

Thésaurus

Ceci est une aide de jeu à destination de tous les joueurs des Chants de Loss. Elle rassemble toutes les informations dont vous aurez besoin pour jouer, de manière synthétique.

Le Thésaurus ne remplace pas la lecture des règles du jeu de rôle les Chants de Loss ; il a seulement pour but de rassembler en un seul lieu l'essentiel de ces règles et servir de référence sans vous forcer à remettre le nez dans les règles du jeu.

Vous y trouverez un résumé de :

- Les Vertus & les Traits
- La résolution des Actions & des Tests
- Les Exploits
- Les Fursas
- Les Inspirations
- Le Combat
- Les Exploits en combat
- Les blessures & les soins
- Le Chamanisme & Chant de Loss

1- Les Vertus et les Traits

1-1 LES VERTUS

L'Honneur, la Terre :

La Terre est la stabilité, la droiture, l'assurance, la source de la naissance et du foyer. Elle est l'Honneur : sans honneur, un homme n'a plus de parole. Il ne peut être considéré de confiance ou fiable : c'est un infâme, un vil. Il sera honni, méprisé et rejeté des siens, jusqu'à l'ostracisme.

L'Honneur est la Voix (le Social), il englobe tous les Traits sociaux (Pouvoir et Empathie) et les talents d'Interaction, d'Art, et d'Artisanat.

Le Courage, le Feu :

Le Feu est l'énergie, la vivacité, la force et la renaissance ; c'est le Courage. Le Courage est une vertu très respectée des Lossyans. Il est honorable pour eux de faire front au danger, quand c'est nécessaire. La lâcheté est pour eux le signe d'une faiblesse impardonnable.

Le Courage est le Corps (le Physique), il englobe tous les Traits physiques (Puissance et Agilité) et les talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.

La Sagesse, l'Eau :

L'Eau est le calme, le mouvement incoercible qui contourne tous les obstacles, le miroir qui reflète le soi, la sérénité de son ruissellement, la force qui prend son temps pour abattre les plus solides fondations. Elle est la Sagesse : L'homme sans sagesse est impulsif, irréfléchi, sanguin et colérique.

La Sagesse est l'Esprit (le Mental), elle englobe tous les Traits mentaux (Esprit et Instinct) et les talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.

La Foi, la vertu perdue, L'Air :

L'Air est l'immatériel, le règne de l'intangible. Il ne se voit pas, mais se ressent. Il ne peut être touché, mais il touche tous les êtres. Il est la Foi : le concept de confiance absolue en ce qui n'a pas d'existence vérifiable ; l'Amour inconditionnel. C'est une Vertu incompréhensible pour la plupart des Lossyans.

La Foi est le Mystique : les talents de Savoirs interdits et de Chant de Loss. Ceux-ci sont présentés en détail dans un chapitre dédié : La Vertu de l'Air.

Table indicative des valeurs de vertus :

Valeur	Honneur	Courage	Sagesse	Foi
0	<i>Infâme</i>	<i>Couard</i>	<i>Inconscient</i>	<i>Indifférent</i>
1-2	<i>Dés honoré</i>	<i>Timoré</i>	<i>Stupide</i>	<i>Touché</i>
3-4	<i>Convenable</i>	<i>Hésitant</i>	<i>Averti</i>	<i>Inspiré</i>
5-6	<i>Honnête</i>	<i>Brave</i>	<i>Raisonné</i>	<i>Dévoué</i>
7-8	<i>Estimable</i>	<i>Valeureux</i>	<i>Judicieux</i>	<i>Fervent</i>
9-10	<i>Illustre</i>	<i>Intrépide</i>	<i>Savant</i>	<i>Illuminé</i>
11 & +	<i>Grandiose</i>	<i>Héroïque</i>	<i>Sage</i>	<i>Saint</i>

2-2 LES TRAITS

Les traits liés à l'Honneur (sociaux)

Pouvoir : le Pouvoir est la faculté d'attraction, le charisme, l'autorité naturelle, la capacité à imposer ses vues et volontés à autrui socialement. C'est aussi bien le bagout que le don à manipuler ou fasciner. C'est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement.

Le Pouvoir est l'apanage des leaders, des officiers militaires, des grands hommes politiques, des diplomates et des gourous.

Empathie : L'Empathie est la capacité à ressentir les émotions des autres, à les discerner, les comprendre et les partager. Elle est la source de toute séduction véritable. C'est un Trait très important pour les talents sociaux relationnels, y compris avec les animaux. L'empathie est le trait social par excellence des personnes qui se soucient apparemment des autres, veulent les comprendre et cherchent à pouvoir penser comme eux et étudier leurs émotions, leurs pensées et leurs désirs secrets.

L'Empathie est l'apanage des conseillers, des observateurs, des séducteurs, des psychologues, des chamans, et des serviteurs les plus dévoués.

