



Qu'est-ce qu'Openrange ?

Version 0.5.2 beta (Octobre2018) sans mise en page.

Auteurs : Axelle Bouet, Alysia Lorétan, Yann Décombaz.

Collaborateurs : Julien Salamin.

Openrange est le jeu de rôle des séries et des films d'actions crée par [Axelle Bouet](#), [Alysia Lorétan](#) et [Yann Décombaz](#).

Si vous aimez les séries explosives et les films blockbuster, aussi bien des années 90 que des années 2010, si vous avez toujours voulu refaire une aventure à la Die Hard, si envoyer vos joueurs dans le désert égyptien de La Momie vous fait rêver, si, pour vous, la fantasy c'est le rythme effréné de Willow ou de Princess Bride et la science-fiction des péripéties de Firefly et du Cinquième Elément, alors, Openrange est fait pour vous

Openrange sera distribué en version numérique en licence Creative Commons ([Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Partage dans les mêmes conditions](#)), d'où en partie son nom. Ainsi, tout le monde pourra se servir du moteur de jeu, le distribuer et y contribuer. Une version commerciale sera proposée dans l'avenir, en version papier. La licence Creative Commons numérique sera quant à elle toujours gratuite.

Le système de jeu est basé sur une mécanique de bon vieux jeu old-school ; il est très simple, voir élémentaire. En comprendre le moteur du jeu et ses possibilités prends cinq minutes, créer un personnage n'en prends guère plus dix et, enfin, en comprendre les subtilités et les caractères originaux vous en demandera cinq de plus.

Openrange est aussi un jeu à modules, c'est l'autre raison de son nom. Une fois assimilé le moteur de jeu et la création des personnages, il est alors très aisé d'intégrer les modules de son choix, ou de les

créer. Ceux-ci ont pour objectif de modifier le niveau de simulation ou d'intrigue du système de jeu, d'aborder les habituels sujets du JDR que sont les pouvoirs psis, la magie, mais aussi les Sphères, les traits, les avantages et défauts, les sbires, les protagonistes, l'invention, la construction, etc ; nous en avons déjà quelques-uns sous le coude que nous partagerons au fur à mesure. Mais on peut aussi totalement s'en passer : Openrange est fait pour fonctionner de lui-même !

Le système Openrange a été formalisé pour la première fois en 2012. Il a servi de base au système du jeu Les Chants de Loss. Cependant, vous verrez de très notables différences et simplifications entre le moteur de jeu Openrange et Les Chants de Loss, ce dernier intégrant des modules et servant en quelque sorte de premier parent à la création d'Openrange.

Planning optimiste et enthousiaste :

- Mise en page et maquette du système de jeu complet fin 2018.
- Site internet dédié fin 2018
- Modules complémentaires système de jeu & sourcebook d'univers contemporain début 2019.
- Modules pouvoirs, magie et système avancé premier trimestre 2019
- Version imprimée du jeu de rôle (impression à la demande) second trimestre 2019.
- Version commerciale ? On y pense fort, mais ce n'est pas le but, mais cependant, si l'occasion se présente avec un éditeur qui accepte que la version digitale du jeu restera toujours Opensource sous licence Creative Commons, pourquoi pas ?

Que manque-t-il encore à cette version ?

- Les règles sur les blessures, la santé et le moral.
- La feuille de personnage.

Systeme de jeu

Pour faire simple, il faut souvent commencer par faire complet. Ainsi, et c'est un choix volontaire, le système de jeu d'Openrange est très simple, mais sera décrit et expliqué en détail, pour être aisé d'emploi même pour un débutant qui n'aurait jamais pratiqué le jeu de rôle. C'est pour cela que nous rappelons ici un principe, souvent évident pour les vieux pratiquants, mais qui doit être parfaitement compris :

Le principe général d'Openrange est que seule une action présentant un risque et portant à des conséquences, bref ce qui est important et crucial pour une histoire devrait être résolu par un jet de dés et donc devrait faire intervenir les règles du jeu. Chercher une information vitale, trouver la bonne personne, vaincre une adversité, construire ou détruire un objet important est une action cruciale. Cuisiner un petit plat, conduire ou chevaucher d'un point A au point B, lire un bouquin ou s'entraîner dans un dojo n'est pas crucial et rarement important. Ces choses sont gérées par l'interprétation du joueur et du meneur de jeu et sauf exception, elles ne méritent pas qu'on s'y attarde plus que pour le simple plaisir de du jeu, des intrigues et de la cohérence.

Glossaire des termes du système de jeu :

Action : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action. P.XX

Test : quand on veut savoir si on réussit une Action ou pas, on lance un dé à 10 faces auquel on ajoute Sphère+Talent+Expertise. Ce jet de dé se nomme un Test. P.XX

Adversaire : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire. P.XX

Sphère : caractéristique principale d'un personnage, Physique, Social, Mental, noté de 1 à 10. P. XX

Talent : compétence ou Connaissance du personnage dépendant d'une Sphère. Les Talents sont toujours des verbes. Ils sont notés de 1 à 10. P.XX

Expertise : compétence ou Connaissance complémentaire d'un Talent et qui s'y additionne quand l'Expertise peut s'y appliquer en cas d'une Action. Elle est notée de 1 à 5. P.XX

Archétype : les archétypes de héros des personnage d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions. P.XX

Augmentation Gratuite : l'avantage fourni avant tout par les Archétypes, mais qui peuvent l'être par l'entremise des jetons de Range et certains objets ou effets et permettent de réussir des Exploits. P.XX

Range : des jetons d'Augmentation Gratuites, issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits, qui peuvent être conservés pour des utilisations ultérieures, employés en commun, ou même échangés entre joueurs. P.XX

Exploit : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action. P. XX

Difficulté : la moyenne de difficulté dans Openrange est un 15 à atteindre. Elle varie rarement, sauf si un personnage tente un Exploit. P.XX

Désastre : un des effets courants, issus des Exploits ratés par un personnage. Seul le meneur de jeu peut déclencher des Désastres, à la place de la transformation des Exploits ratés du personnage en Range que pourra employer l'adversité. P.XX

Points de vie : jauge de l'état de santé du personnage. P. XX

Points de moral : jauge de l'état de moral du personnage. P. XX

Frappe : bonus aux dégâts du personnage, qui dépend de sa Sphère physique. P. XX

Vitesse : bonus d'action du personnage, employé en situation de combat et qui dépend de ses talents P. XX

Inspiration : réserve de dés pouvant être utiliser pour lancer plus d'1d10 pour une action. P.XX

1- Les Actions

Seul ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une **Action**. Une *Action* se résout en faisant un **Test** : on additionne *une Sphère, un Talent, une Expertise si elle est adaptée à l'Action 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.

La résolution des actions se fait simplement par addition de : **Sphère + Talent (+Expertise) + 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).

Imaginons que le score de Difficulté de l'action à atteindre soit 15, ce qui est le plus souvent le cas : le joueur additionne la Sphère et le Talent concerné par l'Action à effectuer (il peut alors y rajouter une Expertise si elle est adaptée à l'Action en cours), puis lance 1d10, et l'additionne à son score (Sphère + Talent + Expertise). S'il réussit à faire au total 15 ou plus, l'Action du personnage du joueur est réussie. Si le joueur n'y parvient pas, l'Action est simplement ratée ou inefficace.

LES DIFFERENTS TESTS D'ACTION

Il y a plusieurs Tests d'Action, selon ce qui est mis en jeu et la nature de l'Action, et nous allons les aborder ici :

Le Test de Sphère

C'est un simple Test réalisé pour une Action ne faisant intervenir aucun Talent, mais les capacités innées du personnage : sa force, son aisance sociale, son acuité mentale, etc. Etre malin, même dans un milieu socioculturel totalement différent de son lieu d'origine, reste toujours être malin et n'exigera pas de talent particulier. Il en va de même pour les capacités physiques ou sociales les plus élémentaires.

Faire un test de Sphère, c'est lancer Sphère X 2 + 1d10.

Un Test de Sphère ne peut jamais remplacer un Test de Talent ! Si le personnage veut combattre et n'a aucun talent en Combattre, il devra lancer 1d10 + Physique... et espérer y parvenir ; il ne multiplie pas sa Sphère par deux. Par contre, pour faire un bras de fer ou tirer un poids à la corde, un **Test de Sphère** pour le Physique est tout à fait indiqué.

Le Test de Talent

Il est expliqué plus haut, c'est le Test le plus courant : **Sphère + Talent (+Expertise) + d10**. Il faut cependant avoir le Talent concerné, sinon on ne lancera que Sphère + d10.

Le Test de Résistance

Dans certains cas, des effets comme des drogues, une opposition physique, une pression morale ou de la torture, s'appliquent à une Sphère qui sert d'échelle de Difficulté. **C'est celui qui tente l'Action qui fait le Test, l'adversaire, lui y résiste avec sa Sphère X3.**

Le Test sans le Talent nécessaire

Comme expliqué plus haut, **si on a pas le Talent nécessaire à une Action, on ne peut que faire Sphère + d10.**

Pour qu'une Expertise s'applique, il faut avoir le Talent. Certains MJ admettront qu'une Expertise peut s'appliquer à ces Tests sans Talent, mais ce n'est pas la voie officielle retenue par le système d'Openrange.

REUSSIR SANS LANCER LE DÉ

Il y a deux cas où on peut réussir une Action sans lancer le dé :

La Réussite Automatique

Elle s'applique quand le personnage tente quelque chose qui est dans ses moyens, 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.

Quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il ne lance pas le d10, et décide à la place qu'il fait un total de 15 à son Test d'Action. Il doit respecter les trois conditions ci-dessous :

Les conditions nécessaires :

- ***On a les Traits et le Talent requis*** : Il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si la Sphère qui dépend de votre Action est à 2 ou moins, que 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 sans risque immédiat et le personnage n'est pas menacé ou en danger alors qu'il tente 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.

L'Action réussie sans lancer le dé

Quand un personnage-joueur constate que la somme de ses **Sphère + Talent + Expertise (+Augmentations gratuites)** atteint ou dépasse la difficulté requise pour l'Action, 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 doit quand même lancer le dé s'il a déclaré un ou des Exploits, même si la somme qu'il veut atteindre l'est déjà sans lancer le dé : il y a toujours un risque à prendre quand on déclare un Exploit.

Si le joueur ne tente pas d'Exploits : il n'est pas obligé de lancer le dé et ce même en cas de stress ou de combat.

DIFFICULTE

La difficulté moyenne d'une Action est de 15. Comme on ne fait en général 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 Sphères et Talents moyens. La plupart des Tests du jeu se font à cette difficulté. Une difficulté de 10 est quelque chose de trivial, 20 est difficile... et 40 est une Action légendaire.

On considère que tout joueur ayant au moins **un point dans un Talent est censé en connaître les bases**. Il est donc techniquement apte à pouvoir user des bases du Talent en question dans toute Action facile sans avoir besoin de faire de Test de Talent, et faire une Réussite Automatique tant qu'il a le temps et n'est pas sous la pression (voir plus haut).

Table de référence des Difficultés et Exploits à un Test d'action

Difficulté	Référence	Réussite (Exploits)
10	Facile Aucune véritable difficulté : la routine, peut-être difficile si on n'est vraiment pas formé à l'action à faire. Selon les règles de Loss, il est techniquement inutile de faire un test à cette difficulté.	Médiocre La qualité la plus basse, toute production de ce niveau est de piètre qualité et peu fiable. C'est un peu la qualité du matos bricolé avec les moyens du bord.
15	Moyen Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise	Moyenne (pas d'Exploit) 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.

	comme référence d'une Action que l'on veut réussir.	
20	<i>Difficile</i> Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	<i>Correcte (1 Exploit)</i> 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	<i>Très dur</i> Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.	<i>Remarquable (2 Exploits)</i> Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	<i>Exceptionnel</i> C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	<i>Excellente (3 Exploits)</i> Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine désastreuses.
35	<i>Héroïque</i> Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	<i>Prodigieuse (4 Exploits)</i> Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer ou dans des conditions quasi impossibles
40	<i>Légendaire</i> Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	<i>Légendaire (5 Exploits)</i> Qualité légendaire : réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations
45 et +	<i>Impossible</i> En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté (voir plus loin)	<i>Impossible</i> On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits déclarés au maximum, y compris Ranges et Augmentations Gratuites. (Voir plus loin)

Quelques exemples de Difficultés d'action

Facile : 10

- Frapper une personne qui ne peut pas voir le coup venir.
- Sauter par-dessus une petite balustrade.
- Noter la plaque d'immatriculation d'une voiture qui s'éloigne à vitesse citadine
- Reforger une lame de couteau cassée ou changer des plaquettes de frein en prenant son temps et avec l'équipement.

Moyen : 15

- Faire un beau saut en longueur.
- Raconter un bobard rapide pour gagner un peu de temps.
- Toucher une cible en combat.
- Faire sauter une serrure mécanique ou électronique de porte classique.
- Lancer une balle avec précision ou toucher une cible proche au concours de lancer de fléchette.
- Esquiver une foule dans une rue en courant.
- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, avec le matériel adéquat.

Difficile : 20

- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, sans matériel adéquat.
- Viser une cible à quelques mètres dans une foule.
- Toucher à distance de 30 pas, au pistolet, le centre d'une cible de tir.
- Sauter d'un toit à l'autre sur un bond de trois mètres.
- Faire sauter une serrure mécanique ou électronique sous le stress d'une situation périlleuse.
- Mentir effrontément à un officier de police attentif.
- Défaire des cordages ou des menottes mécaniques en ayant un peu de temps.
- Sauter d'une balustrade pour se raccrocher à une poutre par les mains.
- Marcher sur une corde raide en altitude.

Très dur : 25

- Changer de personnalité pour tromper un bon enquêteur.
- Sprinter sans perdre de vitesse au milieu d'une foule.
- Désarmer un adversaire en tirant sur son pistolet.
- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en un temps record.
- Courir sur un rebord de toit ou une corde raide.
- Deviner ou apercevoir la présence d'une personne qui a eu le temps de se camoufler.
- Faire sauter une serrure électronique de sécurité.
- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame.

Exceptionnel : 30

- Courir sur le toit branlant d'un bâtiment qui s'effondre.
- Sauter d'un véhicule à un autre, en plein course-poursuite.
- Faire sauter une serrure électronique de sécurité biométrique de haut niveau.
- Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel.
- Tirer sur une zone précise d'une cible alors que l'on est soi-même en plein mouvement.

Héroïque : 35

- Courir sans s'arrêter dans un feu d'enfer où tout s'effondre autour de vous.
- Exécuter des manœuvres d'arts martiaux sur une corde raide au-dessus des toits.
- Tromper un expert de l'analyse comportementale criminelle en face à face.
- Casser un code Enigma avec un appareillage électronique et mathématique qu'il faut adapter.

Légendaire 40

- Trancher un cheveu de votre cible en plein combat alors que vous avez six adversaires contre vous.
- Calmer un terroriste suicidaire prêt à mourir.
- Tuer un adversaire d'un seul et unique coup de poing.

ACTIONS IMPOSSIBLES

On ne considère, en théorie, rien d'impossible dans le système de jeu Openrange. Dans les faits, il y a une limite technique: on ne peut déclarer plus de 5 Exploits à une Action, donc, tout Test classique ne peut jamais dépasser une Difficulté théorique de 40.

Cependant, puisqu'une Difficulté peut débiter au-dessus de 15, par exemple à 25, et qu'on peut toujours tenter des Exploits, il est donc possible d'avoir des Difficultés finales qui, en théorie, peuvent très bien mener à des scores de 65 ! Il est toujours possible de tenter une Action à cette échelle et le meneur de jeu est en dernier recours seul juge d'accepter un tel pari.

