

25 Avril 2018

Lilandra ouvrit des yeux ronds à l'instant où l'énorme masse d'Eim atterrissait à ses pieds, avec une agilité qui eut représenté un défi, même pour le plus audacieux des Loris.

— *Mais, comment avez-vous fait ça ?*

— *Vous voulez dire, comment un gros géant lourdaud a fait un truc aussi adroit ?*

— *Heu... oui, enfin, non... Mais cela me paraît impossible !*

Le colosse lâcha un éclat de rire, s'époussetant au passage de sa main libre, avant de reposer le chat, qui était si tétanisé par l'acrobatie qu'il ne songea même pas à labourer la puissante main qui le serrait.

— *La plupart des gens ne se fient pas à ce qui est possible, madame. Mais uniquement à ce qu'ils croient impossible.*

Les Chants de Loss, tome 3 : les Forêts d'Arcis.

Le système de jeu

Pour faire simple, il faut souvent commencer par faire complet. Ainsi, et c'est un choix volontaire, le système de jeu de Loss est simple, mais sera décrit et expliqué en détail, pour être aisé d'emploi même pour un débutant qui n'aurait jamais pratiqué le jeu de rôle. C'est pour cela que nous rappelons ici un principe, souvent évident pour les vieux pratiquants, mais qui doit être parfaitement compris :

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 dé 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 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 l'histoire et de la cohérence.

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, par exemple, les tests de combat d'une bagarre d'auberge ou d'un duel au premier sang contre un paltoquet lambda. Si les conséquences des actions d'une scène sont sans incidence dramatique, 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 spécial ou les conditions contextuelles.
- *Bonus* : il s'agit d'un score qui se rajoute au Test d'une Action. Les bonus viennent le plus souvent de circonstances et d'équipements.
- *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.
- *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 dure (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 choisit un personnage-joueur ou un PNJ pour que son Action, s'il réussit, soit accompagnée d'effets spéciaux ou 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.
- *Inspiration* : le sursaut de volonté guidé par la morale, l'éthique et les croyances du personnage, fournissant des bonus aux Tests pour accomplir des exploits hors-norme. Les Inspirations sont détaillées P ...
- *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* : L'instinct, l'empathie, la puissance sont des traits. Traits et Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P ...
- *Talent* : L'athlétisme, la navigation, le baratin sont des talents. Traits et Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P ...

Les Actions

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 comparé à une Difficulté, et les conséquences de l'échec ou de la réussite de ce lancer de dé. Seul ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une **Action**. Employer un Talent est souvent une Action. Lancer le dé est appelé : faire un **Test**. Certaines Actions peuvent être résolues sans faire de Test d'Action (voir plus bas : *Réussir sans lancer le dé*).

Quelques Actions nécessitant un Test :

Sauter par-dessus un précipice alors que vous êtes poursuivi, frapper un ennemi pendant un combat de mêlée, parvenir à tenir le cap de votre navire alors qu'une tempête fait rage, réparer un moteur électromécanique alors que sa panne risque de tuer tout le monde dans dix minutes, baratiner un mercenaire en devant tout improviser, déclencher un Chant de Loss pour vous défendre ou, encore, esquiver des balles !

25 Avril 2018

La résolution des actions se fait simplement par addition de : **Trait + Talent + d10**, contre une **Difficulté** estimée soit par le meneur de jeu (le plus souvent c'est 15), soit par le joueur lui-même qui veut tenter un *Exploit* (voir plus loin). 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.

Imaginons que le score de Difficulté de l'action à atteindre soit 15, ce qui est le cas le plus fréquent : 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.

LES DIFFERENTS TESTS D'ACTION

Il y a plusieurs Tests d'Action, selon ce qui est mis en jeu et la nature de l'Action, et nous allons les aborder ici :

Le Test de Trait

C'est un simple Test réalisé pour une Action ne faisant intervenir aucun Talent, mais les Traits : sa Puissance, son Esprit, etc. Il s'agit de tester la malice, la force, la culture, les sens ou le bagout naturel du personnage, dans un cas où un Talent n'est pas nécessaire à intervenir.

Faire un test de Trait, c'est lancer Vertu+Trait+1d10.

