



## Le système de jeu, règles générales

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

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

### Mécanique générale

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

### Difficulté

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

### Réussites et échecs catastrophiques

Il n'y a pas de notion de réussite critique, ni d'échec critique, ceux-ci sont remplacés par les *Exploits* et les *Augmentations* (voir ci-dessous). Rater totalement un Test d'Action sans tenter un *Exploit* n'a aucune autre conséquence en temps normal que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au Test d'Action n'a pas plus de conséquences, si le joueur n'avait pas pris le risque de tenter un *Exploit* en endossant une

ou plusieurs *Augmentations* à la difficulté de base de l'Action qu'il tentait. Le meneur de jeu est bien sûr libre de décider du contraire, pour les résultats particulièrement remarquables en raté ou en réussite. Mais les règles de Loss privilégient la notion de prise de risque que sont les *Exploits* et les *Augmentations* (voir plus loin)

### Relancer le d10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on peut relancer et additionner. Et relancer encore et encore en additionnant, tant le résultat est à nouveau 10. Quand on fait 1 sur le d10, c'est pareil, mais en relançant, on soustrait le résultat au lieu de l'additionner. Et si on fait 10, on relance, et on continue à soustraire, ce qui peut finir par donner des scores négatifs. Mais comme il n'y a d'incidence que si le personnage a tenté un *Exploit*, on peut considérer qu'il n'y a que rarement lieu de rejeter encore le dé.

### Réussir automatiquement

Les *Réussites Automatiques* sont faites pour simuler le fait qu'on va pas s'embêter à jeter les dés pour faire quelque chose qui est dans les moyens du personnage alors que celui-ci n'a aucun stress à subir, n'est pas contraint par le temps ou le danger ou n'essaye pas d'accomplir un *Exploit*. Si le personnage sait le faire, et prends le temps de le faire, avec les moyens de le faire, il peut décider de se passer de faire un *Test* :

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

### Quelques conditions:

- *On a les Traits et le Talent requis* : si vous ne savez pas cuisiner, il est mal barré que vous puissiez faire des étincelles. Il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si le Trait qui dépend de votre Action est à 3 ou moins, vous êtes handicapé, affaibli, malade ou impotent : vous ne pouvez pas tenter de Réussite Automatique.
- *On a le temps, on n'est pas pressé, ni*

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

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

### Les Actions réussies sans Test :

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

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

Cependant, le joueur peut quand même décider de lancer le dé dans le but d'atteindre la *Difficulté* qu'il s'est fixée en tentant un *Exploit*. C'est ce qui se nomme faire une *Augmentation* (voir plus loin). Mais il n'y est pas obligé, et même en cas de stress ou en combat. Il peut donc se contenter de réussir sans chercher à faire d'*Exploit*.

Cette idée de prendre un risque volontaire pour en retirer un avantage et des effets spéciaux, en sachant que cela peut se retourner contre le personnage du joueur en cas d'échec, est au cœur du système de Loss.

### Vertus, Traits & Talents

Les Tests d'Action se font toujours avec *Trait+Talent+d10*, ou dans des cas non couverts par un Talent, *Vertu+Trait+d10*. Un Talent est toujours associé à un Trait dans les règles de Loss : par exemple, *Marchandage* est associé à *Pouvoir*. Mais les Vertus et les Traits ne sont pas forcément associés pour tous les Tests.

Il est tout à fait possible et logique par exemple pour résister à une Intimidation, de faire un Test de Courage (Vertu)+Pouvoir(Trait) ou encore Esprit (Trait). Et avec l'accord du meneur de jeu, il est parfaitement admis de tenter d'employer un Talent avec un autre Trait que celui associé dans les règles, si la situation paraît cohérente et acceptable.



## Le système de jeu, règles générales

### Les Augmentations

Sauf indication contraire du meneur de jeu, les Tests sont le plus souvent à Difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est toujours la Difficulté moyenne.** Ça peut changer, par exemple pour des Actions très difficiles comme toucher une cible très loin, et qui se déplace vite. Mais en général une Action en jeu est le plus souvent à cette Difficulté de 15.

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 : un Exploit est, dans Loss, le fait de tenter de faire mieux que simplement réussir, mais obtenir des effets, résultats et qualités supplémentaires à un Test d'Action, comme par exemple faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleur qualité, dominer ou effrayer un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser une ou plusieurs Augmentations. Celles-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

**Une Augmentation représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action.**

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

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

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

Si le personnage-joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), ce sont ces derniers qui bénéficient des Augmentations gratuites comme autant de bonus et d'effets spéciaux qu'ils pourront employer pour leur Action suivante. S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, c'est alors le meneur de jeu qui est libre de transformer autant d'Augmentations ratées en effets spéciaux désagréables, désastreux, embarrassants ou simplement comiquement ratés à l'encontre du person-

nage-joueur qui a loupé son Test. C'est en bref ce qu'on appelle des «échecs critiques» dans le lexique du jeu de rôle classique. Le meneur de jeu est encouragé à être imaginaire : plus il y a d'Augmentations loupées, plus l'effet sera grave, important, dramatique ou spectaculaire. Et oui, cela peut même être mortel.

En contrepartie, les personnages-joueurs dans Loss ont accès à une ou plusieurs Augmentations gratuites, traduisant que dans leurs spécialités, ils sont les meilleurs : ce sont les *Archétypes*. Les personnages-joueurs peuvent facilement ainsi tenter des Exploits. L'Augmentation gratuite peut être employée pour simplement augmenter le résultat d'un jet de dé, ou être engagée pour créer un effet spécial.

### Déclarer les Augmentations

**Une Augmentation se décide et est déclarée avant le Test d'Action.** On ne peut pas déclarer plus de 5 Augmentations à la fois : par contre, les Augmentations gratuites ne comptent pas dans ce maxima et peuvent donc augmenter le nombre d'avantages de l'Exploit réussi par le personnage.

Voici quelques exemples d'Augmentations par catégorie d'Actions :

### Augmentations en combat :

**Avec une Augmentation :**

- *Gagner une Augmentation de dégâts* : +1d10, on peut prendre plusieurs Augmentations pour rajouter autant de d10 de dégât.
- *Feinter* : gagner une Augmentation gratuite contre cet adversaire au coup suivant, pour par exemple avoir +5 au Test pour le toucher, ou faire un effet spectaculaire, comme le « z » sur la chemise du bout de l'épée.
- *Protéger* : donner une Augmentation gratuite pour parer/esquiver à un allié en combat, en jouant le rôle de son bouclier
- *Viser un membre ou le torse, en général* : pour toucher la zone, pas d'effets sauf décision du MJ, un peu comme pour feinter, le but est un effet spectaculaire.

