

Le système de jeu

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

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

Mécanique générale

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

Imaginons que le score de difficulté de l'action à atteindre soit 15 : le joueur additionne le Trait et le Talent concerné par l'Action, puis lance 1d10, et l'additionne à son score (Trait + Talent). S'il réussit à faire au total 15 ou plus, l'Action du personnage du joueur est réussie. Si le joueur n'y parvient pas, l'Action est simplement ratée ou inefficace.

Exemple : Diego veut lancer un grappin pour l'accrocher au bord d'un toit, un étage au-dessus de lui, quelque part à Armanth. Diego est adroit (6 d'Agilité), et a de bons talents d'Escalade (6). Il peut donc compter sur un total de (6+6)=12. Le joueur qui incarne Diego, David, lance alors le d10, confiant. Mais il obtient seulement un 2. Ce qui fait un total de 12+2 : 14. Un échec. Et à son premier essai, le grappin de Diego retombe bruyamment, tandis qu'il est forcé de l'éviter. Tout cela n'est pas bien discret, et il faudra recommencer en espérant avoir plus de chance, ou en se décidant à prendre son temps et bien viser pour s'assurer de réussir. Au risque de se faire remarquer avec de fâcheuses conséquences.

DIFFICULTE

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

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

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

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
10	Facile Aucune véritable difficulté : la routine, peut-être difficile si on n'est vraiment pas formé à l'action à faire. Selon les règles de Loss, il est techniquement inutile de faire un test à cette difficulté.	Médiocre La qualité la plus basse, toute production de ce niveau est de piètre qualité et peu fiable. C'est un peu la qualité du matos bricolé avec les moyens du bord.
15	Moyen Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir.	Moyenne (pas d'Exploit) Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.
20	Difficile Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	Correcte (1 Exploit) Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps.
25	Très dur Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait. C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	Remarquable (2 Exploits) Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	Héroïque Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	Excellente (3 Exploits) Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine en théorie impossibles.
35	Légendaire Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	Prodigieuse (4 Exploits) Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer. Difficile d'imaginer l'atteindre sans Inspirations.

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 les armoiries d'un carrosse qui passe au trot : 10*
- *Reforger une lame de couteau cassée, ou réparer une roue déformée, en prenant son temps et avec l'équipement : 10*
- *Faire un beau saut en longueur : 15*
- *Raconter un bobard rapide pour gagner un peu de temps : 15*
- *Toucher une cible en plein combat : 15 en général*

- *Faire sauter une bonne serrure de porte classique : 15*
- *Lancer une balle avec précision ou toucher une cible au concours de lancer de dague : 15*
- *Esquiver une foule dans une rue en courant follement : 15*
- *Recharger son pistolet impulseur sous un feu nourri : 15*
- *Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, avec le matériel adéquat : 15 Sans : 20*
- *Viser une cible à quelques mètres dans une foule : 20*
- *Toucher à distance de 30 bons pas le centre d'une cible de tir : 20*
- *Sauter d'un toit à l'autre sur un bond de trois mètres à faire : 20*
- *Crocheter une serrure classique, mais stressé par une situation périlleuse : 20*
- *Mentir effrontément à un magistrat attentif : 20*
- *Défaire des cordages ou des menottes en ayant un peu de temps : 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 bon 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 un temps record : 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*
- *Crocheter une serrure complexe de chambre forte : 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'un cheval lancé à plein galop à une autre, en pleine course-poursuite : 30*
- *Crocheter les serrures d'un coffre "inviolable": 30*
- *Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel: 30*

- Tirer sur une zone précise d'une cible alors qu'on est soi-même en plein mouvement : 30
- Traduire un code alphanumérique de système de communication Ancien : 30
- Tromper une psyké face à face : 30
- Chevaucher un draekya : 30
- Courir sans s'arrêter dans un feu d'enfer où tout s'effondre autour de vous: 35
- Exécuter des manœuvres d'arts 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
- Calmer la colère d'un draekya : 35

Table d'échelle des traits et talents des personnages :

Niveau	Trait	Talent
1-2	Handicapé Le personnage est handicapé par son Trait.	Novice Le personnage débute à peine dans ce Talent.
3-4	Faible La norme basse d'un Trait peu entraîné.	Débutant Le personnage sait user de son Talent et s'en sort bien, mais reste encore un peu néophyte
5-6	Moyen Trait moyen à bon.	Professionnel Le personnage peut se prétendre du métier dans ce Talent, et sait ce qu'il fait le plus souvent.
7-8	Vétéran Trait à la qualité remarquable et très entraînée.	Expert Le personnage connaît son affaire, il est rare qu'il trouve ce qu'il a à faire compliqué.
9-10	Héroïque Trait à la qualité rare et impressionnante.	Maitre Le personnage connaît absolument toutes les ficelles du Talent, c'est un puits de ce savoir.
11 et +	Légendaire Trait exceptionnel.	Légendaire Si ce n'est pas le personnage qui a inventé ce Talent, il pourrait le prétendre.

