

Je voulais vous expliquer un peu comment fonctionne les règles de Loss. Voici donc le résumé du système, tiré d 'Openrange, afin de vous permettre de mieux saisir les principes du jeu.

Mécanique :

La résolution des actions se fait simplement par addition de: trait+talent+ le résultat du dé à dix face, contre une difficulté estimée par le meneur de jeu.

La difficulté de base est de 10, mais la moyenne est de 15. Comme les traits et talents sont notés de 1 à 10, on conclura donc qu'une difficulté de 15 correspond à la base de la recherche d'un bon résultat en ayant talent et des traits dépendant moyens. La plupart des tests du jeu se font donc avec comme difficulté 15 : 10 est une difficulté simple, 20 est difficile... mais cette échelle peut aller jusqu'à 35 (impossible/légerendaire)

Il n'y a pas de notion de réussite critiques, ni d'échec critique, ceci est remplacé par le principe des Augmentations (voir ci-dessous). Rater totalement un test d'une action n'a aucunes autres conséquences en temps normal que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au jet de dé sur une action n'a pas plus de conséquences, si on n'a pas tenté une ou plusieurs Augmentations.

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on peut cependant relancer, et additionner. Et relancer encore si le résultat est à nouveau 10.

Les Augmentations:

En lieu et place des réussites exceptionnelles et des échecs grandioses, c'est le joueur qui décide de prendre un risque, et ainsi de tenter une réussite exceptionnelle. Sauf indication du meneur de jeu, les tests sont toujours à difficulté 15, c'est la moyenne. Un joueur peut décider de prendre une Augmentation, faisant passer cette difficulté à 20, et de lancer le dé pour réussir ce jet.

S'il réussit, il gagne par cette Augmentation un effet spécial, il fait un exploit, dont les effets choisis par lui dépendent de la situation et des règles.

S'il échoue, il rate son action, mais l'Augmentation qu'il voulait obtenir est alors gagnée par le meneur de jeu, qui pourra l'utiliser par exemple comme Augmentation Gratuite pour la prochaine action de l'adversaire du PJ ou l'employer dans les moments qui suivent. Parfois, cette Augmentation ne pourra pas être appliquée, mais le plus souvent, cela signifie qu'il arrive quelque chose de fâcheux à la tentative.

Une Augmentation est donc toujours un +5 à la difficulté du jet, et un joueur peut décider d'en prendre plus d'une, et plus il aura d'Augmentations réussies, plus il pourra faire d'effets grandioses, et plus il prend le pari de réussir un exploit, au risque de créer un contretemps plus ou moins catastrophique.

Les PJ dans Openrange ont, en contrepartie, souvent accès à une ou plusieurs Augmentations Gratuites, traduisant que dans leurs spécialités. Ce sont les Archétypes. Ils peuvent facilement ainsi

tenter des exploits. L'Augmentation Gratuite peut augmenter le résultat d'un jet de dé, ou être engagée pour créer un effet spécial, par exemple, augmenter les dégâts d'une attaque, ou la qualité d'une œuvre, mais, aussi, amplifier la durée des effets ou des conséquences de certains talents sociaux.

Les Inspirations (Loss):

Ce nom regroupe un ensemble des ressources de volonté et de désir de survie du personnage. Dans Loss, ils sont liés aux quatre Vertus, et sont employés pour les listes de talent de ces Vertus.

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

"Je dépense un point d'Honneur, j'ai + 5 à mon jet de dé" sur un talent de la liste de Terre, par exemple.

Cela permet de pouvoir tenter de réussir une action avec une Augmentation afin de parvenir à un exploit. On ne peut pas dépenser plus de 3 points de d'Inspiration à la fois pour une action (c'est déjà beaucoup, un +15). Ces exploits servent à beaucoup de choses, aussi bien affronter une opposition, que créer un chef d'œuvre, ou réaliser une prouesse exceptionnelle. Comme la notion de réussite critique n'existe pas dans le système d'Openrange, c'est les Augmentations qui les remplacent.

Les Inspirations se régénèrent entre deux aventures seulement.

