



OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SERIES D'ACTION

OPENRANGE

Le jeu de rôle des films et séries d'actions

CREDITS :

Auteur : Axelle « Psychee » Bouet.

Co-auteurs : Yann « BBS » Décombaz, Julien « Djoul » Salamin.

Conseillers : Yan « Le Yan » Corvasce, David « Aly » Lorétan, Stephane « Alias » Gallay. La liste n'est pas exhaustive, mais je dois demander l'avis des intéressés pour citer leur nom.

Victimes Testeurs : Yan « Le Yan » Corvasce, David « Aly » Lorétan, Yann « BBS » Décombaz, Julien « Djoul » Salamin, Sarah « Puce », Laura « L'autre Puce »

Maquette et Couverture : Axelle « Psychee » Bouet.

Illustrations intérieures : Axelle « Psychee » Bouet.

Remerciements : les joueurs dits de « La bande de Zouaves » à Paris, ma petite sœur aimée, Julie, mon petit frère aimé Wilfrid, les hanteurs coutumiers du forum de la FFJDR, et les nombreux testeurs de passage qui ont découvert ce système à travers initiations et parties autour de chips et grosses blagues.

LICENCE :

Creative Commons.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ch/>

Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 Suisse.

Vous êtes libres :

- de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public
- de modifier cette création

Selon les conditions suivantes :

- Paternité. Vous devez citer le nom de l'auteur original de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits qui vous confère cette autorisation (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).
- Pas d'Utilisation Commerciale. Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales.
- Partage des Conditions Initiales à l'Identique. Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

LIVRE 1: LA CREATION DES PERSONNAGES

TABLE DES MATIERES

Presentation	3	• Les points de vie (PV)	9	• Defaults de talent	26
Quelques mots de l'auteur	3	• Les Niveaux Psis (NP)	9	• Defaults d'Equipement	26
Creation des personnages	4	Les Talents	10	Partie II : Le chemin de vie des personnages	
• Qu'est-ce qu'un personnage ?	4	• Talents	10	27	
• Définir un personnage	4	• Specialite de talents	10	1, Traits de base	
• Niveau d'aventure, et Points de Creation	4	Liste des talents	10	27	
Partie I : Ce dont est fait un personnage	5	• Combat	11	2, Nationalite ou culture	
Les Traits	5	• Agilite	12	29	
Les Traits en detail	5	• Pilotage	13	3, Environnement	
• Agilite	5	• Sciences	13	29	
• Corps	6	• Connaissances	15	4, formation	
• Force	6	• Social	15	29	
• Instinct	6	• Professionnel	16	5, Archetype de heros	
• Empathie	7	• Perceptions	18	31	
• Intellect	7	• Langues	18	• As 31	
• Pouvoir	7	Avantages et Defaults	19	• Enqueteur 31	
• Volonte	8	Avantages	19	• Intello 31	
Les Traits secondaires	8	• Avantages physiques :	19	• Baroudeur 31	
• Poids portable	8	• Avantages sociaux :	19	• Porte-flingue 31	
• Poids soulevable	8	• Avantages mentaux :	21	• Genie 31	
• Sprint	8	• Avantages mystiques	21	• Diplomate 32	
• Initiative	8	• Avantages de Talents	22	• Flic 32	
• Modificateur aux degats	8	• Avantages d'equipement	22	• Militaire 32	
• Resistance Magie/psis	8	Defaults	22	• Artiste 32	
• Regeneration des NP	9	• Defaults physiques	22	• Medecin 32	
• Resistance a la Folie	9	• Defaults sociaux	23	Exemple de creation de personnage	
• Modificateur de toucher	9	• Defaults mentaux	25	33	
		• Defaults mystiques	26		



OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

PRESENTATION

OpenRange est un système de jeu générique qui prétend offrir des règles pour simuler les aventures et les affres des héros des films et séries d'action. Il ne se veut ni trop simpliste, ni ésotérique et simulationniste, mais privilégie l'action et le mouvement dans le jeu. Il parle de cinéma, et de visuel, et une partie de son langage s'y réfère souvent.

Openrange n'est pas un jeu de rôle générique qui propose un seul système pour jouer à ce qui peut passer par la tête du meneur de jeu. Il n'est qu'un système central pour un type d'aventures inspirées des films d'action, des blockbusters, et autres grands films d'arts martiaux où l'on cherche un peu de cohérence, et beaucoup d'héroïsme, et où les effets spéciaux abondent. Il ne propose en ce sens qu'un bon canevas central facilement adaptable à ce genre d'univers et d'ambiance comme Mission Impossible, Die Hard, Los Angeles Heat, Conan, Minority report, Coeur de Dragon, Willow, etc...

Le coeur du système fonctionne par le principe d'un trait noté sur dix, plus un talent noté lui aussi sur dix, plus le résultat d'un dé à dix face pour obtenir un score qui atteigne ou dépasse une difficulté, en général quinze. Là où réside son système et son originalité est qu'il n'y a pas de notion de réussite critique. Faire un exploit est le choix du joueur, d'augmenter la difficulté de l'action qu'il veut tenter pour réussir l'exploit imaginé ou décidé. Et en cas d'échec, cet exploit manqué donne à l'adversité l'occasion de gagner gratuitement de quoi à son tour réaliser un exploit à la mesure de ce que le héros a lui-même tenté.

Le reste du système reste facilement accessible, les héros se définissant par un archétype en relation avec l'univers et l'ambiance choisie, et leurs traits, leurs talents, leurs avantages, et leurs défauts.

QUELQUES MOTS DE L'AUTEUR

Soyons honnêtes, alors que je n'ai pas fini de rédiger ce jeu, et que se pose déjà la question du maquettisme tandis que nous faisons les parties-test pour essayer de soulever tout les hics du système, je peux déjà dire : « si j'avais su »...

Quand l'idée a germé de créer un système complet avant même de finir de rédiger le jeu consacré à un univers de mon invention –hé ouais, j'ai pas fini, je dois être un peu folle- je n'avais pas bien saisi l'ampleur de la tâche.

Et pourtant.

Il faut bien considérer le fait que les choses deviennent vite compliquées, mais qu'on n'en a jamais conscience avant de commencer. L'idée de base était simple : je ne parvenais pas à être satisfaite des modèles de règles de jeu que j'avais sous la main, et qui auraient pu me servir de modèle pour y adapter mes univers.

J'avais collaboré avec Alias pour la rédaction de Tigres Volants. A vrai dire collaborer est un grand mot ; disons que j'avais tenté d'être aussi bonne conseillère que possible, et de tester les différentes versions des règles qu'il écrivait à son rythme, et seul. Alias n'a jamais été un fan de la partie règles d'un jeu. C'est avant tout un conteur et un historien ; de son point de vue, que les règles soient suffisantes pour « tourner » est amplement suffisant. Et au final, celles de Tigres Volants tournent assez bien.

Mais en travaillant avec lui, tandis qu'il cédait au final à certaines de mes propositions –et faire céder Alias n'est pas un moindre effort que me faire moi-même changer d'avis- je réalisais qu'il n'y avait pas, ni de mon point de vue, ni du sien, de système de règles de jeu qui mette en avant et de manière simple l'aspect héroïque des films et des séries d'actions.

On avait toujours trois écueils : soit trop simple, soit trop compliqué, soit finalement peu adapté au mot clé ici : l'héroïsme.

Et moi, avec une ambition qui maintenant passe à mes yeux pour un sacré orgueil, je décide qu'il faut bien inventer ce qui n'existe pas, et que pourquoi pas le faire, en commençant par tester un écheveau d'idées mises sur le papier, pour l'univers de mon vieil ami et grand frère !

J'avais en tête trois inspirations, que par modestie je tiens à citer : le système trait+talent+dé à dix faces sorti de Fuzion et de Cyberpunk, le système des Augmentations que l'on retrouve dans les règles de Légendes des Cinq Anneaux, et le principe des échelles de réalité traité dans Thoon. S'y rajoutait les bons vieux points de Destin, et une échelle de temps inspirant les actions et le combat tiré de la mesure du temps cinématographique, employé dans des jeux comme Vampire.

Et c'est parti.

Et si vous lisez ceci, c'est que c'est arrivé quelque part, non ? Il aura fallu du temps, j'en suis même venue à lire les règles de plusieurs jeux uniquement pour savoir comme étaient mises en page et en ordre les informations, comment tels et tels systèmes étaient gérés, ou pensés, devant choisir ce que les règles allaient esquiver ou passer sous silence, ce qu'elles allaient appuyer, où faire simple, ou devoir entrer dans le compliqué, et toujours garder à l'esprit que le principe du jeu reste toujours le même :

Les personnages des joueurs sont des héros, et les héros peuvent tout tenter.

C'est beau dit comme ça. Mais si vous n'avez jamais cauchemardé sur les statistiques d'un système et sur son équilibre, vous n'avez jamais cauchemardé.

Maintenant que je peux commencer à songer au bilan tandis que j'achève la relecture et –je l'espère- la rédaction finale d'Openrange, je peux enfin rajouter deux choses :

D'une part ces quelques lignes dédiées aux créateurs des jeux sur lesquels vous et moi avons fait nos armes, rêvé et fait rêver, tout ces fous qui sont donc passés par ce par quoi je passe, c'est-à-dire un travail de fourni qu'il faut répéter et répéter encore, parfois aux limites de la fastidiosité. A vous tous, qui, en plus, m'avez mâché la tâche pourtant parfois si pénible : merci !

Et d'autres part pourquoi Openrange ? Parce que c'est sans doutes sur cela que j'ai bâti tout mon travail. Le système de jeu est ouvert, il n'y a pas de limite théorique aux actions des joueurs, ni aux résultats des jets de dés, les personnages ont toujours une chance, si mince fut-elle. Du mot « open » est venu le titre, et le logo, et c'est resté ainsi, personne n'ayant encore trouvé à redire –au moins, sur ça, j'ai eu du nez.

Sur ce, si on entamait les choses sérieuses ?

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

CREATION DES PERSONNAGES

QU'EST-CE QU'UN PERSONNAGE ?

Dans le monde d'Openrange, le personnage des joueurs est un héros. C'est aussi simple que cela, ce qui ne l'est pas forcément de prime abord.

Qu'est-ce qu'un héros? Un héros est une personne qui par choix, par profession, ou par hasard, vit des choses hors du commun, qu'il s'agisse de sauver des vies, arrêter des criminels, se retrouver au coeur d'une bataille, résoudre des énigmes antiques ou mener une révolution. En gros, il s'agit du genre de personnes que l'on ne rencontre que rarement dans notre vie, et qui a des histoires incroyables dans sa vie, qu'il en fasse secret, ou vantardise.

Un héros peut venir de n'importe quelle origine, c'est le contexte de l'univers et de l'ambiance choisie par le meneur de jeu qui dessinera les contours des possibilités offertes aux joueurs pour incarner leur héros. Mais quoi qu'il advienne, ce héros est exceptionnel, simplement parce que ce qui lui arrivera, et lui est peut-être déjà arrivé « n'arrive à personne ». Et quelle que soit la façon dont il finira ses jours, héros national, officier en retraite, vétéran, retraité tranquille ou quidam comme les autres, une fois qu'il met un pied dans les aventures de votre meneur de jeu à Openrange, il est désormais un héros.

Voilà donc ce qu'est un personnage dans le monde d'Openrange. Mais bien entendu, ceci n'est que sa toute première définition. Avant de commencer à créer votre personnage, nous allons nous étendre sur les principes communs à tous les personnages et héros, et comment choisir quel type de héros le meneur de jeu va vous faire incarner, comment le créer, et ce qui le définit techniquement.

DEFINIR UN PERSONNAGE

Un personnage dans le monde de l'Openrange est créé en fonction d'une certaine somme de points de création (PC) qui est choisie par le meneur de jeu pour refléter l'ambiance de son type d'aventures choisi, et d'un archétype de héros qui détermine les points forts du personnage, et dépendent du monde et de l'ambiance que le meneur de jeu a choisi.

Une fois l'archétype choisi, le joueur va pouvoir dépenser ses PC pour définir son origine (dans des univers où il n'y a pas que les humains classiques), ses traits (l'inné, comme la force, l'agilité, l'empathie), ses talents (l'acquis, comme la conduite, l'histoire, la survie), ainsi que ses défauts, et ses avantages.

La création ne s'arrête pas là, car un personnage est avant tout une personnalité, une apparence, une histoire, des faiblesses, des amours et des peurs. Mais nous reviendrons sur ce sujet dans ce chapitre.

NIVEAU D'AVENTURE, ET POINTS DE CREATION

En premier lieu, la première chose à décider revient au meneur de jeu, c'est le niveau de l'aventure, de la campagne ou de la série qu'il va mettre en place, et qui dépend de l'ambiance qui l'intéresse.

« *Je suis tout le monde* » (personnages de soap opéra et feuilletons familiaux): **90 base**.

Par défaut les PC du péquin de base qui vit une vie normale et sans heurts. Le flic de base, le représentant des assurances ou le petit youyou sont à cette échelle.

Héros de feuilleton (X files, Dr House, Babylon 5, Maigret, les 4400): **135 base**.

Le héros de base, les PC de l'inspecteur de police, du médecin de terrain, du bon professionnel, du militaire expérimenté.

Héros de séries et films d'action (Los Angeles Heat, Heroes, GITS Stand Alone, Stargate, US Marshal, Last Samurai, Scarface, le 51ème Etat, Le Pacte des Loups): **150 base**. Les PC du héros d'action, l'expert en arts martiaux, le vétéran des champs de bataille, le professionnel confirmé, le baroudeur, le survivant.

Héros de blockbuster, ou de légende (Mission Impossible II ou III, Die Hard, Last Action Hero, Indépendance Day, Cyrano de Bergerac, Geronimo): **200 base**.

Les PC du grand héros, de celui qui a donné à écrire des légendes, là on parle des hommes exceptionnels, qui n'ont pas été très nombreux dans l'histoire.

Ce niveau d'aventure influence directement sur les PC que les joueurs pourront dépenser pour créer leur personnage.

Ci-dessus, voici donc une table de référence qui emploie comme exemple des films et séries télévisées, pour donner un aperçu de chaque niveau d'aventure.

Comme c'est écrit en gros, ce sont des bases, et celles-ci sont à titre indicatif. On peut très bien imaginer que des personnages créés à partir de 135 pts peuvent très bien aller dans une série d'action, pour peu que les personnages ne soient pas sensés laminer toute résistance face à eux. De même la catégorie super-héros donne une base théorique pour créer des personnages en dehors des limites humaines, mais pourtant, on mettrait plutôt les héros à super-pouvoirs de la série « Heroes » en « héros de série d'action », et les personnages de certains films de type blockbuster sont sûrement plus proches des super-héros que des héros de blockbuster en terme de PC.

Et si 135 pts ne sont pas assez, mais 150 trop, le MJ et les joueurs sont invités à discuter du niveau final des personnages et des archétypes, l'avantage étant que c'est assez facile à gérer.

C'est le meneur de jeu qui décide de ce qui correspond le mieux à ce qu'il souhaite mettre en scène comme ambiance. Pour exemples d'univers de jeux de rôles: Tigres Volants est considéré comme « Héros de série et films d'action », comme les Jungles de Ganail, tandis que Twilight est plutôt « héros de Feuilleton ».

OPTIONNEL: ET SI J'AI PAS ASSEZ DE PC?

Les joueurs ne sont jamais contents, voici donc deux solutions alter-

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SERIES D'ACTION

natives qui sont proposées ici pour pouvoir gérer ce genre de questions de manière simple.

Crédit d'expérience: Le crédit d'expérience est une solution assez simple: dépassez le quota de vos PC, et le surplus sera changé en crédit de points d'expérience à rembourser. Dans le cadre de l'Openrange, c'est pas dur: 1 PC de trop fera 3 XP (ou seulement deux si le meneur de jeu est généreux) à rembourser sur les XP que le personnage gagnera dans ses aventures.

Dette de Karma: L'autre solution, mais moins adaptable, est celle

du Karma: le personnage dépasse le nombre de PC de « x » points, le meneur de jeu décide de changer ces « X » pts en soucis de son histoire, c'est à dire malchances variées, ennemis inconnus, destin lugubre, etc... Je tiens ici à remercier Thias, qui se reconnaîtra, et qui maniait cette idée avec talent (et sadisme)

Ces deux suggestions doivent avant tout être admises par le meneur de jeu. Le Crédit d'expérience, comme le Karma, peuvent créer des déséquilibres, donc même si ça plaît au joueur, verbotten si le MJ n'aime pas.

PARTIE I : CE DONT EST FAIT UN PERSONNAGE

Ce qui suit est l'ensemble des bases à connaître pour comprendre comment créer un personnage. On peut résumer cela comme étant l'explication de ce qui fera un héros. Seront ainsi détaillés les traits, les talents, et ce qu'ils signifient.

Suivra une seconde partie expliquant comment employer ce système en fonction de l'univers choisi par le meneur de jeu pour créer facilement et sans trop de calculs pénibles un héros, selon le principe de l'archétype et du chemin de vie. L'exemple employé sera celui d'un monde contemporain héroïque, à la manière des héros de feuilleton.

Il est à noter que la méthode du chemin de vie est une proposition de génération de personnage facile, mais qu'elle ne constitue pas du tout une méthode imposée, c'est dans cette optique que dans toute la seconde partie est indiqué sous chaque partie le prix en PC de l'achat des différents traits et talents.

LES TRAITS

Prix: 1 PC pour 1

Les Traits du personnage sont au nombre de 8, 4 physiques : agilité, corps, force, instinct, et 4 mentaux : empathie, intellect, pouvoir, volonté. On se sert de ces traits comme base dans un test d'Action, qui est $\text{trait} + \text{talent} + d10$. Il est peu courant de faire un Test avec un trait seul, mais cela peut arriver:

Quand le personnage ne possède pas le talent associé, il est donc forcé de faire un test de $\text{Trait} + d10$.

Quand l'action demande à tester la Force, ou l'Endurance, l'Empathie ou tout autre trait de base du personnage, on multiplie le trait par deux: Test de trait: $(\text{trait} \times 2) + d10$.

Quand on prend un trait comme degré de difficulté dans un test d'Action, le trait est multiplié par trois.

La table suivante donne une petite idée de ce que les niveaux de trait signifient:

Le trait minimal de chaque personne est de 1. Ce point est gratuit, c'est la base de chaque personnage. Il ne coûte donc aucun PC, cadeau.

Niveau	Trait
1	Caca, pas bien, handicapé, bébé, mutilé, ad nauseum
2-3	Faible, grabataire, enfant
4-5	La moyenne basse, la référence du péquin de base
6	La moyenne haute, moyenne habituelle des héros
7-8	Doué naturellement, remarquable, moyenne d'un trait entraîné
9	Très doué ou entraîné, barre haute moyenne des héros
10	Trait rare, génie, maximum théorique de trait des personnages à la création
11 et +	Dépasse les possibilités théoriques d'un être humain

Aucun Trait ne devrait être inférieur à 4 pour un personnage à la création, mais Openrange n'introduit pas de handicap à un trait bas, le seul handicap est d'avoir du mal à faire un résultat élevé dans un test de trait ou talent si on a un trait à trois, ou moins. De plus, en dessous de 4, le trait selon les situations peut réellement être vu comme un handicap pour un héros, comme on peut le voir ci-dessous à la description plus détaillée des Traits.