**Avec deux Augmentations :**

- *Renverser son adversaire* : ou le faucher, ou toute autre manœuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- *Saisir son adversaire* : Ou pouvoir tenter plus facilement de le neutraliser par la suite, ou de le tenir, si une telle manœuvre réussit, le joueur gagne une Augmentation gratuite pour neutraliser son adversaire à sa prochaine action de combat. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- *Viser une zone précise du corps* : pas d'effet de dommages à priori mais trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant, et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une difficulté accrue pour se battre égale à l'Augmentation réussie par le personnage.

**Avec trois Augmentations :**

- *Sonner son adversaire* : ou le désarmer, l'handicaper ou toute autre manœuvre d'arts martiaux ou de combat faire pour battre son adversaire en un coup. Si la manœuvre réussit, l'adversaire est considéré comme neutralisé, c'est à dire vivant, mais sonné ou en fâcheuse posture pour arriver à agir pour quelques instants. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- *Viser un point très précis du corps* : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, etc, ce qui peut aussi avoir des effets précis au choix du personnage et du MJ (voir plus haut).

**Avec quatre Augmentations :**

- *Neutraliser son adversaire* : l'handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure grave, et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le



# Le système de jeu, règles générales

combat. . Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

## Avec cinq augmentations :

- *Tuer net (un être humain ou de taille humaine) :* Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une *Blessure Fatale* et ce, quels que soient les dégâts réels de l'attaque. Une blessure de ce type n'est pas forcément la mort immédiate, mais envoie la victime en *Blessure Fatale* sans lancer de dés de dégâts.

## Augmentations dans les Actions physiques :

Une Augmentation gratuite permet de réussir l'Action physique ou active entreprise de + 50%. Si on veut courir plus vite, une Augmentation vous donne + 50% de vitesse. Quelle que soit l'Action, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Augmentation en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Augmentations réussies égal +100%, ou le double de l'effet/résultat initial.

## Augmentations dans les recherches & interactions sociales :

Une Augmentation gratuite permet de décider d'obtenir une information de plus que celles de base recherchées. Un Test augmenté de pistage permettra de suivre la piste, mais aussi de 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 Augmentation réussie. Certaines interactions sociales se gèrent selon les règles de l'Opposition (voir plus loin) et peuvent même induire des dégâts sous formes d'attaque à la *Détresse* du personnage.

## Augmentations pour compliquer la vie des autres :

Cacher ou dissimuler quelque chose en prenant des Augmentations forcera celui qui veut trouver ou apprendre quelque chose derrière, à subir autant d'Augmentations à son jet de dé pour y parvenir. Le personnage peut donc rendre ardu à trouver ce qu'il a caché.

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

Difficulté	Référence	Réussite
15	<b>Moyen</b> 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	<b>Moyenne</b> 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	<b>Difficile</b> Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	<b>Correcte</b> 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	<b>Très dur</b> Difficulté très élevée, demande un haut niveau de talent et de trait. C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	<b>Remarquable</b> Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	<b>Héroïque</b> Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	<b>Excellente</b> Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine en théorie impossibles.
35 & +	<b>Impossible</b> Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	<b>Prodigieuse</b> Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer. Difficile d'imaginer l'atteindre sans Inspirations.

## Augmentations pour créer des avantages futurs :

On peut tenter un Test Augmenté dans le but d'obtenir des avantages futurs (des Augmentations Gratuites). Par exemple étudier le terrain d'une randonnée permet de gagner un avantage pour s'y déplacer plus vite, étudier les plans d'un lieu permet d'obtenir des Augmentations gratuites pour s'y cacher.

## Les Augmentations gratuites

Les Augmentations gratuites sont un bonus de +5 à un Test d'Action que l'on peut donc rajouter au résultat du Test quand on tente une Action. Ces Augmentations gratuites servent tout simplement à tenter des Actions avec de meilleures chances de réussite.

Les Augmentations gratuites viennent en général de trois sources :

- Les personnages de Loss sont définis par leur *Archétype de héros*. Chaque archétype a comme avantage une ou plusieurs Augmentations gratuites dans des Actions qui couvrent le domaine de prédilection du héros.

- Les personnages peuvent avoir une Augmentation gratuite grâce à une spécialisation dans un Talent.
- Les personnages peuvent enfin avoir des Augmentations gratuites en gain d'un Test d'Action avec des Augmentations prises pour préparer ou améliorer une Action qui va suivre, comme expliqué plus haut.

Une Augmentation gratuite peut être employée soit comme un +5 au Test quand on lance le dé, soit comme effet d'un Exploit (une Augmentation), comme expliqué plus haut.

## Les Oppositions

Quand on agit contre un individu on s'oppose à lui. Il s'agit par exemple de tenter de mentir à un interlocuteur, ou dérober la bourse d'un passant. Il existe deux cas d'Opposition :

*Les Oppositions passives :* le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste simplement passivement : par exemple, si on tente de dérober sa bourse discrètement à un passant, il ne se méfie sans doute pas, donc, ne résiste



## Le système de jeu, règles générales

pas activement. Le meneur de jeu décide alors de la Difficulté : cela peut être la moyenne (en général 15), mais il peut décider à la place de prendre la valeur (*Vertu la plus adapté X3*) de la cible comme Difficulté. Dans le cas d'un vol de bourse discret, ce serait la Sagesse de la cible, par exemple. Les Augmentations employées par le personnage-joueur ayant alors pour but de s'assurer de réussir, et par exemple avoir comme effets spéciaux que sa cible ne verra que du feu pendant un bon moment (ou avoir choisi le bon benêt à la bourse la plus pleine à piller). La grande majorité des Oppositions se résolvent ainsi.

*Les Oppositions actives* : c'est un cas rare, où les deux adversaires s'affrontent, dans une joute orale, devant un échiquier, 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 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. Par exemple, un officier tente d'intimider un quidam, et use de son Talent de Commandement, le quidam lui tient tête avec son Courage ou son Honneur + son Pouvoir ou encore son Esprit.

*Les Augmentations en Opposition* : cas particulier employé surtout pour les Oppositions actives, celui qui lance l'Opposition (il faut donc convenir de qui la «débute») peut décider d'annoncer une Augmentation au jet de dé du Test à faire. Son adversaire a alors le choix : soit il décide de ne pas surenchérir, et les deux protagonistes lancent le dé avec l'Augmentation prise, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire. On ne peut déclarer que 5 Augmentations au maximum, donc, dans tous les cas, un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3, pour un total de 5. Celui qui ne peut plus déclarer d'Augmentations lance alors le dé en premier. 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 on recommence, éventuellement). Les Augmentations gratuites sont alors employées ici comme bonus sur le jet de dé ou pour décider de prendre la main aux Augmentations, y compris pour en déclarer plus de 5. Le gagnant de l'Opposition peut employer toutes les Augmentations engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie (voir plus haut). C'est dans ces cas que certaines Oppositions sociales peuvent créer des dégâts à la Détresse de la même manière que des dégâts aux

Niveaux de Santé, comme l'intimidation, la torture ou encore le Haut-Art.