Quelques exemples de référence d'Action, de Traits et de Talents :

Lancer habilement une pierre à 10 mètres est du domaine de l'Athlétisme, mais aussi des Armes de jet, et demande un Test de difficulté 15. Mais si le personnage prend le temps de viser, et a au moins 1 pt dans l'un de ces Talents, il peut faire une Réussite Automatique.

Un chat a 1 en Puissance. Un rat encore moins, en fait, un rat seul ne peut pas faire grand mal à un héros. Cependant les chats et les rats savent se battre, et on un talent de 5, voir 6 pour mordre et griffer. Il n'est pas dur

de jeter un chat d'un geste, mais un chat est agile, genre 7 ou 8 en Agilité. Un chat peut compter sur Trait+Talent (combat) de 13. Bien sûr, ses dégâts seront faibles, il n'a que 1 de Puissance. 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 Puissance de 12 et plus.

Des enfants de 8 ou 9 ans qui s'entraînent au ballon dans la cour de l'école ont au mieux 2 à 3 en Puissance et peut-être 4, voire 5 en Agilité. Mais c'est leur talent en Athlétisme qui fait la différence. En général, ils vont avoir 0, puisqu'ils n'apprennent que peu ; mais l'un d'eux qui passe ses soirées libres à jouer à la balle peut très bien avoir 4 ou 5. Il a une immédiatement une chance de ridiculiser un adulte moins entraîné.

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

Un citoyen moyen ne sait pas se battre. Il a 4 voir 5 de Puissance, seuls de solides gaillards comme des travailleurs de force auront 6 et plus. Il n'a pas de Talents de combat. Un petit malfrat aura lui 3 ou 4 dans un Talent de combat, tout comme le petit gars qui prend des cours d'escrime deux ou trois fois par semaine. Un garde urbain a en général un Instinct moyen, comme tout le monde, mais il sait user des Armes à Impulsion (4 à 5) alors qu'un légionnaire entraîné aura 5 à 7 en Armes à Impulsion, et sûrement autant en Instinct. Finalement, un champion local d'arènes libres a sûrement des traits comme Agilité et Puissance entre 5 et 7 ainsi que 7, voire 8 en Corps-à-corps.

Un petit sportif a au mieux un niveau de (trait+talent) égal à 10-11. Un bon athlète d'une cité-état plutôt 12 à 15. Un champion reconnu va de 16 à 18, et un athlète de légende commence à 19, au moins.

Un simple guerrier aurait un niveau de (Puissance 6+Armes de mêlée 6) 12. Un vétéran de dures batailles aurait (7+8) 15. Un foudre de guerre aurait (9+10) 19. Eim le Voyageur, le plus grand Guerrier de tout Loss a (12+13) 25.

REUSSITES ET ECHECS CATASTROPHIQUES

Il n'y a pas de notion de réussite critique ni d'échec critique, ceux-ci sont remplacés par les Exploits et leurs conséquences en cas d'Exploit réussi ou raté (voir ci-dessous).

Échouer totalement à un Test d'Action sans tenter un ou plusieurs Exploits n'a aucune autre conséquence en temps normal que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au Test d'Action n'a pas plus de conséquences. Sauf si le joueur avait tenté un ou plusieurs Exploits, chaque exploit étant une difficulté de +5 qui s'ajoute à la difficulté de l'Action qu'il tentait

Exemple : Si Diego tente à nouveau de lancer son grappin avec un Test d'Agilité 6+Escalade 6, un Test dont la difficulté est de 15, et qu'il fait un 9 sur le D10 (6+6+9), son résultat remarquable de 21 ne fera aucune différence avec un résultat de juste 15. Diego accroche son grappin et peut désormais s'en servir pour escalader sans mal, c'est tout ce qui compte.

FAIRE EXPLOSER LE D10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on peut relancer et additionner. Et relancer encore en additionnant, tant le résultat est à nouveau 10. Quand on fait 1 sur le d10, c'est pareil, mais en relançant, on soustrait le résultat au lieu de l'additionner. Et si on fait 10, on relance, et on continue à soustraire, ce qui peut finir par donner des scores négatifs. C'est ce que l'on nomme faire exploser le dé.

Un d10 explose négativement quand on fait 1 (on relance et on soustrait), et explose positivement quand on fait 10 (on relance et on additionne).