La seule règle sur les Actions Impossibles est celle de la cohérence au paradigme de l'univers : En fonction du Niveau d'Héroïsme, survivre à une chute depuis un avion en vol, aussi bien que le fait de tenter de briser une vitre de voiture blindée d'un coup de poing, ne sont plus de l'ordre de la limite technique du système, mais de sa cohérence. Openrange est héroïque, il permet de faire jouer des aventures d'action échevelée, mais son réalisme s'arrête là où les limites de la physique et de la cohérence commencent. Ainsi donc, parfois, et en fonction des paradigmes de l'univers de jeu, un MJ est tout à fait invité à annoncer à un joueur que l'Action démentie qu'il veut tenter est impossible.

ACTIONS OPPOSEES

Quand on agit directement contre un individu, on s'oppose à lui. Il existe deux cas d'opposition, l'**Opposition Passive**, la plus courante, et l'**Opposition Active**, qui gère tous les cas d'affrontement direct entre protagonistes :

Les Oppositions Passives

Le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste passivement. C'est un Test de Résistance : le personnage actif fait son Test avec comme Difficulté la Sphère adéquate X3. Si le personnage actif réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

Les Oppositions Actives

Les deux adversaires s'affrontent directement, un face-à face dans une joute orale, devant un échiquier, pour un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Sphère+Talent ou Test de Sphère (voir plus haut) le but est que celui qui fait le plus haut score gagne. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Sphère+Talent contre une Sphère X 2. Chacun des deux protagonistes ne fait pas forcément le même genre de Test.

Les Exploits en Opposition Active

Les Exploits en Opposition Active sont destinés à provoquer des effets et conséquences importantes pour qui réussira l'Opposition. C'est dans ces cas que certaines oppositions sociales peuvent créer des dégâts au moral de la même manière que des dégâts aux points de vie.

Celui qui lance l'Opposition Active (il faut donc convenir de qui "commence" cette Opposition) peut décider d'annoncer un Exploit au Test à réussir. Son adversaire a alors le choix : soit il décide de ne pas surenchérir et les deux protagonistes lancent le dé en subissant tous les deux la difficulté de l'Exploit déclaré, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire. On ne peut déclarer que 5 Exploits au maximum. Dans tous les cas, un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3, pour un total de 5, ce qui fournit toujours un léger avantage à celui qui débute l'Opposition.

Le protagoniste qui ne veut plus ou ne peut plus déclarer d'Exploit fait alors son Test en tenant compte des difficultés cumulées de tous les Exploits. 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 éventuellement on recommence). Les Augmentations gratuites peuvent alors être employées ici comme bonus sur le jet de dé.

Le gagnant de l'Opposition peut employer tous les Exploits engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie. Les effets sont nombreux et sont décrits de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions*".

2- Les Exploits

TENTER UN EXPLOIT

Les **Tests d'Action** sont le plus souvent à Difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est en général la Difficulté moyenne et par défaut.** 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** : par exemple, faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, dominer ou effrayer durablement un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser un ou plusieurs

Exploits. Ceux-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action. Ainsi donc, trois Exploits = +15 au Test à réussir avec son jet de dé.

On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits à un Test d'Action.

Si le joueur réussit son Test d'Action, chaque Exploit déclaré 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 à employer pour la suite de ses Actions, etc. (voir plus loin les exemples d'Exploits selon les Actions).

Si le joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), autres personnages-joueurs compris, ce sont ces derniers qui bénéficient sous forme de Ranges des Exploits que le joueur espérait gagner.

S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, le MJ conserve ces Exploits, soit en **Ranges** pour ses protagonistes, soit en les transformant en **Désastres** (voir plus loin).

Le système est celui du tout ou rien : il faut réussir complètement le pari lancé. Si le joueur ne parvient que partiellement à atteindre le score des Exploits qu'il souhaite réussir, cela a le même effet que s'il échouait totalement. Tous les Exploits qu'il espérait obtenir passent alors dans la main de l'adversaire ou du meneur de jeu.

La même règle s'applique au meneur de jeu : il peut tenter de faire faire un ou des Exploits à l'un de ses personnages. Mais s'il échoue au Test final, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors offerts aux joueurs sous forme de Range dans la réserve commune.

LES AUGMENTATIONS GRATUITES

Les **Archétypes** des personnages, mais aussi certaines situations, certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Augmentations Gratuites disponibles en permanence. Ces Augmentations Gratuites ne sont jamais comptées dans le compte des Ranges visibles par tous. Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Augmentations Gratuites permanentes et constamment accessibles. Une Augmentation Gratuites fournit un bonus de +5 au jet de dé de l'Action du personnage.

EFFETS DES EXPLOITS REUSSIS

Les Exploits se décident et sont déclarés avant de jeter les dés ! On ne peut pas déclarer plus de 5 Exploits à la fois. Par contre, on peut dépenser autant de Ranges qu'on en dispose, y compris les Augmentations Gratuites de l'Archétype pour avoir autant de bonus de +5 au Test de l'Exploit.

Exploits dans les Actions physiques

Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie mieux qu'elle le serait sans Exploit. Si on veut courir plus vite, un Exploit vous donne + 50% de vitesse. Pareillement, si le

personnage veut sauter un fossé qui semble très large, sachant qu'un saut en longueur de difficulté moyenne est d'environ deux mètres, il devra tenter au moins un Exploit pour s'assurer de franchir, s'il réussit, 3m de fossé.

Quelle que soit l'Action, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Exploit en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Exploits réussis égalent +100%, soit le double de l'effet/résultat initial.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre "*Les Actions, P...*"

Exploits dans les Actions de recherche & interactions sociales

Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. Un Test de Pistage avec un Exploit réussi permettra de suivre la piste, mais aussi de choisir entre : 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. Certaines interactions sociales se gèrent un peu à part : selon les règles de ***l'Opposition*** et peuvent même induire des dégâts sous forme d'attaque au moral du personnage.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre "*Les Actions, P...*"

Exploits invisibles & pour compliquer la vie des autres

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions sont faites pour ne pas se voir. Dans ces cas-là, le personnage tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par leur adversaire fait un **Test Aveugle**. Le Test Aveugle veut dire que le joueur ne sait pas quelle est la difficulté à atteindre avec leur score final. Le test se fait sur une base de Difficulté 15 et le joueur décide alors de tenter des Exploits, ou pas :

- Celui qui parvient à autant d'Exploits que la Difficulté cachée dévoile la dissimulation ou trouve l'objet caché.
- Celui qui fait un Exploit de moins a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant à creuser.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.

Chaque Exploit échoué devient autant de Range que le joueur ou le meneur de jeu pourra alors utiliser, comme d'habitude.

Exploits pour gagner des Ranges

On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir un Range. Voir plus loin.

Exploits en combat

Pratiquement tous les Exploits en combat sont faits en Opposition. L'adversaire peut toujours parer, ou esquiver l'attaque et les Exploits, mais doit tenir compte (sauf exception) de la difficulté endossée par les Exploits de son adversaire.

Les Exploits en combat sont décrits en détail dans le Chapitre Combat P...

EFFETS DES EXPLOITS ECHOUES

Quand le MJ gagne des jetons de Range suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut soit les employer comme autant d'Augmentations Gratuites pour ses protagonistes –c'est le cas le plus souvent en combat ou en course-poursuite, ou il peut les transformer en **Désastres** : des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du MJ, la liste qui suit est donc purement indicative. Comme les Exploits, on ne peut cumuler plus de 5 Désastre à la fois :

LES DESASTRES

Quand le MJ gagne des jetons de Range suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut les transformer en Désastres pour créer des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du meneur de jeu, la liste qui suit est donc purement indicative. On ne peut dépenser plus de 5 jetons de Range à la fois pour générer des Désastres :

- **Un Désastre** : un petit impair ou imprévu sans conséquence dans l'Action du personnage. L'effet n'est guère handicapant ou dangereux. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +1 à +2.
- **Deux Désastres** : un problème qui cause quelques sueurs, par exemple les gardes alertés par un bruit fort ou un instrument qui donne de sérieux signes de rupture. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +3 à +5.
- **Trois Désastres** : un imprévu risqué qui peut avoir des conséquences. Les gardes sont non seulement alertés, mais savent exactement d'où vient le bruit et s'y précipitent, l'arme du personnage se brise. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +5 à +10.
- **Quatre Désastres** : un problème grave dont les conséquences sont dramatiques. Le personnage subit un handicap, se retrouve neutralisé par sa maladresse, en tombant ou en se blessant, et peut se blesser. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +10 à +15.
- **Cinq Désastres** : catastrophe mortelle. Tout ce que le personnage a entrepris ou tente d'entreprendre pour son Action échoue totalement et spectaculairement avec des conséquences importantes et durables : son matériel chéri se brise, il perd une possession importante, il se blesse gravement. S'il était dans une situation périlleuse, cinq Désastres peuvent signifier un accident mortel. À user avec parcimonie.

3- Les Ranges

Les **Ranges**, que nous avons évoqués plus haut, sont des jetons de décompte d'Augmentations Gratuites fournis par le principe des Exploits, qui permettent de tenir le compte de ces bonus.

Tout le monde, MJ et joueurs, démarre la séance de jeu avec un Range. Ainsi chaque participant a sous la main, quand il le veut, un jeton unique qui, dépensé, fournit un bonus de +5 à tout Test qu'il va tenter.

En cours de jeu, les décisions des joueurs et du MJ, à commencer par les Exploits tentés par les uns et les autres, fourniront d'autres Ranges:

- Le meneur de jeu en gagne quand les joueurs échouent à un Exploit
- Les joueurs en gagnent quand le MJ échoue à un Exploit, quand ils gardent un Range en réserve grâce à un exploit
- Les joueurs en gagnent quand le MJ distribue un Range suite à certaines interprétations du personnage de chaque joueur.

Les joueurs ne peuvent avoir pour eux-mêmes qu'un seul Range de réserve ! Celui-ci disparaît quand il est utilisé et ne peut être régénéré qu'en transformant un Exploit réussi en Range de réserve.

Les Ranges générés par le meneur de jeu sont mis en réserve commune entre tous les joueurs, avec un maximum de cinq jetons. Dans tous les cas, il est impossible que la réserve de Range dépasse les cinq jetons. Les Ranges de réserve des joueurs ne comptent pas dans ce total.

Le meneur de jeu ne peut lui aussi avoir que cinq jetons de Range en réserve. Tout nouveau Range généré sera alors perdu.

Les Ranges ne peuvent pas être employés comme des effets spéciaux d'un Exploit, mais uniquement comme des bonus de +5 aux Tests. Bien entendu, ce bonus permet de tenter un Test avec des Exploits déclarés et en cas de réussite profiter des effets spéciaux des Exploits réussis.

Pour tenter un ou des Exploits afin de gagner des effets spéciaux, il faut forcément prendre le risque de lancer le dé et réussir un ou des Exploits. Les Ranges offrent un bonus de +5 par jeton dépensé à ces Tests.

GAGNER DES RANGES

1) Les Ranges se gagnent suite à l'échec d'un Exploit. Chaque Exploit échoué de la part d'un joueur devient un Range qui entre dans la réserve du meneur de jeu (avec un maximum de 5) Si le meneur de jeu échoue à un Test avec Exploit, chaque Exploit raté devient un Range sur le tas de réserve des joueurs (avec un maximum de 5)

2) Quand un joueur tente un test avec des Exploit, il peut transformer un Exploit en Range qu'il conserve en réserve personnelle. Le meneur de jeu ne peut transformer d'Exploit en Range de réserve.

3) Quand un joueur interprète un des désavantages ou des handicaps de son personnage, ou encore mets en scène une faiblesse en relation avec sa personnalité ou son histoire, bref, s'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, le meneur de jeu peut rajouter un Range à la Réserve commune des joueurs (avec un maximum de 5).

RESERVE COMMUNE

Tout joueur peut piocher dans la Réserve commune de **Ranges** commune et employer son **Range** de réserve quand il le souhaite. Cependant, il est impossible d'employer plus de cinq **Ranges**, comme on ne peut déclarer plus de cinq Exploits. Le bonus maximum possible en dépensant cinq **Ranges** est donc de +25 au Test et au jet de dé.

Quand un **Range** est dépensé, il disparaît, et retourne sur le tas des jetons non-utilisés, dans un pot, mis de côté, etc... Seuls les **Ranges** de la Réserve commune et les **Ranges** de réserve de chaque joueur peuvent être dépensés.

ECHANGER DES RANGES

Seules les joueurs peuvent échanger entre eux des Ranges, et ils ne peuvent échanger que leur unique Range de réserve à la condition que le joueur à qui ils donnent leur jeton n'ai lui-même aucun Range de réserve. Les Ranges de la Réserve commune restent accessibles à tous en permanence.

LES RANGES DU MJ

Les Ranges du MJ restent devant lui et sont consommés comme une réserve Commune dans laquelle il peut piocher pour donner des bonus à ses protagonistes ou déclencher un Désastre. Mais il ne peut avoir que Cinq Ranges au maximum. Une fois dépensés, les jetons de Range sont défaussés.

DEPENSER LES RANGES

On peut dépenser des Ranges pour obtenir les effets suivants :

- **Ajouter un +5 au prochain Test d'Action** : chaque Range représentant un bonus de +5 (comme expliqué ci-dessus)
- **Annuler l'effet spécial d'un Exploit, une Augmentation Gratuite (ou capacité de Légende, voire module Archétypes de Légende)** : En dépensant un Range, on retire l'effet spécial obtenu par ces sources, par exemple, un désarmement, une influence sociale, une peur, mais aussi un dé de dégâts supplémentaires. Le Range annule l'effet spécial le temps d'une et unique Action seulement (par exemple, les Exploits du prochain coup porté). *Si on emploie le module archétypes de Légende : de nombreuses capacités de Légendes ne peuvent pas être annulés car elles sont permanentes ou d'origine matérielle.*
- **Annuler un Modificateur de situation** : En dépensant un Range, on annule, par exemple, les modificateurs de situation spéciale en combat ou en poursuite (mais pas les modificateurs de distance), les effets du froid, de la faim, de l'obscurité. Il faut dépenser un Range par

Modificateur et cela quel que soit le niveau de difficulté du Modificateur. Le Range annule le modificateur le temps d'une et unique Action seulement.

- **Pour le MJ** : chaque Range du MJ peut être transformé quand il le souhaite en Désastre (voir Les Désastres P ...) au cout d'un Range pour un Désastre. Un Désastre ne peut affecter qu'une seule cible et ainsi donc tombe toujours sur un seul joueur et jamais sur tout le groupe.

La limite de temps des Ranges

Les Ranges en Réserve commune et les Ranges de réserve de chaque joueur peuvent être utilisés et dépensés à n'importe quel moment au choix des participants. La Réserve commune des joueurs n'est soumise à aucune règle autre que la bonne entente et l'organisation des joueurs pour que chacun pioche dedans ; cette réserve est ouverte et disponible à tous.

Si le Range de réserve du MJ et de chaque joueur dure le temps de la partie, les Ranges de réserve communes, ceux des joueurs et celui du MJ ont une durée de vie limitée : **les Ranges de Réserve commune durent jusqu'à la fin de la Scène en cours (un combat est une Scène en cours pour toute sa durée. Le Range de réserve de chaque joueur durent tout le temps de la partie.**

4- Les inspirations

Les Inspirations dépendent des Sphères du personnage et constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. **Un point d'Inspiration dépensé fournit un d10 de plus à lancer au cours d'un Test d'Action.** Chaque Sphère fournit de 1 à 5 Inspirations, selon la table suivante :

Score de Sphère	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Inspiration	1	2	3	4	5

Les inspirations sont liées à leur Sphère et leurs Talents : on ne peut à priori dépenser des Inspirations Physiques pour des Actions sociales et inversement. Dans le moteur du système de jeu d'Openrange, la dépense d'Inspirations et leur usage ne sont soumis qu'à des contraintes mécaniques de jeu. Mais selon les modules et les univers de jeu (*voire le module Sphères & Vertus*) cette dépense peut avoir des conséquences et des contrecoups.

