attaques à distance : +10 au ND.

- Attaque de flanc :

-2 au ND des attaques de corps à corps lorsque l'adversaire est pris en tenaille.

- Manier 2 armes :

+5 au ND de TOUS les jets d'attaques.

- Obscurité :

Eclairage limité :

- Attaques au corps à corps : +5 au ND.

- Attaques à distance : +10 au ND.

Noir total :

- Attaques au corps à corps : +20 au ND.

- Attaques à distance : IMPOSSIBLES !

- Position basse :



+2 au ND des jets d'attaques.

- Position surélevée :

-2 au ND des jets d'attaques.

- Surpris :

-20 à l'Initiative !

- Terrain accidenté :

+5 à +15 suivant la situation.

- Utilisation de la main non directrice :

+5 au ND des jets d'attaques.

Exemple :

Après un second tour sans effusion de sang, l'Initiative de nos 2 protagonistes est la suivante (après leurs jets respectifs de Retournements de Situation) :

Bayushi Fumi : 22

Mirumoto Rola : 20

C'est alors qu'un 3ème larron, resté dissimulé jusqu'à lors, fait son entrée, Kuni Lingus. L'effet de surprise impose donc un malus de -20 à l'Initiative des 2 bushi ! Pour ce tour, l'Initiative est donc :

Bayushi Fumi : 2

Kuni Lingus : 10 (i.e. résultat de son jet d'Initiative)

Mirumoto Rola : 0

A la fin du tour, la surprise passée, Bayushi Fumi et Mirumoto Rola retrouvent leur score d'Initiative normal (modifié par leurs malus de blessures).

Lutte :

Il s'agit d'une Attaque de corps à corps spéciale, ne pouvant être effectuée qu'à mains nues OU avec une arme pas plus grande qu'un tanto (sauf exceptions). Cette action est résolue comme 1 attaque à mains nues. De plus, elle ignore l'armure de la cible (i.e. l'armure ne compte pas dans le calcul du ND ! Cf. Armure) Si le jet d'attaque est réussi, les 2 protagonistes effectuent 1 jet de Force en opposition.

Lors du jet d'attaque, le personnage peut déclarer des Augmentations pour obtenir des Augmentations Gratuites lors de son jet de Force (à raison de 1 pour 1). Le vainqueur du jet de Force prend le contrôle de la Lutte ! A chaque tour, les protagonistes refont 1 jet de Force en opposition. Celui qui contrôlait la Lutte, au tour précédent,

bénéficie de 1 Augmentation Gratuite sur ce jet. Celui qui contrôle la Lutte peut rompre la Lutte OU poursuivre celle-ci et infliger des dommages (correspondant à l'[i]arme[/i] employée) à son adversaire.

Exemple :

Kuni Lingus adopte la Manoeuvre d'Assaut, dégage 1 tanto (Action Simple), effectue 1 Déplacement vers Mirumoto Rola et 1 tente de l'agripper. Etant en Assaut, il n'a pas de malus et bénéficie de 2 Augmentations Gratuites, qu'il utilise pour accroître son jet (i.e. +10 au résultat). D'autre part, Mirumoto Rola est, lui aussi, en Assaut. Donc, Kuni Lingus reçoit 3 Augmentations Gratuites supplémentaires ! Comme il compte engager 1 Lutte, il décide de les utiliser pour booster son jet de Force (i.e. 3 Augmentations sur le jet d'attaque => 3 Augmentations Gratuites sur le jet de Force). Il a 2 en Agilité et 2 en Jiu-jitsu. Il lance donc 4 dés (=> 3, 7, 8 et 2), conserve les 2 meilleurs (=> 7 + 8 = 15) et ajoute +10 (i.e. les Augmentations Gratuites dues à l'Assaut) au résultat, pour un total de 25 ! Le ND pour être touché de Mirumoto Rola est de 15 (i.e. [Réflexes 3] x 5 = 15). C'est donc réussi !

Tous deux ont une Force de 2. Ils lancent donc chacun 2 dés.

Kuni Lingus : 6, 3 => 9 !

Mirumoto Rola : 7, 4 => 11 !

Cependant, Kuni Lingus bénéficie de 3 Augmentations Gratuites (cf. ci-dessus) => 9 + 15 = 24 ! Il remporte donc l'opposition et inflige des dommages au Mirumoto.

