

Openrange

Version 0.75 Beta



Axelle Psychee Bouet, Alysia Lorétan, Yann Décombaz

Table des matières

Qu'est-ce qu'Openrange ?	5
Résumer les principes d'Openrange.....	6
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	8
1- La définition du jeu de rôle.....	8
2- Mais comment ça fonctionne ?	8
La Création des personnages.....	10
Le Niveau d'Héroïsme	12
Etape 1 : la Motivation.....	13
Etape 2 : les Sphères.....	15
Etape 3 : l'Archétype	17
Les archétypes de base d'Openrange.....	18
L'Increvable.....	18
Le Pistolero	19
Le Technomancien.....	19
Le Boxer	20
Le Limier	20
L'As	21
Le Baroudeur	21
Le Négociant.....	22
Le Doc	22
Le Mécano.....	23
Etape 4 : le Chemin de Vie.....	24
Choisir l'Enfance	24
Choisir le milieu social.....	26

Choisir la Formation.....	27
Etape 5 : Les Atouts.....	30
Etape 6 : Dépenser les points bonus	34
Les points bonus	34
Etape 7 : Finaliser le personnage.....	35
Les talents	39
Talents sociaux.....	39
Talents physiques.....	41
Talents mentaux.....	43
Les Expertises	45
Le Système de jeu	47
1- Les Actions.....	48
Les différents Tests d'Action.....	48
Réussir sans lancer le dé.....	49
Difficulté.....	50
Table de référence des Difficultés et Exploits à un Test d'action	50
Actions impossibles	53
Actions Opposées	54
2- Les Exploits	55
Tenter un Exploit.....	55
Les Augmentations Gratuites.....	55
Effets des exploits réussis	56
Effets des Exploits échoués.....	57
Les Désastres	57
3- Les Ranges.....	58

Gagner des Ranges	59
Réserve commune	59
Echanger des Ranges	59
Les Ranges du MJ.....	59
Dépenser les Ranges	59
4- Les inspirations	60
Dépenser des Inspirations.....	61
Activer un Atout.....	61
Sacrifier des Inspirations	61
Contrecoup des Inspirations.....	62
5- Les Sphères	62
6- Les talents & les Expertises	62
Les Expertises	63
Le combat	64
Glossaire des termes de combat.....	64
L'Action de Combat.....	65
Le temps en combat	66
Déroulement du Tour de Combat	67
Initiative	67
Annonce	67
Résolution.....	68
Entrer dans un combat en cours.....	68
Se préparer au combat	68
Le combat au contact	68
Modificateurs de combat au contact	68

L'Esquive et la Parade	69
Les Effets Spéciaux en Combat de mêlée	69
Avec un Exploit.....	69
Avec deux Exploits	70
Avec trois Exploits.....	71
Avec quatre Exploits.....	71
Avec cinq Exploits	71
Le combat à distance.....	71
La distance de tir	71
Modificateurs de combat à distance	72
Les effets spéciaux en combat à distance.....	72
Avec un Exploit.....	72
Avec deux Exploits	73
Avec trois Exploits.....	73
Avec quatre Exploits.....	73
Les explosions et éclaboussures.....	74
Les Spires en combat.....	74
Les dégâts des armes et les blessures	75
Effets des Blessures	75
Récupérer de ses blessures	75
Soigner des blessures	76
La mort	76
Annexe : la feuille de personnage	76

Qu'est-ce qu'Openrange ?

Openrange est le jeu de rôle des séries et des films d'actions crée par [Axelle Bouet](#), [Alysia Loréan](#) et [Yann Décombaz](#).

Si vous aimez les séries explosives et les films blockbuster, aussi bien des années 90 que des années 2010, si vous avez toujours voulu refaire une aventure à la Die Hard, si envoyer vos joueurs dans le désert égyptien de La Momie vous fait rêver, si, pour vous, la fantasy c'est le rythme effréné de Willow ou de Princess Bride et la science-fiction des péripéties de Firefly et du Cinquième Élément, alors, *Openrange* est fait pour vous

Openrange sera distribué en version numérique en licence Creative Commons ([Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Partage dans les mêmes conditions](#)), d'où en partie son nom. Ainsi, tout le monde pourra se servir du moteur de jeu, le distribuer et y contribuer. Une version commerciale sera proposée dans l'avenir, en version papier. La licence Creative Commons numérique sera quant à elle toujours gratuite.

Le système de jeu est basé sur une mécanique de bon vieux jeu old-school ; il est très simple. Une fois lues les règles, en expliquer le moteur du jeu et ses possibilités prends cinq minutes, créer un personnage n'en prends guère plus de dix. Quant aux subtilités et facettes originales du système de jeu, ça ne vous demandera pas plus de cinq minutes de plus et elles sont faites pour être assimilés en cours de partie.

Openrange est aussi un jeu à modules, c'est l'autre raison de son nom. Une fois assimilé le moteur de jeu et la création des personnages, il est alors très aisé d'intégrer les modules de son choix, ou de les créer. Ceux-ci ont pour objectif de modifier le niveau de simulation ou d'intrigue du système de jeu, d'aborder les habituels sujets du JDR que sont les pouvoirs psis, la magie, mais aussi les Sphères, les traits, les avantages et défauts, les sbires, les protagonistes, l'invention, la construction, etc ; nous en avons déjà quelques-uns sous le coude que nous partagerons au fur à mesure. Mais on peut aussi totalement s'en passer : *Openrange* est fait pour fonctionner de lui-même !

Le système *Openrange* a été formalisé pour la première fois en 2012. Il a servi de base au système du jeu **Les Chants de Loss**. Cependant, vous verrez de très notables différences et simplifications entre le moteur de jeu *Openrange* et Les Chants de Loss, ce dernier intégrant des modules et servant en quelque sorte de premier parent à la création *d'Openrange*.

Planning optimiste et enthousiaste :

- Mise en page et maquette du système de jeu printemps 2019.
- Site internet dédié printemps 2019.
- Modules complémentaires système de jeu & sourcebook d'univers contemporain été 2019.
- Modules pouvoirs, magie et système avancé été 2019
- Version imprimée du jeu de rôle (impression à la demande) automne 2019.
- Version commerciale ? On y pense fort, mais ce n'est pas le but, mais cependant, si l'occasion se présente avec un éditeur qui accepte que la version digitale du jeu restera toujours Opensource sous licence Creative Commons, pourquoi pas ?

Que manque-t-il encore à cette version ?

- Quelques exemples pour expliquer le fonctionnement du système de jeu et de combat.
- Les règles sur les Actions (comment gérer quelques cas de figures en jeu)
- Le système d'expérience et d'évolution.
- Une explication des principes du jeu de rôle, les conseils de jeu.
- Un décor de jeu et un scénario pour débiter.

Résumer les principes d'Openrange

Histoire que vous ayez de quoi décider de continuer cette lecture ou pas, résumons le principe du jeu en quelques points, ainsi, vous savez où vous vous embarquez.

Un jeu simple

Une fois lues les règles d'Openrange, en expliquer le moteur du jeu et ses possibilités prends cinq minutes, créer un personnage n'en prends guère plus de dix. Quant aux subtilités et facettes originales du système de jeu, ça ne vous demandera pas plus de cinq minutes de plus et elles sont faites pour être assimilés en cours de partie.

Un jeu à D10

Dans Openrange, tout est noté sur 10 (sur 5 pour les Expertises). Pour tenter une Action, on fait Sphère+Talent+Expertise et on lance un dé à dix faces, pour additionner le tout. Si on fait 15, ça marche, sinon, c'est raté. Il y a rarement de difficulté supérieur à 15, et le fait de réussir avec juste un 15 au total, ou faire plus de 40, n'a aucun effet si le personnage n'a pas parié qu'il ferait un haut score ! Cela s'appelle les Exploits.

Un jeu à Exploits

Dans Openrange, les marges de réussite ou d'échec sont remplacés par les Exploits. C'est le joueur qui décide en lançant ses dés d'annoncer qu'il va faire un haut score. Les Exploits augmentent dans une échelle de 5 en 5... Un Exploit, c'est assez facile, en réussir 5 est bien plus ardu. Si le pari du joueur est réussi, chaque Exploit devient un effet spécial qui s'applique à l'Action qu'il voulait tenter, mais peut aussi être conservé comme Range (effet spécial ou bonus à une prochaine action) pour plus tard, et même prêté ou donné à un autre joueur ! Par contre, rater des Exploits, c'est se retrouver avec les adversaires ou le décor qui en profite, lui, et le MJ ne se gênera pas pour alors en user avec joie !

Un jeu à Sphères et Talents

Openrange a comme cœur de sa mécanique trois Sphères : le Social, le Physique et le Mental. Ils combinent l'ensemble des traits d'un personnage : sa malice, sa force, son bagout, sa rapidité, etc. Les Talents sont tous associés à une Sphère, et sont limités à 15 verbes, comme Discuter, Combattre, Observer. Des Expertises (des spécialités dans un domaine, un type de matériel, un terrain, une culture, une science, etc...) permettent ensuite d'affiner les capacités du personnage

liées à ses talents. Le but ? C'est simple, rapide, synthétique et reflète le côté héros capables de tout faire des films et séries d'action.

Un jeu à Archétypes

Openrange attribue à chaque personnage de chaque joueur un modèle de héros typique, comme l'Increvable (Mc Clane dans Die Hard), le Pistolero (John Wick dans les films éponymes) ou encore le Mécano (à l'image de Mc Gyver dans la série du même titre). Cet Archétype a toujours un avantage unique, sous la forme d'un Exploit Gratuit dans le Talent qui reflète le plus ses capacités et sa spécialité. Ainsi, même avec deux génies du bricolage parmi les personnages créés, celui ayant l'Archétype du Mécano restera toujours le plus doué à inventer ou réparer dans les pires conditions, ayant à sa disposition toujours de quoi réussir au moins un Exploit.

Un jeu héroïque

Openrange, dans son système de jeu et sa dynamique, ne se soucie pas de logique, mais seulement de cohérence. Il ne se soucie pas de réalisme, mais uniquement d'héroïsme. Il n'est pas si aisé d'y mourir, les sbires sont des adversaires fait pour tomber à la pelle ; les joueurs ont tous des avantages uniques et peuvent commencer leurs aventures riches, célèbres ou influents (les Atouts) ; ils disposent de nombreux avantages et jokers (les Inspirations) pour accomplir des Exploits même dans des domaines où ils sont totalement perdus ; et même les armes font des dégâts qui n'ont aucun rapport avec l'arme, mais avec le talent du combattant ! Et surtout, le principe est que si le joueur assume le risque à prendre et que son action est fun, héroïque et pas absurde, elle aura plus de chances de réussir que d'échouer, et même un échec doit pouvoir s'achever de manière héroïque !

Un jeu à modules

Une fois assimilé le système de jeu d'Openrange, il est alors très aisé d'intégrer les modules (des règles additionnelles ou modifications de règles) de son choix, ou de les créer. Ceux-ci ont pour objectif de modifier le niveau de simulation ou d'intrigue du système de jeu, d'aborder les habituels sujets du JDR que sont les pouvoirs psis, la magie, mais aussi les Sphères, les traits, les avantages et défauts, les sbires, les protagonistes, l'invention, la construction, etc ; nous en avons déjà quelques-uns sous le coude que nous partagerons au fur à mesure. Mais on peut aussi totalement s'en passer : *Openrange* est fait pour fonctionner de lui-même !

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Pour comprendre comment vous servir du jeu de rôle Openrange, autant vous expliquer ce qu'est le jeu de rôle. Et à vrai dire, s'il est facile d'en donner une définition claire, celle-ci ne fait que survoler la richesse et la variété de ce qu'englobe cette activité ludique. Alors nous allons tenter de faire simple et de vous en donner un bon aperçu.

1- La définition du jeu de rôle

Ce qui suit est ma définition préférée, elle est considérée comme la plus collégiale et fut établie par la Fédération Française des Jeux de Rôle, il y a quelques années :

Le jeu de rôle est un jeu de société coopératif. Un joueur particulier, le meneur de jeu, met en scène une aventure dans un cadre imaginaire en s'aidant d'un scénario. Les autres joueurs interprètent les personnages principaux de cette aventure. Le jeu consiste en un dialogue permanent au moyen duquel les joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Le meneur de jeu décrit à son tour les effets de ces actions, interprète les personnages secondaires et arbitre la partie en s'appuyant sur des règles.

2- Mais comment ça fonctionne ?

En fait, vous avez tous joué au jeu de rôle quand vous étiez enfant, pour peu que vous ayez des camarades avec qui « faire comme si ». Qui joue la princesse et le prince charmant contre un dragon imaginaire, ou encore qui s' imagine Iron-man et l'autre la Veuve Noire, et deux enfants se mettent à raconter une histoire fictive donc chacun choisit le déroulement des différentes intrigues et la réussite des différentes épreuves. On y a tous joué et nous avons quelques beaux souvenirs d'enfance d'avoir été pour un moment nos héros préférés, mais dans les aventures que nous avons imaginés ensembles.

Le jeu de rôle, c'est pareil, finalement. A la différence près qu'un ensemble de systèmes et de code, une mécanique de jeu et un contexte viennent s'y ajouter pour définir ce qu'il est possible d'imaginer et comment décider de la manière dont se concluent les intrigues et les épreuves de ces aventures.

Dans le jeu de rôle tel que se présente Openrange, la première règle est que l'un des joueurs, le meneur de jeu, est là pour incarner le monde et proposer et arbitrer toutes les situations et intrigues, et incarner tous les personnages secondaires de l'histoire, du plus humble personnage anonyme, jusqu'aux plus grandes légendes. Il s'appuie sur une histoire écrite, un scénario, non pas comme le scénario d'un film ou d'un épisode de série, mais plutôt comme une trame ouverte, présentant le fil de l'intrigue, des amorces et mises en scène de situation, et tous les décors et les personnages qui existent dans cette trame. Il y a toujours une fin à peu près prévisible, mais puisque toute l'histoire ne dépend que des décisions des joueurs, elle n'est jamais déterminée... et peut réserver bien des surprises. C'est le but !

La seconde règle est que dans le jeu de rôle, les joueurs et le meneur de jeu s'appuient non seulement sur un univers, mais aussi un ensemble de règles et de mécaniques visant à simuler les

aléas de cet univers. Il permet de définir les atouts et les faiblesses des personnages qu'incarnent les joueurs et que mets en scène le meneur de jeu et emploie un système usant de dés et de hasard pour simuler les chances qu'une action entreprise par un personnage aura de réussir ou non.

Reste la troisième règle du jeu de rôle : ce n'est pas un jeu fait pour gagner. Il n'y a aucun vainqueur particulier, pas plus que de perdant défini par la logique et la mécanique du jeu. Le but d'une partie de jeu de rôle ? S'amuser tous ensemble et vivre une histoire passionnante. Une partie de jeu de rôle prend fin en général au bout du temps imparti décidé à l'avance, ou alors quand les joueurs ont atteint les objectifs mettant un terme à l'aventure (ils ont résolu l'enquête, sauvé la personne en détresse, tué le vil méchant, etc...)

Enfin, le jeu de rôle est un loisir sans fin. On peut continuer à jouer les mêmes personnages, d'une aventure à une autre, qui progressent et évoluent au fil de leurs aventures, et certaines aventures peuvent s'étaler sur de très nombreuses parties de jeu, pour former une grande histoire au long cours similaire aux sagas littéraires ou aux séries télévisées.

La Création des personnages

La création d'un personnage à Openrange est rapide et ne prends pas plus de dix à quinze minute, si on excepte les modules employés par le meneur de jeu et le temps de réflexion en amont, de la part des joueurs, pour imaginer leur concept.

Un personnage-joueur d'Openrange est défini en premier lieu par son Archétype, c'est-à-dire le type de héros qu'il incarne. Un Archétype n'est pas nécessairement un métier, mais serait plutôt à interpréter comme le rôle du personnage dans les aventures qu'il va vivre. Un archétype, en plus de fournir quelques talents propres au rôle du personnage, donne surtout, pour avantage principal, une Augmentation Gratuite (voir les règles du jeu,), dans le talent de prédilection qui le représente le plus. Ainsi, le « *pistolero* » aura toujours une Augmentation Gratuite au Talent « Tirer », quoi qu'il arrive, quand le « *technomancien* », l'expert en sciences et techniques, aura toujours une Augmentation Gratuite au Talent « Rechercher ».

Les Archétypes n'imposent pas de scores de Sphère minimaux ; on peut très bien jouer un « incroyable » avec une Sphère de Physique faible et de Sociale forte. Mais bien sûr, chaque Archétype fournissant une Augmentation Gratuite dans un talent particulier lié à une Sphère, il est plus avantageux de la privilégier.

Encart : pour la création des personnages, plusieurs modules enrichissant la création et le gameplay seront proposés. Les Sphères et les Inspirations, par exemple, peuvent devenir des Vertus ayant des effets sur l'interprétation des personnages. Les Traits sont des caractéristiques dérivées des Sphères afin de différencier des scores comme la volonté, l'intellect, les perceptions ou encore la force. Les Archétypes de Légende proposent des capacités qui s'acquièrent avec l'expérience ou la renommée. Enfin, il y aura aussi des modules pour une gestion des points de vie et de moral plus réalistes.

Glossaire des termes du système de jeu :

Action : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action.

Atout : les Atouts sont des avantages sociaux ou matériels dont l'effet peut être déclenché au besoin par le joueur au prix d'Inspirations.