*Les détails et cas particuliers sur les Oppositions seront abordés dans le livre des règles.*

## Deux manières de changer les «règles»

### 1- Les inspirations

Les Inspirations sont un ensemble des ressources de volonté et de désir de survie du personnage liées aux quatre Vertus :

**L'Honneur est la Terre** : à trois, vous être pragmatique et vous vous fichez un peu de l'honneur et de ce que l'on peut penser de vous et de vos actes. A sept, vous êtes tatillon avec vos principes, et faites grand cas des codes de l'honneur et de la valeur de votre parole.

*L'Honneur est la Voix (le Social), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents Sociaux, d'Art, et d'Artisanat.*

**Le Courage est le Feu** : à trois, vous êtes plutôt lâche, timoré ou peureux de nature, ce n'est pas votre truc, la bravoure. A sept, vous n'hésitez pas souvent devant le danger, sauf si de manière évidente, cela risque de mal finir pour vous.

*Le Courage est le Corps (le Physique), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.*

**La Sagesse est l'Eau** : à trois vous êtes emporté, irréflecti, et sans doutes pas très cultivé bien que le manque de sagesse n'empêche pas forcément l'érudition. A sept, vous êtes calme, mesuré, pondéré et sans doutes érudit ; vous anticipez toujours les conséquences de vos actes.... et de ceux des autres.

*La Sagesse est l'Esprit (le Mental), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.*

*Il y a une quatrième vertu à part, qui est la Foi :*

**La Foi est l'Air**, et cette vertu n'est pas considérée comme telle par les Lossyans en règle générale, qui pour la plupart ignorent son exist-

tence en tant que Vertu ; l'Eglise a bien veillé à l'effacer de l'histoire. A trois, vous connaissez l'importance de l'amour, de la dévotion et de la foi, mais si cela importe pour vous, vous savez guider votre vie sans vous y soumettre. A sept, vous êtes inspirés et exalté par un sentiment d'absolu (l'amour ou la dévotion à un être, un concept ou une cause) qui dépasse votre être et que la raison a bien du mal à tempérer.

*La Foi est le Divin (la spiritualité), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents et savoirs interdits, et le Chant de Loss.*

**Un point d'Inspiration dépensé permet de gagner une Augmentation gratuite à un jet de dé.**

*«Je dépense un point d'Honneur, j'ai + 5 à mon jet de dé» sur un talent de la liste de Terre, par exemple ou réussir une action avec une Augmentation afin de parvenir à un exploit.*

*Il faut déclarer l'emploi des Inspirations avant de faire le jet de dé du Test inspiré. On ne peut pas dépenser plus de 3 points de d'Inspiration à la fois pour une action.*

### L'effet d'user des Inspirations sur les Vertus et l'interprétation

Parfois, pour survivre, un personnage-joueur choisira de se servir de ses Inspirations au contraire de ses Vertus. Par exemple : user de points de Courage pour s'enfuir en laissant derrière lui des compagnons ou des innocents en danger. Ce genre de choix a des conséquences sur les Vertus du personnage.

Le joueur doit avoir conscience que son personnage agit à l'encontre de sa Vertu, et cette conscience doit être une évidence. Par exemple, user de points de Courage pour s'enfuir en étant le seul en danger, ou le faire alors qu'on a peu de Vertu de Courage et pas de talents à se battre, n'est pas un choix évident d'agir à l'opposé de sa Vertu. Plus une Vertu est de rang élevé, plus est alors évident la conscience pour le personnage d'agir à l'encontre de sa Vertu. Le meneur de jeu doit donc avertir, si le joueur n'y pense pas lui-même, qu'il agit à l'opposé de sa Vertu d'une manière qui va l'affecter.

Le joueur a alors le choix : il décide d'assumer sa décision, et d'en payer le prix, ou de laisser le meneur de jeu décider s'il doit y avoir une conséquence. Il y a deux formes de prix :



## Le système de jeu, règles générales

- *Perdre un niveau de sa vertu* : le joueur décide donc que son personnage perd immédiatement un point dans la Vertu concernée. C'est une décision grave et irrévocable.
- *Subir un contrecoup moral* : le joueur décide de subir un contrecoup à sa Détresse, c'est à dire en vivant la culpabilité d'avoir agi à l'encontre de sa Vertu : il perd 1d10 de Détresse. En gros, il vit mal son choix, et le ressent chèrement.

Il est très possible que le meneur de jeu soit moins rude que le joueur concernant la gravité de l'acte commis à l'opposé de la Vertu du personnage et donc de ses valeurs. C'est donc au joueur de décider finalement comment payer le prix, et à quel point.

**Le nombre de points d'Inspiration dépensés n'influe pas sur le risque du prix à payer décrit plus haut.**

Les points d'Inspiration se régénèrent entre deux *Episodes* (voir plus loin) seulement. Il est donc nécessaire d'en user avec parcimonie.

**Perdre des points de Vertu n'a pas effet sur les Traits liés à cette Vertu, tout comme en gagner.** La conséquence des Vertus sur

les Traits sera abordée plus en détail dans les Règles de Loss.

### 2- Le Destin

Joker final des joueurs, un point de Destin permet de:

- *Nier la mort provoqué par une blessure (mais pas la blessure elle-même)* : vous perdez un bras cela vous tuerait, avec un point de Destin vous êtes en vie, mais vous aurez perdu votre bras.
- *Changer d'Echelle (voir plus loin)* : pour une action, le personnage peut affecter l'échelle supérieure, par exemple, faire en sorte qu'une grenade affecte un char.

