

Le système de jeu

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

Dans Loss, 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.

Encart : Le concept d'Action décrit ici semble tomber sous le sens, mais l'idée derrière cette explication est simple ; si vous, meneur de jeu et vous joueurs, vous pouvez résoudre une action sans qu'il vous paraisse utile de jeter les dés, ne les jetez pas. Y compris les tests de combat, par exemple, d'une bagarre d'auberge ou d'un duel au premier sang contre un paltoquet lambda. Si les conséquences d'une scène et d'actions sont sans incidence dramatiques, au sens cinématographique du terme, sur l'histoire en cours, c'est que cela ne mérite sans doute pas de lancer des dés.

Glossaire des termes du système de jeu

- *Action* : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action.
- *Adversaire* : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action, c'est un Adversaire.
- *Archétype* : les archétypes de héros des personnages de Loss, décrit à la création des personnages. Les archétypes donnent des avantages, dont les Augmentations Gratuites à certaines Actions.
- *Augmentation Gratuite* : un bonus de +5 à un Test, qui peut aussi devenir un effet spécial (un Exploit). Les Augmentations Gratuites viennent des avantages des Archétypes ou d'autres sources, par exemple l'équipement ou les conditions contextuelles.
- *D10* : dé à dix faces, le seul dé employé dans les règles du Chant de Loss.
- *Désastre* : effet négatif possible consécutif à un test avec Exploit raté par un PJ ou PNJ.
- *Difficulté* : il s'agit du score à atteindre pour une Action. Plus le score est haut, plus c'est ardu. Dans les Chants de Loss, on exprime la difficulté par palier de 5 en 5, de la plus simple (10) à la plus dur (40).
- *Échelle* : l'échelle de réalité est ce qui permet de faire la différence de volume et de résistance entre ce qui a une taille humaine et ce qui est géant.
- *Exploit* : l'Exploit est une augmentation de la difficulté que choisi un personnage-joueur ou un PNJ pour que son Action, s'il réussit, soit accompagnée d'effets spéciaux, avantages ou encore d'une meilleure qualité. Un exploit augmente la difficulté de 5. On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits.

- *Fursa* : un Fursa est un bonus de +5 au test d'une Action, obtenu quand un PJ ou un PNJ rate le ou les Exploits qu'il avait tentés. Ce bonus revient alors au protagoniste adverse, qui peut être un PNJ géré par le MJ, ou un des joueurs. Un Fursa permet aussi de faire des effets spéciaux, comme les Exploits.
- *MJ* : meneur de jeu, l'arbitre et le conteur des Chants de Loss.
- *PJ* : personnage du joueur.
- *PNJ* : personnage non-joueur, contrôlé par le meneur de jeu.
- *Test* : on appelle Test un jet de dé lancé pour réussir une Action. Certaines Actions peuvent être réussies sans jet de dé.
- *Trait* : Les traits et les Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P ...
- *Talent* : Les traits et les Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P ...

1- 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.

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.

1-1 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 40 et plus est une Action légendaire.

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

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

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
-------------------	------------------	----------------------------

10	<p><i>Facile</i></p> <p>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.</p>	<p><i>Médiocre</i></p> <p>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.</p>
15	<p><i>Moyen</i></p> <p>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.</p>	<p><i>Moyenne (pas d'Exploit)</i></p> <p>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.</p>
20	<p><i>Difficile</i></p> <p>Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.</p>	<p><i>Correcte (1 Exploit)</i></p> <p>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.</p>
25	<p><i>Très dur</i></p> <p>Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.</p>	<p><i>Remarquable (2 Exploits)</i></p> <p>Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.</p>
30	<p><i>Exceptionnel</i></p> <p>C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.</p>	<p><i>Excellente (3 Exploits)</i></p> <p>Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine désastreuses.</p>
35	<p><i>Héroïque</i></p> <p>Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.</p>	<p><i>Prodigieuse (4 Exploits)</i></p> <p>Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer ou dans des conditions quasi impossibles</p>
40	<p><i>Légendaire</i></p> <p><i>Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.</i></p>	<p><i>Légendaire (5 Exploits)</i></p> <p><i>Qualité légendaire : réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations</i></p>
45 et +	<p><i>Impossible</i></p>	<p><i>Impossible</i></p>