DEPENSER DES INSPIRATIONS

L'emploi des Inspirations est contextuel, il se réfère à la nature de l'Action entreprise. Ce qui importe est pour quoi on en use ; c'est alors le contexte qui permet de décider quelle Inspiration est la plus adaptée. A priori, on ne peut jamais employer l'Inspiration d'une Sphère pour un Talent d'une autre Sphère. Mais si le contexte et la nature de l'Action le permettent, c'est tout à fait possible si le MJ l'accorde.

On ne peut dépenser plus de trois points d'Inspiration à la fois. Quoi qu'il arrive, c'est le nombre maximum que l'on peut dépenser. Il est cependant rare d'en avoir autant à disposition.

On doit dépenser les Inspirations d'une même Sphère pour une même Action. On ne peut pas, pour un Test d'Action, dépenser des Inspirations de Sphères différentes. Par exemple, il est interdit de dépenser deux Inspirations de Physique et une de Mental pour s'assurer de pouvoir en employer trois d'un coup. **Cas particulier : on peut dépenser les Inspirations de n'importe quelles Sphères mélangées pour Activer un Atout.**

On en peut dépenser plus de trois points d'Inspiration par Tour de combat ou par Scène et ce quelle que soit la combinaison d'Inspirations des diverses Sphères dépensées.

ACTIVER UN ATOUT

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au besoin par le joueur en dépensant une Inspiration.

Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela. Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent. C'est à la création du personnage que chaque joueur choisit le ou les Atouts de son personnage et donc ce qui arrive quand il dépense des inspirations pour les activer.

On peut dépenser les Inspirations de n'importe quelles Sphères mélangées pour Activer un Atout.

Exemple d'Atout :

Alliés

Coût en atout : 3

Utilisez cet atout en dépensant une à trois Inspirations afin qu'un PNJ qui est de vos alliés donne un coup de pouce à votre personnage. En dépensant 1 inspiration, il vous transportera gracieusement, vous prêtera une petite somme d'argent ou vous fournira un abri pour la nuit. Pour 3 inspirations, il

vous aidera à faire disparaître un cadavre, vous cachera de la police ou vous fournira un véhicule de façon définitive.

SACRIFIER DES INSPIRATIONS

On peut sacrifier une Inspiration pour échapper à la mort. Celle-ci disparaît à jamais de la réserve du personnage. Ce dernier est en vie, mais n'a plus une case de blessure, il est en Niveau de Santé Fatal et doit en suivre les conséquences et règles détaillées au chapitre « dégâts, soins & détresse, P... ». N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée pour échapper à la mort.

Optionnel : **On peut sacrifier une Inspiration pour permettre à un autre personnage d'un joueur (et uniquement d'un joueur présent à la table de jeu) d'échapper à la mort** selon les mêmes conditions que décrites plus haut.

CONTRECOUP DES INSPIRATIONS

Dans le corps du système de jeu Openrange, il n'y a pas de contre-coup à dépenser des Inspirations. Mais cette option, qui apparaît dans des modules (*voire le module Sphères & Vertus*) et certain univers, comme celui des *Chants de Loss*, peut affecter le moral du personnage, s'il emploie une ou des Inspirations à contrario de ses règles éthiques ou de sa Motivation profonde. Si vous voulez appliquer la base de cette mécanique, elle veut que pour une Inspiration dépensée à contrario de ses convictions, de sa morale ou de sa Motivation, le personnage subisse 1d10 de dégâts à ses points de Moral.

5- Les Sphères

Les Sphères sont abordés en détail dans le chapitre Création des personnages. **Elles sont notées de 1 à 10. Les Talents dépendent des sphères dont ils font partie.**

Les Sphères sont les trois traits principaux du personnage et définissent la base de toutes ses capacités. Elles sont employées le plus souvent en conjonction avec des Talents et servent de base pour connaître les points de vie et les points de moral du personnage.

Le **Social** régit toutes les Actions sociales, que ce soit la négociation, le commandement, la séduction, la représentation, les arts et le mensonge.

Le **Physique** régit toutes les Actions physiques, que ce soit la force, l'endurance, la vitesse, la souplesse, la discrétion et la plupart des capacités sportives.

Le **Mental** régit toutes les Actions mentales, y compris les perceptions, la réflexion, l'analyse, l'apprentissage, la force de volonté et l'ensemble des activités d'ordre intellectuelle.

Le module *Sphères & Traits* introduit une diversité des caractéristiques des personnages, chaque Sphère donnant lieu à deux Traits liés, qui sont alors employés en addition des Talents.

Il existe une quatrième Sphère, le Spirituel. Celle-ci n'est utile que si on introduit le module *Magie & Psis*.

6- Les talents & les Expertises

Un Talent dans Openrange regroupe, sous forme de verbe, une somme d'Actions similaires possibles. Ainsi le talent *Discuter* peut aussi bien concerner la séduction, que la négociation ou le marchandage ; le talent *Bouger* concernera tout ce qui s'apparente aux activités physiques, aux sports et aux épreuves liés à la condition physique ; enfin, *Savoir* est le talent qui parle de la culture en général, et qui concerne aussi bien les sciences et les techniques que le savoir populaire ou historique.

Un talent est noté de 1 à 10, est lié à une Sphère et coûte plus cher à la création, puis par la suite en XP, à développer, qu'une Expertise.

Ainsi, le nombre de talents possibles est réduit à une très courte liste : l'objectif est de rendre inutile la création de nouveaux talents supplémentaires. Mais le nom des Talents peut changer et certains univers faire appel à des Talents génériques nécessaires non prévus dans cette liste. Ce qui permet de diversifier les talents, compétences et connaissances des personnages, ce sont les Expertises, dont nous abordons le principe plus bas.

Encart : tout ce qui concerne la magie et les pouvoirs psis est géré par le Module « Magie & Psis » qui introduit une 4^{ème} Sphère et ses spécificités. Ce cas n'est pas abordé ici.

Chaque talent est lié à une Sphère, comme on peut le constater ci-dessous. Il y a donc cinq talents par Sphère pour un total de 15 talents.

SOCIAL	PHYSIQUE	MENTAL
Créer	Bouger	Observer
Discuter	Combattre	Rechercher
Interpréter	Conduire	Réparer
Manipuler	Dissimuler	Savoir
Menacer	Tirer	Soigner

LES EXPERTISES

Les Expertises sont des domaines de compétence, savoir-faire, connaissances et talents précis, qui interviennent quand, en contexte, une Expertise peut s'appliquer à un Talent.

Exemple : l'expertise *Voiture* s'applique de toute évidence au *Talent Conduire*, mais peut s'appliquer au *Talent Réparer*. Et si le personnage discute histoire des voitures, elle peut s'appliquer au *Talent Savoir* ou pourquoi pas au *Talent Discuter* s'il s'agit de paraître convaincant !

Les Expertises ne sont donc pas liées à un Talent. Elles s'appliquent contextuellement. Au joueur d'en faire bon usage, au meneur de jeu de déclarer si l'Expertise déclarée pour un Test de Talent s'applique

ou pas. **Une Expertise ne peut s'appliquer qu'aux Talents** : si vous ne savez pas le talent *Bouger*, votre Expertise *Athlétisme* ne peut s'appliquer à votre Sphère *Physique* seule.

Une Expertise est notée de 1 à 5, s'applique selon le contexte, mais ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1.

Création des personnages

La création d'un personnage à Openrange est rapide et ne prend pas plus de dix à quinze minutes, si on excepte les modules employés par le meneur de jeu et le temps de réflexion en amont, de la part des joueurs, pour imaginer leur concept.

Un personnage-joueur d'Openrange est défini en premier lieu par son Archétype, c'est-à-dire le type de héros qu'il incarne. Un Archétype n'est pas nécessairement un métier, mais serait plutôt à interpréter comme le rôle du personnage dans les aventures qu'il va vivre. Un archétype, en plus de fournir quelques talents propres au rôle du personnage, donne surtout, pour avantage principal, une Augmentation Gratuite (voir les règles du jeu, P.XX), dans le talent de prédilection qui le représente le plus. Ainsi, le « *pistolero* » aura toujours une Augmentation Gratuite au Talent « Tirer », quoi qu'il arrive, quand le « *technomancien* », l'expert en sciences et techniques, aura toujours une Augmentation Gratuite au Talent « Rechercher ».

Les Archétypes n'imposent pas de scores de Sphère minimaux ; on peut très bien jouer un « increvable » avec une Sphère de Physique faible et de Sociale forte. Mais bien sûr, chaque Archétype fournissant une Augmentation Gratuite dans un talent particulier lié à une Sphère, il est plus avantageux de la privilégier.

Encart : pour la création des personnages, plusieurs modules enrichissant la création et le gameplay seront proposés. Les Sphères et les Inspirations, par exemple, peuvent devenir des Vertus ayant des effets sur l'interprétation des personnages. Les Traits sont des caractéristiques dérivées des Sphères afin de différencier des scores comme la volonté, l'intellect, les perceptions ou encore la force. Les Archétypes de Légende proposent des capacités qui s'acquièrent avec l'expérience ou la renommée. Enfin, il y aura aussi des modules pour une gestion des points de vie et de moral plus réalistes.

Glossaire des termes du système de jeu :

Action : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action. P.XX

Test : quand on veut savoir si on réussit une Action ou pas, on lance un dé à 10 faces auquel on ajoute Sphère+Talent+Expertise. Ce jet de dé se nomme un Test. P.XX

Adversaire : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire. P.XX

Sphère : caractéristique principale d'un personnage, Physique, Social, Mental, noté de 1 à 10. P. XX

Talent : compétence ou Connaissance du personnage dépendant d'une Sphère. Les Talents sont toujours des verbes. Ils sont notés de 1 à 10. P.XX

Expertise : compétence ou Connaissance complémentaire d'un Talent et qui s'y additionne quand l'Expertise peut s'y appliquer en cas d'une Action. Elle est notée de 1 à 5. P.XX

Archétype : les archétypes de héros des personnages d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions. P.XX

Augmentation Gratuite : l'avantage fourni avant tout par les Archétypes, mais qui peuvent l'être par l'entremise des jetons de Range et certains objets ou effets et permettent de réussir des Exploits. P.XX

Range : des jetons d'Augmentation Gratuites, issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits, qui peuvent être conservés pour des utilisations ultérieures, employés en commun, ou même échangés entre joueurs. P.XX

Exploit : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action. P. XX

Difficulté : la moyenne de difficulté dans Openrange est un 15 à atteindre. Elle varie rarement, sauf si un personnage tente un Exploit. P.XX

Désastre : un des effets courants, issus des Exploits ratés par un personnage. Seul le meneur de jeu peut déclencher des Désastres, à la place de la transformation des Exploits ratés du personnage en Range que pourra employer l'adversité. P.XX

Points de vie : jauge de l'état de santé du personnage. P. XX

Points de moral : jauge de l'état de moral du personnage. P. XX

Frappe : bonus aux dégâts du personnage, qui dépend de sa Sphère physique. P. XX

Vitesse : bonus d'action du personnage, employé en situation de combat et qui dépend de ses talents P. XX

Inspiration : réserve de dés pouvant être utilisée pour lancer plus d'1d10 pour une action. P.XX

Voici les étapes de création de votre personnage d'Openrange

- 1- Choisir la Motivation
- 2- Définir les Sphères
- 3- Choisir l'Archétype
- 4- Choisir le Chemin de Vie
- 5- Choisir ses Atouts
- 6- Dépenser ses points bonus

Le Niveau d'Héroïsme

Openrange emploie, pour nombre de définitions, des termes et références au cinéma et aux séries, que vous allez souvent retrouver, comme ci-dessous. Avant toute chose, le meneur de jeu doit définir pour sa campagne l'échelle générale de la puissance et des capacités des personnages. Voici cette échelle et ses effets pour la création des personnages :

Héros du quotidien :

Les personnages débutent avec des capacités et des moyens justes un peu au-dessus de la moyenne du quidam de tous les jours. Ils ne sont guère plus forts ou plus doués que tout un chacun.

Exemples : X-files, Les Experts (CSI), NCIS, Il Faut Sauver le Soldat Ryan, L'Armée des 12 Singes, Willow.

- Points de Sphères : 7
- Points bonus : 8

Héros de séries d'action :

Les personnages débutent avec un certain potentiel qui les place déjà en héros d'aventures capables de survivre à des péripéties échevelées. Ils ont clairement de quoi devenir des héros s'ils n'en ont pas déjà été.

Il s'agit de l'échelle qui sert de modèle de référence au jeu de rôle Openrange et à ses modules principaux.

Exemples : Person of Interest, The Expanse, Battlestar Galactica, l'Agence tout Risque, Mc Gyver, Hawaii 5.0, Hunger Games, Braveheart, Taken.

- Points de Sphères : 8
- Points bonus : 10

Héros de films d'action :

Les personnages ont déjà tous derrière eux des aventures remarquables et ont déjà survécu à ce qui serait insurmontable pour la plupart des gens. Ce sont des individus exceptionnels à bien des égards et qu'on ne croise que rarement.

Exemples : Minority Report, l'Arme Fatal, Die Hard, le Pacte des Loups, V pour Vendetta, Avatar, Sherlock (la série), Skyfall.

- Points de Sphères : 9
- Points bonus : 12

Héros de blockbuster :

Les personnages sont de facto des héros et des individus presque légendaires ou parfaitement en mesure de le devenir. Les pires épreuves ont déjà été pour eux leur quotidien. Ce sont les héros dont on fait les légendes.

Exemples : Le Seigneur des Anneaux, le 5ème Element, Kill Bill, Pirates des Caraïbes, Divergente, Star Wars, Harry Potter, Sherlock Holmes (les films).

- Points de Sphères : 10
- Points bonus : 14

Super-héros :

Les personnages sont hors-norme, c'est-à-dire qu'ils dépassent par leurs capacités et leur potentiel les limites humaines. Ils sont des super-héros, déjà reconnus ou en devenir et les aventures qu'ils vivent sont tout autant hors-normes.

Exemples : Matrix, Batman The Dark Knight, Xmen, Hercule, Iron-man, Les Gardiens de la Galaxie.

- Points de Sphères : 12
- Points bonus : 16

Etape 1 : la Motivation

La Motivation est ce qui pousse, par choix, nécessité, destinée ou hasard, un personnage-joueur d'Openrange à être autre chose qu'un simple quidam vivant sa vie, facile ou dramatique. Les Motivations pouvant changer selon l'univers de jeu et le décor ; nous n'allons pas en proposer une liste mais en fournir une définition et des exemples simples.

La Motivation, c'est le moteur de votre personnage à être un héros. C'est ce qui le conduit sur les routes, le plonge dans les aventures et lui fait foncer tête baissée dans les ennuis. Pour Indiana Jones, c'est son obsession à sauver et protéger les artefacts de l'histoire. Pour John Mc Clane (Die Hard), c'est sa nature de bon samaritain qui ne peut détourner le regard aux problèmes des gens –et aussi une certaine tendance à attirer les ennuis. Pour Zorro, c'est sa quête de justice et sa lutte contre la tyrannie. Pour Ragnar Lothbrok (Viking), c'est sa soif de découverte et son désir de devenir une légende face aux Dieux. Pour Mulder (X-Files) c'est son obsession à l'idée que sa petite sœur a été enlevée par des aliens. Pour Néo (Matrix), c'est la prédiction qu'il est l'Elu et qu'il doit en assumer le destin.