*Un point de Destin engagé et dépensé est perdu définitivement.*

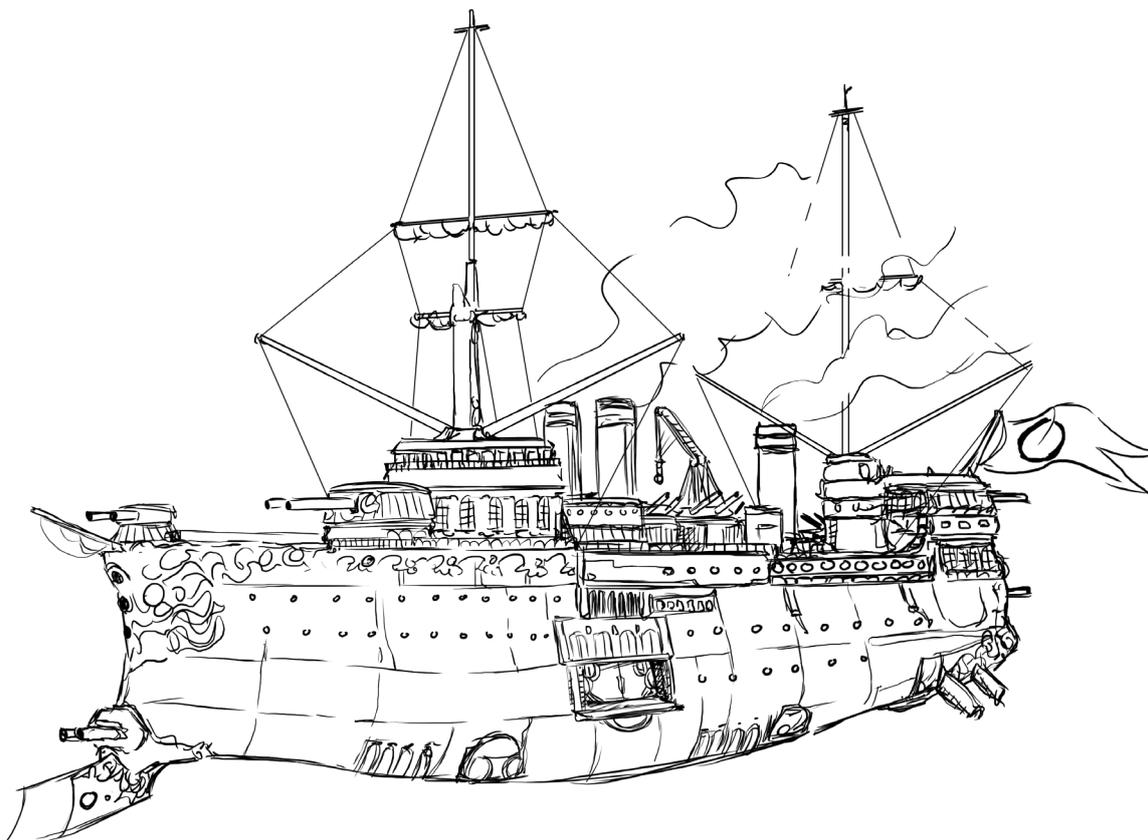
Il y a trois Echelles :

- *L'échelle des Hommes* : tout ce qui est à taille humaine, du rat à la charrette.
- *L'échelle des Machines* : tout ce qui est à la taille des navires, des machines de guerre et des plus grosses créatures de Loss
- *L'échelle des Géants* : très rare tout ce qui est à l'échelle des plus grands béhémoth, des forteresses et des légendaires dragons.

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

### L'Echelle:

Un homme ne peut sauf par miracle espérer vaincre seul un char, sans arme adapté à l'attaquer. De même un char ne pèse pas bien lourd face aux plus grandes machines et créatures géantes. C'est le principe d'Echelle.





# Le système de jeu, règles générales

## Le combat

Un combat dans *Loss* se déroule de la manière suivante :

**1- Déclaration des actions :** le meneur de jeu présente la situation et demande à chacun ce que son personnage se prépare à faire dans le tour de combat qui va suivre.

**2- Décider qui a l'Initiative :** chaque protagoniste du combat, personnages-joueurs et opposant, lance un **d10+Initiative**. *L'initiative est un modificateur du personnage abordé plus loin.*

Le plus haut résultat décide de qui commence, et de comment le meneur de jeu va compter les phases d'Action du tour de combat.

*Exemple: trois adversaires font leur Tests d'Initiative : il y a un 5, et 6, et un 9. Le tour de combat commencera à la phase d'Action 9, puis ira en décroissant.*

**3- Agir :** chaque action coûte des *points d'Initiative*, c'est à dire que cela consomme des phases d'Action pour le tour de combat :

- Parer ou esquiver : 1
- Attaque à mains nues : 1
- Attaque avec une arme : selon l'arme, en général entre 1 et 4.
- Se déplacer : 2
- Saisir un objet au sol : 2
- Se relever ou reprendre son équilibre : 5
- (*Parler ou crier ne consomme pas de pts d'Initiative*)

*Exemple: le joueur qui agit en premier à la phase 9 décide de se déplacer dans la mêlée. Cela lui coûte 2 points d'Initiative, et il pourra donc agir de nouveau à 7.*

On notera que parer ou esquiver coûte un Point d'Initiative. Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action à son tour perd autant de points que de fois où il a dû esquiver ou parer. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Le personnage peut même ainsi finir par agir en dernier, voir même ne plus pouvoir agir car il a perdu tous ses points d'Initiative.

Si on a plus de points d'Initiative à dépenser pour payer une esquive ou une parade, on ne peut plus ni parer, ni esquiver. C'est le prix à payer quand on est en mêlée fougueuse.

## Résoudre une attaque :

Quand on porte un coup, ou qu'on tente de toucher son adversaire, on fait un **Test de Trait+Talent de Combat+d10** opposé à la tentative de l'adversaire d'éviter ou parer le coup. L'attaquant décide des Augmentations qu'il engage dans sa tentative, et l'adversaire subit à son Test et son jet de dé les mêmes Augmentations. Si l'attaque touche, les Augmentations engagées deviennent autant d'effets spéciaux à employer pour l'attaque. Si l'attaque échoue, c'est l'adversaire qui pour son Action suivante, à son tour, gagne autant d'Augmentations gratuites.

Il existe plein d'actions spéciales en combat, mais celles-ci suivent toujours les principes de base décrits plus haut et les règles de l'Opposition si besoin. Elles seront traitées en détails dans le livre des règles du jeu.

## Modificateurs de combat :

Le combat ne se passe pas toujours dans les conditions qu'on veut, et les modificateurs suivants s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat.

- *Combattre dans l'obscurité ou aveuglé :* 2 Augmentations
- *Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...):* 1 augmentation
- *Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre) :* 1 Augmentation gratuite.
- *Combattre à terre, allongé ou tombé :* 2 Augmentations
- *Frapper un homme à terre :* 2 Augmentations gratuites.
- *Attaquer un adversaire de dos ou surpris :* Deux Augmentations gratuites (l'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris. Dans le cas d'une surprise, la difficulté de base du Test est de 15)
- *Attaquer avec sa main non dominante :* 1 Augmentation.
- *Viser pour une Action :* 1 Augmentation gratuite
- *Viser pour tout un tour de combat :* 2 Augmentations gratuites

## Le combat aux armes à distance :

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. Dans le monde de *Loss*, on peut éviter (ou même parer, avec certains boucliers en titane) un tir si on voit qu'on va être attaqué par un tir.

### Distance de tir :

- *Bout portant (3 m et -) :* Esquive de la cible, mais une Augmentation gratuite pour le tireur.
- *+ de 3 mètres à 15 mètres :* Esquive de la cible (si elle voit qu'on va lui tirer dessus).
- *+ de 16 mètres à 30 mètres :* Esquive de la cible+ 1 Augmentation
- *+ de 30 mètres à 50 mètres :* Esquive de la cible+ 2 Augmentation
- *+ de 50 mètres à 100 mètres :* Esquive de la cible+ 3 Augmentation
- *au delà de 100 mètres :* Esquive de la cible+ 4 Augmentation

*Tir à bout touchant :* La logique veut que tirer au contact de sa cible serait à priori impossible à éviter ; mais *Loss* ne se soucie pas de ce genre de réalisme. Le tireur gagne cependant deux Augmentations gratuites à son Test, et l'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaire.