LES TRAITS EN DETAIL

AGILITE

L'agilité résume tout ce qui concerne la souplesse et le contrôle du corps. Les gens agiles et souples sont souvent acrobates, jongleurs, contorsionnistes, ou encore monte-en-l'air ou marins.

Etre agile permet d'esquiver les coups, d'être plus à l'aise avec certaines armes de contact, et d'être en général efficace dans les domaines sportifs.

Moins de 4: Défectueux: Soucis de santé, pouvant aller de rhumatismes articulaires, à la tout bonne simple paralysie, ou une maladie neuro-dégénérative. Le personnage est de toute façon clairement handicapé. On peut imaginer qu'avec 1 en Agilité, même marcher est ardu pour une telle personne.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

4 à 6: La moyenne: Le personnage n'est pas un manche, il peut être maladroit, ou au contraire capable de quelques démonstrations de souplesse ou d'habileté au sport assez notables, mais sans plus.

7-8: Remarquable: Le personnage est franchement doué dans ce domaine et accomplit facilement des tours de souplesse ou de coordination physique remarquables. Il est apte à être un bon gymnaste, et sans doute s'entraîne-t-il.

9-10: Exceptionnel: Le personnage a un niveau olympique ou de cirque dans sa capacité de coordination et ce qu'il est capable de faire de son corps, bluffant les gens sans coup férir, et trouvant naturel ce qui est peu envisageable pour le commun des mortels.

CORPS

Le corps définit la corpulence physique du personnage, sa carrure et sa constitution..

Le Corps intervient dans certains talents d'endurance, et aussi dans le calcul direct de la fatigue et des points de vie du personnage. Un haut score de Corps influe sur la taille du personnage.

C'est un trait courant pour les gens ruraux et du monde sauvage, mais aussi chez les militaires, et les bons sportifs.

Moins de 4: défectueux: Soucis de santé ou nanisme, ou simplement une personne n'ayant pas fini sa croissance, le personnage se fatigue vite et résiste mal aux infections, il peut avoir ou encore être victime d'une maladie grave, de mauvais traitements ou de sous-alimentation.

4-6: la moyenne: Le personnage est dans la moyenne de la résistance physique commune, ni handicapé, ni tellement sportif, il a une bonne santé, mais peut avoir eu sa part de maladies, et envisage avec un peu de crainte l'idée de courir sur dix kilomètres s'il n'est pas un sportif.

7-8: Remarquable: Le personnage est en apparence incroyable, il se remet vite d'un rhume -quand il l'attrape- et de ses blessures, et même sans entraînement, démontre une endurance notable.

9-10: Exceptionnel: Le personnage est un colosse d'endurance -et sans doutes d'apparence. Il est incroyable, a déjà subjugué des athlètes accomplis par son endurance, et semble pouvoir se remettre de tout. Son appétit va de pair avec son endurance, et même sans en être conscient, il ne s'étonne pas des prouesses de résistance dont il est capable.

FORCE

Pas besoin de s'appesantir sur la force, on est au courant, voici donc le premier facteur de comparaison des talents masculins. Le plus fort gagne, comme on dit, voilà voilà....

La force sert supporter et lever de lourdes charges, à manier les armes les plus lourdes et affecte les dégâts que cause le personnage. Elle se voit dans sa carrure générale

Moins de 4: Défectueux: Le personnage est franchement fluet, et on

tendrait à dire de lui qu'il a du jus de chique dans les bras. Il a des soucis pour soulever quelques kilos, et n'arriverait sans doute pas à supporter une randonnée avec un sac à dos chargé, ou un cours de sport classique à l'école.

4-6: La moyenne: Le personnage a une force commune. Pour lui cinquante kilos commencent à être la limite, mais porter des charges assez lourdes ne l'effrayera pas de prime abord. Sans doutes est-il rural, ou simplement fait-il quelques passages en salle de muscu, mais en clair, il a conservé une bonne force.

7-8: Remarquable: Le personnage a l'air puissant, et l'est. Clairement rural, sportif, ou militaire -à moins que cela soit une forme de coquetterie, ou simplement une nature innée- il est costaud et un ou deux sacs de sable sur les épaules ne vont pas l'effrayer. C'est la force des dockers et des bûcherons, une force qu'on respecte et craint.

9-10: Exceptionnel: Le personnage est doué d'une force qui tient du prodige pour le commun des gens. Haltérophile, ou simplement puissant colosse, sa force est son grand avantage et un puissant argument, et celle-ci se voit, une carrure massive et puissante, et un individu pour qui plus d'une centaine de kilos à soulever s'envisagent sans se poser de questions.

INSTINCT

L'instinct est la somme des cinq sens, alliés à ce qui reste d'animal dans la part des humains. L'instinct est ce qui fait réagir à des bruits ou des odeurs ou mouvements suspect. C'est ce qui donne au chasseur solitaire du Tibet ou des plateaux d'Afrique le moyen de manger, sans y laisser la vie.

L'instinct sert à voir avant d'être vu, repérer le danger, voir des détails et des indices, mais aussi être prompt et précis à réagir. C'est un trait important pour toute carrière militaire, ou guerrière, ou dans le monde sauvage.

Moins de 4: Défectueux: Le personnage a des soucis avec un ou plusieurs de ses sens, et les autres ne peuvent compenser ce handicap, à moins qu'il ne soit distrait, tête en l'air, voir autiste. Mais en clair, il est sérieusement handicapé quand à la perception de son environnement.

4-6: La moyenne: Le personnage a une perception de son environnement moyenne. Il n'aura pas souvent de grandes intuitions sur son univers habituel, et est sans doutes plus citadin que rural, ces derniers ayant pour habitude d'être plus sensible à leur milieu pour y lire les informations qu'il cache.

7-8: Remarquable: Le personnage est sensible, et aux aguets. Il est sans doutes un très bon chasseur ou pisteur, ou encore un enquêteur habitué à repérer les détails qui clochent dans une scène de crime, ou autour de lui. Il aura facilement des intuitions sur ce qui ne va vraiment pas, ou est dangereux. Il est sans doutes bon tireur, et habile aux jeux d'adresse manuelle.

9-10: Exceptionnel: Le personnage a l'instinct des héros de Western, des réflexes fulgurants et une acuité sensorielle qui laisse loin derrière le commun des mortels. Même simplement citadin pantouflard, il a des intuitions redoutables sur ce qu'il observe ou étudie, sans sembler jamais se tromper.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

EMPATHIE

L'Empathie est le lien invisible qui nous relie aux êtres vivants et à nous-même, et nous rappelle que nous pouvons vivre et partager les émotions des autres, ou les imaginer, et les ressentir ainsi.

L'empathie permet de comprendre plus facilement les gens et les êtres, elle permet une communication et des abords sociaux plus faciles, elle crée une certaine sensibilité qui rend les autres plus clairs et leurs motivations plus limpides, mais rend fragile, car plus on est empathique, plus on est affecté par la souffrance, la douleur, la colère ou la mort. Ce qui veut dire que si c'est un trait commun aux diplomates, aux médecins, et à certains spécialistes des relations humaines, c'est un trait rare pour les flics, les chirurgiens, les mercenaires ou les militaires.

Moins de 4: Défectueux: Le personnage est un peu un alien pour les autres, et les autres lui sont clairement aliens. Il ne saisit tout simplement que peu la nature des êtres et leur motivations, il peut être benêt, complètement sociopathe, ou simplement si distrait, ou égoïste, qu'il ne parvient pas à ressentir les émotions des autres... et donc ne semble pas parvenu d'émotions, ou fort peu.

4-6: La moyenne: Le personnage a une relation avec les émotions et les sentiments tout ce qu'il y a de plus standard, il sait mettre compassion et douleur de côté, et en fait, il est assez peu affecté par ce qui arrive aux autres, du moins de manière non rationnelle. Il a déjà pleuré, et déjà été attendri, et peut l'être même souvent, mais peut avoir un niveau raisonnablement bien fourni d'égoïsme ou d'indifférence

7-8: Remarquable: Le personnage est assez sensible aux autres pour être un bon psychologue, et surtout un bon confident, qui semble comprendre l'âme humaine sans mal. Selon sa formation, il peut d'ailleurs être plutôt doué avec les animaux, mais rares sont les gens qui ne sont réellement sensibles qu'à leur espèce, l'empathie concerne toutes les créatures vivantes. Le personnage étant très à l'écoute des autres, il est sûrement aussi très fragile, et use de prudence avec ce à quoi il peut être confronté.

9-10: Exceptionnel: Le personnage donne l'impression de lire à livre ouvert dans le cœur et l'âme des gens, devinant facilement douleurs, motivations, sentiments et émotions secrètes, et bien sûr pouvant mentir, manipuler, avec aisance et finesse. Il est si sensible qu'il peut sans doutes mêmes décrire une personne simplement en ayant pu observer le lieu où elle vit, ou des lettres de sa part. Mais un si grande ouverture aux âmes et à leurs affres rend le personnage fort sensible, il est à parier qu'un tel individu a appris, ou apprendra vite, le prix à payer pour partager tant de choses aux autres.

INTELLECT

L'intellect est la notion d'éducation générale, de culture, et d'intelligence du personnage. L'intellect mesure la capacité à apprendre et à se servir de ses connaissances du personnage, son talent à l'association et à la déduction logique. Le plus souvent, dans une partie de jeu à OpenRange, c'est le joueur qui devra jouer cette intelligence. L'intellect est là comme renfort de ce que le personnage peut faire de mieux que le joueur lui-même.

Ce trait est donc très important pour toute forme d'érudit, de scientifique, et aussi pour les ingénieurs.

Moins de 4: Défectueux: Le personnage est soit attardé mental, soit fort jeune et donc très peu cultivé. A noter qu'un « primitif » est inadapté à un milieu plus moderne ou différent, et non « attardé ». Ici, on parle clairement d'un handicap mental, ou d'un très jeune âge.

4-6: La moyenne: Le personnage a le quotient intellectuel et les facultés mentales que l'on attend de l'individu lambda, de juste la moyenne, à un peu mieux. Il n'aura pas été handicapé dans ses études, et si collectionner les doctorats est un peu exagéré, il n'aura eu qu'un peu mal –voir très peu- à attraper un Master ou des études supérieures, avec un peu de Volonté.

7-8: Remarquable: Le personnage ne souffre franchement pas du soucis que peut être apprendre, comprendre, et mettre en relation les éléments de ce qu'il sait ou étudie. Ce que d'autres observent par Instinct, ou Empathie, lui il arrive même à le déduire par logique. Il est clair que c'est un étudiant brillant, et sûrement une personne curieuse, chercheur, ingénieur, etc.

9-10: Exceptionnel: Le personnage a une capacité générale à retenir, engranger, et exploiter les choses qui donne le frisson autour de lui, et parfois sûrement quelques incompréhensions de par la complexité de ses raisonnements logiques. Il est toujours informé sur les sujets culturels de son époque et de son milieu, et apparaît comme un puit de savoir et de sagesse. En clair, il est pénible, comme tout les génies.

POUVOIR

Si l'empathie a des cotés « sympathie » du personnage, le Pouvoir décrit le talent natif du personnage à dominer son entourage de sa présence et de son charisme, mais aussi la somme de ressources intérieures exprimée en Niveaux Psis (employés pour faire des actions exceptionnelles, mais aussi pour les pouvoirs magiques et psis) dont il dispose intérieurement. C'est cette aura venue de cette « source de puissance » qui peut être ressenti intuitivement par tous.

Si l'Empathie est supérieure au Pouvoir, le personnage reste attirant, charismatique. Si les deux scores sont élevés, l'aura du personnage est remarquable, si l'Empathie est inférieure, le personnage est impressionnant et inquiétant.

C'est un Trait important pour les manipulateurs de pouvoirs mentaux, les politiques, les évangélistes et autres personnages charismatiques, mais aussi pour les carrières où impressionner et être menaçant permet de mettre un terme à une situation houleuse.

Moins de 4: Défectueux: Le personnage est soit insignifiant, soit fort jeune, et manipulable. Dans tout les cas, il n'a que peu de force intérieur et aucun charisme. A noter que cela peut aussi être juste un manque de chance qui a suivi un pauvre hère toute sa vie, condamné à n'être jamais perçu que comme décor dans une scène, et oublié sitôt après. Il ferait un sorcier minable.

4-6: La moyenne: Le personnage a assez d'aura pour arriver à s'imposer et se mettre en valeur quand il le souhaite, mais peut-être pas assez pour s'assurer de laisser une marque dans la mémoire des gens pour un long moment. Il lui faut donc compter sur une certaine mise en scène pour se faire voir, ou sur de bons talents pour se faire remarquer.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

7-8: Remarquable: Le personnage a un don notoire pour attirer l'attention, qu'il soit natif ou qu'il l'ait développé. Son charisme lui assure l'attention des foules, et des gens et son aura tend à faire taire les murmures quand il prend la parole. Il est sûrement un bon leader, ou un bon chef, et peut paraître impressionnant, ou menaçant sans trop de mal. Il fera un bon sorcier, et sera assez bon s'il a des pouvoirs psis.

9-10: Exceptionnel: Le personnage a une telle aura que l'on sait qu'il est là dès qu'il entre quelque part. Il capte l'attention sans coup férir, et avec les bons talents et assez d'Empathie sait comment faire plier une foule ou un groupe à son avis en quelques mots. Il sera forcément remarqué où qu'il soit, et on se souvient toujours de lui. Il a le don inné d'être sorcier, ou psi.

VOLONTE

La Volonté, c'est la capacité à se remettre de tout, à refuser l'inévitable, à supporter stress, tension, douleur, torture, peur, etc... C'est un peu le mélange entre le courage et l'entêtement. La Volonté intervient entre autre pour savoir si un personnage succombe à une influence mentale, s'il cède à la torture, s'il arrive à agir malgré la douleur et des blessures, ou encore est le Trait employé en opposition quand on veut l'effrayer, le convaincre, ou le baratiner.

A vrai dire, c'est sûrement un Trait important pour tout le monde.

Moins de 4: Défectueux: Le personnage est très influençable, et sans volonté. Dépressif chronique ou atteint d'une tare, ou d'une affection, sa volonté est trop faible pour qu'il puisse faire montre d'une quelconque détermination, et est un parfait pigeon pour un entourloupeur ou un gourou malavisé.

4-6: La moyenne: Le personnage est dans la moyenne de la force de caractère que l'on attend des gens. Il est rarement têtu, et sa détermination peut faiblir assez vite, mais il garde quand même assez de volonté pour supporter les affres d'une vie moyenne et ses coups durs.

7-8: Remarquable: Le personnage est vu comme une tête de mule notoire, qui n'apprécie pas de baisser les bras, et tend plus souvent à serrer les dents qu'à montrer ses faiblesses. Même soumis à de rudes épreuves, il est entraîné à les surmonter et outrepasser la douleur, et la peine, pour agir. Il a sans doutes un très fort instinct de survie.

9-10: Exceptionnel: Le personnage semble fait de bois ou de roc, il ne se laisse détourner par rien quand il s'est fixé un objectif, et même quand il craque, c'est pour peu de temps, et avec bien moins d'effets que ce qu'on pourrait attendre que la peine ou la souffrance lui fassent connaître. Il ne lâche rien et semble mu par un désir de vaincre et de survivre inébranlable. Il garde sans doutes des peurs, et des faiblesses, mais même celles-ci, il sait les surmonter et faire avec sans en être handicapé.

LES TRAITS SECONDAIRES

Aucun achat possible, dérivés des traits du personnage, l'espèce du personnage modifie les traits secondaires

POIDS PORTABLE

La capacité du personnage à porter des choses sur son dos sur une distance de marche d'environ 8 heures, dans des conditions de marche raisonnables. C'est à dire qu'à la fin de ses 8 p'tits heures, il sera bon pour se reposer jusqu'au lendemain. Selon les règles sur les Augmentations, on peut tenir plus longtemps, chaque Augmentation permettant d'augmenter le temps de transport avant fatigue de 150%. A savoir qu'à chaque fois qu'on double la quantité portée, on divise par deux la durée de marche possible :

$(Fo+Co \times 2) +$ modificateur racial (Kg).

POIDS SOULEVABLE

Ce que l'on peut arriver à soulever au-dessus de sa tête et tenir ainsi pendant environ une minute. Selon les règles sur les Augmentations, on peut soulever 150% de plus par Augmentation, ou soulever pour 150% de temps en plus. :

$(Fo+Vo+Co) \times 5 +$ modificateur racial (Kg).

SPRINT

La vitesse maximale du personnage quand il court sur un 50 mètres. Selon les règles sur les Augmentations, on peut aller plus vite, de 150% par Augmentation, ou sur 150% de distance en plus:

$((Fo+Ag) \times 2) +$ modificateur racial (km/Hr).

INITIATIVE

La vitesse du personnage en combat, qui a la même valeur qu'un Trait, puisqu'il s'échelonne jusqu'à 10. Voir les règles de Combat pour des détails à ce sujet :

$(Ag+Is)/4.$

MODIFICATEUR AUX DEGATS

Ce que le personnage rajoute à ses dégâts au corps à corps, avec les talents de Bagarre, d'Arts Martiaux, ou d'armes de contact :

$(Fo+Co)/4 +$ modificateur racial.

RESISTANCE MAGIE/PSIS

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Le niveau employé en difficulté contre toute tentative d'atteinte mentale ou psychique de psis ou de magie contre le personnage. Quand un personnage tente d'affecter la psyché du personnage, c'est ce score qui est employé en résistance. :

(Vox2)+Po)+ modificateur racial.

REGENERATION DES NP

La vitesse à laquelle le personnage régénère ses Niveaux Psis, employés pour accomplir des exploits, ou user de magie ou de psis. Selon l'univers préféré par le meneur de jeu, cette vitesse de récupération ne se fait pas au même rythme, elle se détermine en heures, scènes, ou jours :

Po/2.

RESISTANCE A LA FOLIE

La faculté du personnage à garder sa tête froide face à des drames ou des horreurs dont il est témoin, ou acteur. Ce score est une base sur laquelle se fait le test, contre la difficulté estimée par le meneur de jeu selon la gravité de la scène ou des actes qui pourraient faire craquer le personnage. Cela ne conduit pas forcément à la folie, mais à un choc moral ou psychique, comme la dépression, la terreur, la rage, la catatonie, ou éventuellement la folie pure et simple :

((Vox2)+Po)-Em)+modificateur racial.

MODIFICATEUR DE TOUCHER

Le score employé comme difficulté de base quand le personnage est attaqué ou pris pour cible, et qu'il peut voir l'attaquant ou savoir qu'il est pris pour cible. Le personnage a toujours le droit de tenter, en sus, d'esquiver ou parer le coup pris :

(Ag+Is)+Modificateur racial.

Sur la feuille de personnage générique, on peut remarquer une dernière case laissée vierge. Celle-ci est réservée à un trait secondaire spécifique au monde du meneur de jeu.