Les traits liés au Courage (physiques)

Puissance : la Puissance est la force, l'endurance et la carrure du personnage. Plus ce trait est élevé, plus le personnage est vaste, large et capable de puissance musculaire. La Puissance entre en jeu dans la plupart des actions liées à la force et l'endurance et dans toutes les formes de combat au corps-à-corps. C'est un trait commun à tous les combattants et travailleurs de force.

La Puissance est l'apanage des guerriers et des légionnaires, des bûcherons et des dockers et aussi bien celle des farouches éleveurs du désert que des nomades de la toundra.

Agilité : l'Agilité rassemble la souplesse, la vivacité de mouvements et la dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité et certains arts et artisanats. L'Agilité peut aussi remplacer la Puissance en combat au corps-à-corps.

L'Agilité est l'apanage des monte-en-l'air, des acrobates, mais aussi de certains combattants misant tout sur leur souplesse et leur esquive.

Les traits liés à la Sagesse (mentaux)

Esprit : l'érudition générale, la capacité de raisonnement et la faculté à apprendre et tirer parti des connaissances du personnage. Mais aussi sa force d'âme, sa volonté, sa faculté à user de ses ressources mentales et personnelles pour résister à la pression, aux traumatismes psychologiques, à la souffrance physique et morale. C'est un Trait indispensable pour tous les talents de sciences et de connaissance. L'Esprit ne concerne pas que le cas des personnes intelligentes et ne reflète pas forcément le génie intellectuel, car il concerne aussi la volonté, la détermination, la capacité à réfléchir posément, méditer, se concentrer.

L'esprit est l'apanage des savants, des sages, des chamans, des ascètes et des érudits.

Instinct : C'est la somme des cinq sens du personnage. C'est la faculté du personnage à percevoir l'entière de son environnement, de manière plus ou moins consciente ou animale. C'est un Trait très important pour les talents de visée et ceux de recherche et de perception, comme l'orientation, la furtivité, etc. L'Instinct concerne aussi l'adaptation à l'environnement et la faculté à comprendre et interpréter ce que l'on perçoit.

L'Instinct est l'apanage des chasseurs, des hommes des bois, des spécialistes de la filature, mais c'est aussi un trait nécessaire aux meilleurs musiciens et chanteurs.

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 tous les secrets.

2- Les Actions & les Tests

Rappel des principes des mécaniques de jeu des Chants de Loss :

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.

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 !

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.

2-1 LES TESTS

Résumé des différents Tests (les jets de dé) en jeu :

Test de Trait : Vertu+Trait+1d10.

Test de Talent : Trait+Talent+1d10

Test de Résistance : Il se fait comme un Test, mais qui prend comme Score à atteindre : Vertu ou Trait de l'adversaire X3.

Test sans Talent : Trait+1d10. *(Si le talent est noté d'un *, c'est un Talent académique : aucun Test possible n'est possible si on a pas 1 pt dans le Talent)*

Réussite automatique : on ne lance pas le d10 : à la place du Test d'Action, on décide de faire un total de 15 à son Test. La réussite automatique s'applique quand le personnage tente quelque chose qui est dans ses moyens, avec l'équipement adéquat, sans stress à subir, sans contrainte de temps ou de danger et sans tenter d'Exploits.

Action réussie sans faire de Test : Si la somme des Trait+Talent (+Augmentations gratuites) est égale ou supérieur à la Difficulté requise de l'Action, pas besoin de lancer le dé, pour réussir. Par contre, il est alors impossible de déclarer des Exploits.

Faire exploser le d10 : si on fait 10 = on relance et on additionne. Si on fait 1 = on relance et on soustrait. Le D10 n'explose qu'une fois. Le D10 n'explose jamais sur les jets d'Initiative et de dégâts.

Réussites et échecs

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.

2-2 LA DIFFICULTÉ

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.

On ne considère rien d'impossible dans le système de jeu de Loss. Dans les faits, il 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 débiter à 40 et qu'on peut toujours tenter jusqu'à 5 Exploits, il est donc possible d'avoir des Difficultés finales 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 : 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.

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
10	<i>Facile</i> La routine, 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: 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action à risque.	<i>Moyenne (pas d'Exploit)</i> Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en combat, soit le jet à faire pour réussir une Action significative.
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 faut réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un professionnel peut 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: travail particulièrement soigné, ou réalisé dans des conditions épouvantables.
30	<i>Exceptionnel</i> C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	<i>Excellente (3 Exploits)</i> Qualité excellente: un chef-d'œuvre ou une action tentée dans des conditions désastreuses.
35	<i>Héroïque</i> Difficulté digne des héros: demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	<i>Prodigieuse (4 Exploits)</i> Qualité prodigieuse: un exploit de main de maître très ardu à réitérer ou dans des conditions quasi impossibles
40	<i>Légendaire</i> Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	<i>Légendaire (5 Exploits)</i> Qualité légendaire: réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations
45 +	<i>Impossible</i> En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté.	<i>Impossible</i> On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits au maximum.