*Cible qui ne voit pas qu'on lui tire dessus :* La difficulté de base du test est de 15.

## Les blessures

Cela arrive tôt ou tard qu'un personnage soit blessé par une attaque. Dans le monde de *Loss*, toute attaque fait par défaut **1D10+dégâts de l'arme +Modif. de dégâts** (voir plus loin). Ce peut être une épée, de l'huile bouillante, ou une brique sur la tête. La plupart des armes occasionnent des dégâts allant de +1 (une petite dague) à +5 (une épée à deux mains).

Un personnage dispose de *Niveaux de Santé* qui représentent la totalité des dégâts qu'il peut encaisser avant d'être aux portes de la mort, et aussi dans quel état il se trouve. Il y a quatre Niveaux de Santé :

- **Léger :** des égratignures et des bleus, le personnage n'est pas handicapé par ses plaies.



## Le système de jeu, règles générales



- **Sérieux** : des blessures ouvertes ou des lésions musculaires. Le personnage est handicapé. *Il doit retirer 5 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.*
- **Grave** : des blessures ayant occasionné des dégâts importants, comme des hémorragies, ou des os fracturés mais pas encore de dégâts vitaux. Le personnage est sérieusement handicapé. *Il doit retirer 10 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.*
- **Fatal** : le personnage tient à peine debout, il est gravement blessé, et sans soins médicaux risque la mort. Le personnage est totalement handicapé. *Il doit retirer 15 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.*

*Vous trouverez plus loin la table de calcul des Niveaux de Santé des personnages.*

### Dégâts moyens des armes :

- *Mains nues* : 0
- *Petites armes* : +1 (couteaux, armes improvisées, stylets et dagues)
- *Armes courtes à une main & bâtons* : +2 (glaives, poignards, épées courtes, hachettes, bâtons et lances)
- *Armes longues à une main & arcs* : +3 (sabres d'abordage, épées longues courantes, haches de combat, arcs classiques)
- *Armes longues à une ou deux mains, armes d'ast & arbalètes et impulseurs* : +4 (katanas, épées bâtarde, haches à deux mains, hallebardes, arbalètes, pis-

tolets & fusils-impulseur, arcs à poulies)

- *Armes massives à deux mains, et canons à main* : +5 (claymores, épées & masses à deux mains, arbalètes mécaniques et arbalètes lourdes, couleuvrines)

### Les Blessures fatales :

Le personnage n'est pas encore mort, mais presque. **Il doit réussir un test de (Feu+Puissance) Diff 15 pour rester conscient, à chaque Instant (voir plus loin)** Le premier test est immédiat dès sa Blessure Fatale. S'il le réussit, il peut tenter d'agir (avec -15 à tous ses tests d'action physique). Une fois tous les Blessures Fatales épuisées c'est la mort. Dans tous les cas, même sans être mort, le personnage en blessure fatale est dans un très sale état, et peut très bien mourir sans recevoir d'aide et de soins.

### Les sbires dans le monde de Loss

Dans les aventures de vos personnages dans Les Chants de Loss RPG, les seconds couteaux, les petits malfrats et les soldats basiques sont nommés *les sbires*. Ils sont considérés comme n'étant en rien des adversaires exceptionnels, et les vaincre ne demande pas nécessairement à leur infliger des dégâts à leurs Niveaux de Santé comme pour les personnages-joueurs, et les personnages-non-joueurs importants.

Quand des personnages-joueurs affrontent des sbires, ceux-ci peuvent être vaincus sans jeter de dés de dégâts dès lors que le personnage-joueur prend une Augmentation à son Test d'attaque, et touche le sbire. Celui-ci est considéré hors-de-combat ou mort.

Les sbires ont seulement 10 niveaux de santé, et on ne calcule pas leurs malus aux jets de dés. Il suffit donc de leur infliger dix dégâts pour les vaincre.

## Le temps en jeu

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

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

**L'Instant** : un Instant mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et

éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat, mais peut l'inclure. Un instant va durer en général de 30 secondes à 5 minutes.

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

**L'Épisode** : en fait, l'épisode mesure une partie de JDR moyenne, c'est à dire de 4 à 6 hrs de jeu. Un Épisode est composé de plusieurs scènes, qui découpent les événements et actions. Une partie de JDR peut être une campagne, et comporter un nombre assez élevé d'Épisodes, ou une série de feuilletons, ou chaque aventure est un Épisode en soit. Un Épisode ne se poursuit pas au delà de quelques jours en général.

**L'Aventure** : c'est ce qui conclue un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure peut représenter six ou sept heures de temps (et n'avoir duré qu'un Épisode et une poignée de Scènes), ou se poursuivre sur des semaines ou mois. Sa fin est marquée par un changement majeur, une victoire, ou une révélation à la manière d'une fin de roman ou de film, mais aussi le générique de fin d'un feuilleton.



## Le système de jeu, règles générales

### *Table de Référence des niveaux des Traits des personnages :*

<i>Niveau</i>	<i>Equivalence du Trait</i>
1	Le niveau le plus faible de trait, celui d'une personne handicapée.
2-3	Trait faible : celui d'un enfant, ou d'une personne grabataire ou convalescente.
4-5	Trait moyen : le niveau de trait de la plupart des gens.
6	Trait remarquable : le trait moyen de la plupart des personnages-joueurs.
7-8	Trait doué : le trait d'un individu entraîné ou particulièrement remarquable.
9	Trait rare : le trait d'une personne faisant montre de dons et capacités particulièrement impressionnants.
10	Trait exceptionnel : Le niveau de trait maximal, en théorie, des personnages à la création.
11 +	Dépasse les possibilités théoriques d'un être humain





## Le système de jeu, règles générales

### Créer un personnage

Le kit d'initiation au jeu de rôle Les Chants de Loss ne fournit pas de quoi créer un personnage, car c'est une étape riche et expliquée dans le livre des règles. Mais nous allons vous fournir les éléments et données pour en comprendre les principes, et user des feuilles de personnages-joueurs disponibles dans le kit.

La base de la création des personnages est le *Niveau d'Aventure*. Il permet de savoir de combien de points de création le joueur dispose pour créer son personnage, mais aussi quel niveau correspond à quelle ambiance de jeu.

### Le niveau d'aventure:

« *Je suis tout le monde* » (personnages de soap opéra et feuilletons familiaux): **120 PC**.

