

Le système de jeu, en résumé

Le principe général de Loss est que seul ce qui est important et crucial, ou présente un vrai risque devrait être résolu par un jet de dés, et les règles du jeu. Chercher une information vitale, trouver la bonne personne, vaincre une adversité, construire ou détruire un objet important, sont des actions cruciales. Cuisiner un petit plat, conduire ou chevaucher d'un point A au point B, lire un bouquin ou s'entraîner dans un dojo ne sont pas cruciaux et rarement importants, ces choses sont gérés par l'interprétation du joueur et du meneur de jeu et sauf exception ne méritent pas qu'on s'y attarde dans pour le plaisir de jouer son rôle.

Dans Loss, ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une *Action*. Une *Action* se résout en faisant un *Test* : on additionne un trait, un talent, et le résultat d'un jet de dé à dix faces (d10). Le but est de faire le plus gros possible, c'est à dire plus précisément atteindre ou dépasser la *Difficulté* de l'Action à réussir.

Mécanique générale

La résolution des actions se fait simplement par addition de: **trait+talent+ d10**, contre une Difficulté estimée soit par le meneur de jeu, soit par le joueur lui-même qui veut tenter un *Exploit* (voir plus loin)

Difficulté

La difficulté moyenne d'une Action est de 15. Comme on ne fait pas de jets de dés pour les actions triviales, celles qui nécessitent un Test ne sont donc que rarement "faciles". Une difficulté de 15 correspond à un bon résultat avec des traits et talents moyens. La plupart des Tests du jeu se fait avec une difficulté de 15. Une difficulté de 10 est quelque chose de facile, 20 est difficile... et 35 est une Action légendaire, et presque impossible.

Réussites et échecs catastrophiques

Il n'y a pas de notion de réussite critiques, ni d'échec critique, ceux-ci sont remplacés par les *Exploits* et les *Augmentations* (voir ci-dessous). Rater totalement un test d'une action n'a aucune autre conséquence en temps normal que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au jet de dé sur une action n'a pas plus de conséquences, si le joueur n'avait pas pris le risque de tenter un *Exploit* en endossant une ou plusieurs *Augmentations* à la difficulté de base de l'Action qu'il tentait.

Relancer le d10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on peut relancer et additionner. Et relancer encore et encore en additionnant, tant le résultat est à nouveau 10. Quand on fait 1 sur le d10, c'est pareil, mais en relançant, on soustraie le résultat au lieu de l'additionner. Et si on fait 10, on relance, et on continue à soustraire, ce qui peut finir par donner des scores négatifs. Mais comme il n'y a d'incidence que si le personnage a tenté un *Exploit*, on peut considérer qu'il n'y a que rarement lieu de rejeter encore le dé.

Réussir automatiquement

Les *Réussites Automatiques* sont faites pour simuler le fait qu'on va pas s'embêter à jeter les dés pour faire quelque chose qui est dans les moyens du personnage alors que celui-ci n'a aucun stress à subir, n'est pas contraint par le temps ou le danger ou n'essaye pas d'accomplir un exploit. Si le personnage sait le faire, et prends le temps de le faire, avec les moyens de le faire, il peut décider de se passer de faire un Test :

Quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il ne lance pas le d10, et décide à la place qu'il fait 15 au total.

Quelques conditions:

- *On a les Traits et le Talent requis* : si vous ne savez pas cuisiner, il est mal barré que vous puissiez faire des étincelles. 1 point dans le talent suffit, mais il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si le Trait qui dépend de votre Action est à 3 ou moins, vous êtes handicapé, affaibli, malade ou impotent : vous ne pouvez pas tenter de Réussite Automatique.
- *On a le temps, on n'est pas pressé, ni stressé* : quelle que soit la situation, celle-ci est une situation habituelle et le personnage n'est pas menacé ou en danger quand il fait son Action.
- *On a le matériel, et le lieu de travail* : ce qui veut dire ce que cela veut dire, il faut avoir l'équipement, les outils, et le nécessaire à portée de main pour exécuter l'Action voulue.