Chaque héros a une motivation, en rapport avec la gloire, des principes moraux, une idée fixe, un drame personnel, une erreur passée ou un destin à accomplir. Selon les objectifs des aventures que le MJ va faire vivre à votre personnage, et le contexte de son univers, la liste des Motivations les plus courantes peut changer. Un joueur doit juste en choisir une pour son personnage, résumée en quelque mot, et qui mets en place les éléments fondamentaux de sa quête personnelle à être un héros. Le simple fait de ne pas avoir de chance – ou en avoir trop – est en soit une Motivation aussi bonne qu'une autre !

Quelques exemples de Motivation :

- **Le vengeur** : il a perdu une chose (matérielle ou morale) ou une personne, qui n'a pour lui pas de prix, et désormais, il consacre sa vie à retrouver qui est responsable et lui faire payer.
- **L'assoiffé de vérité** : journaliste, scientifique, intellectuel ou simple flic, il considère que la vérité et les faits doivent triompher sur toute autre considération et que rien ne doit la voiler.
- **Le chercheur de gloire** : explorateur, conquérant, créateur ou chercheur, sa principale motivation est de laisser une trace dans l'histoire après lui, de préférence avant de mourir.
- **L'endeuillé** : il a perdu un proche et ne peut tourner la page, cherchant à retrouver ce proche, ce qui lui est arrivé, ou encore éviter à d'autre la même peine que celle qui le ronge.
- **L'endetté** : que la dette soit morale ou matérielle, celle-ci doit être honorée et remboursée et le personnage est forcé d'accepter de faire tout ce qu'il doit pour y parvenir.

- **L'Elu** : désigné par le sort, des présages ou un concours de circonstance, l'Elu est promis à un destin grandiose ou funeste ; il n'a plus que le choix de le suivre... ou s'y opposer.
- **Le justicier** : à l'image de l'assoiffé de vérité, il pense que la justice doit triompher sur toute autre considération, et s'emploie, par tous les moyens possibles, à la faire prévaloir.
- **Le malchanceux** : quel que soit sa profession, il est toujours là quand les ennuis arrivent et il doit s'en sortir. Il n'est un héros que par la motivation que s'il ne fait rien, personne d'autre ne le fera.

Etape 2 : les Sphères

Les Sphères sont les trois traits principaux du personnage et définissent la base de toutes ses capacités. Elles sont employées le plus souvent en conjonction avec des Talents et servent de base pour connaître les points de vie et les points de moral du personnage.

Le **Social** régit toutes les Actions sociales, que ce soit la négociation, le commandement, la séduction, la représentation, les arts et le mensonge.

Le **Physique** régit toutes les Actions physiques, que ce soit la force, l'endurance, la vitesse, la souplesse, la discrétion et la plupart des capacités sportives, de combat et véhiculaires.

Le **Mental** régit toutes les Actions mentales, y compris les perceptions, la réflexion, l'analyse, l'apprentissage, la force de volonté et l'ensemble des activités d'ordre intellectuelle.

Encart : Il existe une quatrième Sphère optionnelle, toujours à part et qui n'est pas concernée par la création du personnage : Le Spirituel. Il s'agit de l'ensemble des Actions faisant intervenir le surnaturel, la magie et les psioniques, selon la manière dont il existe dans un univers donné.

Une Sphère est notée de 1 à 10. A la base, la Sphère d'un personnage est toujours de 3. Ces trois points sont gratuits. Puis le joueur répartit dans ses trois Sphères : **Social, Physique et Mental**, autant de points qu'indiqués au Niveau d'Héroïsme plus haut. Par exemple, à l'échelle qui sert de norme à Openrange (le héros de série d'action) le joueur aurait 8 points de Sphères à dépenser pour son personnage. Il est possible de ne mettre aucun point dans une Sphère. **On ne peut obtenir plus de 10 à cette étape de la création du personnage dans une Sphère.**

Résumé :

- **Sphère de base 3 (points gratuits)**
- **Répartir les points selon le niveau d'Héroïsme (entre 7 et 12)**
- **Ne pas dépasser 10**

Le module Sphères & Traits introduit une diversité des caractéristiques des personnages, chaque Sphère donnant lieu à deux Traits liés, qui sont alors employés en addition des Talents.

Exemple : Yann dépense ses points comme suit : 1 en Social, 4 en Mental et 3 en Physique. Il aura donc comme score final de ses Sphères : Social 4, Mental 7 et Physique 6.

Echelle des Sphères :

- **1-2** : La sphère d'un enfant, d'une personne affaiblie ou handicapée. Exemple : le Physique de Robert T. Ironside (l'Homme de Fer).
- **3-4** : La sphère d'un individu ayant quelques faiblesses ou petits handicaps dans ce domaine ou simplement peu entraîné. Exemple : le Social de Sherlock (la série britannique de 2010)
- **5-6** : La sphère moyenne d'un individu qui se sert de ses traits pour un usage assez constant, sans que ses prouesses n'en soient exceptionnelles. Exemple : le Mental de John Reese (Person of Interest)
- **7-8** : La sphère d'une personne entraînée, douée, ou soumise à des contraintes qui la rendent particulièrement efficace dans ce domaine. Exemple : le Social du Commandant Adama (Battlestar Galactica 2004)
- **9-10** : La sphère d'un individu exceptionnel dans ces traits, dont les capacités et les performances dépassent l'idée coutumière de ce qu'on croit possible en ce domaine. Exemple : le mental de Sherlock (la série britannique de 2010)
- **11 et +** : La sphère d'un individu hors-normes comme il n'en existe que quelques poignées dans un siècle, plus souvent présent dans la fiction que dans le monde réel. Exemple, le physique de Conan (Conan le Barbare, 1982)

Etape 3 : l'Archétype

Le héros d'Openrange est toujours le meilleur dans sa partie, un peu comme le sont les héros des séries et des film d'action. Il y a toujours un baratineur expert, un as de la baston, un surdoué des ordinateurs et de la recherche documentaire, un as du pilotage, etc...

Ici, c'est exactement le même principe. Les Archétypes ne sont pas des métiers ; ce sont des vocations qui expriment chez le personnage le domaine dans lequel il est le plus doué et réalise les plus impressionnants exploits, qui se traduisent toujours par un Talent.

Les Talents dans Openrange sont exprimés par des verbes et englobent toutes les Actions que l'on peut faire avec. Ainsi, le talent « Réparer » englobe tous les travaux et opérations à faire pour réparer, bricoler, améliorer ou inventer, dans tous les domaines mécaniques et technologiques. Ce sont les Expertises (voir le chapitre talents & expertises), qui précisent le champ d'action des Talents. Un Talent est toujours noté sur dix, comme les Sphères, tandis qu'une Expertise est noté sur 5 et s'ajoute au Talent quand on tente un Test d'Action

Exemple : Yann veut réparer un moteur d'avion. Il a le Talent « Réparer » à 5 et l'Expertise « moteurs » à 2. Il lancera donc : Sphère mentale (dont dépend Réparer) + son score de Réparer + son score de Moteurs, pour un total de $(7+5+2) = 14+1d10$.

Augmentation gratuite d'archétype :

L'Archétype de héros fournit une Augmentation Gratuite dans le Talent privilégié de l'Archétype. Cela veut dire que pour le personnage qui emploie le Talent concerné, il a toujours sous la main une Augmentation Gratuite dont il pourra décider et user des effets en cours de jeu, comme expliqué au chapitre Système de jeu : améliorer une réussite, créer un effet spécial, viser un partie précise d'une cible, enflammer une foule avec un discours ou une chanson, utiliser un objet non approprié comme une arme efficace, briser la volonté d'un adversaire jusqu'à le faire renoncer, courir plus vite, sauter plus loin, etc.

LES ARCHÉTYPES DE BASE D'OPENRANGE

La liste qui suit présente des archétypes de héros pour le décor par défaut d'Openrange : les séries et films d'action contemporains se déroulant des années 80 à nos jours.

Selon l'univers de jeu et le décor de la campagne du MJ, d'autres archétypes apparaîtront tandis que certains seront absents car inadéquats. Ces différents archétypes seront abordés dans les modules futurs.

Le module : archétypes de Légende, rend les capacités des archétypes évolutives avec la notion de légende. Mais le principe de base reste cependant le même.

L'Increvable

Le héros qui se relève de tout et semble toujours pouvoir franchir les pires épreuves physiques sans que cela ne puisse l'arrêter.

Exemple : John McClane dans les Die Hard.

Talents :

- Combattre +5
- Bouger +4
- Menacer +3
- Tirer +3

Expertises :

- Survie +3
- Arme à feu +2
- Intimidation +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Bouger.*

Le Pistolero

L'as de la gâchette, celui qui sème les morts derrière lui et survit aux pires fusillades à la fin du film.

Exemple : John Wick dans John Wick

Talents :

- Tirer +5
- Observer +4
- Bouger +3
- Réparer +3

Expertises :

- Arme à feu +3
- Milieux urbain+2
- Réflexes +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Tirer.*

Le Technomancien

Celui qui connaît tous les systèmes de sécurité, tous les codes et serrures du monde moderne et semble toujours savoir comment et où chercher pour dénicher ou détourner des données.

Exemple : Eddie Hawkins dans Hudson Hawk.

Talents :

- Réparer+5
- Rechercher +4
- Conduire +3
- Discuter +3

Expertises :

- Informatique +3
- Sciences +2
- Mécanique+1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Rechercher.*

Le Boxer

L'arme vivante experte des arts martiaux, qui de ses poings et ses pieds est aussi mortel que le plus surarmés des soldats.

Exemple : Tang Lung dans La Fureur du Dragon

Talents :

- Combattre +5
- Bouger +4
- Menacer +3
- Soigner +3

Expertises :

- Arts martiaux +3
- Armes blanches +2
- Esquive +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Combattre.*

Le Limier

Le détective qui voit tout, qui découvre tout, entêté et terriblement observateur, rien ne lui échappe des gens et des lieux.

Exemple : Sherlock Holmes dans Sherlock Holmes

Talents :

- Observer +5
- Discuter +4
- Savoir +3
- Manipuler +3

Expertises :

- Interrogatoire +3
- Forensique +2
- Psychologie +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Observer.*

L'As

C'est le pilote imbattable, grisé par la vitesse et la compétition, que ce soit sur terre, dans les airs ou sur mer. S'il est aux commandes d'une machine – ou chevauchant une monture – rien ne peut arrêter un As.

Exemple : Luke Hobbs dans Fast and Furious

Talents :

- Conduire +5
- Réparer +4
- Combattre +3
- Tirer +3

Expertises :

- Véhicule 1 (avion, voiture, bateau, etc...)+3
- Véhicule 2 (avion, voiture, bateau, etc...)+2
- Mécanique +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Conduire.*

Le Baroudeur

Lâchez cet individu dans les pires jungles ou les plus implacables déserts, il y sera aussi à l'aise que dans son salon cossu. Le Baroudeur est celui qui survit à tout ce que la nature et les éléments peuvent mettre en travers de sa route.

Exemple : Alan « Dutch » Schaefer dans Predator

Talents :

- Bouger +5
- Combattre +4
- Observer +3
- Soigner +3

Expertises :

- Survie +3
- Orientation +2
- Herboristerie +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Bouger.*

Le négociant

Il connaît tous les rouages du pouvoir, de la corruption, des lois, de la finance et de la célébrité. Qu'il soit diplomate, courtisan, fixer des rues ou agent de star, les dangers mondains sont l'eau dans laquelle il nage avec l'aisance des requins.

Exemple : Lenny Nero dans Strange Days

Talents :

- Discuter +5
- Manipuler +4
- Rechercher +3
- Savoir +3

Expertises :

- Milieux criminel +3
- Haute société +2
- Justice +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Discuter.*

Le Doc

Où qu'il soit, le Doc trouvera comment maintenir en vie son patient, le ramener dans un hôpital, aussi miteux soit-il, et le sauvera. Qu'il soit urgentiste, médecin militaire ou humanitaire dans la brousse, il trouvera toujours comment sauver des vies.

Exemple : Leonard « Bones » McCoy dans Star Trek

Talents :

- Soigner +5
- Savoir +4
- Discuter +3
- Dissimuler +3

Expertises :

- Diagnostique +3
- Biologie +2
- Pharmacologie +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Soigner.*

Le Mécano

Ingénieur bardé de diplômes ou inventeur du dimanche, le Mécano répare, bricole et améliore dès lors qu'il s'agit de remettre en route et faire fonctionner quelque chose. Pour lui, l'absence d'outils n'est pas un problème insoluble, seulement un contretemps.

Exemple : Mc Gyver dans Mc Gyver

Talents :

- Réparer+5
- Savoir +4
- Observer +3
- Dissimuler +3

Expertises :

- Mécanique +3
- Electronique +2
- Diagnostic +1

Augmentation gratuite : *Pour tout test du Talent Réparer.*

Etape 4 : le Chemin de Vie

Le joueur choisit pour son personnage les trois étapes de son chemin de vie : l'environnement de son enfance, le milieu social où il a grandi et, enfin, sa formation professionnelle initiale. Ces trois étapes vont affiner la somme et la diversité des talents et expertises dont le personnage-joueur dispose à la création de son personnage.

CHOISIR L'ENFANCE

Choisir les talents fournis par le milieu géographique et l'environnement du personnage à son enfance. La règle est toujours : un talent à 2, une expertise à 1

Jungles & forêts

Talent : Observer +2

Expertise : Herboristerie +1

Steppes & désert

Talent : Manipuler +2

Expertise : Business +1

Campagnes & plaines

Talent : Dissimuler +2

Expertise : Zoologie +1

Mer & iles

Talent : Conduire + 2

Expertise : Bateaux +1

Glaces & fjords

Talent : Bouger +2

Expertise : Survie +1

Montagnes

Talent : Bouger +2

Expertise : Escalade +1

Villes

Talent : Discuter +2

Expertise : Négociation +1

Zone de guerre

Talent : Tirer +2

Expertise : Fusils +1

CHOISIR LE MILIEU SOCIAL

Choisir le milieu socio-culturel qui a dominé l'enfance et l'adolescence du personnage, qui dépend de la richesse et du côté urbain ou rural de son origine. La règle est toujours un talent à 2, une expertise à 1

Classe moyenne

Talent : Discuter +2

Expertise : Conn. de la rue +1

Pauvre

Talent : Réparer +2

Expertise : Discrétion +1

Milieus Ruraux

Talent : Bouger +2

Expertise : Conn. des animaux +1

Milieus Aisés

Talent : Savoir +2

Expertise : Estimation +1

Milieus Artistiques

Talent : Créer +2

Expertise : Art (musique, dessin, sculpture, etc au choix...) +1

CHOISIR FORMATION

Choisir les études et le métier pratiqué. L'Archétype du personnage et le métier qu'il choisit à sa formation peuvent n'avoir rien à voir l'un avec l'autre. La règle est toujours : Deux talent à 3, une Expertise à 2

Carrière militaire

Talents :

Combattre +3

Tirer +3

Expertises :

Armes à feu +2

Carrière médicale

Talents :

Soigner +3

Savoir +3

Expertises :

Diagnostic +2

Carrière criminelle

Talents :

Combattre +3

Menacer +3

Expertises :

Conn. de la rue +2

Carrière artistique

Talents :

Créer +3

Interpréter +3

Expertises :

Art (Musique, Dessin, Chant, Danse, etc. au choix) +2

Carrière commerciale

Talents :

Manipuler +3

Observer +3

Expertises :

Business +2

Carrière scientifique

Talents :

Savoir +3

Observer +3

Expertises :

Science (Physique, Chimie, Biologie, etc. au choix) +2

Carrière policière

Talents :

Observer +3

Discuter +3

Expertises :

Criminologie +2

Carrière sportive

Talents :

Bouger +3

Soigner +3

Expertises :

Athlétisme +2

Carrière intellectuelle

Talents :

Savoir +3

Réparer +3

Expertises :

Culture générale +2

Etape 6 : Les Atouts (en cours de révision)

Vous pouvez désormais choisir un ou plusieurs Atouts pour votre personnage, pour un total pour 3 points d'Atout.