*Les PC du péquin moyen qui vit une vie normale et sans heurt. Le flic de base, le représentant des assurances ou le petit voyou sont à cette échelle.*

*Héros de feuilleton (X files, Dr House, Babylon 5, Maigret, Hawaii 5.0, Les 4400, V pour Vendetta, Hunger Games): 135 PC.*

*Le héros de base, celui de la plupart des films et séries télévisées. L'inspecteur de police, le médecin de terrain, le bon professionnel, ou le militaire expérimenté.*

*Héros de séries et films d'action (Person of Interest, Heroes, GITS Stand Alone, Stargate, US Marshal, Last Samurai, Scarface, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours, Le Pacte des Loups): 160 PC.*

*Les PC du héros d'action, celui des films et séries où explosions et mitraillages sont monnaie courante. L'expert en arts martiaux, le vétéran des champs de bataille, le professionnel confirmé, le baroudeur, le survivant.*

*Héros de blockbuster, ou de légende (Mission Impossible II et III, Die Hard 3 et 4, Last Action Hero, Indépendance Day, Cyrano de Bergerac, Geronimo, Casino Royal): 200 PC.*

*Les PC du grand héros, de celui qui donne à écrire des légendes. Ce sont les héros des films où on sauve le monde, face à des adversaires tout-puissants. Bref, les légendes des romans et de l'Histoire.*

*Super-héros (X-mens, Conan le Barbare, Her-*

*cule, Matrix, Avengers) : 250 PC*

*Les PC du personnage super-héroïque, du demi-dieu, de la légende vivante. Ce sont les héros les plus puissants et impressionnants que l'on puisse trouver dans le monde de Loss, à l'instar de certains des personnages du roman.*

Par convention, les personnages de Loss sont plutôt « héros de feuilleton » que « héros de films et séries d'action ».

### Vertus & traits du personnage

Un personnage des Chants de Loss est défini par ses trois Vertus (voir plus haut), et deux Traits qui sont associés deux par deux à chaque Vertu. La Foi, la Vertu perdue, est à part et n'est associée à aucun Trait. Peu de personnages des Chants de Loss disposent de cette Vertu à la création du personnage.

Les Vertus sont directement reliées aux Talents, pour l'usage des Inspirations. L'Honneur regroupe les Talents sociaux, le Courage les physiques, la Sagesse les mentaux.

### Honneur (traits sociaux)

- **Pouvoir (Po)** : le Pouvoir est votre faculté d'attraction, votre charisme, votre capacité à imposer vos vues et volontés à autrui socialement. Le pouvoir est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement.
- **Empathie (Em)** : l'Empathie est la capacité à ressentir les émotions des autres, à les discerner et les comprendre, et à transmettre les vôtres. L'empathie est un Trait très important pour certains talents sociaux, et relationnels, y compris avec les animaux.

### Courage (traits physiques)

- **Puissance (Pu)** : la Puissance est votre force, votre endurance, votre carrure. Plus ce trait est élevé, plus vous êtes grand, large, puissant physiquement. La Puissance entre en jeu dans la plupart des actions liées à la force et l'endurance, et dans le combat au corps-à-corps.
- **Agilité (Ag)** : l'Agilité rassemble

votre souplesse corporelle, votre vivacité, et votre dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité manuelle et pour certains arts et artisanats.

### Sagesse (traits mentaux)

- **Esprit (Es)** : Votre érudition générale, votre raisonnement et votre faculté à apprendre, et tirer partie de vos connaissances, mais aussi votre force d'âme, votre volonté, votre faculté à user de vos ressources mentales pour résister à la pression, aux traumatismes, à la souffrance. C'est un Trait indispensable entre autres pour tous les talents de sciences et de connaissance.
- **Instinct (Is)** : C'est la somme de vos cinq sens, votre sixième sens (l'instinct), votre faculté à percevoir votre environnement. C'est un Trait très important pour les talents de visée, et ceux de recherche et de perception, comme la musique, l'orientation, la furtivité, etc.

### Les Archétypes

Ce sont les modèles de héros des personnages. Chaque archétype est unique, et englobe des talents, aptitudes et bénéfices propres à rendre le héros très doué dans son domaine de prédilection. Les archétypes concernent donc le type de héros que votre personnage sera dans le monde de Loss, et en quoi il sera sûrement le plus doué. A la différence de la profession que le joueur aura choisie pour son personnage, l'archétype est ce qui fait chez le personnage le héros. Il est obligatoire d'en choisir un. Chaque Archétype fournit une Augmentation gratuite dans un domaine d'action dans lequel le personnage se distingue mieux que n'importe qui.

### La Renommée :

Les archétypes évoluent avec la *Renommée* du personnage. A la création tout personnage du joueur commence à 1 de Renommée. L'avantage *Grande Renommée* lui permet de commencer avec un score de 2. La Renommée augmente au cours des aventures du



## Le système de jeu, règles générales

personnage, et mesure en quelque sorte ses exploits, la légende qu'il tisse autour de lui, et qui est relayée et contée dans les auberges et sur les places publiques, ou autour des feux de camp. Les Lossyans accordent une grande valeur aux trois Vertus, et aux légendes, et leur foi, leur superstition, leur esprit, tendent à lui donner vie. La Renommée est en quelque sorte l'expression de la légende qui se forge au fil des exploits des héros. Dans les règles de Loss, elle sert ainsi de mesure à la progression du personnage au sein de son Archétype : plus un personnage a de Renommée, plus il lui est possible d'acheter de capacités de son Archétype. Elle permet aussi d'être plus facilement identifiable et reconnu.

### Les différents archétypes de Loss :

- *L'Artiste ou artisan* : le maître des chefs-d'œuvre, des spectacles et de l'artisanat.
- *Le Capitaine* : l'officier militaire, le stratège, le chef de guerre.
- *Le Chaman* : le détenteur des secrets, des rites chamaniques et des anciens cultes et de leur pouvoir.
- *Le Chanteur de Loss* : celui qui s'est consacré entièrement à maîtriser ce pouvoir ravageur et honni.
- *Le Chasseur d'artefacts* : le spécialiste des secrets des Anciens et des savoirs oubliés et interdits.
- *Le Combattant* : le maître du champ de bataille, le survivant par la force et les armes.
- *Le Dresseur* : le cavalier, le dompteur, le maître des animaux.
- *L'Enquêteur* : le spécialiste de la traque aux criminels et aux coupables.
- *L'Erudit* : le savant, l'encyclopédie vivante.
- *Le Génie* : le spécialiste des machineries et des inventions merveilleuses du monde de Loss.
- *Le Navigateur* : le maître des mers et du ciel à bord des navires lévitants.
- *Le Négociant* : le spécialiste de l'art de commercer et échanger, biens comme informations.
- *L'Ombre* : le maître de la discrétion,

du silence, de la nuit et de l'intrusion.

- *Le Physicien* : le médecin, le chirurgien, le biologiste, celui qui sait guérir et soigner.
- *Le Voyageur* : le coureur des bois et des plaines, celui qui sait traverser les dangers de Loss.

## Les Talents & le chemin de vie

Le jeu de rôle Loss est un jeu à talents. Pour faciliter la dépense de points de création dans les Talents, Loss propose un chemin de vie où chaque étape, qui coûte un certain nombre de PC, donne certains talents de départ pour le personnage.

Il y a trois étapes au chemin de vie : l'origine, l'éducation, et le métier.