Les Actions réussies sans Test :

Quand un personnage-joueur constate que la somme de ses trait+talent (+Augmentations gratuites) atteint ou dépasse la difficulté de l'action requise, il n'a pas besoin de lancer le dé.

Le personnage peut donc décider de ne pas lancer le dé. Dès lors, il réussit son Action, c'est aussi simple que cela.

Cependant, le joueur peut quand même décider de lancer le dé dans le but d'atteindre la Difficulté qu'il s'est fixé en tentant un *Exploit*. C'est ce qui se nomme faire une *Augmentation* (voir plus loin). Mais il n'y est pas obligé, et même en cas de stress ou en combat, pouvant donc se contenter de réussir sans chercher à faire d'Exploits. Cette idée de prendre un risque volontaire pour en retirer un avantage et des effets spéciaux, en sachant que cela peut se retourner contre le personnage du joueur en cas d'échec, est au cœur du système de Loss.

Vertus, Traits & Talents

Les tests d'Action se font toujours avec Trait+talent+ d10, ou dans des cas non couverts par un talent, Vertu+Trait+d10. Un talent est toujours associé à un trait dans les règles de Loss : *par exemple, Marchandage est associé à Pouvoir*. Mais les Vertus et les Traits ne sont pas forcément associés pour tous les Tests. Il est tout à fait possible et logique par exemple pour résister à une Intimidation, de faire un Test de Courage (Vertu)+Pouvoir(trait) ou encore Esprit (trait). Et avec l'accord du meneur de jeu, il

est parfaitement admis de tenter d'employer un Talent avec un autre Trait que celui associé dans les règles, si la situation paraît cohérente et acceptable.

Les Augmentations

Sauf indication contraire du meneur de jeu, les Tests sont le plus souvent à difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. 15, c'est la moyenne. Ça peut changer, par exemple pour des actions très difficiles comme toucher une cible très loin, et qui se déplace vite. Mais en général une Action en jeu est le plus souvent à cette Difficulté de 15.

Un personnage-joueur peut cependant souhaiter que son Action ne soit pas simplement "réussie", mais qu'elle soit remarquable, grandiose, de qualité, et pour résumer, qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. Il veut faire un *Exploit* : un Exploit est dans Loss le fait de tenter de faire mieux que simplement réussir, mais obtenir des effets, résultats et qualités supplémentaires à un Test d'Action, comme par exemple faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, dominer ou effrayer un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser une ou Plusieurs Augmentations. Celles-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Une Augmentation représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action.

Ainsi donc, trois Augmentations = +15 au test à réussir avec son jet de dé.

On ne peut jamais déclarer plus de 5 Augmentations à un Test.

Si le personnage-joueur réussit son Test, il a fait un Exploit : chaque Augmentation devient un effet spécial, un avantage qu'il peut décider d'employer sous de très nombreuses formes : qualité de l'objet réalisé, dégâts d'un coup porté, avantages d'Augmentations gratuites (voir plus loin) à employer pour la suite de ses Actions, etc.

Si le personnage-joueur échoue à son Test, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), ce sont ces derniers qui bénéficient des Augmentations gratuites comme autant de bonus et d'effets spéciaux qu'ils pourront employer pour leur Action suivante. S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, c'est alors le meneur de jeu qui est libre de transformer autant d'Augmentations ratées en effets spéciaux désagréables, désastreux, embarrassants ou simplement comiquement ratés à l'encontre du personnage-joueur qui a loupé son Test. C'est en bref ce qu'on appelle des "échecs critiques" dans le lexique du jeu de rôle classique. Le meneur de jeu est encouragé à être imaginaire : plus il y a d'Augmentations loupées, plus l'effet sera grave, important, dramatique ou spectaculaire. Et oui, cela peut même être mortel.

En contrepartie, les personnages-joueurs dans Loss ont accès à une ou plusieurs Augmentations Gratuites, traduisant que dans leurs spécialités, ils sont les meilleurs : ce sont les Archétypes. Les personnages-joueurs peuvent facilement ainsi tenter des *Exploits*. L'Augmentation Gratuite peut être employée pour simplement augmenter le résultat d'un jet de dé, ou être engagée pour créer un effet spécial.

