

Le combat en v4 – La totale explained

Un peu près

Généralités

Un round c'est « 3 à 10 secondes » (du coup on dit 6 en général – c'est la convention D&D...). Quand on fait une attaque, RP parlant on fait une « passe d'arme ».

Rappel général : une fois les personnages à portée de combat, un combat L5R dure généralement de 1 à 3 rounds.

Boucle

Initiative	Posture : les personnes choisissent leurs postures avant leur jet d'initiative. Réputation+Réflexe G Réflexes (ou, écrit autrement : Réputation/Réflexe) Si le groupe est surpris, un malus de 10 est appliqué. (Opposition Discretion (embuscade)/agilité vs Enquête (sens de l'observation)/perception)
Tour	Vous pouvez retarder votre action, vous pourrez jouer entre deux autres tours. Le tour est perdu si aucune action n'est faite jusqu'au début du tour suivant. Le personnage peut changer de posture au début de son tour à partir du second, avant d'agir.
Réaction	A la fin du tour de tout le monde, certaines actions s'activent ou se désactivent. Il s'agit généralement des techniques, sorts et avantages.

Actions

1 case = 1,50m

Par round :

- **Action complexe + action gratuite**
OU
- **Deux actions simples + action gratuite**

Mouvement

- Action gratuite : **Anneau d'eau x1,5mètre**
- Action simple : **Anneau d'eau x3mètre**
- Action complexe : Effets de jeu particuliers

Postures

Attaque	R.A.S
Assaut	Pas d'action simple ni complexe autre qu'attaquer • Bonus de 2g1 à l'attaque • -10 au ND pour être touché • 1m50 (1 case) de plus de déplacement • Pas utilisable en monture
Défense	• Anneau d'Air+Défense au ND d'armure • Ne pas porter d'attaque (peut effectuer un jet de compétence ou d'incantation)
Esquive	• Dès l'adoption de la posture : Défense/Réflexe => On rajoute la moitié du résultat (arrondi au supérieur) au ND d'armure. Compte comme une action complexe
Centre	• Ne peut pas effectuer d'action • Tour suivant : ○ +10 à l'initiative (le reperds après le tour) ○ +1g1+Vide sur un jet du tour

Rappel Blessures (PV)

Rang de blessures = Lorsqu'un rang est **rempli**, on passe au rang suivant. Le malus appliqué est celui du rang en cours.

Rang	PV	Malus au ND	Commentaire
Indemne	Terre x 5	0	RAS
Egratiné	Terre x 2	+3	Blessure qui distrait
Légèrement Blessé	Terre x 2	+5	Blessure gênante
Blessé	Terre x 2	+10	Difficulté à bouger

Gravement Blessé	Terre x 2	+15	Difficulté à se concentrer sur une action
Impotent	Terre x 2	+20	A du mal à se tenir debout Malus additionnel : un mouvement gratuit devient une action simple, et une simple devient une complexe...
Epuisé	Terre x 2	+40	Au sol, ne peut que ramper sur 1,5m ou parler en chuchotant. Malus additionnel : doit utiliser un point de vie pour faire une action simple
Hors de combat	Terre x 2	Terre	Immobile et inconscient. Malus additionnel : une fois ce rang rempli, toute blessure supplémentaire tuera le personnage.

Soin naturel : **Constitution x2 + Réputation points de blessures par jour.**

Rappel points de vide

1 point de vide par round max (hors techniques d'école qui ne comptent pas) pour :

Utilité	A annoncer quand...
○ +1g1 a un jet de comp, trait, anneau ou jet d'incantation, (sauf dégâts)	Avant de jeter les dés
○ Augmenter son rang de comp de 0 à 1 pour un jet	Avant de jeter les dés
○ Réduire les dégâts subits le temps d'un round de 10	après annonce des dégâts par le MJ
○ Augmenter son ND d'armure de 10 pour un round	au début du round
○ Echanger son score d'initiative avec quelqu'un d'autre (de consentant 😊)	au début du round de combat. N'importe lequel des deux joueurs peuvent utiliser le point de vide.
○ Augmenter son initiative de 10 pour le combat	au début du round de combat