Cependant comme il n'y a d'incidence au résultat final entre le score du Test à réussir, et la marge de réussite ou d'échec à ce score, que si le personnage a tenté un Exploit, on peut considérer qu'il n'y a pas forcément lieu de rejeter encore le dé.

Exemple : Diego a fait 10 à son test de d10 en lançant son grappin, il peut relancer le dé encore une fois et fait 7. Il additionne alors 10+7 plus son total Trait+Talent de 12 : 29. Une réussite on ne peut plus assurée. S'il avait encore fait 10, il aurait pu relancer encore le d10.

REUSSIR AUTOMATIQUEMENT

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

Si le personnage connaît ce Talent et sait ce qu'il fait et prend le temps de le faire, avec les moyens de le faire, il peut décider de se passer de faire un *Test* :

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

Quelques conditions:

On a les Traits et le Talent requis : si vous ne savez pas cuisiner, il est mal barré que vous puissiez faire des étincelles. Il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si le Trait qui dépend de votre Action est à 2 ou moins, vous êtes handicapé, affaibli, malade ou impotent : vous ne pouvez pas tenter de Réussite Automatique.

On a le temps, on n'est pas pressé, ni stressé : quelle que soit la situation, celle-ci est une situation habituelle et le personnage n'est pas menacé ou en danger quand il fait son Action.

On a le matériel, et le lieu de travail : ce qui veut dire ce que cela veut dire, il faut avoir l'équipement, les outils, et le nécessaire à portée de main pour exécuter l'Action voulue.

Les Actions réussies sans Test :

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

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

Cependant, le joueur doit quand même lancer le dé dans le but d'atteindre la Difficulté d'un test rendu plus difficile par le ou les Exploits qu'il a déclaré. (voir plus loin).

Si le joueur ne tente pas d'Exploits, il n'est pas obligé de lancer le dé, et ce même en cas de stress ou de combat. Le joueur peut donc se contenter de réussir sans chercher à faire d'Exploit.

Exemple : Diego est parvenu sur les toits, mais il lui faut désormais les arpenter, et il veut le faire rapidement, c'est-à-dire sans prendre son temps, ce qui conduit donc à un Test, puisque la manœuvre comporte des risques. C'est un Test d'Acrobatie, la spécialité de Diego. Le meneur de jeu indique à David, le joueur qui incarne Diego que la difficulté de la manœuvre est moyenne (15). Ce dernier constate que le Trait d'Agilité (6) et le talent d'Acrobatie (9) de son personnage suffisent à atteindre 15. Il a en plus, étant de l'Archétype Ombre, une Augmentation Gratuite à ce genre de Tests. Il pourrait donc de ne pas jeter les dés, et réussir sans souci à tenir le rythme de sa course. Mais il décide de profiter de son Augmentation Gratuite pour faire un Exploit : il lance le d10, et doit atteindre 20 avec son total Trait+Talent+ Augmentation Gratuite, un total qu'il atteint déjà sans lancer le dé. Il suffit qu'il ne fasse pas 1 (et que donc le d10 n'explose pas négativement), pour réussir et choisir donc d'accélérer sa course sur les toits.

Vertus, Traits & Talents

Les Tests d'Action se font toujours avec $Trait+Talent+d10$. Un Talent est toujours associé à un Trait dans les règles de Loss : *par exemple, le Talent Marchandage est associé par défaut au Trait Pouvoir*. Mais les Vertus et les Traits ne sont pas forcément associés pour tous les Tests, et, comme c'est indiqué au Chapitre "les Actions", les traits associés aux talents peuvent changer en fonction de la décision des joueurs et du meneur de jeu. Ils ne sont pas forcément associés systématiquement : *par exemple, on peut imaginer un Test de Marchandage avec le Trait d'Esprit, l'argumentaire du personnage étant alors basé totalement sur la logique ou la malice, plutôt que sur le charisme et l'influence*.

Il est souvent utile ou nécessaire de faire un test de Trait pur. Par exemple un Test de Puissance pour soulever une lourde charge, ou d'Instinct pour entendre un bruit étrange et le reconnaître. **Dans le cas où le joueur doit faire un test de Trait pur, il lance alors : Vertu+Trait+d10.**

Ces tests de Traits purs sont fréquemment employés par exemple pour résister à une intimidation ou une autre forme d'attaque sociale, à un ceinturage ou une prise de force et d'autres formes d'Oppositions directe. Le détail de ces Traits et Tests est décrit au Chapitre "les Actions".

Exemple : Diego court sur les toits depuis un moment, et le meneur de jeu estime qu'il doit commencer à fatiguer. Il demande donc au joueur qui incarne Diego de faire un test de Trait Puissance. Ce dernier additionne donc son score de Puissance (5), son score de Courage (4), et lance 1d10 qui fait 7. Le résultat final est donc de 16. Diego tient bien le rythme, et ne ralentit pas sa course.