	<i>En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté.</i>	<i>On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits déclarés au maximum, y compris Fursas et Augmentations Gratuites.</i>
--	---	--

Quelques exemples de Difficultés d'action

Facile : 10

- Frapper une personne qui ne peut pas voir le coup venir.
- Sauter par-dessus une petite balustrade.
- Noter les armoiries d'un carrosse qui passe au trot.
- Reforger une lame de couteau cassée, ou réparer une roue déformée, en prenant son temps et avec l'équipement.

Moyen : 15

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

Difficile : 20

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

Très dur : 25

- Changer de personnalité pour tromper un bon enquêteur.
- Sprinter sans perdre de vitesse au milieu d'une foule.
- Planter la lame de sa dague dans le manche d'une autre dague.

- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en un temps record.
- Courir sur un rebord de toit ou une corde raide.
- Deviner ou apercevoir la présence d'une personne qui a eu le temps de se camoufler.
- Crocheter une serrure complexe de chambre forte.
- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame.

Exceptionnel : 30

- Courir sur le toit branlant d'un bâtiment qui s'effondre.
- Sauter d'un cheval lancé en plein galop à un autre, en plein course-poursuite.
- Crocheter les serrures d'un coffre « inviolable ».
- Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel.
- Tirer sur une zone précise d'une cible alors que l'on est soi-même en plein mouvement.

Héroïque : 35

- Courir sans s'arrêter dans un feu d'enfer où tout s'effondre autour de vous.
- Exécuter des manœuvres d'arts martiaux sur une corde raide au-dessus des toits.
- Tromper un Psyké en face à face.
- Chevaucher un draekya.
- Traduire un code alphanumérique de système de communication Ancien.

Légendaire 40

- Trancher un cheveu de votre cible en plein combat alors que vous avez six adversaires contre vous.
- Calmer la colère d'un Draekyas.
- Tuer un adversaire d'un seul et unique coup de poing.

Table d'échelle des Traits et Talents du personnage

<i>Niveau</i>	<i>Trait</i>	<i>Talent</i>
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	Professionnel Le personnage peut se prétendre du métier dans ce Talent, même s'il débute encore.

7-8	Vétéran Trait bon à remarquable.	Expert Le personnage connaît son affaire, c'est un professionnel. Il est rare qu'il trouve ce qu'il a à faire compliqué.
9-10	Héroïque Trait à la qualité rare et impressionnante.	Maître Le personnage connaît absolument toutes les ficelles du Talent ou presque.
11 et +	Légendaire Trait exceptionnel.	Légendaire Si ce n'est pas le personnage qui a inventé ce Talent, il pourrait le prétendre. Il en connaît toutes les ficelles.

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 point 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 ou 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 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 voire 5 de Puissance, seuls de solides gaillards comme des travailleurs de force auront 6 et plus. Il n'a pas de Talent 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 Talent de 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 minimum.

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.

1-2 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) : les *Fursas*.

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

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.

1-3 FAIRE EXPLOSER LE D10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on relance et additionne le second jet au premier. Quand on fait 1 sur le d10, c'est pareil, mais en relançant, on soustrait le résultat au lieu de l'additionner. Ce qui peut finir par donner des scores négatifs. C'est ce que l'on nomme faire exploser le dé. On ne peut faire exploser le D10 qu'une fois sur un même Test.

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). Le dé ne peut exploser qu'une fois. S'il refait 1 ou 10, on ne le relance plus.

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 n'aurait pas pu relancer encore le d10. Mais, sauf si Diego avait déclaré un Exploit, qu'il fasse 15 ou 29 comme résultat final ne change rien à la qualité de son Action.

1-4 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.

Les conditions nécessaires

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 faire de 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 déclarés. (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.

