



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, Stéphane « 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, Jade, qui n'aura jamais joué aux JdR mais aura toujours adoré nous y voir jouer et soutenir mon travail, 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.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

LIVRE II: LES REGLES GÉNÉRALES

TABLE DES MATIÈRES

Système de jeu général	3	Gestion des ennuis et risques des personnages	15
• Introduction	3	• La noyade et autres suffocations	15
• Qu'est-ce qui n'est pas une Action?	3	• Les poisons, toxines, et maladies	15
• Les Réussites Automatiques	3	• Quel temps de chien !	16
• Les Actions réussies sans Test	3	La peur, la terreur et la folie	16
Les Actions, Principes généraux	4	• Echelle des scènes traumatisantes	16
• Les Actions et les Tests d'Action	4	Ouille ca fait mal, les règles sur les blessures	18
Le jet de de ouvert	6	Les blessures et leurs effets	18
• Test impossible	6	• Bon hopital, medecine de tranchee	19
Les Augmentations	7	• Et si je bouge?	19
• Declarer des Augmentations, nombre d'Augmentations possibles	7	• Guerison naturelle	19
• Exemples d'emploi d'Augmentations	7	Evolution, experience, Chaussette	20
• Les Augmentations Gratuites	8	• Et ca se depense comment?	20
• Et si on rate un Test d'Action Augmente?	9	• La dette d'Experience	21
Les Tests d'Action opposes	9	• L'entrainement	21
• Opposition passive	9		
• Opposition Active	9		
• Augmentations en Opposition	10		
Biduloizer des choses	10		
• Travail d'equipe	11		
Les Niveaux Psychiques et les Actions	12		
Les Points de Destin	12		
• Les trois effets de base des Points de Destin	12		
• Gestion des points de Destin	12		
• Gros chantiers et Echelle de Realite	12		
L'Echelle de Realite	13		
• Utilisation des Echelles	13		
• Changer d'Echelle avec un point de Destin	13		
• Changer d'echelle dans un vehicule ou avec une arme d'echelle superieure	14		
Le temps en jeu	14		

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

SYSTEME DE JEU GENERAL

INTRODUCTION

Reprenons depuis le début.

Le principe général du jeu de rôle est qu'en cas de tension, de stress, mais aussi parce que la suite de l'aventure en dépend, pour avoir une information, un détail, une direction, ou croiser la bonne personne, mais aussi pour réparer, construire, concevoir ou détruire, bref tout ce que un héros de série ou de film fait et qui représente quelque chose de crucial à réussir, on jette un dé, pour tenter de réussir.

Ce qui veut donc dire une chose essentielle: on ne s'embarrasse pas de ce qui n'est pas crucial à réussir.

Et dans Openrange, ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une Action. Une Action se fait en additionnant un trait, un talent, et le résultat d'un jet de dé 10. Le but est de faire le plus gros possible, c'est à dire plus précisément atteindre ou dépasser la Difficulté de l'Action à réussir.

En général, pour faire simple, ce qui est facile demande que la somme trait+talent+dé fasse 10, ce qui est moyennement compliqué demande à faire 15, ce qui est difficile demande à faire 20.

QU'EST-CE QUI N'EST PAS UNE ACTION?

On va commencer par rappeler le principe général: un personnage de jeu de rôles est un héros.

Qu'il le soit d'une comédie dramatique, d'une série de moeurs, ou d'un film catastrophe avec un budget à la Emmerich, il n'est en rien monsieur-tout-le-monde, parce qu'on ne s'intéresse pas aux petits drames de la vie de monsieur-tout-le-monde, comme le fait qu'il ai pu rater ses oeufs au plat ce matin.

Et dans un film ou une série, si rater ses oeufs au plat n'a aucun intérêt pour l'histoire, on ne s'en occupe pas.

Dans Openrange, c'est pareil.

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.

Donc, cela élimine bien des choses: on ne fait pas de test pour savoir comment s'est passé un travail journalier, ce qui veut dire qu'un mécanicien ne se demande en général jamais s'il peut réparer le moteur devant lui. A priori, l'immense majorité des pannes sont toujours réparables simplement si on a appris à le faire. Le cuisinier lui non plus ne rate jamais ses plats dans l'immense majorité des cas, et un chanteur

devant une foule de milliers de fans n'a en fait pas de raisons de rater une note.

Toutes ces choses font partie du quotidien. On peut faire de l'excellence de son talent, mais quand on s'en sert dans la vie de tous les jours, on n'a aucune raison d'échouer.

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

LES REUSSITES AUTOMATIQUES

Un personnage peut avoir envie de cuisiner un petit plat, pousser la chanson devant un public, monter un moteur tout neuf sur sa vieille bécane, remettre son flingue en état, coudre une belle robe ou encore forger une bonne épée, toutes des choses qui ne sont pas bien difficiles s'il sait les faire, et plus il sait les faire, plus il peut faire bien. C'est là que l'on parle des Réussites Automatiques.

Les Réussites Automatiques sont faites pour simuler le fait qu'on va pas s'embêter à jeter les dés pour faire quelque chose qui est dans les moyens du personnage, alors que celui-ci n'a aucun stress à subir, n'est pas contraint par le temps ou le danger, ou n'essaye pas d'accomplir un exploit.

Donc, parlons règles:

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 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 REUSSIES SANS TEST

On a vu plus haut que les gens de talent peuvent en fait avoir un score de trait+talent qui dépasse, avant de lancer le dé, 10, 15... et en fait parfois on peut même dépasser 20. Pour ces gens, même en cas de stress, leur excellence leur donne un avantage, qui se traduit de manière simple:

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.

Il réussit, point.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Optionnel :

Et les gens doués comme tout, ceux qui rien qu'avec leur trait+talent+autres bonus dépassent déjà 15?

Une personne douée, c'est à dire de grand talent, de grande compétence, peut très bien user du même principe, mais décider d'atteindre, dans les mêmes conditions, 20. Pour une telle personne, si elle a le temps et les moyens, réaliser quelque chose de difficile est à la portée de ses talents.

Cependant dans ce cas, on considère toujours que la préparation et la mise en place de qu'elle tente d'exécuter aura pris du temps. Il faut toujours garder ce principe à l'esprit. On dira que mettre en place le nécessaire prend alors le double de ce qu'il aurait fallu, environ, pour une préparation normale.

Dès lors, le personnage peut quand même décider de lancer le dé pour avoir assez de score pour passer à la Difficulté plus haut, ce qui se nomme faire une Augmentation (voir plus loin). Mais il n'y est pas obligé, et même en cas de stress ou en combat!

LES ACTIONS, PRINCIPES GÉNÉRAUX

LES ACTIONS ET LES TESTS D'ACTION

Chaque action se joue en additionnant un trait, un talent, et le résultat d'un jet de dé 10. Un trait moyen est de 4 à 5, un talent moyen de 4 à 5, la moyenne absolue calculée comme base du jeu est de 5, la moyenne d'un dé à dix faces est elle aussi de 5.

Pour savoir si on réussit une Action (voir plus haut pour savoir ce qui est une Action), on additionne la somme trait+talent+résultat d'un dé 10. Et comme la moyenne est de 15, une action moyennement difficile est de 15. Si vous faites 15 à la somme de votre Test d'Action, vous avez en général réussi ce que vous vouliez tenter.

Les choses étant simples, on va les compliquer un peu: voici résumé ci-contre la table qui permet de savoir à peu près ce que signifie le niveau que vous avez dans un trait, ou un talent:

Quelques exemples valent mieux que de longs discours, voici des idées générales pour situer ce que veulent dire ces traits et talents:

Un chat a 1 en Force. Un rat encore moins, en fait, un rat seul ne peut pas faire grand mal à un héros. Mais les chats et les rats savent se battre, et ont un talent de 5,

voir 6 ou 7 pour vous mordre et vous griffer. Il n'est pas dur de jeter un chat d'un geste, mais un chat ou un rat, c'est agile, genre 7 ou 8 en Agilité. Un chat voit parfaitement, et le surprendre est difficile, il a sans doute 10 d'Instinct...

Maintenant, imaginez un tigre, ou un rat géant?... La même chose, mais avec une Force et un Corps de 10 voir 12 ou plus...

Des enfants de 8 ou 9 ans qui s'entraînent au ballon dans la cours de l'école ont au mieux 3 en Force, peut-être 4, voir 5 en Agilité. Mais c'est leur talent en sport qui fait la différence, en général, ils vont avoir 0, voire 1, puisqu'ils n'apprennent que peu, ou pas, mais l'un d'eux qui est dans un club de sport ou passe ses soirées libres à jouer à la balle peut très bien avoir 4, ou 5. Et a une chance de ridiculiser un adulte moins entraîné.

L'informaticien de base est une personne commune, il a disons 5 d'Intellect, et comme c'est un professionnel sans grande envergure, il a 5 ou 6 en talent. Mais prenons le jeune génie qui débute à peine, mais qui a 8 ou 9 d'Intellect, et ce même avec un talent de 3 ou 4, et notre informaticien de base se sent vite frustré par le génie.

Un adulte moyen ne sait pas se battre. Il a 4 à 5 de Force, seuls des solides gaillards comme des travailleurs de force ont plus. Il n'a en général pour une personne faisant sa petite vie rien dans un talent de combat. Un petit voyou aura lui 3, ou 4, comme le petit gars qui fait du judo deux ou trois fois par semaine. Un flic a en général un Instinct moyen comme tout le monde, mais il sait tirer (4 à 6) alors qu'un militaire lui est entraîné, il aura 5 à 7 en tir, et sûrement autant en Instinct. Finalement, un champion local d'arts martiaux a sûrement des traits comme Agilité ou Force entre 5 et 7, et 7, voire 8 en arts martiaux.

Un petit sportif a au mieux trait+talent égaux à 10-11. Un bon athlète de niveau interrégionale plutôt 12 à 15. Un champion national va de 16 à 17, et un athlète olympique commence à 18, au moins.

Niveau	Trait	Talent
1	Caca, pas bien, handicapé, bébé, mutilé, ad nauseum	Débutant, amateur, bleu
2-3	Faible, grabataire, enfant	Amateur éclairé, sait ce qu'il fait.
4-5	La moyenne basse, la référence du péquin de base	Niveau professionnel bas, débutant dans le métier
6	La moyenne haute, moyenne habituelle des héros	Niveau professionnel moyen dans ce talent
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, maximum théorique de trait des personnages à la création	Niveau de talent rare, professionnel très recherché
11 et +	Dépasse les possibilités théoriques d'un être humain	Dépasse les talents habituellement accessibles d'un être humain

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

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.

Difficulté	Référence	Qualité de 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	Difficile 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).	Haute 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)
25	Très dur 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.	Excellente Qualité excellente, un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit agir dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	Héroïque Difficulté presque impossible, demande à être très doué compétent, ou chanceux. C'est une difficulté franchement héroïque.	Prodigieuse Qualité prodigieuse, un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine en théorie impossibles.
35	Impossible Théoriquement impossible, parce que personne ne peut oser ou imaginer croire y arriver. Sortez les points de Destin	Miraculeuse Qualité unique, un exploit à tout point de vue, difficile d'imaginer l'atteindre sans un « miracle », sortez les points de Destin.