LES POINTS DE VIE (PV)

Les points de vie sont ce que le personnage peut endurer avant de tomber et d'être hors de combat. Les raisons de subir des blessures sont nombreuses, on en reparlera au chapitre consacré au combat, ainsi qu'à beaucoup de règles sur les chutes, les poisons, les maladies, etc...

Les PVs ont des seuils. Ces seuils correspondent au moment où le personnage subit des malus à tout ses tests, jusqu'au moment où il est dans un état sérieux.

Pour comprendre plus en détail ce qui concerne les PV, se reporter au chapitre sur les dégâts et les blessures, mais dans le système OpenRange, les blessures ne sont considérées comme réellement sérieuses –c'est-à-dire demandant plus que de simples soins et un peu de repos– à partir du moment où on attend, ou dépasse, le Seuil de 0 PV. Là, les choses sérieuses, et donc douloureuses commencent, et la mort peut bien être au bout du chemin. On considère qu'un personnage est au Seuil de la Mort quand il est descendu à $Co \times 2$ PV en négatif. Pour les détails, reportez vous au chapitre correspondant.

Niveau de blessure : $Co \times 4$

Seuil : Le seuil -2 est égal à $Co \times 3$, le seuil -5 à $Co \times 2$, le seuil -10 à $Co \times 1$.

LES NIVEAUX PSIS (NP)

Ceux-ci permettent de pouvoir augmenter un résultat de jet de dé de 1 par NP dépensé, avec un maximum de 5, mais à la condition d'annoncer à l'avance cette dépense, et combien sera dépensé. Cette annonce se fait juste avant le jet de dé, même dans le cas où des Augmentations ont aussi été annoncées.

Ces NP sont la réserve d'action de chaque personnage. Ils se régénèrent lentement, et se dépensent facilement, ils restent donc à considérer comme une réserve de secours, et jamais comme un emploi de base. Les PNJs ont aussi une réserve de NP, comme les PJs, mais seuls les plus importants en disposent -voir la règle des Sbières.

Quoi qu'il arrive, on ne peut jamais dépenser pour un test d'Action plus de 5 NP.

Les Niveaux Psis sont égaux aux Traits Po+Vo.

Les NP ont d'autres usages :

Avant tout, ils ont pour usage de payer le prix des pouvoirs psychiques (Arcanes à Tigres Volants, Don à Ganaïl, Psi à Twilight, etc). Selon les univers et le mode de jeu ils peuvent avoir d'autres usages, comme quelques exemples ici :

Dans *Tigres Volants* un personnage peut décider de dépenser tout ses NP pour ignorer le temps d'une Action toutes les effets de ses blessures.

Dans *Les Jungles de Ganaïl*, un personnage peut décider de dépenser ses NP à la place de ses points de vie... et inversement dans le cas des talents du Don.

Dans *Twilight*, les NP sont traités normalement, mais la cybernétique fait que plus un personnage est un cyborg, moins il a de réserve de NP.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

LES TALENTS

1 PC pour 1, max de dépense d'un talent à la création: niv 6.

Max absolu de talent à la création (dépense de PC, plus archétypes et chemin de vie): 8

On a déjà pu voir ce que l'on va en faire pour les Traits, restent ensuite les Talents, et les Avantages.

TALENTS

Les PJs sont définis par leur archétypes et chemin de vie qui leur donne un certain nombre de talents de base et définit leurs compétences et leur profession. Mais on peut, bien entendu, acheter avec des PC, d'autres talents, ou augmenter ceux que l'on possède.

C'est toujours la même règle quels que soient les Talents à acheter ou augmenter : on ne peut dépenser plus de 6 PC pour un Talent, avec un maximum de 8 en tenant compte du niveau de base des Talents offerts par l'archétype.

Niveau	Trait
1	Débutant, amateur, bleu
2-3	Amateur éclairé, sait ce qu'il fait.
4-5	Niveau professionnel bas, débutant dans le métier
6	Niveau professionnel moyen dans ce talent
7-8	Niveau supérieur de talent, professionnel expérimenté
9	Niveau très supérieur de talent, professionnel émérite
10	Niveau de talent rare, professionnel très recherché
11 et +	Dépasse les talents habituellement accessibles d'un être humain

SPECIALITE DE TALENTS

SPECIALISATION

(2 PC, 10 pour un groupe, 15 pour le groupe des Psis ou de la Magie):

Une spécialisation s'applique à un talent, ou groupe de Talents, et offre une Augmentation gratuite pour ce talent, qui ne peut pas servir à se rajouter à un test normal.

Cela sert à créer un effet spécial grâce aux Augmentations (voir règles du jeu).

Ainsi donc, on peut s'assurer en tirant avec une spécialisation de rajouter avec cette Augmentation gratuite 1d10 de dommages, mais pas

de s'en servir pour essayer de simplement toucher une cible avec un niveau de difficulté élevé en se rajoutant le +5.

Une spécialisation est un truc pointu: un type précis de contexte, de localisation, de mode d'utilisation, de modèle de l'objet utilisé, une expertise précise. Arme de poing en tant que spécialisation est trop vague, par exemple. On parlera de pistolet, d'épée large, ou longue, de zweihander de laser de poing, d'AMAG, de pistolets semi-automatiques, de fusils d'assauts, etc. Même chose pour informatique, où piratage est trop vague, on parlera sécurité systèmes, sécurité réseau, crack de logiciels, etc.... Là encore, c'est au meneur de juger.

ACADEMIQUE

(5 PC):

Un talent en Académique est ce qui différencie celui qui a appris à faire un truc de celui qui en a reçu un enseignement poussé, technique, artisanal, ou universitaire. C'est là toute la différence entre le type doué parce qu'il a appris sur le tas, et le professionnel qui a ingurgité 5 ans de formation en école sur le même sujet.

Un talent en Académique permet de faire un test de talent/2 sur un talent approchant qu'on n'aurait pas.

Je m'explique, car je sens que ça décroche: un informaticien en académique peut très bien faire un jeu d'Information pour trouver les données dont il a besoin, même si en Information il a bezeff. Il, prendra son niveau d'Informatique/2. Il pourra de même faire un test d'Electronique pour réparer ou modifier sa bécane selon le même principe. Un médecin en Académique peut faire des tests de son talent/2 de Biochimie, Zoologie, et même Psychologie ou Bureaucratie, domaines connus chez un VRAI médecin. Certains talents n'ont d'ailleurs pas les mêmes effets en Académique que sans Académique, comme justement la Médecine, où sans Académique, on est à la rigueur infirmier ou ambulancier.

Là aussi, chaque talent en Académique offre donc des tonnes de possibilités, seul le meneur de jeu peut être juge en dernier recours.

LISTE DES TALENTS

Chaque talent est décrit avec son nom, entre parenthèse le Trait associé en général, puis la description de ce talent et de son emploi.

En théorie il n'y a aucune limite au type de Talents qu'on PJ peut acheter à la création. Mais néanmoins, certains cas peuvent poser des problèmes de logique, c'est pour cela qu'on PJ devra choisir ses talents avec l'aide de meneur de jeu.

Voyez alors avec votre meneur de jeu si vos Talents semblent correspondre à l'ensemble de votre personnage.

Les Talents sont classés par groupes, ce qui a un rapport avec l'achat des Spécialisations, et certains Avantages et Défauts. Pour ce qui concerne les groupes de talent, le meneur de jeu saura les adapter à son univers et son optique de jeu, il peut décider de ne simplement pas s'en servir, ou en rajouter. Par exemple, les Jungles de Ganail comporte 10 groupes de Talents, et Tigres Volants en regroupe 11.

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Ici sont décrits les talents de base d'Openrange dans l'optique d'un univers contemporain d'action.

COMBAT

Les talents de combat regroupent tout ce qui concerne le combat tant que l'on parle de confrontation à l'échelle homme/homme. Pour les armes véhiculaires et les gros trucs embarqués, ces talents sont du domaine du Pilotage.

Arts Martiaux (Ag) : L'ensemble des actions visant à mettre un coup à son adversaire à l'aide des poings, pieds, genoux, coudes, coup de boules, griffes et crocs. On ne distingue pas dans les règles de base d'Openrange de types d'arts martiaux, ni de distinction sur des types de coups. Mais des spécificités apparaissent selon les modes de jeu et univers. On peut se servir d'arts martiaux pour parer un coup, mais si l'attaque se fait avec une arme tranchante c'est une mauvaise idée. Pour les détails, voir les règles sur le combat.

Spécialisations : Blocage, parade, projection, dégâts, attaques acrobatiques, coups de poings, ou de pieds.

Académiques : permet d'avoir appris l'usage des armes de mêlée, et l'esquive.

Armes de mêlée (Ag) : La connaissance de l'usage de toutes les armes de mêlée, du petit canif à la zweihander en passant par le bâton et la masse cloutée. Là encore on ne fait pas de distinction selon le type d'arme, mais certaines armes ne sont pas maniables sans un minimum de Fo, voire de Co. On se sert de ce talent pour parer comme pour attaquer.

Spécialisations : Blocage, parade, dégâts, un type d'arme en particulier, bouclier.

Académiques : Permet d'avoir appris à esquiver, permet d'estimer la qualité des armes, de les entretenir, voire les réparer, on peut même considérer qu'il sait lancer des armes de mêlée.

Armes de jet (Ag) : Tout ce qui concerne les machins simples à jeter à la face de l'autre, du couteau de lancer à la fronde en passant par le javelot et le boomerang. Entre dans cette catégorie toutes les armes de jet non mécaniques.

Spécialisations : un type d'arme, objet improvisé, dégâts, précision.

Académiques : permet d'estimer la qualité des armes, de les entretenir, voire les réparer. Permet d'avoir un niveau de base en arcs, voire armes à feu.

Arcs (Is) : Englobe tout ce qui concerne les armes à projection mécaniques, en gros, toutes les formes d'arcs, arbalètes, sarbacanes, et armes projetant un projectile par action mécanique simple. Les taseres les plus simples, ou les armes à air comprimés qui n'ont pas des formes de pistolets entrent dans cette catégorie.

Spécialisations : un type d'arme, dégâts, précision.

Académiques : permet d'estimer la qualité des armes, de les entretenir, voire les réparer.

Armes à feu (Is) : Concerne tout les pistolets et fusils, du mousquet au colt cavalerie en passant par les fusils d'assaut et les shotguns. Englobe aussi les armes du même type futuristes, si elles sont maniables, comme des lasers ou armes micro-ondes.

Spécialisations : un type d'arme, dégâts, précision.

Académiques : permet d'estimer la qualité des armes, de les entretenir, voire les réparer.

Armes lourdes (It) : Concerne tout ce qui commence à être gros dans le domaine des armes anti-personnelles et anti-véhiculaires, comme les lance-grenades, lance-roquette, et mitrailleurs lourds.

Spécialisations : esquiver un type d'attaque, explosion, se mettre en couvert total.

Académiques : Peut permettre de tenter une attaque d'arts martiaux comme un blocage ou une projection.

Esquive (Ag) : L'art de ne pas être là quand le plomb vole bas, ce talent sert à permettre d'estimer si on a eu les réflexes et l'adresse de ne pas prendre un coup. A noter que ce talent ne peut être employé que si on voit venir le coup. Mais dans ce cas, Openrange considère que même les balles peuvent être esquivés –bien que cela soit plus ardu qu'un coup porté en corps à corps.

Spécialisations : un type d'arme, dégâts, précision.

Académiques : permet d'estimer la qualité des armes, de les entretenir, voire les réparer.

Grenades (Ag) : Consiste à savoir lancer tout ce qui a plus ou moins comme but d'exploser ou de se répandre en gerbes à l'arrivée. Du feu grégeois à la grenade à fragmentation en passant par le cocktail molotov, toutes ces armes emploient ce talent.

Spécialisations : un type d'arme, dégâts, précision.

Académiques : permet d'estimer la qualité des armes, de les entretenir, voire les réparer, permet aussi de savoir manier les lanceurs autonomes de grenades.

Autres talents optionnels :

Armes technologiques (It) : toutes les armes anti-personnelles indirectes, de la baliste aux drones de combat, pour lesquels il suffit d'une formation spécifique pour en user sans avoir besoin de savoir les construire ou en connaître les arcanes précises.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

AGILITE

Les talents d'Agilité comprennent tout ce qui va de l'adresse au sport, en passant par le jonglage et le cirque. Cela implique aussi les talents que l'on apprend en crapahutant dans les milieux hostiles, comme la plongée, le déplacement à gravité zéro, le saut en parachute, etc.

Acrobatie (Ag): Le talent de faire toutes les bêtises de souplesse et d'équilibre dont sont pourvus les artistes de cirque, les acteurs de films de Hong-Kong, et les héros de manga. Peut être employé pour compenser les dégâts d'une chute, ou d'une glissade.

Spécialisations : sauts, souplesse, chute, équilibrisme.

Académiques : permet de se servir d'Acrobatie pour esquiver. Permet aussi de tenter une esquive totale (voire règles de combat) avec le rang complet d'Acrobatie.

Athlétisme (Co): Concerne d'une façon générale tout les talents sportifs basés sur l'endurance et les sports de marche et de course. Sert dans les tests d'endurance, de marche forcée, de course à pied, mais aussi de sprint et de course de vitesse. Les sports plus spécifiques, comme le foot, ou le tennis, devraient être gérés par un talent à part.

Spécialisations : un type d'activité sportive (voir plus haut), endurance, vitesse.

Académiques : Permet de faire d'autres tests physiques, comme Acrobatie, Nager ou Grimper, mais aussi d'avoir des bases médicales.

Equitation (Em) : Le talent qui concerne tout ce qui englobe la relation des hommes à leur monture. Cela ne regarde pas que l'art de diriger une monture ou faire des bêtises avec, mais aussi s'en occuper convenablement et l'entretenir.

Spécialisations : un type de monture, dressage, entretien, saut, course.

Académiques : permet d'estimer la qualité de la monture, savoir la soigner, la dresser.

Furtivité (Is): L'art de se déplacer sans bruit et de se cacher aux yeux de tous. La furtivité implique d'avoir les conditions requises pour se cacher ou ne pas faire de bruit, et avoir du matériel adapté aide franchement. Inutile d'essayer de se dissimuler en pleine lumière !

Spécialisations : Un type de milieu, se cacher, depl.silencieux.

Académiques : permet de tenter d'autres tests physiques, comme nager ou grimper, si on essaye de le faire furtivement.

Jongler (Ag): Permet de jouer avec des objets divers, comme des balles, des quilles, des torches enflammées, des cerceaux, et tout ce que l'on voudra imaginer avec lequel il est possible de jongler et faire des pirouettes. Permet aussi de lancer ou rattraper des objets avec une grande précision, bien qu'ici on parle difficilement d'un vrai talent de combat.

Spécialisations : un type d'objets de jonglage.

Académiques : Permet d'employer le talent en armes de jet, manipulation ou acrobatie.

Grimper (Fo): Permet de se hisser sur une surface plus ou moins verticale et plus ou moins pourvue d'aspérités pour y avoir des prises. Cela va de l'escalade d'arbres à l'alpinisme.

Spécialisations : un type d'escalade, un type de milieu.

Académiques : permet de faire des tests d'acrobatie pour se retenir dans une chute, ou d'athlétisme pour ce qui concerne l'endurance, de survie en montagne ou au froid, et de connaître et estimer les équipements.

Manipulation (Ag) : Le talent de subtiliser discrètement les choses, de faire le pickpocket ou le prestidigitateur, et aussi de dissimuler efficacement de petites choses sur soi, ou autour de soi.

Spécialisations : tours de cartes, « magie », pickpocket, planquer des objets.

Académiques : permet de se cacher ou de jongler, mais aussi de connaître et savoir estimer ou créer du matériel de prestidigitation.

Nager (Fo) : Concerne tout ce qui implique les plaisirs aquatiques de base, du barbotage à la nage en eaux agitées en passant par la plongée et l'apnée. Sans un point dans talent dans ce domaine, un personnage ne sait pas nager, à peine flotter.

Spécialisations : plongée, apnée, un type de milieu.

Académiques : permet de connaître le matériel de plongée, de faire des tests de survie, ou d'athlétisme en milieu aquatique.

Autres talents optionnels :

Sports (Variable, en général Ag, Fo, ou Co): Les activités sportives spécifiques, comme le football, le rugby, le water-polo, et autres sports dont l'activité n'est pas regroupée sous un des talents Physiques, de Combat ou de Conduite.

De0Grav (Ag) : Tout ce qui concerne le déplacement et les manœuvres en gravité zéro, ou encore en milieu sous-marin, remplaçant les tests des Actions comme les chutes, les manœuvres, etc...

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Chutes (Ag) : si le meneur de jeu considère que l'acrobatie ne reflète pas les talents du saut et de la chute, selon lui plus spécifiques.

Vol (Ag) : le contrôle des montures volantes, parapentes, parachutes ascensionnels et autres ailes volantes, tout ce qui est mu par la force animal et celle des courants aériens, si le meneur de jeu considère que ce talent est plus adapté en tant que talent physique.

PILOTAGE

Les talents de pilotage regroupent tout ce qui consiste à conduire, diriger, ou piloter un mobile rapide, du vélo à la navette orbitale en passant par le dirigeable et le submersible. Cela concerne aussi les armes embarqués et véhiculaires. La seule exception concerne les engins si « gros » qu'ils ne sont pas manoeuvrables en tant que tel, mais concernent plus des données comme la navigation et le calcul de trajectoire, un peu comme un vaisseau voulant faire un saut hyper-spatial, ou l'envoi en orbite d'une fusée des débuts du 20ème siècle. Dans ces derniers cas, on se réfère à des sciences.

Aériens (It) : Le pilotage de tout ce qui vole est peut être raisonnablement dirigé par un seul individu sans assistance. Cela peut comprendre aussi le contrôle des parachutes, des parapentes, ou encore des ailes volantes, mais aussi des hélico et autres appareils à décollage vertical.

Spécialisations : un type de véhicule, parachutes, parapentes, ailes volantes, un type de manœuvre précis.

Académiques : permet d'estimer la qualité des véhicules, de les entretenir, voire les réparer.

Autos (Ag) : La conduite de tout ce qui a quatre roues ou s'en rapproche et se comporte à peu près comme une voiture ou un petit camion. Cela vaut aussi pour les attelages, et les engins militaires de taille « modeste », comme les autochenilles, voire les chars.

Spécialisations : un type de véhicule, attelages, un type de manœuvre précis.

Académiques : permet d'estimer la qualité des véhicules, de les entretenir, voire les réparer.

Motos (Ag) : La conduite de tout ce qui a deux roues –voir trois, les quads entrant dans cette catégorie- et est mu par un moteur, mais aussi les vélos. On peut y inclure les skates.

Spécialisations : un type de véhicule, vélo, quad, skate, un type de manœuvre précis.

Académiques : permet d'estimer la qualité des véhicules, de les entretenir, voire les réparer.

Autres talents optionnels :

Bateaux (Is) : Tout ce qui flotte et se dirige à moteurs et à voile.

Submersibles (It) : Les appareils naviguant en milieu sous-marin.

Orbitaux (It) : Les appareils capable de vol spatial et orbital, comme les vaisseaux interplanétaires, et les navettes.

Antigravs (Ag) : Les engins volants ou glissant par effets de sol et antigravs.