Déclarer les Augmentations

Une Augmentation se décide et est déclarée avant le Test d'Action. On ne peut pas déclarer plus de 5 Augmentations à la fois : par contre, les Augmentations gratuites ne comptent pas dans ce maxima et peuvent donc augmenter le nombre d'avantages de l'Exploit réussi par le personnage.

Voici quelques exemples d'Augmentations par catégorie d'Actions :

Augmentations en combat :

Avec une Augmentation :

Gagner une Augmentation de dégâts : +1d10, on peut prendre plusieurs Augmentations pour rajouter autant de d10 de dégât.

Feinter : gagner une Augmentation gratuite contre cet adversaire au coup suivant, pour par exemple avoir +5 au Test pour le toucher, ou faire un effet spectaculaire, comme le « z » sur la chemise du bout de l'épée.

Protéger : donner une Augmentation gratuite pour parer/esquiver à un allié en combat, en jouant le rôle de son bouclier

Viser un membre ou le torse, en général : pour toucher la zone, pas d'effets sauf décision du MJ, un peu comme pour feinter, le but est un effet spectaculaire.

Avec deux augmentations :

Renverser son adversaire : ou le faucher, ou toute autre manœuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

Saisir son adversaire : Ou pouvoir tenter plus facilement de le neutraliser par la suite, ou de le tenir, si une telle manœuvre réussit, le joueur gagne une Augmentation gratuite pour neutraliser son adversaire à sa prochaine action de combat. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

Viser une zone précise du corps : pas d'effets de dommages à priori mais trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant, et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une difficulté accrue pour se battre égale à l'Augmentation réussie par le personnage.

Avec trois augmentations :

Sonner son adversaire : ou le désarmer, l'handicaper ou toute autre manœuvre d'arts martiaux ou de combat faire pour battre son adversaire en un coup. Si la manœuvre réussit, l'adversaire est considéré comme neutralisé, c'est à dire vivant, mais sonné ou en fâcheuse posture pour arriver à agir pour quelques instants. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

Viser un point très précis du corps : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, etc, ce qui peut aussi avoir des effets précis au choix du personnage et du MJ (voir plus haut).

Avec quatre augmentations :

Neutraliser son adversaire : l'handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure grave, et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. . Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

Avec cinq augmentations :

Tuer net un être humain : Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une Blessure Fatale et ce, quels que soient les dégâts réels de l'attaque. Une blessure de ce type n'est pas forcément la mort immédiate, mais envoie la victime en Blessure Fatale sans lancer de dés de dégâts.

Table de Référence des Difficultés et Augmentations à un Test d'Action :

Difficulté	Référence	Réussite
15	Moyen Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir	Moyenne Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.
20	Difficile Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	Correcte Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps.
25	Très dur Difficulté très élevée, demande un haut niveau de talent et de trait. C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	Remarquable Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	Héroïque Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	Excellente Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine en théorie impossibles.
35 et +	Impossible Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. En général très ardu à atteindre sans Inspirations.	Prodigieuse Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer. Difficile d'imaginer l'atteindre sans Inspirations.

Augmentations dans les Actions physiques :

Une Augmentation gratuite permet de réussir l'Action physique ou active entreprise de + 50%. Si on veut courir plus vite, une Augmentation vous donne + 50% de vitesse. Quelle que soit l'action, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Augmentation en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Augmentations réussies égal +100%, ou le double de l'effet/résultat initial.

Augmentations dans les recherches & interactions sociales :

Une Augmentation gratuite permet de décider d'obtenir une information de plus que celles de base recherchées. Un Test augmenté de pistage permettra de suivre la piste, mais aussi de connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée. Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat, en combinant ces principes, et ceux plus haut de +50% d'effet à chaque Augmentation réussie. Certaines interactions sociales se gèrent selon les règles de l'Opposition (voir plus loin) et peuvent même induire des dégâts sous formes d'attaque à la Détresse du personnage.