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au besoin par le joueur en dépensant une Inspiration. Un Atout coûte de 1 à 3 points, selon son importance sur le jeu et l'univers. Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela. Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent.

Par exemple : user de son Influence pour être impressionnant et se faire remarquer dans une soirée mondaine demande à dépenser une Inspiration : dès lors, le personnage connaît du monde sur place et peut en exiger services en avantages en rapport avec le milieu de son Influence.

Autre exemple : la Renommée fonctionne de la même manière. On choisit de quelle manière on est connu et en dépensant une Inspiration, on peut susciter la peur, la bienveillance, l'amitié ou la compassion chez ses interlocuteurs, en rapport avec sa Renommée.

Alliés

Coût en atout : 3

Utilisez cet atout en dépensant une à trois Inspirations afin qu'un PNJ donne un coup de pouce à votre personnage. En dépensant 1 inspiration, il vous transportera gracieusement, vous prêtera une petite somme d'argent ou vous fournira un abri pour la nuit. Pour 3 inspirations, il vous aidera à cacher un cadavre, vous cachera de la police ou vous fournira un véhicule de façon définitive.

Contacts

Coût en atout : 1

Utilisez cet atout permet d'obtenir des informations de certains contacts de votre personnage. Pour 1 Inspiration, vous obtenez une information peu évidente mais pas ultra secrète, le nom d'un chef de

gang ou le propriétaire d'une plaque de voiture. Pour 3 Inspirations, vous obtenez une information confidentielle et bien cachée, comme un dossier de police ou les détails d'une opération militaire.

Influence

Coût en atout : 3

Cet atout mesure l'influence de votre personnage dans la sphère publique. Pour une Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un vote au niveau d'une petite ville ou d'un groupe ne restreint de personnes. Pour 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné les votes du sénat américain ou une décision du commandement de l'armée.

Renommée

Coût en atout : 2

Pour une Inspiration, vous êtes reconnus dans un lieu et un moment donné comme une célébrité locale ou un groupe ne restreint de personnes. Pour 3 Inspirations, vous êtes reconnus dans un lieu et un moment donné comme une star internationale ou un scientifique de renommée mondiale.

Richesse

Coût en atout : 2

Pour 1 Inspiration, vous pouvez acheter quelque chose qui vaut cher mais qui est à la portée de tout le monde moyennant une épargne, comme une voiture ou une maison dans une banlieue moyenne. Pour 3 Inspirations, vous faites l'acquisition de quelque chose qui est normalement réservé aux plus riches : Un avion privé, un manoir dans les quartiers les plus en vue ou des parts dans une grande entreprise.

Compagnon (animal, side-kick)

Coût en atout : 2

Lorsque vous choisissez cet atout, vous déterminez quel est votre compagnon. En dépensant 1 Inspiration, celui-ci vous rend un service utile pour le scénario. En dépensant 3 Inspirations, il met sa vie en danger mortel pour vous.

Véhicule (engin lié, voiture, avion, etc...)

Coût en atout : 1

Vous possédez un véhicule particulier, comme une voiture de sport ou un petit avion, toujours disponible au besoin. Pour 1 Inspiration, le véhicule est disponible là où l'on trouve ce genre de véhicules (garage, terrain d'aviation, etc.) Pour 3 Inspirations, votre véhicule se trouve à un endroit vraiment incongru (au milieu de nulle part, à côté de l'immeuble dans lequel vous venez de vous infiltrer, etc.)

Objet signé

Coût en atout : 2

Un objet signé est un objet personnel (comme une arme, le cas le plus courant) qui peut être porté, tenu, ou caché (un peu comme les épées des Immortels de Highlander), que le personnage retrouve toujours tôt ou tard. L'objet peut être commun ou rare, mais il est surtout unique aux yeux du personnage et il ne le perd jamais. Pour une Inspiration, il peut retrouver son objet ou le dissimuler aisément dans un lieu où il ne devrait pas l'avoir. Pour deux Inspirations, il peut remettre la main sur son objet dans les pires conditions, y compris alors qu'il devrait être perdu. Pour trois Inspirations, l'objet permet de cumuler deux Exploits gratuits sans lancer les dés pour une action faite avec l'objet en question. Ces deux Exploits gratuits s'additionnent aux Exploits tentés par le personnage (avec la limite de 5 comme toujours).

Cul de voutour

Coût en atout : 3

En dépensant 1 inspiration, le joueur peut refaire un lancer de dés et garder le meilleur. Pour 2 inspirations, il peut ajouter un Exploit APRÈS son lancer de dés. Pour 3 inspirations, il peut éviter la mort.

Etape 7 : Dépenser les points bonus

Votre personnage est pratiquement achevé, la dernière étape est de profiter des points bonus dont il dispose afin de parachever votre héros. Les points bonus se dépensent selon la table suivante :

- Point de Sphère : 5/1
- Point de Talent : 3/1
- Point d'Expertise : 1/1
- Nouvelle Expertise : 2 points de bonus pour acheter son premier niveau.
- Point d'Atout : 5/1

Rappel : les talents sont notés de 1 à 10, les Expertises s'additionnent à des Talents et elles sont notés de 1 à 5.

Pour rappel voici les points bonus dont dispose votre personnage selon le Niveau d'Héroïsme :

- Héros du quotidien : 8
- Héros de séries d'action : 10
- Héros de films d'action : 12
- Héros de blockbuster : 14
- Super-héros : 16

Voici un exemple de personnage, un baroudeur-mécano, épris de justice et membre d'une ONG qui intervient dans le monde entier pour éviter des catastrophes humaines et technologiques :

- Niveau d'héroïsme : Héros de série d'action. Sphères 8, Bonus 10

- *Motivation : Justicier.*
- *Sphères : base de 3 + 8 points à répartir ; Physique : 5 (3+2), Social : 5 (3+2), Mental : 7 (3+4)*
- *Archétype : Le mécano :*
- *Talents : Réparer+5, Savoir +4, Observer +3, Dissimuler +3*
- *Expertises : Mécanique +3, Electronique +2, Diagnostic +1*
- *Chemin de vie :*
- *Villes : Talent : Discuter +2. Expertise : Négociation +1*
- *Pauvre : Talent : Réparer +2. Expertise : Discrétion +1*
- *Carrière sportive : Talents : Bouger +3, soigner +2. Expertise : Athlétisme +2*
- *Atouts : Alliés 3*
- *Dépense de bonus : Combattre +1, Savoir +1, Bouger +1, Esquive +1*

Ce qui donne donc :

- *Physique 5, Social : 5, Mental 7*
- *Archétype : Le mécano*
- *Talents sociaux : Discuter 2*
- *Talents Physiques : Bouger 4, Dissimuler 3, Combattre 1*
- *Talents Mentaux : Réparer 7, Observer 3, Soigner 2, Savoir 1*
- *Expertises : Mécanique +3, Electronique +2, Diagnostic +1, Négociation +1, Discrétion +1, Athlétisme +2, Esquive +1*
- *Atouts : Alliés*

Les talents

Un Talent dans Openrange regroupe, sous forme de verbe, une somme d'Actions similaires possibles. Ainsi le talent *Discuter* peut aussi bien concerner la séduction, que la négociation ou le marchandage ; le talent *Bouger* concernera tout ce qui s'apparente aux activités physiques, aux sports et aux épreuves liés à la condition physique ; enfin, *Savoir* est le talent qui parle de la culture en général, et qui concerne aussi bien les sciences et les techniques que le savoir populaire ou historique.

Un talent est noté de 1 à 10, est lié à une Sphère et coûte plus cher à la création, puis par la suite en XP, à développer, qu'une Expertise.

Ainsi, le nombre de talents possibles est réduit à une très courte liste : l'objectif est de rendre inutile la création de nouveaux talents supplémentaires. Mais le nom des Talents peut changer et certains univers faire appel à des Talents génériques nécessaires non prévus dans cette liste. Ce qui permet de diversifier les talents, compétences et connaissances des personnages, ce sont les Expertises, dont nous abordons le principe plus bas.

Encart : tout ce qui concerne la magie et les pouvoirs psis est géré par le Module « Spirituel » qui introduit une 4^{ème} Sphère et ses spécificités. Ce cas n'est pas abordé ici.

Chaque talent est lié à une Sphère, comme on peut le constater ci-dessous. Il y a donc cinq talents par Sphère pour un total de 15 talents.

SOCIAL	PHYSIQUE	MENTAL
Créer	Bouger	Observer
Discuter	Combattre	Rechercher
Interpréter	Conduire	Réparer
Manipuler	Dissimuler	Savoir
Menacer	Tirer	Soigner

Talents sociaux

Les talents sociaux ne concernent pas que l'interaction et la communication, mais aussi les arts et par extension les artisanats, autant que les compétences propres au monde théâtral ou du show-business.

Créer

Champ d'action : art, arts appliqués et arts culinaires, conception et création, tous les artisanats y compris de construction.

Créer concerne l'action de créer quelque chose de ses mains, qu'il s'agisse de tricoter un pulllover, créer un jeu vidéo ou sculpter un pan de montagne. Le talent regroupe aussi bien les arts graphiques et appliqués, comme le dessin, le modelage 3D ou l'architecture, que les arts de la table comme la

pâtisserie et les artisanats de construction comme la maçonnerie, l'ébénisterie, la forge, l'architecture ou la taille de pierre. Le talent Créer ne regroupe cependant aucune action demandant des compétences d'ingénierie ou de sciences mécaniques appliquées, ces compétences étant réunies sous le Talent : Réparer.

Quelques expertises en exemple : dessin, photographie, forge, agriculture, cuisine, architecture, design véhiculaire, conception de jeux vidéo.

Discuter

Champ d'action : négociation et diplomatie, politique, psychologie, comportement, discours.

Discuter regroupe toutes les actions concernant les talents des grands orateurs et des meilleurs négociants, ce qui peut se traduire par l'art de savoir bien parler et bien convaincre. Le talent regroupe aussi bien le marchandage que la plaidoirie, l'analyse par le discours du comportement et de la psychologie humaine ou encore le talent pratique en matière de politique et de diplomatie. Le talent Discuter ne regroupe cependant pas les connaissances en géopolitique et politique locale ou encore en étude du comportement et psychologie ; tout cela est du domaine du Talent : Savoir.

Quelques expertises en exemple : négociation, diplomatie, profiler, politique, manières de la rue, étiquette, juridique.

Interpréter

Champ d'action : toutes les compétences théâtrales et musicales, y compris les arts du cirque ; jouer la comédie et endosser un rôle, par exemple en infiltration.

Interpréter réunit toutes les actions qui consistent à offrir un spectacle vivant, que ce soit de la chanson, de la musique, du théâtre, de la danse, de la poésie, ou encore de la jonglerie. Le talent regroupe aussi bien l'acrobatie que le one-man-show humoristique ou l'art de se grimer et de devenir une autre personne, en changeant ses tics, son accent, ses expressions et sa manière de bouger. Le talent Interpréter ne permet pas de mentir ou de baratiner les gens (c'est le Talent Manipuler) et il ne permet pas non plus de se dissimuler dans une foule ou dans un lieu, seulement de pouvoir éventuellement passer pour un quidam tout à fait commun à la foule ou au lieu en question.

Quelques expertises en exemple : danse classique, hard-rock, maquillage, équilibrisme, cinéma, imitation, infiltration.

Manipuler

Champ d'action : tromper, baratiner, mentir, pratiquer la lecture froide, hypnotiser.

Manipuler consiste à savoir comment obtenir d'un interlocuteur ce que l'on veut, aussi bien par le mensonge élaboré ou le bobard grossier que par une savante maîtrise des ressorts du comportement et de la psychologie humaine. C'est en résumé le talent du mensonge, qui regroupe les capacités des mentalistes, l'art de la rhétorique et du sophisme, le bagout et l'aplomb des bonimenteurs et le talent à la suggestion des pratiquants du mesmérisme. Le talent Manipuler ne permet pas de menacer ou faire céder quelqu'un dans un conflit verbal (ce que fait Menacer), pas plus qu'il n'est adapté à convaincre une foule de se ranger à ses arguments (ce que permet plutôt Discuter).

Quelques expertises en exemple : hypnose, marchandage, rhétorique, tromperie, manipulation des foules, lavage de cerveau.

Menacer

Champ d'action : intimidation, commandement et autorité, torture et coercition mentale.

Menacer consiste à employer aussi bien l'autorité et l'influence que la force et la manipulation pour faire céder un interlocuteur à des arguments ou le forcer à dévoiler des secrets. C'est le Talent du commandement par l'autorité et la dureté, l'art d'effrayer et intimider, de savoir user des techniques et méthodologies de torture et de coercition mentale pour faire céder ou briser un individu. Ce talent sert avant tout à effrayer ou s'imposer par la peur, les menaces, l'autorité et les plus cruelles manipulations et tortures. Le talent Menacer ne sert à rien pour convaincre un individu ou lui mentir et ne permet pas non plus d'influencer durablement son comportement ou sa psychologie.

Quelques expertises en exemple : méthode musclée, commandement, effroi, torture, interrogatoire, aura imposante, autorité de police.

Talents physiques

Les talents physiques regroupent tout ce qui concerne les activités sportives en général, et toutes les formes de combat, mais aussi de conduite et de pilotage, ainsi que les manœuvres d'adresse et de dissimulation.

Bouger

Champ d'action : sports, activités physiques, agilité et souplesse, acrobatie et jonglage, nage et plongée, esquive, exercices et entraînements de survie.

Bouger consiste à exploiter ses capacités physiques dans tous les domaines pour tirer le meilleur parti de son tonus musculaire, de son endurance et de sa souplesse. C'est le talent des sportifs, des gymnastes, des acrobates, des commandos, des baroudeurs mais aussi des explorateurs urbains, des survivants et des nomades. Il permet de sauter, grimper, escalader, courir, nager, survivre à des conditions extrêmes, faire de l'apnée et de la plongée, se débarrasser de liens, se contorsionner, chuter sans gravité et toutes les actions nécessitant endurance, force, agilité. Il est aussi le Talent utilisé pour esquiver les coups et les attaques, qu'il s'agisse d'éviter une lame ou s'abriter d'un tir de pistolet. Le Talent Bouger ne sert cependant pas à s'orienter si on est perdu ou de chasser, pêcher ou glaner pour trouver de la nourriture.

Quelques expertises en exemple : survie aride ou glaciale, athlétisme, base-jumping, endurance, sprint, urban-cross, spéléologie, alpinisme, esquive corps à corps ou à distance.

Combattre

Champ d'action : toutes les formes d'art martiaux avec ou sans arme, les différents types de lutte et de combat de mêlée, y compris la bagarre de rue.

Combattre est le talent du combat de corps-à-corps, soit avec des armes blanches, soit à mains nues. Il réunit l'ensemble des dispositions, techniques et expériences visant à se battre à main nues ou armée

de toute les formes d'armes de contact possible, y compris les techniques de gun-fu, c'est-à-dire le maniement d'armes à feu en combat de mêlée. La parade à main nues ou aux armes ainsi que l'usage des boucliers font partie du Talent Combattre. Le Talent Combattre ne sert cependant à rien pour tenter de jeter un projectile ou transformer en arme à distance une armée de mêlée.

Quelques expertises en exemple : épées, kung-fu, bagarre de rue, gun-fu, lances, poignards, boxe, aikido, escrime de duel, combat en armure.

Conduire

Champ d'action : toutes les formes de pilotage, quel que soit le véhicule, du vélo à la navette spatiale.

Conduire consiste à arriver à garder le contrôle d'un véhicule et être capable d'en tirer le meilleur parti pour effectuer toutes les manœuvres que sa nature et les lois de la physique permettent... et quelques-unes qu'elles ne permettent en apparence pas. La nature du véhicule importe peu, il peut s'agir aussi bien d'un engin à roue, qu'un animal ou un appareil volant, le talent Conduire intègre le fait de pouvoir arriver à contrôler et manier tout véhicule, y compris pour des manœuvres et situation de combat. Le Talent Conduire ne concerne en aucun cas l'usage des armes véhiculaires ou les connaissances en mécaniques, ingénierie et zoologie.