- *L'origine* dépend du peuple choisi par le personnage. Chaque peuple donne accès à deux origines, qui sont liées au milieu de vie et à l'environnement.
- *L'éducation* est en rapport avec le milieu social, la richesse et l'aisance dans laquelle a grandi le personnage.
- *Le métier* est la formation que le personnage a reçue avant de commencer ses aventures.

Ainsi, avec ces trois étapes, le personnage est presque complet.

## Les Talents en résumé :

Les Talents sont réunis en quatre grands groupes, puis douze catégories.

Les groupes correspondent à la Vertu dont dépendent les talents :

- *L'Honneur* : réunit les Talents d'Interaction, d'Art et d'Artisanat.
- *Le Courage* : réunit les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.
- *La Sagesse* : réunit les Talents de Sciences, de Connaissances et de Perception.
- *La Foi* : réunit les Talents de Savoirs interdits, d'Etudes et de Spiritualité.

*Les Talents peuvent se Spécialiser* : un Talent peut alors faire bénéficier au personnage une Augmentation gratuite quand il s'en sert dans

le cadre précis de sa spécialisation.

*Les Talents peuvent aussi être Académiques* : Un Talent en Académique permet de faire un test du score de Talent/2 sur un Talent approchant qu'on n'aurait pas. Exemple : avec *Commandement en Académique*, un personnage peut tenter (*Commandement*)/2 dans un Test de *Diplomatie*, ou de *Tactique*, Talents dont il est dénué, par exemple. Si le meneur de jeu juge que c'est acceptable, le joueur peut tenter toute combinaison qui semble raisonnable et logique.

### Les Talents d'Honneur :

#### Interaction :

- *Baratin* (Po) : l'art de mentir effrontément, tromper et baratiner.
- *Commandement* (Po) : la capacité à ordonner et se faire obéir.
- *Diplomatie* (Em) : le talent d'arrondir les angles, amadouer son monde et trouver des compromis politiques.
- *Discours* (Po) : la capacité à convaincre, motiver, expliquer ou user de rhétorique.
- *Etiquette* (Es) : connaître tout de la politesse, au bon endroit et avec les bonnes personnes.
- *Intimidation* (Pu) : le talent à faire peur, effrayer et obtenir des résultats par la menace.
- *Marchandage* (Po) : l'art de savoir négocier, et tirer le meilleur prix.
- *Séduction* (Em) : le don de se rendre sympathique, attirant ou attrayant.

#### Arts :

Les arts sont nombreux, nous ne notons ici que les principaux :

- *Arts plastiques* (Is) : tout ce qui concerne le dessin et la peinture.
- *Chant* (Em) : l'art de chanter.
- *Jonglerie* (Ag) : l'art de lancer et rattraper des objets spectaculairement.
- *Danse* (Ag) : l'art de la danse.



# Le système de jeu, règles générales

## Artisans :

Les artisans sont nombreux, nous ne notons ici que les principaux :

- *Chasse/pêche* (Is) : les techniques, fabrications et truc de chasse et de pêche pour trouver gibier et poisson
- *Construction* (Es) : l'art de savoir construire, d'un cabanon à un mur de pierre inébranlable.
- *Haut-Art* (Po) : le talent redouté des esclavagistes à briser une personne pour assurer et affermir son asservissement.
- *Travail du bois* (Ag) : le talent de manufacturer des objets à partir de pièces de bois.

## Les Talents de Courage

### Combat :

- *Archerie* (Is) : l'usage de tous les arcs, arbalètes et propulseurs.
- *Armes à impulsions* (Is) : pistolets et fusils impulseurs, et les rares armes à feu.
- *Armes de jet* (Is) : du couteau à la sagaie.
- *Armes lourdes\** (Es) : les canons et les armes de sièges et de marine.
- *Armes de mêlée* (Pu) : du couteau à la grande hache à deux mains.
- *Corps-à-corps* (Pu) : lutte, arts martiaux et boxe.
- *Esquive* (Ag) : éviter les coups
- *Tactique* (Es) : étudier les champs de bataille et estimer ses alliés et ses adversaires.

### Adresse :

- *Acrobatie* (Ag) : les arts de l'équilibre, des sauts, des roulades et du cirque.
- *Athlétisme* (Pu) : savoir tirer le meilleur parti de son corps pour des gros efforts.
- *Escalade* (Ag) : savoir grimper avec ou sans matériel.
- *Évasion\** (Ag) : l'art de se détacher

des liens et de se faufiler dans les plus petits trous.

- *Furtivité* (Is) : l'art de semer, se déplacer se cacher et d'observer sans être vu.
- *Nage* (Pu) : l'art de savoir nager dès que les eaux sont agitées, et de savoir tenir son souffle.
- *Manipulation* (Ag) : l'art de dérober, faire les poches, faire des passe-passe.

### Pilotage :

- *Attelages\** (Ag) : la connaissance des véhicules à roue ou traineaux avec des attelages d'animaux.
- *Équitation* (Em) : l'art de savoir tenir en toutes conditions sur une monture.
- *Navigation\** (Es) : la connaissance des mers, des airs, et des navires lévitants ou non.
- *Vol\** (Ag) : l'art de savoir chevaucher montures volantes, et véhicules qui planent ou volent.

## Les Talents de Sagesse

### Sciences :

- *Alchimie\** (Es) : la connaissance de la chimie, qu'elle soit symbolique et mystique ou moderne.
- *Botanique* (Es) : la connaissance des plantes et de leurs usages médicaux ou dangereux.
- *Électricité\** (Es) la connaissance de tous les principes de l'électricité et de l'électromécanique.
- *Géologie\** (Es) la connaissance des minéraux, des pierres et des terrains.
- *Ingénierie\** (Es) la connaissance des machines et de la mécanique.
- *Médecine* (Es) l'art de savoir soigner et guérir malades et blessés.
- *Physique\** (Es) les connaissances fondamentales sur la nature de la matière, des astres et des forces.
- *Zoologie* (Es) la connaissance des animaux terriens et lossyans.

### Connaissances :

- *Bureaucratie\** (Po) : l'art de se débattre de l'administration et de la papasserie comptable.
- *Folklore* (Es) : la connaissance des mythes, contes, légendes et superstitions.
- *Géographie* (Es) : la connaissance des pays, régions et cartes.
- *Histoire* (Es) : la connaissance de l'histoire des pays, des peuples et des dynasties.
- *Linguistique\** (Es) : la capacité à savoir parler, lire et écrire des langues étrangères.
- *Soin des animaux* (Em) : la capacité de soigner, nourrir et entretenir des animaux.
- *Survie* (Es) : la capacité à connaître les bases pour ne pas mourir de faim et de froid en milieu sauvage.