Un Test de Trait ne peut jamais remplacer un Test de Talent ! Si le personnage veut faire une Action d'Athlétisme et n'a aucun point dans ce Talent, il devra lancer 1d10 + Puissance... et espérer y parvenir ; il ne multiplie pas son Trait par deux. Par contre, pour faire un bras de fer ou tirer un poids à la corde, un Test de Trait : Puissance est tout à fait indiqué.

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.

Le Test de Talent

Il est expliqué plus haut, c'est le Test le plus courant : **Trait+Talent+1d10**. Il faut cependant avoir le talent concerné, sinon on ne lancera que Trait+1d10.

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

25 Avril 2018

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.

Le Test avec des Exploits

Les Tests d'Action avec des Exploits sont décrits plus bas. Ce sont eux qui permettent d'accomplir des prouesses et générer des effets spéciaux variés avec une réussite à un Test d'Action ; ils peuvent aussi devenir des contretemps, des ennuis et des dangers quand on échoue à ces tests.

Le Test de Résistance

Dans certains cas, un effet comme des drogues, une opposition physique, une pression morale ou de la torture, s'applique à une Vertu ou parfois un Trait qui sert d'échelle de Difficulté. **C'est celui qui tente l'Action qui fait le Test, l'adversaire, lui y résiste avec sa Vertu ou son Trait X3.**

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 SagesseX3 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 mieux remplie que Diego pouvait s'y attendre.

Le Test sans le Talent demandé

Comme expliqué plus haut, **si l'on n'a pas le Talent nécessaire à une Action, on ne peut que faire Trait + d10.**

REUSSIR SANS LANCER LE DE

Il y a deux cas où on peut réussir une Action sans lancer le dé :

La Réussite Automatique

Elle s'applique quand le personnage tente quelque chose qui est dans ses moyens, 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.

Quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il ne lance pas le d10 : à la place du Test d'Action, il décide qu'il fait un total de 15 à son Test. Il ne tient donc pas compte de l'addition (Trait+Talent+d10) qui est remplacée par le 15. Il doit respecter les trois conditions ci-dessous :

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.

25 Avril 2018

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.

L'Action réussie sans faire de Test

Quand un personnage-joueur constate que la somme de son **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 avant même de lancer le dé. Il suffit qu'il ne fasse pas 1 (et donc que le d10 n'explose pas négativement), pour réussir et choisir comme effet spécial de son Exploit réussi d'accélérer sa course sur les toits.

FAIRE EXPLOSER LE D10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on le 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. 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.**

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, Diego n'ayant déclaré aucun Exploit avant de lancer le dé, qu'il fasse 15 ou 29 comme résultat final ne change rien à la qualité de son Action.

REUSSITES ET ECHECS

Échouer totalement, avec un résultat aux dés catastrophique, à un Test d'Action sans avoir tenté un ou plusieurs Exploits n'a aucune autre conséquence que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au Test d'Action n'a pas plus de conséquences. Les effets spéciaux à une Action réussie et les désastres si elle est manquée ne peuvent être que la conséquence d'Exploits.

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 10 (il relance donc) puis un 9 sur le D10 (6+6+10+9), son résultat remarquable de 31 ne

25 Avril 2018

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.

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 est une Action légendaire.

On considère que **tout personnage ayant au moins un point dans un Talent en connaît 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 haut).

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

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
10	<i>Facile</i> 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.	<i>Médiocre</i> 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	<i>Moyen</i> 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.	<i>Moyenne (pas d'Exploit)</i> 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	<i>Difficile</i> Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	<i>Correcte (1 Exploit)</i> 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	<i>Très dur</i> Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.	<i>Remarquable (2 Exploits)</i> Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.

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>Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.</p>	<p><i>Légendaire (5 Exploits)</i></p> <p>Qualité légendaire : réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations</p>
45 et +	<p><i>Impossible</i></p> <p>En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté.</p>	<p><i>Impossible</i></p> <p>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.</p>

QUELQUES EXEMPLES DE DIFFICULTES 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.
- Improviser 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.

25 Avril 2018

- 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 dense.
- 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 en longueur.
- Crocheter une serrure classique sous le stress d'une situation périlleuse.
- Mentir effrontément à un magistrat attentif.
- Défaire des cordages solides 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 plantée sur une cible proche.
- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en un temps record.
- Courir sur un rebord de toit branlant ou une corde raide.
- Deviner ou apercevoir la présence d'une personne qui a eu tout le temps de se camoufler.
- Crocheter une serrure complexe de chambre forte.
- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame, en duel.