2-3 LES OPPOSITIONS

Opposition passive

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.

Oppositions Active

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.

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.

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 surenchérît 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*".

3- Les Exploits

Un PJ peut souhaiter que son Action ne soit pas simplement "réussie", mais qu'elle soit remarquable, de qualité, et qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. **Il veut faire un Exploit.** Pour cela, il décide d'endosser un ou plusieurs Exploits. Ceux-ci s'additionnent 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.

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

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

3-1 EFFETS DES EXPLOITS RÉUSSIS

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 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. Chaque Exploit supplémentaire peut affecter une cible, si le contexte le permet.

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.

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* et peuvent même induire des dégâts sous forme d'attaque à la *Détresse* du personnage.

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.

4- Les Fursas

Les **Fursas** sont des jetons de décompte d'Augmentations Gratuites (des +5 au résultat des Tests d'Action).

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.

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.

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.

4-1 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).**

Réserve commune

Tout joueur peut piocher dans la Réserve commune de **Fursas** commune et employer son **Fursa** de Réserve personnelle quand il le souhaite. **On ne peut employer que 5 Fursas au maximum.**

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 leur Fursa de réserve personnelle. Les Fursas de la Réserve commune restent accessibles à tous en permanence.

4-2 DÉPENSER LES FURSAS

On peut dépenser des Fursas pour obtenir les effets suivants :

- **Ajouter un +5 au prochain Test d'Action**
- **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.
- **Pour le MJ** : chaque Fursa du MJ peut être transformé en Désastre 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.

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 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.

Les Fursas de Réserve communes durent jusqu'à la fin de l'épisode en cours. En gros, ils sont là pour la durée de la partie de jeu, mais auront disparu pour la suivante.

5- Les Inspirations

Les Inspirations sont le sursaut de volonté guidé par la morale, l'éthique et les croyances du personnage, lui octroyant des bonus lui permettant d'accomplir des exploits à des moments critiques. L'emploi des Inspirations est une arme à double tranchant : faire une action insensée avec une Inspiration de Sagesse ou un acte lâche avec une Inspiration de Courage va à l'encontre de ces Vertus et aura des conséquences pour le personnage. Il peut subir des contrecoups en

Niveau de Détresse ou perdre des points de Vertu. Mais en agissant dans le sens de ses Vertus et en employant ses Inspirations, il peut aussi regagner de la Détresse perdue, ou voir sa Vertu augmenter.

Un point d'Inspiration dépensé correspond à un bonus de +5 à un Test.

Les Vertus sont liées par défaut aux catégories de Talent qui en dépendent.

Il est possible de dépenser une Inspiration de Vertu pour n'importe quel Talent hors de sa catégorie liée, mais avec l'accord du MJ.

5-1 DÉPENSER DES INSPIRATIONS

- **Bonus de +5 à un test : avec un maximum de 3 Inspirations, donc +15 de bonus à un Test.**
- **Regagner 1d10 de Détresse : en dépensant une Inspiration, le personnage peut regagner 1d10 de Détresse, avec un maximum de 3d10 pour 3 Inspirations. Il ne peut le faire qu'une seule et unique fois par Aventure.**
- **Échapper à la mort : le personnage sacrifie une inspiration.** Celle-ci disparaît à jamais de la réserve du personnage. Ce dernier est en vie, mais il est en Niveau de Santé N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée pour échapper à la mort.
- **Échapper à une Rupture : le personnage sacrifie une inspiration.** Celle-ci disparaît à jamais de la réserve du personnage. Ce dernier évite les effets définitifs de l'**Horreur fantastique** ou de la **Trahison de ses Vertus**, mais endure tous les autres contrecoups tant qu'il ne s'est pas reposé ou n'a pas été soigné. Aucune autre Rupture ne peut être évitée par cette méthode. N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée.
- **Changer d'Échelle : on peut sacrifier une Inspiration ou dépenser trois Inspirations.** Cela permet d'accomplir une seule et unique Action qui sera alors à l'Échelle visée. Ceci ne peut fonctionner que contre des cibles à l'Échelle visée. On ne peut pas changer d'Échelle pour causer des effets d'une Échelle supérieure contre des humains, par exemple. N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée pour changer d'Échelle.

Limites des dépenses d'Inspiration

- **L'emploi des Inspirations est lié aux catégories de Talent et se réfère à la nature de l'Action entreprise selon le contexte.**
- **On ne peut dépenser plus de trois points d'Inspiration à la fois.**
- **On doit dépenser les Inspirations d'une même Vertu pour une même Action.**

5-2 TRAHIR SES VERTUS

Quand un personnage dépense de l'Inspiration d'une Vertu a contrario des valeurs de cette Vertu, il la trahit. C'est le garde-fou de l'usage des Inspirations. En user pour en tirer profit, sans respecter les valeurs de cette Vertu, a forcément des conséquences.