Quelques exemples de difficulté d'Actions:

- Frapper une personne qui ne voit pas le coup venir: 10 (et souvent avec des Augmentations gratuites).
- Sauter par dessus une petite balustrade: 10
- Noter une plaque d'immatriculation d'une voiture qui roule: 10
- Reforger une lame cassée, ou réparer une radio (dans les deux cas, avec tout le matos pour le faire, et toutes les pièces): 10
- Faire un beau saut en longueur: 15
- Raconter un bobard rapide pour gagner un petit peu de temps: 15
- Toucher une cible en plein combat: 15 en général (ou son score défense ou d'esquive)

- Entrer dans un réseau informatique privé ou sécurisé d'une personne ou d'une petite société: 15
- Lancer un panier de basket surprenant, ou toucher une cible au concours de lancer de dague: 15
- Esquiver une foule dans une rue en courant follement: 15
- Recharger les balles du barillet de son colt alors que ça tire de partout: 15
- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille (avec le matériel): 15
- Viser une cible à quelques mètres dans la foule: 20 au moins
- Toucher le centre d'une cible de tir sportif: 20
- Sauter d'un toit à l'autre sur un bond de trois mètres à faire: 20

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

- Télécharger un dossier informatique et le copier sur un support en situation périlleuse: 20
- Mentir effrontément à un agent de police ou un psy: 20
- Défaire des cordages ou des menottes en ayant un peu de temps et des outils improvisés: 20
- Sauter d'une balustrade pour se raccrocher à une poutre par les mains: 20
- Marcher sur une corde raide en altitude: 20
- Sprinter sans perdre de vitesse au milieu d'une foule: 25
- Changer de personnalité pour tromper un enquêteur: 25
- Planter la lame de sa dague dans le manche d'une autre dague: 25
- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en très peu de temps: 25
- Courir sur un rebord de toit, ou une corde raide: 25
- Deviner, ou apercevoir, la présence d'une personne qui a eu du temps pour se camoufler, et le matériel nécessaire: 25
- Casser les codes d'un logiciel confidentiel protégé par des sécurités de grande entreprise: 25
- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame: 25
- Courir sur un toit branlant d'un bâtiment qui s'effondre: 30
- Sauter d'une voiture lancé à pleine vitesse, à une autre: 30
- Pirater un serveur gouvernemental pour avoir les accès pour « éteindre » les systèmes d'une ville: 30
- Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel: 30
- Tirer sur une zone précise d'une cible alors qu'on est en train de glisser sur le dos à une vitesse démente: 30
- Décoder un signal extra-terrestre en une nuit et le pirater en hexadécimal: 30
- Tromper efficacement un profiler face à face qui connaît votre dossier: 30
- Piloter un engin jamais testé, et jamais vu: 30
- Courir sans s'arrêter dans un enfer de feu où tout s'effondre autour de vous: 35
- Exécuter des manoeuvres d'art martiaux sur une corde raide au dessus des toits: 35
- Trancher un cheveu de votre cible en plein combat alors que vous avez six adversaires contre vous: 35

- Battre de vitesse une Intelligence Artificielle en décryptage: 35
- Réussir une opération chirurgicale en plein champ de bataille et avec un couteau suisse et une petite boîte de première urgence: 35

LE JET DE DE OUVERT

Le jet de d10 quand on tente un Test d'Action est dit ouvert:

C'est à dire qu'à chaque fois qu'on fait 10, on relance le dé, et on additionne, si on refait 10, on relance encore, etc...

Par contre, à l'inverse, si on fait 1, on relance le dé et on soustrait, et là, si on fait 10, on continue à relancer, mais en soustrayant toujours, etc...

Très Optionnel : Echec Critique:

Très optionnel ici, puisque le système générique d'Openrange couvre le principe de la gestion des actions héroïques et de leurs conséquences en cas d'échec. Mais l'option est présentée ici à titre d'exhaustivité. Moi, je serai vous, je l'appliquerai pas, mais vous êtes grand :

Comme on l'a vu plus haut, faire 1 sur le dé fait que l'on relance le dé et qu'on le soustrait à son total trait+talent. On peut échouer complètement, catastrophiquement, à la condition qu'après avoir fait un 1 et relancé, on obtient un tel score à soustraire que le résultat trait + talent - le jet à soustraire est égal à moins de 10. Cela arrive très rarement, mais veut dire que le personnage a fait une catastrophe. On appelle cela Echec Critique.

La catastrophe est à voir selon la situation et le MJ, mais c'est forcément quelque chose soit de très négatif, soit de très comique. Je préconise personnellement le coté comique, mais dans des situations dramatiques, cela peut être difficile, tout dépend de l'ambiance que le meneur de jeu décide de donner à sa campagne, et son orientation. Par contre, je déconseille qu'un échec critique puisse tuer le personnage, ou alors c'est une sanction absolue. Nul joueur n'apprécie de payer cher une pénalité seulement due à un mauvais jet de dé. Mais encore une fois, le meneur de jeu est seul juge. Un Echec Critique ne doit pas être une sentence punitive, mais une cause de drame ou de rebondissement compliqué, mais qui, en situation de combat, par exemple, peut signifier que le personnage est vaincu, son arme enrayé, tombée, brisée, ou l'ayant blessé soi-même, et son adversaire n'ayant aucun effort à prendre le pas.

TEST IMPOSSIBLE

Comme on relance dès qu'on fait 10, on a toujours une petite chance de réussir une Action, fut-elle en apparence impossible.

Il ne vaut mieux pas trop compter dessus, l'Openrange offre assez de moyens de réussir un exploit sans n'avoir à compter que sur une chance sur 10 de le réussir.

Cependant, le meneur de jeu est tout à fait libre de décider que le joueur ne PEUT PAS tenter de test d'Action car il considère que le personnage n'a, dans la situation présente, aucune chance de réussites.

En général ces cas arrivent quand simplement les conditions ne sont pas remplies pour y arriver: sans outils, ou même quelque chose qui y ressemble, personne ne peut réparer un moteur, par exemple. Si un

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

personnage n'a pas les outils pour tenter une Action, ou que la logique ou la cohérence rend de toute façon impossible la tentative, le meneur de jeu annonce simplement: tu ne peux pas.

Voici une liste des cas où un test d'Action peut être considéré comme impossible :

- Action d'artisanat ou technologie sans les outils appropriés.
- Test de langues étrangères, de lecture ou écriture, si on a pas au moins un talent de 1.

- Test de Science ou de connaissances formelles, comme Biochimie, ou Informatique, Electronique, si l'on vient d'un milieu social ou culturel trop éloigné ou différent.
- Test de Pilotage, selon les mêmes soucis, si le meneur de jeu le considère (on peut imaginer que comprendre comment diriger une voiture peut être possible, mais piloter un avion l'est moins).

LES AUGMENTATIONS

Maintenant que nous avons vu ce que veut dire faire une Action -et la réussir ou la rater- nous allons parler de ce que veut dire tenter une Action héroïque, exceptionnelle, c'est à dire rajouter un effet spécial à son Action.

Le principe est qu'a priori, par exemple, tout bon mécano réparera un moteur en un temps record si il y est forcé. Ça, cela reste une action moyenne, la norme d'une Action en situation de stress, donc une difficulté de 15. Mais imaginons que notre mécano a besoin de le faire encore plus vite, ou de faire de ce moteur basique un moteur boosté? Ou amélioré? Il décide alors lui-même d'augmenter la difficulté de son action, pour obtenir ce qu'il souhaite. Et ce qui marche pour le mécano marche pour tout, y compris pour le personnage qui veut faire plus de dégâts sur un coup de poing, battre un record de saut en longueur, ou viser une cible de la taille d'une cigarette à 50 mètres avec un pistolet. Tous décident de faire quelque chose de spécial et que l'on peut facilement qualifier d'exceptionnel ou héroïque.

Et dans Openrange, on appelle cela une tenter une Augmentation.

Une Augmentation, c'est le fait de décider de soi-même de supporter une difficulté supplémentaire pour réussir une action d'une manière plus efficace et en tirer un avantage concret. Les Augmentations servent à beaucoup de chose, de la réparation à la conception, en passant par les exploits sportifs, de pilotage ou encore le combat.

Une Augmentation à la base est une difficulté rehaussée de 5.

Si vous deviez faire 15 sur le total trait+talent+dé, vous devrez donc faire 20, pour une Augmentation.

Chaque Augmentation monte donc de 5 en 5, ce qui veut dire que tenter trois Augmentations dans cet exemple monte la somme à réussir à faire de 15+15, soit 30.

DECLARER DES AUGMENTATIONS, NOMBRE D'AUGMENTATIONS POSSIBLES

Une Augmentation se décide avant le Test d'Action, et modifie alors la difficulté, de 5 par Augmentation décidé (donc 3 Augmentations égal +15 au jet de dé).

On peut déclarer autant d'Augmentations que le score du Trait associé à l'Action tentée divisé par deux au maximum, arrondi à l'inférieur.

Par contre, les Augmentations gratuites ne comptent pas dans ce maximum.

EXEMPLES D'EMPLOI D'AUGMENTATIONS

Les exemples ci-dessous sont très génériques et servent de modèles, les Actions et Manoeuvres de combat seront décrites au chapitre sur le combat, mais cette table de référence sert pour donner une idée de ce que veulent dire les Augmentations. Entre parenthèse, la difficulté de ces Actions, à comparer avec les exemples de Difficulté plus haut qui offrent un aperçu de ce que signifient ces Augmentations à tenter sur un Test.

En combat, avec 1 Augmentation, et plus (difficulté de base de 20) :

- Gagner une Augmentation de dégâts: +1d10, on peut prendre plusieurs Augmentations pour rajouter des d10 de dégât.
- Feinter: gagner une augmentation gratuite contre cet adversaire au coup suivant, pour par exemple avoir +5 au Test pour le toucher, ou faire un effet spectaculaire, comme le « z » sur la chemise du bout de l'épée.
- Protéger: donner une Augmentation gratuite pour parer/esquiver à un allié en combat, rajouter des Augmentations. Il faut que l'allié soit au contact, et il gagne les Augmentation dès que le jet est effectué -et réussit.
- Viser un membre ou le torse, en général : pour toucher la zone, pas d'effets sauf décision du MJ, un peu comme pour feinter, le but est un effet spectaculaire.

En combat, avec deux augmentations au moins (difficulté de base de 25):

- Renverser son adversaire: ou le faucher, ou toute autre manoeuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Tenter la manoeuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- Saisir son adversaire: Ou pouvoir tenter plus facilement de le neutraliser par la suite, ou de le tenir, si une telle manoeuvre réussit, le joueur gagne une Augmentation gratuite pour neutraliser son adversaire à sa prochaine action de combat. Tenter la manoeuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

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

En combat, avec trois augmentations au moins (difficulté de base de 30):

- Neutraliser son adversaire: ou le désarmer, l'handicaper ou toute autre manoeuvre d'arts martiaux ou de combat faite pour battre son adversaire en un coup. Si la manoeuvre réussit, l'adversaire est considéré comme neutralisé, c'est à dire vivant, mais sonné ou en fâcheuse posture pour arriver à agir. Tenter la manoeuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- Viser un point très précis du corps: Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, etc, ce qui peut aussi avoir des effets précis au choix du personnage et du MJ (voir plus haut)
- Mutiler son adversaire: soit tenter d'infliger une blessure grave et permanente à l'adversaire à un lieu handicapant. Cela demande un test en Opposition, et s'il est réussi, l'adversaire subit une Blessure Grave (voir combat), même si les dégâts ne le justifient pas, dont l'effet est lié à la zone touchée.