Test : quand on veut savoir si on réussit une Action ou pas, on lance un dé à 10 faces auquel on ajoute Sphère+Talent+Expertise. Ce jet de dé se nomme un Test.

Adversaire : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire.

Sphère : caractéristique principale d'un personnage, Physique, Social, Mental, noté de 1 à 10.

Talent : compétence ou Connaissance du personnage dépendant d'une Sphère. Les Talents sont toujours des verbes. Ils sont notés de 1 à 10.

Expertise : compétence ou Connaissance complémentaire d'un Talent et qui s'y additionne quand l'Expertise peut s'y appliquer en cas d'une Action. Elle est notée de 1 à 5.

Archétype : les archétypes de héros des personnage d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions.

Augmentation Gratuite : l'avantage fourni avant tout par les Archétypes, mais qui peuvent l'être par l'entremise des jetons de Range et certains objets ou effets et permettent de réussir des Exploits.

Range : des jetons d'Augmentation Gratuites, issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits, qui peuvent être conservés pour des utilisations ultérieurs, employés en commun, ou même échangés entre joueurs.

Exploit : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action.

Difficulté : la moyenne de difficulté dans Openrange est un 15 à atteindre. Elle varie peu sauf si un personnage tente un Exploit.

Désastre : un des effets courants, issus des Exploits ratés par un personnage. Seul le meneur de jeu peut déclencher des Désastres, à la place de la transformation des Exploits ratés du personnage en Range que pourra employer l'adversité.

Points de vie : jauge de l'état de santé du personnage.

Points de moral : jauge de l'état de moral du personnage.

Frappe : bonus aux dégâts du personnage, qui dépend de sa Sphère physique.

Vitesse : bonus d'action du personnage, employé en situation de combat et qui dépend de ses talents

Inspiration : réserve de dés pouvant être utiliser pour lancer plus d'1d10 pour une action. Les Inspirations servent aussi aux Atouts et on peut en sacrifier pour échapper à la mort.

Voici les étapes de création de votre personnage d'Openrange

- 1- Choisir la Motivation : ce qui conduit votre personnage à être un héros.
- 2- Définir les Sphères : les traits physiques, sociaux et mentaux de votre personnage.
- 3- Choisir l'Archétype : dans quels talents votre héro se distingue particulièrement.
- 4- Choisir le Chemin de Vie : la jeunesse et les métiers de votre personnage, qui va définir ses talents.
- 5- Choisir ses Atouts : les avantages sociaux et matériels de votre personnage
- 6- Dépenser ses points bonus : augmenter des Sphère, des Talents, des Expertises ou des Atouts du personnage, à la convenance du joueur.
- 7- Finaliser le personnage : connaître ses points de vie, de moral, etc...

Exemple : Tout au long de la création des personnages, nous allons suivre Yann, qui a décidé de créer son héros d'Openrange, dans l'univers de la série et des films Mission Impossible. Yann en a choisi le nom : John Parsifal et

voudrait en faire une sorte d'expert de l'intrusion et des technologies de sécurité. Yann apprécie les personnages qui réfléchissent avant d'agir mais n'ont jamais froid aux yeux quand il est temps de se lancer. Il espère que c'est un rôle possible dans Openrange et le meneur de jeu a pu de ce côté-là assez vite le rassurer ; que l'aventure commence !

Le Niveau d'Héroïsme

Chaque campagne et groupe de héros crée par les joueurs est unique. Dans Openrange, il n'y a pas d'univers prédéfini, au meneur de jeu et à ses joueurs qui ont leur mot à dire, de définir et créer cet univers. Ceux-ci sont inspirés des séries et films d'action du cinéma ou de la télévision. Ces univers n'ont pas les mêmes règles internes : selon leur souci de coller ou non à la réalité, ils sont plus ou moins cohérents ou crédibles... et entre autres, les héros y sont plus ou moins puissants : l'agent Gibbs et ses collègues de la série NCIS ne se comparent pas beaucoup aux agents de la FMI des films Mission Impossible. Ces héros ne sont pas à la même échelle, car l'univers de leurs aventures et les héros qu'on y croise ne sont pas à la même échelle.

Donc et avant toute chose, le meneur de jeu doit définir pour sa campagne l'échelle des hors de ses aventures. Elle conditionne les moyens, la puissance et les capacités des personnages qu'on va y créer, en premier lieu ceux des joueurs, bien sûr. On reparle du niveau d'héroïsme en détail, dans la partie conseils de jeux, réservée aux MJ, afin d'expliquer comment on choisit cette échelle et pourquoi.

Voici le Niveau d'Héroïsme et ses effets pour la création des personnages :

Héros du quotidien :

Les personnages débutent avec des capacités et des moyens justes un peu au-dessus de la moyenne du quidam de tous les jours. Ils ne sont guère plus forts ou plus doués que tout un chacun, seulement mieux entraînés ou préparés à vivre des vies de héros.

Exemples : X-files, Les Experts (CSI), NCIS, Il Faut Sauver le Soldat Ryan. L'Armée des 12 Singes, Willow.

- Points de Sphères : 7
- Points bonus : 8

Héros de séries d'action :

Les personnages débutent avec un certain potentiel qui les place déjà en héros. Ils sont capables de survivre à des péripéties échevelées et à des aventures risquées. Ils ont clairement le potentiel pour devenir des héros s'ils n'en ont pas déjà été.

Il s'agit de l'échelle qui sert de modèle de référence au jeu de rôle Openrange et à ses modules principaux.

Exemples : Person of Interest, The Expanse, Battlestar Galactica, l'Agence tout Risque, Mc Gyver, Hawaii 5.0, Hunger Games, Braveheart, Taken.

- Points de Sphères : 8
- Points bonus : 10

Héros de films d'action :

Les personnages ont déjà tous derrière eux un passé fait d'aventures remarquables et ont déjà survécu à ce qui serait insurmontable pour la plupart des gens. Ce sont des individus exceptionnels à bien des égards qu'on ne croise que rarement.

Exemples : Minority Report, l'Arme Fatal, Die Hard, le Pacte des Loups, V pour Vendetta, Avatar, Sherlock (la série), Skyfall.

- Points de Sphères : 9
- Points bonus : 12

Héros de blockbuster :

Les personnages sont de facto des héros et des individus presque légendaires ou parfaitement en mesure de le devenir. Les pires épreuves ont déjà été pour eux leur quotidien et sauver le monde est parfaitement dans leurs cordes, voire, ils l'ont déjà fait plusieurs fois.

Exemples : Le Seigneur des Anneaux, le 5ème Element, Kill Bill, Pirates des Caraïbes, Divergente, Star Wars, Harry Potter, Sherlock Holmes (les films), Mission Impossible (les films).

- Points de Sphères : 10
- Points bonus : 14

Super-héros :

Les personnages sont hors-norme, c'est-à-dire qu'ils dépassent par leurs capacités et leur potentiel les limites humaines, y compris en terme de capacités surnaturelles et de super-pouvoirs. Ils sont des super-héros, sauveurs de mondes, luttant contre des forces incroyables et les aventures qu'ils vivent sont tout autant hors-normes.

Les super-héros, leurs super capacités et leurs superpouvoirs font l'objet d'un module à part entière pour gérer ce genre de héros et d'aventures.

Exemples : Matrix, Batman The Dark Knigh, Xmen, Hercule, Iron-man, Les Gardiens de la Galaxie.

- Points de Sphères : 12
- Points bonus : 16

Exemple : Pour les aventures du personnage de Yann, dans l'univers de Mission Impossible, le meneur de jeu décide que l'échelle d'héroïsme sera « Héros de série d'action ». Les aventures de John Parsifal seront donc assez semblables à celle des séries télévisées Mission Impossible. Yann dispose pour son personnage de 8 pts de Sphère à répartir, et aura à la fin de la création de son personnage 10 points de bonus à employer.

Etape 1 : la Motivation

La Motivation, c'est le moteur du héros à aller au-devant de l'aventure. C'est ce qui pousse, par choix, nécessité, destinée ou hasard, un personnage-joueur d'Openrange à être autre chose qu'un

simple quidam vivant sa vie, facile ou dramatique. Les Motivations pouvant changer selon l'univers de jeu et le décor, nous avons prévus de les détailler dans de futurs modules ; ainsi, nous n'allons pas en proposer une liste, ici, mais en fournir une définition et des exemples simples. La Motivation, c'est ce qui conduit un quidam à soudain devenir un héros, à s'aventurer sur les routes, le plonge dans les intrigues et lui fait foncer tête baissée dans les ennuis :

- *Pour Indiana Jones, c'est son obsession à sauver et protéger les artefacts de l'histoire.*
- *Pour John Mc Clane (Die Hard), c'est sa nature de bon samaritain qui ne peut détourner le regard aux problèmes des gens –et aussi une certaine tendance à attirer les ennuis.*
- *Pour Zorro, c'est sa quête de justice et sa lutte contre la tyrannie.*
- *Pour Ragnar Lothbrok (Viking), c'est sa soif de découverte et son désir de devenir une légende face aux Dieux.*
- *Pour Mulder (X-Files) c'est son obsession à l'idée que sa petite sœur a été enlevée par des aliens.*
- *Pour Néo (Matrix), c'est la prédiction qu'il est l'Elu et qu'il doit en assumer le destin.*

Chaque héros a une motivation, en rapport avec la gloire, des principes moraux, une idée fixe, un drame personnel, une erreur passée ou un destin à accomplir. Selon les objectifs des aventures que le MJ va faire vivre à votre personnage, et le contexte de son univers, la liste des Motivations les plus courantes peut changer. Un joueur doit juste en choisir une pour son personnage, résumée en quelque mot, et qui mets en place les éléments fondamentaux de sa quête personnelle à être un héros. Le simple fait de ne pas avoir de chance – ou en avoir trop – est en soit une Motivation aussi bonne qu'une autre !

Quelques exemples de Motivation :

- **Le vengeur** : il a perdu une chose (matérielle ou morale) ou une personne, qui n'a pour lui pas de prix, et désormais, il consacre sa vie à retrouver qui est responsable et lui faire payer.
- **L'assoiffé de vérité** : journaliste, scientifique, intellectuel ou simple flic, il considère que la vérité et les faits doivent triompher sur toute autre considération et que rien ne doit la voiler.
- **Le chercheur de gloire** : explorateur, conquérant, créateur ou chercheur, sa principale motivation est de laisser une trace dans l'histoire après lui, de préférence avant de mourir.
- **L'endeuillé** : il a perdu un proche et ne peut tourner la page, cherchant à retrouver ce proche, ce qui lui est arrivé, ou encore éviter à d'autre la même peine que celle qui le ronge.
- **L'endetté** : que la dette soit morale ou matérielle, celle-ci doit être honorée et remboursée et le personnage est forcé d'accepter de faire tout ce qu'il doit pour y parvenir.
- **L'Elu** : désigné par le sort, des présages ou un concours de circonstance, l'Elu est promis à un destin grandiose ou funeste ; il n'a plus que le choix de le suivre... ou s'y opposer.
- **Le justicier** : à l'image de l'assoiffé de vérité, il pense que la justice doit triompher sur toute autre considération, et s'emploie, par tous les moyens possibles, à la faire prévaloir.
- **Le malchanceux** : quel que soit sa profession, il est toujours là quand les ennuis arrivent et il doit s'en sortir. Il n'est un héros que par la motivation que s'il ne fait rien, personne d'autre ne le fera.

Exemple : Yann décide que John Parsifal est motivé par le goût de la vérité, à la manière dont on imagine un flic ou un agent, qui considère que la justice ne peut se faire sans vérité. Il y ajoute un certain goût pour le scepticisme lucide, ce qui est assez puissant pour amener le personnage à aller de lui-même au-devant des ennuis au nom de son

esprit de vérité et de clarté des faits. On imagine bien que dans le cadre des missions de contre-espionnage de l'agence de Mission Impossible, sa motivation ne va pas être sans lui attirer quelques péripéties !

Etape 2 : les Sphères

Les Sphères sont les trois traits principaux du personnage et définissent la base de toutes ses capacités. Dans Openrange, elles font office des caractéristiques que vous connaissez bien si vous avez joué à des jeux vidéo ou des jeux de rôle : la force, le charisme, l'intelligence, etc. Mais ici, ces Sphères sont réduites au plus simple ; il n'y en a que trois. Le Social, qui parle de toutes les relations humaines, le Physique, qui intervient dès qu'on se sert de son corps pour agir, et le Mental, qui regroupe la perception et les capacités intellectuelles. Les Sphères sont employées le plus souvent en conjonction avec des Talents et servent de base pour connaître les points de vie et les points de moral du personnage.

Le Social :

C'est la Sphère des relations humaines. Elle régit toutes les Actions sociales, que ce soit la négociation, le commandement, la séduction, la représentation, les arts et le mensonge.

Un Social faible (3 ou 4) est typique d'un individu timide, réservé, ou au contraire d'une personne égocentrique ou colérique, qui peut faire fuir son entourage. Un Social élevé (7 ou 8) est le fruit d'une aisance de communication et d'image personnelle maîtrisées, que ce soit par un entraînement à la négociation ou au commandement.

Le Physique :

C'est la Sphère de la santé, de la force et de l'adresse. Elle régit toutes les Actions physiques, que ce soit la force, l'endurance, la vitesse, la souplesse, la discrétion et la plupart des capacités sportives, de combat et véhiculaires.

Un Physique faible (3 ou 4) est celui d'un individu fragile, collectionnant les ennuis de santé ou simplement trop jeune ou trop vieux. Un Physique élevé (7 ou 8) est celui d'un baroudeur, d'un sportif, d'un bûcheron ou d'un gymnaste.

Le Mental :

C'est la Sphère des perceptions, de la volonté et de l'intellect. Elle régit toutes les Actions mentales, y compris les perceptions, la réflexion, l'analyse, l'apprentissage, la force de volonté et l'ensemble des activités d'ordre intellectuelle.

Un Mental faible (3 ou 4) est celui d'un individu ayant eu peu d'accès à la culture, ou encore d'une personne ayant des problèmes cognitifs, sensoriels ; elle aura aussi pu être traumatisée. Un mental fort (7 ou 8) est caractéristique des grands inventeurs et théoriciens, des plus grands chasseurs et observateurs, mais aussi des individus les plus opiniâtres et décidés.

Encart : Il existe une quatrième Sphère optionnelle, toujours à part et qui n'est pas concernée par la création du personnage : Le Spirituel. Il s'agit de l'ensemble des Actions faisant intervenir le surnaturel, la magie et les psioniques, selon la manière dont il existe dans un univers donné.

Une Sphère est notée de 1 à 10. A la base, la Sphère d'un personnage débute toujours à 3. Ces trois points sont gratuits. Puis le joueur répartit dans ses trois Sphères : **Social, Physique et Mental**, autant de points qu'indiqués au Niveau d'Héroïsme plus haut. Par exemple, à l'échelle qui sert de norme à Openrange (*le héros de série d'action*) le joueur aurait 8 points de Sphères à dépenser pour son personnage. Il est possible de ne mettre aucun point dans une Sphère.

On ne peut obtenir plus de 10 à cette étape de la création du personnage dans une Sphère sauf au niveau Super-héros qui autorise d'aller jusqu'à 15.

Résumé :

- **Sphère de base 3 (points gratuits)**
- **Répartir les points selon le niveau d'Héroïsme (entre 7 et 12)**
- **Ne pas dépasser 10 (Sphère sauf au niveau Super-héros où on peut aller jusqu'à 15)**

Encart : Le module Sphères & Traits introduit une diversité des caractéristiques des personnages, chaque Sphère donnant lieu à deux Traits liés, qui sont alors employés en addition des Talents. Ces traits ont pour avantage d'affiner les choix du joueur pour son personnage concernant ses forces et faiblesses ; il s'agit d'un module améliorant la simulation.

Echelle des Sphères :

- **1-2** : La sphère d'un enfant, d'une personne affaiblie ou handicapée. *Exemple : le Physique de Robert T. Ironside (l'Homme de Fer).*
- **3-4** : La sphère d'un individu ayant quelques faiblesses ou petits handicaps dans ce domaine ou simplement peu entraîné. *Exemple : le Social de Sherlock (la série britannique de 2010)*
- **5-6** : La sphère moyenne d'un individu qui se sert de ses traits pour un usage assez constant, sans que ses prouesses n'en soient exceptionnelles. *Exemple : le Mental de John Reese (Person of Interest)*
- **7-8** : La sphère d'une personne entraînée, douée, ou soumise à des contraintes qui la rendent particulièrement efficace dans ce domaine. *Exemple : le Social du Commandant Adama (Battlestar Galactica 2004)*
- **9-10** : La sphère d'un individu exceptionnel dans ces traits, dont les capacités et les performances dépassent l'idée coutumière de ce qu'on croit possible en ce domaine. *Exemple : le mental de Sherlock (la série britannique de 2010)*
- **11 et +** : La sphère d'un individu hors-normes comme il n'en existe que quelques poignées dans un siècle, plus souvent présent dans la fiction que dans le monde réel. *Exemple, le physique de Conan (Conan le Barbare, 1982)*

Exemple : Yann dépense pour son personnage ses points comme suit : 1 en Social, 3 en Physique et 4 en Mental. Puisque chaque Sphère débute à 3, et que ces trois points sont gratuits, il aura donc comme score final de ses Sphères : Social 4, Physique 6 et Mental 7. John Parsifal est donc un homme qui pêche un peu aux capacités sociales, mais compense clairement par une condition physique respectable et un mental remarquable.