C'est le MJ qui décide quand la dépense d'Inspirations décidée par le PJ va à l'encontre de ses valeurs. La norme employée pour les valeurs de ces Vertus est toujours sa norme positive : même un être peu courageux qui use de son Inspiration de Courage pour fuir lâchement subira les conséquences de sa lâcheté.

Quand un personnage-joueur dépense de l'Inspiration a contrario de sa Vertu, il choisit le prix à payer :

- **Perdre 1d10 Niveaux de Détresse par Inspiration dépensée**, comme contrecoup moral de son acte.
- **Perdre immédiatement un point de la Vertu concernée. Ceci ne peut arriver qu'une fois par aventure toutes Vertus confondues.**

Le choix ne doit jamais être imposé et appartient au joueur uniquement.

5-3 HONORER SES VERTUS

Quand un personnage réussit un acte remarquable sur le plan social, humain, ou dramatique dans le récit du scénario et le contexte de l'aventure, en ayant dépensé des Inspirations, ce n'est pas sans conséquence et il peut en retirer des avantages. Pour que cela arrive, **il faut que l'acte fasse gagner au moins un point de Légende au personnage** (voir le chapitre Expérience et Légende, P...). Si cette condition est réunie, le joueur a le choix des bénéfices suivants :

- **Regagner 1d10 (+Sagesse) Détresse**, comme effet positif de sa réussite. **Le personnage ne peut dépasser son score max de Niveaux de Détresse.**
- **Gagner un point de Vertu.** Seule la Vertu concernée par les Inspirations dépensées peut être augmentée. **Ceci ne peut arriver qu'une fois par aventure, toutes Vertus confondues.**

5-4 RÉCUPÉRER SES INSPIRATIONS

Les Inspirations se régénèrent naturellement d'Épisode en Épisode. Selon la décision du MJ, il est possible qu'un Épisode qui suit et conclut immédiatement un autre Épisode ne permette pas que les Inspirations soient régénérées. Mais nous conseillons fortement d'appliquer par principe la règle qu'au début de chaque nouvel Épisode, les joueurs regagnent toutes les Inspirations dépensées.

6- Le combat

La manière dont se résout un Combat est simple. Pour vous faciliter la tâche, nous vous détaillons les bases des Tests d'Action et de leur résolution en combat ci-dessous. La Difficulté par défaut à atteindre en combat est toujours de 15, mais peut varier selon divers modificateurs.

6-1 DÉROULEMENT D'UN COMBAT

Difficulté Test en Combat = 15 + Modificateurs.

Difficulté du Test pour l'attaquant : + de 5 par Exploit qu'il déclare (maximum 5).

Difficulté du Test pour le défenseur = celle de l'attaquant. Il peut déclarer des Exploits (max 5).
Augmente la Diff de son Test : 5 par Exploit.

Attaquant fait : Trait + Talent +d10 contre une Difficulté de 15 + Modificateurs + Exploits.

Défenseur fait : Trait + Talent +d10 contre la Difficulté de l'attaquant + Modificateurs + Exploits.

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 = 20, il annule un Exploit par palier de 5 à partir de 20.

L'attaquant rate son Test : l'attaque échoue.

6-2 INITIATIVE ET 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 plus haut résultat agit en premier, puis dans l'ordre décroissant. C'est ce que l'on appelle la **Phase d'Action** de chaque personnage. Elle décroît au fur à mesure qu'il dépense des Points d'Action.
- **Le résultat indique de combien de Points d'Action le personnage dispose en totalité.** Les Actions en Combat ne dépensent pas le même nombre de Points d'Actions : il est moins coûteux de parer ou esquiver que de se relever, par exemple.

Points d'Action (PA) = Initiative +1D10

Dépense de PA :

- Agripper, ceinturer, faire chuter : 3
- Assaut : 4
- Attaques naturelles/mains nues : 2
- Attaque avec une arme : selon arme
- Désarmer un adversaire : selon arme
- Parer ou esquiver : 1
- Saisir un objet au sol : 2
- Se déplacer : 2
- Se relever : 4
- Tenter un Effet Spécial : selon arme

- Utiliser un Talent social : 1
- Viser (à distance) : 1 par bonus de +1, maximum +5

Modificateurs de situation en combat

<i>Difficultés en combat</i>	<i>Bonus en combat</i>	<i>Difficultés de distance</i>
Dans l'obscurité ou aveuglé : Diff +10	Plus haut que son adversaire: +5	Proche (2 à 10 m) : Diff 15
Plus bas que son adversaire : Diff +5	Frapper un homme à terre : +10	À portée (11 à 20 mètres) : Diff 20
Allongé à terre : Diff +10	Adversaire de dos/surpris : +5	Loin (21 à 40 mètres) : Diff 25.
Main non dominante : Diff +5	Tir à bout touchant (moins de 2 mètres) : +5	Très loin (41 à 60 mètres) : Diff 30
En surnombre : Diff +5 à partir de 3 adversaires. N'affecte pas parade/esquive.	Viser pour un Tour de Combat : +10	Hors de portée (plus de 60 mètres) : Diff 35
Adversaire abrité : Diff +10	Viser hors combat : +15	