En combat, avec quatre augmentations au moins (difficulté de base de 35):

- Tuer: Aussi simple que ça, et aussi mortel, le but est d'infliger une Blessure Mortelle et ce quels que soient les dégâts réels de l'attaque. Une blessure mortelle n'est pas la mort immédiate à tous les coups, mais selon la zone touchée que le personnage a pu atteindre, et selon l'arme, il n'y aura pas photo. Le test est bien entendu en Opposition.

Actions physiques, ou de perception, de recherche, et exploits:

Les Augmentations dans des actions physiques/actives ont en général comme effet que chaque Augmentation permet de réussir l'action entreprise de 150%. Si on veut courir plus vite, une Augmentation vous donne + 50% de vitesse. Cela fonctionne aussi bien pour courir, par exemple, qu'en pilotant, permettant de gagner de la vitesse, ou de la distance. Quelle que soit l'action, si on peut l'estimer en terme de gain de résultat, chaque Augmentation en augmente le résultat ou l'effet de 50% en plus (donc deux Augmentations réussies, égal +100%, ou (200% le double) de l'effet/résultat initial). Mais cela marche aussi pour chercher des indices ou des informations. Plus on aura tenté d'Augmentations, plus on aura de réponses, ou d'indices. Pour se faire une idée, les exemples de difficulté du paragraphe: Table de Référence des difficultés à un Test d'Action sont là pour ça.

On définit une action physique/active comme toute action qui peut, à un moment où un autre, être en opposition contre quelqu'un. Se battre dans une joute de piratage informatique revient au même qu'une course à cheval, ou une recherche effrénée d'une personne qui essaye de vous fuir.

Voir plus bas pour les règles d'Opposition.

Cela veut dire par exemple que l'on peut tenter de prendre des Augmentations pour esquiver des coups ou des balles, forçant le ou les adversaires à subir ces Augmentations en difficulté à leur test.

Ce qui marche pour l'esquive marche pour une course-poursuite, ou du dog-fight, un piratage informatique, ou cacher un objet ou se dissimuler.

Ce système peut être aussi employé pour gagner une ou plusieurs Augmentations gratuites dans l'action qui suivra.

Par exemple étudier le terrain d'une course permet de gagner une avantage quand on courra sur celui-ci, ce qui peut très bien être appliqué à étudier les plans d'un lieu pour y pénétrer sans se faire voir, et bien sûr on peut faire la même chose pour pirater un système si on a pu en étudier la structure d'avance.

Ce système peut s'appliquer au travail et à l'artisanat: prendre du temps et des efforts pour préparer un chef-d'œuvre rend la réalisation de celui-ci plus facile.

Artisanat et travail:

En général, une Augmentation affecte simplement la qualité du travail. Cela a comme effet principal que plus un travail a été réussi avec X Augmentations, plus il apporte au bénéficiaire de ce travail d'avantages liés à ce X Augmentations.

Ce résultat peut être un objet, un programme, un dossier, un rapport, ou des informations pour permettre une autre action.

Pour un bonus de +1, une Augmentation suffit, pour un bonus de +2 à 3, il faut compter 2 à 3

Augmentations, et une Augmentation gratuite peut demander 4 Augmentations et plus.

En général on considère qu'une Augmentation réussie augmente le résultat, les effets, la valeur de l'objet de 150%. Donc, avec deux Augmentations, l'objet pourrait valoir en terme de qualité le double de sa valeur initiale. Et le triple après quatre Augmentations.

Openrange proposera dans chaque module générique consacré aux artisanats et à la technologie une table sur les effets des Augmentations et comment s'en servir pour réaliser des objets et oeuvres spécifiques et améliorées.

LES AUGMENTATIONS GRATUITES

Les Augmentations Gratuites sont un bonus de 5 à un test d'Action,

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

que l'on peut donc rajouter au résultat du test quand on tente une Action. Ces Augmentations gratuites servent donc tout simplement à tenter les Augmentations -voir plus haut- et à plus facilement les réussir.

Les Augmentations gratuites viennent en général de trois sources:

- Les personnages d'Openrange sont définis en Archétypes de héros, chaque archétype a comme avantage une Augmentation Gratuite dans des Actions qui couvrent le domaine de prédilection de son choix.
- Les personnages peuvent avoir une Augmentation Gratuite due au fait d'avoir l'avantage d'une spécialisation dans un talent.
- Les personnages peuvent enfin avoir des Augmentations Gratuites en récompense d'un test d'action avec des Augmentations prises pour préparer ou améliorer une Action qui va suivre, comme étudier le terrain avant une course, feinter son adversaire pour réussir une action de combat compliquée, etc...

On peut donc pour réussir un Test d'Action avec des Augmentations se servir de sa ou ses Augmentations Gratuites. Ce qui facilite d'autant la somme de difficulté à atteindre. Ces Augmentations Gratuites ne COMPTENT pas le nombre maximal d'Augmentations qu'un joueur peut tenter pour un Test d'Action.

ET SI ON RATE UN TEST D'ACTION AUGMENTÉ ?

C'est bien de vouloir accomplir un exploit, mais quand on se vautre, il faut alors en payer les conséquences.

Le principe est simple:

Pour chaque Augmentation prise lors du test d'Action manqué, l'adversité du personnage gagne autant d'Augmentations gratuites à sa prochaine Action. L'adversaire du personnage peut donc ainsi faire un exploit en profitant gratuitement d'Augmentations pour faire un effet spécial -voir ci dessus.

L'adversité en question peut être passive.

On a pas toujours un adversaire devant soit, et un mur que l'on voulait franchir d'un bond ne peut pas vous coller une baigne en réponse à votre échec. Dès lors, le meneur de jeu a simplement la liberté de se servir des Augmentations du personnage qui a manqué son action pour imaginer les conséquences de l'accident. Il est donc libre au choix de décider qu'il n'y en a aucunes, ou que cela se traduit par l'éventualité d'une blessure, avec autant de dés 10 que

d'augmentations échouées, par exemple, ou d'imposer au joueur un test de talent pour essayer de se « rattraper » avec comme difficulté supplémentaire toutes les Augmentations échouées au test. Le meneur de jeu reste seul juge, en toute cohérence... rater une Action avec Augmentations contre une difficulté passive peut simplement se traduire par rien de plus qu'un raté.

LES TESTS D'ACTION OPPOSES

OPPOSITION PASSIVE

Le cas le plus courant :

Celui qui agit lance $Trait+talent+jet$ contre difficulté : $Trait \times 3$ de la personne visée.

En exemple, un pickpocket désire choper la belle bourse d'un marchand, il va donc faire son petit test de Manipulation avec comme difficulté par exemple l'Instinct du marchand $\times 3$. Le marchand ayant 6 dans ce trait, cela donne donc $(6 \times 3) = 18$. Il faudra que notre voleur fasse plus de 18 sur son jet pour repartir avec la bourse pleine.

Ce cas est le plus courant. La cible n'a pas de jet à faire et se défend donc de manière passive, ses Traits $\times 3$ étant la difficulté de l'action à réaliser pour celui qui agit.

Cela fonctionne pour tout les cas où la cible de l'Action ne peut, sur l'instant, s'opposer à l'action dont elle est victime.

Quelques exemples :

En artisanat, un test manqué avec Augmentation peut se traduire par la défection d'une pièce. Avec une augmentation, ce sera un soucis mineur, mais avec trois ou quatre, on peut très bien décider qu'il s'agit de la perte de l'un des composants chers, voir du gâchis de tous les composants. Tout artisan gardant cela en tête, prévoit toujours de pouvoir avoir des constituants de rechange pour reprendre ou finir le travail. Un artisan peut décider aussi de perdre, à la place de constituants, autant de Points de Travail que le nombre d'Augmentations échouées à son Test, ce qui évite de perdre les constituants.

Lors d'une manœuvre acrobatique, le plus simple est de décider d'une blessure suite à la manœuvre, avec autant de d10 que d'Augmentations échouées. Bien sûr si on parle de manœuvrer à 200 mètre de haut sur une poutre au dessus du vide, le choix le plus raisonnable est la chute et un personnage plat et mort. Mais rien n'interdit au MJ de décider le rattrapage du personnage mais avec une blessure comme ci-dessus.

En cas de recherche d'informations ou d'enquête, on peut considérer que chaque Augmentation raté fait qu'un indice devient plus difficile à analyser, ou est perdu. On décrit plus haut que l'on peut aussi décider que le personnage aura à subir pour retenter d'analyser une information ou un indice autant de plus + en difficultés que d'Augmentation échouée. Dans ce cas, il est clair que le personnage a meilleur temps de laisser sa place à un autre qui à priori n'a pas de raison de subir cette difficulté.

OPPOSITION ACTIVE

Là, c'est les deux protagonistes qui font leur test trait + talent + jet, et comparent les résultats au Trait de chaque protagoniste que le MJ pense être la base de l'opposition $\times 3$ (ou une difficulté choisie par lui, par exemple dans un concours de tir où tout le monde doit toucher une cible de difficulté X).

Celui qui fait le plus haut score en ayant dépassé la difficulté du Trait $\times 3$ opposé est celui qui réussit l'Opposition.

S'il y a égalité, ou échec des deux cotés, l'Opposition devra être retentée à l'action suivante, soit

dès le tour suivant, par exemple pour un concours de lutte, soit après

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

quelques dizaines de minutes si c'est une joute verbale ou une partie d'échec.

AUGMENTATIONS EN OPPOSITION

C'est là qu'une opposition devient terrible:

Le personnage qui a le plus haut score en talent peut décider de pimenter l'Opposition en prenant des Augmentations : avant de jeter le dé, alors que l'opposition commence, il déclare prendre une Augmentation. Pour une qu'il prend, il force son adversaire à devoir faire de même, et celui-ci a alors le choix entre deux options:

- Lancer le dé en premier, et tenter de faire le plus haut score et réussir à dépasser le Trait employé en Opposition plus les Augmentations prises,
- Ou pouvoir lui-même déclarer une Augmentation, et laisser la main à son opposant, qui soit jette le dé, soit déclare une autre Augmentation.

Hors, on ne peut déclarer plus d'Augmentations que Trait/2. Le premier à ne pouvoir ou désirer déclarer de nouvelle Augmentation doit jeter les dés.

S'il échoue, il perd le duel, et son adversaire n'a pas à jeter les dés pour faire son Test.

S'il réussit, son opposant jette lui aussi les dés, et si celui-ci réussit, c'est alors celui qui a obtenu le score le plus élevé qui gagne.

Celui qui gagne l'Opposition a alors le droit d'utiliser de ses Augmentations pour obtenir l'effet qu'il désire, comme décrit plus haut à: Exemples d'emploi d'Augmentations. Ce qui peut mener à réaliser un exploit, vaincre, humilier, voir tuer net son adversaire, selon les conditions et les actions qui ont provoqués cette Opposition.

Ces règles sont valables pour toute forme d'opposition : le duel au pistolet en est un exemple que l'on verra dans les règles de combat, la joute orale, ou le concours de regard intimidant, la lutte de préparation stratégique entre généraux en sont d'autres, mais les exemples sont illimités.