Exceptionnel : 30

- Courir sur le toit d'un bâtiment qui s'effondre.
- Sauter d'un cheval lancé en plein galop à un autre, en pleine 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 dragon qui ne vous reconnaît pas comme son cavalier.
- Traduire un code alphanumérique de système de communication des Anciens.

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.

ACTIONS IMPOSSIBLES

On ne considère, en théorie, rien d'impossible dans le système de jeu de Loss. Dans les faits, il semble y a une limite technique : on ne peut déclarer plus de 5 Exploits à une Action, donc, tout Test classique ne peut jamais dépasser une Difficulté théorique de 40.

Cependant, puisqu'une Difficulté peut débuter au-dessus de 15, par exemple à 25, et qu'on peut toujours tenter des Exploits, il est donc possible d'avoir des Difficultés finales qui, en théorie, peuvent très bien mener à des scores de 65 ! Il est toujours possible de tenter une Action à cette échelle et le meneur de jeu est en dernier recours seul juge d'accepter un tel pari.

La seule règle sur les Actions impossibles est celle de la cohérence : survivre à une chute depuis un dragen en plein vol, aussi bien que tenter de briser les barreaux de fer d'une fenêtre d'un coup de poing, n'est plus de l'ordre de la limite technique du système, mais de sa cohérence. Le monde de Loss est héroïque, il permet de faire jouer des aventures d'action échevelée, mais son réalisme s'arrête là où les limites de la physique et de la cohérence commencent. Ainsi donc, parfois, un MJ est tout à fait invité à annoncer à un joueur que non, l'Action démente qu'il veut tenter est impossible. Autant le prévenir avant qu'il n'en subisse les conséquences.

Table d'échelle des Traits et Talents du personnage

<i>Niveau</i>	<i>Trait</i>	<i>Talent</i>
1-2	<i>Handicapé</i> Le personnage est handicapé par son Trait.	<i>Novice</i> Le personnage débute à peine dans ce Talent.
3-4	<i>Faible</i> La norme basse d'un Trait peu entraîné.	<i>Débutant</i> Le personnage sait user de son Talent et s'en sort bien, mais reste encore un peu néophyte
5-6	<i>Moyen</i> Trait moyen	<i>Professionnel</i> Le personnage peut se prétendre du métier dans ce Talent, même s'il débute encore.
7-8	<i>Vétéran</i> Trait bon à remarquable.	<i>Expert</i> Le personnage connaît son affaire, c'est un professionnel. Il est rare qu'il trouve ce qu'il a à faire compliqué.
9-10	<i>Héroïque</i> Trait à la qualité rare et impressionnante.	<i>Maître</i> <i>Le personnage connaît absolument toutes les ficelles du Talent ou presque.</i>

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 tous les secrets.
----------------	--	---

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 4, voir 6 pour mordre et griffer. Il n'est pas dur de jeter un chat d'un geste, mais un chat est agile : 7 ou 8 en Agilité. Un chat peut compter sur un total de 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 en Ingénierie et notre ingénieur de base se sentira vite frustré par le jeune 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 total en combat 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 de total avant de lancer le d10 !

Actions Opposées

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 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.

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.

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 (voir chapitre : *les Actions*) de la même manière que des dégâts aux Niveaux de Santé, comme l'intimidation, la torture ou encore le Haut-Art.

1. Celui qui commence l'Opposition Active (il faut donc convenir de qui "commence" cette Opposition) peut décider d'annoncer un Exploit au Test à réussir.
2. 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 des Exploits déclarés, soit il surenchérit et déclare à son tour un Exploit puis passe la main à l'adversaire.
3. 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 commence l'Opposition.
4. 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 déclarés. 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 et les Fursas peuvent être employées comme bonus sur le jet de dé.
5. 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*".

Les Exploits

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.** 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.

Le ou les Exploits que tente le personnage doivent être déclarés avant de lancer le dé !

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).

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 à son test d'Athlétisme. Le meneur de jeu prévient que la difficulté de base pour Diego sera de 20. Ainsi donc, avec un Exploit (un +5 à la difficulté du Test), 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 +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 choisit la surprise : Diego se balance au bout de sa corde pour traverser une des fenêtres de la tour et y pénètre sous le nez des gardes qui n'auront ainsi 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, il prendrait en compte l'effet spécial de l'Exploit de Diego : tous souffriraient de la difficulté à toucher une cible en mouvement, mais avec encore un +5 à la difficulté de tous leurs Tests pour cette Action : ce +5 est l'effet spécial de l'Exploit réussi de Diego.