Augmentations pour compliquer la vie des autres :

Cacher ou dissimuler quelque chose en prenant des Augmentations forcera celui qui veut trouver ou apprendre quelque chose derrière, à subir autant d'Augmentations à son jet de dé pour y parvenir. Le personnage peut donc rendre ardues à trouver ce qu'il a caché.

Augmentations pour créer des avantages futurs :

On peut tenter un Test Augmenté dans le but d'obtenir des avantages futurs (des Augmentations Gratuites). Par exemple étudier le terrain d'une randonnée permet de gagner un avantage pour s'y déplacer plus vite, étudier les plans d'un lieu permet d'obtenir des Augmentations gratuites pour s'y cacher.

Les Augmentations Gratuites

Les Augmentations gratuites sont un bonus de +5 à un test d'Action que l'on peut donc rajouter au résultat du Test quand on tente une Action. Ces Augmentations gratuites servent tout simplement à tenter des Actions avec de meilleures chances de réussite.

Les Augmentations gratuites viennent en général de trois sources:

- Les personnages de Loss sont définis par leurs Archétypes de héros. Chaque archétype a comme avantage une ou plusieurs Augmentations gratuites dans des Actions qui couvrent le domaine de prédilection du héros.
- Les personnages peuvent avoir une Augmentation gratuite grâce à 'une spécialisation dans un talent.
- Les personnages peuvent enfin avoir des Augmentations Gratuites en gain d'un test d'action avec des Augmentations prises pour préparer ou améliorer une Action qui va suivre, comme expliqué plus haut.

Une Augmentation gratuite peut être employée soit comme un +5 au Test quand on lance le dé, soit comme effet d'un *Exploit* (une Augmentation), comme expliqué plus haut.

Les Oppositions

Quand on agit contre un individu on s'oppose à lui. Il s'agit par exemple de tenter de mentir à un interlocuteur, ou dérober la bourse d'un passant. Il existe deux cas d'Opposition :

Les Oppositions passives : le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste simplement passivement : par exemple, si on tente de dérober sa bourse discrètement à un passant, il ne se méfie sans doute pas, donc, ne résiste pas activement. Le meneur de jeu décide alors de la difficulté : cela peut être la moyenne (en général 15), mais il peut décider à la place de prendre la valeur (*Vertu la plus adaptée X3*) de la cible comme Difficulté. Dans le cas d'un vol de bourse discret, ce serait la Sagesse de la cible, par exemple. Les Augmentations employées par le personnage-joueur ayant alors pour but de s'assurer de réussir, et par exemple avoir comme effets spéciaux que sa cible ne verra que du feu pendant un bon moment (ou avoir choisi le bon benêt à la bourse la plus pleine à piller). La grande majorité des Oppositions se résolvent ainsi.

Les Oppositions actives : c'est un cas rare, où les deux adversaires s'affrontent, dans une joute orale, devant un échiquier d'échec, un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Trait+Talent ou Vertu+Trait le but est que celui qui fait le plus haut gagne, c'est aussi simple que cela. Une Opposition active compare en général deux talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Trait+Talent contre une Vertu+Trait. Par exemple, un officier tente d'intimider un quidam, et use de son talent de Commandement, le quidam lui tient tête avec son Courage ou son Honneur + son Pouvoir ou encore son Esprit.

Les Augmentations en Opposition : cas particulier employé sur tout pour les Oppositions actives, celui qui lance l'Opposition (il faut donc convenir de qui la "débute") peut décider d'annoncer une Augmentation au jet de dé du Test à faire. Son adversaire a alors le choix: soit il décide de ne pas surenchérir, et les deux protagonistes lancent le dé avec l'Augmentation prise, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire. On ne peut déclarer que 5 Augmentation au maximum, donc, dans tous les cas, un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3, pour un total de 5. Celui qui ne peut plus déclarer d'Augmentations lance alors le dé en premier. S'il échoue, il perd l'Opposition, et l'adversaire n'a pas besoin de lancer le dé. S'il réussit, son adversaire doit jeter le dé, et si celui-ci réussit, il y a match nul (et on recommence, éventuellement). Les Augmentations gratuites peuvent être alors employées ici comme bonus sur le jet de dé ou pour décider de prendre la main aux Augmentations, y compris pour en déclarer plus de 5. Le gagnant de l'Opposition peut employer toutes les Augmentations engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie (voir plus haut). C'est dans ces cas que certaines Oppositions sociales peuvent créer des dégâts à la Détresse de la même manière que des dégâts aux Niveaux de Santé, comme l'intimidation, la torture ou encore le Haut-Art.

