

RÉSOUTRE UNE ACTION

- **Test de talent** : Trait + Talent + d10, contre une Difficulté 15 en général.
- **Test de Trait** : Vertu+Trait+1d10.
- **Un Test de Trait ne peut jamais remplacer un Test de Talent !** Si l'on n'a pas le Talent nécessaire à une Action, on ne peut que faire Trait + d10.
- **Test de résistance** : C'est celui qui tente l'Action qui fait le Test, l'adversaire y résiste avec sa Vertu ou son Trait X3.
- **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 doit pour cela avoir les Traits et Talents requis, ne pas être pressé, stressé ou en combat, et disposer du matériel pour le faire.
- **Réussite sans Test** : quand la somme de Trait+Talent (+Augmentations gratuites) du personnage atteint ou dépasse la difficulté requise pour l'Action, il n'a pas besoin de lancer le dé.
- **Quand on lance le dé à 10 faces pour une Action 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. On ne peut relancer le D10 qu'une fois sur un même Test.
- **La difficulté moyenne d'une Action est de 15.** La plupart des Tests du jeu se font à cette difficulté.

Actions impossibles : On ne considère, en théorie, rien d'impossible dans le système de jeu de Loss. Mais y a une limite : on ne peut déclarer plus de 5 Exploits à une Action, donc, tout Test ne dépasse jamais une Difficulté théorique de 40.

FAIRE UN EXPLOIT

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).

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 stockés dans sa réserve, soit en les transformant en Désastres.

Effets des Exploits :

- **Exploit général et physique** : Un Exploit permet de réussir une

fois et demie mieux qu'elle le serait sans. Un Exploit réussi peut être transformé en un Effet Spécial affectant plusieurs cibles. Un Exploit réussi peut être transformé en un bonus (+5 par exploit) qui s'applique à l'Action immédiatement suivante qu'on souhaite exécuter.

- **Exploit social et de recherche** : Un Exploit permet d'obtenir une information/indice en plus de celui de base recherchée. Un Exploit permet d'obtenir un résultat une fois et demi meilleur qu'il le serait sans.
- **Exploit invisible/caché** : 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. Ils 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 : 1) Celui qui parvient à autant d'Exploits que la Difficulté cachée dévoile la dissimulation ou trouve l'objet caché. 2) Celui qui fait un Exploit de moins a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant. 3) Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.
- **Exploits pour gagner des Fursas** : On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir un Fursa
- **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.). Les Exploits en combat sont décrits en détail dans le Chapitre Combat

LES FURSAS

Les Fursas sont des jetons de bonus (des +5 au résultat des Tests). Tout le monde commence la séance de jeu, MJ compris, avec un Fursa.

- Le meneur de jeu en gagne quand les joueurs échouent à un Exploit. Chaque Exploit tenté et échoué devient un Fursa (max 5)
- 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 qui décide par son interprétation de se mettre des bâtons dans les roues.
- 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. La réserve commune de Fursas est limitée à 5. Le Fursa de réserve personnelle des joueurs ne compte pas dans ce total.
- Les Fursas de la réserve commune durent jusqu'à la fin de la Scène en cours, combat compris. Le Fursa de réserve de chaque joueur dure toute la partie.

LES OPPOSITIONS

- **Opposition passive** : Test avec Diff la Vertu ou le Trait de la cible X3
- **Opposition active** : les opposants font un Test Trait+Talent ou Vertu+Trait, le plus haut score gagne.

Exploits en Opposition :

1. Celui qui commence l'Opposition annonce un Exploit au Test.
2. Soit l'adversaire décide de ne pas surenchérir et les deux protagonistes lancent le dé avec les 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 max., un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3.
4. Le protagoniste qui ne veut plus ou ne peut plus déclarer d'Exploit fait son Test avec tous les Exploits déclarés. S'il échoue, il perd l'Opposition, 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.
5. Le gagnant de l'Opposition peut employer tous les Exploits engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie.

LES DÉSASTRES

Le MJ peut les transformer ses Fursas suite à un échec d'un jet de dé d'un PJ en Désastres : des effets secondaires et conséquences drôles, problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Plus il y a de Désastres, plus l'effet est risqué. On ne peut transformer que 5 Fursas en Désastres à la fois.