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** (voir plus loin) 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** (voir plus loin) stockés dans sa réserve, soit en les transformant en **Désastres** (voir plus loin).

25 Avril 2018

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 sous forme de Fursas.

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 dans la réserve commune.

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 Fursas 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.

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. Une Augmentation Gratuites fournit un bonus de +5 au jet de dé de l'Action du personnage.

EFFETS DES EXPLOITS REUSSIS

Exploits dans les Actions physiques

Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie mieux qu'elle le serait sans. Si l'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, 3 m de fossé.

Quelle que soit l'Action, si l'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.

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 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 Exploit réussi peut être transformé en un Effet Spécial affectant plusieurs cibles, comme esquiver pour soi et un ou plusieurs autres personnes qu'on peut saisir et entraîner avec soi.

Un marin, PJ, 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 proches de lui du souffle. La difficulté 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 spécial 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.

Un Exploit réussi peut être transformé en un bonus qui s'applique à l'Action immédiatement suivante qu'on souhaite exécuter, par exemple : fournir un bonus (+5 par Exploit réussi) à une Action de Tir, alors qu'on est à cheval (un tir toujours compliqué puisque c'est en mouvement) après un test d'Équitation réussi.

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 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 son Action suivante, Ahmed le dresseur a trois effets spéciaux qu'il pourra dépenser quand il fera feu. Il pourra aussi en employer deux à cet usage et garder le troisième en Fursa de sa réserve personnelle, par exemple. Nul doute que, soudainement, son tir au fusil va être mortel !

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles dans le monde de Loss, ainsi que les effets des Exploits, est détaillée au chapitre "Les Actions, P..."

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.

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 plus 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.

25 Avril 2018

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.

Diego doit comme tout le monde faire des courses et, dans le monde de Loss, le plus souvent il n'y a 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 favorables. 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 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.

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

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.

25 Avril 2018

Meshan traque un bandit de grand chemin se sachant poursuivi et qui, comme elle, est un habitué des bois qui connaît bien les lieux. Le MJ a donc fait un Test de Furtivité avec deux Exploits, et l'a réussi. La joueuse qui incarne Meshan ne peut le savoir, même si elle se doute, pour connaître un peu sa proie, que la poursuite sera ardue. Pour le traquer, elle lance donc un Test d'Instinct (6)+Pister (7) et tente, pour être sûre 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, elle 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 Meshan, malgré toutes les ruses de son adversaire, parvient à suivre sa piste.

Exploits pour gagner des Fursas

On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir un Fursa. Voir plus loin.

Exploits en combat

L'attaquant qui souhaite user d'Effets Spéciaux de combat déclare un ou des Exploits avant de lancer le dé pour son Test. L'adversaire, pour parer ou esquiver l'attaque, tient compte des Exploits engagés par l'attaquant. S'il réussit son Test pour parer ou esquiver, l'adversaire évite le coup. S'il ne réussit pas le Test pour parer ou esquiver, mais dépasse cependant 20 à son total de Test, il annule des Exploits de l'attaquant, par tranche de 5 en 5 (1 Exploit annule pour 20, 2 pour 25, etc.).

Ainsi un Combattant peut frapper son adversaire en tentant un Exploit, pour une Difficulté de 20 et s'assurer de rajouter 1d10 de dégâts s'il réussit le Test. Son adversaire doit faire au moins 20 pour parer ou éviter le coup. Si l'adversaire réussit son Test, l'Action de l'attaquant est sans effet. Si l'attaquant avait raté son Test, non seulement l'Action serait sans effet, mais l'échec du Test avec un Exploit aurait généré un Fursa que l'adversaire pourrait employer à sa guise !

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

Les Fursas

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 lossyans, 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 ; c'est celle qui attirera la fortune. Les Lossyans 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.

Les **Fursas**, que nous avons évoqués plus haut, sont des jetons de décompte d'Augmentations Gratuites (des +5 au résultat des Tests d'Action) fournis par le principe des Exploits, qui permettent de tenir le compte de ces bonus.

Tout le monde, MJ et joueurs, démarre la séance de jeu avec un Fursa. Ainsi chaque participant a sous la main, quand il le veut, un jeton unique qui, dépensé, fournit un bonus de +5 à tout Test qu'il va tenter.