Etape 3 : l'Archétype

Le héros d'Openrange est toujours le meilleur dans sa partie, un peu comme le sont les héros des séries et des film d'action. Il y a toujours un baratineur expert, un as de la baston, un surdoué des ordinateurs et de la recherche documentaire, un as du pilotage, etc...

Ici, c'est exactement le même principe. Les Archétypes ne sont pas des métiers ; ce sont des vocations qui expriment chez le personnage le domaine dans lequel il est le plus doué et réalise les plus impressionnants exploits, qui se traduisent toujours par un avantage lié directement à un Talent.

Pour mieux comprendre les archétypes, ici, un petit rappel sur les Talents : les Talents dans Openrange sont exprimés par des verbes et englobent toutes les Actions que l'on peut faire avec. Ainsi, le talent « Réparer » englobe tous les travaux et opérations à faire pour réparer, bricoler, améliorer ou inventer, dans tous les domaines mécaniques et technologiques. Ce sont les Expertises (voir le chapitre talents & expertises), qui précisent le champ d'action des Talents. Un Talent est toujours noté sur dix, comme les Sphères, tandis qu'une Expertise est noté sur 5 et s'ajoute au Talent quand on tente un Test d'Action.

Ce n'est pas parce qu'on choisit un Archétype qu'on est limité à son métier ou sa fonction : on peut très bien créer un personnage médecin ayant pour archétype le Pistolero plutôt que le Doc. Le personnage ainsi crée devra dépenser des points de création pour ses talents de médecine nécessaires et pourra se montrer très compétent. Mais parce que son archétype n'est pas Doc, il ne sera jamais capable des exploits d'un personnage ayant cet archétype. Par contre, étant Pistolero, il sera un médecin de guerre particulièrement redoutable quand il se défend !

Exemple : l'équipe des personnages de la série télé l'Agence Tout Risques sont typiquement quatre personnages à Archétype ; « Hannibal » serait un Technomancien avec de très bons talents sociaux et militaires, « Looping » un As avec de bons talents mentaux, « Futé » un Négociant qui se débrouille très bien en combat et « Barracuda » un Increvable fort doué pour la mécanique et le pilotage.

Augmentation gratuite d'archétype :

L'Archétype de héros fournit une Augmentation Gratuite dans le Talent privilégié de l'Archétype. Cela veut dire que pour le personnage qui emploie le Talent concerné, il a toujours sous la main une **Augmentation Gratuite** dont il pourra décider et user des effets en cours de jeu, comme expliqué au chapitre Système de jeu : améliorer une réussite, créer un effet spécial, viser un partie précise d'une cible, enflammer une foule avec un discours ou une chanson, utiliser un objet non approprié comme une arme efficace, briser la volonté d'un adversaire jusqu'à le faire renoncer, courir plus vite, sauter plus loin, etc.

Cette Augmentation gratuite s'applique au Talent concerné, et seulement à lui. On peut en user n'importe quand, une fois par Action. Elle n'est jamais comptée dans le compte des Ranges visibles par tous (voir Les Ranges, système de jeu). Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Augmentations Gratuites permanentes et constamment accessibles. Une Augmentation Gratuite fournit un bonus de +5 au jet de dé de l'Action du personnage.

Exemple : un personnage Increvable dispose en tout temps d'un +5, une fois par Action que le personnage tente, à tous ses Test du Talent Bouger. Que ce soit pour esquiver, pour grimper, nager, pour se relever après un coup, etc... il a toujours un bonus de +5 dû à son Augmentation Gratuite.

LES ARCHÉTYPES DE BASE D'OPENRANGE

La liste qui suit présente des archétypes de héros pour le décor par défaut d'Openrange : les séries et films d'action contemporains se déroulant des années 80 à nos jours.

Selon l'univers de jeu et le décor de la campagne du MJ, d'autres archétypes apparaîtront tandis que certains seront absents car inadéquats. Ces différents archétypes seront abordés dans les modules futurs.

Le module : Archétypes de Légende, rend les capacités des archétypes évolutives avec la notion de jeu nommée la Légende. Cela permet avec le temps et l'expérience, à chaque Archétype d'avoir des avantages et capacités nouvelles. Mais le principe de base reste cependant le même.

L'INCREVABLE

Le héros qui se relève de tout et semble toujours pouvoir franchir les pires épreuves physiques sans que cela ne puisse l'arrêter. **L'Increvable** est caractérisé par ses talents physiques et sa tendance à régler les problèmes en fonçant dessus tête baissée. C'est l'Archétype des flics têtus, des boxeurs infatigables, des vétérans des pires champs de bataille ou encore des assassins inexpugnables.

Exemple : John McClane dans les Die Hard.

Talents :

- Combattre +3
- Bouger +3
- Menacer +2
- Tirer +2

Expertises :

- Survie +3
- Arme à feu +2
- Intimidation +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Bouger.

LE PISTOLERO

L'as de la gâchette, celui qui sème les morts derrière lui et survit aux pires fusillades à la fin du film. Le **Pistolero** est caractérisé par ses talents aux armes à feu, ses sens aiguisés et toujours en alerte et sa tendance à régler les problèmes en faisant beaucoup de morts qui parfois, ne sauront même pas qui les a tués. C'est l'Archétype des tireurs d'élite, des experts du combat urbain et des héros de western.

Exemple : John Wick dans John Wick

Talents :

- Tirer +3
- Observer +3
- Bouger +2
- Réparer +2

Expertises :

- Arme à feu +3
- Milieux urbain+2
- Réflexes +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Tirer.

LE TECHNOMANCIEN

Celui qui connaît tous les systèmes de sécurité, tous les codes et serrures du monde moderne et semble toujours savoir comment et où chercher pour dénicher ou détourner des données. Le **Technomancien** est caractérisé par ses talents techniques et informatiques et sa manière bien à lui d'entrer n'importe où, que ce soit de près ou à distance, trouver ce qu'il veut et repartir sans laisser de traces. C'est l'Archétype des cambrioleurs de haute volée, des pirates informatiques, des casseurs de coffre et des experts de la sécurité.

Exemple : Eddie Hawkins dans Hudson Hawk.

Talents :

- Réparer+3
- Rechercher +3
- Conduire +2
- Discuter +2

Expertises :

- Informatique +3
- Sciences +2

- Mécanique+1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Rechercher.

LE BOXER

L'arme vivante experte des arts martiaux, qui de ses poings et ses pieds est aussi mortel que le plus surarmés des soldats. Le **Boxer** est caractérisé par ses talents physiques tous orientés vers la bagarre et sa propension à régler ses conflits de ses poings en dédaignant les armes à feu. C'est l'Archétype des experts martiaux, des guerriers aux armes blanches, des combattants de MMA ou encore des gardes du corps et des videurs musclés.

Exemple : Tang Lung dans La Fureur du Dragon

Talents :

- Combattre +3
- Bouger +3
- Menacer +2
- Soigner +2

Expertises :

- Arts martiaux +3
- Armes blanches +2
- Esquive +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Combattre.

LE LIMIER

Le détective qui voit tout, qui trouve tout, entêté et terriblement observateur, rien ne lui échappe des gens et des lieux. Le **Limier** est caractérisé par ses talents d'enquête et de criminologie et sa tendance à toujours considérer tout comme suspect, tout observer à la recherche de l'indice qui le mènera à la résolution de l'enquête. C'est l'Archétype des détectives, des lieutenants de police, des experts d'assurance et des enquêteurs d'agence de sécurité.

Exemple : Sherlock Holmes dans Sherlock Holmes

Talents :

- Observer +3
- Discuter +3
- Savoir +2
- Manipuler +2

Expertises :

- Interrogatoire +3
- Forensique +2
- Psychologie +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Observer.

L'As

C'est le pilote imbattable, grisé par la vitesse et la compétition, que ce soit sur terre, dans les airs ou sur mer. S'il est aux commandes d'une machine, rien ne peut arrêter un As. **L'As** est caractérisé par ses talents de pilotage, de conduite et de mécanique et par sa propension à considérer que la meilleure manière de régler un problème est d'aller plus vite et plus loin que tout le monde, au mépris des risques. C'est l'archétypes des pilotes, dans le sens large du terme, qu'ils soient hors-la-loi, sportifs, policiers ou militaires.

Exemple : Luke Hobbs dans Fast and Furious

Talents :

- Conduire +3
- Réparer +3
- Combattre +2
- Tirer +2

Expertises :

- Véhicule 1 (avion, voiture, bateau, moto, monture, etc au choix du joueur) +3
- Véhicule 2 (avion, voiture, bateau, moto, monture, etc au choix du joueur) +2
- Mécanique +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Conduire.

LE BAROUDEUR

Lâchez cet individu dans les pires jungles ou les plus implacables déserts, il y sera aussi à l'aise que dans son salon coscu. Il survit à tout ce que la nature et les éléments peuvent mettre en travers de sa route. Le **Baroudeur** est caractérisé par des talents adaptés à la survie et aux actions physiques, y compris savoir se battre mais aussi par une propension à considérer tous les problèmes selon l'angle de la Loi de la Jungle, où la seule vraie question est de savoir si on est proie ou prédateur. C'est l'Archétype des guides en milieu sauvage, des gardes-forêts, des habitants de la jungle, des chasseurs et des commandos.

Exemple : Alan « Dutch » Schaefer dans Predator

Talents :

- Bouger +3

- Combattre +3
- Observer +2
- Soigner +2

Expertises :

- Survie +3
- Orientation +2
- Herboristerie +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Bouger.

LE NÉGOCIANT

Il connaît tous les rouages du pouvoir, de la corruption, des lois, de la finance et de la célébrité. Qu'il soit diplomate, courtisan, fixer des rues ou agent de star, les dangers mondains sont l'eau dans laquelle il nage avec l'aisance des requins. Le **Négociant** se caractérise par ses talents sociaux, légaux et mondains, et sa propension à considérer tout conflit comme une mésentente entre deux parties que l'on peut résoudre par la négociation. C'est l'Archétype des avocats mais aussi des procureurs, des diplomates et des marchands, des négociateurs de situation de crise, des arnaqueurs et des maîtres de l'illusion et de la manipulation.

Exemple : Lenny Nero dans Strange Days

Talents :

- Discuter +3
- Manipuler +3
- Rechercher +2
- Savoir +2

Expertises :

- Milieux criminel +3
- Haute société +2
- Justice +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Discuter.

LE DOC

Où qu'il soit, le Doc trouvera comment maintenir en vie son patient, le ramener dans un hôpital, aussi vite qu'il le pourra, et le sauvera. Qu'il soit urgentiste, médecin militaire ou humanitaire dans la brousse, il trouvera toujours comment sauver des vies. Le **Doc** est caractérisé par ses talents médicaux et scientifiques aussi bien que sociaux et sa propension à s'arrêter même dans les pires situations pour s'attarder à sauver des blessés ou des malades et tant pis si cela lui attire des ennuis.

C'est l'archétype de toutes les professions médicales aussi bien que des rebouteux, urgentistes, psychologues, biologistes, agents de parc naturel ou encore vétérinaires.

Exemple : Leonard « Bones » McCoy dans Star Trek

Talents :

- Soigner +3
- Savoir +3
- Discuter +2
- Dissimuler +2

Expertises :

- Diagnostique +3
- Biologie +2
- Pharmacologie +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Soigner.

LE MÉCANO

Ingénieur bardé de diplômes ou inventeur du dimanche, le Mécano répare, bricole et améliore dès lors qu'il s'agit de remettre en route et faire fonctionner quelque chose. Pour lui, l'absence d'outils n'est pas un problème insoluble, seulement un contretemps. Le **Mécano** est caractérisé par ses talents technologiques et mécaniques, ses connaissances scientifiques et sa propension à toujours trouver comme inventer ou bricoler le gadget qui va sauver la pire des situations... y compris avec des effets secondaires imprévus. C'est l'Archétype des ingénieurs, des mécanos, des techniciens, des inventeurs et des experts de l'intrusion ou du sabotage.

Exemple : Mc Gyver dans Mc Gyver

Talents :

- Réparer+3
- Savoir +3
- Observer +2
- Dissimuler +2

Expertises :

- Mécanique +3
- Electronique +2
- Diagnostic +1

Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Réparer.

Yann n'hésite pas une seconde sur l'Archétype de héros qu'il choisit pour son personnage ; John Parsifal sera un Technomancien, un habile expert de l'intrusion et cambrioleur de haut vol. Il note donc sur sa fiche son choix, et ce qu'il gagne avec ce choix : les Talents : Réparer+3, Rechercher +3, Conduire +2, Discuter +2 ; les Expertises : Informatique +3, Sciences +2, Mécanique+1 ; et son Augmentation Gratuite : Pour tout test du Talent Rechercher. Ceci constitue ainsi la base de son personnage, que Yann va pouvoir ensuite affiner à sa convenance, avec le chemin de vie et les points bonus.

Etape 4 : le Chemin de Vie

Le joueur choisit pour son personnage les trois étapes de son chemin de vie : l'environnement de son enfance, le milieu social où il a grandi et, enfin, sa formation professionnelle initiale. Ces trois étapes vont affiner la somme et la diversité des talents et expertises dont le personnage-joueur dispose à la création de son personnage.

Comme nous l'avons vu plus haut, rien n'interdit de mixer à sa guise les différents choix et l'Archétype, sans se sentir forcé de suivre la même voie de héros ou professionnelle. C'est l'avantage de cette mécanique, elle autorise avec très peu de limites de pouvoir mélanger les talents et les expertises. Bien sûr, se spécialiser assure d'être très bon dans son domaine, mais se diversifier permet de se faire plaisir et parer à plus d'éventualités devant les intrigues qui attendent votre personnage !

CHOISIR L'ENFANCE

Le joueur va ici choisir pour son personnage le milieu où il a grandi pendant la majeure partie de son enfance. Cela lui octroie les talents fournis par le milieu géographique et l'environnement. La règle est toujours : un talent à 1, une expertise à 1

Jungles & forêts

La Guyane, les grandes forêts canadiennes, la jungle indonésienne, etc...

- Talent : Observer +1
- Expertise : Herboristerie +1

Steppes & désert

Les peuples Touaregs, les habitants des steppes de la Mongolie ou des grandes plaines arides des Amériques, etc...

- Talent : Manipuler +1
- Expertise : Business +1

Campagnes & plaines

Toutes les régions rurales et relativement plates, comme les plaines et les grandes vallées ouvertes, où paissent de grands troupeaux et où s'étalent de vastes champs cultivés.

- Talent : Dissimuler +1
- Expertise : Zoologie +1

Mer & iles

Tous les bords de mer et les régions océaniques où la principale activité est la pêche et le principal loisir les sports nautiques.

- Talent : Conduire + 1
- Expertise : Bateaux +1

Glaces & fjords

C'est un peu comme mers & iles, mais ici, la glace et le froid de l'hiver dictent leur loi au rythme des hommes, dans un environnement rude.

- Talent : Bouger +1
- Expertise : Survie +1

Montagnes

Sommets escarpés et vallées abruptes, le milieu de la montagne est caractérisé par un climat imprévisible, par la complexité d'y circuler et par l'isolement de ses communautés.

- Talent : Bouger +1
- Expertise : Escalade +1

Villes

Le milieu le plus courant pour l'être humain depuis le 20^{ème} siècle, il englobe aussi bien le cœur agité des grandes mégapoles que les petites villes des périphéries.

- Talent : Discuter +1
- Expertise : Négociation +1

Zone de guerre

Toute région secoué par des conflits, guerres civiles ou révolutions, mais aussi des régions victimes de grandes catastrophes naturelles dont les conséquences n'ont pu être rapidement jugulées.

- Talent : Tirer +1
- Expertise : Fusils +1

John Parsifal est, selon l'idée que Yann s'en fait, un citoyen né en Angleterre, qui a grandi dans la banlieue londonienne. Yann décide donc que son Enfance est celle des Villes, et obtient ainsi pour son personnage : Discuter +1, Négociation +1.

CHOISIR LE MILIEU SOCIAL

Le joueur va ici choisir pour son personnage le milieu social qui a dominé son éducation et son adolescence. Ce milieu qui dépend de la richesse de sa famille et du côté urbain ou rural de son milieu, influe sur ses talents et ses connaissances. La règle est d'un talent à 1, une expertise à 1

Classe moyenne

De bons salaires, une maison ou un appartement, une voiture, un confort de vie agréable et rarement des angoisses aux factures, le niveau de vie moyen idéal pour la plupart des gens.

- Talent : Discuter +1
- Expertise : Conn. de la rue +1

Pauvre

Un salaire insuffisant, des dettes fréquentes, un appartement de location peu confortable, et une vie à compter le moindre centime pour boucler le mois. Cela peut être pire, comme vivre à la rue.

- Talent : Réparer +1
- Expertise : Discrétion +1

Riche

Très aisés voire millionnaires, ou plus. L'argent n'a jamais été un souci en rien, l'abondance, voire le luxe un quotidien, assurant une vie à l'abri, en tout cas en théorie, du moindre problème.

- Talent : Savoir +1
- Expertise : Estimation +1

Milieus Ruraux

Une ferme, des animaux, des champs et de grands espaces libres pour courir et jouer, avec comme défaut d'être loin des grands centres culturels et commerciaux.

- Talent : Bouger +1
- Expertise : Conn. des animaux +1

Milieus Artistiques

Un environnement aux accents bohèmes ou au contraire hyperactifs, mais dont les points communs principaux sont une ambiance de créativité, d'invention et de folie douce aussi très marquées.