6-3 L'ESQUIVE ET LA 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.**

Esquiver

Esquiver est possible dans toutes les situations, à deux conditions : ne pas être handicapé par trop de poids ou des entraves, et voir venir le coup. On peut esquiver un projectile – même une balle – à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu. On ne peut esquiver une attaque qu'on ne voit pas venir (par exemple, un tir d'arquebusier embusqué).

Parer

Parer est possible dans presque toutes les situations, mais impose des conditions : avoir un objet assez solide pour parer (un sabre, un poignard en main gauche, une armure solide sur l'avant-bras, un bouclier), ne pas être entravé pour agir, et voir enfin le coup venir. On ne peut parer un projectile qu'avec un objet étudié pour cela, c'est-à-dire au moins un petit bouclier et à la condition qu'on voit le tireur à l'instant où il fait feu.

La parade au bouclier

Un bouclier fournit :

- Un bonus aux Tests d'Action de Combat pour parer avec ce bouclier.
- Une protection fixe qui se soustrait aux dommages que subit le personnage. Cette protection est constante et protège le personnage comme une armure, c'est-à-dire même s'il n'a pas réussi à parer le coup.
- Certains boucliers permettent de parer un projectile comme une balle.

7- Les Exploits en Combat

7-1 LES EFFETS SPÉCIAUX EN COMBAT DE MÊLÉE

Les effets avec un * (un astérisque) sont des Effets Spéciaux qui peuvent être cumulés. Toutes les Actions de ces effets spéciaux soit demandent 2 Points d'Action, soit sont égaux en coût à la Vitesse de l'arme employée.

Avec un Exploit

Assaut : applicable sur une attaque avec une arme adaptée. Les dégâts d'Assaut sont décrits dans la liste des armes. Un Assaut ne peut être tenté que si on a la place et l'élan pour y parvenir. On ne peut tenter qu'un seul assaut par Tour de Combat et sur un seul adversaire.

Contre-attaquer : uniquement en réussissant une parade ou une esquive. L'effet permet de tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par adversaire et par Tour de Combat.

Esquive totale : applicable en esquivant, cette Action est toujours faisable tant que le personnage est libre de ses mouvements et qu'il lui reste au moins un Point d'Action. Si l'Exploit est réussi, tous les adversaires attaquant le personnage durant le Tour de Combat devront réussir un Test augmenté de la Difficulté totale de tous les Exploits réussis par le personnage à son premier Test d'Esquive. L'utilisation d'Esquive totale consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours.

Feinter : applicable sur une attaque ou en parant/esquivant, permet de gagner un bonus de +2 à tout test entrepris contre cet adversaire, pour la durée du Tour de Combat en cours et jusqu'à la fin du Tour de Combat suivant.

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : applicable sur une attaque. Ajoute +1 d10 de dégâts qui se rajoutent aux dommages de l'attaque. On peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégâts.

Mur défensif : applicable seulement avec un bouclier, en parant. Le personnage se cale derrière son bouclier et renonce à toutes ses attaques pour se protéger. Si l'Exploit est réussi, tous les adversaires attaquant le personnage durant le Tour de Combat devront réussir un Test augmenté de la Difficulté totale de tous les Exploits réussis par le personnage à son premier Test de Parade. L'utilisation de Mur défensif consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours et dure tout le Tour de Combat en cours.

Prendre l'avantage*: applicable sur une attaque ou en parant/esquivant. Permet de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat, mais on ne peut cumuler plus de 5 PA de bonus par Tour de Combat.

Protéger: applicable en parant/esquivant : donner un bonus de +5 pour parer/esquiver à un allié proche en combat, en jouant le rôle de bouclier humain.

Viser un membre: applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du MJ et, selon la volonté du joueur et le contexte, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une Difficulté de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque.

Avec deux Exploits

Attaquer avec deux armes: permet de frapper deux adversaires distincts simultanément ou un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible.

Moulinet: applicable sur une attaque. Permet de frapper plusieurs cibles à la fois, à la condition qu'elles soient proches du personnage et en mêlée. Le moulinet ne peut s'envisager qu'avec des armes longues. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3) s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts.

Renverser son adversaire: applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque. Si le Test est réussi, l'adversaire trébuche et devra se relever à son action suivante.

Viser une zone précise du corps: applicable sur une attaque. Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu, mais ne peuvent pas impliquer de blessure mortelle. Cependant, frapper au nez ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches oblige l'adversaire à subir une Difficulté de +5 pour le reste du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque.