25 Avril 2018

En cours de jeu, les décisions des joueurs et du MJ, à commencer par les Exploits tentés par les uns et les autres, fourniront d'autres Fursas :

- Le meneur de jeu en gagne quand les joueurs échouent à un Exploit
- Les joueurs en gagnent quand le MJ échoue à un Exploit, quand ils gardent un Fursa en réserve grâce à un exploit
- Les joueurs en gagnent quand le MJ distribue un Fursa suite à certaines interprétations du personnage de chaque joueur.

Les joueurs ne peuvent avoir pour eux-mêmes qu'un seul Fursa de Réserve personnelle ! Celui-ci disparaît quand il est utilisé et ne peut être régénéré qu'en transformant un Exploit réussi en Fursa de réserve personnelle. **Les Fursas générés par le meneur de jeu sont mis en réserve commune entre tous les joueurs, avec un maximum de cinq jetons.** Dans tous les cas, il est impossible que la réserve de Fursas dépasse les cinq jetons. Le Fursa de réserve personnelle des joueurs ne compte pas dans ce total.

Le meneur de jeu ne peut lui aussi avoir que cinq jetons de Fursa en réserve. Tout nouveau Fursa généré sera alors perdu.

Les Fursas ne peuvent pas être employés comme des effets spéciaux d'un Exploit, mais uniquement comme des bonus de +5 aux Tests. Bien entendu, ce bonus permet de tenter un Test avec des Exploits déclarés et en cas de réussite profiter des effets spéciaux des Exploits réussis. On peut aussi en user pour contrer certains effets (voire plus loin).

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 offrent un bonus de +5 par jeton dépensé à ces Tests.

GAGNER DES FURSAS

1) Les Fursas se gagnent suite à l'échec d'un Exploit. Chaque Exploit échoué de la part d'un joueur devient un Fursa qui entre dans la réserve du meneur de jeu (avec un maximum de 5) Si le meneur de jeu échoue à un Test avec Exploit, chaque Exploit raté devient un Fursa sur le tas de réserve des joueurs (avec un maximum de 5).

2) Quand un joueur tente un test avec des Exploits, il peut transformer un Exploit en Fursa qu'il conserve dans sa réserve personnelle. Le meneur de jeu ne peut transformer d'Exploit en Fursa de réserve.

3) Optionnel : quand un joueur interprète un des désavantages ou des handicaps de son personnage, ou encore met en scène une faiblesse en relation avec sa personnalité ou son histoire, bref, s'il décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues plutôt que d'assurer son efficacité, le meneur de jeu peut rajouter un Fursa à la Réserve commune des joueurs (avec un maximum de 5).

RESERVE COMMUNE

Tout joueur peut piocher dans la Réserve commune de **Fursas** commune et employer son **Fursa** de Réserve personnelle quand il le souhaite. Cependant, il est impossible d'employer plus de cinq

25 Avril 2018

Fursas, comme on ne peut déclarer plus de cinq Exploits. Le bonus maximum possible en dépensant cinq **Fursas** est donc de +25 au Test et au jet de dé.

Quand un **Fursa** est dépensé, il disparaît, et retourne sur le tas des jetons non utilisés, dans un pot, mis de côté, etc. Seuls les **Fursas** de la Réserve commune et les **Fursas** de Réserve personnelle de chaque joueur peuvent être dépensés.

ÉCHANGER DES FURSAS

Seuls les personnages-joueurs ayant au moins un niveau de Lien à 3 entre eux (voir le chapitre *Les Liens, p...*) peuvent échanger entre eux des Fursas, et ils ne peuvent échanger que leur unique Fursa de Réserve personnelle. Les Fursas de la Réserve commune restent accessibles à tous en permanence.

LES FURSAS DU MJ

Les Fursas du MJ restent devant lui et sont consommés comme une réserve dans laquelle il peut piocher pour donner des bonus à ses protagonistes ou déclencher un Désastre. Mais il ne peut avoir que cinq Fursas au maximum. Une fois dépensés, les jetons de Fursas sont défaussés.