Le chant de Loss :

Le Chant de Loss est un talent qui fonctionne comme les autres sur le principe, mais dont l'usage engage à chaque utilisation un Niveau de Santé. Oui, on peut finir épuisé, blessé gravement voir mourir, d'en abuser.

Les Points de Destin:

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

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

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

L'Echelle:

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

héroïques, l'usage de points de destin, ou d'inventivité et de créativité peut donner une chance de passer outre ce déséquilibre.

Quelques mots sur les autres concepts :

Le niveau d'aventure:

la création des personnages se fait sur la base de Points de Création à dépenser. Voici la table de ces Points de Création par niveaux d'aventures, qui se basent sur l'ambiance et le contexte choisi.

- **« 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 vite normale et sans heurts. Le flic de base, le représentant des assurances ou le petit voyou 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 51eme 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.
- **Super héros/héros de dessins animés japonais** (Xmens, les 4 fantastiques, X de Clamp, Naruto, « 300 », Les Chevaliers du Zodiaque, etc...): **250 base**.
Les PC de... heu.. comment dire... du type qui peut tout faire et le reste, et encore avec un bras dans le dos?

Dans Openrange, les traits et talents coûtent à la base le même prix : 1 PC pour un point. On considère certaines limites pour les traits (un seul 10, et un seul 9, par exemple). et pour les talents une limite maximal de 7 à la création.

La notion d'Action :

Dans Openrange, n'est pas une Action tout ce qui n'a à priori aucune incidence sur l'histoire, le scénario et son déroulement, ou les acteurs de cette histoire. On ne cherche pas à savoir si le personnage sait monter ou pas à cheval sans se casser la figure, sauf si dans le feu de l'action, devant un barrage qui menace de rompre, sous le feu nourri des méchants, parce que la moindre seconde compte, ou parce que le héros est blessé, échouer peut condamner l'histoire... ou le héros lui-même.

En bref, on n'a pas besoin de tenter une Action, ce que l'on nomme faire un test d'Action, si le fait d'échouer n'a aucune incidence sur l'histoire.

Cela veut donc dire qu'un niveau de talent minimal signifie que pour des actes quotidiens, pas besoin de faire de jet de dé, les tests d'Action n'ont d'intérêt que si échouer ou réussir peut provoquer un événement ou un rebond dans l'action du scénario.

Les réussites automatiques :

Quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il décide de ne pas lancer le dé, et considère à la place qu'il a assez au dé pour atteindre 15.

On ne peut cependant faire de Réussite Automatique que si:

* On a le Talent requis: si vous ne savez pas cuisiner, il est mal barré que vous puissiez faire des étincelles. Un point dans le talent suffit, mais il faut l'avoir.

* On a le temps, on n'est pas pressé, ni stressé: Quel que soit la situation, celle-ci est une situation habituelle et sans enjeu vital dans les prochains instants.

* Il faut que le personnage, pour atteindre 15, ai déjà assez de points dans son Trait+Talent pour ne pas avoir besoin de faire plus de 10 au dé.

Les actions réussites sans test :

Quand un personnage dont la somme trait+talent atteint ou dépasse la difficulté de l'action requise, il n'a pas besoin de lancer le dé.

Référence des niveaux des talents et traits:

Niveau	Trait	Compétence
1	Caca, pas bien, handicapé, bébé, mutilé, ad nauseum.	Débutant, amateur, bleu
2-3	Faible, grabataire, enfant	Pas beaucoup mieux, amateur éclairé
4-5	La moyenne basse, la référence du péquin de base	Niveau professionnel bas, débutant dans le métierw
6	La moyenne haute, moyenne habituel	Niveau professionnel moyen dans ce talent

	des héros	
7-8	Doué naturellement, remarquable, moyenne d'un trait entraîné	Niveau supérieur de talent, professionnel expérimenté
9	Très doué ou entraîné, barre haute moyenne des héros	Niveau très supérieur de talent, professionnel émérite
10	Trait rare, génie, exception, maximum théorique de trait des personnages à la création	Niveau de talent rare, professionnel très recherché
11 +	Dépasse les possibilités théoriques d'un être humain	Dépasse les talents habituellement accessibles d'un être humain

Voici ci dessous la table qui résume les difficultés à atteindre dans un Test d'Action. A gauche, à quoi correspond ce genre de difficulté, à droite quelle qualité a la réussite de l'Action tentée.