Tenter un exploit

Les Tests d'Action sont le plus souvent à Difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est en général la Difficulté moyenne et par défaut.** Ça peut changer, par exemple pour des Actions très difficiles comme toucher une cible très loin ou qui se déplace vite. Mais les Actions plus difficiles sont aussi normalement peu courantes.

Un personnage-joueur peut cependant souhaiter que son Action ne soit pas simplement "réussie", mais qu'elle soit remarquable, grandiose, de qualité, et pour résumer, qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. Il veut faire un Exploit : par exemple, faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, dominer ou effrayer durablement un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser un ou plusieurs Exploits. Ceux-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action.

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

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

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

Si le joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), autres personnages-joueurs compris, ce sont ces derniers qui bénéficient des Exploits que le joueur espérait gagner et qu'ils pourront employer à leur tour comment autant de bonus (des Augmentations gratuites) pour leurs Actions suivantes.

S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, le MJ conserve ces Exploits, soit en Augmentations Gratuites pour ses protagonistes, soit en Désastres : des effets spéciaux désagréables, embarrassants ou simplement comiquement ratés à l'encontre du personnage-joueur qui a loupé son Test. Le meneur de jeu est encouragé à être imaginatif : plus il y a de Désastres, plus l'effet sera grave, important, dramatique ou spectaculaire (voir plus loin la table d'exemple de Désastres).

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

La même règle s'applique au meneur de jeu : il peut tenter de faire faire un ou des Exploits à l'un de ses personnages. Mais s'il échoue au Test final, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors offerts aux joueurs : priorité au joueur qui était la cible principale de l'action du personnage du MJ, puis à celui des joueurs qui a le moins de réserve de jetons d'Augmentations gratuites.

Garder le compte des jetons d'Augmentations Gratuites & de Désastres

Comme le meneur de jeu et les joueurs peuvent conserver des Augmentations Gratuites issues d'exploits réussis ou échoués, la meilleure manière d'en tenir le décompte est des jetons. Les jetons d'Augmentations Gratuites & Désastres *Les Chants de Loss* sont prévus et nous vous les conseillons, mais toute forme de jeton fonctionne, y compris se servir de dés pour tenir le décompte pour le MJ et les joueurs.

Chaque joueur garde le nombre de ses jetons d'Augmentations Gratuites visibles devant lui, et le meneur de jeu laisse lui aussi visible ses propres jetons, ainsi, tout le monde voit où en sont les réserves d'Augmentation gratuite de chacun afin d'anticiper les moyens et les épreuves qui attendent chacun.

Les jetons d'Augmentations Gratuites ne peuvent être employés que comme bonus (un jeton=+5) à des Tests. Ils ne peuvent jamais être employés directement pour les effets spéciaux d'un Exploit. Pour tenter un ou des Exploits, il faut forcément prendre le risque de lancer le dé et réussir un ou des Exploits. Les jetons offrent alors autant de bonus à ces Tests.

Les Augmentations Gratuites permanentes

Les *archétypes* des personnages, les *spécialisations*, mais aussi certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Augmentations Gratuites disponibles en permanence. Ces Augmentations Gratuites ne sont jamais comptées dans le compte des jetons d'Augmentations

Gratuites visible par tous. Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Augmentations Gratuites permanentes et constamment accessibles.

La limite de temps de l'usage des Augmentations Gratuites & des Désastres

Les jetons d'Augmentations Gratuites et de Désastres doivent être utilisés et dépensés rapidement, dans les Instants suivants de préférence. Leur durée maximale est d'une Scène (voir plus loin : *le temps en jeu*). Quoi qu'il arrive, à la fin de la Scène courante où les joueurs sont impliqués, tous les jetons d'Augmentations Gratuites et de Désastres des joueurs et du MJ, disparaissent et sont remis à zéro.

DECLARER LES EXPLOITS

Un ou des Exploits se décident et sont déclarés avant le Test d'Action. On ne peut pas déclarer plus de 5 Exploits à la fois. Par contre, on peut dépenser quand on le veut autant de jetons d'Augmentations Gratuites qu'on en dispose, y compris les Augmentations Gratuites de l'Archétype et des Spécialisations, pour avoir autant de bonus de +5 au Test de l'Exploit.