- Talent : Créer +1
- Expertise : Art (musique, dessin, sculpture, etc au choix...) +1

Yann décide que John Parcifal a commencé sa vie difficilement, et vient d'un milieu Pauvre. Il note donc sur sa feuille de personnage : Réparer+1, Discrétion +1.

CHOISIR LA FORMATION

Last but not least, la dernière étape du chemin de vie est pour le joueur de choisir le métier pratiqué par son personnage. Le choix est totalement libre, l'Archétype du personnage et le métier qu'il choisit à sa formation peuvent n'avoir aucun rapport l'un avec l'autre. On peut être Technomancien et avoir une formation médicale, rien ne l'en empêche ! La règle est toujours : Deux talent à 2, une Expertise à 2

Carrière militaire

Gros bras, marine, légionnaire, commando ou mercenaire, la carrière militaire est celle des gens ayant comme principale profession de se battre et risquer leur vie sur un champ de bataille.

Talents :

- Combattre +2
- Tirer +2

Expertises :

- Armes à feu +2

Carrière médicale

Médecin de campagne, urgentiste hospitalier, secouriste des sapeurs-pompiers ou infirmier humanitaire, la carrière médicale est celle des gens dont le métier consiste à diagnostiquer, soigner et sauver des vies.

Talents :

- Soigner +2
- Savoir +2

Expertises :

- Diagnostic +2

Carrière criminelle

Caïd de la rue, braqueur, membre de cartel ou de maffia, la carrière criminelle est celle des gens qui ont fait d'une vie de crimes, de violence et de ruse leur métier.

Talents :

- Combattre +2

- Menacer +2

Expertises :

- Conn. de la rue +2

Carrière artistique

Chanteur, acteur, musicien, graphiste, peintre ou encore romancier, il s'agit là de la carrière des gens dont la profession consiste à offrir avant tout une prestation créative et artistique.

Talents :

- Créer +2
- Interpréter +2

Expertises :

- Art (Musique, Dessin, Chant, Danse, etc. au choix) +2

Carrière commerciale

Avocat d'affaire, requin de la finance, expert commercial, trafiquant ou même vendeur de tapis, la carrière commerciale est celle des gens qui font de l'art d'acheter, négocier et revendre leur métier.

Talents :

- Manipuler +2
- Observer +2

Expertises :

- Business +2

Carrière scientifique

Physicien, biologiste, botaniste, ingénieur, astronome, géologue, climatologue et bien d'autres encore, la carrière scientifique est celle des gens qui font d'étudier sur la base des sciences les mystères du réel leur métier.

Talents :

- Savoir +2
- Observer +2

Expertises :

- Science (Physique, Chimie, Biologie, etc. au choix) +2

Carrière policière

Enquêteur ou simple flic de patrouille, expert des dommages en assurance, agent gouvernemental ou détective privé, la carrière policière est celle des gens qui font du travail de poursuivre et arrêter les criminels ou les responsables et protéger les civils leur métier.

Talents :

- Observer +2
- Discuter +2

Expertises :

- Criminologie +2

Carrière sportive

Champions, marathoniens, plongeurs, guides de haute montagne, quel que soit le sport, la carrière sportive concerne tous les individus qui pratiquent une activité sportive en tant que métier.

Talents :

- Bouger +2
- Soigner +2

Expertises :

- (Type général de sport au choix)+2

Carrière intellectuelle

Professeurs, experts littéraires, historiens, critiques d'art ou juristes, la carrière intellectuelle concerne tous les individus qui ont fait de l'analyse et la transmission de savoir et de connaissances leur métier.

Talents :

- Savoir +2
- Réparer +2

Expertises :

- Culture générale +2

Yann doit décider du métier qu'a appris John Parsifal, qui a l'Archétype de Technomancien, avant de rejoindre l'agence des Missions Impossible. Il songeait à l'imaginer ingénieur en mécanique, mais trouve que fan sportif de parcours urbains colle bien mieux à son idée de voleur de haute volée devenu expert en systèmes de sécurité, surtout pour les forcer. Il choisit donc la carrière sportive, et note sur sa feuille de personnage : Talents : Bouger +2, Soigner

+2 *Expertises* : (Type général de sport au choix) +2. Pour son *Expertise*, Yann note *Escalade urbaine*, ce qui est un énoncé très clair de son idée de métier !

Etape 5 : Les Atouts

Vous pouvez désormais choisir un ou plusieurs Atouts pour votre personnage, pour un total pour 3 points d'Atout.

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au besoin par le joueur en dépensant une Inspiration. Un Atout coûte de 1 à 3 points, selon son importance sur le jeu et l'univers. Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela. Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent. Certains Atouts, comme la Richesse ou l'Influence ne sont pas forcément activables librement et sans limites et peuvent être, selon le choix du MJ, limités à une fois par Episode ou Aventure.

Selon l'Atout choisi, son activation se déclenche de deux manières :

- Soit l'Atout coûte un prix fixe et seul le prix en Inspirations à dépenser change.
- Soit l'Atout coûte un prix qui dépend de son efficacité selon son niveau, et le prix en Inspirations dépend du prix du niveau de l'Atout.
- Qui peut le plus peut le moins ; si un joueur a acheté pour son personnage un Atout à 3, qui coûterait 3 Inspirations à activer, il peut aussi activer le même Atout pour 1 ou 2 Inspirations !

Par exemple : user de son Influence pour être impressionnant et se faire remarquer dans une soirée mondaine demande à dépenser une Inspiration : dès lors, le personnage connaît du monde sur place et peut en exiger services et avantages en rapport avec le milieu de son Influence, limité par le niveau d'Influence qu'il a acheté.

La Renommée fonctionne de la même manière. On choisit de quelle manière on est connu et en dépensant une Inspiration, on peut susciter la peur, la bienveillance, l'amitié ou la compassion chez ses interlocuteurs, en rapport avec sa Renommée, selon le niveau de l'atout de Renommée du personnage.

Alliés

Coût en atout : 1 à 3

Utilisez cet atout en vous permettant de faire appel à l'aide d'un copain, d'une bonne connaissance, d'un réseau personnel ou d'un ami fidèle, pour qu'il vienne donner un coup de main à votre personnage. Bien sûr, les coups de mains ne sont pas toujours gratuits et pour ceux qui ont des conséquences importantes, il se peut que vous ayez à devoir renvoyer l'ascenseur !

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, il vous transportera gracieusement, vous prêtera une petite somme d'argent, ou vous fournira un abri pour la nuit.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, il usera de tous ses moyens pour vous prêter main-forte, même si c'est dangereux, mais dans la limite de sa sécurité et de la loi.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, il vous aidera sans hésiter à cacher un cadavre, vous cachera des forces de l'ordre ou vous fournira un véhicule de façon définitive.

Contacts

Coût en atout : 1

Utilisez cet atout permet d'obtenir des informations de certains contacts de votre personnage. Les informations recueillies ne sont jamais assurées et ne peuvent fournir la clef de l'intrigue d'une aventure, seulement fournir une aide pour la résoudre. Après tout, les plus grands secrets ne se trouvent pas avec un simple coup de fil.

- **Pour 1 Inspiration :** vous obtenez une information peu évidente mais pas ultra secrète, le nom d'un chef de gang ou le propriétaire d'une plaque de voiture.
- **Pour 2 Inspirations :** vous obtenez une information confidentielle, comme un dossier criminel, des fichiers comptables privés, ou des documents médicaux à accès restreint.
- **Pour 3 Inspirations :** vous obtenez une information secrète et bien cachée, comme un dossier de police classifié, des infos provenant d'une agence secrète ou les détails d'une opération militaire.

Influence

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure l'influence de votre personnage dans la sphère publique. Cela implique d'en faire partie, et donc, d'être une personnalité publique, connue pour être influente, qui aura suivi une carrière politique, administrative ou militaire. Comme pour Contacts, l'effet de cette Influence ne peut résoudre une Intrigue de l'aventure, mais elle peut fournir une aide le permettant.

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez influencer en un lieu et un moment donné un vote, à l'échelle d'une petite ville ou d'un conseil d'entreprise. Vous êtes forcément une personnalité locale, même si elle est secrète.
- **Pour 2 atouts :** en dépensant 2 Inspirations, vous influencez la politique d'un organisme de police ou de sécurité fédéral, ou encore le vote d'un conseil d'entreprise de portée internationale. Vous êtes forcément une personnalité de premier plan, même si elle est secrète.
- **Pour 3 atouts :** en dépensant 3 Inspirations, vous influencez en un lieu et un moment donné les votes du sénat américain ou une décision du commandement de l'armée. Vous êtes forcément une personnalité internationale de premier plan, même si elle est secrète.

Renommée

Coût en atout : 1 à 3

Cet atout mesure votre popularité, soit suite à des actions d'éclat, soit suite à vos compétences professionnelles, votre richesse, vos actions publiques, ou encore parce que vous êtes passé à la télé. La Renommée est de préférence positive ; après tout dans Openrange, vous jouez des héros !

- **Pour 1 atout :** en dépensant 1 Inspiration, vous êtes reconnus dans un lieu et un moment donné comme une célébrité locale. Votre nom est donc connu régionalement ou dans votre milieu professionnel ou communautaire.

- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous êtes reconnu comme une personnalité publique et/ou télévisuelle à une échelle régionale ou nationale. Votre nom est donc connu au moins à l'échelle d'un état.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous êtes immédiatement reconnus dans un lieu et un moment donné comme une star internationale ou un intellectuel/scientifique de premier plan. Votre nom est donc mondialement connu.

Richesse

Coût en atout : 1 à 3

Vous voulez des sous ? Cet Atout est pour vous ! Ici on ne parle pas de somme forfaitaire mais des largesses que peut se permettre le personnage, dépassant la moyenne de ce qui est possible financièrement en terme de dépenses et investissements.

- **Pour 1 atout** : en dépensant 1 Inspiration, vous pouvez acheter quelque chose qui vaut cher mais qui est à la portée de tout le monde moyennant une épargne, comme une voiture ou une maison dans une banlieue moyenne. Votre personnage est financièrement aisé.
- **Pour 2 atouts** : en dépensant 2 Inspirations, vous pouvez faire la dépense d'une possession ou propriété de luxe, y compris une voiture dernier cri, une villa bien située ou encore un petit avion ou un hélicoptère, acheté ou loué. Votre personnage est millionnaire.
- **Pour 3 atouts** : en dépensant 3 Inspirations, vous faites l'acquisition de quelque chose qui est normalement réservé aux plus riches : Un avion privé, un manoir dans les quartiers les plus en vue ou des parts dans une grande entreprise. Si cela a un prix, vous pouvez sans doutes vous le payer. Votre personnage est au moins multi-millionnaire.

Compagnon

Coût en atout : 2

Lorsque vous choisissez cet atout, vous déterminez quel est votre compagnon. Le compagnon est comme un personnage-joueur, et dispose de sa propre feuille de personnage au besoin ; il peut être un humain, un animal, pourquoi pas un robot ou une créature mystique, tout dépend de l'univers de jeu. C'est un ami et allié fidèle et jamais bien loin, mais il n'est pas forcément disponible en permanence. Vous ne pouvez en avoir qu'un seul compagnon, mais s'il vient à disparaître, les points d'Atout sont rendus au personnage du joueur qui peut très bien les dépenser pour un autre compagnon qui le rejoindra.

- **Pour 1 Inspiration** : le compagnon vous rend un service utile à l'intrigue, dans la mesure de ses moyens et compétences.
- **Pour 2 Inspirations** : le compagnon s'implique pour vous aider jusqu'à une scène entière, y compris en situation de danger mortel ou de combat.
- **Pour 3 Inspirations** : le compagnon risquera tout pour vous sauver la vie, y compris la sienne !

Véhicule signé

Coût en atout : 1

Vous possédez un véhicule particulier et qui vous est unique, comme une voiture de sport ou un petit avion, ou encore une monture, tout dépend de l'univers de jeu. Le véhicule est toujours disponible au besoin et il est ardu de le perdre, de vous le faire voler, ou même de vous le faire détruire. Si le véhicule venait cependant à être détruit, les Points d'Atout sont rendus au personnage du joueur... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouveau véhicule signé !

- **Pour 1 Inspiration :** le véhicule est disponible là où l'on trouve ce genre de véhicules (garage, terrain d'aviation, etc.)
- **Pour 2 Inspirations :** le véhicule n'est pas bien loin d'où vous vous trouvez, si tant est que vous n'êtes pas paumé au milieu de nulle part et qu'il y a un espace où il peut se trouver et circuler.
- **Pour 3 Inspirations :** votre véhicule se trouve à un endroit vraiment incongru (au milieu de nulle part, à côté de l'immeuble dans lequel vous venez de vous infiltrer, il vous a suivi à travers une faille espace-temps, etc.)

Objet signé

Coût en atout : 2

Un objet signé est un objet personnel (comme une arme, le cas le plus courant) qui peut être porté, tenu, ou caché (un peu comme les épées des Immortels de Highlander), que le personnage retrouve toujours tôt ou tard. L'objet peut être commun ou rare, mais il est surtout unique aux yeux du personnage et il ne le perd jamais. Si l'objet venait cependant à être détruit ou égaré malgré tout, les Points d'Atout sont rendus au personnage du joueur... qui peut très bien les dépenser pour le racheter de suite et se choisir un nouvel objet signé !

- **Pour 1 Inspiration :** Le personnage peut retrouver son objet ou le dissimuler aisément dans un lieu où il ne devrait pas l'avoir.
- **Pour 2 Inspirations :** il peut remettre la main sur son objet dans les pires conditions, y compris alors qu'il devrait être perdu.
- **Pour 3 Inspirations :** l'objet permet de disposer d'un Exploit gratuit sans lancer les dés pour une action faite avec l'objet en question. Cet Exploit gratuit s'additionne aux Exploits tentés par le personnage (avec la limite de 5 comme toujours).

Cul de voutour

Coût en atout : 3

Parlons de chance, puisque que c'est ce qu'est cet Atout :

- **Pour 1 inspiration :** le joueur peut refaire un lancer de dés et garder le meilleur.
- **Pour 2 inspirations :** le joueur peut ajouter un Exploit à une Action APRÈS son lancer de dés.

- **Pour 3 inspirations** : il peut éviter la mort ; ce qui ne veut pas dire pouvoir éviter tout un tas d'autres conséquences, y compris une mort simplement remise à plus tard. Le personnage évite juste de mourir de ce qui aurait dû lui être fatal, comme s'il avait sacrifié une Inspiration pour cela.

Le choix des Atouts est toujours un moment un peu plus long que le reste de la création du personnage, et Yann ne déroge pas à la règle en hésitant à ce qu'il va choisir. Finalement, parce qu'il se dit qu'on n'a jamais assez d'amis, il dépense deux Atouts en Alliés et use de son dernier Atout pour acheter Contacts. Ainsi, John Parsifal sait qu'il peut toujours compter sur des coups de mains d'alliés fidèles et de bonnes infos de contacts renseignés, y compris en dehors du réseau Mission Impossible.

Etape 6 : Dépenser les points bonus

Votre personnage est pratiquement achevé, la dernière étape est de profiter des points bonus dont vous disposez afin de parachever votre héros. Avant cela, il y a cependant un petit préambule à retenir :

Aucun Talent d'un nouveau personnage ne peut dépasser 8, aucune Expertise ne peut dépasser 3.

Ainsi, si cela devait arriver et même si, en théorie, les règles d'Openrange ont été prévus pour éviter ce cas, si vous avez des points de Talent ou d'Expertise en trop, vous pouvez les employer pour d'autres Talents et d'Autres Expertise. Le but est de ne jamais dépasser 8 pour un Talent et 3 pour une Expertise.

LES POINTS BONUS

Les points bonus se dépensent selon la table suivante :

- Point de Sphère : 5/1
- Point de Talent : 3/1
- Point d' Expertise : 1/1
- Nouvelle Expertise : 2 points de bonus pour acheter son premier niveau.
- Point d'Atout : 5/1

Rappel : les talents sont noté de 1 à 10, les Expertises s'additionnent à des Talents et elles sont notés de 1 à 5. Vous ne pouvez pas, à la création de votre personnage, avoir plus de 8 dans un Talent, ni plus de 3 dans une Expertise.

Pour rappel voici les points bonus dont dispose votre personnage selon le Niveau d'Héroïsme.

- Héros du quotidien : 8
- Héros de séries d'action (la norme pour Openrange) : 10
- Héros de films d'action : 12
- Héros de blockbuster : 14
- Super-héros : 16

Et cela correspond à quoi ? Voici pour vous aider une échelle simple de ce à quoi correspondent vos Talents et vos Expertises en terme de compétences.

Echelle des Talents

- **1-2 : Amateur.** Vous savez vous en tirer, tant que ce n'est pas compliqué.
- **3-4 : Apprenti.** Vous connaissez le Talent et vous pouvez en tirer parti si vous êtes dans des conditions de travail correctes.
- **5-6 : Professionnel.** Vous connaissez votre affaire et même en situation de stress ou avec peu de moyens, vous pourrez vous en tirer.
- **7-8 : Vétéran.** Vous savez toujours ce que vous faites, on ne vous la fait pas et il faut des conditions très ardues pour vous désarmer.
- **9-10 : Expert.** Vous en savez tellement sur ce talent que vous pourriez en user dans les pires conditions sans que cela fasse grande différence.
- **11 et + : Génie.** Personne ou presque n'en sait plus que vous sur ce talent. Et vous êtes capable d'innover et inventer pour l'améliorer encore

Echelle des Expertise

- **1 : Débutant.** Vous savez manier les bases de votre Expertise.
- **2 : Professionnel.** Vous connaissez le métier de votre Expertise.
- **3 : Vétéran.** Vous êtes à l'aise avec les complexités de votre Expertise.
- **4 : Expert.** Vous maniez sans mal les plus ardues complexités de votre Expertise.
- **5 : Génie.** Vous avez-vous-même crée des concepts et principes votre Expertise.