Quelques expertises en exemple : voitures, attelages, équitation, avions, pilotage spatial, dogfight, pilote d'essai, rallye.

Dissimuler

Champ d'action : L'ensemble des techniques de furtivité, discrétion, camouflage, filature, pickpocket et prestidigitation.

Dissimuler est le Talent de savoir se cacher, cacher quelque chose, escamoter un objet sous les yeux d'un témoin, entreprendre la filature d'une cible de manière la plus furtive possible, et, pour résumer tout ce qui concerne l'art de disparaître ou faire disparaître. C'est un talent qui permet aussi bien de faire des tours de magie bluffant que de gagner sa vie comme tire-laine et, bien entendu, c'est un des talents phare des espions de tous poils. Dissimuler ne sert ni à trouver ce qui a été caché ou escamoté, ni à pister ou suivre une trace et ne permet pas non plus de faire des recherches dans des archives et masses de données.

Quelques expertises en exemple : déplacement furtif, camouflage urbain ou jungle, pickpocket, prestidigitation, tours de magie, piégeage, sécurité domestique.

Tirer

Champ d'action : L'usage de toutes les formes d'attaque et de maniement d'armes qui sont prévues pour frapper à distance, du jet de pierre au canon anti-aérien.

Tirer est le talent du combat à distance, l'art de toucher une cible avec aussi bien une arme de lancer, qu'une arme mécanique à projectile. Ce Talent inclue le lancer de pierre, de javeline, de boomerang ou de couteau, l'usage des armes à projectile les plus simples comme la fronde ou l'arc, mais aussi le maniement de toutes les formes d'arme à feu et leurs équivalents à rayon, à impulsion, etc... Tout ce

qui consiste à toucher une cible à distance est du domaine de Tirer. Le Talent Tirer ne sert cependant à rien pour le combat au corps à corps, quel qu'il soit, même en gun-fu.

Quelques expertises en exemple : tireur d'élite, pistolets, fusils, armes lourdes, arc, arbalète, lancer de couteau, base-ball, artillerie.

Talents mentaux

Les talents physiques regroupent tout ce qui concerne les capacités cognitives, qu'il s'agisse de l'ingéniosité, des cinq sens, ou de l'ensemble des connaissances culturelles et scientifiques et leur application.

Observer

Champ d'action : toutes les formes de vigilance, de scrutation, de fouille, de guet et autre forme de détection par tous les sens, ainsi que les techniques de traque, de chasse, de récolte et de pêche.

Observer, c'est l'art de percevoir, et pas seulement voir. S'il faut trouver quelque chose ou détecter une menace ou un adversaire, c'est ce Talent qui sera forcément employé. Observer inclue fouiller une pièce à la recherche d'indices, d'éléments cachés et de trappes dissimulées, mais aussi détecter l'odeur subtile d'une substance dangereuse ou incongrue, repérer une cible dans une foule urbaine, trouver des traces au sol dans une traque forestière, trouver efficacement de la nourriture et de l'eau dans son environnement, ou encore différencier les sons de la jungle pour repérer et identifier le fauve, sa direction et sa distance. Observer ne permet pas de faire des recherches dans des archives, des documentations ou des systèmes informatiques. Il ne permet pas non plus l'observation de la psychologie et du comportement, qui est du domaine du Talent Discuter.

Quelques expertises en exemple : fouille, récupération, vigilance, chasse, survie, pistage, (sens) accru, observation.

Rechercher

Champ d'action : toutes les formes de travail d'archive, de bibliothèque, mais aussi d'enquête administrative, statistique et comptable, sans oublier la recherche internet et le piratage de données.

Rechercher, pour faire simple, est le Talent qui consiste à trouver une information enregistrée sur un support, qu'il soit écrit, sonore ou encore numérique. S'il y a quelque chose de perdu dans un centre de données quelque part et qu'on tente de le retrouver, c'est le Talent Rechercher qui est mis à contribution. C'est dans ce talent que l'on rassemble tout ce qui a trait au détournement et à l'espionnage de communications, de données, d'informations et bien sûr le piratage informatique. Le Talent Rechercher ne permet pas de prendre le contrôle de systèmes pour les saboter ou modifier radicalement leur fonctionnement, qui est du domaine du Talent Réparer. Il ne permet pas non plus d'avoir connaissance de sujets de recherche (ce qui est du domaine de Savoir) seulement de les rechercher et d'avoir les connaissances permettant de les chercher.

Quelques expertises en exemple : piratage informatique, archives, comptabilité, détournement de données, bibliothèque, archéologie, expertise d'arts, juridique.

Réparer

Champ d'action : tout ce qui concerne la réparation, le bricolage, l'invention, la construction et l'ingénierie, mais aussi le sabotage et la modification de systèmes.

Réparer est un Talent vaste qui concerne tout ce qui a trait à la technologie, qu'elle soit sommaire ou complexe, si celle-ci fait appel à des sciences appliquées et de l'ingénierie. Réparer est à différencier de créer dans le sens où, par exemple, l'architecture sera du domaine de Créer mais la direction de chantier impliquant machines et techniques sera du domaine de Réparer. Réparer regroupe donc l'action de réparer, modifier et construire des systèmes, qu'ils soient mécaniques, électroniques ou informatiques. Si forger une épée est du domaine de Créer, fabriquer un chariot ou une arme à feu sera du domaine de Réparer. Dessiner et mettre en œuvre un concept-car concerne le Talent créer mais fabriquer un nouveau moteur de voiture de rallye est du domaine de Réparer. Réparer concerne aussi l'informatique : si créer un jeu vidéo concerne le talent Créer, concevoir un nouveau système d'exploitation pour un support informatique est du domaine de Réparer. Réparer ne permet pas d'avoir des connaissances théoriques étendues en sciences comme l'électronique, l'informatique, la mécanique etc... il permet leur application et la connaissance appliquée, seulement.

Quelques expertises en exemple : piratage informatique, sabotage, mécanique, physique appliquée, ingénierie balistique, aérospatiale, robotique, invention, système D.

Savoir

Champ d'action : tout ce qui concerne l'ensemble des connaissances et sciences théoriques dans tous les domaines du savoir, qu'il s'agisse de criminologie, de psychologie, de physique, de biologie, d'histoire ou de géographie, par exemple.

Savoir regroupe l'ensemble des connaissances culturelles du personnage dans tous les domaines. Ici on ne parle pas de la connaissance des mangas des années 80 ou de la philatélie, mais de tous les savoirs formels et toutes les formes de sciences humaines et sciences dures. Le Talent Savoir regroupe ce que le personnage sait des domaines comme la physique, la chimie, la biologie, l'histoire, la géographie, la politique, la littérature, les sciences humaines, etc... Le Talent Savoir ne s'applique pas, sauf dans certains domaines de recherche et expérimentation de pointe, aux sciences appliquées, qui sont du domaine de Réparer, ni aux arts et artisanats créatifs, qui sont du domaine de Créer. De même, être doué dans la science de la balistique ne fera pas de vous un bon tireur.

Quelques expertises en exemple : physique, chimie, biologie, zoologie, connaissances générales, éducation, linguistique, politique, ethnologie, histoire de l'art, juridique.

Soigner

Champ d'action : tout ce qui implique les connaissances et techniques visant à soigner le corps et l'esprit, aussi bien des animaux, des hommes, que des milieux. La médecine, y compris vétérinaire, mais aussi l'écologie, l'agronomie, l'hygiène, en font partie.

Le Talent Soigner réunit toutes les techniques et compétences visant à soigner le vivant. Ce qu'on entend par vivant concerne aussi bien la biologie humaine et animale, que la botanique et le soin d'un biotope. Ainsi, Soigner concerne la médecine et la médecine vétérinaire, la psychiatrie et les sciences cognitives, la biologie appliquée, les sciences agronomiques et les sciences et techniques écologiques.

Le but fondamental du talent est bel et bien de pratiquer des soins et améliorer la santé et la guérison. Bien entendu, qui sait soigner sait empoisonner ou infecter et ce talent permet de faire l'inverse du soin : la destruction. Savoir ne fournit pas de connaissances théoriques dans les domaines des sciences relatives aux soins. Il s'agit seulement de l'application de ces sciences aux techniques permettant de soigner. Ces connaissances théoriques sont du domaine du Savoir.

Quelques expertises en exemple : médecine générale, chimie, biologie, zoologie, botanique, premiers soins, urgentisme, médecine de guerre, biochimie.

Les Expertises

Les Expertises sont un moyen de spécialiser un personnage dans un champ de compétences, de savoir-faire et de connaissances précis. Les Expertises ne sont pas liées à un Talent ; elles s'y additionnent si le contexte et les circonstances se prêtent à en user (par exemple l'Expertise Mécanique pour le Talent Réparer).

Une Expertise est notée de 1 à 5, n'est pas liée à un Talent ou à une Sphère et coûte moins cher à la création, puis par la suite en XP, à développer, qu'un Talent.

Il y a trop d'Expertises pour en faire une liste. Les archétypes de héros et le chemin de vie de la création des personnages, selon les univers et les contextes de jeu, en définissent certains et nous avons fourni quelques exemples non exhaustifs d'Expertises qui collent bien avec certains Talents.

Une Expertise s'applique à tout Test de Talent qui apparaît de toute évidence être adéquat à user de l'Expertise. Ainsi, une même Expertise peut tout aussi bien servir pour un talent social, que physique ou mental.

Exemple : l'expertise *Voiture* s'applique de toute évidence au *Talent Conduire*, mais peut s'appliquer au *Talent Réparer*. Et si le personnage discute histoire des voitures, elle peut s'appliquer au *Talent Savoir* ou pourquoi pas au *Talent Discuter* s'il s'agit de paraître convaincant en discutant de théorie automobile ou de modèles sportifs !

Une Expertise ne peut s'appliquer qu'aux Talents : si vous ne savez pas le talent *Bouger*, votre Expertise *Athlétisme* ne peut pas s'appliquer à votre Sphère *Physique* seule.

Une expertise ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1. Si vous n'avez pas au moins 1 point dans le Talent dont vous devez faire un Test, vous ne pouvez pas vous servir d'Expertises.

Le combat

À un moment ou un autre, les joueurs vont se retrouver face à des gens ou des créatures aux intentions hostiles et, pour résumer, il y aura combat. La philosophie générale du combat dans Openrange est que cela va vite, que c'est mortel, mais les joueurs étant des héros, ils tendent toujours à avoir un certain avantage sur la moyenne de leurs adversaires.

- **Les Sbires** sont une adversité faible, qui vient en nombre, tombe comme des mouches, mais représente tout de même un danger potentiel. Les règles propres aux Sbires sont détaillées plus loin.
- **Les Adversaires** sont une opposition sérieuse aux PJ. Ils sont leur équivalent en capacités et en performances ; ils peuvent être bien plus puissants, mais aussi plus faibles. Ils suivent exactement les mêmes règles de combat que les PJ et disposent eux aussi d'Inspirations.

La plupart du temps, les PJ se battront contre des spadassins de bas-étage, des porte-flingues, des hordes de pirates ou de droïdes, ou encore des meutes d'animaux hurlants. Ce sont des **sbires** : peu importe finalement leurs capacités personnelles, leur rôle est de donner du fil à retordre et de l'action aux péripéties des PJ. La seule réelle force des sbires est leur nombre et les vaincre n'est jamais trop ardu. Les **Adversaires**, quant à eux des créatures réellement dangereuses ou des êtres humains aux capacités expertes qui ont un nom, souvent une histoire et un rôle complet à jouer dans l'intrigue. Ils disposent des mêmes chances de rester en vie que les PJ et ils peuvent être mortels, même individuellement.

Le combat dans Openrange est héroïque et rapide. Mais il est aussi mortel. Il exige d'être imaginatif, audacieux et de prendre des risques, on ne veut pas finir le nez dans la poussière. Les pages qui suivent vont en détailler toute la mécanique.

GLOSSAIRE DES TERMES DE COMBAT

- **Action** : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action. P.XX
- **Action de combat** : toute Action entreprise spécifiquement au sein d'un tour de Combat. Elle obéit en général aux mêmes règles que les Actions, mais avec des contraintes et effets spécifiques au Combat.
- **Test** : quand on veut savoir si on réussit une Action ou pas, on lance un dé à 10 faces auquel on ajoute Sphère+Talent+Expertise. Ce jet de dé se nomme un Test. P.XX
- **Adversaire** : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire. P.XX. Désigne aussi le nom des antagonistes puissants dans Openrange, par opposition aux Sbires.
- **Sbire** : adversaire peu puissant et présent en masse qui obéit à des règles différentes de l'adversité classique pour refléter sa fragilité. Tombe comme des mouches, mais peut être redoutable en groupes.
- **Tour de Combat** : la mesure du temps en combat, le temps imparti ou chaque protagoniste doit dépenser tous ses PA pour agir dans le tour.

- **Unité de Distance** : la mesure de l'espacement entre des poursuivants dans le Combat en Mouvement. C'est une mesure floue et cinématographique.
- **Sphère** : caractéristique principale d'un personnage, Physique, Social, Mental, noté de 1 à 10. P. XX
- **Talent** : compétence ou Connaissance du personnage dépendant d'une Sphère. Les Talents sont toujours des verbes. Ils sont notés de 1 à 10. P.XX
- **Expertise** : compétence ou Connaissance complémentaire d'un Talent et qui s'y additionne quand l'Expertise peut s'y appliquer en cas d'une Action. Elle est notée de 1 à 5. P.XX
- **Archétype** : les archétypes de héros des personnage d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions. P.XX
- **Augmentation Gratuite** : l'avantage fourni avant tout par les Archétypes, mais qui peuvent l'être par l'entremise des jetons de Range et certains objets ou effets et permettent de réussir des Exploits. P.XX
- **Range** : des jetons d'Augmentation Gratuites, issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits, qui peuvent être conservés pour des utilisations ultérieures, employés en commun, ou même échangés entre joueurs. P.XX
- **Exploit** : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action. P. XX
- **Difficulté** : la moyenne de difficulté dans Openrange est un 15 à atteindre. Elle varie rarement, sauf si un personnage tente un Exploit. P.XX
- **Désastre** : un des effets courants, issus des Exploits ratés par un personnage. Seul le meneur de jeu peut déclencher des Désastres, à la place de la transformation des Exploits ratés du personnage en Range que pourra employer l'adversité. P.XX
- **Points de vie (PV)** : jauge de l'état de santé du personnage. P. XX
- **Points de moral (PM)** : jauge de l'état de moral du personnage. P. XX
- **Frappe** : bonus aux dégâts du personnage, qui dépend de sa Sphère physique. P. XX
- **Vitesse** : bonus d'action du personnage, employé en situation de combat et qui dépend de ses talents P. XX
- **Inspiration** : réserve de dés pouvant être utiliser pour lancer plus d'1d10 pour une action. P.XX

L'Action de Combat

La manière dont se résout une Action de Combat est simple. Pour vous faciliter la tâche, avant de parler de la mesure du temps en combat et de la manière dont elle influence le nombre d'Actions possibles par un personnage et l'ordre de qui agit quand, nous vous détaillons les bases des Tests d'Action et de leur résolution en combat en ~~huit~~ quatre points ci-dessous.

Encart : la Difficulté par défaut à atteindre en combat est toujours de 15, mais peut varier selon divers modificateurs. Ces derniers sont décrits, plus loin, aux chapitres Modificateurs de combat au contact et Modificateurs de combat à distance.

La Difficulté d'un Test en Combat est de 15 + Modificateurs de combat

La Difficulté du Test en Combat pour l'attaquant augmente de 5 pour chaque Exploit qu'il déclare jusqu'à un maximum de 5 Exploits.