Les détails et cas particuliers sur les Oppositions seront abordés dans le livre des règles.

Deux manières de changer les "règles"

1- Les inspirations

Les Inspirations sont un ensemble des ressources de volonté et de désir de survie du personnage liées aux quatre Vertus :

L'Honneur est la Terre : à trois, vous être pragmatique et vous vous fichez un peu de l'honneur et de ce que l'on peut penser de vous et de vos actes. A sept, vous êtes tatillon avec vos principes, et faites grand cas des codes de l'honneur et de la valeur de votre parole.

L'Honneur est la Voix (le Social), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents Sociaux, d'Art, et d'Artisanat.

Le Courage est le Feu : à trois, vous êtes plutôt lâche, timoré ou peureux de nature, ce n'est pas votre truc, la bravoure. A sept, vous n'hésitez pas souvent devant le danger, sauf si de manière évidente, cela risque de mal finir pour vous.

Le Courage est le Corps (le Physique), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.

La Sagesse est l'Eau : à trois vous êtes emporté, irréfléchi, et sans doutes pas très cultivé bien que le manque de sagesse n'empêche pas forcément l'érudition. A sept, vous êtes calme, mesuré, pondéré et sans doutes érudit ; vous anticipez toujours les conséquences de vos actes.... et de ceux des autres.

La Sagesse est l'Esprit (le Mental), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.

Il y a une quatrième vertu à part, qui est la Foi :

La Foi est l'Air, et cette vertu n'est pas considérée comme telle par les Lossyans en règle générale, qui ne la comptabilisent pas, et pour la plupart ignorent son existence en tant que Vertu ; l'Eglise a bien veillé à l'effacer de l'histoire. A trois, vous connaissez l'importance de l'amour, de la dévotion et de la foi, mais si cela importe pour vous, vous savez guider votre vie sans vous y soumettre. A sept, vous êtes inspirés et exalté par un sentiment d'absolu (l'amour ou la dévotion) qui dépasse votre être et que la raison a bien du mal à tempérer.

La Foi est le Divin (la spiritualité), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents et savoirs interdits, et le Chant de Loss.

Un point d'Inspiration dépensé permet de gagner une Augmentation à un jet de dé :

"Je dépense un point d'Honneur, j'ai + 5 à mon jet de dé" sur un talent de la liste de Terre, par exemple ou réussir une action avec une Augmentation afin de parvenir à un exploit.

*Il faut déclarer l'emploi des Inspirations avant de faire le jet de dé du Test inspiré.
On ne peut pas dépenser plus de 3 points de d'Inspiration à la fois pour une action.*

L'effet d'user des Inspirations sur les Vertus et l'interprétation

Parfois, pour survivre, un personnage-joueur choisira de se servir de ses Inspirations au contraire de ses Vertus. Par exemple : user de points de Courage pour s'enfuir en laissant derrière lui des compagnons ou des innocents en danger. Ce genre de choix a des conséquences sur les Vertus du personnage.

Le joueur doit avoir conscience que son personnage agit au contraire de sa Vertu, et cette conscience doit être une évidence. Par exemple, user de points de Courage pour s'enfuir en étant le seul en danger, ou le faire alors qu'on a peu de Vertu de Courage et pas de talents à se battre, n'est pas un choix évident d'agir à l'opposé de sa Vertu. Plus une Vertu est de rang élevé, plus est alors évident la conscience pour le personnage d'agir au contraire de sa Vertu. Le meneur de jeu doit donc avertir, si le joueur n'y pense pas lui-même, qu'il agit au contraire de sa Vertu d'une manière qui va l'affecter.