Yann a donc 10 points de Bonus pour finaliser son personnage, puisque l'échelle d'héroïsme choisie par son MJ est « héros de série d'action ». Il les dépense comme suit : 6 points pour se rajouter +2 en Réparer, 3 points pour se rajouter +1 en Bouger, et son dernier point pour rajouter 1 à son Expertise Escalade urbaine.

Etape 7 : Finaliser le personnage

Les Points de vie/ Niveaux de Santé :

Les Niveaux de Santé, appelés aussi points de vie (PV), pour simplifier, mesurent la fatigue et capacité du personnage à subir des blessures avant d'avoir de sérieux souci ou de mourir. Pour connaître la santé de votre personnage vous additionnez *Physique+Mental*. Puis vous consultez la table ici, qui vous donne vos Niveaux de Santé par catégorie de blessure :

Physique+Mental, et consulter la table suivante :

	Léger	Sérieux (-2)	Grave (-5)	Fatal (-10)
2-5	5	4	4	3

6-9	5	5	5	4
10-13	6	5	5	5
14-17	6	6	6	5
18-21	7	7	6	6
21-24	7	7	7	7
25	8	8	7	7

Le chiffre entre parenthèses près de chaque niveau de blessures est un malus : il s'applique ici à toutes les actions que voudra entreprendre le personnage, qu'elles soient sociales, physiques, mentales ou spirituelles.

Yann calcule les PV de John Parsifal : avec 6 de physique et 7 de mental, le total est de 13, ce qui lui permet de voir sur la table que John a 6 PV légers, 5 PV sérieux, 5 PV graves, et enfin 5 PV fatales. Ce n'est pas si mal, mais John Parsifal reste dans la moyenne des héros et il vaut mieux pour lui qu'il veille de temps en temps à éviter les mauvais coups.

Les Niveaux de Moral :

Les niveaux de Moral se calculent en faisant : (Mental+Social) x2.

Le total représente la réserve de Moral du votre personnage : combien de coups durs, de déceptions, d'horreurs et d'épreuves traumatisantes votre personnage peut-il endurer avant d'être à bout ? Une fois le Moral épuisé, il ne se reconstitue qu'après repos, attention et tranquillité. Le personnage est pendant ce temps incapable d'user de ses Inspirations. Et si un stress trop violent l'affecte à ce stade, les conséquences peuvent être fatales.

Yann additionne le mental (7) et le social (4) de son personnage, puis multiplie le tout par deux : 22 de Moral. C'est là aussi la moyenne, John Parsifal est, grâce à sa Sphère de Mentale, un personnage solide mais qui, comme tout le monde, a ses limites.

Les Inspirations :

Les Inspirations dépendent des Sphères du personnage et constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. **Un point d'Inspiration dépensé fournit un d10 de plus à lancer au cours d'un Test d'Action.** Chaque Sphère fournit de 1 à 5 Inspirations, selon la table suivante :

Score de Sphère	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Inspiration	1	2	3	4	5

Les inspirations sont liées à leur Sphère et leurs Talents : on ne peut à priori dépenser des Inspirations Physiques pour des Actions sociales et inversement. Dans le moteur du système de jeu d'Openrange, la dépense d'Inspirations et leur usage ne sont soumis qu'à des contraintes mécaniques de jeu. Mais selon les modules et les univers de jeu (*voire le module Sphères & Vertus*) cette dépense peut avoir des conséquences et des contrecoups.

Yann consulte les Sphères de John Parsifal, et note sur sa feuille de personnage qu'il dispose de 2 Inspirations en Social, 3 en Physique et 3 en Social.

Les modificateurs du personnage :

Initiative : la vitesse du personnage en combat, elle s'emploie pour déterminer dans un tour de combat qui agit le premier, et de combien d'Actions un personnage va disposer dans le tour de combat. Calcul : **(Physique+Bouger)**

Yann note que son Initiative est donc égale au total de sa Sphère de Physique (6) et son Talent Bouger (3) : 9.

Vous allez trouver ci-dessous la feuille de personnage de John Parsifal, à la suite de la création du personnage par Yann. Cela vous permet de voir ainsi à quoi ressemble son personnage une fois toutes les étapes de la création achevée.

Les talents

Un Talent dans Openrange regroupe, sous forme de verbe, une somme d'Actions similaires possibles. Ainsi le talent *Discuter* peut aussi bien concerner la séduction, que la négociation ou le marchandage ; le talent *Bouger* concernera tout ce qui s'apparente aux activités physiques, aux sports et aux épreuves liés à la condition physique ; enfin, *Savoir* est le talent qui parle de la culture en général, et qui concerne aussi bien les sciences et les techniques que le savoir populaire ou historique.

Un talent est noté de 1 à 10, est lié à une Sphère et coûte plus cher à la création, puis par la suite en XP, à développer, qu'une Expertise.

Ainsi, le nombre de talents possibles est réduit à une très courte liste : l'objectif est de rendre inutile la création de nouveaux talents supplémentaires. Mais le nom des Talents peut changer et certains univers faire appel à des Talents génériques nécessaires non prévus dans cette liste. Ce qui permet de diversifier les talents, compétences et connaissances des personnages, ce sont les Expertises, dont nous abordons le principe plus bas.

Encart : tout ce qui concerne la magie et les pouvoirs psis est géré par le Module « Spirituel » qui introduit une 4^{ème} Sphère et ses spécificités. Ce cas n'est pas abordé ici.

Chaque talent est lié à une Sphère, comme on peut le constater ci-dessous. Il y a donc cinq talents par Sphère pour un total de 15 talents.

SOCIAL	PHYSIQUE	MENTAL
Créer	Bouger	Observer
Discuter	Combattre	Rechercher
Interpréter	Conduire	Réparer
Manipuler	Dissimuler	Savoir
Menacer	Tirer	Soigner

Talents sociaux

Les talents sociaux ne concernent pas que l'interaction et la communication, mais aussi les arts et par extension les artisanats, autant que les compétences propres au monde théâtral ou du show-business.

Créer

Champ d'action : art, arts appliqués et arts culinaires, conception et création, tous les artisanats y compris de construction.

Créer concerne l'action de créer quelque chose de ses mains, qu'il s'agisse de tricoter un pullover, créer un jeu vidéo ou sculpter un pan de montagne. Le talent regroupe aussi bien les arts graphiques et appliqués, comme le dessin, le modelage 3D ou l'architecture, que les arts de la table comme la pâtisserie et les artisanats de construction comme la maçonnerie, l'ébénisterie, la forge, l'architecture ou la taille de pierre. Le talent Créer ne regroupe cependant aucune action demandant des compétences d'ingénierie ou de sciences mécaniques appliquées, ces compétences étant réunies sous le Talent : Réparer.

Quelques expertises en exemple : dessin, photographie, forge, agriculture, cuisine, architecture, design véhiculaire, conception de jeux vidéo.

Discuter

Champ d'action : négociation et diplomatie, politique, psychologie, comportement, discours.

Discuter regroupe toutes les actions concernant les talents des grands orateurs et des meilleurs négociants, ce qui peut se traduire par l'art de savoir bien parler et bien convaincre. Le talent regroupe aussi bien le marchandage que la plaidoirie, l'analyse par le discours du comportement et de la psychologie humaine ou encore le talent pratique en matière de politique et de diplomatie. Le talent Discuter ne regroupe cependant pas les connaissances en géopolitique et politique locale ou encore en étude du comportement et psychologie ; tout cela est du domaine du Talent : Savoir.

Quelques expertises en exemple : négociation, diplomatie, profiler, politique, manières de la rue, étiquette, juridique.

Interpréter

Champ d'action : toutes les compétences théâtrales et musicales, y compris les arts du cirque ; jouer la comédie et endosser un rôle, par exemple en infiltration.

Interpréter réunit toutes les actions qui consistent à offrir un spectacle vivant, que ce soit de la chanson, de la musique, du théâtre, de la danse, de la poésie, ou encore de la jonglerie. Le talent regroupe aussi bien l'acrobatie que le one-man-show humoristique ou l'art de se grimer et de devenir une autre personne, en changeant ses tics, son accent, ses expressions et sa manière de bouger. Le talent Interpréter ne permet pas de mentir ou de baratiner les gens (c'est le Talent Manipuler) et il ne permet pas non plus de se dissimuler dans une foule ou dans un lieu, seulement de pouvoir éventuellement passer pour un quidam tout à fait commun à la foule ou au lieu en question.

Quelques expertises en exemple : danse classique, hard-rock, maquillage, équilibrisme, cinéma, imitation, infiltration.

Manipuler

Champ d'action : tromper, baratiner, mentir, pratiquer la lecture froide, hypnotiser.

Manipuler consiste à savoir comment obtenir d'un interlocuteur ce que l'on veut, aussi bien par le mensonge élaboré ou le bobard grossier que par une savante maîtrise des ressorts du comportement et de la psychologie humaine. C'est en résumé le talent du mensonge, qui regroupe les capacités des mentalistes, l'art de la rhétorique et du sophisme, le bagout et l'aplomb des bonimenteurs et le talent à la suggestion des pratiquants du mesmérisme. Le talent Manipuler ne permet pas de menacer ou faire céder quelqu'un dans un conflit verbal (ce que fait Menacer), pas plus qu'il n'est adapté à convaincre une foule de se ranger à ses arguments (ce que permet plutôt Discuter).

Quelques expertises en exemple : hypnose, marchandage, rhétorique, tromperie, manipulation des foules, lavage de cerveau.

Menacer

Champ d'action : intimidation, commandement et autorité, torture et coercition mentale.

Menacer consiste à employer aussi bien l'autorité et l'influence que la force et la manipulation pour faire céder un interlocuteur à des arguments ou le forcer à dévoiler des secrets. C'est le Talent du commandement par l'autorité et la dureté, l'art d'effrayer et intimider, de savoir user des techniques et méthodologies de torture et de coercition mentale pour faire céder ou briser un individu. Ce talent sert avant tout à effrayer ou s'imposer par la peur, les menaces, l'autorité et les plus cruelles manipulations et tortures. Le talent Menacer ne sert à rien pour convaincre un individu ou lui mentir et ne permet pas non plus d'influencer durablement son comportement ou sa psychologie.

Quelques expertises en exemple : méthode musclée, commandement, effroi, torture, interrogatoire, aura imposante, autorité de police.

Talents physiques

Les talents physiques regroupent tout ce qui concerne les activités sportives en général, et toutes les formes de combat, mais aussi de conduite et de pilotage, ainsi que les manœuvres d'adresse et de dissimulation.

Bouger

Champ d'action : sports, activités physiques, agilité et souplesse, acrobatie et jonglage, nage et plongée, esquive, exercices et entraînements de survie.

Bouger consiste à exploiter ses capacités physiques dans tous les domaines pour tirer le meilleur parti de son tonus musculaire, de son endurance et de sa souplesse. C'est le talent des sportifs, des gymnastes, des acrobates, des commandos, des baroudeurs mais aussi des explorateurs urbains, des survivants et des nomades. Il permet de sauter, grimper, escalader, courir, nager, survivre à des conditions extrêmes, faire de l'apnée et de la plongée, se débarrasser de liens, se contorsionner, chuter sans gravité et toutes les actions nécessitant endurance, force, agilité. Il est aussi le Talent

utilisé pour esquiver les coups et les attaques, qu'il s'agisse d'éviter une lame ou s'abriter d'un tir de pistolet. Le Talent Bouger ne sert cependant pas à s'orienter si on est perdu ou de chasser, pêcher ou glaner pour trouver de la nourriture.

Quelques expertises en exemple : survie aride ou glaciale, athlétisme, base-jumping, endurance, sprint, urban-cross, spéléologie, alpinisme, esquivé corps à corps ou à distance.

Combattre

Champ d'action : toutes les formes d'art martiaux avec ou sans arme, les différents types de lutte et de combat de mêlée, y compris la bagarre de rue.

Combattre est le talent du combat de corps-à-corps, soit avec des armes blanches, soit à mains nues. Il réunit l'ensemble des dispositions, techniques et expériences visant à se battre à main nues ou armée de toute les formes d'armes de contact possible, y compris les techniques de gun-fu, c'est-à-dire le maniement d'armes à feu en combat de mêlée. La parade à main nues ou aux armes ainsi que l'usage des boucliers font partie du Talent Combattre. Le Talent Combattre ne sert cependant à rien pour tenter de jeter un projectile ou transformer en arme à distance une armée de mêlée.

Quelques expertises en exemple : épées, kung-fu, bagarre de rue, gun-fu, lances, poignards, boxe, aikido, escrime de duel, combat en armure.

Conduire

Champ d'action : toutes les formes de pilotage, quel que soit le véhicule, du vélo à la navette spatiale.

Conduire consiste à arriver à garder le contrôle d'un véhicule et être capable d'en tirer le meilleur parti pour effectuer toutes les manœuvres que sa nature et les lois de la physique permettent... et quelques-unes qu'elles ne permettent en apparence pas. La nature du véhicule importe peu, il peut s'agir aussi bien d'un engin à roue, qu'un animal ou un appareil volant, le talent Conduire intègre le fait de pouvoir arriver à contrôler et manier tout véhicule, y compris pour des manœuvres et situation de combat. Le Talent Conduire ne concerne en aucun cas l'usage des armes véhiculaires ou les connaissances en mécanique, ingénierie et zoologie.

Quelques expertises en exemple : voitures, attelages, équitation, avions, pilotage spatial, dogfight, pilote d'essai, rallye.

Dissimuler

Champ d'action : L'ensemble des techniques de furtivité, discrétion, camouflage, filature, pickpocket et prestidigitation.

Dissimuler est le Talent de savoir se cacher, cacher quelque chose, escamoter un objet sous les yeux d'un témoin, entreprendre la filature d'une cible de manière la plus furtive possible, et, pour résumer tout ce qui concerne l'art de disparaître ou faire disparaître. C'est un talent qui permet aussi bien de faire des tours de magie bluffant que de gagner sa vie comme tire-laine et, bien entendu, c'est un des talents phare des espions de tous poils. Dissimuler ne sert ni à trouver ce qui

a été caché ou escamoté, ni à pister ou suivre une trace et ne permet pas non plus de faire des recherches dans des archives et masses de données.

Quelques expertises en exemple : déplacement furtif, camouflage urbain ou jungle, pickpocket, prestidigitation, tours de magie, piégeage, sécurité domestique.

Tirer

Champ d'action : L'usage de toutes les formes d'attaque et de maniement d'armes qui sont prévues pour frapper à distance, du jet de pierre au canon anti-aérien.

Tirer est le talent du combat à distance, l'art de toucher une cible avec aussi bien une arme de lancer, qu'une arme mécanique à projectile. Ce Talent inclue le lancer de pierre, de javeline, de boomerang ou de couteau, l'usage des armes à projectile les plus simples comme la fronde ou l'arc, mais aussi le maniement de toutes les formes d'arme à feu et leurs équivalents à rayon, à impulsion, etc... Tout ce qui consiste à toucher une cible à distance est du domaine de Tirer. Le Talent Tirer ne sert cependant à rien pour le combat au corps à corps, quel qu'il soit, même en gun-fu.

Quelques expertises en exemple : tireur d'élite, pistolets, fusils, armes lourdes, arc, arbalète, lancer de couteau, base-ball, artillerie.

Talents mentaux

Les talents physiques regroupent tout ce qui concerne les capacités cognitives, qu'il s'agisse de l'ingéniosité, des cinq sens, ou de l'ensemble des connaissances culturelles et scientifiques et leur application.

Observer

Champ d'action : toutes les formes de vigilance, de scrutation, de fouille, de guet et autre forme de détection par tous les sens, ainsi que les techniques de traque, de chasse, de récolte et de pêche.

Observer, c'est l'art de percevoir, et pas seulement voir. S'il faut trouver quelque chose ou détecter une menace ou un adversaire, c'est ce Talent qui sera forcément employé. Observer inclue fouiller une pièce à la recherche d'indices, d'éléments cachés et de trappes dissimulées, mais aussi détecter l'odeur subtile d'une substance dangereuse ou incongrue, repérer une cible dans une foule urbaine, trouver des traces au sol dans une traque forestière, trouver efficacement de la nourriture et de l'eau dans son environnement, ou encore différencier les sons de la jungle pour repérer et identifier le fauve, sa direction et sa distance. Observer ne permet pas de faire des recherches dans des archives, des documentations ou des systèmes informatiques. Il ne permet pas non plus l'observation de la psychologie et du comportement, qui est du domaine du Talent Discuter.

Quelques expertises en exemple : fouille, récupération, vigilance, chasse, survie, pistage, (sens) accru, observation.

Rechercher

Champ d'action : toutes les formes de travail d'archive, de bibliothèque, mais aussi d'enquête administrative, statistique et comptable, sans oublier la recherche internet et le piratage de données.