Camions (Ag) : Les gros véhicules, tels les semi-remorques, engins de chantier massifs, et les chars et gros véhicules roulants militaires.

Armes de véhicules (Is) : Les armes embarqués, commandés depuis des postes de tir ou le cockpit.

SCIENCES

Tout ce qui concerne de près ou de loin la connaissance scientifique et son application directe. Des maths à la biologie en passant par la chimie et la physique sont concernés, mais pas les sciences humaines et sociales, plutôt de l'ordre des connaissances.

Biochimie (It) : La science de tout ce qui concerne la chimie et la chimie organique, que l'on regroupe par facilité sous un seul talent. Cela implique, comme pour toutes les sciences, la connaissance formelle de celle-ci, du matériel de laboratoire, des protocoles d'étude, et de la recherche scientifique.

Spécialisations : Chimie, chimie organique, génétique, carburants, matériaux, explosifs, forensic (scène de crime), et autres spécialités qui vous passeraient par la tête.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine biochimique, permet aussi de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine.

Botanique (It) : Tout ce qui concerne le règne végétal, pour résumer. Cela implique, comme pour toutes les sciences, la connaissance formelle de celle-ci, du matériel de laboratoire, des protocoles d'étude, et de la recherche scientifique.

Spécialisations : Botanique, écologie, agronomie, agriculture, et autres spécialités qui vous passeraient par la tête.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine botanique, permet aussi de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine.

Electronique (It) : Tout ce qui concerne le règne électronique, pour

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

résumer. Cela implique, comme pour toutes les sciences, la connaissance formelle de celle-ci, du matériel de laboratoire, des protocoles d'étude, et de la recherche scientifique. Concernant l'électronique, un électronicien non académique reste un électronicien, c'est-à-dire un réparateur d'appareils. C'est en Académique que l'on peut parler de véritable chercheur dans ce domaine.

Spécialisations : type d'appareil, micro ou nano électronique, informatique, recherche, amélioration, rafistolage/système D.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine électronique, permet aussi de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine.

Informatique (It) : Tout ce qui concerne le règne informatique, pour résumer. Cela inclue la connaissance des langages et codes, de la programmation, de la recherche et des cryptages, de la culture alternative de ce milieu, et des composants et contraintes de l'informatique, d'internet et des systèmes de communications, des réseaux, et de protocoles liés. A noter que seul un Informaticien Académique peut être vu comme un vrai pirate ou chercheur apte à user de son talent pour créer, modifier, inventer, et pirater à haut niveau.

Spécialisations : réseau, système, recherche, piratage, cryptage, machines scientifiques, recherche, amélioration, rafistolage/système D.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine Informatique, permet aussi de faire de la recherche et du piratage ou cryptage dans ce domaine.

Mécanique (It) : Tout ce qui concerne le règne mécanique, pour résumer. Cela implique, comme pour toutes les sciences, la connaissance formelle de celle-ci, du matériel de laboratoire, des protocoles d'étude, et de la recherche scientifique. Concernant la mécanique, un mécanicien non académique reste un mécanicien, c'est-à-dire un réparateur de véhicules. C'est en Académique que l'on peut parler de véritable chercheur dans ce domaine.

Spécialisations : type de moteur ou d'énergie, mécanique de compétition, recherche, amélioration, mécanique en urgence, rafistolage/système D.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine mécanique, permet aussi de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine.

Médecine (Em) : L'Art de réparer les gens et animaux cassés. Ce talent, s'il n'est pas académique, consiste en une connaissance de base en infirmerie, premiers soins et secours ambulatoires. Un vrai médecin capable de connaissances en diagnostic, chirurgie, médecine interne, etc, est un personnage ayant Médecine en Académique.

Spécialisations : Diagnostic, médecine d'urgence, médecine légale, chirurgie, médecine interne, endocrinologie, recherche médicale et autres spécialités qui vous passeraient par la tête.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine médical, permet aussi

de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine. Permet de soigner les blessures graves (en dessous de 0 PV, voir règles sur les Blessures).

Zoologie (It) : Tout ce qui concerne le règne animal, pour résumer. Cela implique, comme pour toutes les sciences, la connaissance formelle de celle-ci, du matériel de laboratoire, des protocoles d'étude, et de la recherche scientifique.

Spécialisations : un type d'espèce, de règne animal, biotopes, écologie, élevage, et autres spécialités qui vous passeraient par la tête.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine zoologique, permet aussi de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine.

Physique (It) : Tout ce qui concerne le domaine de la physique et des mathématiques de pointe, pour résumer. Cela implique, comme pour toutes les sciences, la connaissance formelle de celle-ci, du matériel de laboratoire, des protocoles d'étude, et de la recherche scientifique.

Spécialisations : astrophysique, physique théorique, quantique/nucéaire, matériaux, énergies, mathématiques, et autres spécialités qui vous passeraient par la tête.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances dans ce qui concerne le domaine physique, permet aussi de faire des estimations et de la recherche dans ce domaine.

Autres talents optionnels :

Ici, les talents de science sont nombreux, Openrange tend à vouloir simplifier le nombre de talents, et donc parfois faire des regroupements faciles, et peu adaptés selon les souhaits du meneur de jeu. Ce qui suit est donc un aperçu plus étendu des sciences un peu plus exhaustif. Tous ces talents sont toujours associés au trait Intellect :

Mathématiques : maths et géométrie de pointe, tout ce qui concerne le calcul pur, et ses arcanes.

Cryptologie : La science des codes et du cryptage.

Astronomie : La science de l'espace et des phénomènes des astres et des corps célestes.

Climatologie : La science du climat, des glaces et des continents, des courants et des saisons.

Planétologie : la science de la Terre, des séismes, des continents, des roches, et de la formation et l'évolution des mondes.

Physique quantique : la physique de l'atome et de tout ce qui se trouve niché en son sein, souvent la science des plus hautes énergies.

Interstellaire : La connaissance des routes et des parcours spatiaux entre les étoiles, le pilotage des engins entre les étoiles.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Hyper-espace : La science de la physique de l'hyper-espace, dans les univers de jeu de science-fiction, un truc très pointu de science fondamentale.

Génétique : La science des gènes et de l'évolution, de la manipulation génétique et de la thérapie génique.

Cybernétique : La science des robots et des machines-outils intelligentes, la science des cyborgs et des implants cybernétiques.

Xenologie : La science naturelle appliquée aux conditions et aux lieux où la vie, le biotope, et les systèmes évolutifs n'ont rien à voir avec les références humaines. La science des aliens.

CONNAISSANCES

Tout ce qui se réfère au savoir humain et social, mais aussi aux connaissances pratiques, comme l'art de la navigation maritime, de la survie en milieu hostile, de l'écologie, des connaissances sur les mythes, la magie, et toutes les autres connaissances formelles comme l'archéologie ou la paléontologie.

Education (It) : La connaissance générale issue de l'éducation du personnage. Cela dénote sa culture générale et encyclopédique, et son niveau scolaire potentiel. A priori, si le joueur n'en décide pas autrement, cette éducation donne une échelle de son parcours scolaire et universitaire. Mais le personnage peut simplement avoir une mémoire énorme, ou être très curieux et très féru de lecture.

Spécialisations : un type de savoir, de référence culturelle, une région du monde, ou un pays, un groupe social.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres connaissances, comme Histoire, Finance, Politique, mais peut aussi s'appliquer aux sciences.

Finance (It) : Le savoir des arcanes de la finance, de la gestion des entreprises et des fondations, du monde bancaire et des gros sous.

Spécialisations : un pays, une région, une ville, géologie, géopolitique, droit, lois...

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres connaissances, comme Histoire, Géographie, Politique.

Géographie (It) : La connaissance du monde géographique, géopolitique, géologique.

Spécialisations : un pays, une région, une ville, géologie, géopolitique, droit, lois...

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres connaissances, comme Histoire, Finance, Politique.

Histoire (It) : La connaissance de l'Histoire en générale... et en détail. C'est selon les spécialisations et en Académique que ce talent

peut démontrer son utilité, à part celle d'être incollables sur des sujets d'histoires, des dates et des noms.

Spécialisations : un pays, une région, une période (depuis la préhistoire), histoire des sciences, histoire politique, histoire juridique, etc...

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres connaissances, comme géographie, Finance, Politique.

Survie (Vo) : Ce talent concerne toutes les connaissances et les procédures nécessaires à savoir comment survivre dans un milieu hostile. Comment se nourrir, se cacher des intempéries, comment reconnaître les plantes et animaux nuisibles, dangereux, utiles, etc. C'est un talent souvent employé pour soit avoir une information sur le milieu où l'on crapahute, soit pour savoir dans quel état sort le personnage d'un voyage dans un milieu hostile, et à quelle vitesse, mais aussi pour déterminer s'il ne meurt pas de soif ou de faim. C'est le talent des coureurs des bois, des guides, et autres explorateurs, par exemple.

Spécialisations : type de milieu.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les autres sciences et connaissances, mais aussi en chasse et pêche, pour tout ce qui concerne le milieu où crapahute le personnage.

Autres talents optionnels :

Politique (It) : la connaissance des rouages du monde politique et de ses arcanes, des partis, des factions, de son fonctionnement.

Paranormal (Po) : La connaissance du monde paranormal. Selon le meneur de jeu, cela peut être des rumeurs, des demi-vérités, ou des connaissances formelles.

Mythologie (It) : La connaissance des mythes, mais aussi des religions, là encore, cela peut être de la simple théologie, des légendes, ou une vérité selon le monde du meneur de jeu.

Tactique (Is) : la connaissance militaire des champs de bataille et des conditions de guerre et de siège.

Droit (It) : La connaissance de la législation et des arcanes du monde des lois, des tribunaux et des avocats.

SOCIAL

Tout ce qui concerne les rapports humains directement, dont les arts sociaux, comme le cirque, le spectacle, la musique et la danse, mais aussi la diplomatie, la psychologie, et les talents liés au commerce.

Baratin (Po) : L'art de faire prendre des vessies pour des lanternes à autrui, en gros l'art du mensonge, mais pas celui préparé ou bâti sur des demi-vérités et des silences, le bon gros vieux bobard entortillé destiné à tromper et déstabiliser. En général un baratin ne tient pas plus que le moment où l'individu embobiné a le temps de réfléchir, ou qu'on lui présente la démonstration qu'on lui a menti.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Spécialisations : un type de cible, ou un type de mensonge, mais les spécialisations sont ici à la fois compliquées et très variées, à choisir avec le meneur de jeu.

Académiques : permet d'user du baratin dans le domaine littéraire, journalistique et communication, pour créer des bobards et entourloupes capables de tenir sur la durée.

Eloquence (Po) : Le talent général du discours et de l'éloquence publique. Il s'agit aussi de l'art de convaincre, de déclamer, d'attirer l'attention et capter son auditoire pour faire passer un message, et convaincre ceux qui écoutent de se rallier à l'avis proposé, les galvaniser, les encourager aussi. Ça n'a rien de facile et ce talent demande de la préparation et des arguments sensés, cohérents et réfléchis, même mensongers, pour espérer avoir du succès dans l'Action entreprise.

Spécialisations : commandement, militaire, religieux, politique, diplomatie, ou d'autres milieux...

Académiques : permet d'user d'Eloquence dans le domaine littéraire, journalistique et communication, pour créer des discours et articles, des reportages, etc...

Etiquette (Em) : L'art de la politesse et des jeux de cours, mais aussi des manières et codes sociaux selon les milieux. Les manières et les formes existent tout autant dans les bas-fonds que dans les plus brillants salons diplomatiques, ce ne sont juste pas les mêmes, mais ne pas les connaître est aussi mortel dans les deux cas, car une erreur de politesse conduit facilement à la chute, ou même la mort. Le personnage sait ces principes, et sait comment éviter les écueils de la bourde impolie, et rapidement apprendre les us et coutumes locales.

Spécialisations : un type de milieu social, un type de culture.

Académiques : permet d'avoir des talents dans le domaine politique, financier, historique, géographique, etc... si tout cela est lié aux us et coutumes, et aux manières.

Marchandage (Po) : Concerne tout ce qui se réfère à acheter, vendre, échanger, et appliquer le prix le plus avantageux. La négociation d'un kilo de pommes, ou d'un traité commercial international entrent dans l'usage de ce talent, il s'agit toujours de marchander une valeur contre une autre. C'est juste que selon les valeurs à échanger, cela prends de 5 minutes... à des mois de travail.

Spécialisations : un type de domaine financier, ou de valeur.

Académiques : permet d'avoir des talents dans le domaine politique, social, historique, géographique, etc... si tout cela est lié à la finance et au marchandage.

Séduction (Em) : L'art d'attirer les bonnes grâces du sexe opposé... ou du même si la personne visée est en bonne disposition. Comme bien des talents sociaux, la séduction se joue sur l'interprétation du joueur, mais la compétence aide pour déterminer la qualité d'une approche dans une tentative de franche drague de boîte de nuit ou de séduction romantique autour d'un dîner aux chandelles.

Spécialisations : un type de milieu social, un type de culture.

Académiques : permet certains talents de psychologie ou de baratin, d'étiquette et d'éloquence.

Autres talents optionnels :

Piratage (Em) : Un talent qui peut selon les vues du meneur de jeu remplacer Informatique pour tout ce qui concerne la prise d'informations dans le domaine du piratage et du social engineering pour le vol et l'espionnage industriel et commercial.

Connaissance du milieu (Em) : Connaissance de la rue, des organisations criminelles, des gangs, des trafiquants, des cartels.

Lois (It) : la connaissance des lois et de l'administration.

Commandement (Po) : Le talent de commander et inspirer ses hommes au combat, et faire passer les ordres de manière efficace.

Représentation (Em) : L'ensemble des talents concernant la musique, le chant, le théâtre, la poésie, la danse, le spectacle, et tout ce qui concerne simplement l'art de distraire et captiver les foules par les arts lyriques et du spectacle.

Psychologie (Em) : La connaissance des arcanes de l'esprit humain, du comportement, des névroses et psychoses.

Administration (Vo) : l'art de savoir comment obtenir ce qu'on cherche dans les méandres du système administratif, sans se retrouver à devoir vivre l'enfer de La Maison des Fous.

PROFESSIONNEL

Une autre façon de parler des arts et artisanats. Si cela sert à créer ou produire un objet brut, cela peut entrer dedans. Que l'on parle alors d'arts plastique ou d'usinage, d'agriculture, ou de contrôle environnemental de station spatiale, tout ces talents sont liés à l'industrie, la création de matière première, ou de matières raffinés.

(Artisanats) (Var) : le talent est entre parenthèses, car il ne s'agit ici pas d'un talent, mais d'un groupe de talents. Chaque artisanat est un talent à part entière :

- **Forge (It) :** le travail de donner des formes aux métaux.
- **Orfèvrerie (Is) :** tout ce qui concerne la réalisation de bijoux.
- **Métallurgie (It) :** La connaissance de la fonte des métaux.
- **Usinage (It) :** la connaissance des machines-outils modernes.
- **Confection (Em) :** la production de vêtements.
- **Tissage (Is) :** la production d'étoffes.
- **Tannage (Is) :** la préparation des cuirs.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

- **Armurerie (It)** : La production des armes et armures, archaïques et modernes.
- **Menuiserie (It)** : l'art du travail du bois pour les bâtisseurs.
- **Ebénisterie (Is)** : la sculpture du bois, pour les meubles, les petites pièces, les arcs, l'art.
- **Maçonnerie (It)** : L'art de la construction et du bâtiment.
- **Architecture (It)** : l'art des grandes œuvres, et des monuments, de la planification des chantiers.
- **Mines (It)** : l'art des routes, puits, ponts et tunnels.
- **Agriculture (Is)** : L'art de tout ce qui pousse de la terre.
- **Elevage (Em)** : le travail des troupeaux et des basses-cours.
- **Arts plastiques (Em)** : dessin, peinture, croquis et toutes les techniques liées.
- **Sculpture d'art (Em)** : des statues aux bas-reliefs, de la gravure aux eaux-fortes.

On peut bien sûr encore en trouver d'autres, j'espère que la liste ici est cependant assez complète à défaut d'exhaustivité.

Certains artisanats sont à la limite de sciences et de connaissances, mais la différence est toujours l'application technique ou artistique et artisanale d'un savoir-faire. Il est rarement des bons architectes sans un bon sens des mathématiques, et un métallurgiste a des bases de chimie. Mais c'est dans le cas où ces artisanats sont pris en Académiques que l'on parle en effet de métier, et donc de compétences liées.

Spécialisations : un type de travail précis, selon l'artisanat.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les champs de sciences et de connaissances liés à cet artisanat et dans le cadre de son usage ou de son savoir.

Chasse/pêche (Is) : Savoir pêcher, chasser, et connaître les techniques qui vont de pair, le pistage du gibier, sa reconnaissance, les pièges, et les outils. En Académique, cela veut dire que le personnage sait manier les armes nécessaires à la pêche et à la chasse.

Un test réussi de manière moyenne (15) indique que le personnage a trouvé de quoi se nourrir pour les jours suivants en quatre heures de travail. S'il tente des Augmentations, ou décide de consacrer plus de temps, il aura plus de portion de nourriture.

Spécialisations : chasse, pêche, piégeage, pistage, un type de milieu ou de biotope.

Académiques : permet d'avoir des talents dans le domaine zoologique, de la survie, et des armes employés pour chasser et pêcher, mais aussi dans la conservation de la nourriture.

Estimation (It) : L'art de connaître la valeur des choses. On ne parle pas ici de la valeur seulement financière, mais aussi de la qualité,

aussi bien d'un objet, que d'un travail, fait, ou à faire. Cela permet donc de s'en servir dans bien des cas, pour connaître la qualité ou la valeur des choses, ou de juger du travail qui reste à faire pour une tâche, ou une œuvre, par exemple...

Spécialisations : un type d'objet, d'art ou de travail.

Académiques : permet d'avoir des talents en marchandage et en gestion, par exemple, ou encore dans les artisanats liés aux spécialisations du personnage en estimation ou selon ce qu'il connaît.

Falsification (Is) : L'art de faire de faux documents, des fausses pièces de métal, aux cartes et papiers, en passant par les œuvres d'art. Plus le travail de falsification à faire est pointu, plus il faut de talents scientifiques ou technologiques, mais le talent en soit regroupe les connaissances suffisantes pour y parvenir, d'autant plus si on a ce talent en Académique. Permet aussi, bien entendu, de reconnaître les faux.

Un bon faussaire doit toujours disposer des meilleurs modèles possibles pour ses faux, et du matériel adéquat.

Spécialisations : un type de falsification.

Académiques : permet d'avoir des talents dans les domaines de sciences et de connaissances liés au travail du faussaire (comme Histoire, Geo, Biochimie, Informatique, etc...)

Information (Vo) : Le talent de savoir chercher une information dans les méandres des archives, des données papiers ou informatiques, dans les bibliothèques, les musées, etc...

Information ne permet pas de trouver un objet caché, mais des informations perdues dans un coin. On peut s'en servir aussi en allant poser les bonnes questions dans les bons milieux, près des bonnes personnes.

Spécialisations : un type de milieu de recherche, de milieu social.

Académiques : permet d'avoir des talents de connaissances liés au milieu préféré du personnage.