BIDULOIZER DES CHOSSES

Une Action consistant à construire ou réparer quelque chose prend du temps, ce qui se calcule en Points de Travail. Un Point de Travail (PT) est égal à une demi-journée de travail ou une Augmentation. On ne peut gagner que deux PT par jour (Une journée n'a que 24 heures), le reste des PT que l'on peut gagner en un jour dépend des Augmentations que le personnage va décider de prendre.

Pour construire quelque chose, on définit la difficulté de la tâche à accomplir (15 est la moyenne d'un travail important) et le nombre de Points de Travail à obtenir (par exemple, pour forger une épée, ce sera 6 PT, on considère que cela prend trois jours).

Le personnage fait son Test du talent concerné, et s'il réussit, il gagne donc un PT pour une demi-journée de travail. Le personnage peut décider de prendre des Augmentations pour augmenter le nombre de PT qu'il va gagner, selon la règle habituelle des Augmentations, c'est à dire qu'une Augmentation égal 1 PT de plus par demi-journée de travail.

Plus on essaye de faire beau, plus cela prend de PT. Une épée tout à fait normale demande trois jours de travail (6 PT à faire), c'est à dire réussir six fois un Test d'Action, pour atteindre en jetant le dé la difficulté moyenne et habituelle de 15. En général, c'est la norme de base dès qu'on réalise un objet, mais le MJ peut décider que ce pourrait être moins, ou plus, cela est conditionné par les outils et les moyens qu'on a à sa disposition.

Si on veut une belle épée, par son prix ou sa qualité, on doit y consacrer des Augmentations qui vont venir augmenter la difficulté de base de 15. Dans notre exemple ici, notre artisan a décidé que l'arme sera souple et légère, offrant un bonus de 1 aux tests de celui qui la maniera. La difficulté est donc de 20.

Enfin, tout travail dans le temps prend 150% du temps de base par Augmentation consacré à la qualité de l'objet (+50% par Augmentation) Donc s'il fallait 6 PT, c'est à dire 3 jours de travail, il en faudra 150% pour ce bonus: $6 \times 1,5 = 9$ PT: 4 jours et demi de travail au lieu de trois.

Imaginons que notre artisan veuille l'épée assez belle, en plus de sa qualité qui conférera un bonus à celui qui la maniera; il rajoute une Augmentation afin de justifier ce travail, donc rajoute 150% du temps de travail de base.

Au final, l'arme prend le double de temps nécessaire, puisque nous avons deux Augmentations consacré à la qualité et à l'esthétique de l'objet (donc 200% du temps de travail de base, ce qui nous fait 12 PT): 6 jours. L'artisan aura fait une épée de belle facture, légère et souple dans le délai de six jours. A la condition d'avoir réussi son test Augmenté à CHAQUE demi-journée de travail. Comme son jet a été Augmenté deux fois (donc +10 au jet) il aura du réussir 12 tests à Difficulté 25. Il a intérêt à être un bon artisan, ou avoir pu accéder à des Augmentations gratuites de diverses sources pour parvenir à faire cette arme dans les temps.

Les sources en questions peuvent être un bon atelier, ou une préparation méthodique, avec plans, schémas et constituants, pour assurer d'avoir des Augmentations Gratuites par avance. Un aide, ou un ouvrier peuvent aussi fournir des Augmentations Gratuites (voir plus loin).

Les Augmentations en Oppositions dans le jeu:

Les Augmentations en Opposition sont un choix qui n'est que finalement rarement pris par les joueurs. C'est une option dramatique faite pour simuler ces fameux duels et joutes entre deux grands adversaires confrontés l'un à l'autre. Il est conseillé de ne les employer que dans des cadres et des scènes dramatiques, ou pour gérer d'un coup et facilement des actions opposées sur le long terme qui en fait auraient demandé énormément de règles, comme le résultat d'une bataille, d'une partie d'échecs, et autres actions qui prennent du temps, et ont comme conséquence toujours ou presque la défaite de l'un des deux protagonistes.

Un Test manqué sans Augmentation fait perdre à l'artisan le PT qu'il aurait gagné en réussissant le Test. Cela veut dire que donc a priori un artisan ne peut pas échouer totalement. Le fait est que si l'artisan construit ou répare quelque chose, tout est question de temps et d'opiniâtreté. Le seul cas où un personnage ne peut PAS y arriver tient à la règle du Test Impossible.

TRAVAIL D'ÉQUIPE

C'est d'ailleurs pour cela qu'il est intéressant quand on construit ou que l'on répare de faire un premier Test pour estimer le temps que la construction ou la réparation prendra.

Un test manqué avec Augmentation peut se traduire par la défection d'une pièce. Avec une augmentation, ce sera un soucis mineur, mais avec trois ou quatre, on peut très bien décider qu'il s'agit de la part de l'un des composants chers, voir du gâchis de tous les composants. Tout artisan gardant cela en tête, prévoit toujours de pouvoir avoir des constituants de rechange pour reprendre ou finir le travail. Un artisan peut décider aussi de perdre, à la place de constituants, autant de Points de Travail que le nombre d'Augmentations échouées à son Test, ce qui évite de perdre les constituants.

Le travail d'équipe marche selon deux méthodes :

Soit on peut diviser le travail en plusieurs petites tâches et chaque artisan se partager le travail, et fait ses Tests, ce qui représente moins de PT à faire par personne, puisque le travail est divisé selon les tâches. Ce n'est envisageable que sur un travail qui peut être divisé en tâches. Si plusieurs personnes travaillent sur une tâche qu'on ne peut pas diviser en plusieurs travaux –exemple, sur un seul bijou d'un tenant- ils se gênent. Ils peuvent faire leurs Test, et s'ils sont réussit, accumuler leurs PT, mais chaque personne en plus de 1 fait subir une Augmentation à tout le monde.

La seconde méthode consiste à avoir des aides et assistants, ce qui

Exemple de quelques constructions et créations en TP

PT	Exemple	PT	Exemple
1	Objet simple, petit outil mécanique de base, pelle, pioche, briquet, lampe.	30	15 jours de travail (un mois de travail en terme d'horaires classiques). Achever un dossier financier complet, ou rédiger un programme informatique à fonctions complexe, monter une voiture de sport à partir de toutes ses pièces ou réaliser une cotte de maille
2	Objet complexe, mais d'un seul élément, râteau, soc de charrue, étriers, petit sac, bourse, petit artisanat. Monter un ordi dont on a toutes les pièces est de cet ordre.	50	Deux mois de travail intensif, achever le montage d'une société, ou l'assemblage d'un véhicule complexe (un camion, une catapulte), réaliser un dossier de master, ou un projet de programme utilitaire, cultiver une parcelle de terrain de la taille d'une ferme moyenne.
5	Objet complexe demandant quelques éléments, arme simple en général, les épées et dagues, haches, etc, ont en moyenne 6 PT.	100	Peindre un portrait en pied et en grandeur nature avec une qualité la plus réaliste possible, réaliser le dossier comptable d'une société moyenne, inventer un modèle de petit véhicule et construire son prototype, réaliser une armure de plaques complète.
10	Objet structurel complexe, dont toutes les pièces sont prêtes, mais demandent un travail, comme souder les pièces d'une carte-mère, ou forger une épée à partir de minerais de fer et de matériaux bruts. Monter un moteur de voiture et son arbre de transmission entre dans cet ordre.	200	Construire une petite maison de pierre, ou équiper une maison familiale de la toiture aux canalisations en passant par les dallages et planchers.
15	Un travail qui prend une semaine, comme réaliser un site internet complet avec quelques fonctions interactives, ou préparer un champ de semis de taille moyenne (un seul homme)	300	Huit mois de travail intensif, construction d'un immeuble, ou planchage sur des plans complets de gros véhicule innovant, ou d'un bateau de plaisance assez grand.
20	Modifier une voiture entièrement, d'une caisse de base faire un véhicule entièrement tuné, ou construire une selle et un harnachement. Temps moyen de confection d'un costume complet.	plus de 300	<i>Voir : Gros chantiers et Echelle de Réalité</i>

Bien sûr, si notre artisan était un génie, et fort doué, il aurait pu encore prendre une Augmentation de plus pour réaliser son travail plus vite. Chaque Augmentation pour gagner du temps réduit le temps de travail nécessaire de 150%.

n'est pas non plus forcément applicable. Ils préparent le travail, tendent les outils, rangent, organisent et administrent, et font d'autres tâches annexes.

Ils doivent bien sûr avoir le Talent d'artisanat adapté à la tâche, même

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

avec un 1. Le premier assistant offre une Augmentation gratuite pour la tâche à faire, les autres un +1 au dé. Mais on ne peut ainsi accumuler pas plus de 2 Augmentations.

Si le premier assistant n'a aucune compétence dans le domaine, il peut quand même s'avérer utile, et ainsi fournir un modeste +1.

GROS CHANTIERS ET ECHELLE DE REALITE

Ce tableau n'inclue pas les plus gros chantiers; pourquoi ?

Le fait est que ce tableau ne servirait plus à rien au-delà des chantiers plus ou moins accessibles à dimension humaine. Au-delà, on parle de dimension d'Echelle supérieur (voir les règles d'Echelle de Réalité), et donc un humain seul ne peut pas réaliser de telles œuvres.

LES NIVEAUX PSYCHIQUES ET LES ACTIONS

Les Niveaux Psychiques 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 annoncés.

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 Spires.

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

LES POINTS DE DESTIN

Les Points de Destin sont le joker des personnages, héros comme adversaires, ce qui veut donc dire que vos grands ennemis en ont aussi. Les points de Destin servent à échapper à la mort, à tenter de réussir une action échouée, ou encore à changer d'Echelle (voir plus loin).

LES TROIS EFFETS DE BASE DES POINTS DE DESTIN

En en dépensant un, on annule tout les dommages d'une blessure subie, y compris le fait de mourir. En gros, c'est un super-joker.

Néanmoins, selon les cas, le personnage peut ressortir de là dans des situations spéciales, selon la fantaisie du meneur de jeu. Il est à conseiller de donner une leçon au joueur qui emploie ce talent pour survivre à une blessure qui l'aurait tué après une erreur de sa part (« je

Donc selon la règle des Echelles de Réalité, pour de la grande recherche, ou de grands projets, il faut une équipe de travail. Une équipe de travail est à la base une dizaine de personnes – sans compter des aides, des assistants, et autres manœuvres, à l'échelle des machines. Pour celle des géants, on parlera d'une centaine de personnes.

Si ainsi on imagine cette notion, un engin de chantier ou un jet, qui reste un engin de taille modeste, est à échelle des machines un travail de 10 à 20 PT. Un avion de ligne tape à 50 et les plus gros Airbus à 100 ou 200.

Ces points seront revus en détail dans les modules générique consacré aux artisanats et à la technologie en indiquant les PT et les Echelles à la construction de certains objets.

t'avais dis qu'attaquer seul ce groupe de malfrat était suicidaire », car si tout les dommages subis sont annulés, des dommages qui auraient du provoquer la mort peuvent être simplement considérés comme ayant eu lieu, mais sans l'entraîner (mais cela ne retire par exemple pas la possibilité de perdre un morceau de son intégrité)

En en dépensant un, le personnage peut décider de remplacer le résultat de son dé par un 10 (sans cependant avoir le droit de relancer le dé, comme le veut la règle habituelle des 10 au dé). Il peut décider de faire cela y compris après avoir lancé le dé de son Test d'Action, afin de se donner peut-être la chance de réussir ce qu'il voulait tenter en remplaçant un mauvais jet de dé par un 10, le meilleur jet possible au dé.