Rechercher, pour faire simple, est le Talent qui consiste à trouver une information enregistrée sur un support, qu'il soit écrit, sonore ou encore numérique. S'il y a quelque chose de perdu dans un centre de données quelque part et qu'on tente de le retrouver, c'est le Talent Rechercher qui est mis à contribution. C'est dans ce talent que l'on rassemble tout ce qui a trait au détournement et à l'espionnage de communications, de données, d'informations et bien sûr le piratage informatique. Le Talent Rechercher ne permet pas de prendre le contrôle de systèmes pour les saboter ou modifier radicalement leur fonctionnement, qui est du domaine du Talent Réparer. Il ne permet pas non plus d'avoir connaissance de sujets de recherche (ce qui est du domaine de Savoir) seulement de les rechercher et d'avoir les connaissances permettant de les chercher.

Quelques expertises en exemple : piratage informatique, archives, comptabilité, détournement de données, bibliothèque, archéologie, expertise d'arts, juridique.

Réparer

Champ d'action : tout ce qui concerne la réparation, le bricolage, l'invention, la construction et l'ingénierie, mais aussi le sabotage et la modification de systèmes.

Réparer est un Talent vaste qui concerne tout ce qui a trait à la technologie, qu'elle soit sommaire ou complexe, si celle-ci fait appel à des sciences appliquées et de l'ingénierie. Réparer est à différencier de créer dans le sens où, par exemple, l'architecture sera du domaine de Créer mais la direction de chantier impliquant machines et techniques sera du domaine de Réparer. Réparer regroupe donc l'action de réparer, modifier et construire des systèmes, qu'ils soient mécaniques, électroniques ou informatiques. Si forger une épée est du domaine de Créer, fabriquer un chariot ou une arme à feu sera du domaine de Réparer. Dessiner et mettre en œuvre un concept-car concerne le Talent créer mais fabriquer un nouveau moteur de voiture de rallye est du domaine de Réparer. Réparer concerne aussi l'informatique : si créer un jeu vidéo concerne le talent Créer, concevoir un nouveau système d'exploitation pour un support informatique est du domaine de Réparer. Réparer ne permet pas d'avoir des connaissances théoriques étendues en sciences comme l'électronique, l'informatique, la mécanique etc... il permet leur application et le connaissance appliquée, seulement.

Quelques expertises en exemple : piratage informatique, sabotage, mécanique, physique appliquée, ingénierie balistique, aérospatiale, robotique, invention, système D.

Savoir

Champ d'action : tout ce qui concerne l'ensemble des connaissances et sciences théoriques dans tous les domaines du savoir, qu'il s'agisse de criminologie, de psychologie, de physique, de biologie, d'histoire ou de géographie, par exemple.

Savoir regroupe l'ensemble des connaissances culturelles du personnage dans tous les domaines. Ici on ne parle pas de la connaissance des mangas des années 80 ou de la philatélie, mais de tous les savoirs formels et toutes les formes de sciences humaines et sciences dures. Le Talent Savoir regroupe ce que le personnage sait des domaines comme la physique, la chimie, la biologie, l'histoire, la géographie, la politique, la littérature, les sciences humaines, etc... Le Talent Savoir ne s'applique pas, sauf dans certains domaines de recherche et expérimentation de pointe, aux sciences appliquées, qui sont du domaine de Réparer, ni aux arts et artisanats créatifs, qui sont du domaine de Créer. De même, être doué dans la science de la balistique ne fera pas de vous un bon tireur.

Quelques expertises en exemple : physique, chimie, biologie, zoologie, connaissances générales, éducation, linguistique, politique, ethnologie, histoire de l'art, juridique.

Soigner

Champ d'action : tout ce qui implique les connaissances et techniques visant à soigner le corps et l'esprit, aussi bien des animaux, des hommes, que des milieux. La médecine, y compris vétérinaire, mais aussi l'écologie, l'agronomie, l'hygiène, en font partie.

Le Talent Soigner réunit toutes les techniques et compétences visant à soigner le vivant. Ce qu'on entend par vivant concerne aussi bien la biologie humaine et animale, que la botanique et le soin d'un biotope. Ainsi, Soigner concerne la médecine et la médecine vétérinaire, la psychiatrie et les sciences cognitives, la biologie appliquée, les sciences agronomiques et les sciences et techniques écologiques. Le but fondamental du talent est bel et bien de pratiquer des soins et améliorer la santé et la guérison. Bien entendu, qui sait soigner sait empoisonner ou infecter et ce talent permet de faire l'inverse du soin : la destruction. Savoir ne fournit pas de connaissances théoriques dans les domaines des sciences relatives aux soins. Il s'agit seulement de l'application de ces sciences aux techniques permettant de soigner. Ces connaissances théoriques sont du domaine du Savoir.

Quelques expertises en exemple : médecine générale, chimie, biologie, zoologie, botanique, premiers soins, urgentisme, médecine de guerre, biochimie.

Les Expertises

Les Expertises sont un moyen de spécialiser un personnage dans un champ de compétences, de savoir-faire et de connaissances précis. Les Expertises ne sont pas liées à un Talent ; elles s'y additionnent si le contexte et les circonstances se prêtent à en user (par exemple l'Expertise Mécanique pour le Talent Réparer).

Une Expertise est notée de 1 à 5, n'est pas liée à un Talent ou à une Sphère et coûte moins cher à la création, puis par la suite en XP, à développer, qu'un Talent.

Il y a trop d'Expertises pour en faire une liste. Les archétypes de héros et le chemin de vie de la création des personnages, selon les univers et les contextes de jeu, en définissent certains et nous avons fourni quelques exemples non exhaustifs d'Expertises qui collent bien avec certains Talents.

Une Expertise s'applique à tout Test de Talent qui apparaît de toute évidence être adéquat à user de l'Expertise. Ainsi, une même Expertise peut tout aussi bien servir pour un talent social, que physique ou mental.

Exemple : l'expertise *Voiture* s'applique de toute évidence au *Talent Conduire*, mais peut s'appliquer au *Talent Réparer*. Et si le personnage discute histoire des voitures, elle peut s'appliquer au *Talent Savoir* ou pourquoi pas au *Talent Discuter* s'il s'agit de paraître convaincant en discutant de théorie automobile ou de modèles sportifs !

Une Expertise ne peut s'appliquer qu'aux Talents : si vous ne savez pas le talent *Bouger*, votre Expertise *Athlétisme* ne peut pas s'appliquer à votre Sphère *Physique* seule.

Une expertise ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1. Si vous n'avez pas au moins 1 point dans le Talent dont vous devez faire un Test, vous ne pouvez pas vous servir d'Expertises.

Le Système de jeu

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

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

Glossaire des termes du système de jeu :

Action : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action.

Test : quand on veut savoir si on réussit une Action ou pas, on lance un dé à 10 faces auquel on ajoute Sphère+Talent+Expertise. Ce jet de dé se nomme un Test.

Adversaire : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire.

Sphère : caractéristique principale d'un personnage, Physique, Social, Mental, noté de 1 à 10. P. XX

Talent : compétence ou Connaissance du personnage dépendant d'une Sphère. Les Talents sont toujours des verbes. Ils sont notés de 1 à 10.

Expertise : compétence ou Connaissance complémentaire d'un Talent et qui s'y additionne quand l'Expertise peut s'y appliquer en cas d'une Action. Elle est notée de 1 à 5.

Archétype : les archétypes de héros des personnage d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions.

Augmentation Gratuite : l'avantage fourni avant tout par les Archétypes, mais qui peuvent l'être par l'entremise des jetons de Range et certains objets ou effets et permettent de réussir des Exploits.

Range : des jetons d'Augmentation Gratuites, issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits, qui peuvent être conservés pour des utilisations ultérieures, employés en commun, ou même échangés entre joueurs.

Exploit : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action. P. XX

Difficulté : la moyenne de difficulté dans Openrange est un 15 à atteindre. Elle varie rarement, sauf si un personnage tente un Exploit.

Désastre : un des effets courants, issus des Exploits ratés par un personnage. Seul le meneur de jeu peut déclencher des Désastres, à la place de la transformation des Exploits ratés du personnage en Range que pourra employer l'adversité.

Points de vie : jauge de l'état de santé du personnage. P. XX

Points de moral : jauge de l'état de moral du personnage. P. XX

Frappe : bonus aux dégâts du personnage, qui dépend de sa Sphère physique. P. XX

Vitesse : bonus d'action du personnage, employé en situation de combat et qui dépend de ses talents P. XX

Inspiration : réserve de dés pouvant être utiliser pour lancer plus d'1d10 pour une action.

1- Les Actions

Seul ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une **Action**. Une *Action* se résout en faisant un **Test** : on additionne *une Sphère, un Talent, une Expertise si elle est adaptée à l'Action 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.

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

Imaginons que le score de Difficulté de l'action à atteindre soit 15, ce qui est le plus souvent le cas : le joueur additionne la Sphère et le Talent concerné par l'Action à effectuer (il peut alors y rajouter une Expertise si elle est adaptée à l'Action en cours), puis lance 1d10, et l'additionne à son score (Sphère + Talent + Expertise). S'il réussit à faire au total 15 ou plus, l'Action du personnage du joueur est réussie. Si le joueur n'y parvient pas, l'Action est simplement ratée ou inefficace.

LES DIFFERENTS TESTS D'ACTION

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

Le Test de Sphère

C'est un simple Test réalisé pour une Action ne faisant intervenir aucun Talent, mais les capacités innées du personnage : sa force, son aisance sociale, son acuité mentale, etc. Etre malin, même dans un milieu socioculturel totalement différent de son lieu d'origine, reste toujours être malin et

n'exigera pas de talent particulier. Il en va de même pour les capacités physiques ou sociales les plus élémentaires.

Faire un test de Sphère, c'est lancer Sphère X 2 + 1d10.

Un Test de Sphère ne peut jamais remplacer un Test de Talent ! Si le personnage veut combattre et n'a aucun talent en Combattre, il devra lancer 1d10 + Physique... et espérer y parvenir ; il ne multiplie pas sa Sphère par deux. Par contre, pour faire un bras de fer ou tirer un poids à la corde, un **Test de Sphère** pour le Physique est tout à fait indiqué.

Le Test de Talent

Il est expliqué plus haut, c'est le Test le plus courant : **Sphère + Talent (+Expertise) + d10**. Il faut cependant avoir le Talent concerné, sinon on ne lancera que Sphère + d10.

Le Test de Résistance

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

Le Test sans le Talent nécessaire

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

Pour qu'une Expertise s'applique, il faut avoir le Talent. Certains MJ admettront qu'une Expertise peut s'appliquer à ces Tests sans Talent, mais ce n'est pas la voie officielle retenue par le système d'Openrange.

REUSSIR SANS LANCER LE DÉ

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

La Réussite Automatique

Elle s'applique quand le personnage tente quelque chose qui est dans ses moyens, alors que celui-ci n'a aucun stress à subir, n'est pas contraint par le temps ou le danger ou n'essaye pas d'accomplir un Exploit.

Quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il ne lance pas le d10, et décide à la place qu'il fait un total de 15 à son Test d'Action. Il doit respecter les trois conditions ci-dessous :

Les conditions nécessaires :

- **On a les Traits et le Talent requis :** Il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si la Sphère qui dépend de votre Action est à 2 ou moins, que 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 sans risque immédiat et le personnage n'est pas menacé ou en danger alors qu'il tente son Action.
- **On a le matériel, et le lieu de travail** : ce qui veut dire ce que cela veut dire, il faut avoir l'équipement, les outils, et le nécessaire à portée de main pour exécuter l'Action voulue.

L'Action réussie sans lancer le dé

Quand un personnage-joueur constate que la somme de ses **Sphère + Talent + Expertise (+Augmentations gratuites)** atteint ou dépasse la difficulté requise pour l'Action, il n'a pas besoin de lancer le dé. Le personnage peut donc décider de ne pas lancer le dé. Dès lors, il réussit son Action, c'est aussi simple que cela.

Cependant, le joueur doit quand même lancer le dé s'il a déclaré un ou des Exploits, même si la somme qu'il veut atteindre l'est déjà sans lancer le dé : il y a toujours un risque à prendre quand on déclare un Exploit.

Si le joueur ne tente pas d'Exploits : il n'est pas obligé de lancer le dé et ce même en cas de stress ou de combat.

DIFFICULTE

La difficulté moyenne d'une Action est de 15. Comme on ne fait en général pas de jets de dés pour les actions triviales, celles qui nécessitent un Test ne sont donc que rarement "faciles". Une difficulté de 15 correspond à un bon résultat avec des Sphères et Talents moyens. La plupart des Tests du jeu se font à cette difficulté. Une difficulté de 10 est quelque chose de trivial, 20 est difficile... et 40 est une Action légendaire.

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

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

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
10	Facile Aucune véritable difficulté : la routine, peut-être difficile si on n'est vraiment pas formé à l'action à faire. Selon les règles de Loss, il est techniquement inutile de faire un test à cette difficulté.	Médiocre 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	Moyen	Moyenne (pas d'Exploit)

	<p>Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir.</p>	<p>Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.</p>
20	<p><i>Difficile</i></p> <p>Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.</p>	<p><i>Correcte (1 Exploit)</i></p> <p>Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps.</p>
25	<p><i>Très dur</i></p> <p>Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.</p>	<p><i>Remarquable (2 Exploits)</i></p> <p>Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.</p>
30	<p><i>Exceptionnel</i></p> <p>C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.</p>	<p><i>Excellente (3 Exploits)</i></p> <p>Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine désastreuses.</p>
35	<p><i>Héroïque</i></p> <p>Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.</p>	<p><i>Prodigieuse (4 Exploits)</i></p> <p>Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer ou dans des conditions quasi impossibles</p>
40	<p><i>Légendaire</i></p> <p>Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.</p>	<p><i>Légendaire (5 Exploits)</i></p> <p>Qualité légendaire : réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations</p>
45 et +	<p><i>Impossible</i></p>	<p><i>Impossible</i></p> <p>On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits déclarés au maximum, y</p>

	<p>En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté (voir plus loin)</p>	<p>compris Ranges et Augmentations Gratuites. (Voir plus loin)</p>
--	--	---

Quelques exemples de Difficultés d'action

Facile : 10

- Frapper une personne qui ne peut pas voir le coup venir.
- Sauter par-dessus une petite balustrade.
- Noter la plaque d'immatriculation d'une voiture qui s'éloigne à vitesse citadine
- Reforger une lame de couteau cassée ou changer des plaquettes de frein en prenant son temps et avec l'équipement.

Moyen : 15

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

Difficile : 20

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

Très dur : 25

- Changer de personnalité pour tromper un bon enquêteur.
- Sprinter sans perdre de vitesse au milieu d'une foule.
- Désarmer un adversaire en tirant sur son pistolet.
- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en un temps record.
- Courir sur un rebord de toit ou une corde raide.
- Deviner ou apercevoir la présence d'une personne qui a eu le temps de se camoufler.

- Faire sauter une serrure électronique de sécurité.
- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame.

Exceptionnel : 30

- Courir sur le toit branlant d'un bâtiment qui s'effondre.
- Sauter d'un véhicule à un autre, en plein course-poursuite.
- Faire sauter une serrure électronique de sécurité biométrique de haut niveau.
- Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel.
- Tirer sur une zone précise d'une cible alors que l'on est soi-même en plein mouvement.

Héroïque : 35

- Courir sans s'arrêter dans un feu d'enfer où tout s'effondre autour de vous.
- Exécuter des manœuvres d'arts martiaux sur une corde raide au-dessus des toits.
- Tromper un expert de l'analyse comportementale criminelle en face à face.
- Casser un code Enigma avec un appareillage électronique et mathématique qu'il faut adapter.

Légendaire 40

- Trancher un cheveu de votre cible en plein combat alors que vous avez six adversaires contre vous.
- Calmer un terroriste suicidaire prêt à mourir.
- Tuer un adversaire d'un seul et unique coup de poing.

ACTIONS IMPOSSIBLES

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

La seule règle sur les Actions Impossibles est celle de la cohérence au paradigme de l'univers : En fonction du Niveau d'Héroïsme, survivre à une chute depuis un avion en vol, aussi bien que le fait de tenter de briser une vitre de voiture blindé d'un coup de poing, ne sont plus de l'ordre de la limite technique du système, mais de sa cohérence. Openrange est héroïque, il permet de faire jouer des aventures d'action échevelée, mais son réalisme s'arrête là où les limites de la physique et de la cohérence commencent. Ainsi donc, parfois, et en fonction des paradigmes de l'univers de jeu, un MJ est tout à fait invité à annoncer à un joueur que l'Action démente qu'il veut tenter est impossible.

ACTIONS OPPOSEES

Quand on agit directement contre un individu, on s'oppose à lui. Il existe deux cas d'opposition, l'**Opposition Passive**, la plus courante, et l'**Opposition Active**, qui gère tous les cas d'affrontement direct entre protagonistes :

Les Oppositions Passives

Le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste passivement. C'est un Test de Résistance : le personnage actif fait son Test avec comme Difficulté la Sphère adéquate X3. Si le personnage actif réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

Les Oppositions Actives

Les deux adversaires s'affrontent directement, un face-à face dans une joute orale, devant un échiquier, pour un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Sphère+Talent ou Test de Sphère (voir plus haut) le but est que celui qui fait le plus haut score gagne. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Sphère+Talent contre une Sphère X 2. 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 qui réussira l'Opposition. C'est dans ces cas que certaines oppositions sociales peuvent créer des dégâts au moral de la même manière que des dégâts aux points de vie.