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'Athlétisme, 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'Athlétisme (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.

2- 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** directes. Le détail de ces Traits et Tests est décrit au Chapitre "*les Actions*" P ...

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 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.

3- 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 pour des Actions très difficiles comme toucher une cible très loin ou qui se déplace vite. Mais les Actions plus difficiles sont les moins 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 déclaré devient un effet spécial, un avantage qu'il peut décider d'employer sous de très nombreuses formes : qualité de l'objet réalisé, dégâts d'un coup porté, avantages à employer pour la suite de ses Actions, etc. (voir plus loin les exemples d'Exploits selon les Actions).

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

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

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

La même règle s'applique au meneur de jeu : il peut tenter de faire faire un ou des Exploits à l'un de ses personnages. Mais s'il échoue au Test final, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors

offerts aux joueurs sous forme de Fursas : 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 Fursa.

Exemple : David, qui incarne son personnage Diego décide de tenter un test d'Athlétisme pour accélérer sa course sur les Toits. Son total pour le Test du Talent est de : 15 et comme c'est une Ombre, il a une Augmentation Gratuite à ces tests. Prenant un risque modéré, Diego déclare deux Exploits, la Difficulté du Test est de 25. Il doit donc juste faire 5 sur le d10 pour réussir. Mais imaginons qu'il n'ait fait que 2, ce serait un échec complet, malgré son score de Test de (15+Augmentation Gratuite) et il aurait perdu les deux Exploits tentés, changés alors en Fursa entre les mains du MJ, qui peut décider de les employer pour ses propres PNJ, ou de les transformer en Désastres à employer contre Diego.

Garder le compte des jetons de Fursa

La meilleure manière de tenir le décompte des Fursas est d'employer des jetons. Les jetons de Fursas *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 compte pour le MJ et les joueurs.

Chaque joueur garde le nombre de ses Fursas 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 de Fursas de chacun afin d'anticiper les moyens et les épreuves qui les attendent.

4- Les Fursas

Les Fursa peuvent être employés de plusieurs manières, voir plus bas. Ils ne peuvent jamais être employés comme les effets spéciaux d'un Exploit. **Pour tenter un ou des Exploits afin de gagner des effets spéciaux, il faut forcément prendre le risque de lancer le dé et réussir un ou des Exploits. Les Fursas peuvent alors offrir un bonus à ces Tests (voir plus bas).**

Comment gagne-t-on des Fursas :

1) Les Fursas se gagnent suite à l'échec de l'Exploit d'un adversaire. Chaque Exploit échoué devient un Fursa.

2) Quand un joueur tente un test avec des Exploit, il peut transformer un (et un seul) Exploit en Fursa qu'il conserve en réserve (voir plus loin).

Voici les différentes manières d'user des Fursas :

- Accorder un +5 au prochain Test d'Action, chaque Fursa représentant un bonus de +5.
- Annuler un Exploit adverse. Chaque Fursa peut annuler un Exploit jusqu'à un maximum de 5.
- Annuler une Augmentation Gratuite ou capacité de Légende d'un Archétype, sous réserve que celle-ci puisse être annulée de manière cohérente.
- Conserver au maximum un Fursa pour un prochain Test d'Action et cela pour une durée déterminée (pour la durée du combat).

Voyez le Fursa de réserve comme un profit obtenu dont le personnage peut user, un prolongement de la chance, du destin ou du karma qu'il a obtenu à un moment donné. L'expression : « Pousser sa chance » prend tout son sens.

- Annuler un Modificateur de situation, au nombre d'un Fursa par Modificateur et cela quel que soit le niveau de difficulté du Modificateur (+1 à +5).