Le joueur a alors le choix : il décide d'assumer sa décision, et d'en payer le prix, ou de laisser le meneur de jeu décider s'il doit y avoir une conséquence. Il y a deux formes de prix :

Perdre un niveau de sa vertu : le joueur décide donc que son personnage perd immédiatement un point dans la Vertu concernée. C'est une décision grave et irrévocable.

Subir un contre-coup moral : le joueur décide de subir un contre-coup à sa Détresse, c'est à dire en vivant la culpabilité d'avoir agi au contraire de sa Vertu : il perd 1d10 de Détresse. En gros, il vit mal son choix, et le ressent chèrement.

Il est très possible que le meneur de jeu soit moins rude que le joueur concernant la gravité de l'acte commis à l'opposé de la Vertu du personnage et donc de ses valeurs. C'est donc au joueur de décider finalement comment payer le prix, et à quel point.

Le nombre de points d'Inspiration dépensées n'influe pas sur le risque du prix à payer décrit plus haut. Les points d'Inspiration se régénèrent entre deux *Episodes* (voir plus loin) seulement. Il est donc nécessaire d'en user avec parcimonie.

Perdre des points de Vertu n'a pas effets sur les traits liés à cette Vertu, tout comme en gagner. La conséquence des Vertus sur les traits sera abordée plus en détail dans les Règles de Loss.

2- Le Destin :

Joker final des joueurs, un point de Destin permet de:

Nier la mort provoqué par une blessure (mais pas la blessure elle-même) : vous perdez un bras cela vous tuerait, avec un pt de Destin vous êtes en vie, mais vous aurez perdu votre bras.

Changer d'Echelle (voir plus loin) : pour une action, le personnage peut affecter l'échelle supérieure, par exemple, faire en sorte qu'une grenade affecte un char.

Un point de Destin engagé et dépensé est perdu définitivement.

L'Echelle:

Un homme ne peut sauf par miracle espérer vaincre seul un char, sans arme adapté à l'attaquer. De même un char ne pèse pas bien lourd face aux plus grandes machines et créatures géantes. C'est le principe d'Echelle. Un trait, des dégâts, à l'échelle humaine, sont dix fois moins forts à l'échelle des machines, et cent fois moins à celle des géants. Et inversement. Seul alors des traits totalement héroïques, l'usage de points de destin, ou d'inventivité et de créativité peut donner une chance de passer outre ce déséquilibre.

Le Combat

Résumé rapide du système de combat de Loss :

Un combat dans Loss se déroule de la manière suivante :

Déclaration des actions : le meneur de jeu présente la situation et demande à chacun ce que son personnage se prépare à faire dans le tour de combat qui va suivre.

Décider qui a l'Initiative : chaque protagoniste du combat, personnages-joueurs et opposant, lance un d10+Initiative. Le plus haut résultat décide de qui commence, et de comment le meneur de jeu va compter les phases du tour de combat. Exemple: trois adversaires font leur Tests d'Initiative : il y a un 5, et 6, et un 9. Le tour de combat commencera à la phase neuf, puis ira en décroissant.

Agir : chaque action coûte des points d'Initiative, c'est à dire que cela consomme des phases d'action pour le tour de combat :

Parer ou esquiver : 1

Attaque à mains nues : 1

Attaque avec une arme : selon l'arme, en général entre 1 et 3.

Se déplacer : 2

Saisir un objet au sol : 2

(Parler ou crier ne consomme pas de pts d'Initiative)

Exemple: le joueur qui agit en premier à la phase 9 décide de se déplacer dans la mêlée. Cela lui coûte 2 points d'Initiative, et il pourra donc agir de nouveau à 7.

On notera que parer ou esquiver coûte un point d'Initiative. Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action à son tour perd autant de points que de fois où il a du esquiver ou parer. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Le personnage peut même ainsi finir par agir en dernier, voir même ne plus pouvoir agir car il a perdu tous ses points d'Initiative.