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

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

Le gagnant de l'Opposition peut employer tous les Exploits engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie. Les effets sont nombreux et sont décrits de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions*".

2- Les Exploits

TENTER UN EXPLOIT

Les **Tests d'Action** sont le plus souvent à Difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est en général la Difficulté moyenne et par défaut.** Un personnage-joueur peut cependant souhaiter que son Action ne soit pas simplement "réussie", mais qu'elle soit remarquable, grandiose, de qualité, et pour résumer, qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. **Il veut faire un Exploit** : par exemple, faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, dominer ou effrayer durablement un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser un ou plusieurs Exploits. Ceux-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action. Ainsi donc, trois Exploits = +15 au Test à réussir avec son jet de dé.

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

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

Si le joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), autres personnages-joueurs compris, ce sont ces derniers qui bénéficient sous forme de Ranges 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 **Ranges** pour ses protagonistes, soit en les transformant en **Désastres** (voir plus loin).

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

La même règle s'applique au meneur de jeu : il peut tenter de faire faire un ou des Exploits à l'un de ses personnages. Mais s'il échoue au Test final, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors offerts aux joueurs sous forme de Range dans la réserve commune.

LES AUGMENTATIONS GRATUITES

Les **Archétypes** des personnages, mais aussi certaines situations, certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Augmentations Gratuites disponibles en permanence. Ces Augmentations Gratuites ne sont jamais comptées dans le compte des Ranges visibles par tous. Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Augmentations Gratuites permanentes et constamment accessibles. Une Augmentation Gratuites fournit un bonus de +5 au jet de dé de l'Action du personnage.

EFFETS DES EXPLOITS REUSSIS

Les Exploits se décident et sont déclarés avant de jeter les dés ! On ne peut pas déclarer plus de 5 Exploits à la fois. Par contre, on peut dépenser autant de Ranges qu'on en dispose, y compris les Augmentations Gratuites de l'Archétype pour avoir autant de bonus de +5 au Test de l'Exploit.

Exploits dans les Actions physiques

Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie mieux qu'elle le serait sans Exploit. Si on veut courir plus vite, un Exploit vous donne + 50% de vitesse. Pareillement, si le personnage veut sauter un fossé qui semble très large, sachant qu'un saut en longueur de difficulté moyenne est d'environ deux mètres, il devra tenter au moins un Exploit pour s'assurer de franchir, s'il réussit, 3m de fossé.

Quelle que soit l'Action, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Exploit en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Exploits réussis égalent +100%, soit le double de l'effet/résultat initial.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre "*Les Actions, P...*"

Exploits dans les Actions de recherche & interactions sociales

Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. Un Test de Pistage avec un Exploit réussi permettra de suivre la piste, mais aussi de choisir entre : connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée.

Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat. 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 au moral du personnage.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre "*Les Actions, P...*"

Exploits invisibles & pour compliquer la vie des autres

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions sont faites pour ne pas se voir. Dans ces cas-là, le personnage tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par leur adversaire fait un **Test Aveugle**. Le Test Aveugle veut dire que le joueur ne sait pas quelle est la difficulté à atteindre avec leur score final. Le test se fait sur une base de Difficulté 15 et le joueur décide 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 à creuser.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.

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

Exploits pour gagner des Ranges

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

Exploits en combat

Pratiquement tous les Exploits en combat sont faits en Opposition. L'adversaire peut toujours parer, ou esquiver l'attaque et les Exploits, mais doit tenir compte (sauf exception) de la difficulté endossée par les Exploits de son adversaire.

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

EFFETS DES EXPLOITS ECHOUES

Quand le MJ gagne des jetons de Range suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut soit les employer comme autant d'Augmentations Gratuites pour ses protagonistes –c'est le cas le plus souvent en combat ou en course-poursuite, ou il peut les transformer en **Désastres** : des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du MJ, la liste qui suit est donc purement indicative. Comme les Exploits, on ne peut cumuler plus de 5 Désastre à la fois :

LES DESASTRES

Quand le MJ gagne des jetons de Range suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut les transformer en Désastres pour créer des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du meneur de jeu, la liste qui suit est donc purement indicative. On ne peut dépenser plus de 5 jetons de Range à la fois pour générer des Désastres :

- **Un Désastre** : un petit impair ou imprévu sans conséquence dans l'Action du personnage. L'effet n'est guère handicapant ou dangereux. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +1 à +2.
- **Deux Désastres** : un problème qui cause quelques sueurs, par exemple les gardes alertés par un bruit fort ou un instrument qui donne de sérieux signes de rupture. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +3 à +5.
- **Trois Désastres** : un imprévu risqué qui peut avoir des conséquences. Les gardes sont non seulement alertés, mais savent exactement d'où vient le bruit et s'y précipitent, l'arme du personnage se brise. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +5 à +10.

- **Quatre Désastres** : un problème grave dont les conséquences sont dramatiques. Le personnage subit un handicap, se retrouve neutralisé par sa maladresse, en tombant ou en se blessant, et peut se blesser. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +10 à +15.
- **Cinq Désastres** : catastrophe mortelle. Tout ce que le personnage a entrepris ou tente d'entreprendre pour son Action échoue totalement et spectaculairement avec des conséquences importantes et durables : son matériel chéri se brise, il perd une possession importante, il se blesse gravement. S'il était dans une situation périlleuse, cinq Désastres peuvent signifier un accident mortel. À user avec parcimonie.

3- Les Ranges

Les **Ranges**, que nous avons évoqués plus haut, sont des jetons de décompte d'Augmentations Gratuites fournis par le principe des Exploits, qui permettent de tenir le compte de ces bonus.

Tout le monde, MJ et joueurs, démarre la séance de jeu avec un Range. 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.

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

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

Les joueurs ne peuvent avoir pour eux-mêmes qu'un seul Range de réserve ! Celui-ci disparaît quand il est utilisé et ne peut être régénéré qu'en transformant un Exploit réussi en Range de réserve. **Les Ranges 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 Range dépasse les cinq jetons. Les Ranges de réserve des joueurs ne comptent pas dans ce total.

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

Les Ranges ne peuvent pas être employés comme des effets spéciaux d'un Exploit, mais uniquement comme des bonus de +5 aux Tests. Bien entendu, ce bonus permet de tenter un Test avec des Exploits déclarés et en cas de réussite profiter des effets spéciaux des Exploits réussis.

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

GAGNER DES RANGES

- 1) Les Ranges se gagnent suite à l'échec d'un Exploit. Chaque Exploit échoué de la part d'un joueur devient un Range 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 Range sur le tas de réserve des joueurs (avec un maximum de 5)
- 2) Quand un joueur tente un test avec des Exploit, il peut transformer un Exploit en Range qu'il conserve en réserve personnelle. Le meneur de jeu ne peut transformer d'Exploit en Range de réserve.
- 3) Quand un joueur interprète un des désavantages ou des handicaps de son personnage, ou encore mets 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 Range à la Réserve commune des joueurs (avec un maximum de 5).

RESERVE COMMUNE

Tout joueur peut piocher dans la Réserve commune de Ranges commune et employer son Range de réserve quand il le souhaite. Cependant, il est impossible d'employer plus de cinq Ranges, comme on ne peut déclarer plus de cinq Exploits. Le bonus maximum possible en dépensant cinq Ranges est donc de +25 au Test et au jet de dé.

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

ECHANGER DES RANGES

Seules les joueurs peuvent échanger entre eux des Ranges, et ils ne peuvent échanger que leur unique Range de réserve à la condition que le joueur à qui ils donnent leur jeton n'ai lui-même aucun Range de réserve. Les Ranges de la Réserve commune restent accessibles à tous en permanence.

LES RANGES DU MJ

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

DEPENSER LES RANGES

On peut dépenser des Ranges pour obtenir les effets suivants :

- **Ajouter un +5 au prochain Test d'Action** : chaque Range représentant un bonus de +5 (comme expliqué ci-dessus)
- **Annuler l'effet spécial d'un Exploit, une Augmentation Gratuite (ou capacité de Légende, voire module Archétypes de Légende)** : En dépensant un Range, 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. Le Range annule l'effet spécial le temps d'une et unique Action seulement (par exemple, les Exploits du prochain coup porté). *Si on emploie le module archétypes de Légende : de nombreuses capacités de Légendes ne peuvent pas être annulés car elles sont permanentes ou d'origine matérielle.*
- **Annuler un Modificateur de situation** : En dépensant un Range, on annule, par exemple, les modificateurs de situation spéciale en combat ou en poursuite (mais pas les modificateurs de distance), les effets du froid, de la faim, de l'obscurité. Il faut dépenser un Range par Modificateur et cela quel que soit le niveau de difficulté du Modificateur. Le Range annule le modificateur le temps d'une et unique Action seulement.
- **Pour le MJ** : chaque Range du MJ peut être transformé quand il le souhaite en Désastre (voir Les Désastres P ...) au cout d'un Range 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 Ranges

Les Ranges en Réserve commune et les Ranges de réserve 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.

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

4- Les inspirations

Les Inspirations dépendent des Sphères du personnage et constituent une réserve personnelle de dépassement de soi. **Un point d'Inspiration dépensé fournit un d10 de plus à lancer au cours d'un Test d'Action.** Chaque Sphère fournit de 1 à 5 Inspirations, selon la table suivante :

Score de Sphère	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15
Inspiration	1	2	3	4	5

Les inspirations sont liées à leur Sphère et leurs Talents : on ne peut à priori dépenser des Inspirations Physiques pour des Actions sociales et inversement. Dans le moteur du système de jeu d'Openrange, la dépense d'Inspirations et leur usage ne sont soumis qu'à des contraintes

mécaniques de jeu. Mais selon les modules et les univers de jeu (*voire le module Sphères & Vertus*) cette dépense peut avoir des conséquences et des contrecoups.

DEPENSER DES INSPIRATIONS

L'emploi des Inspirations est contextuel, il se réfère à la nature de l'Action entreprise. Ce qui importe est pour quoi on en use ; c'est alors le contexte qui permet de décider quelle Inspiration est la plus adaptée. A priori, on ne peut jamais employer l'Inspiration d'une Sphère pour un Talent d'une autre Sphère. Mais si le contexte et la nature de l'Action le permettent, c'est tout à fait possible si le MJ l'accord.

On ne peut dépenser plus de trois points d'Inspiration à la fois. Quoi qu'il arrive, c'est le nombre maximum que l'on peut dépenser. Il est cependant rare d'en avoir autant à disposition.

On doit dépenser les Inspirations d'une même Sphère pour une même Action. On ne peut pas, pour un Test d'Action, dépenser des Inspirations de Sphères différentes. Par exemple, il est interdit de dépenser deux Inspirations de Physique et une de Mental pour s'assurer de pouvoir en employer trois d'un coup. **Cas particulier : on peut dépenser les Inspirations de n'importe quelles Sphères mélangées pour Activer un Atout.**

On en peut dépenser plus de trois points d'Inspiration par Tour de combat ou par Scène et ce quelle que soit la combinaison d'Inspirations des diverses Sphères dépensées.

ACTIVER UN ATOUT

Un Atout est un avantage social ou matériel dont l'effet peut être déclenché au besoin par le joueur en dépensant une Inspiration.

Activer un Atout demande toujours de payer des Inspirations pour cela. Selon le nombre payé pour l'activer, l'effet est différent. C'est à la création du personnage que chaque joueur choisit le ou les Atouts de son personnage et donc ce qui arrive quand il dépense des inspirations pour les activer.

On peut dépenser les Inspirations de n'importe quelles Sphères mélangées pour Activer un Atout.

SACRIFIER DES INSPIRATIONS

On peut sacrifier une Inspiration pour échapper à la mort. Celle-ci disparaît à jamais de la réserve du personnage. Ce dernier est en vie, mais n'a plus une case de blessure, il est en Niveau de Santé Fatal et doit en suivre les conséquences et règles détaillées au chapitre « dégâts, soins & détresse, P... ». N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée pour échapper à la mort.

Optionnel : **On peut sacrifier une Inspiration pour permettre à un autre personnage d'un joueur (et uniquement d'un joueur présent à la table de jeu) d'échapper à la mort** selon les mêmes conditions que décrites plus haut.

CONTRECOUP DES INSPIRATIONS

Dans le corps du système de jeu Openrange, il n'y a pas de contrecoup à dépenser des Inspirations. Mais cette option, qui apparaît dans des modules (*voire le module Sphères & Vertus*) et certain univers, comme celui des *Chants de Loss*, peut affecter le moral du personnage, s'il emploie une ou des Inspirations à contrario de ses règles éthiques ou de sa Motivation profonde. Si vous voulez appliquer la base de cette mécanique, elle veut que pour une Inspiration dépensée à contrario de ses convictions, de sa morale ou de sa Motivation, le personnage subisse 1d10 de dégâts à ses points de Moral.

5- Les Sphères

Les Sphères sont abordés en détail dans le chapitre Création des personnages. **Elles sont notées de 1 à 10. Les Talents dépendent des sphères dont ils font partie.**

Les Sphères sont les trois traits principaux du personnage et définissent la base de toutes ses capacités. Elles sont employées le plus souvent en conjonction avec des Talents et servent de base pour connaître les points de vie et les points de moral du personnage.

Le **Social** régit toutes les Actions sociales, que ce soit la négociation, le commandement, la séduction, la représentation, les arts et le mensonge.

Le **Physique** régit toutes les Actions physiques, que ce soit la force, l'endurance, la vitesse, la souplesse, la discrétion et la plupart des capacités sportives.

Le **Mental** régit toutes les Actions mentales, y compris les perceptions, la réflexion, l'analyse, l'apprentissage, la force de volonté et l'ensemble des activités d'ordre intellectuelle.

Le module *Sphères & Traits* introduit une diversité des caractéristiques des personnages, chaque Sphère donnant lieu à deux Traits liés, qui sont alors employés en addition des Talents.

Il existe une quatrième Sphère, le Spirituel. Celle-ci n'est utile que si on introduit le module *Magie & Psis*.

6- Les talents & les Expertises

Un Talent dans Openrange regroupe, sous forme de verbe, une somme d'Actions similaires possibles. Ainsi le talent *Discuter* peut aussi bien concerner la séduction, que la négociation ou le marchandage ; le talent *Bouger* concernera tout ce qui s'apparente aux activités physiques, aux sports et aux épreuves liés à la condition physique ; enfin, *Savoir* est le talent qui parle de la culture en général, et qui concerne aussi bien les sciences et les techniques que le savoir populaire ou historique.

Un talent est noté de 1 à 10, est lié à une Sphère et coûte plus cher à la création, puis par la suite en XP, à développer, qu'une Expertise.

Ainsi, le nombre de talents possibles est réduit à une très courte liste : l'objectif est de rendre inutile la création de nouveaux talents supplémentaires. Mais le nom des Talents peut changer et certains univers faire appel à des

Talents génériques nécessaires non prévus dans cette liste. Ce qui permet de diversifier les talents, compétences et connaissances des personnages, ce sont les Expertises, dont nous abordons le principe plus bas.

Encart : tout ce qui concerne la magie et les pouvoirs psis est géré par le Module « Magie & Psis » qui introduit une 4^{ème} Sphère et ses spécificités. Ce cas n'est pas abordé ici.

Chaque talent est lié à une Sphère, comme on peut le constater ci-dessous. Il y a donc cinq talents par Sphère pour un total de 15 talents.

SOCIAL	PHYSIQUE	MENTAL
Créer	Bouger	Observer
Discuter	Combattre	Rechercher
Interpréter	Conduire	Réparer
Manipuler	Dissimuler	Savoir
Menacer	Tirer	Soigner

LES EXPERTISES

Les Expertises sont des domaines de compétence, savoir-faire, connaissances et talents précis, qui interviennent quand, en contexte, une Expertise peut s'appliquer à un Talent.

Exemple : l'expertise *Voiture* s'applique de toute évidence au *Talent Conduire*, mais peut s'appliquer au *Talent Réparer*. Et si le personnage discute histoire des voitures, elle peut s'appliquer au *Talent Savoir* ou pourquoi pas au *Talent Discuter* s'il s'agit de paraître convaincant !

Les Expertises ne sont donc pas liées à un Talent. Elles s'appliquent contextuellement. Au joueur d'en faire bon usage, au meneur de jeu de déclarer si l'Expertise déclarée pour un Test de Talent s'applique ou pas. **Une Expertise ne peut s'appliquer qu'aux Talents** : si vous ne savez pas le talent *Bouger*, votre Expertise *Athlétisme* ne peut s'appliquer à votre Sphère *Physique* seule.

Une Expertise est notée de 1 à 5, s'applique selon le contexte, mais ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1.

Le combat

À un moment ou un autre, les joueurs vont se retrouver face à des gens ou des créatures aux intentions hostiles et, pour résumer, il y aura combat. La philosophie générale du combat dans Openrange est que cela va vite, que c'est mortel, mais les joueurs étant des héros, ils tendent toujours à avoir un certain avantage sur la moyenne de leurs adversaires.

- **Les Sbires** sont une adversité faible, qui vient en nombre, tombe comme des mouches, mais représente tout de même un danger potentiel. Les règles propres aux Sbires sont détaillées plus loin.
- **Les Adversaires** sont une opposition sérieuse aux PJ. Ils sont leur équivalent en capacités et en performances ; ils peuvent être bien plus puissants, mais aussi plus faibles. Ils suivent exactement les mêmes règles de combat que les PJ et disposent eux aussi d'Inspirations.