Exemple : Diego, en plein duel, a gagné deux Fursas face à son adversaire, qui est de l'Archétype Combattant. David, le joueur de Diego, décide d'employer un de ces Fursas pour annuler l'avantage de Légende de son adversaire qui lui donne une Augmentation Gratuite à toutes ses Actions de Combat. Il ne pourrait pas en user pour annuler l'Avantage de Légende de rang 3 qui augmente les niveaux de Santé du Combattant, qui est un effet constant et qui affecte la biologie du Combattant. Quant au second Fursa, David le garde en réserve, car il sent qu'il va avoir besoin d'un coup de pouce de +5 à ses Tests pour un si dangereux duel.

4-1 LES AUGMENTATIONS GRATUITES

Les **Archétypes** des personnages, mais aussi certaines situations, certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Augmentations Gratuites disponibles en permanence. Ces Augmentations Gratuites ne sont jamais comptées dans le compte des Fursas visibles 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 Fursa & des Désastres

Les Fursa peuvent être utilisés et dépensés pour l'un des prochains Tests d'Action qui aura suivi leur obtention. Leur durée maximale est d'un Tour de Combat ou d'un Instant. Ils doivent être dépensés pour l'un des Tests d'Action du personnage durant ce laps de temps. Quoi qu'il arrive, à la fin du tour de combat ou de l'Instant courant où les joueurs sont impliqués, tous les jetons de Fursa des joueurs et du MJ disparaissent et sont remis à zéro, sauf le Fursa de Réserve (voir plus loin).

On ne peut cumuler qu'un maximum de 5 Fursas. Les excédents sont perdus.

Le Fursa de réserve

On peut conserver un Fursa, celui de réserve, pour la durée d'une Scène (y compris tout un combat). On ne peut jamais conserver de Fursas autrement.

Le fursa, la pièce de chance : Le Fursa est une coutume venue des Plaines de l'Étéocle, mais que l'on retrouve désormais dans toutes les cultures Conciliennes, même chez les Hemlaris. Pour les losyans, le Fursa, c'est la fortune, la chance, incarnée dans une petite pièce de fer, mais parfois aussi bien de bois que d'or, qu'on lui offre à l'enfant, entre l'âge de 7 et 13 ans et qui ne le quittera plus. Si le Fursa ressemble par sa taille à une pièce de monnaie –environ de la même taille que les andris- c'est parce qu'elle représente la dernière pièce à garder dans une bourse ou un porte-monnaie, celle qui attirera la fortune. Les losyans sont très attachés à leur Fursa, et le perdre est un signe funeste. Se le faire voler est un affront. Les Fursas sont en général marqués du phonogramme Athémaïs « Fu », mais le signe peut changer, les Fursas des prêtres et légionnaires de l'Église portent le cercle du Concile, et les Cours des Ombres offrent à leurs nouveaux membres un Fursa frappé de signes secrets qui souvent distinguent à quelle Cour et quel Prince appartient le propriétaire.

5- Déclarer les Exploits

Les 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 autant de Fursas qu'on en dispose, y compris les Augmentations Gratuites de l'Archétype pour avoir autant de bonus de +5 au Test de l'Exploit.

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'Athlétisme. 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.

5-1 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. 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, P..."

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.

Abmed, 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'Abmed sait que tirer à cheval, en mouvement, sur une cible en mouvement, est vraiment ardu. Mais Abmed 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'Abmed sait qu'il est assuré d'en réussir un sans même lancer le dé : Empathie 7+Équitation 8+Spécialisation manœuvres à cheval+Augmentation Gratuite des Dresseurs : 22. Il lance le dé, fait 8, et réussit son Test, et ses Exploits. Désormais, et pour ses Actions suivantes pour la scène de poursuite à cheval, Abmed le dresseur a trois Fursa qu'il pourra dépenser quand il fera feu. Nul doute que soudainement, son tir au fusil va être mortel !

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, P...*"

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 d'Action 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 Fursa qu'il pourra transformer en un Désastre pour Diego. Le MJ décide de faire simple 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'Exploits que la Difficulté cachée dévoile la dissimulation ou trouve l'objet caché.
- Celui qui fait un Exploit de moins a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.

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

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 Fursa

On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir un Fursa. 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. Mais on ne peut ainsi conserver qu'un seul Fursa en réserve.