Autres talents optionnels :

Invention (Po) : Le talent qui combiné aux sciences et talents professionnels permet de créer, construire, inventer, si le meneur de jeu ne considère pas cela comme possible avec des talents en Académique ou avec des Spécialisations.

Système D (It) : le talent de trouver de quoi bricoler, réparer, rafistoler avec ce que l'on peut trouver, si le meneur de jeu ne considère pas cela comme possible avec des talents en Académique ou avec des Spécialisations

Imagerie (Is) : Le talent de savoir manipuler, analyser, retoucher, et traduire des images. Cela incluse la photographie dans son ensemble, la vidéo, l'imagerie de synthèse, etc...

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Explosifs (Vo) : La connaissance de tout ce qui fait boum et comment on leur fait faire boum. Inclue donc les détonateurs, et le talent de désamorçage.

meneur de jeu.

Un individu parle sa propre langue avec un talent égal à son score de Trait Intellect (donc au final, comme s'il avait Intellectx2).

PERCEPTIONS

Chercher (Is) : Le talent qui consiste à savoir comment fouiller, noter des détails, étudier une scène, trouver une personne dans une foule, une cache dans une pièce, et tout ce qui peut se résumer à trouver un objet ou une chose cachée.

Spécialisations : scène de crime, type de milieu, ou de chose à chercher.

Académiques : On peut considérer le talent de chercher alors comme une formation complète, permettant de connaître les outils et sciences rendant une recherche plus précise, comme la criminologie, l'étude d'empreintes, la biométrie, la fouille archéologique, etc...

Orientation (Is) : Ce talent se résume simplement à la bonne connaissance de l'usage d'une boussole, d'une carte, d'un compas ou d'un sextant. En académique, il s'agit réellement de talents pour la cartographie et le positionnement.

Spécialisations : relais GPS, guidage armes, navigation aérienne, maritime, spatiale, pleine nature, guidage aux étoiles.

Académiques : permet d'avoir le talent de géographie.

Vigilance (Is) : Etre aux aguets, toujours vigilant, et savoir reconnaître ce qui ne va pas, ou ce que l'on guette, dans son environnement. C'est le talent des guetteurs, des vigiles, des gardes du corps et des gens qui s'attendent à ce que quelque chose leur tombe sur le râble. Et c'est un talent fort commun chez les héros !

Spécialisations : un type de domaine financier, ou de valeur.

Académiques : permet d'avoir des talents en Chercher.

Autres talents optionnels :

Forensic (Is) : la compétence très spécialisée de l'art de réunir des traces et des preuves sur une scène de crime. Empreintes, prélèvements, photos, croquis de scènes, tout ce qu'un policier scientifique doit faire pour réunir toutes les preuves matérielles d'une scène de crime, et essayer de les traduire.

Sécurité (Vo) : l'art de faire sauter, et de construire, les dispositifs de sécurités, des portes aux coffres en passant par les caméras et autres détecteurs.

Les langues étrangères qui peuvent être apprises dépendent du cadre du meneur de jeu. Le groupe de talent des langues ne peut être pris en une seule fois, mais acheté pour parler un ensemble de langues ayant les mêmes origines et des points communs.

On considère qu'une personne sait parler convenablement une langue étrangère à 4. En dessous, elle a encore des lacunes pour converser aisément. A partir de 5, la personne parle aussi bien qu'un natif, et à 6, il est difficile de faire la différence. A 8 et plus, elle connaît assez bien les subtilités de la langue parlée pour en connaître l'étymologie, et les variantes de dialectes locaux, et de langages culturels.

LANGUES

Le groupe de talents consacré aux langues principales du monde du

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

AVANTAGES ET DEFANTS

AVANTAGES

Maximum 50 PC dépensés conseillés.

Les avantages donnent un plus aux personnages, des caractères singuliers, des avantages directs dans des domaines très nombreux, comme la position sociale, l'équipement, le physique, l'usage de pouvoirs psis et magiques, ainsi de suite. Ces avantages coûtent des PC, bien entendu. On peut dépenser autant de PC qu'on veut pour acheter des avantages. Passé cette phrase sibylline, il est préférable que le meneur de jeu ait un droit de regard complet sur l'achat des avantages par son joueur. On peut aussi décider de placer une limite supérieure à 50, par exemple.

DEFANTS

Maximum 30 PC acquis conseillés.

Pour acheter tout ça, et créer le personnage que l'on recherche, il faut parfois décider de donner des faiblesses au personnage, et les défauts sont donc là pour cela. On peut accumuler jusqu'à 30 PC de défauts, mais cela peut faire beaucoup de faiblesses. On peut aussi admettre de relever la barre à 40, ou 50, mais trop de faiblesses et défauts peuvent rendre un personnage injouable. Quoi qu'il en soit, le MJ est dernier juge.

AVANTAGES

AVANTAGES PHYSIQUES :

Trait exceptionnel (2 pour un trait, 5 pour 2 traits, 10 pour trois) : permet de relever un de ses traits de 2 Pts. Cela veut dire que si vous avez pris le trait « Force » exceptionnelle, vous pouvez payer les PC pour le monter à 12 au lieu de 10. Mais pour cela, il faut donc payer l'Avantage, qui coûte 2 supplémentaire pour un trait, et plus cher pour deux, puis trois Traits. A noter que les modificateurs raciaux comptent aussi. Comme tout les avantages, celui-ci est soumis au bon vouloir du MJ.

Grand (5) : le personnage est de très haute stature physique. Il mesure une bonne tête de plus que la moyenne de son espèce, et est par conséquent très impressionnant. Il gagne 2 PV, et une Augmentation gratuite dans toute Action visant à impressionner ou effrayer une personne ou un groupe.

Réflexes fabuleux (5) : le personnage gagne +2 à l'Initiative.

Endurance exceptionnelle (Variable) : 1 PC pour 1 PV, max +5.

Résistant aux poisons (2) : une augmentation gratuite aux jets

de résistance contre les poisons et les drogues.

Ambidextre (5) : le personnage baisse la Difficulté de 5 s'il tente une Action avec sa main non dominante.

Nyctalope (2) : malus dû à l'obscurité divisés par deux. Dans le noir complet (pièce isolée, caverne, etc...), cependant, le personnage, comme tout le monde, ne voit rien.

Nyctalope totale (5) : quoi, quelle nuit? Le personnage ignore les malus d'obscurité. Dans le noir complet (pièce isolée, caverne, etc...), cependant, le personnage, comme tout le monde, ne voit rien.

Guérison rapide (5) : vitesse de guérison du personnage par le repos doublée.

Apparence: (variable) Les gens aiment être beaux, parlons donc en:

- **apparence remarquable: (2)** le personnage est séduisant et agréable à regarder, pas d'effets sur la vie sociale sauf le léger avantage si lui et un autre draguent la même personne.
- **Apparence supérieure (5)** Le personnage est franchement un canon de beauté, et est assuré en général d'une augmentation gratuite dès qu'il s'agit d'être convaincant ou séduisant avec le sexe opposé (ou le même, si la personne concerné a ce genre de d'attirances potentielles).
- **Apparence extrême: (10)** Le personnage est beau à s'en faire prendre un poteau par les quidams de sexe opposé (ou du même sexe sensibles à la beauté et à leur sexe) qui le croisent, et se faire tourner ébahie la moitié de la foule. Il a tout le temps deux augmentations gratuites de Séduction, sauf qu'on insiste sur: tout le temps... même s'il ne veut pas...

AVANTAGES SOCIAUX :

Ténébreux (5) : Le personnage est l'archétype même du ténébreux, qu'il le veuille ou non. Sans avoir besoin de faire d'efforts, sa présence met les gens mal à l'aise s'il les regarde, et il est très doué pour faire peur et intimider (une Augmentation gratuite aux Tests d'autorité et intimidation). Minima 7 Po

Meneur d'homme (5) : Le personnage est un meneur d'homme accompli, sa voix résonne de très loin, et il sait se faire entendre et obéir. Le personnage gagne une Augmentation gratuite à tout test de Commandement ou Eloquence sur un champ de bataille, et ne subit jamais de malus de commandement dû aux conditions d'un champ de bataille. Minima 7 Po

Voix d'Or (2) : le personnage est un poète fort doué. Il sait chanter, improviser, et déclamer des proses avec un grand talent, et s'en servir pour séduire et distraire –et aussi gagner sa vie dans les cités. Une Augmentation gratuite en test de Représentation, et Eloquence.

Connu (5) : la version simple et pas chère de célébrité ci-dessous. Là, on se fatigue pas, le personnage est connu dans son milieu professionnel, c'est à dire que sur un jet de diff. de base 20, dans son

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

milieu culturel et professionnel, son nom tend à pouvoir dire quelque chose aux gens. Un peu de recherche permettra de savoir pourquoi il est connu, ou de savoir qu'il l'est. C'est souvent un avantage courant pour des professionnels reconnus dans leur domaine.

Célébrité/réputation (variable): Le nom du personnage est relié à une réputation ou une image, comme la célébrité artistique ou littéraire, professionnelle, ou simplement « je suis passé à la télé ». Cette célébrité ou réputation peut aussi être négative, le personnage a un nom collé à l'image d'un criminel ou terroriste. On mesure cette célébrité de deux manières: le niveau de célébrité (comme des Augmentations données à celui qui doit vous reconnaître), et l'étendue géographique de cette célébrité (qui indique la diff. pour reconnaître le personnage):

Célébrité	Etendue Géographique	Prix de l'étendue géographique
Connu (1, 5 PC)	Ville +0	0
Très Connu (2, 10 PC)	Région+5	2
Inratable (3, 15 PC)	Etat +10	5
	Continent +15	10
	Culture +20	15
	Partout +25	20

Niveau de célébrité: Connu (on a pu voir sa photo), Très Connu (il est passé pas mal de fois à la télé), Inratable (on le retrouve dans les livres d'histoires et sur des affiches 4x3). Le chiffre X représente les augmentations gratuites sur le test de la personne qui doit vous reconnaître.

Étendue géographique: Difficulté selon l'origine de la célébrité, et son étendue. La base est de 15: Ville +0, région+5, Etat +10, Continent +15, Culture +20, Partout +25.

Prix de l'étendue géographique, donc: Ville 0, Région 2, Etat 5, Continent 10, Culture 15, partout 20.

Par défaut, on est connu à l'échelle d'une ville. Être reconnu est un jet de test difficulté 15 à la base. Plus on s'éloigne de l'échelle de la ville, plus il est dur de vous reconnaître. Un joueur peut payer pour prendre comme base une plus grande étendue géographique, qui sera donc la nouvelle base à 15. Après, on prend la différence entre la situation de la personne qui peut reconnaître, et le personnage: si même culture, et le personnage n'a pas acheté une étendue géographique plus grande que la base (ville), et que le personnage est Très Connu (2 Augmentations), le jet se fera à diff. 25. Calcul pour exemple:

Difficulté de base 15+ même culture (+20)= 35. Très Connu (deux Augmentations, donc -10 au jet de dé)= 25.

Le test se fait en général sur un test d'Intellect. Mais certains talents, comme Politique, Histoire, Géographie, Gestion, etc, peuvent servir.

Contacts sociaux (Variable): 1 PC/contact. Le personnage dispose de contacts sociaux dans une région de son choix. Ces contacts sont des personnes de pouvoir limité, mais néanmoins ayant des talents spécifiques. Ces personnalités sont toutes bien disposées envers le personnage, et ne verrons pas d'inconvénient à l'aider, mais jamais forcément gratuitement.

Bon, ça, c'est le système simple, maintenant, on peut le rendre com-

pliqué:

Le personnage pour un PC gagne un contact qu'on mesure en terme de puissance: chaque contact est d'influence limité, se mesurant selon un niveau de talent de leur influence. On peut décider que les contacts sont plus que de simples noms et talents:

Contact1: 1PC Individu: « je suis tout le monde » (90 PC) Groupe: petite entreprise taille garage ou boutique familiale.

Contact2: 2PC « Héros de feuilleton » (135 PC), groupe de loubards sans envergure, ou petite PME utile.

Contact3: 5PC « Héros de série d'action » (150 PC), PME assez importante, organisation publique locale (santé, police, etc)

Contact4: 10PC « Héros de Blockbuster » (200 PC), Grande entreprise, organisation multinationale, ou étatique de poids.

Contact5: 15PC « super-héros » (250 PC), Consortium ou corporation, organisation d'un état majeur, ministère, organisation transnationale.

D'un autre côté, ce sont des contacts, c'est à dire que ces gens ne vont pas lever un doigt ou se déplacer sans y avoir intérêt. Un contact n'a intérêt à vous aider que si cela l'aide, sous-entendu, toute aide aura un prix, si encore vous avez cette aide.

C'est là qu'entre le degré de relation:

Contact: la base. Un contact vous aidera, mais demandera un prix pour son aide.

Allié: Là, l'allié se bougera en cas de soucis, et tend à vous apprécier, mais a ses intérêts propres et ses objectifs. Mais il n'hésitera pas à vous lâcher pour protéger ses intérêts, ou vous faire passer la note si il a eu des frais. Il partage vos intérêts et vos vues, voir vos objectifs, mais faut pas pousser, quand même.

Ami: L'ami vous aime... C'est con dit comme ça, mais vous avez ainsi une idée de ce qu'il peut faire pour vous. Il a ses intérêts, et ses buts, mais dans la balance entre eux et vous, il se peut bien qu'il vous choisisse vous. Mais l'amitié peut être déçue, ou perdue, et un ami est une chose précieuse.

Niveau du contact	Contact	Allié	Ami
1	1/1	2/5	5/10
2	2/2	5/10	10/15
3	5/5	10/15	15/20
4	10/10	15/20	20/25
5	15/15	20/25	25/30

Le premier chiffre avant le / est le prix pour un individu, le chiffre après le / est celui pour un groupe.

Mentor (10) (unique) : Le personnage a toujours des contacts avec son professeur/éducateur le plus important. Celui-ci ne sera jamais avare de conseils, et d'aide indirecte, et pourra continuer à enseigner à son élève. Il est sensé être du niveau d'un grand maître dans

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

deux ou trois Talents liés à l'archétype du personnage (niveau 11 de moyenne).

Niveau Social: (variable): Détermine rapidement le niveau social de départ du personnage. Détermine la fortune à dépenser en matos au départ. On en compte 6:

Indigent: (rapporte 10) Fortune initiale 500 \$, gagne 10 \$/mois.

Pauvre: (rapporte 5) Fortune initiale 2000 \$, gagne 50 \$/mois.

Prolétaire: (0) Fortune initiale 10 000 \$, gagne 250 \$/mois.

Bourgeois: (5) Fortune initiale 50 000 \$, gagne 1000 \$/mois.

Cousu de thunes: (10) Fortune initiale 200 000 \$, gagne 5000 \$/mois.

Suppôt du grand Capital: (15) Fortune initiale 1 000 000 \$, gagne 10 000 \$/mois.

L'effet direct sur le personnage est son pécule de départ, qui correspond à ses moyens, et ses possessions et biens, sans compter tout « don » que le meneur de jeu jugera utile de lui faire en fonction de ses origines, comme des connaissances, contacts, et avantages sociaux évidents. Ce pécule représente ensuite en jeu ce qu'il a sur son compte avant de le vider, et la somme du gain/mois ce qu'il peut dépenser sans se poser de questions dans un mois.

Pour éviter de se fatiguer, les prix en dollars peuvent être convertis directement en euros, et pour un jeu ayant une forte différence de valeur avec ces sommes ci-dessus, il vous faudra convertir.

J'aurais tendance à vous donner comme conseil pour une valeur monétaire de type monde médiéval fantastique à conversion en écus, livres, pièces d'or et autres talents en divisant par 100, bien que dans cet exemple, la livre de l'époque arthurienne (6ème siècle) vaudrait environ 2000 \$ par exemple. De prochains suppléments proposeront des conversions sur les monnaies et aborderont toutes cet avantage ici.

Chantage (5) : Le personnage connaît un secret très lourd et dérangeant sur une personne influente de son milieu géographique et social. Ce secret lui permettrait de faire pression pour obtenir des faveurs intéressantes. Attention cependant : trop en abuser peut sans doutes s'avérer très vite dangereux pour le personnage !!

AVANTAGES MENTAUX :

Psis/Magie (5) : le personnage est un sorcier ou a des pouvoirs mentaux. Avec ce talent, il peut donc acheter des talents de psi ou de magie, selon l'univers de jeu.

Au choix du meneur de jeu, le prix de cet avantage peut se voir doublé, ou simplement ne pas exister.

Déterminé (2) (unique) : Le personnage pour une raison ou une autre hérite de 5 NP supplémentaires.

Magie native (10) (unique) : le personnage possède un don natif pour les psis ou la magie, et dépensera seulement les ¾ des points de création pour les acheter.

Au choix du meneur de jeu, le prix de cet avantage peut se voir doublé, ou simplement ne pas exister.

Bon sens (5) : une fois par séance, le joueur peut demander conseil au meneur de jeu pour une décision ou une Action importante à faire afin que son personnage puisse prendre la décision la plus sage. Cet avantage ne peut servir au MJ pour mettre ses personnages dans les ennuis, mais pour éviter au personnage bénéficiaire de faire une erreur à un moment.

Volonté de Fer (5) : Le personnage gagne une Augmentation à tous ses tests de Résistance à la Folie ou d'Action liée au fait de résister à la douleur ou à des pressions mentales/psychologiques (drogues, Arcanes, etc).

Résistance Magique (5): le personnage résiste mieux que la moyenne aux effets des psis ou de la magie, il gagne une Augmentation à sa Résistance Magique.

Au choix du meneur de jeu, le prix de cet avantage peut se voir doublé, ou simplement ne pas exister.

Trou noir (20) : Le personnage ne craint presque rien des psis ou de la magie, tous les effets affectant ou contrôlant le corps ou le mental dont il est la cible ne lui font RIEN (considérer comme si le personnage avait 4 Augmentations gratuites à sa Résistance). En contrepartie, il est incapable de les développer et de s'en servir. A noter que les effets physiques indirects, comme une explosion d'un produit inflammable, ou un objet projeté, l'affectent.

Au choix du meneur de jeu, le prix de cet avantage peut se voir doublé, ou simplement ne pas exister.

Cœur de lion (5): Le personnage, s'il rate un test de Peur peut décider d'ignorer les effets habituels de l'échec de ces tests. Il considère tout test de Terreur comme Test de Peur, mais doit subir les effets de ce genre de tests ratés.

Cœur pur (10) : Le personnage ne connaît intrinsèquement pas le mal ou la méchanceté, et est au dessus de ses atteintes. Il est donc très difficile à corrompre, mais aussi à blesser émotionnellement, ou à contrôler psychiquement. Il gagne une Augmentation gratuite pour résister aux Actions d'un adversaire visant à l'acheter, le corrompre ou le séduire de manière malévolente (la beauté d'une demoiselle reste la beauté d'une demoiselle), mais aussi une Augmentation gratuite contre tout talent de contrôle mental ou de possession, mais pas contre des drogues, par exemple. Cet avantage inclue que l'interprétation du joueur suive le sens d'avoir un « cœur pur ».