Enfin ils permettent pour UNE seule et unique action de « changer d'échelle », permettant d'affecter une échelle supérieure comme si on était à son échelle (voir « échelle de réalité »).

Un point de Destin permet aussi d'annuler l'emploi d'un autre Point de Destin quand celui-ci, dépensé par un PNJ important, a été employé pour annuler des dégâts mortels.

Optionnel:

Un meneur de jeu est en droit d'accepter qu'un joueur dépense un point de destin au bénéfice d'un autre personnage joueur, avec les mêmes effets que plus haut, s'il n'a PAS dépensé de Point de Destin lui-même pour l'Action qu'il fait, ou subit.

GESTION DES POINTS DE DESTIN

- Un personnage, quoi qu'il arrive, ne peut avoir plus de 5 points de Destin de réserve.
- On ne peut dépenser qu'un seul point de Destin à la fois.
- Un point de Destin ne peut aller contre la volonté du meneur de jeu. Ce qui veut dire que si aucune raison cohérente ne permet d'appliquer l'effet du Point de Destin dépensé, et que le meneur

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

de jeu juge qu'il est inutile, ou impossible, d'en dépenser, le joueur ne pourra l'employer, y compris pour sauver les fesses de son personnage.

rappel: Openrange est un système simulant séries et films héroïques. Si le joueur dépense un Point de Destin pour survivre à une explosion atomique, alors qu'il essaye tant bien que mal de fuir et se cacher, le meneur de jeu doit se garder en tête que les miracles arrivent, et que les points de Destin sont là pour ça. Mais il a aussi le droit de décider à son jugement, bien sûr, que dans sa vision des choses, c'est un abus.

- Un personnage regagne un point de Destin au début de chaque aventure, mais seulement s'il n'en a plus... les Points de Destin en plus doivent être payés avec des Points d'Expérience (ou les Points de Création à la création du personnage), et une fois dépensés, le sont une fois pour toute, et doivent être rachetés.

L'ECHELLE DE REALITE

Le principe de l'échelle de réalité sert à gérer l'interaction entre les différentes échelles de grandeur des intervenants du jeu. En bref, gérer ce qui se passe quand un personnage se retrouve face à une très grosse bestiole, que cela soit un dragon, ou un char, et ce qu'il peut espérer faire face à une telle opposition.

Il existe trois échelles de réalité, à la base:

- **L'échelle humaine :** Tout ce qui reste à l'échelle disons biologiquement et techniquement humaine. Ici, on parle des humains, de la plupart des animaux en dessous de la demi-douzaine de tonnes, des voitures individuelles aux camionnettes, des armes anti-personnelles, etc...
- **L'échelle des machines :** Tout ce qui commence à être gros. Les chars et véhicules de guerre blindés en sont un bon exemple, les dragons un autre, la baleine et les crocodiles géants de 14 m de long qui mangent les adolescents de film d'horreur aussi. Le 747, ou le dragon rouge grand ver, entrent dans la limite supérieur de cette échelle.
- **L'échelle des géants :** Là, on entame le très gros. A cette échelle, le 747 passe pour petit. Ici, on s'exprime en puissance incomparable et en centaines, voire en millions, de tonnes. C'est le règne des behémots, des plus grandes créatures légendaires et invincibles qui soit, des porte-avions géants et des vaisseaux spatiaux.

Par exemple, Tigres Volants peut être considéré à quatre échelles:

- L'échelle humaine, comme au dessus.
- L'échelle des machines, qui gère jusqu'à tout ce qui part de la voiture blindée, jusqu'à l'avion transatmosphérique.
- L'échelle des vaisseaux, qui gère du vaisseau spatial de 200 tonnes jusqu'aux destroyers spatiaux de 200 mètres de long.
- L'échelle des titans, qui gère les stations spatiales, les battlestar, et autres croiseurs géants de millions de tonnes, qui feraient passer un porte-avion pour un gros insecte.

Il est possible selon la campagne de jeu que l'échelle de réalité comporte plus d'échelles: un petit vaisseau spatial de 100 tonnes n'a sans doute pas la même échelle qu'un broyeur de mondes qui mesure 75km de long. C'est le meneur de jeu qui décide des échelles, et de leur nombre.

UTILISATION DES ECHELLES

A quoi sert cette échelle? Elle permet de comparer de manière simple ce qui arrive par exemple quand un homme armé d'un pistolet se retrouve devant un char qu'il a bien l'intention d'abattre (!!). En termes simples, chaque échelle « vaut » dix fois l'échelle précédente. Si notre bonhomme tire sur le char, qui a des points de vie comparables à son échelle, les dégâts de son flingue seront donc dix fois inférieurs à l'échelle humaine. Si le char, agacé, répond, les dégâts de son obus sur le pauvre malade seront dix fois supérieurs aux dégâts qu'il ferait à son échelle. Il en est de même pour tous les traits du char. Face à l'homme, ils valent dix fois plus que ce qu'il peut aligner comme traits.

Cela permet de comparer de manière simple les traits d'une créature ou d'un véhicule/objet à un autre de la même échelle, sans avoir à jongler avec des chiffres ahurissants, puisque il est difficile d'imaginer le nombre de décimales à mettre pour les traits d'un star-destroyer, par exemple.

L'autre effet est de permettre une comparaison simple, rapide, et logique entre différentes échelles. A ce stade, un homme face à un char n'a aucune chance de lui faire des dommages, sauf s'il emploie une arme à l'échelle du char, ou, s'il dépense un Point de Destin pour changer d'échelle.

CHANGER D'ECHELLE AVEC UN POINT DE DESTIN

Pour une et une seule action, un personnage dépensant un point de destin change d'échelle. Ceci décrit sa motivation héroïque à essayer d'affecter ce qui est face à lui et d'une échelle supérieure.

On considère que le personnage pour cette action tente de décrire comment il s'y prend. Dépenser le Point de Pouvoir simplement et jeter le dé ne suffit pas. Comme tout emploi de Point de Destin, c'est la tentative d'un acte héroïque qui est donné à peu de monde, donc un effort d'interprétation est forcément demandé.

Une fois le point de destin dépensé, les traits du personnage pour connaître les effets de l'action sont considéré comme étant ceux de l'échelle atteinte, pour le temps de cette action seulement, et seulement si le meneur de jeu admet qu'il est logiquement ou scénaristiquement acceptable d'imaginer l'action possible.

Une fois ce point traité, l'action se résout alors comme toute action normale.

Ainsi, la balle du pistolet de notre homme un peu fou plus haut pourra arrêter le char, car, par exemple, elle a su toucher le pilote caché derrière la mince fente qui lui permet de voir la route. Encore une fois, dans ce cas, le meneur de jeu est seul juge de la possibilité de pouvoir réussir une telle action, et ceci selon sa décision d'accepter ou pas la faisabilité d'une telle action.

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Toujours sous le contrôle du meneur de jeu, seul juge du degré d'héroïsme de sa campagne de jeu, il est possible de changer d'échelle pour faire qu'une action affecte un niveau de puissance égale à une échelle supérieur.

Ce cas précis entre dans le cadre d'actions super-héroïques, comme l'usage de toute la puissance d'un personnage doté de pouvoirs psi pour affecter un grand volume, comme une grande masse de personnes, ou une grande surface. Dans ce cas précis, la dépense d'un Point de Destin sert à décider de modifier un effet du pouvoir ou de la technique employée quand cela n'est pas possible dans des conditions « normales » (provoquer une explosion titanesque avec une quantité d'explosifs insuffisants, affecter une foule avec un pouvoir d'illusion limité par son niveau de talent, etc...). En général, il est considéré que ce genre d'action s'accompagne forcément d'effets secondaires, épuisement total en cas de pouvoir psi, effets secondaires divers et variés à l'imagination du meneur de jeu, mais quoi qu'il en soit, on parle d'user de toute façon d'un point de Destin, c'est à dire de quelque chose qui n'a rien d'anodin, et est un acte héroïque et exceptionnel... et qui peut bien entendu rater.

CHANGER D'ECHELLE DANS UN VEHICULE OU AVEC UNE ARME D'ECHELLE SUPERIEURE

Si un personnage essaye de changer d'échelle avec une arme d'échelle supérieure, il gagne donc un niveau d'échelle. Il peut alors faire passer un objet d'échelle des machines à échelle des géants, par exemple. On ne peut dépasser quoi qu'il arrive l'échelle maximum de la campagne de jeu.

LE TEMPS EN JEU

Openrange emploie les notions de temps et de durée relative pour pas mal d'actions, ces échelles de temps permettant de mesurer divers choses comme temps pour réaliser une Action, récupérer ses points de vie perdus, ou encore gérer les effets de la magie, des pouvoirs psis, des gazs, et de tout le tintoin qui a besoin d'être « mesuré ».

On distingue en fait les échelles de temps, non en durée calculée se referant à des heures et secondes, mais en durée dramatiques, comme on divise le temps dans un script de film:

Du plus petit au plus grand

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 velledda, 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.

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

GESTION DES ENNUIS ET RISQUES DES PERSONNAGES

Ce qui suit sont des tas de règles à peu près optionnelles, histoire de couvrir tout l'ensemble des cas divers et variés dans lesquels iront se fourrer les personnages. Pas la peine de garder toutes ces règles en tête, elles ne sont qu'un écheveau qui permet de guider le meneur de jeu dans son rôle d'arbitre. Mais trêves de billevesées, passons aux choses sérieuses.

LA NOYADE ET AUTRES SUFFOCATIONS

(dégâts temporaires)

La suffocation intervient dès qu'on vous colle un truc dans les orifices respiratoires qui empêche l'air de passer, où que vous êtes dans un lieu où l'air s'est fait la malle – par hasard, l'eau par exemple.

On tient en apnée pendant trente secondes sans trop d'efforts, mais au delà, il faut faire un Test Co, puis un autre par round (à peu près 20 secondes) à Diff 10, et, à chaque round, on rajoute une diff de 5. Tant que le jet est réussi, tout va bien, mais une fois raté, c'est la tasse, et la tasse, c'est 5 PV en moins. Si on réussit de nouveau le Test, ça ira, sinon, on recommence, sans bien sûr avoir remis le compteur de la Diff à zéro.

A noter qu'on ne parle pas ici des exploits des apnéistes. Comme ça existe, autant en parler, l'usage tient alors compte du fait que le personnage a le talent Natation et que son talent de natation lui a appris à retenir sa respiration. On remplace Co par Co+Natation, même diff, et quand le test est raté, ce n'est pas 5 PV de perdus, mais 2, simulant les réflexes du personnage à ne pas s'étouffer.

A noter que si le personnage décide par avance de retenir sa respiration, donc de se préparer, il gagne une Augmentation gratuite à ses futurs Tests Co. Et s'il fait un Test de Natation par avance avec Augmentations, il peut augmenter de 50% par Augmentation le délai avant de faire ses Tests Co.