La VD d'un tanto est de 1g1. Il lance donc 3 dés (i.e. 1 + [Force 2]) => 6, 2 et 3. Il en conserve 1 et choisi le meilleur => 6 !

Mirumoto Rola perd 6 points de blessures supplémentaires. Il est maintenant Gravement Blessé (=> malus +15). A la fin du tour, son Initiative tombe donc à 15 (i.e. [score d'origine : 21] + [Retournements de Situation : 9] - [malus de blessures : +15]). De plus, il est immobilisé durant 1 tour !

Autres règles affectant les combats

Il s'agit ici d'autres règles de L5R s'utilisant aussi



durant les Escarmouches.

Elles sont regroupées ici afin de ne pas "interférer" avec la mécanique d'escarmouche pure.

REGLES IMPORTANTES :

Il s'agit des règles générales qui s'appliquent aussi en combat ! Gardez les donc à l'esprit...

Jets de Compétences :

Si un personnage effectue un jet sans-compétence, appliquez les règles de la page 91 !

Jets de dés :

A l'exception des jets de Retournement de Situation, TOUS les jets en combat sont des jets de dés "ouverts" (Cf. p.158).

La règle des Dix Dés (Cf. p.158) s'applique aussi, bien entendu, à tous ces jets, ainsi que celles spécifiques aux jets de Compétences, Traits, Anneaux et d'Oppositions.

Augmentations :

Ce point a déjà été partiellement évoqué précédemment, mais, bien entendu, toutes les règles de la page 159, concernant les Augmentations, s'appliquent aussi en combat !

REGLES UTILES :

Il s'agit de règles décrites hors de la section combat mais qui peuvent aussi intervenir lors d'une escarmouche.

Comme pour les "règles avancée" il s'agit de modules que vous pouvez incorporer à votre guise. Vous pouvez même vouloir intégrer ces règles avant de vous intéresser aux "règles avancées"...

Spécialisations :

Appliquez aussi les règles de la p.94 !

Points de Vide :

Les points de Vide offrent de NOMBREUSES utilisations en combat, pouvant en affecter grandement l'issue.

Rappel : Seul les Humains peuvent dépenser leurs

points de Vide !

- Utilisation sur 1 jet de dés :

1 SEUL point de Vide par jet !

Ajoute (au choix) :

- +1g1 au jet (i.e. vous lancez ET conservez 1 dé supplémentaire lors de ce jet :D).

- +1 Augmentation Gratuite.

- +1 Rang de Compétence (i.e. permet surtout de s'affranchir de la règle de jet sans-compétence ; ne confère EN AUCUN CAS de Capacité de Maîtrise supplémentaire !)

NE PEUT PAS ETRE UTILISE POUR AUGMENTER UN JET DE DOMMAGES !

- Augmentation du ND :

Lors de son tour d'Initiative, un personnage peut dépenser 1 point de Vide pour accroître son ND pour être touché de +10, jusqu'à son prochain tour d'Initiative.

- Célérité :

Avant de déterminer votre Initiative, vous pouvez dépenser 2 points de Vide pour ajouter +1g1 à ce jet.

- Coup ultime :

Si votre personnage tombe à Epuisé ou Hors de Combat, vous pouvez, lors de votre tour d'Initiative suivant, dépenser 3 points de Vide pour effectuer 1 dernière action à +30 au ND !

Même mort, vous pouvez encore effectuer ceci, mais au prix de 5 points de Vide, cette fois.

- Echange d'Initiative :

Juste après leurs jets d'Initiative, 2 personnages peuvent échanger leurs résultats en dépensant chacun 1 point de Vide.

- Encouragement :

Lorsque l'un de ses compagnons effectue 1 action, le personnage peut dépenser 2 points de Vide et l'encourager. Son compagnon bénéficie alors de 1 point de Vide supplémentaire à dépenser immédiatement, en plus de ses propres points de Vide. Un même personnage ne peut pas recevoir ainsi plus de points de Vide supplémentaires que son propre Rang de Vide !



- Gain de 1 action :

Vous pouvez dépenser 2 points de Vide pour effectuer 1 action supplémentaire durant ce round, à condition qu'il ne s'agisse pas de 1 attaque !

- Persévérance :

Vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour ignorer vos malus de blessures lors d'un unique jet (Cf. p.165).

- Réduction des blessures :

1 fois par round, uniquement, vous pouvez dépenser 1 point de Vide pour réduire les dommages subis lors de 1 attaque de 10 !