Avec trois Exploits

Désarmer l'adversaire: applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant. Si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens : il conserve ses PA, mais ne peut plus attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour de Combat suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque.

Viser un point précis du corps: applicable sur une attaque. Si le but peut être spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, il peut s'avérer redoutable : le malus qui peut être appliqué est de +10 à la Difficulté de toutes les Actions de Combat de l'adversaire pour toute la durée du combat. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque.

Avec quatre Exploits

Neutraliser son adversaire : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : handicaper ou sonner l'adversaire, en tentant de lui infliger directement une attaque qui l'étourdit et le jette au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé et ne peut plus se battre durant tout le reste du combat. Il pourra récupérer, mais pas pour la durée du combat en cours. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque.

Tempête de lames : applicable sur une attaque. Comme le moulinet plus haut, mais la Tempête de Lames peut être tentée avec n'importe quelle arme de mêlée. Le personnage touche toutes les cibles l'entourant (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

Avec cinq Exploits

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : applicable sur une attaque. Le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible, sans tenir compte de ses Niveaux de Santé actuelle et de son armure. La Cible est morte : elle tombe à 0 case de Blessures Fatales, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible, qui peut cependant être achevée sur simple décision du personnage qui a réussi cet Exploit.

7-2 LES EFFETS SPÉCIAUX EN COMBAT À DISTANCE

Certains exploits du Combat au Contact sont parfaitement utilisables en combat à distance selon les circonstances. Nous rappelons ci-dessous ceux qui sont possibles, et ceux qui sont spécifiques aux armes à distance.

Avec un Exploit

Contre-attaquer : uniquement en réussissant une esquive. L'effet permet de tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par adversaire et par Tour de Combat.

Esquive totale : (voir Combat au Contact)

Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts* : (voir Combat au Contact)

Prendre l'avantage* : applicable sur une attaque ou esquivant. Permet en cas de réussite de gagner un PA qui se rajoute à au Test d'Initiative pour le Tour de Combat suivant. Il est possible de cumuler 5 PA en faisant plusieurs tests d'Action de Combat, mais on ne peut cumuler plus de 5 PA de bonus par Tour de Combat.

Viser un membre : (voir Combat au Contact)

Avec deux Exploits

Attaquer avec deux armes : permet de tirer sur deux adversaires distincts simultanément ou sur un seul adversaire avec les deux armes. Le coût en PA est celui de l'arme la plus lente. Les dégâts sont appliqués à chaque cible distinctement ou sur une seule cible.

Ricochet : applicable sur une attaque. Permet de faire ricocher un projectile pour toucher une cible cachée derrière un abri, sans tenir compte du Modificateur d'abri, à la condition d'avoir un obstacle contre lequel le projectile puisse rebondir.

Tirer au travers : applicable sur une attaque. Permet de toucher deux cibles à la fois avec un seul projectile, à la condition qu'elles soient alignées et proches. Le Tir au travers ne peut s'envisager qu'avec des arcs, arbalètes ou impulseurs. Le personnage touche toutes les cibles s'il réussit son Test d'Action. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voir plus haut) qui affecteront toutes les cibles.

Viser une zone précise du corps : (voir Combat au Contact)

Avec trois Exploits

Désarmer l'adversaire : applicable sur une attaque, désarmer permet aussi de handicaper ou mettre son adversaire en fâcheuse posture. Si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens : il conserve ses PA, mais ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et sa première Action au Tour de Combat suivant est de ramasser son arme ou se remettre d'aplomb. Le personnage qui réussit cet Exploit décide s'il inflige ou non des dégâts en lançant l'effet spécial de cette attaque.

Viser un point précis du corps : (voir Combat au Contact)

Avec quatre Exploits

Neutraliser son adversaire : (voir Combat au Contact)

Pluie de projectiles : applicable sur une attaque. La Pluie de projectiles peut être tentée avec n'importe quelle arme à distance. Le personnage touche toutes les cibles visées (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test d'Action et il peut ajouter un Exploit (voir plus haut) qui affectera toutes les cibles.

Avec cinq Exploits

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : (voir Combat au Contact)

7-3 LES SBIRES

Les sbires sont les adversaires les plus courants des PJs. Ils sont une adversité faible, qui vient souvent en nombre, tombe comme des mouches, mais représente tout de même un danger potentiel. Ils ont un nombre de Niveaux de Santé réduit, n'ont pas de score de Légende et aucune capacité d'Archétype. Quand un PJ réussit au moins un Exploit de combat contre un Sbire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est hors de combat.

- Un sbire a seulement 10 NS.
- Sauf Exploits de combat, on ne peut abattre qu'un sbire à la fois.
- Un Sbire n'a pas d'Inspirations.