Un personnage qui n'a pas eu le temps de prendre sa première goulée d'air peut ne pas avoir les 30 premières secondes de latence avant le premier test. C'est ainsi qu'on gère l'étranglement, ou l'inhalation de toxines sous forme de gaz. Pour les gazs, à chaque inspiration, les effets sont gérés par « dose », c'est-à-dire comme Virulence pour les poisons.

LE FEU, L'ELECTRICITE ET AUTRES CHOSES QUI BRULENT

Ca, ça se gère assez bêtement, ce sont des choses qui font des dégâts au contact selon la table suivante.

Les dégâts ici se répètent tant qu'on est en contact avec la source des dégâts, à chaque round. On ne peut les éviter, seulement quitter la zone, et subir les dégâts tant que ça dure.

Source de dommages	Dégâts
Torche/ prise électrique (220 v)	2D10
Feu de joie/ grosse décharge (380 v)	3D10
Feu d'essence/ Haute tension	5D10
Métal en fusion/foudre	7D10

Concernant le feu ou la chaleur intense, on considère que les blessures seront une Blessure Grave sur la zone touchée si les PV du personnage tombent en dessous de 0. Donc par exemple pour de la lave coulant contre un doigt, seul le doigt subit la Blessure Grave. En clair, selon la zone exposé, on n'a pas forcément de raison de mourir net.

LES POISONS, TOXINES, ET MALADIES

Nous n'allons pas préciser trop loin comment marchent les toxines, juste les définir rapidement.

Il y a donc :

Les poisons, avec les modes suivantes : Ingestion (miam), injection (picouse), contact (le toucher), gazs (le respirer).

Et les maladies, avec les modes suivants : contamination par sang et fluides, contamination par contact direct, contamination aérienne.

Tout poison marche sur 4 Traits :

- **Puissance** : la Diff du jet de Co pour résister aux effets du poison. En général, 10, les poisons violents peuvent monter à 15, 20, 25 et par exemple 30 pour le cyanure.
- **Virulence** : le temps nécessaire au poison pour faire effet. La virulence est rarement rapide, en général elle se compte en heures/jours, sauf pour les anesthésiants et les paralysants, mais certains poisons sont cependant très très rapides. Un poison de virulence 3 heures fera ses dégâts/effets toutes les trois heures, jusqu'à antidote, fin des effets (la Durée), mort
- **Durée** : La durée d'effet du poison. Forcément supérieure à sa virulence. Les poisons à virulence infinie sont rares.
- **Dégâts** : les dégâts que le poison fait à chaque Virulence. Un poison paralysant ou anesthésiant fait des dégâts temporaires (non mortels) qui indiquent quand la cible sera paralysée ou HS, une fois tout ses points de vie perdus.

Vous noterez que l'on ne parle pas de la quantité. On la mesure par « dose » pour faire simple. Plusieurs doses accumulent leurs effets de durée et de dégâts, mais pas de Virulence et de Puissance. Il y a des limites logiques au nombre de doses possibles, mais à vrai dire on ne s'intéresse plus tellement du nombre au-delà de quatre à cinq doses, en général, sauf pour des toxines faibles.

Pour les gazs, la dose est le fait de le respirer pendant un round. Selon sa Virulence, de toute façon, il fera effet. Un gaz a une limite en terme de volume dans un lieu donné, donc là aussi on arrête de compter les effets au bout de quatre à cinq doses respirées.

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

Voici deux exemples de poison :

- *La cirelle* : un anesthésiant puissant qui paralyse en quelques minutes sa cible. Il faut l'injecter, la dose nécessaire est très faible, mais impossible de s'en servir sur une lame, il faut un dard, de type sarbacane. Puissance 15, Virulence : un instant. Durée : six à sept heures, Dégâts 15 (temporaires).
- *Le cyanure* : l'un des plus puissants poisons connu, tue en quelques secondes, son contact même est mortel, comme son injection, ou son ingestion. Même les vapeurs de cyanure sont toxiques, et il a un fort goût et un fort parfum d'amande amère qui le rend terriblement difficile d'emploi discret. Puissance 30, Virulence : une Action, Durée : un instant, Dégâts 3D10.

Les maladies ont à peu près les mêmes traits que les poisons, mais ils ne se cumulent pas par dose, et leur Virulence est très lente. Les maladies ont souvent des effets secondaires en terme de pertes de points de Traits, ou de malus aux talents, voire aux Actions. Leurs dégâts sont assez faibles, et leurs Durée très longue, se comptant en jours, semaines, et plus.

Pourquoi si peu de notes sur les maladies ?

Parce qu'Openrange ne se soucie pas beaucoup de ces détails. A moins que la maladie n'entre en scène comme objet dramatique du scénario et de l'histoire, c'est un cadre et un sujet de peu d'intérêt. Les règles ci-dessus sont à peu près suffisantes pour inventer le nécessaire en cas d'emploi des maladies, mais sans prétention.

QUEL TEMPS DE CHIEN !

(dégâts temporaires)

Bha, oui, le froid, ça peut tuer, la chaleur aussi.

En bref, ces deux cas tuent du fait d'un mauvais équipement. Pour le froid, de la nourriture calorique, de la chaleur, et des vêtements chauds, et pour la chaleur, de l'eau et de quoi se garder à l'ombre.

Dans ces cas où on a pas le matériel adapté, ça va très vite: il s'agit d'un jet de Co+Survie par 12 heures, la difficulté suivant la table plus bas.

Si le jet est raté, c'est 10 PV qui tombent. Ceux-ci sont temporaires, tant que le personnage reste en positif de PV. Une fois en négatifs, on parlera d'effets de déshydratation, coup de soleil, gerçures et extrémités gelées, avec les dégâts de blessures graves qui demandent des soins médicaux ou hospitaliers.

A noter qu'on peut aussi rendre la chose plus perverse en imaginant les conditions extérieurs obéir aux mêmes règles que les poisons: il y a puissance: diff. du jet de Co+survie, Virulence (selon les conditions météo, et le milieu, d'un instant dans l'eau glacé à quelques heures dans un blizzard), et dégâts (on peut imaginer qu'ils seront inférieurs, ou supérieurs à 10, selon ces mêmes conditions météo)

- Été méditerranéen, froid d'hiver qui mord un peu: 10

- Canicule, été aride, froid alpin: 15
- Désert, froid d'hiver alpin/haute altitude: 20
- Désert du Kalahari, tempête hivernale: 25
- Enfer sur Terre, tempête polaire: 30

LA PEUR, LA TERREUR ET LA FOLIE

La gestion de la peur et de la folie est ici, dans le système Openrange, pour ramener les héros au statut d'êtres humains. Personne n'est totalement insensible s'il est humain, et c'est ainsi que se traduit la peur, et la folie, face à des choses trop horrible à voir ou ressentir.

La résistance à la folie se calcule selon la formule : (Vox2 + Po)-Em.

Ce score est employé comme un trait comme les autres, contre une difficulté correspondant à l'horreur de la chose. Et quand on rate le test, on prend des dégâts, non en points de vie, mais en Niveaux Psis. Tant que les NP restent en positif, tout baigne, mis à par l'épuisement nerveux et le stress... si les NP arrivent à zéro ou moins, c'est ici que les effets commencent.

Avant de parler des effets, parlons des causes :

Une scène horrible se mesure en difficulté qu'il faut dépasser avec Résistance à la Folie +D10. Si on réussit le test face à la scène, on aura plus besoin de refaire le test, sauf si les conditions changent. En gros, sur la même expérience traumatisante, si on a réussi une fois, on n'a plus besoin de recommencer un test. Mais sur une autre expérience similaire, il faudra refaire le test si le meneur de jeu pense que la situation l'exige.

C'est quand on rate le test que les choses se corsent. Par tranche de 5 points d'échec au test, le personnage subit 1d10 de dégâts à ses niveaux psychiques. Et une fois arrivé à zéro et en dessous, les soucis commencent.

On différencie **Test de Peur** et **Test de Terreur** eu égard aux *Avantages et Défauts* d'Openrange qui emploient ces notions, et parce que leurs effets diffèrent.

ECHELLE DES SCENES TRAUMATISANTES

On n'exprime ici pas les scènes à difficulté en dessous de 15... celles-ci sont considérés simplement comme des scènes assez choquantes mais qui n'impliquent pas la perte de contrôle du personnage.

- **Diff 15** : accident de la route avec mort violente, combat de rue, avec blessés et morts, autopsie. C'est un **Test de Peur**.
- **Diff 20** : scène de crime façon sale, scène de torture, charnier, pouvoir ou créature franchement étrange ou inhumain, être vic-

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

time d'un accident et de Blessures Graves plutôt sévères et visibles. Etre tabassé ou très salement malmené. C'est un **Test de Peur**.

- **Diff 25** : homme salement mutilé et toujours en vie, scène de crime d'un proche, charnier immonde avec femmes et enfants, pouvoir ou créature étrange et hostile ou dangereux, sous le feu dans une guerre ou quelque chose de comparable, être victime d'une Blessure Grave effrayante. Etre torturé/violé. C'est un **Test de Peur** ou de **Terreur** selon les cas ou les choix du meneur de jeu..
- **Diff 30** : scène de crime avec violence aux conditions atroces et inexplicables, mort violente ou torture d'une personne très proche, sous le feu dans une guerre ou quelque chose de comparable avec des amis/copains en train de mourir. C'est un **Test de Terreur**.
- **Diff 35** : scène qu'un esprit sensé ne peut pas traduire ou comprendre, monstre alien impossible et en train de tuer, etc... C'est un **Test de Terreur**.

Echelonner les degrés de Peur:

Qui peut le plus peut le moins. Selon le cadre de l'aventure et du type d'univers, certains cadres sont d'un degré moindre, ou plus élevé. Une histoire mettant en scène des soldats ou résistants dans un univers en guerre n'ont sans doute pas de raisons de faire des Tests pour voir leur réaction sous le feu ou devant des charniers de bataille, et des équipes d'enquêteurs de police sont sûrement habitués aux scènes de viol, ou de violence. Tout est donc degré de dramatisation à décider par avance.

Si on rate le test, il y a donc comme premier effet des dégâts aux NP décrits plus haut.

Si le test échoué est un Test de Peur : le personnage est effrayé et selon le talent de dramatisation du joueur, il réagira en conséquence, allant de reculer ou être paralysé, à aller vomir dans un coin, avoir une crise de larmes, ou de nerfs.

Si c'est un échec à un Test de Terreur : le personnage réagira de manière à peu près similaire, mais en général il est conseillé au meneur de jeu d'insister notamment sur l'état de confusion, de terreur, de dégoût, qui saisit le spectateur.

C'est si ce Test fait passer le joueur sous les zéros NP qu'il y a de vraies conséquences directes.

Une fois que le personnage tombe à zéro NP, et en dessous, les effets diffèrent si le test qui a fait perdre ses derniers NP au personnage est un test de Peur ou de Terreur.

En cas de Peur, et quel que soit le score négatif de NP où arrive le personnage, on se contentera de dire qu'il a les nerfs qui lâchent, et qu'il n'en supportera pas plus. Il subit une Augmentation à tous ses tests d'Action sauf en cas de danger mortel, en gros, il est groggy, et ne sera opérationnel qu'une fois avoir retrouvé un score de NP positif.