DEPENSER LES FURSAS

On peut dépenser des Fursas pour obtenir les effets suivants :

- **Ajouter un +5 au prochain Test d'Action** : chaque Fursa représentant un bonus de +5 (comme expliqué ci-dessus)
- **Annuler l'effet spécial d'un Exploit ou d'une capacité évolutive** : en dépensant un Fursa, on retire l'effet spécial obtenu par ces sources, par exemple, un désarmement, une influence sociale, une peur, mais aussi un dé de dégâts supplémentaires. De nombreuses capacités évolutives ne peuvent pas être annulées, car elles sont permanentes ou d'origine matérielle. Le Fursa annule l'effet spécial le temps d'une Action (celle du personnage ou de sa cible) au maximum, mais l'annulation de l'effet peut avoir des conséquences plus longues selon sa nature.
- **Pour le MJ** : chaque Fursa du MJ peut être transformé quand il le souhaite en Désastre (voir plus loin) au coût d'un Fursa pour un Désastre. Un Désastre ne peut affecter qu'une seule cible et ainsi donc tombe toujours sur un seul joueur et jamais sur tout le groupe.

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, pour le temps de lui placer un coup décisif. 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.

La limite de temps des Fursas

Les Fursas en Réserve commune et les Fursas de Réserve personnelle de chaque joueur peuvent être utilisés et dépensés à n'importe quel moment au choix des participants. La Réserve commune

25 Avril 2018

des joueurs n'est soumise à aucune règle autre que la bonne entente et l'organisation des joueurs pour que chacun pioche dedans ; cette réserve est ouverte et disponible à tous.

Si le Fursa de réserve du MJ et de chaque joueur dure le temps de la partie, les Fursas de la Réserve commune, ceux des joueurs et celui du MJ ont une durée de vie limitée : **les Fursas de Réserve commune durent jusqu'à la fin de la Scène en cours (un combat est une Scène en cours pour toute sa durée). Le Fursa de réserve personnelle de chaque joueur dure tout le temps de la partie.**

Les Désastres

Quand le MJ gagne des jetons de Fursa à la suite des 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 Désastres à la fois :

- **Un Désastre** : un petit impair ou un 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.

Conseil : les Désastres pouvant tomber sur le nez du personnage d'un joueur alors que ce dernier ne les a pas accumulés lui-même, la plus grande vigilance est recommandée dans leur usage équitable. Nous recommandons de déclencher des Désastres quand un personnage vient de tenter des Exploits et a échoué, son échec ayant alors de funestes conséquences. Nous recommandons aussi d'éviter d'user des Désastres à des fins punitives : il est plus amusant de s'en servir pour créer des complications et de nouvelles péripéties, que pour blesser ou tuer les personnages des joueurs.

Le temps en jeu

La division du temps dans Loss est basée sur la mesure du temps en théâtre et en 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 :

25 Avril 2018

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

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

La Séquence : une Séquence mesure une poignée de temps ; quelques minutes, une durée brève et éphémère, mais qui est plus longue qu'un Tour. Une Séquence va durer en général de 30 secondes à 5 ou 10 minutes.

La Scène : une Scène de jeu est un ensemble de Séquences qui peuvent être situées en plusieurs lieux et/ou en plusieurs temps, et se rapportant à une même action : discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat. 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 pourrait ne durer qu'une demi-journée, voire moins, mais un voyage de plusieurs jours sans péripéties est aussi 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 dans le temps du récit, 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 et des 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 d'assaut sans arme adaptée à l'attaquer ou 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'Echelle Humaine sont dix fois moindres à l'Échelle des Géants et inversement. Seul l'usage d'Inspirations ou d'inventivité peut alors donner une chance de passer outre ce déséquilibre.

Note : l'échelle humaine, la référence du système de jeu de Loss, est basée sur 10. Mais il est possible d'avoir une Vertu, un Trait ou même un Talent jusqu'à la valeur de 15. Toute valeur supérieure n'est plus humaine, même pour un héros de Légende. Ainsi, dépasser le 15 de l'Echelle des Hommes veut dire passer à 1 de l'Echelle des Géants.

25 Avril 2018

La différence d'Échelle fonctionne ainsi :

Dégâts : 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 1 dégât à un Géant, il faut en faire 10, APRES soustraction de l'armure du Géant. Dans le sens inverse, les Géants multiplient les dégâts par 10 AVANT de compter l'armure à Échelle humaine.

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, divisés 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, c'est-à-dire 10 à l'Échelle humaine, une créature soit aussi forte, voire un peu moins forte que certains Lossyans de Légende.