La Difficulté du Test pour le défenseur est celle de l'attaquant. Le défenseur peut déclarer des Exploits jusqu'à un maximum de 5. Cela augmente la Difficulté de son Test en Combat.

L'attaquant fait un Test de Trait + Talent + 1d10 contre une Difficulté de 15 + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés. On peut ajouter des Expertises au Test.

Le défenseur fait un Test de Trait + Talent + 1d10 contre la Difficulté de l'attaquant + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés. On peut ajouter des Expertises au Test.

L'attaquant réussit son Test, le défenseur échoue le sien : l'attaque réussie.

L'attaquant réussit son Test, le défenseur réussit le sien : l'attaque échoue.

Le défenseur réussit partiellement : le Test n'atteint pas la Difficulté, mais atteint ou dépasse 20, **il annule un Exploit de l'attaquant pour chaque palier de 5 à son test réussi à partir de 20.**

L'attaquant rate son Test : l'attaque échoue.

Application des dégâts suite à une attaque réussie : Les dégâts sont toujours égaux à 1d10 + dégâts de l'arme + bonus. Ces derniers déterminent le nombre de PV perdu.

Les armures fournissent une défense qui réduit le total des dégâts subis : dégâts de l'attaque — la protection de l'armure = PV perdus.

Le temps en combat

Dans Openrange, on mesure le temps de manière cinématographique. Le temps en combat obéit à une graduation différente et plus précise. Tout y va vite et s'enchaîne sans temps mort et parfois les Actions sont même simultanées. Avant d'expliquer comment est géré le temps en combat, rappelons ici les unités de temps dans les règles :

L'Action : le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une à quelques secondes. C'est en Actions qu'on divise un tour de combat. Cette mesure prend tout son sens pour savoir qui agit en premier et combien d'actions un personnage pourra faire sur la durée du tour de combat (*voir plus bas : déroulement du tour de combat*).

Le Tour de combat : une durée comprise entre 3 et 30 secondes, durant laquelle les choses vont vite et dans une situation critique. Quand tous les protagonistes d'un combat ont épuisé toutes leurs Actions, le tour de combat s'arrête et on passe alors au tour suivant. **Un Tour de Combat dure tant que les Protagonistes qui y participent n'ont pas dépensé tous leurs Points d'Action.**

La Séquence : une Séquence mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat. En général, un combat rapide ne dure qu'une Séquence, mais les batailles épiques remplissent toute une Scène, voire plus. **On considère par défaut qu'une Séquence dure 10 Tours de Combat.**

La Scène : la Scène est le moment le plus long de toute forme de combat. Un combat, son engagement et son dénouement forment le plus souvent une Scène, sauf pour des combats rapides. **On considère qu'une Scène inclue autant de Séquences que nécessaire pour parvenir au terme du combat.**

Déroulement du Tour de Combat

Voici comment se passe un tour de combat, qui va éclairer l'usage du modificateur Initiative des personnages ; c'est lui qui permet de savoir à quelle vitesse agit le personnage (le plus haut commence toujours le premier) et de combien de Points d'Actions il dispose pour le Tour de Combat. Quand un personnage a épuisé tous ses Points d'Actions, il a fini son tour : il ne peut plus tenter d'Action, même se déplacer de manière efficace lui est impossible.

GÉNÉRER LES POINTS D'ACTION

Chaque protagoniste du combat, PJ et PNJ, lance un **d10+Initiative**. Le résultat détermine le nombre de **Points d'Action** disponible. **Le d10 de l'initiative n'explose jamais !**

- **Le résultat désigne celui qui commence** : le plus haut résultat agit en premier, puis dans l'ordre décroissant. C'est ce que l'on appelle la **Phase d'Action** de chaque personnage. Elle décroît au fur à mesure qu'il dépense des Points d'Action.
- **Le résultat indique de combien de Points d'Action le personnage dispose en totalité.** Les Actions en Combat ne dépendent pas le même nombre de Points d'Actions : il est moins coûteux de parer ou esquiver que de se relever, par exemple.

DÉCLARER SES INTENTIONS

Le meneur de jeu présente la situation telle qu'elle apparaît dans le tour de combat, qu'il soit engagé ou débute, et demande à chacun des joueurs ce que leur personnage se prépare à faire (en général sa première Action) dans le Tour de Combat qui va suivre. Bien sûr, il va aussi déclarer et décrire ce que semblent vouloir faire les protagonistes qui affrontent les personnages-joueurs.

Optionnel : l'ordre de déclaration des actions des personnages-joueurs débute avec celui qui possède le plus bas score au Test d'Initiative et se termine avec celui qui a fait le plus haut score.

DÉPENSER LES POINTS D'ACTION

Chaque action qu'un PJ ou PNJ tente d'effectuer dans un combat coûte des **Points d'Action (PA)**. Voici la liste des coûts des différentes Actions de combat possibles. Cette liste n'est pas exhaustive, les Actions présentées ici sont les plus communes qu'on puisse tenter en combat. Les Effets Spéciaux en Combat coûtent le même prix qu'attaquer soit à mains nues si on est sans armes, soit avec le coût en Points d'Actions de l'arme employée, soit le coût de la Parade ou de l'Esquive quand ce sont des Actions défensives, comme la contre-attaque :

- **Agripper, ceinturer, faire chuter un adversaire** : 3 PA
- **Assaut** : 4 PA
- **Attaques animales naturelles** : 2 PA

- **Attaque à mains nues** : 2 PA
- **Attaque avec une arme** : selon l'arme, indiquée par sa Vitesse. Attaquer avec une arme dans chaque main se résout en tenant compte de la Vitesse de l'arme la plus lente.
- **Désarmer un adversaire** : selon la vitesse de l'arme, ou 2 PA à mains nues.
- **Parer ou esquiver** : 1 PA
- **Parler ou crier ne consomme pas de Points d'Action**
- **Saisir un objet au sol** : 2 PA
- **Se déplacer** : 2 PA ; on entend se déplacer faire un mouvement ample en combat, d'au moins trois mètres.
- **Se relever ou reprendre son équilibre** : 4 PA
- **Tenter un Effet Spécial en Combat** : déclarer des Exploits pour obtenir un Effet Spécial (voir plus loin). 2 PA ou coût en PA de l'arme employée pour l'Action.
- **Utiliser un Talent social** : 1 PA
- **Viser (arme à distance)** : 1 PA pour bonus de +1 à son prochain Test d'Action avec cette arme, maximum bonus +5 et donc 5 PA.

Le tour de Combat s'achève quand tous les Points d'Action de tous les protagonistes ont été dépensés. Un personnage qui n'a plus de Points d'Action ne peut plus agir dans le Tour du Combat.

Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action perd un Point d'Action à chaque fois qu'il esquive ou pare. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échoué. Après avoir paré ou esquivé, le nombre de points d'action restant risque être insuffisant pour mener l'action déclarée. Il peut même être épuisé, empêchant le personnage de mener d'autres actions défensives jusqu'à la fin du tour

ENTRER DANS UN COMBAT EN COURS

Si un combat a lieu et qu'on veut y participer alors qu'il a commencé, **on ne peut y agir qu'au Tour de Combat suivant celui dans lequel on entre en combat**. Mais si on a assisté au combat en cours, on profite d'un **bonus de + 2 au d10+Initiative**. Ce bonus n'est pris en compte que si le personnage voit le combat et a pu assister à au moins le dernier Tour de Combat complet avant d'y entrer.

SE PREPARER AU COMBAT

Si un personnage est prêt au combat, il peut retarder son Action pour agir quand il le souhaite. Il lance son Initiative +1 d10, mais, plutôt que de tenter sa première action au résultat du dé, il décale celle-ci pour intervenir quand il le souhaite. Chaque Phase d'Action ainsi décalée à attendre d'agir lui permet d'économiser sur le coût en Points d'Action de sa prochaine action, jusqu'à un minimum de 2. Les dépenses de PA pour la Parade ou l'Esquive sont prises en compte, mais se Préparer au Combat permet d'en réduire l'impact en PA sur le tour.

Le combat au contact

Le combat au contact concerne tout ce qui se gère dans une bagarre, une lutte sans armes ou un combat engagé avec des armes de contact, comme des sabres, des haches ou des gourdins.

Le combat ne se passe jamais dans les conditions qu'on veut. Les modificateurs suivants reflètent cette règle d'or de la guerre. Ils s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat et ces modificateurs s'additionnent à la Difficulté de base de tout combat comme expliqué plus haut. Parfois, certains modificateurs sont avantageux et s'additionnent alors au jet de dé du Test d'Action en combat du personnage.

Encart : pour le MJ, tenir compte de tous les modificateurs de combat dans Openrange peut s'avérer parfois compliqué, surtout dans une scène de bagarre échevelée et malgré notre volonté d'avoir réduit au plus simple ces mécaniques. Si vous en oubliez ou en ignorez, ce n'est pas bien grave. Certains joueurs n'oublieront pas d'en tenir compte et en tirer avantage, d'autre n'y attribueront pas grande valeur. Deux conseils simples : ayez de quoi dessiner un plan de la scène de combat pour soutenir votre description, cela aidera tout le monde à visualiser. Et ne vous attardez pas sur les modificateurs exacts et jugez de ceci en vous fiant à votre instinct et votre cohérence pendant que vous interprétez la scène. Un beau combat est un combat animé, rapide et mouvementé, pas un combat qui respecte toutes les règles à la lettre.

MODIFICATEURS DE COMBAT AU CONTACT

Diff : s'additionne à la Difficulté de Combat

- **Combattre dans l'obscurité ou aveuglé** : Diff +10
- **Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...)** : Diff +5
- **Combattre à terre, allongé ou tombé** : Diff +10
- **Attaquer avec sa main non dominante** : Un personnage peut attaquer avec sa main non dominante, par exemple la gauche parce qu'il est droitier, en subissant une Diff +5 à son Talent de Combat.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +10
- **Combattre en surnombre** : Diff +5 à partir de 3 adversaires entourant le personnage. Quel que soit le nombre d'assaillants autour d'un personnage, il ne peut subir les attaques de plus de 5 adversaires à la fois. Cette Difficulté n'affecte pas la parade ou l'esquive.

Bonus : s'additionne au Test d'Action en combat du personnage.

- **Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre)** : Bonus +5
- **Frapper un homme à terre** : Bonus +10
- **Attaquer un adversaire de dos ou surpris** : Bonus +5. L'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris.

L'ESQUIVE ET LA PARADE

Parer ou esquiver suit la même mécanique de base : **Test de Parade** ou **d'Esquive (Trait + Talent concerné +d10)** avec une **Difficulté égale à celle de l'attaquant à laquelle s'applique les Modificateurs de combat.**

Esquiver

Esquiver est possible dans toutes les situations, à deux conditions : ne pas être handicapé par trop de poids ou des entraves, et voir venir le coup. On peut esquiver un projectile – même une balle – à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu. L'esquive est alors, pour faire simple, se jeter de côté, au sol ou derrière un abri pour ne pas se faire percer la peau. On ne peut esquiver une attaque qu'on ne voit pas venir (par exemple, un tir d'arquebusier embusqué).

Parer

Parer est possible dans presque toutes les situations, mais impose des conditions : avoir un objet assez solide pour parer (un sabre, un poignard en main gauche, une armure solide sur l'avant-bras, un bouclier), ne pas être entravé pour agir, et voir enfin le coup venir. On ne peut parer un projectile qu'avec un objet étudié pour cela, c'est-à-dire au moins un petit bouclier et à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu. Par contre, on peut se servir d'un bouclier assez grand pour cet usage comme abri contre des tirs dont on ignore la provenance (voire règles du Combat à Distance, plus loin).

La parade au bouclier

Un bouclier fournit :

- Un bonus aux Tests d'Action de Combat pour parer avec ce bouclier.
- Une protection fixe qui se soustrait aux dommages que subit le personnage. Cette protection est constante et protège le personnage comme une armure, c'est-à-dire même s'il n'a pas réussi à parer le coup.

Les Effets Spéciaux en Combat de mêlée

Les effets avec un * (un astérisque) sont des Effets Spéciaux qui peuvent être cumulés. Toutes les Actions de ces effets spéciaux soit demandent 2 Points d'Action, soit sont égaux en coût à la Vitesse de l'arme employée.

AVEC UN EXPLOIT

Assaut : applicable sur une attaque avec une arme adaptée. Certaines armes permettent par leur allonge et leur taille de se lancer dans une charge sur l'adversaire. Les dégâts d'Assaut sont décrits dans la liste des armes, en général, les dégâts sont de +3 pour l'arme concernée. Un Assaut ne peut être tenté que si on a la place et l'élan pour y parvenir, au moins trois mètres. On ne peut tenter qu'un seul assaut par Tour de Combat et sur un seul adversaire —mais on peut en bousculer d'autres au passage !

Contre-attaquer : uniquement en réussissant une parade ou une esquive. L'effet permet de tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par adversaire et par Tour de Combat (donc face à trois sbires, on peut contre-attaquer trois fois en un Tour de Combat).

Esquive totale : applicable en esquivant sauf que cette Action est toujours faisable tant que le personnage est libre de ses mouvements et qu'il lui reste au moins un Point d'Action et se base sur l'Esquive et pas la parade, c'est exactement la même chose que le Mur défensif. L'utilisation d'Esquive totale consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours.

Feinter : applicable sur une attaque ou en parant/esquivant, permet de gagner un bonus de +2 à tout test entrepris contre cet adversaire, pour la durée du Tour de Combat en cours et jusqu'à la fin du Tour de Combat suivant.

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : applicable sur une attaque. Ajoute +1 d10 de dégâts qui se rajoutent aux dommages de l'attaque. On peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégâts.

Mur défensif : applicable seulement avec un bouclier, en parant. Le personnage se cale derrière son bouclier et renonce à toutes ses attaques pour se protéger. Si l'Exploit est réussi, tous les adversaires attaquant le personnage durant le Tour de Combat devront réussir un Test augmenté de la Difficulté totale de tous les Exploits réussis par le personnage à son premier Test de Parade. L'utilisation de Mur défensif consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours et dure tout le Tour de Combat en cours.

Prendre l'avantage* : applicable sur une attaque ou en parant/esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat, mais on ne peut cumuler plus de 5 PA de bonus par Tour de Combat.

Protéger : applicable en parant/esquivant : donner un bonus de +5 pour parer/esquiver à un allié proche en combat, en jouant le rôle de bouclier humain.

Viser un membre : applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du MJ et, selon la volonté du joueur et le contexte, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une Difficulté de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Taper sur le crâne peut étourdir, frapper à la poitrine peut couper le souffle. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

AVEC DEUX EXPLOITS

Attaquer avec deux armes : permet de frapper deux adversaires distincts simultanément ou un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible selon la décision prise par le personnage.

Moulinet : applicable sur une attaque. Permet de frapper plusieurs cibles à la fois, à la condition qu'elles soient proches du personnage et en mêlée. Le moulinet ne peut s'envisager qu'avec des armes longues, comme des sabres, des épées, ou des armes à deux mains. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3) s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

Renverser son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : ou le faucher, ou toute autre manœuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Si le Test est réussi, l'adversaire trébuche et devra se relever à son action suivante.

Viser une zone précise du corps : applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu, mais ne peuvent pas impliquer de blessure mortelle. Cependan, frapper au nez ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant et obliger l'adversaire à subir une Difficulté de +5 pour le reste du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

AVEC TROIS EXPLOITS

Désarmer l'adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : désarmer permet aussi de handicaper ou mettre son adversaire en fâcheuse posture. Si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens : il conserve ses PA mais ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour de Combat suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Bien sûr, récupérer son arme peut s'avérer compliqué et on ne peut pas parer si on a perdu son arme ou son bouclier.