En cas de Terreur, voici par contre ce qui se passe pour le pauvre personnage :

- **-1 à -10 NP** : choc traumatique : Le personnage souffrira pendant un long moment de symptômes consécutifs au choc, principalement des crises d'angoisse, des cauchemars, et des longs moments de cogitation à broyer du noir. Un suivi, un bon repos, permettront de faire disparaître le choc au bout de quelques semaines à quelques mois.
- **-11 à -15 NP** : Névrose : Le personnage ne sort pas de là intact, il développera une phobie ou un tic nerveux en relation avec le traumatisme qu'il a subi, en plus des effets de choc traumatique. Un bon psychologue pourra faire disparaître la névrose environ une année ou deux de suivi. Le personnage « gagne » donc le Défaut « Trauma ».
- **-16 à -20 NP** : Psychose ou névrose grave : Le choc est trop violent, le personnage perd pied en partie. Il reste conscient du réel, mais ses peurs, ses lubies se cognent avec la réalité. Il aura des hallucinations, des crises de paranoïa ou d'invulnérabilité illusoire, une haine farouche ou une terreur totale sans mesure. Il faudra de longs soins, voir même un internement, pour arriver à remettre cette personne sur pied. Le personnage « gagne » donc le Défaut « Folie ».
- **Et au-delà ?...** On n'en parlera pas... c'est le stade où le personnage peut être catalogué comme fou... ou que le meneur de jeu décide qu'il n'y a pas de stade au-delà pour le personnage, car c'est une autre façon alors de disparaître, et de mourir pour le personnage.

On peut toujours se préparer à voir une scène effrayante, voire terrifiante. Mais pour cela il faut être entraîné à la côtoyer, par exemple pour les autopsies, il suffit d'en supporter une et cela devient plus facile, donc plus besoin de Test, sauf si le meneur de jeu trouve que la prochaine autopsie est réellement plus « dégueu ».

L'autre solution est de s'y préparer par avance, en se concentrant et en se disciplinant. En gros, si le personnage peut consacrer quelques instants à se préparer, il gagnera une Augmentation Gratuite pour faire son Test.

Les seuls autres moyens de supporter ce genre de choses sont des avantages :

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 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).

OUILLE CA FAIT MAL, LES REGLES SUR LES BLESSURES

Hors donc arrive un jour où le personnage après avoir fait ce qu'il pouvait pour éviter les coups, s'en prend une de plein fouet, et va devoir encaisser le choc, en priant pour que cela ne le tue pas.

Mais avant tout voyons comment se passe la résolution des dégâts à Openrange:

Une fois qu'un personnage a atteint sa cible sans que celle-ci puisse éviter les coups, il peut faire les dégâts, le principe est simple :

Le personnage lance $d10 + \text{dégâts de l'arme}$ (+bonus For si c'est une arme de corps à corps ou une arme lancée par la force), et cela sera ce que l'adversaire va perdre en points de vie.

Les seules subtilités dans ce domaine entrent dans le cas des Augmentations pour faire plus dégâts et les armures et autres protections dont la valeur diminue les dégâts que la cible va recevoir.

LES BLESSURES ET LEURS EFFETS

Donc, le personnage est blessé, bobo, ouille, ça fait mal. Plus le personnage est blessé, plus il va souffrir de malus, c'est là qu'interviennent les Seuils (voir création des personnages).

Chaque Seuil (-2, -5, -10) fait que le personnage subit des malus, non cumulatif (heureusement), à toutes ses Actions physiques, Initiative non compris.

En gros, plus on va mal, plus ça devient dur.

A noter qu'on distingue deux types de dégâts: **dégâts temporaires** et **dégâts réels**.

Les dégâts temporaires incluent étouffement, noyades, épuisement, et coups de poings dans la face.

Les dégâts réels incluent tout ce qui est à même de vous tuer, massacrer, éventrer, trouer, brûler, fondre, désintégrer, et tout ce qui en règle général est létal ou capable de l'être directement.

La grande différence entre les deux types de dégâts est que:

Tant que le personnage n'est pas en blessure grave (zéro PV et moins), il récupère ses blessures de Dégâts Temporaires en une scène de jeu.

Une fois qu'on arrive au **Seuil de Blessure grave** ou en dessous, cela veut dire qu'on est très mal et qu'on est gravement blessé. Les **Premiers soins (voir plus bas)** ne permettront pas de soigner cette

blessure, éventuellement de permettre la guérison naturelle. Il faudra l'intervention de **Médecine (voir plus bas)** pour soigner le personnage de sa blessure grave plus vite qu'en **guérison naturelle**.

Médecine et Premiers Soins :

Il existe juste à priori le talent **Médecine**. Si celui-ci n'est pas Académique, c'est le talent de premiers soins d'un sauveteur ou d'un secouriste. En Académique, il s'agit du talent complet d'un Médecin formé, qu'il soit généraliste, ou urgentiste. Seul un Médecin Académique peut soigner convenablement et rapidement une Blessure Grave ou Mortelle

Un personnage peut descendre à son score de Co+10 en négatif avant d'être au seuil de la mort (Blessure Mortelle).

Un personnage peut toujours tenter d'agir pour une et unique action en dépensant 10 NP pour ignorer son état (et le retrouver -coucou- une fois son action effectuée). Quand il dépense les 10 NP, il ignore aussi le malus de ses états de blessure.

On entend, une fois le personnage arrivé au Seuil Blessure Grave (zéro PV), qu'en dessous, plus les points de vie son en négatif, plus les dégâts sont importants:

Seuil Blessure Grave à -5 : organe touché de manière sérieuse, mais non mortelle: Bras cassé, hémorragie importante mais non létale sauf négligence, en gros, état incapacitant mais sans handicap et qui sera raisonnablement facile à gérer. Les premiers soins peuvent assurer une guérison naturelle. Test de Médecine avec une Augmentation pour soigner le blessé.

Seuil -6 à -10 : dégâts sérieux, avec risques de séquelles ou de décès, y compris amputation, ou septicémie, si la blessure n'est pas convenablement traitée. Le personnage est complètement neutralisé, et a besoin de soin en urgence, des Premiers soins sont au moins obligatoire pour permettre une guérison naturelle, à défaut de mieux. Test de Médecine avec deux Augmentations

Seuil -11 à -15 : Dégâts graves. Le médecin ou un hôpital deviennent obligatoires les premiers soins n'assureront aucune guérison naturelle, juste la survie, et en surveillance constante. Sans soins, le personnage mourra dans la journée. Test de médecine avec trois Augmentations.

Seuil -16 à -20+ : Si le personnage est encore en vie, il est dans un état déplorable, il manque sans doute un morceau quelque part, et il tient à sa vie un peu parce que c'est la mode. Les séquelles sont presque inévitables. Les Premiers soins doivent être fait chaque Scène, et ne serviront à rien si le personnage n'a pas de matériel adéquat, pour maintenir le blessé en vie. Test de Médecine avec quatre Augmentations.

Seuil -20 et + : Vous êtes encore là, vous? Si le personnage survit (!!), il est dans un coma profond, et doit plus ou moins ressembler à une sorte de grand délabrement biologique à laisser perplexe la science. Les Premiers soins doivent être fait chaque Scène, et ne serviront à rien si le personnage n'a pas de matériel adéquat, pour maintenir le blessé en vie. Se remettre d'un tel état ne se fera pas comme ça... Test de Médecine avec cinq Augmentations... et plus.

Openrange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

ET LA MORT DANS TOUT ÇA ?

A vrai dire, j'y pense peu quand je fais jouer, je dois dire, mais néanmoins, la mort arrive quand même de temps en temps. J'entends par là qu'Openrange, comme je l'ai mentionné, n'est pas un système fait pour tuer des personnages par grandes quantités. La mort doit y être une sentence, non un hasard des jets de dé. On tue un personnage parce que son joueur a été trop maladroit ou insupportable pour le groupe, ou parce que la scène de drame était telle que la mort du personnage ne pouvait qu'arriver dans un moment hautement héroïque. On peut à la rigueur tuer un personnage parce que ce serait difficile d'expliquer sa survie (dans un avion, abattu à 2000 mètres...), mais je déplore l'idée de tuer un personnage sur un coup de dés malheureux.

Mais bon, après tout, les gens font ce qu'ils veulent.

Quand un joueur est aux Portes de la Mort (en négatif de PV égal à Co+10), il décèdera dans les minutes qui suivent si personne n'intervient pour tenter de le garder stable, à chaque Instant -ave Médecine. Le personnage peut toujours dépenser un Point de Destin pour survivre à sa blessure mortelle.

NIVEAUX DE BLESSURES, SBIRES, ET MORT DES PNJS

Là, faisons simple : Un PNJ qui tombe au Seuil de Blessure Grave (0 PV) est hors de combat. Si ça vous arrange qu'il meurt à ce moment là il est mort, tout simplement.

Une règle optionnelle est comment gérer les sbires dans Openrange:

Vous savez, ces types qui débarquent en masse mais ne sont que de la chair à canon pour les personnages, et une raison de donner au meneur de jeu une belle scène de bataille à ses joueurs. J'avoue que je le fais peu, il est fréquent que je fasse des sbires des gens dangereux en général, mais cette option est faite pour modifier le mode de jeu au plaisir et au choix du meneur de jeu et des joueurs.

Le système est le suivant : pour abattre un sbire, il suffit de réussir un Test d'Arme contre une Diff de 20, que le sbire est en droit de parer/esquiver. Si c'est réussi, le sbire tombe, rien de moins difficile. Les sbires eux attaquent de manière classique et gèrent les dégâts de manière tout aussi classique, mais à la base, eux tombent d'un simple jet de dé réussi.

GUERIR DE SES BLESSURES

Il existe juste a priori le talent Médecine. Si celui-ci n'est pas Académique, c'est le talent de Premiers Soins d'un sauveteur ou d'un secouriste. En Académique, il s'agit du talent complet de Médecine formelle d'un médecin, qu'il soit généraliste, ou urgentiste. Seul un Médecin Académique peut soigner convenablement et rapidement une Blessure Grave ou Mortelle.

Premiers soins permet de guérir des blessures de manière simple et rapide, tant que le personnage n'est pas arrivé à zéro PV et en dessous. La technique est simple : un test de Premier soins réussi contre une

difficulté croissante selon le Seuil de blessure atteint permet de guérir de 5 PV, plus 5 par Augmentation réussie.

- Seuil -2 : 10
- Seuil -5 : 15
- Seuil -10 : 20

Médecine permet de soigner les dégâts et effets d'une blessure qui a amené au Seuil Blessure grave. La difficulté de base est de 15, plus les Augmentations que les effets des blessures peuvent imposer (voir table plus haut: seuils de blessures graves). La Médecine prend du temps à agir, et ne rend pas de PV par lui-même. Un jet de médecine ne peut être fait qu'une fois par scène, et réussit sur une seule blessure -mais recommencé pour les diverses blessures que le meneur de jeu aura eu à coeur de décrire au pauvre blessé. Le personnage devra rester convalescent, c'est à dire ne pas faire d'activités violentes, pendant 1 jour par PV en dessous du Seuil de Blessure grave, au MINIMUM.

Une fois le jet de Médecine réussi, le personnage peut ensuite être soigné avec les règles des Premiers Soins une journée après.

BON HOPITAL, MEDECINE DE TRANCHEE

L'équipement du soignant est tout ce qui fait la différence entre un vivant et un cadavre. La table ci-dessous détaille en gros et demi-gros les effets du matos à disposition... ou absent.