Exemple : Diego atteint son but : la tour du Pont des Larmes. Le joueur qui l'incarne, David, décide à l'aide de la corde et du grappin de Diego de tenter une entrée dans la tour en fanfare, un dernier saut risqué afin d'être sûr que personne ne puisse l'intercepter. Il déclare donc au MJ qu'il va tenter un exploit avec une Augmentation à son test d'Acrobatie. Le meneur de jeu prévient que la difficulté de base pour Diego sera de 20. Ainsi donc, avec deux Augmentations, le résultat total du Test à faire sera 25. David prend le risque, et lance le d10. Il obtient un 9 qui s'additionne à son score Trait+Talent de 15. Cela fait 24, ce qui ne suffit pas ; mais Diego est une Ombre, ce genre de manœuvres est sa spécialité et il décide de se servir de sa capacité d'Ombre, une Augmentation Gratuite, qui rajoute donc +5 au Test d'Action... la manœuvre est donc réussie ! David peut décider quel effet spécial il pourra exploiter de la réussite de son Exploit, et il décide que Diego se balance au bout de sa corde pour traverser une des fenêtres de la tour et y pénétrer sous le nez des gardes qui n'ont pas eu le temps de sortir le moindre fusil pour l'arrêter. Si jamais le meneur de jeu décidait tout de même que certains des gardes tentent de tirer, tous souffriraient de toute manière de la difficulté à toucher une cible en mouvement et loin d'eux, mais avec encore +5 à leur difficulté : ce +5 est l'effet de l'Exploit réussi de Diego.

LES EXPLOITS PAR CATEGORIE D' ACTIONS :

Exploits dans les Actions physiques :

Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie mieux qu'elle le serait sans cette Augmentation. Si on veut courir plus vite, un Exploit vous donne + 50% de vitesse. Pareillement, si le personnage veut sauter un fossé qui semble très large, sachant qu'un saut en longueur de difficulté moyenne est d'environ deux mètres, il devra tenter au moins un Exploit pour s'assurer de franchir, s'il réussit, 3m de fossé.

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

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles dans le monde de Loss, ainsi que les Talents des personnages, est détaillée au chapitre "*Les Actions*"

Exemples :

Un personnage avec Puissance (6) et Athlétisme (5) est assuré de soulever d'assez lourdes charges aisément. Mais il est forcé de porter une charge de 100 kg sur le dos. S'il veut pouvoir le faire pour toute une journée de marche, il

devra tenter deux Exploits, car il dépasse du double la limite de ce qu'il peut transporter sur son dos. Si le joueur décide de ne pas tenter ces deux Exploits il arrivera à charger ses cent kilos ; mais il n'ira pas bien vite, et ne tiendra pas deux heures de marche ainsi, au lieu de huit en temps normal. Pour un personnage de même Puissance, mais sans le Talent Athlétisme qui veut dire qu'il n'est donc pas du tout entraîné à ces efforts, la charge serait du triple de ce qu'il peut porter. S'il charge ces cent kilos sur son dos, il ne pourra pas faire plus d'une heure de marche... et sans doute pour une distance bien faible.

Un marin, personnage de joueur qui doit faire un Test d'Esquive pour s'abriter de l'explosion d'un tonnelet ardent sur le pont d'un navire, décide de faire deux Exploits : il veut pouvoir en user pour protéger deux camarades du souffle. La difficulté d'éviter les dégâts du baril est considérée moyenne, c'est donc un Test de (Agilité+Esquive+1d10) contre difficulté (15+ les deux Exploits : +10) =25. Si le joueur du marin réussit son Test, il a alors deux Exploits, dont chacune est un effet différent. Il peut donc faire profiter ses camarades de son esquive réussie avec son Test, chaque Exploit étant dépensé pour chacun d'entre eux. Ainsi, même si ceux-ci avaient raté leur Esquive, notre marin les a entraînés avec lui en sautant hors de portée des flammes et du souffle, leur sauvant la vie.

Ahmed, un cavalier émérite, est en pleine cavalcade avec devant lui un adversaire qui, à cheval lui aussi le distance. Il veut pouvoir l'abattre d'un tir de fusil, mais le joueur d'Ahmed sait que tirer à cheval, en mouvement, sur une cible en mouvement, est vraiment ardu. Mais Ahmed est de l'Archétype du Dresseur, et c'est un bon cavalier, spécialisé à cheval. Il décide donc de mettre cet atout de son côté, et déclare au meneur de jeu qu'il va tenter d'assurer son équilibre sur sa selle, et amener sa monture à se tenir droite et sans dévier le temps de tirer. Et le joueur annonce enfin un Test d'Équitation avec Trois Exploits. Il faut donc qu'il réussisse un Test de difficulté 30 ! Mais le joueur d'Ahmed sait qu'il est assuré d'en réussir deux sans même lancer le dé : Empathie 7+Équitation 8+Spécialisation manœuvres à cheval+Augmentation Gratuite des Dresseurs : 25. Il lance le dé, fait 6, et réussit son Test, et ses Exploits. Désormais, et pour ses Actions suivantes pour la scène de poursuite à cheval, Ahmed le dresseur a trois jetons d'Augmentations Gratuites qu'il pourra dépenser quand il le souhaitera. Nul doute que soudainement, ses tirs au fusil vont être mortels !