Cœur d'acier (5) : Le personnage connaît les horreurs de la guerre, et sait les supporter. Il a une Augmentation gratuite aux tests de Peur et Terreur dès qu'il s'agit de violence ou d'images de guerre ou de bataille (y compris les horreurs d'un camp de concentration ou les résultats sur un cadavre de la folie d'un psychopathe).

AVANTAGES MYSTIQUES

Destinée (20) : Le personnage est promis à une destinée très élevée. Cela ne veut pas dire que cela s'achèvera de manière rose (après tout, Tristan et Iseult aussi l'avaient, et Galaad de même) mais que tant que

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

cette destinée n'est pas accomplie, il devrait arriver à se tirer de tout les mauvais pas. A chaque début d'aventure, s'il n'avait plus de points de destin, il en regagne un, et peut en réclamer un en cours d'aventure au meneur de jeu, au prix de tous ses NP actuels, s'il dépense ce point de Destin dans la scène qui suit. A noter qu'un personnage trop maladroit ou un trop mauvais joueur peut fort bien perdre sa Destinée à la discrétion du meneur de jeu, et que survivre aux catastrophes ne veut pas forcément dire le faire en un seul morceau.

Cul de Vautour (variable) : Le personnage s'offre tout simplement le droit de refaire une à trois fois par séance de jeu un mauvais Test, s'il n'est pas satisfait de son jet de dé, et peut garder le résultat qui lui conviendra. Chaque relance coûte 5 PC.

Destin favorable (Variable) : Permet d'acheter 1, 2, ou 3 Points de Destin, au prix de 5 PC chacun. On ne peut en avoir plus de 4 à la création.

AVANTAGES DE TALENTS

Mémoire eidétique (10) : Le personnage a tendance à se souvenir de tout, il peut faire appel au meneur de jeu pour tout vieux souvenir qu'il aurait oublié, ou indice qui lui manquerait dans un lieu qu'il a traversé ou dans un livre qu'il a lu et a une Augmentation gratuite quand il fouille/cherche/observe dans un lieu qu'il a fréquenté au moins une demi-heure eu égard au fait qu'il connaît les lieux qu'il fréquente sur le bout des doigts.

Touche-à-tout (10) : Le personnage a une base dans tous les talents –sauf Psis/Magie– de 1, en plus même de sa base propre. Néanmoins, dès qu'un talent est augmenté par PC ou XP, ce bonus disparaît, il ne marche que dans le cas où le personnage n'investit pas dans un talent.

Doué (10) : Le personnage gagne systématiquement un XP par session de jeu, en plus de ceux donnés par le meneur de jeu.

Multiculturel (5) : Le personnage connaît bien le monde, a beaucoup voyagé, et sait un peu ce qui se passe autour de lui de par la Sphère. Il ne subit aucun malus culturels sur ses jets sociaux et de connaissance.

Facilité d'acquisition (7) : Une liste de talents (sauf Psis/Magie) du personnage lui coûte deux fois moins de PC à acquérir à la création du personnage.

Facilité d'apprentissage (10) : Une liste de talents du personnage lui coûte deux fois moins d'XP pour en faire évoluer les talents en cours de jeu.

AVANTAGES D'EQUIPEMENT

Thunes (variable) : Un personnage peut dépenser un PC pour rajouter 500\$ de cash, qu'il peut aussi dépenser, à la création de son personnage.

Véhicule (variable) : un personnage peut dépenser un PC pour rajouter 5000\$ consacré uniquement à l'achat d'un véhicule.

Planque: (variable): Le personnage a un appart/maison/demeure/trou/planque, en plus de ce que le meneur de jeu aura bien voulu considérer qu'il possède de base de par son niveau social:

- **trou/squat: 1**
- **studio: 2**
- **petit appart: 3**
- **plus grand: 4**
- **grand loft, ou villa et jardin: 5**
- **tout pareil, mais avec trop de pièces, la piscine et les garages: 10**
- **« je ramène château chez moi, pierre par pierre, et je refais tout comme chez vous, dans mes beaux USA »: 15**

Tout ceci peut se voir rajouter des choses comme « planqué » (+2), ou encore « sécurisé » (+5). O n peut aussi doubler le prix général si on tient à définir le niveau de luxe (ou le diviser par deux, pour signifier le coté délabré, ou le quartier mal famé).

Emprunt (variable): Un personnage peut dépenser un PC pour gagner 50 000 \$ (avec un maximum de 30 PC pour 1 500 000 \$) investis dans la fondation d'une entreprise, un véhicule, ou autre gadget fort cher. Le seul souci est qu'il faut rembourser. La façon de rembourser, et les moyens des créanciers, sont à voir entre meneur de jeu et joueur. Référence spéciale à Han Solo et ses soucis de dette avec son Faucon. Le meneur de jeu peut imposer des Défauts (comme Débiteur) au joueur et/ou décider de garder ses idées à ce sujet dans sa petite tête sadique pour plus tard.

Fausse identité (Variable) : De faux papiers sont bien utiles. On distingue trois cas. Les faux papiers de base qui résistent à un contrôle de police (5), les faux papiers solides qui résistent à toutes les formes de contrôles douaniers dans les aéroports ou une enquête de police moyenne (10), et les papiers façon agent secret qui résistent à tout, sauf aux investigations poussées d'une agence gouvernementale (15)

DEFAUTS

DEFAUTS PHYSIQUES

Sens déficient (variable) : Le personnage a un sens qui ne va pas. Si c'est la vue ou l'ouïe, cela rapporte 5 PC si c'est une Augmentation subie dès qu'il s'agit de s'en servir, et 15 PC si l'un de ces deux sens est carrément absent chez le personnage.

Si c'est l'un des trois autres, cependant (toucher, goût, odorat), ce ne sera que 2 et 7 PC.

La médecine moderne pourrait permettre de corriger ce souci, si le personnage n'en a pas profité, c'est soit qu'il n'a jamais encore eu les moyens, soit que son ne supporte pas ce genre de greffes.

Corpulence faible (5) : le personnage voit ses Seuils de Blessure grimper tous d'un point.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Obèse (7) : Le personnage dépasse allègrement 150% du poids moyen de son espèce et subit des malus de 2 à l'Initiative et à ses tests de Combat. Bon, il gagne un +1 en Corps...

Estropié (10) : Il manque un morceau, un bras ou une jambe, au personnage. Si c'est un bras, le personnage est malaisé en combat, et perd 5 à ses talents de combat quand il s'agit de parer. Si c'est une jambe, le personnage subit un malus de 5 dès qu'il s'agit de la moindre action physique, combat compris. Cela veut dire que le personnage n'a jamais pu avoir accès à une greffe, même clonée, ou de la cybernétique, ou des moyens magiques, selon l'univers du meneur de jeu.

Allergie bénigne (2) : le personnage vit avec le rhume des foins tout le temps, ou la poussière, les poils de chat, etc... Rien de bien grave, mais le meneur de jeu est en droit de lui faire faire des tests de Co régulièrement pour voir s'il ne fait pas une crise.

Allergie mortelle (10) : Le personnage est hautement allergique à une matière assez peu commune, mais qu'il peut malheureusement croiser. Cette matière, s'il entre en contact direct, ou l'ingère, agit sur lui comme une maladie de virulence 10 (consulter les règles sur les maladies et les poisons sur ce sujet) et peut donc le tuer. Quelques exemples de matières allergiques : aspirine, caféine, tissus synthétiques ou plastiques, etc...

Frileux/crise de chaleur (2) : le personnage ne supporte pas moins (ou plus) de 20° C. Il est toujours emmitoufflé (ou à moitié nu), et se plaint souvent. Dans les cas extrêmes, il peut en être réellement malade.

Marque de naissance/ tatouage infamant (5) : Ca n'est pas grand chose en soi, mais le personnage porte une marque très reconnaissable, et difficile à garder tout le temps caché. C'est soit sur sa poitrine, son bras, ou encore son front ou son visage, et le désigne comme une personne spéciale. Cela peut aller avec les avantages « destinée » ou « origine mystique », mais aussi avec les défauts « mis à prix », « fugitif » ou « tristement célèbre ». Et en gros, le personnage est facilement reconnaissable pour ce qu'il est dès que l'on voit sa marque et qu'on sait ce que cela veut dire.

Apparence: (variable) Les gens n'aiment pas être moches, les personnages joueurs, si, parfois, parlons donc en :

- **Apparence peu amène: (2)** le personnage est notablement peu agréable au regard, et selon les cas, pourra avoir plus de facilité à faire peur ou intimider, mais seulement dans un cadre où les conditions l'y aident réellement, par contre, il n'est pas assez laid pour qu'il doive renoncer à draguer.
- **Apparence laide (5)** Le personnage est, disons le, moche... Il n'a pas de mal à être impressionnant (une Augmentation gratuite en Eloquence pour intimider), mais ça ne va pas l'aider quand il veut rassurer ou être sympathique (où alors il subit une Augmentation à ses test sociaux dans ce cadre)
- **Apparence affreuse: (10)** Le personnage est moche à faire fuir les enfants et tourner le lait. Il a tout le temps deux augmentations gratuites en intimidation, ou pour effrayer, sauf que c'est tout le temps, qu'il le veuille ou pas (il subit deux Augmentations à ses tests sociaux dès qu'il veut être séduisant, amène, ou sociable).

DEFAUTS SOCIAUX

Monomaniaque (5) : Le personnage n'a qu'un but, et est persuadé qu'il doit l'accomplir, et que rien ne peut l'arrêter. Ca peut être pénible pour les autres personnages, mais surtout pour lui, car quand le sujet de son obsession reparait, il doit réussir un test de Vo diff 20 pour ne pas tout arrêter et se jeter dans l'obsession en question.

Peu confiant (2) : Le personnage est timide, ou bégaye ou un truc du même gabarit, bref, il n'est pas sûr de lui en société, et cela se ressent. Il subit un malus de 2 à toute Action sociale.

Surconfiant (5) : Le personnage est trop sûr de lui, et c'est là le problème, il peut prendre des risques inconsidérés en étant sûr de les vaincre. Si le joueur décide de ne pas agir dans un cas risqué par prudence, demandez-lui de faire un Test Vo Diff 20. S'il échoue, il prend le risque, étant sûr de s'en sortir.

Code de conduite (Variable) :

Selon le type de code de conduite choisi, le prix diffère. Voici quelques exemples de gravité :

- **Simple : serment d'hypocrate, protect and serve 2 PC**
- **Contraignant : code d'honneur militaire, ou code chevaleresque 5 PC**
- **Dangereux : pacifisme total, allégeance absolue à un « maître » 10 PC**

Trahir un code de conduite est un acte difficile: Vo diff 15, voir 20 pour le contrer. Si on le contre volontairement (c'est à dire dans une situation où rien ne nous y force), le personnage doit dépenser 5 NP. Contrer un code de conduite peut, qui plus est, avoir des effets sociaux, ou psychologiques assez définitifs.

Débiteur (5): Le personnage a une grosse dette sur le dos. Soit une dette d'honneur, soit une dette matérielle telle qu'il est difficile de la rembourser. Cette dette lui attire des ennuis, et l'oblige à devoir rendre des services à ceux qui détiennent cette dette. Et bien sûr, ils ne sont pas doux et bons. Bien sûr, on ne gagne aucun \$ en échange de cette dette. Selon qu'on doive une grosse dette à des gens prêts à tout pour retrouver cette dette, ça peut valoir 10, si ça peut finir par vous coller un Ennemi sur le dos.

Pas d'Aura (10) : le personnage est absent. Qu'il le veuille ou non, il n'est pas là, on ne le voit pas, il échappe aux regards, mais aussi à l'attention. Dès que le personnage fait une Action en milieu social ou essaye de se faire remarquer, il subit une Augmentation à ses tests sociaux (charisme négatif, quoi...).

Ce défaut ne peut être pris par un personnage ayant 7 et plus en Po.

Mauvaise réputation (5) : À tort ou à raison, le personnage se traîne une sale réputation dans son pays d'origine, et surtout sa région. Là-bas, il est mal vu, et on ne lui fera pas confiance. Il sera le premier suspect en cas de crime.

Personne à charge (5) : Le personnage a un enfant, un frère ou une sœur, la princesse survivante d'un clan décimé, une amnésique étrange, etc... sur les bras. Ce PNJ (qui peut aussi, comble du sadisme, être un PJ sélectionné) a le don de s'attirer les pires ennuis, et d'aller

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

les chercher, on en dirait une vocation. Le personnage use beaucoup d'énergie à le protéger et à devoir veiller sur lui. Ce désavantage peut aussi convenir dans le cas d'un personnage veillant au bien être d'un seigneur qu'il sert.

Tristement célèbre (variable) : Le nom du personnage est relié à une réputation ou une image, comme la célébrité artistique ou littéraire, professionnelle, ou simplement « je suis passé à la télé ». Cette célébrité ou réputation est négative, le personnage a un nom collé à l'image d'un criminel ou terroriste, ou autre fouteur de merde, même involontaire. On mesure cette célébrité de deux manières: le niveau de célébrité (comme des Augmentations données à celui qui doit vous reconnaître), et l'étendue géographique de cette célébrité (qui indique la diff pour reconnaître le personnage):

Célébrité	Etendue Géographique	Prix de l'étendue géographique
Connu (1, 5 PC)	Ville +0	0
Très Connu (2, 10 PC)	Région+5	2
Inratable (3, 15 PC)	Etat +10	5
	Continent +15	10
	Culture +20	15
	Partout +25	20

Niveau de célébrité: Connu (on a pu voir sa photo), Très Connu (il est passé pas mal de fois à la télé), Inratable (on le retrouve dans les livres d'histoires et sur des affiches 4x3). Le chiffre X représente les augmentations gratuites sur le test de la personne qui doit vous reconnaître.

Étendue géographique: Difficulté selon l'origine de la célébrité, et son étendue. La base est de 15: Ville +0, région+5, Etat +10, Continent +15, Culture +20, Partout +25.

Prix de l'étendue géographique, donc: Ville 0, Région 2, Etat 5, Continent 10, Culture 15, partout 20.

Par défaut, on est connu à l'échelle d'une ville. Être reconnu est un jet de test difficulté 15 à la base. Plus on s'éloigne de l'échelle de la ville, plus il est dur de vous reconnaître. Un joueur peut payer pour prendre comme base une plus grande étendue géographique, qui sera donc la nouvelle base à 15. Après, on prend la différence entre la situation de la personne qui peut reconnaître, et le personnage: si même culture, et le personnage n'a pas acheté une étendue géographique plus grande que la base (ville), et que le personnage est Très Connu (2 Augmentations), le jet se fera à diff: 25. Calcul pour exemple:

Difficulté de base 15+ même culture (+20)= 35. Très Connu (deux Augmentations, donc -10 au jet de dé)= 25.

Le test se fait en général sur un test d'Intellect. Mais certains talents, comme Politique, Histoire, Géographie, Gestion, etc, peuvent servir.

Nemesis (variable) : 1 PC/emmerdeur. Le personnage a ses morpions, ses nemesis, le rival de base, l'ennemi qui lui en veut, etc. Pour 1 PC, il s'agit d'un individu de faible puissance qui n'est pas trop dangereux mais assez pénible pour toujours trouver comment pourrir la vie au personnage, même de loin.

Bon, ça, c'est le système simple, maintenant, on peut le rendre com-

pliqué:

Le personnage pour un PC gagne une nemesis qu'on mesure en terme de puissance: chaque nemesis est d'influence limité. On peut décider que les nemesis sont plus que de simples noms et talents:

Nemesis1: 1PC Individu: « je suis tout le monde » (90 PC) Groupe: petite entreprise taille garage ou boutique familiale.

Nemesis2: 2PC « Héros de feuilleton » (135 PC), groupe de loubards sans envergure, ou petite PME utile.

Nemesis3: 5PC « Héros de série d'action » (150 PC), PME assez importante, organisation publique locale (santé, police, etc)

Nemesis4: 10PC « Héros de Blockbuster » (200 PC), Grande entreprise, organisation multinationale, ou étatique de poids.

Nemesis5: 15PC « super-héros » (250 PC), Consortium ou corporation, organisation d'un état majeur, ministère, organisation transnationale..

D'un autre côté, ce sont des emmerdeurs, en soit, c'est à dire que ces gens ne vont pas tellement insister à vous faire chier, ils ont autre chose à faire. Mais ça peut vite déchanter...

C'est là qu'entre le degré de relation:

Emmerdeur : la base. Il ne vous aime pas, vous voit comme un rival, un concurrent, ou un type avec une tête qui ne lui revient pas, et quand il peut, il vous fera chier. Mais il a autre chose à faire, vous êtes juste une distraction quand il peut prendre le temps de vous faire chier. Il peut aussi simplement vous courser parce qu'il a été payé, ou mandaté, mais pas assez pour en faire une priorité.

Ennemi : Il vous en veut. Il a besoin de vous trouver. Il doit vous faire payer/vous livrer/vous tuer/vous pourrir l'existence, et ses motivations sont basés sur des faits, même si ils peuvent être faux, lui ne le sait pas. Il a un travail à faire, et dans ce travail, vous n'avez pas le beau rôle. Mais il a aussi ses intérêts et objectifs. Vous passerez après, merci.

Nemesis : Il vous hait. Il vous veut. Il fera tout pour ça, quitte même à tuer qui voudrait OSER vous prendre à lui. Vous êtes tellement à LUI qu'il s'allierait même avec vous pour protéger ce qui lui appartient: vous. Mais oubliez toute pitié... Il vous aura, sa vie est dédiée à ça, même si cela peut vouloir dire prendre des voies très détournées pour parvenir à ses fins.

Niveau du contact	Contact	Allié	Ami
1	1/1	2/5	5/10
2	2/2	5/10	10/15
3	5/5	10/15	15/20
4	10/10	15/20	20/25
5	15/15	20/25	25/30

Le premier chiffre avant le / est le prix pour un individu, le chiffre après le / est celui pour un groupe.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Terrible secret (10) : Un secret très lourd, et qui peut provoquer des catastrophes ; En clair, si le secret était dévoilé, le personnage gagnerait les désavantages « recherché » et « ennemi » ou « hors-la-loi », des suites de ce secret rompu, sans compter les réactions des autres PJs de son groupe et de ses amis.

Recherché (hors la loi) (variable) : Le personnage est recherché et poursuivi par une organisation quelconque, prête à tout pour mettre la main dessus. On emploiera le système de « tristement célèbre » pour gérer à quel point le personnage est recherché.

Appau à mec/fille (2) : En gros, le personnage est terriblement attirant pour le sexe opposé. Comme c'est un défaut, c'est rarement à son avantage, il a tendance à attirer du monde, provoquer des drames terribles, et être victime de chantages émotionnels difficiles. A chaque nouveau lieu qu'il fréquente, le personnage gagne un(e) autre amoureux (se).

Anachronique (variable) : le personnage est issu d'une partie de l'univers du meneur de jeu d'un développement en retard sur le monde en général. les exemples ci-dessous s'adaptent à un monde moderne.

- **Civilisation pré-atome (genre début 20ème siècle): 2**
- **Civilisation pré-industrielle (18ème siècle): 7**
- **Civilisation primitive (houga bouga?): 12**

L'effet est que chaque stade force une augmentation de un à chaque fois que le personnage est confronté à une technologie ou des concepts sociaux ou culturels trop différents/modernes pour lui.