- Sans équipement adéquat (trousse de médecine, boîte de premiers soins) : Diff.+5
- Appareillage d'urgence complet, genre ambulance ou camionnette de police-secours : 1 Augmentation Gratuite.
- Service d'urgences avec équipement et personnel : 2 Augmentations gratuites.

ET SI JE BOUGE?

Un personnage qui serait amené à agir alors qu'il est en convalescence doit, à la fin d'une Scène où il a fait l'andouille (actions physiques plus que marche façon balade), faire un test CO avec diff 10+ ses pv négatifs. S'il échoue à ce jet, il endure 1 PV.

Si le personnage se bat, c'est tous les rounds qu'il doit faire ce jet, s'il le rate, pareil.

GUERISON NATURELLE

En cas de Blessure Grave et sans avoir accès à un médecin, un premier soin peut permettre d'assurer la guérison naturelle, tant qu'on est pas passé en dessous des -10.

La guérison naturelle fait ce qu'elle peut: Sans médecin, un bras cassé ou des côtes déplacées ne se remettent pas seules en place sans séquelles. Et un simple -1 à toutes les action physiques, ou même un -2

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

aux talents de combat à cause d'une patte folle ou d'un bras pété, ça entame notablement l'espérance de vie d'un héros moyen.

La guérison naturelle se calcule en semaines, tant que le personnage n'est pas revenu à au moins zéro PV: il récupère Co/2 PV par semaine, et Co/2 PV par jour une fois repassé à zéro et plus PV. A noter que la guérison naturelle ne se fera pas si le personnage n'a pas au moins été soigné par les Premiers soins, comme le suggère la table des Blessures Graves, plus haut.

Note:

un personnage peut faire un jet de Médecine sur lui-même, ou de Premiers soins, il supportera simplement malus de son état et Augmentations nécessaires. Oui, ça veut dire que ce n'est pas gagné.

EVOLUTION, EXPERIENCE, CHAUSSETTE

Les personnages apprennent, et évoluent, on va donc en parler ici: l'expérience retirée de leurs aventures et affres intervient à la fin de chaque Episode des histoires qu'ils vivent. Cette expérience permet de faire évoluer et progresser le personnage, qui ainsi se sentira moins tarte devant le grand méchant, saura enfin taper sur un clavier ou tenir une épée, ou se sentira fier de pouvoir annoncer qu'il peut enfin tenir la nique à Carl Lewis sur un 100 m.

L'expérience se gagne sur une base de 4 points/Episode. Cela correspond au bénéfice d'une séance de jeu d'environ 4 à 5 hr, ayant mené au bon déroulement d'une petite aventure, façon feuilleton. C'est le gain « de base ».

Ce gain peut être diminué ou augmenté. Un épisode raté, genre le méchant qui file, les infos qui passent à la trappe, l'innocent à protéger mort quand même, sont des raisons de ne pas pouvoir accorder ces 4 points. On tendra à diminuer la somme d'expérience à 3, voire 1. Mais on peut aussi augmenter cette somme parce que l'épisode était très dur, ou vital, plus dangereux qu'à l'accoutumée, voire mortel, ou était un épisode clef (façon fin de saison de série, ou premier épisode de la nouvelle saison). On peut alors imaginer jusqu'à doubler la base de ces points d'expérience.

Voici une table de référence simple pour donner une idée du gain d'expérience que l'on peut accorder aux personnages:

- Entre-épisode, séance de jeu délire, roleplay, interprétation 2
- Episode de série calme (Kojak, Starcky et Hutch, Dr House) 3
- Episode de série chaude (Los Angeles Heat, GITS Stand Alone, Stargate, Xfiles) 4-5
- Episode de film d'action (US Marshal, Last Samurai, Scarface, le 51eme Etat) 6-7
- Episode Blockbuster (Mission Impossible II ou III, Die Hard, Last Action Heroes) 8-10.

Save the World:

on ne peut espérer, même en sauvant le monde, gagner de l'épisode plus de 10 points d'Expérience à la fois. Cependant, les bonus ou malus de gains individuels ci-dessous ne comptent pas dans ce maximum, celui-ci est le maximum par défaut pour l'épisode lui-même.

Enfin, il y a l'expérience qui vient sanctionner les réussites et actes individuels. C'est à dire, le « bon » et le « mauvais » joueur. Franchement, souvent, on donne un peu les mêmes points d'Expérience à tout le monde, mais parfois des joueurs se distinguent, en bien, ou en mal. Voilà quelques exemples, le gain, ou la perte, étant ici présenté de manière purement basique:

- A interprété son perso de telle manière qu'il a filé une crise de rire à la table:+1
- A interprété son perso de telle manière qu'il a ému toute la table:+1
- A eu une idée de génie qui a réduit à néant plusieurs scènes prévues par le MJ:+2
- A eu l'action critique qui a sauvé tout les personnages de la table:+2
- Prend des notes lisibles et sauve le MJ qui a oublié d'en prendre, lui (bad bad bad): +1
- Fait le mort dans la partie de jeu (on ne l'entend jamais, et passe son temps à suivre tout le monde en permanence):-1
- A fait LA connerie qui a fait rater l'épisode: -1
- Crée des conflits à répétition dans le groupe, entre joueurs, rôle, ou conteste le meneur de jeu: -2
- Préfère chasser l'or, le matos, et faire d'autres activités se moquant des activités des autres joueurs et personnages, ou de l'histoire du MJ:-2

Chaque gain, ou perte, ne peut être compté qu'une fois par épisode, et ce même si le personnage a deux fois de suite sauvé la mise de tout les autres personnages de la table.

ET CA SE DEPENSE COMMENT?

La dépense suit la table suivante... c'est assez simple:

- Traits: niveau actuel X 10, pour augmenter de 1
- Talents: niveau actuel X 1, pour augmenter de 1
- Nouveau Talent : 1
- Psis/magie: niveau actuel X 3, pour augmenter de 1
- Nouveau talent psi/magie : 2

OpenRange

LE JEU DE RÔLE DES FILMS ET SÉRIES D'ACTION

- Points de vie: 5, pour augmenter de 1
- Niveaux psi: 5, pour augmenter de 1
- Destin: 5 pour en gagner un.
- Racheter un défaut: prix d'origine x4
- Acheter un avantage: pareil
- Spécialisation : 10
- Académique : 20

A noter la règle importante suivante: tout est sur base 10 à l'Openrange, et cette base correspond au maximal humain, que l'on peut dépasser en tant que personnage joueur et héros. Mais ça coûte plus cher! Au delà de 10, pour les traits et talents, et de 20 pour les points de vie et niv psy, le coût est doublé. Au delà de 20, (et 30 pour les points de vie et niv psy) quadruplé, etc...

A noter aussi: On ne peut augmenter un trait, un talent, ou quoi que ce soit que d'un à la fois. Un seul point de Destin à la fois, un seul défaut racheté, un seul avantage acheté, un seul NP, ou point de vie, etc...

Le meneur de jeu est seule juge en dernier lieu pour savoir s'il est possible pour le personnage de gagner tel ou tel trait, avantage, perdre un défaut, etc. C'est la raison pour laquelle il est toujours conseillé de le consulter.

XP et Univers

Le système de dépense d'Expérience proposé ici est pour un monde classique où le combat et les grands affrontements ne sont pas forcément la norme. Dans un univers de kung-fu ou de grands combats chevaleresques et de magie, on peut très bien décider que les points de vie, et les niveaux psis puissent évoluer plus vite, 3 pour 1, voir même 2 pour 1, tout dépend de quelle place ces actions tiennent dans cet univers.

Le nombre de points d'expérience ne change pas (voir au dessus), cependant, nous allons traduire en combien de temps vous pouvez gagner 1 point d'expérience pour augmenter un trait physique, ou un talent.

A noter que l'on ne peut ainsi que faire cela. Les Niveaux psis et les points de vie ne peuvent être augmentés de cette manière, sauf indirectement par l'augmentation des traits qui les définissent à la base. Et les points de destin et le reste ne sont pas concernés non plus. On ne peut entraîner que ses talents, et ses traits physiques (et ses psis ou sa magie, qui sont eux aussi des talents).

Talents, psis, magie: deux semaines d'entraînement donnent un Point d'expérience.

Traits, uniquement les traits physiques: Quatre semaines d'entraînement donne un point d'expérience.

Il est à noter, il vous suffit de vous replonger dans vos années d'études, que rares sont les gens qui peuvent tenir le coup des semaines durant à s'entraîner à la même chose. C'est pourquoi suivre un entraînement demande de réussir un Test Volonté, ou Corps (pour les entraînements physiques) dès qu'on dépasse deux semaines de suite d'entraînement. La difficulté pour la seconde paire de semaine est de 15... mais la troisième sera à 20, etc... Et, non, ni Augmentations, ni Augmentations Gratuites ne comptent pour l'entraînement.

De plus:

- On ne peut s'entraîner qu'avec un entraîneur (ou un prof, simple question de sémantique) qui doit avoir au moins 1 point de talent de plus que vous dans le talent concerné. Ce qui sous-entend le trouver, et le payer.
- Un talent ou trait à 6 et plus ne peut plus en théorie être entraîné. Un professionnel ne gagne plus d'expérience à apprendre alors qu'il est lui-même un pro. Cette expérience ne vient qu'avec des délais plus longs (voir ci dessous)
- Les Traits demandent eux aussi un entraîneur, et ne concernent que les traits physiques. On ne peut PAS entraîner ses traits mentaux.

LA DETTE D'EXPERIENCE

Quand un joueur gagne un avantage notable dans le jeu, comparable à l'un de ceux que l'ont peut acheter à la création, il est invité -et on lui demande pas son avis- à le payer, en XP.

S'il ne le peut pas, ne le veut pas, ou que le MJ a décidé de gérer ça par lui-même, le crédit de cet avantage sera retenu sur chaque gain d'XP de chaque épisode de jeu. Dans ce cas, on conseille bien sûr de ne pas s'amuser à retirer au joueur tout ses XP pour rembourser sa dette, sauf s'il le faut de lui-même, mais de retenir des XP à raison au maximum de la moitié.

L'ENTRAINEMENT

L'entraînement consiste à gagner des points d'expérience pour faire la même chose que ceux gagnés en vivant des aventures, mais à force de bosser, apprendre, faire des exercices, etc.

REGLES OPTIONNELLES

Un bon entraîneur: On peut décider qu'un bon entraîneur peut modifier le temps d'entraînement. Un bon entraîneur doit avoir en totalité plus de 5 points de plus dans sa somme trait+talent qui vous concerne à l'entraînement, et uniquement pour entraîner les talents. A chaque période de deux semaines d'entraînement, cet entraîneur fait un test de son talent, opposé au niveau de talent seul du personnage x3. Si l'entraîneur réussit son test, le personnage gagne non un point d'expérience, mais deux.

Gagner de l'expérience avec le temps et le travail: faire les mêmes choses, être un chercheur, un artisan, etc veut dire apprendre par soi-même. Ce point ne servira pas beaucoup aux personnages, qui sont des héros et donc évoluent autrement, mais pour le quidam moyen, travailler deux mois dans ses fonctions lui fait gagner un point d'expérience consacré à cette fonction, c'est ainsi que l'on peut dépasser 6 dans un talent ou un trait avec le temps.