Exploits dans les Actions de recherche & interactions sociales :

Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. Un Test de pistage avec un Exploit réussi permettra de suivre la piste, mais aussi de choisir entre : connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée.

Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat, en combinant ces principes et ceux plus haut de +50% d'effet à chaque Exploit réussi. Certaines interactions sociales se gèrent un peu à part : selon les règles de l'Opposition (voir plus loin) et peuvent même induire des dégâts sous forme d'attaque à la Détresse du personnage.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles dans le monde de Loss, ainsi que les Talents des personnages, est détaillée au chapitre "Les Actions"

Exemples :

Arenius est en pleine enquête et examine de nuit la ruelle où a été retrouvé mort un notable. Il déclare au meneur de jeu qu'il examine toute la ruelle, et va donc effectuer un Test de Fouille. Pour être sûr de ne rater aucun indice, mais ne voulant pas prendre trop de risques, Arenius déclare un seul Exploit et pour que le Test de talent lui soit facile, il demande à ce qu'on lui apporte des lanternes pour éclairer les lieux. Le MJ lui indique donc que désormais, la difficulté du test est moyenne (15). Avec l'Exploit que veut tenter Arenius, la difficulté est augmentée de +5 et passe à 20. Un test facile pour Arenius avec son 7 d'Instinct et son 7 de Fouille, mais par malchance il ne fait que 4 sur le D10. Mais Arenius est de l'Archétype des Enquêteurs, sa capacité lui offre une Augmentation Gratuite dans ce genre d'Actions, et il s'en sert donc pour rajouter encore +5 au résultat de son

Test. Avec un résultat final de 23, il réussit son test et peut profiter de l'effet de son Exploit : en plus d'un premier indice sur les lieux du crime, Arenius va en trouver un second qui va aider à son enquête. Une chance pour lui, le meurtrier n'a pas tenté de dissimuler les traces de son crime, sinon, le Test d'Arenius aurait été rendu plus difficile par l'Opposition que l'Action de dissimuler des traces lui aurait imposée.

Diego doit comme tout le monde faire des courses, et dans le monde de Loss, pas d'étiquettes de prix sur les achats. Il faut discuter avec les marchands et palabrer. David constatant que son personnage n'est pas bien riche décide que pour ses achats, il va cette fois ne pas se contenter de demander au MJ ce qu'il veut, et de payer le prix indicatif, mais tenter de marchander un peu. Acheter des biens est une Action triviale, mais Diego est plutôt bon en Marchandage. Le Test à faire pour diminuer les prix se fera donc à difficulté moyenne (15), et Diego tente un seul Exploit avec une difficulté finale de 20. S'il réussit son Test, le prix de l'un des biens qu'il va acheter le sera à la moitié du prix indicatif. Mais Diego échoue à son Test : le MJ a donc un jeton d'Augmentation Gratuite qu'il pourra transformer en un Désastre pour Diego. Le MJ décide de faire simplement pour cette scène sans enjeu important, et déclare que malheureusement, tout ce que cherchait Diego a été malaisé à trouver, et qu'il a été forcé de payer le prix fort pour ses achats, le plus onéreux lui a coûté 150% de son prix indicatif.

Jhenela doit faire un discours dans une salle comble de notables et marchands traditionalistes qui lui sont peu amicaux. Mais elle a écrit et révisé son discours de longue date et s'est préparée à ce moment difficile. Le MJ lui accorde donc une Augmentation Gratuite pour son Test. Elle décide donc de tenter un Exploit en profitant de cet avantage. Avec un score de Pouvoir de 8, et un talent de Discours de 6, Jhenela sait qu'elle réussit normalement son discours sans trop de mal. Elle décide donc de faire un seul exploit. La difficulté passe alors à 20. Son total avant de jeter le dé est donc de 19 avec l'Augmentation Gratuite que lui a donnée le MJ. Elle lance le d10, fait 6, pour un total de 25. Exploit réussi ! Elle décide donc que l'effet de son exploit sera de changer la perception de son public envers elle de manière plus positive et de les gagner à sa cause. Ainsi les marchands et notables repartent tous en discutant du contenu de ce discours, soudainement intéressés, certains trouvant que finalement, ses arguments sont bons, et que même si elle reste une femme, l'écouter serait une idée plutôt enrichissante.

Exploits invisibles & pour compliquer la vie des autres :

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses, ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions sont faites pour ne pas se voir.