Viser un point précis du corps : applicable sur une attaque. Si le but peut être spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, il peut s'avérer redoutable : le malus qui peut être appliqué est de +10 à la Difficulté de toutes les Actions de Combat de l'adversaire pour toute la durée du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

AVEC QUATRE EXPLOITS

Neutraliser son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : handicaper ou sonner l'adversaire, en tentant de lui infliger directement attaque qui l'étourdit et le jette au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé et ne peut plus se battre durant tout le reste du combat. Il pourra récupérer, mais pas pour la durée du combat en cours. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Tempête de lames : applicable sur une attaque. Comme le moulinet plus haut, mais la Tempête de Lames peut être tentée avec n'importe quelle arme de mêlée. Le personnage touche toutes les cibles l'entourant (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

AVEC CINQ EXPLOITS

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : applicable sur une attaque. Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible, sans tenir compte de ses Niveaux de Santé actuelle et de son armure (voir plus bas). La Cible est morte : elle tombe à 0 PV, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible, qui peut cependant être achevée sur simple décision du personnage qui a réussi cet Exploit. Certaines armures peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

Le combat à distance

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. On peut éviter (ou même parer avec un bouclier) une attaque à distance à la condition de la voir. Mais si on ne peut pas voir l'assaillant ou savoir d'où arrive l'attaque, on ne peut l'éviter.

LA DISTANCE DE TIR

La première attaque à distance sur une cible qui ne voit pas son assaillant est toujours considérée comme : *Cible surprise (voir ci-dessous)* : elle ne peut ni tenter d'esquiver ni de parer l'attaque.

La distance entre le tireur et la cible conditionne la Difficulté à atteindre pour la toucher. C'est cette Difficulté qu'emploie le personnage qui tente un Test de Combat à distance. Il peut décider de tenter des Exploits, mais à la différence du Combat au Contact, la Difficulté de base n'est pas 15 mais modifiée par la distance comme indiqué ci-dessous.

Note : Les armes à distance ont des limites de portée :

- La Portée est le moment où l'arme ne fait plus que demi-dommage.
- La Limite est celle au-delà de laquelle il n'est plus possible de toucher une cible.

Difficulté selon la distance :

- **Proche** (2 à 10 mètres) : **Diff 15**. Les protagonistes peuvent se parler et s'invectiver.
- **À portée** (11 à 20 mètres) : **Diff 20**. Les protagonistes peuvent se tirer dessus avec des armes à distance.
- **Loin** (21 à 40 mètres) : **Diff 25**. Les protagonistes se voient distinctement.
- **Très loin** (41 à 60 mètres) : **Diff 30**. Les protagonistes se reconnaissent par la coupe et la couleur de leurs vêtements.
- **Hors de portée** (plus de 60 mètres) : **Diff 35**. Les protagonistes distinguent leurs adversaires comme des silhouettes.

Encart : ce n'est pas facile de tirer de loin et, souvent, la portée et la limite des armes à distance, surtout les arbalètes ou encore les fusils, sont encore efficaces au-delà de « Hors de Portée » pour toucher. Mais c'est la différence entre tenter un tir, tenter un tir en visant et en prenant son temps, et enfin, être un tireur d'élite. C'est aussi la raison pour laquelle « Hors de Portée » s'arrête à 35 : car si la cible est en

partie cachée, dans une foule ou encore en mouvement, la Difficulté finale pour la toucher sera grandement affectée.

MODIFICATEURS DE COMBAT A DISTANCE

Tous les autres modificateurs de Combat au Contact s'appliquent au combat à distance. Voici ceux spécifiques à celui-ci :

Diff : s'additionne à la Difficulté de Combat

- **Cible surprise** : La difficulté du Test dépend toujours de la distance, mais la cible ne peut pas esquiver/parer.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle partiel** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +10.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle complet** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +15.

Bonus : s'additionne au Test d'Action en combat du personnage.

- **Tir à bout touchant (moins de 2 mètres)** : Bonus de +5.
- **Viser durant un Tour de Combat** : Bonus de +10.
- **Viser pendant une Séquence/viser en étant hors combat** : Bonus de +15. Il est inutile de viser plus longtemps, cela ne fournit aucun bonus supplémentaire. On considère qu'un tireur embusqué ayant tout son temps, y passant plus d'un Tour de Combat et se trouvant hors combat gagne toujours +15 à son prochain Test de tir.

Les effets spéciaux en combat à distance

Certains exploits du Combat au Contact sont parfaitement utilisables en combat à distance selon les circonstances. Nous rappelons ci-dessous ceux qui sont possibles, et ceux qui sont spécifiques aux armes à distance.

AVEC UN EXPLOIT

Contre-attaquer : uniquement en réussissant une esquive. L'effet permet de tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par adversaire et par Tour de Combat (donc face à trois sbires, on peut contre-attaquer trois fois en un Tour de Combat).

Esquive totale : (voir Combat au Contact)

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : (voir Combat au Contact)

Prendre l'avantage* : applicable sur une attaque ou esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler

5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat, mais on ne peut cumuler plus de 5 PA de bonus par Tour de Combat.

Viser un membre : (voir Combat au Contact)

AVEC DEUX EXPLOITS

Attaquer avec deux armes : permet de tirer sur deux adversaires distincts simultanément ou sur un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible selon la décision prise par le personnage.

Ricochet : applicable sur une attaque. Permet de faire ricocher un projectile pour toucher une cible cachée derrière un abri, sans tenir compte du Modificateur d'abri, à la condition d'avoir un obstacle contre lequel le projectile puisse rebondir.

Tirer au travers : applicable sur une attaque. Permet de toucher deux cibles à la fois avec un seul projectile, à la condition qu'elles soient alignées et proches. Le Tir au travers ne peut s'envisager qu'avec des arcs, arbalètes et armes à feu/technologiques. Le personnage touche toutes les cibles s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voir plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

Viser une zone précise du corps : (voir Combat au Contact)

AVEC TROIS EXPLOITS

Désarmer l'adversaire : applicable sur une attaque, désarmer permet aussi de handicaper ou mettre son adversaire en fâcheuse posture. Si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens : il conserve ses PA mais ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour de Combat suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Bien sûr, récupérer son arme peut s'avérer compliqué et on ne peut pas parer si on a perdu son arme ou son bouclier.

Viser un point précis du corps : (voir Combat au Contact)

AVEC QUATRE EXPLOITS

Neutraliser son adversaire : (voir Combat au Contact)

Pluie de projectiles : applicable sur une attaque. La Pluie de projectiles peut être tentée avec n'importe quelle arme à distance. Le personnage touche toutes les cibles visées (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et il peut ajouter un Exploit (voir plus haut) qui affectera toutes les cibles.

AVEC CINQ EXPLOITS

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : (voir Combat au Contact)

Les explosions et éclaboussures

Les grenades, bouteilles d'acide, tonneaux incendiaires et autres explosifs sont considérés comme des armes jetées en faisant un Test (**Physique+Tirer**). La Difficulté suit les mêmes règles que le Combat à distance. Si le test est réussi, l'arme tombe à peu près à l'endroit voulu. Mais ce type d'objet explosant ou projetant son contenu en éclaboussures obéit à deux règles particulières :

- **Test réussi avec Exploits ou non** : l'objet tombe et éclate à l'endroit voulu, projetant son contenu dans la zone d'effet décrite au chapitre équipement. Un Test de Parade (bouclier) ou d'Esquive réussi ne fait que diviser les dégâts subis par 2. Pour annuler les dégâts de ce type d'armes, il faut être hors de portée ou totalement à couvert.
- **Test échoué sans Exploits** : le lanceur rate son coup, l'objet explose sans toucher ses cibles, les effets dépendent alors du contexte dans lequel l'objet a été employé.
- **Test échoué avec Exploits** : si le MJ transforme les Exploits échoués en Désastres, il est possible que l'objet explose à portée de dégâts du lanceur, qui devra alors tenter d'esquiver pour ne pas subir les dégâts de sa propre arme.

Poursuite & combat en mouvement

Que ce soit à cheval, à moto ou à bord d'un camion roulant comme un fou, avant de se taper dessus, il faut être à portée de le faire. La poursuite est, dans le cadre d'une aventure, un moment qui doit être plein de rebondissements, d'intrigues et d'interprétation, mais, à un moment, il faudra lancer les dés pour savoir si le poursuivant rattrape le poursuivi ou si ce dernier se fait la malle.

Lors d'une poursuite ou d'un combat dans lequel les protagonistes se déplacent, quelques règles s'appliquent en plus des règles du combat, qui vont être abordées ci-dessous :

LES DISTANCES

Lorsqu'un combat en mouvement commence, le meneur de jeu détermine la distance qui sépare les protagonistes. Afin de simplifier les choses, nous utilisons une échelle de distance subjective et cinématographique suivante :

- **Au contact** (1) : Les protagonistes peuvent se toucher du bras ou avec une arme de mêlée.
- **Proche** (2) : **Diff Armes à distance : 15**. Les protagonistes peuvent se parler et s'invectiver.
- **À portée** (3) : **Diff Armes à distance : 20**. Les protagonistes peuvent se tirer dessus avec des armes à distance.
- **Loin** (4) : **Diff Armes à distance : 25**. Les protagonistes se voient distinctement.
- **Très loin** (5) : **Diff Armes à distance : 30**. Les protagonistes se reconnaissent par la coupe et la couleur de leurs vêtements.
- **Hors de portée** (6) : **Diff Armes à distance : 35**. Les protagonistes distinguent leurs adversaires comme des silhouettes.

Dès que la distance dépasse « Hors de portée » (voir « *modifier la distance* » plus loin), on considère que les protagonistes se sont perdus de vue et que le combat en mouvement s'arrête.

Sauf en tentant l'action Tirer dans les Jambes (voir plus loin), **toute Action de combat à distance en poursuite se fait avec un modificateur de Difficulté supplémentaire de +10**. Cette Diff s'ajoute à la Difficulté de la Distance entre les protagonistes. Tirer efficacement quand on est en mouvement, surtout quand on se court après, est toujours très compliqué.

Afin de simplifier le suivi des distances, le meneur de jeu peut utiliser un schéma simple, pour la distance entre les protagonistes A et B, comme suit. Ainsi, il voit d'un simple coup d'œil que les deux protagonistes sont « hors de portée » l'un de l'autre :

A	Contact	Proche	À portée	Loin	Très loin	Hors de portée
6	5	4	3	2	1	B

Et la même table, si les protagonistes sont à distance 4 (*Loin*) :

		A	1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1	B		

L'INITIATIVE

Lors d'un combat en mouvement, l'initiative et les PA se déterminent comme lors d'un combat normal.

LA DIFFERENCE DE VITESSE

Les véhicules et montures sont considérés comme de la même vitesse et la norme est celle de la course à pied. L'écart entre le poursuivant et le poursuivi se modifie selon les règles des Actions de Poursuite, plus loin. La vitesse en poursuite est déterminée aussi bien pour les montures que les véhicules par leur score de **Trait + Talent employé dans la poursuite + bonus vitesse du véhicule**. Cette vitesse bénéficie selon les cas d'un bonus à ces Tests, qui reflète la vitesse du véhicule/monture employé. Ces bonus de montures et véhicules sont précisés au chapitre équipement et décrits dans les fiches de créatures et véhicules.

LES ACTIONS DE POURSUITE

Le personnage qui participe à un Combat en Mouvement peut effectuer quelques actions spécifiques au combat en mouvement : les Actions de Poursuite. Vous trouverez ci-dessous les différentes Actions spécifiques et leur coût en PA.

Charge : 3 PA

Si les protagonistes sont **Proches** (2 Unités de Distance), le poursuivant (qui se trouve à l'arrière) peut tenter de charger son adversaire. **La difficulté est de 20**, mais, en cas de réussite, il désarçonne ou fait trébucher sa cible (le faisant tomber de cheval ou l'envoyant au sol, par exemple). L'adversaire peut éviter cette manœuvre en réussissant un **Test d'Esquive Diff 20**.

Corde à linge : 2 PA

Si les protagonistes sont **Proches** (2 Unités de Distance), le poursuivi fait brusquement demi-tour et utilise son bras ou une arme pour faire tomber son adversaire. **La difficulté du Test du Talent Athlétisme employé est de 15**. Le protagoniste qui tente la Corde à linge peut engager des Exploits. Si la cible n'esquive pas, elle sera à terre et devra se relever, dépensant 4 PA et perdant une Unité de Distance.

Modifier la distance : 2 PA

En faisant un Test du Talent adéquat (équitation s'il est à cheval, athlétisme s'il est à pied, etc.) de Diff égal à Distance qui sépare les Protagonistes (15 en cas de Distance 1) l'un des protagonistes peut diminuer ou augmenter la distance qui le sépare de son ou de ses protagonistes d'une Unité de Distance. Il peut tenter deux Exploits pour modifier la distance d'une Unité de Distance supplémentaire. On ne peut gagner plus de deux Unités de Distance à la fois avec cette Action.

Plaquage : 2 PA

Le plaquage ressemble beaucoup à la charge si ce n'est qu'il se pratique quand les deux adversaires sont **Au contact** (1). **Le poursuivant fait un Test d'Athlétisme Diff 15 pour plaquer l'adversaire au sol**. Si le Test réussi et que le poursuivi ne peut l'esquiver, le poursuivant se jette sur son adversaire et arrête le combat en mouvement pour en faire un combat standard.

Tirer dans les jambes (2 actions)

Un protagoniste qui se trouve **A portée** (3) ou moins de son adversaire peut tenter d'utiliser une arme à distance pour immobiliser celui-ci. **Il doit réussir son (Test de Talent employé pour la poursuite en cours (Équitation, Athlétisme, etc.)) Diff 15 pour maintenir la distance avec la cible**. S'il réussit, il peut tenter sans perdre d'Unité de Distance, mais au coût en PA de son Action de Combat à Distance (qui dépend de l'arme) une attaque avec une arme à distance (Diff 20). Si la cible n'esquive pas, elle sera à terre et devra se relever, dépensant 4 PA et perdant une Unité de Distance.

Zigzags : 2 PA

Le protagoniste poursuivi se met à suivre une trajectoire imprévisible et aléatoire en louvoyant et employant tous les obstacles possibles pour perdre son poursuivant. Si le poursuivi réussit (**Test de Talent employé pour la poursuite en cours (Équitation, Athlétisme, etc.)**) **Diff 15**, il inflige à toutes les Actions de poursuite de son adversaire une augmentation de difficulté de +2. S'il tente un Exploit pour son Test, il peut augmenter cette Diff à +5. Il peut tenter deux Exploits pour augmenter cette Diff à +10.

Les Sbires en combat

Les sbires obéissent, comme nous en avons parlé ci-dessus, à quelques règles particulières. Ils n'ont aucun point d'Inspiration et pas de capacité des Archétypes. Quels qu'ils soient, ils n'ont que 10 Niveaux de Santé et pas de blessures légères, graves, etc. Enfin, quand un PJ affronte des sbires, il peut les vaincre sans avoir besoin de jeter de dés de dégâts.

Dès lors qu'un PJ (mais aussi un Adversaire PNJ) tente et réussit un Exploit à son Test d'Action de combat avec une arme contre un Sbire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors de combat ou mort.

Quelques points à retenir :

- Quels que soient les Exploits tentés et réussis, **un personnage ne peut abattre qu'un sbire à la fois**, sauf en tentant des Exploits d'attaque multiple, comme l'attaque à deux armes ou le moulinet.
- Quels que soient les dommages que fera le personnage en touchant un sbire, ceux-ci n'affectent que le sbire touché, les dommages surnuméraires n'affecteront pas d'autres sbires.
- Ce qui s'applique aux personnages-joueurs s'applique aux **Protagonistes**. Ainsi, si des personnages-joueurs louent les services de mercenaires moyens, et les envoient sur un PNJ **Protagoniste**, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.