LE TEMPS EN JEU

- **L'Action** : le temps qui s'écoule pour faire une Action, souvent une durée d'une à quelques secondes, mais parfois plus.
- **Le Tour de combat** : une durée qui ne sert qu'en combat, comprise entre 3 et 20 secondes.
- **La Séquence** : une Séquence mesure une poignée de temps ; une durée brève et éphémère. Elle en général de 30 secondes à 5 minutes.
- **La Scène** : une Scène de jeu se rapporte 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). Elle est un changement de l'action générale de l'histoire.
- **L'Épisode** : l'épisode mesure une partie de JDR moyenne, c'est à dire de 4 à 6 heures de jeu.
- **L'Aventure** : c'est ce qui conclut un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure peut représenter six ou sept heures de jeu ou se poursuivre sur des semaines.

LE COMBAT

- La Difficulté d'un Test en Combat est de 15 + Modificateurs de combat
- La Difficulté du Test en Combat pour l'attaquant augmente de 5 pour chaque Exploit qu'il déclare jusqu'à un maximum de 5 Exploits.
- La Difficulté du Test pour le défenseur est celle de l'attaquant. Le défenseur peut déclarer des Exploits jusqu'à un maximum de 5. Cela augmente la Difficulté de son Test en Combat.
- L'attaquant fait un Test de Trait + Talent + 1d10 contre une

Difficulté de 15 + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.

- Le défenseur fait un Test de Trait + Talent + 1d10 contre la Difficulté de l'attaquant + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.
- L'attaquant réussit son Test, le défenseur échoue le sien : l'attaque réussie.
- L'attaquant réussit son Test, le défenseur réussit le sien : l'attaque échoue.
- Le défenseur réussit partiellement : le Test n'atteint pas la Difficulté, mais atteint ou dépasse 20, il annule un Exploit de l'attaquant pour chaque palier de 5 à son test réussi à partir de 20.
- L'attaquant rate son Test : l'attaque échoue.

Application des dégâts suite à une attaque réussie : Les dégâts sont toujours égaux à 1d10 + dégâts de l'arme + bonus. Ces derniers déterminent le nombre de Niveaux de Santé perdu.

Les armures fournissent une défense qui réduit le total des dégâts subis : dégâts de l'attaque — la protection de l'armure = Niveaux de Santé perdus

LES POINTS D'ACTION

Chaque protagoniste du combat, PJ et PNJ, lance un d10+Initiative. Le résultat détermine le nombre de Points d'Action disponible. Le d10 de l'initiative n'explose jamais !

- Le résultat désigne celui qui commence
- Le résultat indique de combien de Points d'Action le personnage dispose en totalité.

Chaque action en combat coûte des Points d'Action (PA) :

- Agripper, ceinturer, faire chuter un adversaire : 3 PA
- Assaut : 4 PA
- Attaque à mains nues : 2 PA
- Attaque avec une arme : selon l'arme, indiquée par sa Vitesse.
- Désarmer un adversaire : selon la vitesse de l'arme, ou 2 PA à mains nues.
- Parer ou esquiver : 1 PA
- Saisir un objet au sol : 2 PA
- Se déplacer : 2 PA ; on entend se déplacer faire un mouvement ample en combat, d'au moins trois mètres.
- Se relever ou reprendre son équilibre : 4 PA
- Tenter un Effet Spécial en Combat : déclarer des Exploits pour obtenir un Effet Spécial (voir plus loin). 2 PA ou coût en PA de l'arme employée pour l'Action.
- Viser (arme à distance) : 1 PA pour bonus de +1 à son prochain Test d'Action avec cette arme, maximum bonus +5 et donc 5 PA.

Le tour de Combat s'achève quand tous les Points d'Action de tous les protagonistes ont été dépensés. Un personnage qui n'a plus de Points d'Action ne peut plus agir dans le Tour du Combat.

Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action perd un Point d'Action à chaque fois qu'il esquive ou pare. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échoué.

ESQUIVE ET PARADE

Parer ou esquiver suit la même mécanique de base : Test de Parade ou d'Esquive (Trait + Talent concerné +d10) avec une Difficulté égale à celle de l'attaquant à laquelle s'applique les Modificateurs de combat. On peut esquiver un projectile, balle comprise, à condition de voir le tireur