Si on a plus de points d'Initiative à dépenser pour payer une esquive ou une parade, on ne peut plus ni parer, ni esquiver. C'est le prix à payer quand on est en mêlée fougueuse.

Résoudre une attaque : quand on porte un coup, ou qu'on tente toucher son adversaire, on fait un Test de **(trait+talent de combat)+d10** opposé à la tentative de l'adversaire d'éviter ou parer le coup. L'attaquant décide des Augmentations qu'il engage dans sa tentative, et l'adversaire subit à son Test d'esquive ou de combat pour parer les mêmes Augmentations. Si l'attaque touche, les Augmentations engagées deviennent autant d'effets spéciaux à employer pour l'attaque. Si l'attaque échoue, c'est l'adversaire qui pour son Action suivante, à son tour, gagne autant d'Augmentations Gratuites.

Il existe plein d'actions spéciales en combat, mais celles-ci suivent toujours les principes de base décrits plus haut et les règles de l'Opposition si besoin. Elles seront traitées et détail dans le livre des règles du jeu.

Modificateurs de combat :

Le combat ne se passe pas toujours dans les conditions qu'on veut, et les modificateurs suivants s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat.

- *Combattre dans l'obscurité ou aveuglé* : 2 Augmentations
- *Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...)* : 1 augmentation
- *Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre)* : 1 Augmentation Gratuite.
- *Combattre à terre, allongé ou tombé* : 2 Augmentations
- *Frapper un homme à terre* : 2 Augmentations Gratuites.
- *Attaquer un adversaire de dos ou surpris* : Deux Augmentations Gratuites (l'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris. Dans le cas d'une surprise, la difficulté de base du Test est de 15)
- *Attaquer avec sa main non dominante* : 2 Augmentations.

Le combat aux armes à distance :

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. Dans le monde de Loss, on peut éviter (ou même parer avec certains boucliers en titane) un tir.

Distance de tir :

- *Bout portant (3 m et -)* : Esquive de la cible, mais une Augmentation gratuite pour le tireur.
- *+ de 3 mètres à 15 mètres* : Esquive de la cible (si elle voit qu'on va lui tirer dessus).
- *+ de 16 mètres à 30 mètres* : Esquive de la cible+ 1 Augmentation
- *+ de 30 mètres à 50 mètres* : Esquive de la cible+ 2 Augmentation
- *+ de 50 mètres à 100 mètres* : Esquive de la cible+ 3 Augmentation
- *au delà de 100 mètres* : Esquive de la cible+ 4 Augmentation

Tir à bout touchant : La logique veut que tirer au contact de sa cible serait à priori impossible à éviter ; mais Loss ne se soucie pas de ce genre de problèmes de réalisme. Le tireur gagne cependant deux Augmentations Gratuites à son Test, et l'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaire.

Cible qui ne voit pas qu'on lui tire dessus : La difficulté de base du test est de 15.

Les blessures

Cela arrive tôt ou tard et un personnage est donc blessé par une attaque. Dans le monde de Loss, toute attaque fait par défaut 1D10+dégâts de l'arme. Ce peut être une épée, de l'huile bouillante, ou une brique sur la tête. La plupart des armes occasionnent des dégâts allant de +1 (une petite dague) à +5 (une épée à deux mains).

Un personnage dispose de Niveaux de Santé qui représentent la totalité des dégâts qu'il peut encaisser avant d'être aux portes de la mort, et aussi dans quel état il se trouve. Il y a quatre Niveaux de Santé :

- *Léger* : des égratignures et des bleus, le personnage n'est pas handicapé par ses plaies.
- *Sérieux* : des blessures ouvertes ou des lésions musculaires. Le personnage est handicapé. Il doit retirer 5 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.
- *Grave* : des blessures ayant occasionnés des dégâts importants, comme des hémorragies, ou des os fracturés mais pas encore de dégâts vitaux. Le personnage est sérieusement handicapé. Il doit retirer 10 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.
- *Fatal* : le personnage tient à peine debout, il est gravement blessé, et sans soins médicaux risque la mort. Le personnage est totalement handicapé. Il doit retirer 15 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.