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 un Fursa pour s'y cacher. Observer attentivement un interlocuteur fournira un Fursa 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 P...

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.

6- 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) :

6-1 LES OPPOSITIONS PASSIVES

Le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste 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 par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

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.

6-2 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 tous les deux d'un Test Trait+Talent ou Vertu+Trait le but est que celui qui fait le plus haut score 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, P...*"

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

6-3 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 "commence" cette Opposition) peut décider d'annoncer un Exploit au Test à réussir. Son adversaire a alors le choix : soit il décide de ne pas surenchérir et les deux protagonistes lancent le dé en subissant tous les deux la difficulté de l'Exploit déclaré, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire. On ne peut déclarer que 5 Exploits au maximum. Dans tous les cas, un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3, pour un total de 5, ce qui fournit toujours un léger avantage à celui qui débute l'Opposition.

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

Le gagnant de l'Opposition peut employer tous les Exploits engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie. Dans le cas d'une Opposition sociale dure (intimidation, menace, torture), le gagnant peut par exemple transformer tous les Exploits dégâts de Détresse. Dans un bras de fer, cela peut faire des blessures physiques à la discrétion du MJ. Les possibilités sont nombreuses et sont décrites de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions*".

7- Les Désastres

Quand le MJ gagne des jetons de Fursa suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut les transformer en Désastres : des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du MJ, la liste qui suit est donc purement indicative. Comme les Fursas, il ne peut y avoir plus de 5 Désastre à la fois :

- **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.

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

Le Tour : 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, 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 heures 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 conclut 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.

9- *L'Échelle de réalité*

Dans notre réalité, un homme ne peut, sauf par miracle, espérer vaincre seul un char d'assaut sans arme adaptée à l'attaquer ou une stratégie visant ses points faibles. C'est le principe *d'Échelle*. Dans le monde de Loss, il y a deux Échelles :

- *L'échelle des Hommes* : tout ce qui est à taille humaine, du rat au petit navire. Ce qui pèse de quelques grammes à 5 ou 6 tonnes est à cette échelle.
- *L'échelle des Géants* : tout ce qui est à la taille des navires, des machines de guerre et des plus grosses créatures de Loss. De 7 tonnes et jusqu'aux plus monstrueux appareillages inventés par l'homme sur Loss.

La valeur du Trait de Puissance, la résistance et les dégâts à l'Échelle Humaine sont dix fois moindres à l'Échelle des Géants et inversement. Seul alors l'usage d'Inspirations ou d'inventivité peut donner une chance de passer outre ce déséquilibre.

La différence d'Échelle fonctionne toujours selon le principe : si on veut affecter l'Échelle supérieure, on causera des effets dix fois moindres. L'inverse est vrai quand on doit gérer des dégâts : pour causer un dégât à un Géant, il faut en faire 10 après soustraction de l'armure du Géant. Dans le sens inverse, les Géants multiplient les dégâts par dix AVANT de compter l'armure à Echelle Humaine. Il en va de même pour le Trait Puissance : un Trait de 1 pour un Géant est égal à un Trait de 10 à l'Échelle Humaine s'il y a Opposition nécessaire.

Ainsi, 29 dégâts sur un Géant comme un Longila qui a 5 d'armure lui causera : $29 - 5 = 24$ dégâts, divisé par dix : 2 dégâts au final. Si le longila fauche le tireur d'un coup de queue, il va occasionner 7 dégâts, mais à l'Échelle des Géants. Le résultat est à multiplier par dix pour sa cible à échelle Humaine : 70 points de dégâts. Cette dernière n'a que 6 d'armure ce qui donne 64 dégâts.

Dans la même idée, une Puissance de 2 à Échelle des Géants est égale à 20 pour l'Échelle des Hommes. Ce qui veut dire qu'il est possible qu'avec une Puissance de 1 à l'Échelle des Géants, une créature soit aussi forte, voire moins forte que certains Lossyans.