Dans ces cas là, les personnages tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par leur adversaire font un Test Aveugle :

Le Test Aveugle veut dire que les joueurs ne savent pas quelle est la difficulté à atteindre avec leur score final. Le test se fait sur une Difficulté 15 et les joueurs décident alors de tenter des Exploits, ou pas :

- Celui qui parvient à autant d'Exploit que la Difficulté cachée dévoile la dissimulation ou trouve l'objet caché.
- Celui qui fait un Exploit de moins a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.
- Chaque Exploit échoué devient bien entendu autant de jetons d'Augmentations Gratuites ou de Désastres que le joueur ou le meneur de jeu pourra alors utiliser, comme d'habitude.

Exemples :

Mesban traque un bandit de grand chemin se sachant poursuivi et qui, comme elle, est un habitué des bois, et qui plus est connaît bien les lieux. Le MJ a donc fait un Test de Furtivité avec deux Exploits, et l'a réussi. La joueuse qui incarne Mesban ne peut le savoir, même si elle se doute que la poursuite sera ardue pour connaître un peu sa proie. Pour le traquer, elle lance donc un Test d'Instinct (6)+Pister (7), et tente pour être sûr de son coup deux Exploits, sans savoir quel score elle doit atteindre pour battre son adversaire. Comme son personnage est de l'Archétype des Voyageurs, il dispose d'une Augmentation Gratuite (un +5) à ce genre d'Actions. La joueuse fait 7 à son d10, pour un résultat final de 25. Cela suffit, et Mesban, malgré toutes les ruses de son adversaire, parvient à suivre sa piste.

Exploits pour gagner des jetons d'Augmentations gratuites :

On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir des jetons d'Augmentations Gratuites. Comme on peut le remarquer dans certains exemples plus haut, c'est tout à fait possible de tenter des Exploits dans le but de faciliter des Actions futures

Exemples:

Étudier le terrain d'une randonnée permet de gagner un avantage pour s'y déplacer plus vite, étudier les plans d'un lieu permet d'obtenir des Augmentations gratuites pour s'y cacher. Observer attentivement un interlocuteur fournira des Augmentations gratuites pour les négociations à venir.

Exploits en combat :

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

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

Exemple:

Janus lance une attaque puissante, et déclare un Exploit à son Test d'attaque au sabre pour tenter de faire 1d10 de dégâts supplémentaires. La difficulté est toujours moyenne (15), mais avec son Exploit, Janus devrait faire un total de 20 à son Test. Son adversaire quant à lui doit réussir son jet d'esquive avec une difficulté de 20.

Les Oppositions

Quand on agit directement contre un individu, on s'oppose à lui. Il existe deux cas d'Opposition, l'Opposition passive, la plus courante, et l'Opposition Active, qui gère tous les cas d'affrontement direct entre protagonistes, hors combat (bien que le duel puisse en être un) :

Les Oppositions passives :

Le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste simplement passivement. Le test du personnage va alors se faire avec comme difficulté la Vertu ou le Trait le plus adéquat de la cible, X3. Si le personnage réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent alors par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

Exemple :

Diego tente de dérober sa bourse discrètement à un passant ; ce dernier n'a pas de raison de se méfier et donc, ne résiste pas activement. Le meneur de jeu décide alors de la Difficulté : dans ce cas, ce sera la Sagesse de la cible. Les

Exploits employés par le personnage peuvent alors avoir comme effets spéciaux que sa cible ne s'apercevra de rien pour un long moment, ou que sa bourse est fort bien remplie.

Les Oppositions actives :

C'est un cas plus rare, où les deux adversaires s'affrontent directement : dans une joute orale, devant un échiquier, pour un bras de fer, etc. En usant tout les deux d'un Test Trait+Talent ou Vertu+Trait le but est que celui qui fait le plus haut gagne, c'est aussi simple que cela. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Trait+Talent contre une Vertu+Trait. Chacun des deux protagonistes ne fait pas forcément le même genre de Test.

La manière dont fonctionnent les différentes Oppositions Actives possibles dans le monde de Loss, est détaillée au chapitre "*Les Actions*"

Exemple :

Un officier tente d'intimider un quidam, et use de son Talent de Commandement, le quidam lui tient tête avec par exemple son Courage ou son Honneur+Pouvoir.

Les Exploits en Opposition active :

Les Exploits en Opposition active sont destinés à provoquer des effets et conséquences importantes pour celui qui réussira l'Opposition. C'est dans ces cas que certaines Oppositions sociales peuvent créer des dégâts à la Détresse de la même manière que des dégâts aux Niveaux de Santé, comme l'intimidation, la torture ou encore le Haut-Art.