Armure :

Chaque armure confère un bonus au ND pour être touché de son porteur. Lorsqu'un personnage porte une armure, ajoutez simplement le bonus conféré à son ND pour être touché. Ce bonus varie d'une armure à l'autre. Parfois, il est soumis à certaines conditions (à pieds ou à cheval, par exemple). Certaines armure entraîne aussi des pénalités au ND de certains jets. Cf. p171 pour plus d'informations !

Exemple :

Après quelques aventures, Bayushi Fumi, Kuni Lingus et Mirumoto Rola sont maintenant alliés. Au détour d'un chemin, les voilà pris à partie par 3 ronin belliqueux. Tous les protagonistes sont de Rang de Réputation 1 et possèdent 3 en Réflexes. En outre, Fumi, Lingus et Rola ont tous trois 3 en Vide.

Rola décide de dépenser 2 points de Vide pour augmenter son Initiative (i.e. +1g1). Il lance donc 5g4, tandis que les autres protagonistes lancent 4g3.

Les résultats sont les suivants :

Bayushi Fumi : 13.

Kuni Lingus : 22.

Mirumoto Rola : 36 (grâce à un 10 ;)).

Ronin N°1 : 9.

Ronin N°2 : 14.

Ronin N°3 : 23.

Kuni Lingus et Bayushi Fumi décident de dépenser tous deux 1 point de Vide afin d'échanger leurs scores respectif.

L'ordre d'action est donc :

Mirumoto Rola (Initiative 36)

Ronin N°3 (Initiative 23)

Bayushi Fumi (Initiative 22)

Ronin N°2 (Initiative 14)

Kuni Lingus (Initiative 13)

Ronin N°1 (Initiative 9)

Donc, Mirumoto Rola agit en 1er ! Il ne change pas de Manoeuvre (i.e. reste donc en Attaque), dégaine son sabre (Action Simple), s'approche du Ronin N°3 (Déplacement) et l'attaque (Attaque au Corps à Corps, nécessitant 1 Augmentation). Il possède une Agilité de 4 et la Compétence Kenjutsu (Katana) 3. Il effectue donc son jet d'attaque en lançant 7g4 et en ajoutant 3 au résultat (Cf. Spécialisations). Sa cible a 3 en Réflexes. Son ND pour être touché est donc de 15 ! Cependant, les 3 ronin portent chacun une armure légère qui confère un bonus de +5 au ND pour être touché. De plus, Mirumoto Rola doit réussir 1 Augmentation (car il se déplace avant d'attaquer). Donc, le ND de l'action est de 25 (i.e. 15 + 5 + 5), au final. Rola réussit son jet et inflige 19 points de blessures (Katana VD 3g2 + Force 3 et obtient encore un 10 :D) à sa cible !

Tous les protagonistes ont 2 en Terre, donc 4 points de blessures par niveau (sauf le dernier qui en contient 10). Donc, le ronin N°3 est Gravement Blessé (i.e. malus de +15).

C'est, justement, à son tour ! Il choisit la Manoeuvre d'Assaut, dégaine son sabre (Action Simple) et attaque Mirumoto Rola (Attaque au Corps à Corps). Il a 3 en Agilité et en Kenjutsu. Il lance donc 6g3. Mirumoto Rola a 3 en Réflexes. Son ND pour être touché est donc de 15, ce qui fait un ND total de 30 (i.e. ND pour être touché de la cible + malus de blessures) ! Il touche (grâce à deux 10 !) et inflige 15 points de blessures (VD 3g2 du katana + Force 2) à sa cible.

Mirumoto Rola dépense immédiatement son dernier point de Vide pour réduire ce monant de 10 points ! Il perd donc uniquement 5 points de blessures et se retrouve Egratigné (i.e. malus +3).

C'est au tour de Bayushi Fumi ! Il choisit lui aussi la Manoeuvre d'Assaut, dépense 1 point de Vide pour augmenter son ND de +10 (i.e. il passe ainsi de [Réflexes 3] x 5 = 15 à 25 !), dégaine son sabre (Action Simple), se dirige vers le ronin N°2 (Déplacement) et l'attaque (Attaque au Corps à Corps).

Corps). Il déclare également 3 Augmentations dans l'intention d'accroître ses dommages, en plus des 2 Augmentations Gratuites conférées par l'Assaut ! Il possède 3 en Agilité et 3 en Kenjutsu. Il lance donc 6g3 ! Il décide de dépenser son dernier point de Vide pour bénéficier de +1g1.