8- - *Les blessures & les soins*

La résolution des dégâts est de d10+dégâts de l'arme + bonus - protection de l'armure. Au sujet des armes et armures abordées au Chapitre Équipement : même du cuir fin ou de la soie offrent une protection contre les dégâts. Il n'y a pas de localisation des coups, ces détails sont des effets spéciaux des Exploits en Combat.

8-1 *LES NIVEAUX DE SANTÉ*

Quand un personnage prend des dégâts, consécutifs à quelque source que ce soit, il coche ses cases de Niveaux de Santé, en commençant par la ligne « Léger ». Une fois celle-ci remplie, il passe à la ligne suivante « Sérieux », et ainsi de suite. Chaque ligne, passé la première, a des conséquences sur les capacités du personnage :

- **Le niveau de santé « Léger »** décrit des plaies et bosses sans gravité. Un œil au beurre noir ou une estafilade sont des blessures légères.
- **Le niveau de santé « Sérieux » (-2 à toutes les Actions)** décrit des blessures handicapantes, mais qui ne prêtent pas à conséquences et se soigneront d'elles-mêmes. Une plaie musculaire ou un poignet foulé sont des blessures sérieuses.
- **Le niveau de santé « Grave » (-5 à toutes les Actions)** décrit des dommages physiques importants qui demanderont une assistance médicale pour guérir. Un membre cassé est une blessure grave.
- **Le niveau de santé « Fatal » (-10 à toutes les Actions)** décrit des atteintes telles que, sans soins médicaux, le pronostic vital du personnage est engagé. Une plaie intestinale ou une grave hémorragie sont des blessures fatales.

Quand on perd toutes ses cases d'un Niveau de Santé, mais qu'on n'entame pas encore le suivant, on subit les conséquences du Niveau de Santé en cours.

Quand un personnage subit une Blessure Fatale, il doit faire immédiatement et réussir un Test de (Courage+Puissance) diff 15 (sans le malus de sa blessure) pour rester conscient. Sinon, il s'évanouit. Si le personnage réussit le Test, il garde conscience. À chaque nouvelle blessure et/ou à chaque effort physique violent qu'il entreprendra malgré sans blessure, il devra refaire un Test de (Courage+Puissance) diff 20 (sans le malus de sa blessure) pour ne pas s'évanouir. Une Action en Combat comme frapper, esquiver, parer ou courir est un effort violent.

La mort

Si un personnage perd tous ses Niveaux de Santé, il est considéré mort à la Séquence qui suit la blessure mortelle. Il ne reste alors plus qu'une Séquence (5 min environ), pour tenter de stabiliser le personnage (voir « les blessures graves » plus loin). Il reste la possibilité pour PJ ou un PNJ de sacrifier une Inspiration (voir le chapitre Les Inspirations P...) pour annuler un état de « mort » et

le changer en une Blessure Fatale. S'il ne peut pas sacrifier d'Inspirations pour survivre, le personnage est décédé ; condoléances à sa famille.

8-1 SOIGNER UN BLESSÉ AVEC LE TALENT MÉDECINE

Le principe qui suit ne s'applique que tant que le blessé n'a pas atteint le Niveau de Santé « Grave » ou plus : **le personnage qui désire soigner un blessé fait un test de (Esprit+Médecine) diff 15. S'il réussit, il soigne un nombre de cases de santé d'1d10 + son niveau de Talent de Médecine.** Le personnage peut tenter des exploits pour lancer plus de d10 de soins. Le blessé peut ainsi se remettre en un seul Test réussi. Pratiquer des soins nécessite une Scène.

Niveau de santé Grave :

Un blessé Grave ne peut récupérer naturellement de Niveaux de Santé sans être soigné. Pour cela, **le soigneur doit réussir un Test de (Esprit+Médecine) Diff 20 et disposer au moins d'une trousse de premiers soins et d'instruments et équipement médicaux minimaux.** Si le soigneur réussit le Test, le blessé récupérera alors de ses blessures grâce à la guérison naturelle (voir ci-dessous). Il ne sera plus possible de soigner le blessé avec un Test de Médecine pour cette blessure une fois le Test réussi. Le personnage soigné ne récupère aucun Niveau de Santé du test de Médecine réussi : il devra récupérer grâce à la guérison naturelle et la pharmacopée (voir plus loin).

Niveau de santé Fatal :

À ce niveau de blessure, le personnage agonise. Sans soins, son état ne peut que se détériorer jusqu'à la mort. **Il perd, à chaque Séquence, une nouvelle case de santé et, s'il n'en a plus, il meurt. Un Test d'Esprit+Médecine Diff 20 permet d'endiguer ce chronomètre fatal pour une journée.** Des Exploits réussis permettent de rajouter un jour de délai par Exploit. **Il est possible de refaire un Test d'Esprit+Médecine Diff 20 chaque jour pour allonger le délai avant l'agonie du blessé.**

Pour soigner une blessure Fatale, le soigneur doit disposer d'un véritable équipement médical complet et d'un lieu adapté à la chirurgie. Le soigneur doit réussir un Test de (Esprit+Médecine) diff 25. Dans un bon hospice, la difficulté sera seulement de 20. Si le soigneur réussit le Test, il sauve son patient. Le personnage soigné ne récupère aucun Niveau de Santé du test de Médecine réussi : il devra récupérer grâce à la guérison naturelle.