DEFAUTS MENTAUX

Cœur tendre (7) : le personnage est sensible et ne supporte pas de voir des gens faire du mal, tuer, ou faire souffrir, et lui-même a beaucoup de mal à en arriver là. Il doit faire un jet de Vo diff 15 pour ne pas s'opposer à toute personne qui fait du mal à autrui, et doit lui-même faire un jet de Vo diff 20 pour arriver à tuer quelqu'un ou le faire souffrir gratuitement. En combat, il ne pourra pas achever un adversaire, ni ne pourrait se résoudre à frapper pour tuer une personne surprise.

Le fait de tenter volontairement de faire du mal à quelqu'un coûte 5 NP, si le jet de volonté réussit.

Phobie mineure/dégoût (2) : Le personnage a une petite phobie, genre les petits animaux, les insectes, etc... qui vient de temps en temps mettre du piment dans sa vie, mais ne constitue pas une gêne particulière.

Phobie majeure (10) : Le personnage est terrifié par quelque chose de spécial, et il lui est très dur de lutter contre : s'il est en présence de cette cause, il doit faire un jet de Résistance à la folie diff 15 toutes les scènes pour en supporter la présence et ne pas fuir, se cacher, ou se prosterner dans un coin. De même il doit réussir un jet de Résistance à la folie diff 20 pour s'en approcher volontairement, ou le toucher. En présence de la source de cette phobie, le personnage endosse une Augmentation permanente pour agir. Le fait de tenter d'approcher la source de cette phobie coûte 5 NP, si le jet de volonté réussit.

Amnésique (variable) : Le personnage a un trou de mémoire. Il

ne se souvient plus de rien passé une certaine date. Si celle-ci est de quelques mois à un an, cela rapporte 5 PC (le personnage a eu le temps de recommencer à vivre, voir retrouver quelques souvenirs). Si cela date de quelques heures à quelques jours avant de commencer à jouer le personnage, cela rapporte 10 PC (qui sait quelles horreurs le meneur de jeu va faire au personnage !!)

Magie altérée (5) : Les talents de psi/magie du personnage sont toujours accompagnés d'effets secondaires voyants et bruyants, soit du type poltergeist, soit du type pyrotechnique.

Traumatisme (5) : le personnage a les restes d'un traumatisme qui a laissé ses traces sur sa vie. Le joueur choisit une manie ou une faiblesse, une névrose, un tic, en relation avec ce trauma. Quand le personnage est soumis à un fort stress, ce trauma revient le hanter notamment et non seulement apparaît clairement, mais lui imposera une Augmentation à subir pour une durée allant d'une scène à un jour sur tout ses tests, SAUF en cas de danger ou de risque vital direct -c'est beau l'instinct de survie.

On définit fort stress selon:

- 1) le choix du joueur de décider que là, son personnage stresse !
- 2) un test de Peur ou Terreur, ou Folie, manqué.

Les trauma peuvent être des cauchemars, de l'insomnie, une addiction à un truc pas trop dangereux (genre se cuire pendant une nuit), le tic de se ronger les ongles ou prendre six douches dans la même journée, ranger son appart ou son bureau même s'il est déjà impeccable, ou soudainement être claustrophobe ou agoraphobe.

La durée de ce trauma dépend de la charge du stress, et de la relation plus ou moins proche entre l'origine du trauma et du stress. Ceci n'est pas non plus fait pour que le personnage fasse ressortir ses névroses en permanence, non plus.

Folie (10) : le personnage a une belle petite psychose dans le cabochon. Ici, nous parlons cependant de folies acceptables et exploitables vis à vis d'un groupe de joueurs, et non pas de folie pure et dure sortez les barreaux et la camisole de force. Donc même si le personnage est fou, cette folie n'est pas constante, et ne devrait pas devenir un handicap majeur d'interprétation et de cohésion du groupe.

La folie se réveille comme le trauma au dessus, et affecte donc le personnage d'une scène, à tout un jour.

Exemples de folie:

- **Hallucinations :** voix dans la tête, images irréelles, copain imaginaire. Ce n'est que peu des hallucinations sympas, et le personnage a beaucoup de mal à admettre que ce n'est pas réel.
- **Idees délirantes :** persécution, mystique/messianique, grandeur, filiation, érotomanie... Les idées délirantes sont souvent en rapport avec le stress en cours et le milieu social du personnage.
- **Troubles du cours de la pensée :** mutisme, volonté propre paralysée, confusion des idées, logorhée verbale (souvent sans queue ni tête sauf à écouter avec attention), rationalisme ou cynisme morbide ou très négatif.
- **Anosognosie :** refus de croire que les idées ou le comportement irrationnel ou innatendu du personnage ne sont pas normal. Le personnage refusera d'être convaincu que s'habiller en pompier

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

dans une soirée mondaine ou pour aller mitrailler des méchants est totalement illogique ou hors de propos.

Ce défaut peut être sans intérêt dans un monde où être lettré est un privilège, il sera donc alors à oublier.

DEFAUTS MYSTIQUES

Poltergeist (12) : Le personnage est hanté par un fantôme/une force peu amical, qui ne cesse de le harceler. Ce peut être un ancêtre mécontent, un adversaire mort qui veut se venger ou un esprit farfêlu, ou simplement, la Loi de Murphy. Mais, une fois par scénario, ce poltergeist usera de ses effets pour provoquer une catastrophe et mettre le personnage dans le pétrin: pannes, objets qui bougent seuls, truc important qui disparaît, voix étranges, apparitions, etc...

Mouise (5) : Une fois par séance, le meneur de jeu peut forcer le joueur à relancer un dé réussi, lui imposant de choisir le résultat le plus faible obtenu.

Destinée défavorable (10) : Le personnage n'a pas les faveurs de la destinée. Il ne peut avoir de points de Destin, et ne peut pas non plus en acquérir avec des points d'expérience. Pour les andouilles qui rêvent de jouer un cyborg ou un être artificiel de cet acabit, ce désavantage est très bien!

Corrompu par le Mal (12) : Le personnage est, pour une raison à déterminer, sans cesse tenté par les pires crimes, les pires actes, et la soif de pouvoir pur. Il lui est difficile de résister, et cette voix ne cesse de le hanter. Le meneur de jeu est libre de torturer le personnage-joueur à sa guise, et de lui faire faire des tests de Vo dans certains cas extrêmes pour ne pas céder à la tentation.

DEFAUTS DE TALENT

Difficulté d'acquisition (12) : Une liste de talents (sauf magie/psis) du personnage lui coûte deux fois plus de PC à acquérir à la création du personnage.

Difficulté d'apprentissage (12) : Une liste de talents du personnage lui coûte deux fois plus d'XP pour en faire évoluer les talents en cours de jeu.

Pas doué (7) : le personnage perd systématiquement un XP de la somme d'XP que le meneur de jeu lui attribue, à chaque fois.

Liste interdite (12) : le personnage voit l'une de ses listes de talent interdite d'y placer tout PC ou plus tard tout XP.

Analphabète (10) : Le personnage ne sait ni lire, ni écrire, ce qui va rendre sa vie très intéressante dans un monde moderne. Quoiqu'il arrive, il ne peut pas lire, et si la lecture est un point important dans une discussion ou un échange social, il voit tous ses jets augmentés d'une diff+5.

Ce défaut peut être sans intérêt dans un monde où être lettré est un privilège, il sera donc alors à oublier.

Illettré (5) : lit et écrit fort mal. Sans créer de réels soucis, ce défaut peut créer des augmentations à devoir supporter dans certains cas professionnels.

DEFAUTS D'EQUIPEMENT

Niveau Social (variable): Détermine rapidement le niveau social de départ du personnage. Détermine la fortune à dépenser en matos au départ. Voici répété ici les deux rangs qui rapportent des PC:

Indigent: (rapporte 10) Fortune initiale 500 \$, gagne 10 \$/mois.

Pauvre: (rapporte 5) Fortune initiale 2000 \$, gagne 50 \$/mois.

L'effet direct sur le personnage est son pécule de départ, qui correspond à ses moyens, et ses possessions et biens, sans compter tout « don » que le meneur de jeu jugera utile de lui faire en fonction de ses origines, comme des connaissances, contacts, et avantages sociaux évidents. Ce pécule représente ensuite en jeu ce qu'il a sur son compte avant de le vider, et la somme du gain/mois ce qu'il peut dépenser sans se poser de questions dans un mois.

Pas un rond (10) : le personnage commence le jeu sans un rond en poche. Il a bel et bien pu profiter de son niveau social pour s'équiper, mais une fois ceci fait, il démarre sans un sou, d'aucune sorte.

PARTIE II : LE CHEMIN DE VIE DES PERSONNAGES

Voici que l'on s'attaque donc à la création du personnage lui-même : Ici la méthode suggérée consiste à partir du point de départ –les Traits– et de suivre l'évolution du personnage comme on suit un curriculum vitae. Le personnage, une fois ses Traits choisis, est créé en définissant où il est né, le milieu qu'il a vu naître, les métiers qu'il a fait, et enfin son Archétype de héros. Chaque étape coûte un certain nombre de PC sur le nombre alloué par le meneur de jeu selon son monde et sa campagne, et les PC restant servent de bonus pour personnaliser le personnage, comme par exemple acheter des avantages. Ce chemin de vie est à peu près prévu pour 135 PC et des héros de feuilletons télévisés.

Avant d'entamer les hostilités, voici quelques conseils : Créer un personnage consiste à créer un héros, donc il vaut mieux que les joueurs aient une idée des archétypes de héros disponibles afin d'être inspirés. Il est bon aussi qu'ils aient une idée du personnage qu'ils vont créer, songer à son histoire, ses motivations, ses raisons d'être. Avec le Chemin de Vie du personnage, et les Avantages et Défauts, le personnage prendra corps et profondeur.

L'une des suggestions possible consiste à faire se poser quelques questions essentielles au joueur sur son futur personnage, comme suggéré plus haut. Décrire le monde du jeu, le cadre, les rôles possibles, demander aux joueurs de penser à ce qui motive le personnage, ses peurs, ses faiblesses, ses haines et ses amours, son milieu d'origine, ses amis, ses parents, ses ennemis, et ses goûts.

Joueur, vous prenez donc un p'tit papier, réfléchissez aux quelques questions suggérées plus haut et vous n'avez qu'à suivre le chemin de vie au fur à mesure, annoter votre feuille de personnage, et sur votre p'tit papier, compter la dépense de PC au fur à mesure.

Les prix des PC ci-dessous sont des moyennes. On peut souvent réaliser que cela avantage très légèrement le joueur qui suit le chemin de vie comparé à celui qui dépense ses points selon ses désirs. Mais dans l'ensemble la différence est faible.

Rappel : ces prix sont calculés pour environ 135 points de création, et des héros de feuilletons.

1, TRAITS DE BASE

Rappel: tout trait de personnage est forcément à 1 si on ne place aucun points dedans.

Prix 40

Un trait à 9, un à 8, un à 7, deux à 6, deux à 5, un à 4

Un joueur est bien entendu libre d'enlever de ses points, ou d'en rajouter (un trait = 1PC), de les déplacer d'un trait à l'autre. Oui, on peut si on veut avoir 3 traits à 10, ou faire encore pire. Tout ce qui concerne les traits dépend alors du droit du MJ à venir vous râler dessus à ce sujet.

2, NATIONALITE OU CULTURE

Ne peut être acheté qu'une fois: Prix 15

Là où vous êtes né, et là où on vous a élevé de la petite enfance à la fin de l'adolescence, vous inculquant les valeurs et les normes de cette culture. La seconde chose qui influence le personnage joueur sera l'environnement, juste après.

Ici, nous allons nous servir du cadre d'exemple pour décrire ces cultures et nationalités que constitue un monde contemporain moderne de héros de feuilletons télévisés, comme pour le reste des étapes.

Creation d'un modèle de Nationalité ou Culture :

Entre 13 et 15 niveaux de talents, comprenant en général 7 à 9 talents, dont deux langues, y compris la langue maternelle. Eventuellement, moins de talents et un avantage générique, comme Niveau Social, Contact Social, ou encore Multiculturel.

Les modèles décrits ici sont adaptés au monde contemporain.

Américain/Australien : Ce modèle représente ceux nés dans le milieu classique de ces pays. Les américains et australiens venant des grandes villes ressemblent plus aux européens.

Armes à feu 2, Autos ou Motos 2. Un autre Talent Combat ou Agilité à 2

Finance 1, Education 2. Un talent de Science ou Professionnel à 2.

Anglais 2, une langue locale à 1.

Québécois /Canadien : Même remarque que les américains.

Armes à feu 1, Autos 1, Survie 2.

Un talent de Connaissance à 2, un talent de Sciences à 2.

Education à 2.

Anglais 2, Français ou une autre langue locale à 3.

Latino/Amérique du Sud : Les mexicains peuvent être aussi du modèle américain, et concerne aussi l'Amérique centrale.

Armes à feu 2, Esquive 2, Survie 1.

Autos ou Motos 1, un Talent de Connaissance ou professionnel à 2.

Un talent social à 2.

Education 1, Espagnol ou Portugais à 2, une autre langue à 1.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami)

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Européen : Concerne tout les Européens, mais le modèle est plus adapté à l'Europe de l'Ouest. Certains pays occidentalisés peuvent y correspondre, comme les états urbains de l'est Américain, les grandes villes des pays de culture occidentale en générale, ou les Néo-Zélandais, par exemple.

Autos 2, un talent d'Agilité à 1.

Histoire 2, Géographie 2.

Un talent social à 1, un talent de Sciences ou professionnel à 2.

Education 2, langue natale 2, une autre langue à 1.

Méditerranéen : Concerne aussi les maghrébins, voir les Israéliens, Palestiniens, Libanais et Egyptiens.

Un talent de Combat à 1, un talent d'Agilité à 1, Survie 1.

Histoire ou géographie 1.

Un talent social à 3.

Un talent professionnel à 2.

Education 2, langue natale 3, une autre langue 1.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami)

Russe : Peut s'appliquer aussi aux pays d'Europe de l'Est

Autos 2, un talent d'Agilité à 1, un talent de Combat à 1, Survie 1.

Histoire 1, Géographie 1.

Un talent social à 1, un talent de Sciences ou professionnel à 2.

Education 2, langue natale 2, une autre langue à 1.

Arabe : Comprend tout les pays du golfe persique, mais aussi du moyen-orient.

Un talent de Combat à 1, Survie 2.

Histoire ou géographie 1.

Un talent social à 2, un autre à 1.

Un talent professionnel à 2.

Education 2, langue natale 3, une autre langue 1.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami)

Saharien : Concerne aussi les africains des régions sub-sahariennes.

Un talent de Combat à 1, Survie 2.

Athlétisme ou Esquive 1.

Un talent social à 3, un talent de Connaissance à 2.

Un talent professionnel à 2.

Education 1, langue natale 2, une autre langue 2.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami) ou Spécialisation Désert

Africain : Comprend tout les ressortissants de « l'Afrique noire ».

Un talent de Combat à 2, Survie 2.

Athlétisme ou Esquive 1.

Un talent social à 2, un talent de Connaissance à 2.

Un talent professionnel à 2.

Education 1, langue natale 2, une autre langue 2.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami) ou Spécialisation Savane, Jungle, Brousse.

Indien : Concerne l'Inde, le Pakistan, et les pays limitrophes, comme le Sri Lanka.

Un talent de Combat à 1, un talent d'Agilité à 1.

Histoire 1, Géographie 1.

Un talent social à 2, un talent de Sciences à 1.

Un talent professionnel à 2.

Education 2, langue natale 3, une autre langue 1.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami)

Chinois : Concerne en fait la Chine seule, mais on pourrait y rajouter le Tibet, la Corée du Nord, et la Mongolie, et en exclure certaines grandes capitales financières comme Hong-Kong ou Shanghai, plutôt du modèle Japon/Asie du Sud-Est.

Un talent de Combat ou d'Agilité à 1, Survie 1.

Histoire 1, géographie 1.

Un talent social à 1, un autre à 1.

Un talent professionnel à 2.

Education 2, langue natale 3, une autre langue 1.

Contact social (famille, petit groupe 1, ami)

Japonais/Asie du Sud-Est : Japon, Corée du Sud, Taïwan, et toute les grandes conurbations modernes de l'Asie du Sud-Est.

Autos 1, un talent d'Agilité à 1.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Histoire 2, Géographie 2, Informatique 1.

Un talent social à 2, un talent Professionnel à 2.

Education 2, langue natale 2, une autre langue à 1.

3, ENVIRONNEMENT

Ne peut être acheté qu'une fois: Prix 10

L'environnement représente le genre de milieu, de lieu surtout, où le personnage a passé le plus clair de son temps dans son éducation, et son enfance.

Création d'un modèle d'Environnement :

Entre 9 et 12 niveaux de talents, comprenant en général 4 à 6 talents. Eventuellement moins de talents, et une Spécialisation, ou des Contacts Sociaux. Les modèles ici sont assez adaptés pour tout contexte contemporains et d'anticipation.

Urbain (centre-ville, grandes villes et quartiers denses/modernes)

Etiquette 3, informatique 2, marchandage 2, un autre talent de Science, ou professionnel à 1, spécialisation Urbaine.

Sub-urbain (banlieue, petites et moyennes villes)

Survie 1, un talent d'agilité à 2, etiquette 2, informatique 1, marchandage 2.

Au choix: un contact niveau 4, un ami niveau 2, un groupe contact niveau 3, ou un groupe ami Niveau 1.

Rural (campagne et milieu agricole, petits villages)

Survie 2, un talent d'Agilité à 2, un talent de Conduite à 2, un talent Professionnel à 2, un talent de Science ou Connaissance à 2

Isolé (bout de forêt, de montagne, communauté isolée)

Survie 3, Orientation 2, un Talent d'Agilité à 2, Chasse/pêche à 2, un Talent professionnel ou de connaissance à 2

Nomade (les gens du voyage aussi bien que les cirques et spectacles itinérants, ou encore les routiers)

Survie 2, Orientation 2, Géographie 2, une langue à 2, un talent de Pilotage à 2, un talent d'Agilité ou Professionnel à 2.

Militaire (les gens issus des cités et villes/camps militaires où sont

logés leurs familles)

Survie 1, Informatique 1, Etiquette 2, un talent de combat à 2, un talent d'Agilité à 2, un talent de Science à 2, spécialisation Armée.

Zone de guerre (les gens nés en plein milieu d'un conflit et de ses horreurs, les banlieues glauques comme Evry ou le Bronx peuvent faire l'affaire)

Survie 3, Armes à feu 3, Esquive 2, un talent de Pilotage à 2, un talent de Connaissance ou Professionnel à 2.

4, FORMATION

Peut être acheté deux fois, prix unitaire: 15 PC

Ce qui suit représente le ou les métiers que le personnage aura appris. Le ou les métiers représentent une formation, tandis que l'Archétype de Héros représente un penchant à ce qui fait du personnage un héros et ses préférences. C'est ainsi qu'on peut très bien accepter un personnage de formation militaire et ingénieur qui prenne l'Archétype de Héros: Médecin. On saura de suite dans quels domaines et spécialités il a poursuivi ses études, mais en restant ce qu'il est dans l'âme et qui a été le coeur de son expérience, sa formation et son métier: médecin.