Vous trouverez plus loin la table de calcul des Niveaux de Santé des personnages.

Dégâts moyens des armes :

- *Mains nues* : 0
- *Petites armes* : +1 (couteaux, armes improvisés, stylets et dagues)
- *Armes courtes à une main & bâtons* : +2 (glaives, poignards, épées courtes, hachettes, bâtons et lances)
- *Armes longues à une main & arcs* : +3 (sabres d'abordage, épées longues courantes, haches de combat, arcs classiques)
- *Armes longues à une ou deux mains, armes d'bast & arbalètes et impulseurs* : +4 (katanas, épées bâtarde, haches à deux mains, hallebardes, arbalètes, pistolets & fusils-impulseur, arcs à poulies)
- *Armes massives à deux mains, et canons à main* : +5 (claymores, épées & masses à deux mains, arbalètes mécaniques et arbalètes lourdes, couleuvrines)

Les Blessures fatales :

Le personnage n'est pas encore mort, mais presque. Il doit réussir un test de (Puissance+Feu) diff 15 pour rester conscient, à chaque Instant (voir plus loin) Le premier test est immédiat dès sa Blessure Fatale. S'il le réussit, il peut tenter d'agir (avec -15 à tous ses tests d'action physique, ouille). Une fois tous les Blessures Fatales épuisées... c'est la mort. Dans tous les cas, même sans être mort, le personnage en blessure fatale est dans un très sale état, et peut très bien mourir sans recevoir d'aide et de soins.

Les sbires dans le monde de Loss :

Dans les aventures de vos personnages dans Les Chants de Loss RPG, les seconds couteaux, les petits malfrats et les soldats basiques sont nommés *les sbires*. Ils sont considérés comme n'étant en rien des adversaires exceptionnels, et les vaincre ne demande pas nécessairement à leur infliger des dégâts à leurs Niveaux de Santé comme pour les personnages-joueurs, et les personnages-non-joueurs importants.

Quand des personnages-joueurs affrontent des sbires, ceux-ci peuvent être vaincus sans jeter de dés de dégâts dès lors que le personnage-joueur prend une Augmentation à son Test d'attaque, et touche le sbire. Celui-ci est considéré hors-de-combat ou mort.

Les sbires ont seulement 10 niveaux de santé, et on ne calcule pas leurs malus aux jets de dés. Il suffit donc de leur infliger dix dégâts pour les vaincre.

Le temps en jeu

L'Action en combat : le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une seconde à quelques secondes. C'est en action qu'on divise les tours de combat.

Le Tour de combat : une durée comprise en 3 et 20, voire 30 secondes, dans lequel les choses vont vite et dans une situation critique.

L'Instant : un Instant mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat, mais peut l'inclure. Un instant va durer en général de 30 secondes à 5 minutes.

La Scène : une scène de jeu est dans Loss la marque de la fin d'un moment de jeu : discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat, qui fait changer l'action générale des personnages et éventuellement décors et protagonistes. Une scène peut être courte ou de longue durée (un débat, par exemple). Ce qui compte est de mesurer qu'une scène est un changement de l'action générale de la partie de jeu. Une scène ne dure en général pas plus d'une demi-journée, mais des cas comme un voyage de plusieurs jours traité sans histoire peuvent être une Scène

L'Episode : En fait, l'épisode mesure une partie de JDR moyenne, c'est à dire de 4 à 6 hrs de jeu. Un Episode est composé de plusieurs scènes, qui découpent les événements et actions. Une partie de JDR peut être une campagne, et comporter un nombre assez élevé d'Episodes, ou une série de feuilletons, ou chaque aventure est un Episode en soit. Un épisode ne se poursuit pas au delà de quelques jours en général.

L'Aventure : C'est ce qui conclue un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure peut représenter six ou sept heures de temps (et n'avoir duré qu'un Episode et une poignée de Scènes), ou se poursuivre sur des semaines ou mois. Sa fin est marquée par un changement majeur, une victoire, ou une révélation à la manière d'une fin de roman ou de film, mais aussi le générique de fin d'un feuilleton.