### Perceptions :

- *Estimation* (Is) : l'art de connaître la valeur et la qualité des choses.
- *Crochetage\** (Ag) : l'art de faire sauter des serrures.
- *Fouille* (Is) : l'art de trouver ce qui est caché quelque part.
- *Lecture sur les lèvres\** (Is) : le talent de savoir lire ce qui est dit hors de portée d'oreille.
- *Orientation* (Is) : l'art de savoir retrouver son chemin et les points cardinaux.
- *Pister* (Is) : l'art de trouver une piste, la suivre, et traquer une proie.
- *Psychologie* (Em) : l'art d'étudier les gens, pour connaître leurs vraies motivations et leurs secrets.
- *Vigilance* (Is) : l'art de surveiller des gens et des lieux pour anticiper le danger.

## Les Talents de Foi

### Savoirs interdits :

- *Arts du Chant\** (Em) : la connais-



## Le système de jeu, règles générales

sance des différents pouvoirs et arts du Chant de Loss.

- *Conn. du Chant de Loss\** (It) : la connaissance des secrets et du fonctionnement de ce terrible pouvoir.
- *Religions proscrites* (It) : la connaissance des anciens cultes et panthéons religieux.
- *Savoirs Anciens\** (It) : la connaissance des Anciens et de leurs mystères et secrets.

### Etudes :

- *Archéologie\** (It) : l'art de trouver des sites et savoir chercher le passé et les traces cachées dans les ruines oubliées, et d'en tirer des informations.
- *Artefacts\** (It) : la connaissance du fonctionnement des mystérieux Artefacts technologiques Anciens.
- *Physique du Loss\** (It) : la connaissance de la physique de ce matériaux, et de la physique moderne (et quantique)

### Spiritualité :

- *Chamanisme\** (Em) : le pouvoir des mystères du spiritisme et de la nature, dont les secrets ont de vrais pouvoirs sur le monde naturel de Loss, grâce aux symbiotes.
- *Rituels\** (Po) : le pouvoir d'influence des rites et des cérémonies des anciens cultes auxquels croient souvent les lossyans
- *Méditation\** (Eq) : le pouvoir de contrôler son corps et son esprit, et l'enseigner aux autres, pour se préparer ou les préparer aux plus grandes épreuves ou aux plus profondes révélations.

### Les Niveaux de Santé

Pour connaître votre santé vous commencez par additionner **Puissance+Courage**. Puis vous consultez la table ci-après, qui vous donne vos niveaux de santé par catégorie.

### Les Niveaux de Détresse

Les niveaux de détresse se calculent en faisant : **(Courage+Sagesse)X2**

Le total représente alors la réserve de Détresse du personnage. Elle n'a ni seuil, ni malus. Simplement, quand un individu craque, il a tiré sur toutes ses réserves, et quand elles sont épuisées, il s'effondre d'un coup. C'est ce que représente la réserve de Détresse : combien d'horreurs et d'épreuves traumatisantes le personnage peut endurer avant d'être à bout.

Une fois la Détresse épuisée, elle ne se reconstituera qu'après un long moment de repos, dans un cadre calme et paisible avec autant de tranquillité que possible. Le personnage est pendant ce temps épuisé, malléable et brisé, incapable d'agir : il ne peut plus user de ses Inspirations (sauf pour d'autres tests d'Esprit, voir ci-après). C'est à force d'Intimidation, de torture et de Haut-Arts qui peuvent faire des dégâts à la Détresse, qu'il est possible de briser ainsi un personnage, pour le forcer à se soumettre, collaborer, ou donner les informations qu'on voudra lui soutirer, car à ce stade d'épuisement, celui-ci fera tout pour un peu de repos.

Mais il est possible qu'il ne puisse échapper alors qu'il n'est pas remis, à d'autres horreurs et traumatismes. Dès lors, il doit faire un Test d'Esprit à chaque nouvelle épreuve. S'il le rate, il explose. Et c'est la rage, la folie, voire le suicide qui peuvent survenir.

### Les modificateurs du personnage

**Poids portable** : la capacité du personnage à porter des choses sur son dos sur une distance de marche d'environ 8 heures, dans des conditions raisonnables. C'est à dire qu'à la fin de ses 8 p'tites heures, il sera bon pour se reposer jusqu'au lendemain. A savoir qu'à chaque fois qu'on double la quantité portée, on divise par deux la durée de marche possible : **PuX6 (Kg)**.

**Poids soulevable** : ce que l'on peut arriver à soulever au-dessus de sa tête et tenir ainsi pendant environ une minute : **PuX12 (Kg)**.

**Sprint** : la vitesse maximale du personnage quand il court sur un 50 mètres : **(Pu+Ag)X2 (km/Hr)**

**Initiative** : la vitesse du personnage en combat, qui a la même valeur qu'un Trait, puisqu'il s'échelonne jusqu'à 10. Voir les règles de Combat pour des détails à ce sujet : **(Ag+ Is)/4**.

**Modificateur aux dégâts** : Ce que le person-

nage rajoute à ses dégâts au corps à corps, à mains nues ou avec des armes : **Pu+Courage**, et consulter la table ci après.

### Avantages, défauts & Dramas

*Nous ne donnerons pas la liste des avantages & défauts, elle est assez longue, mais vous la retrouverez dans le livre des règles. Nous ne décrirons pas non plus les pouvoirs du Chant de Loss et les capacités des rituels, du chamanisme et de la méditation, qui demanderaient beaucoup plus de place que dans ce kit pour les aborder.*

**Avantages** : les *Avantages* donnent un plus aux personnages, des caractères singuliers, des avantages directs dans des domaines très nombreux, comme la position sociale, l'équipement, le physique, le mental, le Chant de Loss et ainsi de suite. Ces avantages coûtent des PC, bien entendu. Le meneur de jeu a droit de regard sur ces achats

**Défauts** : pour acheter tout ça, et créer le personnage que l'on recherche, il faut parfois décider de donner des faiblesses au personnage, et les *Défauts* sont donc là pour cela, affectant tous les domaines, comme le font les avantages. Les défauts permettent de gagner des PC. Le meneur de jeu a toujours le dernier mot pour ces choix.

**Dramas** : les *Dramas* sont des avantages et défauts mais ils ont des niveaux, faits pour personnaliser le personnage, et remplir aussi son cadre social et dramatique. Les Dramas sont assez souples en matière d'achat, et peuvent évoluer par la suite en fonction des péripéties du personnage. Certains Dramas ne sont là que pour fournir des pistes scénaristiques, d'autres des moyens et ressources, ou des restrictions sociales et personnelles dans le monde de Loss.



## Le système de jeu, règles générales

*Niveaux de santé : Puissance+Courage et consulter le résultat :*

<i>Puissance+Courage</i>	<i>Léger</i>	<i>Sérieux (-5)</i>	<i>Grave (-10)</i>	<i>Fatal (-15)</i>
2-5	4	3	3	3
6-9	5	4	4	3
10-13	5	5	5	4
14-17	6	6	5	5
18-21	7	7	6	5
21-24	8	7	7	6
25	8	8	8	7

*Modificateurs dégats : Puissance+Courage et consulter le résultat :*

2-5	6-9	10	11-15	16-19	20-23	24
-3	-1	0	+1	+3	+5	+6