Création d'un modèle de Formation :

Entre 13 et 16 niveaux de talents, comprenant en général 4 à 6 talents, plus soit une Spécialisation et un talent dans la liste avec un +2, ou un talent dans la même liste en Académique. Les modèles ici sont assez adaptés pour tout contexte contemporains et d'anticipation, voire de Science-fiction.

Militaire

Carrière militaire, aussi bien dans les gens habillés en kaki que dans les forces d'intervention officielles, ou privées.

Arme à feu, ou arme lourde 3, un autre talent de combat 2

Nager, Athlétisme, ou Acrobatie 3

Eloquence 2

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Pilote

Chauffeur routier, pilote d'avion, navigateur, tout ce qui concerne les métiers liés à diriger des véhicules.

Un talent de pilotage 3, un autre 2

Nager, acrobatie ou Athlétisme 2

Électronique, mécanique, ou Informatique 2

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Ingénieur ou Scientifique

Du mécanicien au physicien, en passant par les agents de police scientifique.

Un talent de Science 3, un autre 2, un dernier 1

Deux académiques, ou 3 spécialisations et un +1, ou un Académique, une spécialisation, et +2 dans un talent.

Explorateur/homme des bois

Aussi bien baroudeur que chasseur professionnel ou explorateur moderne, sans oublier les gens issues de cultures primitives.

Survie3, Orientation 3

Un talent de combat ou d'Agilité à 2, un Talent de Connaissances ou Professionnel à 2.

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Médical

Toutes les professions médicales, du chirurgien au psychiatre.

Biochimie, Zoologie, Botanique, Médecine, ou un autre talent de science associée, comme Psychologie à 3, deux autres de la liste 2

Éloquence, Etiquette 2, Chercher ou un autre talent Professionnel à 1

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Érudit

Professeurs, philosophes ou encore théologiens ou interprètes, mais aussi archéologues ou théoriciens des grandes sciences.

Deux talents de Science, ou Histoire, Géographie, Finance au choix à 3

Deux langues à 2

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Diplomate

Intermédiaires, psychologues ou sociologues, agents diplomatiques ou spécialistes des organisations mondaines.

Éloquence 3, Etiquette 3, un Talent Social ou de Connaissance à 2

Une langue 2, une autre 1

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Enquêteur

Du flic de base à l'inspecteur du FBI, en passant par les détectives privés ou les agents d'enquêtes dans le domaine privé ou de sécurité.

Chercher ou Estimation 3, la seconde à 2

Survie, Finance, ou Géographie 2

Éloquence, Baratin, ou Séduction 2

Médecine, ou biochimie 2

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Zonard

Voyou, gosse des rues, ex-junkies, et autres démerdarts des villes et des cités.

Survie 3, arts martiaux, de mêlée, de jet, à feu, ou esquive 2

Géographie, Finance ou dépl.silencieux 2

Éloquence, Baratin, ou Séduction 2

Moto ou Acrobatie 2

Un talent Professionnel 1

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

Artiste

Artistes, faussaires, gens du spectacle, mais aussi experts et monte-en-l'air.

Un talent professionnel 3, un autre à 2

Eloquence ou Etiquette 2

Biologie, Escalade ou Depl. Silencieux 2

Électronique ou mécanique 2

Une spécialisation, et +2 dans un talent, ou un talent Académique.

5, ARCHETYPE DE HEROS

Unique: 25 PC

Comme expliqué à l'étape 5, l'archétype de héros définit, plus que votre ou vos professions, dans quel domaine vous excellez et dans lequel il devient ardu de vous battre.

C'est le domaine où vous êtes le meilleur et dans lequel vous accomplissez vos exploits, et bien sûr, en théorie, le domaine que vous aimez le plus en tant que personnage.

AS

Le fou du manche, du volant, en bref de tout ce qui va vite, fort et loin. Sensé tout autant savoir réparer sa bécane que la piloter. Les as ne comprennent pas les navigateurs hyper-luminiques, ou les commandants de bord, plutôt des « génies » que des « as ».

Talents: Deux talents de pilotage à 5, deux autres à 3, mécanique, informatique, ou électronique à 3, un talent de Pilotage académique au choix, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation dans toutes les Actions de pilotage visant à faire de l'acrobatie, ou du pilotage extrême (le dogfight ne compte pas, esquiver compte)

Avantages/défauts conseillés: Réflexes fabuleux (4), cul de vautour (10) (deux relances), Véhicule (variable) ou Emprunt (variable) en général 10 à 20 PC pour payer une grosse machine roulante ou volante.

ENQUÊTEUR

Le détective privé/agent officiel de base. Plus spécialiste de la recherche d'indices façon Les Experts, que du flic qui sait comment secouer le monde et la rue pour avancer dans son enquête façon Maitret.

Talents: Chercher, Baratin, 5, Depl. Silencieux, Éloquence, Survie, 3, un talent Social ou Communication académique au choix, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation dans toute Action visant à percevoir ce que les autres ne pourraient discerner (objet caché, aussi bien que mensonge, ou tricherie cachée dans des comptes/informations sur un écran)

Avantages/défauts conseillés: Contacts sociaux (variable), Intrigant (4), mémoire eidétique (10).

INTELLO

Il a une grosse tête pleine, et elle sert beaucoup quand il se met à fouiller dedans. L'intello sait, et s'il ne sait pas, il sait comment savoir, comment chercher, et trouver l'information.

Talents: Deux talents de science/connaissance à 5, trois autres à 3, un talent de science/connaissance en académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation dans toute Action visant à obtenir une information utile ou vitale d'un test de talent de science/connaissance, dans le cadre du scénario. La même augmentation s'applique quand le personnage veut étaler sa science sans se tromper dans le sujet en cours.

Avantages/défauts conseillés: Contacts sociaux (variable), Mémoire eidétique (10), connu (5), Coeur d'acier (6) (toutes les professions découpeuses de cadavres ou autres), Facilité d'acquisition (7) (liste, science ou connaissance)

BAROUDEUR

Le baroudeur est celui qui a tout vu et tout fait, survivant ou prédateur des milieux urbains ou sauvages, trappeur de la brousse, ou jeune des banlieues glauques, il a voyagé et appris sur le tas.

Talents: Survie 5, Étiquette ou Zoologie ou Botanique 5, Géographie 3, Orientation 3, Finance 3, Une spécialisation de Survie, un talent dans la Liste en Académique, ou deux Spécialisations (type d'environnement, ou type de culture)

Augmentation: Une Augmentation dans toute Action sociale ou de survie (en milieu urbain ou sauvage, selon qu'il est baroudeur urbain ou sauvage), dans les types d'environnement ou de culture choisis. (Deux environnement ou deux cultures).

Avantages/défauts conseillés: Contacts sociaux (variable), Multiculturel (7), touche-à-tout (10).

PORTE-FLINGUE

Autre produit des cités et des milieux où on parle beaucoup avec le flingue, le porte-flingue est tout autant un guerrier qu'un colt à louer, né des milieux de la pègre aussi bien que des zones de guerre permanentes. Sans entraînement militaire, il est avant tout une brute, qu'elle soit subtile, ou grossière.

Talents: Deux talents de Combat à 5, 2 autre à 3, Esquive, 3.

Augmentation: Une Augmentation dans toute Action visant à accomplir une manœuvre spéciale de combat, mais aussi à intimider, ou démonter/remettre en état d'urgence une arme.

Avantages/défauts conseillés: Réflexes fabuleux (4), Endurance exceptionnelle (5) (+5 PV), Ténébreux (5), Coeur d'acier (6).

GENIE

Le génie est un ingénieur, bricoleur doué qui ne se contente pas de la théorie. Son langage préféré est celui de la machine, et il les comprend, car elles le lui rendent bien.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Talents: Deux talents de science à 5, deux autres de science ou connaissance à 3, un talent Professionnel à 3, un talent de science en académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation dans toute Action visant à inventer, réparer, améliorer ou créer un dispositif ou une machine. Une Augmentation gratuite quand le personnage doit réparer ou remettre en route, saboter ou bidouiller un dispositif ou une machine en situation d'urgence.

Avantages/défauts conseillés: Connu (5), Contacts sociaux (variable), Niveau social bourgeois (5), Cul de Vautour (5) (une relance), Facilité d'apprentissage (7) (sciences).

DIPLOMATE

Le diplomate est le spécialiste des affaires et de l'arrondissement des angles. Il sait parler et convaincre, comprendre les besoins des gens, et les satisfaire pour le bénéfice des deux parties, et le sien si c'est possible. Il n'est jamais aussi à l'aise que dans un milieu social ou des négociations.

Talents: Etiquette 5, Eloquence 5, Géographie 3, Chercher 3, Baratin 3, un talent Social en Académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation dans toute action dans le cadre de négociations (politique ou financière) visant à permettre une entente entre deux parties, ou convaincre un interlocuteur de ses arguments.

Avantages/défauts conseillés: Intrigant (4), Chantage (4), Contacts sociaux (variable), Niveau social bourgeois (5), Multiculturel (7).

FLIC

Le flic a une plaque de flic, un uniforme de flic, un flingue de flic, des ennuis de flic. Il aime sa vie et son métier, la rue et les citoyens paisibles, les petits roublards et les ennuis de tous les jours. Et il a le don de savoir quand les gens ne sont pas nets.

Talents: Armes à feu 5, Recherche 5, Survie 3, Baratin 3, un talent social ou communication à 3, un talent Social en Académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation dans toute Action visant à des recherches d'indices, ou de choses cachées, ou des tests sociaux pour faire parler/dire la vérité à un suspect.

Avantages/défauts conseillés: Coeur d'acier (6), Mémoire eidétique (10), Contacts sociaux (variable), Multiculturel (7).

MILITAIRE

Le militaire est l'opposé du porte-flingue. Il a appris les armes, la tactique, et les compétences en usage dans une armée, quelle qu'elle soit, et la discipline et la rigueur qui vont de pair. Il n'est pas forcément

un as des actions brutales et du déchaînement des flingues, mais des actions commandos et tactiques pensées, et de la stratégie et du savoir militaire.

Talents: Armes à feu 5, Armes lourdes 5, Esquive 3, deux talents en Agilité, Pilotages ou Connaissances à 3, un talent en Combat, Pilotages ou Connaissances en Académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation gratuite dès qu'il emploie des talents de Combat ou Pilotage avec du matériel militaire. Une Augmentation gratuite dès qu'il fait un jet de connaissance ayant trait à des domaines tactiques ou dans un milieu militaire, ou quand il doit transmettre des ordres ou informations en situation de crise.

Avantages/défauts conseillés: Coeur d'acier (6), Mémoire eidétique (4), Contacts sociaux (variable), Multiculturel (7).

ARTISTE

Mais tu va bosser, feignasse? L'artiste est une sorte d'outrecuidant qui prétend pouvoir vivre de son art. De temps en temps, comme il aurait du mal à en vivre, il apprend qu'on peut s'en servir pour être critique d'art, galeriste, ou artisan dans des domaines très rentables, comme la falsification, ou le trafic d'oeuvres d'art.

Talents: Un talent d'Art ou Artisanat en Professionnel 5, un autre à 3, Etiquette 5, Deux talents Sociaux ou Connaissance à 3, un talent Professionnel en Académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation gratuite dès que le personnage emploie un talent d'art ou d'artisanat connu pour faire, ou estimer, une oeuvre (voir les règles sur les bonus d'Augmentation quand on construit), une Augmentation gratuite pour influencer le spectateur à travers son oeuvre, ou faire passer message ou émotion, cette Augmentation peut être employée dans des talents de Communication ou Social envers des gens connaissant l'oeuvre du personnage, par exemple.

Avantages/défauts conseillés: Touche-à-tout (10), Multiculturel (7), Connu (5), voir célébrité (Variable), Mentor (10), contacts sociaux (variable)

MEDECIN

Le médecin répare les gens cassés par des choses idiotes. Il suit parfois des préceptes idiots comme le serment d'Hippocrate, ou s'intéresse avant tout au chèque de patients divers, mais quoi qu'il en soit, il ne fait en général pas ce métier parce que ça paye bien.

Talents: Médecine 5, biochimie 5, Zoologie 3, Autre talent de Science à 3, Chercher ou Estimer 3. Médecine ou Biochimie en Académique, ou deux spécialisations.

Augmentation: Une Augmentation gratuite dès que le personnage doit employer ses talents de médecine dans des conditions sortant du pur milieu routinier et hospitalier (oui, vous pouvez vous prendre pour le Dr House, mais aussi pour le médecin de MSF qui doit opérer en plein terrain de guerre).

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Avantages/défauts conseillés: Cœur d'Acier (6), connu (5) contacts sociaux (variable)

EXEMPLE DE CREATION DE PERSONNAGE

Nous allons donc imaginer rapidement un personnage crée en suivant les étapes du chemin de vie, et selon le principe générique des règles d'Openrange.

Fabien –appelons-le ainsi, je ne sais pas s'il y a des Fabien dans la salle, mais je pense que je ne vais pas les fâcher- décide d'incarner à Openrange, dans une partie de jeu située dans un univers contemporain de type feuilletons d'action assez classique, un personnage.

Et c'est ainsi que naît Johann Hanson, australienne qui a étudié aux Etats-Unis...

Le meneur de jeu fournit à Fabien 135 points de création, et lui propose la création par Chemin de Vie, ce que Fabien accepte avec gré –et tant mieux pour nous sinon mon exemple serait de faible intérêt.

Première étape : Les traits. Fabien dépense donc 40 PC pour ses traits, et peut les répartir. Il réfléchit déjà à quel sera le rôle de héros de Johann, et son métier. Il pense à une enquêtrice scientifique qui a une notable passion pour la randonnée et les grands espaces, et qui est donc une intellectuelle qui ne néglige pas trop son physique.

Cela donne ceci : Intellect 9 (elle a un sacré potentiel), Instinct 8 (on ne devient pas enquêtrice scientifique sans un grand sens de l'observation), Corps 7 (voici le premier des traits qui vient de son amour pour la randonnée), Empathie 6 (Fabien voit Johann comme douée pour l'observation, y compris dans le domaine humain), Agilité 6 (Johann est assez souple), Force 5 (la moyenne), Volonté 5 (la moyenne aussi), et enfin Pouvoir 4 (Johann n'est pas très douée pour impressionner son monde).

L'étape suivante est la nationalité. Ici pas dur, Fabien décide que Johann est australienne. Il répartir donc ces talents ainsi, entre les talents imposés et ceux qu'on lui propose de choisir :

Armes à feu 2, Autos 2. Equitation à 2, Finance 1, Education 2. Information à 2, Anglais 2, Chinois à 1.

Fabien a ici choisi que Johann ai les talents d'équitation, et d'information. Le tout coûte au joueur 15 PC.

Pour la suite, le choix de l'environnement, Fabien dépense donc encore 10 PC, et prend « urbain » pour refléter le fait que Johann passe quand même la majorité de son temps en ville :

Etiquette 3, Informatique 2, Marchandage 2, Physique 1, spécialisation Urbaine en Information.

Johann a donc apprécié la Physique, et ses talents en matière d'Information sont spécialisés en Urbain.

Reste à choisir la formation, et sur ce point, Fabien a ses idées, Johann sera formé comme Scientifique et Enquêteur. Fabien dépense deux fois 15 PC, ce qui nous donne, selon ses choix :

Biochimie 3, Informatique 2, Médecine 1, deux académiques, pour Chercher et Biochimie

Chercher 3, Estimation 2, Survie 2, Éloquence 2, Médecine 2, et une Spécialisation en Chercher dans le domaine : scène de crime.

Et enfin, reste à choisir l'archétype de héros de Johann. Fabien hésite entre Intello et Flic, mais l'idée de l'avantage que confère l'archétype « flic » lui parle notamment plus. Il dépense donc 25 PC, ce qui lui permet d'obtenir :

Armes à feu 5, Chercher 5, Survie 3, Baratin 3, Etiquette 3, et Etiquette en Académique. Sans oublier l'avantage d'Augmentation qui va avec.

A ce stade, le personnage de Fabien a dépensé 120 PC.

Il reste 15 points pour personnaliser Johann. Fabien décide que les traits de Johann sont très bien, mais mets quand même un point de plus en Pouvoir, pour atteindre 5. Il n'a pas envie d'assumer une faiblesse, même si il garde son idée que Johann n'est pas exceptionnellement remarquable quand elle passe.

Il dépense ensuite quatre PC pour le talent Esquive, trois pour Athlétisme, un pour la Moto, deux pour Information, deux autres pour Biochimie, et encore deux pour Eloquence. Il se demande quoi faire du dernier point, avant de décider que s'y connaître en Physique sera un petit plus.

Voici Fabien sans plus un PC, et le meneur de jeu lui propose de peut-être acheter des défauts pour se payer quelques avantages, et glaner quelques points.

Fabien réfléchit, et consulte les défauts, qui lui permettent d'approfondir un peu son enquêtrice :

Code de conduite : « protect and serve ». Johann est officier de police, et elle croit beaucoup à son serment : +2 PC

Ennemi niveau 3 : Johann a témoigné sur sa toute première enquête contre un puissant financier, qui a été ruiné par l'affaire. Il n'a pas oublié que c'est ce témoin qui lui a fait ce mal, et n'oubliera pas de lui faire payer. +10 PC

Terrible secret : Johann quand elle a témoigné a menti pour protéger l'erreur d'un collègue, ex-petit copain. Si le mensonge et sa nature étaient dévoilés, le procès serait sans doute caduc, et elle perdrait sans doute son travail de policier, voire pourrait être jugé par la loi à son tour. +10 PC

Fabien trouve que cela suffit bien, et choisit déjà de prendre en retour un avantage qu'il a déjà en tête : un bon niveau social.

Il choisit donc Bourgeois, qui lui coûte 5 PC. Johann a un bon salaire.

Fabien n'a pas tellement d'autres idées pour des avantages, ainsi décide-t-il de faire assez simple :

Il achète donc Connu pour 5 PC, et décide que c'est une bonne réputation professionnelle, et Cœur d'acier pour 5 PC, pour refléter que Johann est accoutumée à voir des scènes de meurtre parfois peu banales.

Il lui reste 7 PC, qu'il engage dans les talents Education (4 PC), et Vigilance (3 PC). Et Johann est ainsi fini, il ne restera qu'à calculer les traits secondaires, et remplir la partie concernant sa description,



OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

et inventer son histoire et sa personnalité.

Au final, voici le résumé des talents de Johann :

Armes à feu 7

Esquive 4

Athlétisme 3

Equitation 2

Autos 2

Moto 1

Finance 1

Education 6

Information à 4 (spécialisation Urbaine)

Anglais (2 plus son intellect divisé par deux : 5) : 7

Chinois à 1

Etiquette 6 académique

Informatique 4

Marchandage 2

Physique 2

Biochimie 5 académique

Médecine 3

Chercher 8 académique (spécialisation Scène de crime)

Estimation 2

Survie 5

Éloquence 4

Baratin 3

Vigilance 3