Kuni Lingus décide alors de l'encourager et dépense ses 2 derniers points de Vide ! Fumi reçoit alors 1 point de Vide supplémentaire, à dépenser immédiatement. Il décide donc d'ajouter un autre +1g1 à son jet. Au final, il lance 8g5 ! Le ND est celui pour être touché (armure légère comprise) de sa cible, plus les 3 Augmentations déclarées, soit 35 (i.e. [Réflexes 3] x 5 + 5 + 3 x 5). C'est largement réussi ! Il utilise un katana, VD 3g2, possède une Force de 2 et bénéficie donc de 5 Augmentations (2 Gratuites, grâce à l'Assaut, plus 3 déclarées).

Il lance donc 8g4 (i.e. 3g2, pour la VD, + 2g0, pour la Force, + 3g2, pour les Augmentations) et inflige 38 points de blessures (grâce à un 10), tuant net son adversaire !

Lancer un sort :

Bien que décrite dans un chapitre séparé, la Magie a aussi son rôle à jouer dans une escarmouche ! Les shugenja disposent en effet de nombreux sorts très utiles dans ces circonstances. Comme indiqué p.225, lancer 1 sort nécessite [Niveau du Sort] tours complets d'incantation. Pour lancer 1 sort :

- 1) Déterminez l'Anneau correspondant (i.e. celui de l'élément du sort).
- 2) Effectuez 1 jet d'Anneau correspondant/Rang de Maîtrise.
- 3) Déterminez le ND du sort (i.e. 10 + [Niveau de Maîtrise] x 5).
- 4) Comparez le résultat de votre jet à ce ND.

Il est possible de déclarer des Augmentations (maximum [Rang de Vide]) pour réduire le temps d'incantation de 1 tour par Augmentation (durée minimum d'incantation : 1 tour !)

Rappels : Pour lancer 1 sort, vous devez le posséder en Maîtrise Innée ou lire le parchemin correspondant. Dérouler 1 parchemin est 1 Action Simple.

Exemple :

C'est au tour de Kuni Lingus d'agir ! Il conserve lui aussi la Manoeuvre d'Attaque, sort un parchemin

(Action Simple) et décide de lancer le sort Fureur d'Osano-Wo (Utilisation de Faculté Spéciale) sur le ronin N°1. Il s'agit d'un Sort de Feu de Niveau de Maîtrise 1. Le ND est donc de 15 (i.e. 10 + 1 x 5). Kuni Lingus possède un Anneau de Feu de 2. Il lance donc 3g2 et obtient 9 ! C'est un échec.

Exceptions

Il existe, d'autre part, un grand nombre d'exceptions/modifications à ses règles : Compétences, Capacités de Maîtrise, Avantages, Désavantages, Techniques, Kata, Sorts, Kiho, Capacités des Créatures, Pouvoirs de l'Outremonde et Arts Martiaux ! Les lister TOUS serait bien trop long et fastidieux !!! Donc, je m'abstiendrai.

La plupart n'apportent que des modificateurs, sous forme de dés supplémentaires à lancer (comme l'Avantage Grand), parfois de dés supplémentaires à garder (comme l'Avantage Poing de Pierre), de bonus au résultat d'un jet (comme ajouter son Rang de Terre à ses jets d'attaque et de dommages) ou, encore, d'Augmentations Gratuites (comme la Technique de Rang 1 de Bushi Akodo, La Voie du Lion).

Prenez simplement en compte ses modificateurs en tenant compte des éventuelles conditions.

Certaines Compétences/Capacités de Maîtrise/Techniques et certains Avantages/Kata/Sorts/Kiho/etc. font aussi carrément exception aux règles précédemment citées ! Dans ce cas, leur description en fait clairement état et explique, généralement, la procédure à suivre.