Table de Référence des difficultés à un Test d'Action:

Difficulté	Référence	Réussite
10	Facile Difficulté simple, en générale on ne fait pas de test, sauf si malgré l'Action simple à faire, échouer peut avoir des conséquences.	Modeste Qualité simple. A peu près ce qu'on demande de niveau à tout professionnel quand il exécute une action.
15	Moyen Difficulté moyenne d'une action, difficile si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir (voir: qu'est-ce qui n'est pas une Action?)	Moyenne Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une action significative pour le fil de l'histoire. Démontrer son talent demande en général ce score.

20	<p>Difficile</p> <p>Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver. C'est le mieux que l'on peut décider de faire sans jeter les dés (voir: Réussites Automatiques)</p>	<p>Haute</p> <p>Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions de stress difficile, comme une situation vitale. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps (voir Réussites Automatiques)</p>
25	<p>Très dur</p> <p>Difficulté très élevée, demande un haut niveau de talent et de trait. C'est le plus haut niveau de difficulté que l'on peut voir dans les films et séries avant de passer aux tentatives héroïques.</p>	<p>Excellente</p> <p>Qualité excellente, un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit agir dans des conditions d'action assez épouvantables.</p>
30	<p>Héroïque</p> <p>Difficulté presque impossible, demande à être très doué compétent, ou chanceux. C'est une difficulté franchement héroïque.</p>	<p>Prodigieuse</p> <p>Qualité prodigieuse, un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine en théorie impossibles.</p>
35+	<p>Impossible</p> <p>Théoriquement impossible, parce que personne ne peut oser ou imaginer croire y arriver. Sortez les points de Destin</p>	<p>Miraculeuse</p> <p>Qualité unique, un exploit à tout point de vue, difficile d'imaginer l'atteindre sans un « miracle ».</p>

La mesure du temps, pour le système de jeu :

L'Action: le temps qui s'écoule pour faire une Action en situation de stress, ici, on parle de quelque chose qui va vite et fort, une Action a donc une durée d'une seconde à quelques secondes. C'est en action qu'on divise les rounds de combat, chaque personnage ayant la possibilité de faire dans un seul round une à plusieurs Actions.

Le Round de combat (ou « round ») : une durée comprise en 3 et 20, voire 30 secondes, dans lequel les choses vont VITE, et dans une situation critique (d'où « round de combat »). C'est le règne de la

précision, du système de gestion de combats, des blessures dramatiques, et des fans de tableaux velleda, voir de figurines (Vade Retro!!).

Dans un round de combat, chaque protagoniste agit en Actions, le péquin de base rarement plus d'une fois, un ninja de films d'arts martiaux le pourrait 3 ou 4 fois. Dans cette durée de temps, on ne peut considérer aucune action que ce soit comme « réussie automatiquement » ou en « situation simple » ou allant de soit, à part marcher, parler, regarder et autres choses élémentaires.

L'Instant: un instant mesure une poignée de temps, quelques minutes, comme on dit quelques instants, une durée brève et éphémère, qui est plus longue qu'un tour de combat, mais peut l'inclure. Typiquement, si vous vous demandez, un instant va durer de 30 secondes à 5 minutes.

La Scène: une scène de jeu est dans Openrange la marque de la fin d'un moment de jeu (discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat), qui fait changer l'action générale des personnages, et éventuellement décors et protagonistes. Une scène peut être courte (un combat) ou de longue durée (un débat). Ce qui compte est de mesurer qu'une scène est un changement de l'action générale de la partie de jeu. On ne peut donc pas réellement donner de mesure de temps à la notion de scène, qui sera donc de quelques instants (minutes) à plusieurs heures. L'exception est qu'une scène ne dépasse pas la demi-journée, en règle générale, le meneur de jeu étant seul juge. Des cas comme un voyage de plusieurs jours traité sans histoire peuvent être une Scène, ou un Episode.

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

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