8-2 LA GUÉRISON NATURELLE

Selon le niveau de blessures atteint, la guérison naturelle n'agit pas à la même vitesse :

- **Niveau de santé « Léger » :** le blessé **regagnera 3 cases de santé par Scène.**
- **Niveau de santé « Sérieux » :** le blessé **regagnera, 1 case de santé par scène.**
- **Niveau de santé « Grave » :** le blessé **regagne 1 case de santé par jour de repos complet.**
- **Niveau de santé « Fatal » :** Le blessé **regagne 1 case de santé pour 2 jours de repos complet.** Mais il ne peut pratiquer aucune activité violente sous risque de séquelles (voir ci-dessous).

Cette guérison naturelle peut être accélérée, tout comme les risques de séquelles peuvent être atténués, grâce à l'usage combiné des talents médicaux et de la pharmacopée des Lossyans. Nous abordons ce sujet dans le livre : les Lois de Loss.

9- Chamanisme & Chant de Loss

9-1 LE CHANT DE LOSS

Les talents du Chant de Loss sont divisés en trois *Sphères* : *Gravité*, *Énergie* et *Vie*. Chaque Sphère est elle-même divisée en trois *Aspects* : *Éveil*, *Création*, *Harmonie*.

- 1- On ne peut avoir, à la création du personnage, un score dans un *Aspect* supérieur au score de *Sphère* dont il découle.
- 2- Les *Aspects* sont liés intimement du premier au dernier, ainsi donc, on ne peut jamais avoir un score dans un *Aspect* qui soit supérieur à l'*Aspect* antérieur.

Sphères :

- **Gravité** : C'est la force fondamentale qui donne la masse des choses.
- **Énergie** : Ce sont les forces élémentaires : la chaleur, le froid, l'électromagnétisme, la lumière et les ondes.
- **Vie** : La vie concerne tout ce qui englobe l'interaction avec le biotope et les êtres vivants sur Loss.

Aspects :

- **Éveil** : percevoir et ressentir la force concernée par la sphère.
- **Création** : créer et générer la force concernée par la sphère.
- **Harmonie** : contrôler et modeler la force concernée par la sphère.

Lancer un Chant

Test de Chant : Sphère+Aspect+d10, diff 15.

Dégâts du Chant : D10+Sphère+Aspect.

Manipulation fine : Diff+5.

Lancer un Chant prend 1 tour de jeu.

- **Chant rapide** : 2 PA, mais les dégâts de l'Écho sont doublés.
- **Augmenter la durée d'un Chant** : 1 Exploit = une Séquence. Avec 5 Exploits le Chant dure une Scène. Double les dégâts de l'Écho.

L'Écho

L'Écho intervient dès que le Chant de Loss est employé contre une ou des créatures vivantes et conscientes. Il n'y a pas d'Écho avec des éléments inertes.

Test d'Écho : (Foi+Sphère+D10) contre Diff du Chant employé avec tous ses modificateurs.

- Si le chanteur réussit le Test, il perd un NS.
- Si le chanteur échoue, il perd (2+score de Sphère) NS.
- Le chanteur peut décider de subir les dégâts en Détresse plutôt qu'en NS

Les effets des Sphères et des Aspects, ainsi que les modificateurs de zone d'effet, de portée et de volume sont décrits dans le livre : les Lois de Loss, P ...

9-2 LE CHAMANISME

Les talents du chaman :

- **Symbiose**, qui dépend du Trait **Empathie**.
- **Lien totémique**, qui dépend du Trait **Pouvoir**.

La Symbiose :

Il s'agit de la faculté de percevoir l'esprit de Loss et de pouvoir interagir avec le monde naturel et symbiotique. Le chaman qui suit cette voie développera ses perceptions extra-sensorielles, semblable à une puissante empathie avec le monde naturel, mais usera aussi de la transe pour atteindre l'**Ambiose**, la réalité spirituelle des chamans et des symbiotes du monde de Loss.

Le Lien totémique :

Il s'agit de la faculté de percevoir cette fois la faune de Loss, son état d'esprit et de pouvoir interagir avec elle, ce qui offre le moyen de communiquer et s'allier avec les animaux de Loss. Ce talent définit aussi plus précisément l'union mystique entre un chaman et son animal-totem, le symbiote de ce dernier orchestrant cette union.

Les effets en détails de ces Talents sont décrits dans le livre : les Lois de Loss, P...