Exemple :

Bayushi Fumi est un Bushi Bayushi de Rang 1. Il possède :

- Défense 3 : Lorsqu'il n'est ni en Assaut, ni la cible d'une attaque surprise, il ajoute son Rang de Défense (i.e. 3) à son ND pour être touché (=> [Réflexes 2] x 5 + Armure Légère +5 + 3 = 18 !)
- Iaijutsu à 3 : S'il réussit 1 jet de Réflexes/Iaijutsu, ND 20, dégainer son sabre ne lui coûte aucune action !
- La Voie du Scorpion : Il lance [Rang de Maîtrise]



dés supplémentaires lors de ses jets d'Initiative ([Réflexes 2 + Rang de Réputation 1 + Rang de Maîtrise 1 = 4] g [Réflexes 2]), est immunisé aux effets de l'Avantage Réflexes de Combat* et bénéficie d'un bonus supplémentaire de +5 à son ND pour être touché (=> 23 max !) contre les attaques des adversaires possédant un score d'Initiative inférieur au sien !

Mirumoto Rola, lui, est un Bushi Mirumoto de Rang 1. Il possède :

- Défense 3 : idem Bayushi Fumi (=> [Réflexes 3] x 5 + Armure Légère +5 + 3 = 23 !)

- La Technique du Daisho : Il peut utiliser son Rang de Kenjutsu à la place de son Rang de Iaijutsu, ajoute son rang de Feu (i.e. 2) au résultat de tous ses jets d'attaque et, lorsqu'il utilise à la fois 1 katana ET 1 wakizashi, ne subit pas la pénalité du à l'usage de 2 armes ET ajoute + [5 + Rang de Maîtrise] à son ND pour être touché (=> 29 max !)

* Réflexes de Combat : Cet Avantage permet, à son possesseur, d'échanger son score Initiative, juste après le jet, avec celui immédiatement supérieur.

Exemple :

Akodo Bob a un Rang de Réputation de 1, 2 en Réflexes et l'Avantage Réflexes de Combat.

Kakita Bill est un Bushi Kakita de Rang 1 avec 3 en Réflexes et 4 en Iaijutsu.

Akodo Bob lance donc 3g2, tandis que Kakita Bill lance 4g3.

Bob obtient 15 !

Bill obtient 20 !

Bob utilise son Avantage pour échanger son 15 contre le 20 de Bill.

Bob a maintenant 20 et Bill 15 !

Cependant, Bill possède la Technique de Rang 1 de l'Ecole de Bushi Kakita : La Voie de la Grue (Cf. p.127). Il ajoute donc [Rang de Iaijutsu] x 2 (i.e. 4 x 2 = 8) à son score d'Initiative, ce qui lui confère un score final de 23 (i.e. 15 + 8 = 23) !

1) Bien préparer vos PNJ !

La 3ème Ed. est très dense côté règles, surtout lorsque l'on aborde le combat, où les exceptions aux règles sont légions (Compétences, Avantages, Désavantages, Techniques, Armes, Kata, Sorts, Kiho, Capacités et Pouvoirs de l'Outremonde). Donc :

- Soit vous vous libérez complètement des règles (gestion à la louche ; exemple : ce PNJ est vraiment faible, les PJ touchent à tous les coups, lui ne les touche qu'une fois sur 5, en 2 coups il est mort),
- Soit vous préparez à fond (Jet d'Initiative, Jet d'Attaque, Jet de Dommages, ND pour être touché, règles spéciales, etc.)

Personnellement, je préfère la 2nde approche.

2) Accepter et faire comprendre aux joueurs que les règles de combat de L5R impliquent un certain degré d'abstraction.

3) Demander aux joueurs ce que leurs PJ veulent faire, le traduire en termes de règles et, surtout, interpréter le résultat !

Trop souvent, pris par la mécanique du combat et le nombre de PNJ à gérer, le MJ oublie l'aspect narratif (i.e. décrire ce qui se passe !) dans les combats.

4) Et, SURTOUT : NE PAS OUBLIER QU'UN AFFRONTMENT N'EST PAS SYSTEMATIQUEMENT UN COMBAT A MORT !!!

Les enjeux, motivations et circonstance peuvent être multiples et doivent se retranscrire dans le comportement des PNJ. C'est particulièrement important, pour éviter que l'instinct des joueurs ne prennent le pas sur la personnalité/l'éducation/les motivations/etc. de leurs PJ.

Exemple : Au vu de l'extrême létalité du système de combat de L5R, certains joueurs seront rapidement tentés de recourir à l'Esquive, seule véritable parade. Cependant, dans la majorité des cas, cette Manoeuvre implique de laisser les adversaires agir à leur guise ! Erreur que le MJ doit absolument exploiter.

Vous trouverez également d'autres informations et explications en suivant ce lien : [Forum](#)

Conseils aux MJ