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

Le protagoniste qui ne veut plus ou ne peut plus déclarer d'Exploit fat alors son Test en tenant compte des difficultés cumulées de tous les Exploits. S'il échoue, il perd l'Opposition et l'adversaire n'a pas besoin de lancer le dé. S'il réussit, son adversaire doit jeter le dé, et si celui-ci réussit, il y a match nul (et éventuellement on recommence). Les Augmentations gratuites peuvent alors employées ici comme bonus sur le jet de dé.

Le gagnant de l'Opposition peut employer tous les Exploits engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie. Dans le cas d'une Opposition sociale dure, le gagnant peut par exemple transformer tous les Exploits en autant de d10 de dégâts à la détresse du perdant. Dans un bras de fer, cela peut être des dégâts et blessures physiques à la discrétion du MJ. Les possibilités sont nombreuses et sont décrite de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions*".

Les Désastres

Quand le Mj gagne des jetons de Désastre suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut les employer pour créer des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du meneur de jeu, la liste qui suit est donc purement

indicative. On ne peut dépenser plus de 5 jetons de Désastre à la fois, et comme indiqué ci-dessus, les jetons de Désastre disparaissent à la fin de la scène en cours :

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

Le temps en jeu

La division du temps dans Loss est basée sur le théâtre et le cinéma, plutôt que sur des durées de temps absolues. Chaque catégorie de temps est donc d'une durée relative, et correspond à des actions et événements plutôt qu'à des minutes et des heures :

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

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

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

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

L'Épisode : En fait, l'épisode mesure une partie de JDR moyenne, c'est à dire de 4 à 6 hrs de jeu. Un Épisode 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'Épisodes, ou une série de feuilletons, ou chaque aventure est un Épisode en soi. 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 de jeu (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 télévisé.

L'Échelle de réalité

Dans notre réalité, un homme ne peut sauf par miracle espérer vaincre seul un char, sans arme adaptée à l'attaquer. De même un char ne pèse pas bien lourd face aux plus grandes machines et créatures géantes. C'est le principe d'Échelle. Dans le monde de Loss, il y a trois Échelles :

- *L'échelle des Hommes* : tout ce qui est à taille humaine, du rat à la charrette. Ce qui pèse de quelques grammes à 3 ou 4 tonnes est à cette échelle.
- *L'échelle des Machines* : tout ce qui est à la taille des navires, des machines de guerre et des plus grosses créatures de Loss. De 4 à 5 tonnes et jusqu'aux plus grands clippers dépassant 1000 tonnes.
- *L'échelle des Géants* : très rare tout ce qui est à l'échelle des plus grands béhémoth, des forteresses et des légendaires dragons. Plus de 1000 tonnes et jusqu'aux milliers de tonnes des Béhémoths, comme le Bellerophos d'Anqimenès, qui dépasse les 17 000 tonnes.

Un Trait, des dégâts, à l'échelle humaine, sont dix fois moins forts à l'Échelle des Machines, et cent fois moins à celle des Géants. Et inversement. Seul alors des Traits totalement héroïques, l'usage d'Inspirations, ou d'inventivité et de créativité peut donner une chance de passer outre ce déséquilibre.

La différence d'Échelle fonctionne toujours selon le principe : si on veut affecter l'Echelle supérieur, on causera des effets dix fois moindres. L'inverse est vrai quand on doit gérer des dégâts, par exemple.

Exemples : Tirer avec un fusil à impulsion sur la partie non protégée d'un longila (Échelle des Machines) en faisant par exemple 12 points de dégâts, ne va en fait faire perdre au longila qu'un niveau de santé. Et encore, c'est sans compter sur son armure. L'armure dorsale de certains longilas est de 3, c'est ce qui sera retiré aux dégâts de toute attaque. Mais cela veut dire que notre tireur au fusil doit pouvoir faire au moins 31 points de dégâts pour espérer faire perdre finalement à notre longila 1 niveau de santé. Et il en a quelques-uns. Si le longila se fâche et fauche le tireur d'un coup de queue, il va occasionner par exemple 7 points de dégâts. Mais à son échelle. Le résultat est à multiplier par dix quand il touche le tireur à Échelle des Hommes : 70 points de dégâts. Le pauvre tireur n'a aucune chance de survivre à ça.

Dans la même idée, une Puissance de 2 à Échelle des Machines est égale à 20 pour l'Échelle des Hommes. Ce qui veut dire qu'il est cependant possible qu'avec une Puissance de 1 à l'Échelle des Machines, et donc 10 à celle des Hommes, une créature soit aussi forte, voire moins forte que certains lossyans. Mais certains traits ne sont jamais

affectés, comme l'Agilité qui reste la même, quel que soit l'Échelle, ou encore l'Instinct : seuls le sont en toute logique ceux qui concernent la masse, le volume, la force, les dégâts et les protections.