La plupart du temps, les PJ se battront contre des spadassins de bas-étage, des porte-flingues, des hordes de pirates ou de droïdes, ou encore des meutes d'animaux hurlants. Ce sont des **sbires** : peu importe finalement leurs capacités personnelles, leur rôle est de donner du fil à retordre et de l'action aux péripéties des PJ. La seule réelle force des sbires est leur nombre et les vaincre n'est jamais trop ardu. Les **Adversaires**, quant à eux des créatures réellement dangereuses ou des êtres humains aux capacités expertes qui ont un nom, souvent une histoire et un rôle complet à jouer dans l'intrigue. Ils disposent des mêmes chances de rester en vie que les PJ et ils peuvent être mortels, même individuellement.

Le combat dans Openrange est héroïque et rapide. Mais il est aussi mortel. Il exige d'être imaginatif, audacieux et de prendre des risques, on ne veut pas finir le nez dans la poussière. Les pages qui suivent vont en détailler toute la mécanique.

GLOSSAIRE DES TERMES DE COMBAT

- **Action** : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action.
- **Action de combat** : toute Action entreprise spécifiquement au sein d'un tour de Combat. Elle obéit en général aux mêmes règles que les Actions, mais avec des contraintes et effets spécifiques au Combat.
- **Test** : quand on veut savoir si on réussit une Action ou pas, on lance un dé à 10 faces auquel on ajoute Sphère+Talent+Expertise. Ce jet de dé se nomme un Test.
- **Adversaire** : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action ; c'est un Adversaire. . Désigne aussi le nom des antagonistes puissants dans Openrange, par opposition aux Sbires.
- **Sbire** : adversaire peu puissant et présent en masse qui obéit à des règles différentes de l'adversité classique pour refléter sa fragilité. Tombe comme des mouches, mais peut être redoutable en groupes.
- **Tour de Combat** : la mesure du temps en combat, le temps imparti ou chaque protagoniste doit dépenser tous ses PA pour agir dans le tour.
- **Unité de Distance** : la mesure de l'espacement entre des poursuivants dans le Combat en Mouvement. C'est une mesure floue et cinématographique.

- **Sphère** : caractéristique principale d'un personnage, Physique, Social, Mental, noté de 1 à 10. P. XX
- **Talent** : compétence ou Connaissance du personnage dépendant d'une Sphère. Les Talents sont toujours des verbes. Ils sont notés de 1 à 10.
- **Expertise** : compétence ou Connaissance complémentaire d'un Talent et qui s'y additionne quand l'Expertise peut s'y appliquer en cas d'une Action. Elle est notée de 1 à 5.
- **Archétype** : les archétypes de héros des personnage d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions.
- **Augmentation Gratuite** : l'avantage fourni avant tout par les Archétypes, mais qui peuvent l'être par l'entremise des jetons de Range et certains objets ou effets et permettent de réussir des Exploits.
- **Range** : des jetons d'Augmentation Gratuites, issus des conséquences des réussites et échecs des Exploits, qui peuvent être conservés pour des utilisations ultérieures, employés en commun, ou même échangés entre joueurs.
- **Exploit** : tentative d'obtenir une réussite de meilleure qualité ou un effet spécial en échange d'une augmentation de la Difficulté de l'action. P. XX
- **Difficulté** : la moyenne de difficulté dans Openrange est un 15 à atteindre. Elle varie rarement, sauf si un personnage tente un Exploit.
- **Désastre** : un des effets courants, issus des Exploits ratés par un personnage. Seul le meneur de jeu peut déclencher des Désastres, à la place de la transformation des Exploits ratés du personnage en Range que pourra employer l'adversité.
- **Points de Santé (PS)** : jauge de l'état de santé du personnage. P. XX
- **Points de Moral (PM)** : jauge de l'état de moral du personnage. P. XX
- **Frappe** : bonus aux dégâts du personnage, qui dépend de sa Sphère physique. P. XX
- **Vitesse** : bonus d'action du personnage, employé en situation de combat et qui dépend de ses talents P. XX
- **Inspiration** : réserve de dés pouvant être utiliser pour lancer plus d'1d10 pour une action.

L'Action de Combat

La manière dont se résout une Action de Combat est simple. Pour vous faciliter la tâche, avant de parler de la mesure du temps en combat et de la manière dont elle influence le nombre d'Actions possibles par un personnage et l'ordre de qui agit quand, nous vous détaillons les bases des Tests d'Action et de leur résolution en combat en ~~huit~~ quatre points ci-dessous.

Encart : la Difficulté par défaut à atteindre en combat est toujours de 15, mais peut varier selon divers modificateurs. Ces derniers sont décrits, plus loin, aux chapitres Modificateurs de combat au contact et Modificateurs de combat à distance.

La Difficulté d'un Test en Combat est de 15 + Modificateurs de combat

La Difficulté du Test en Combat pour l'attaquant augmente de 5 pour chaque Exploit qu'il déclare jusqu'à un maximum de 5 Exploits.

La Difficulté du Test pour le défenseur est celle de l'attaquant. Le défenseur peut déclarer des Exploits jusqu'à un maximum de 5. Cela augmente la Difficulté de son Test en Combat.

L'attaquant fait un Test de Sphère + Talent +Expertise+ 1d10 contre une Difficulté de 15 + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.

Le défenseur fait un Test de Sphère + Talent +Expertise+ 1d10 contre la Difficulté de l'attaquant + Modificateurs de Combat + Exploits déclarés.

L'attaquant réussit son Test, le défenseur échoue le sien : l'attaque réussie.

L'attaquant réussit son Test, le défenseur réussit le sien : l'attaque échoue.

Le défenseur réussit partiellement : le Test n'atteint pas la Difficulté, mais atteint ou dépasse 20, il annule un Exploit de l'attaquant pour chaque palier de 5 à son test réussi à partir de 20.

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

Application des dégâts suite à une attaque réussie : Les dégâts sont toujours égaux à 1d10 + score du Talent employé. Ces derniers déterminent le nombre de PS perdu.

Les armes ne rajoutent aucun bonus aux dégâts, sauf quand elles sont spéciales (armes signées, armées uniques, armes explosives ou anti-véhiculaires, etc). Dans Openrange, ce qui importe est le talent et la manière de se battre, pas la puissance des armes.

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

Encart : et la force alors ? la force, la puissance physique, est comprise dans le système de jeu, puisque plus on a de Sphère de Physique, plus on peut faire de haut score de Test d'Action, et donc prendre de risques pour faire des Exploits pour, par exemple, faire plus de dommages.

Le temps en combat

Dans Openrange, on mesure le temps de manière cinématographique. Le temps en combat obéit à une graduation différente et plus précise. Tout y va vite et s'enchaîne sans temps mort et parfois les Actions sont même simultanées. Avant d'expliquer comment est géré le temps en combat, rappelons ici les unités de temps dans les règles :

Le Tour de combat : une durée comprise entre 3 et 30 secondes, durant laquelle les choses vont vite et dans une situation critique. Quand tous les protagonistes d'un combat ont épuisé toutes leurs Actions, le tour de combat s'arrête et on passe alors au tour suivant. **Un Tour de Combat dure tant que les Protagonistes qui y participent n'ont pas dépensé leur Action Complexe.**

La Séquence : une Séquence mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat. En général, un combat rapide ne dure qu'une Séquence, mais les batailles épiques remplissent toute une Scène, voire plus. **On considère par défaut qu'une Séquence dure 10 Tours de Combat.**

La Scène : la Scène est le moment le plus long de toute forme de combat. Un combat, son engagement et son dénouement forment le plus souvent une Scène, sauf pour des combats rapides. **On considère qu'une Scène inclue autant de Séquences que nécessaire pour parvenir au terme du combat.**

Déroulement du Tour de Combat

Lors d'un combat, les protagonistes peuvent accomplir toutes sortes d'actions allant de frapper l'adversaire à soigner un allié en passant par essayer d'ouvrir une porte verrouillée ou réparer un véhicule.

Afin que le combat soit rythmé, on considère deux types d'actions : les actions simples et les actions complexes.

- **Les Actions Simples** sont celles qui prennent peu de temps et ne demande pas de concentration du personnage. Par exemple donner un ordre, appuyer sur un bouton ou ramasser une arme.
- **Les Actions Complexes** demandent au personnage de se focaliser sur leur action, comme donner un coup, utiliser un ordinateur ou déverrouiller une porte.

Porter un coup est toujours une Action complexe.

Parer ou esquiver est toujours une Action Simple.

Lors de son tour, chaque protagoniste peut effectuer une action complexe et une action simple ou trois actions simples. Ainsi, un protagoniste peut décider de ramasser une arme et de tirer ou de ramasser l'arme, se mettre à couvert et crier à ses ennemis de se rendre.

INITIATIVE

Au début du combat (ou au début de chaque round si le MJ le souhaite) il est nécessaire de déterminer l'initiative de chaque protagoniste. **Pour déterminer l'initiative d'un protagoniste, celui-ci lance "Physique" + "Bouger" + 1d10.**

Une fois toutes les initiatives déterminées, le MJ classe les protagonistes dans l'ordre décroissant d'initiative. Cela donne l'ordre dans lesquels les actions seront résolues. Si deux protagonistes ont la même initiative, l'avantage va toujours au joueurs. S'il s'agit de deux joueurs ou de deux PNJ, leurs actions sont simultanées.

ANNONCE

Dans l'ordre croissant de l'initiative, chaque protagoniste annonce ce qu'il compte faire comme action. Ainsi, les plus rapides peuvent s'adapter aux actions des plus lents. La phase d'annonce ne doit pas être vue comme quelque chose de bloquant, mais plutôt comme une occasion de décrire le combat avant de déterminer le résultat des actions de chacun.

RESOLUTION

Une fois que tous les protagonistes ont annoncé leurs actions, la résolution se fait dans l'ordre décroissant d'initiative, c'est à dire le plus haut score au plus faible.

ENTRER DANS UN COMBAT EN COURS

Si un combat a lieu et qu'on veut y participer alors qu'il a commencé, **on ne peut y agir qu'au Tour de Combat suivant celui dans lequel on entre en combat**. Mais si on a assisté au combat en cours, on profite d'un **bonus de + 2 au total d'Initiative**. Ce bonus n'est pris en compte que si le personnage voit le combat et a pu assister à au moins le dernier Tour de Combat avant d'y entrer.

SE PREPARER AU COMBAT

Si un personnage est prêt au combat au début d'un tour de combat, c'est-à-dire armes en main, et en position d'agir immédiatement, il dispose d'un +2 au **total d'Initiative**.

Le combat au contact

Le combat au contact concerne tout ce qui se gère dans une bagarre, une lutte sans armes ou un combat engagé avec des armes de contact, comme des sabres, des haches ou des gourdins.

Le combat ne se passe jamais dans les conditions qu'on veut. Les modificateurs suivants reflètent cette règle d'or de la guerre. Ils s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat et ces modificateurs s'additionnent à la Difficulté de base de tout combat comme expliqué plus haut. Parfois, certains modificateurs sont avantageux et s'additionnent alors au jet de dé du Test d'Action en combat du personnage.

MODIFICATEURS DE COMBAT AU CONTACT

Diff : s'additionne à la Difficulté de Combat

- **Combattre dans l'obscurité ou aveuglé** : Diff +10
- **Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...)** : Diff +5
- **Combattre à terre, allongé ou tombé** : Diff +10
- **Attaquer avec sa main non dominante** : Un personnage peut attaquer avec sa main non dominante, par exemple la gauche parce qu'il est droitier, en subissant une Diff +5 à son Talent de Combat.
- **Adversaire abrité derrière un obstacle** : si l'adversaire combat, c'est qu'il n'est pas totalement caché par l'obstacle : Diff +10
- **Combattre en surnombre** : Diff +5 à partir de 3 adversaires entourant le personnage. Quel que soit le nombre d'assaillants autour d'un personnage, il ne peut subir les attaques de plus de 5 adversaires à la fois. Cette Difficulté n'affecte pas la parade ou l'esquive.

Bonus : s'additionne au Test d'Action en combat du personnage.

- **Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre) :** Bonus +5
- **Frapper un homme à terre :** Bonus +10
- **Attaquer un adversaire de dos ou surpris :** Bonus +5. L'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris.

L'ESQUIVE ET LA PARADE

Parer ou esquiver suit la même mécanique de base : **Test de Combattre (pour parer) ou Bouger (pour esquiver)**. (**Sphère + Talent concerné+ Expertise +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. L'esquive est alors, pour faire simple, se jeter de côté, au sol ou derrière un abri pour ne pas se faire percer la peau. 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. Par contre, on peut se servir d'un bouclier assez grand pour cet usage comme abri contre des tirs dont on ignore la provenance (voire règles du Combat à Distance, plus loin).

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.

Les Effets Spéciaux en Combat de mêlée

Les effets avec un * (un astérisque) sont des Effets Spéciaux qui peuvent être cumulés.

AVEC UN EXPLOIT

Assaut*: ajoute 1d10 aux dégâts. Peut être pris plusieurs fois.

Esquive totale : Le personnage oblige ses adversaires devoir faire un Test contre Diff 20 (et plus 15) pour le toucher pour la durée du tour et jusqu'à la prochaine Action Complexe (incluse) du joueur.

Mur défensif : applicable seulement avec un bouclier, en parant. Le personnage oblige ses adversaires devoir faire un Test contre Diff 20 (et plus 15) pour le toucher pour la durée du tour et jusqu'à la prochaine Action Complexe (incluse) du joueur.

Feinter : Permet au joueur de gagner un +5 à ses Test contre l'adversaire ciblé par la Feinte, pour la durée du tour et jusqu'à la prochaine Action Complexe (incluse) du joueur.

Prendre l'avantage* : Permet de gagner un Exploit gratuit qui peut être conservé et employé n'importe quand pour la durée du tour et jusqu'à la prochaine Action Complexe (incluse) du joueur.

Protéger : Donne un bonus de +5 à la prochaine Parade ou Esquive d'un allié proche n'ayant pas encore agi, pour la durée du tour et jusqu'à la prochaine Action Complexe (incluse) du joueur.

Viser un membre : 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. Taper sur le crâne peut étourdir, frapper à la poitrine peut couper le souffle. 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 personnage fait un seul jet d'attaque, les dégâts sont, eux, appliqués deux fois.

Moulinet : 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, comme des sabres, des épées, ou des armes à deux mains. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3). Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affectent toutes les cibles.

Renverser son adversaire : 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, perd sa prochaine action complexe et devra se relever à son action suivante.

Viser une zone précise du corps : Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu, mais ne peuvent pas provoquer de blessure mortelle. Cependant, frapper au nez ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant et obliger 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 : si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens : il ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et doit dépenser une Action simple pour ramasser son arme. 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 : 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 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. 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). Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les qui affectent toutes les cibles.

AVEC CINQ EXPLOITS

Tuer net (un être humain ou de taille humaine) : applicable sur une attaque. Aussi simple que ça et aussi mortel ; 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 PS, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible.

Le combat à distance

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. On peut éviter (ou même parer avec un bouclier) une attaque à distance à la condition de la voir. Mais si on ne peut pas voir l'assaillant ou savoir d'où arrive l'attaque, on ne peut l'éviter.

LA DISTANCE DE TIR

Pour tirer sur une cible, on fait un **Test de Physique+Tirer+Expertise+1d10**. La difficulté du test dépend aussi de l'arme utilisée, qui conditionne la portée de tir.

et de la taille de la cible. Pour faire simple : pour toucher une cible de taille humaine à la distance de tir moyenne de l'arme, il faut faire 15.

Voici la distance de tir moyenne et maximale de certaines catégories d'armes. La portée maximale est celle où l'on considère qu'au delà, il n'est plus possible de toucher une cible en situation de combat :

- 5-10 : couteau de combat, hache de jet, shuriken
- 10-20 mètres : arme de poing, fronde, javelot
- 20-50 mètres : arc court, lance-pierre moderne, fusil antique.
- 50-100 mètres : arc long, arbalète
- 100-150 mètres : fusil moderne, arbalète de guerre
- 200-300 mètres : Fusils de précision, lance-projectile

MODIFICATEURS DE COMBAT A DISTANCE

Tous les autres modificateurs de Combat au Contact s'appliquent au combat à distance. Voici ceux spécifiques à celui-ci :

- La cible n'est pas consciente d'être visée : -5
- La cible est au delà de la portée moyenne (jusqu'à 2 fois) : +5
- La cible est en dessous de la portée moyenne (jusqu'à 2m) : -5
- La cible est à "bout portant" (1 à 2 mètres, pas valable pour les arcs) : -10
- La cible est à "bout touchant" (moins d'1 mètre) : réussite automatique.
- La cible est partiellement à couvert : +5
- La cible se déplace en courant : +5
- Le tireur est à couvert : +5
- La visibilité est mauvaise (brume, pluie, obscurité) : +5

Viser en étant hors combat : Bonus de +10. Il est inutile de viser plus longtemps, cela ne fournit aucun bonus supplémentaire. On considère qu'un tireur embusqué ayant tout son temps, y passant plus d'un Tour de Combat et se trouvant hors combat gagne toujours +10 à son prochain Test de tir.

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

Assaut : ajoute 1d10 aux dégâts. Peut être pris plusieurs fois.

Viser un membre : 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. Taper sur le crâne peut étourdir, frapper à la poitrine peut couper le souffle. 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 personnage fait un seul jet d'attaque, les dégâts sont, eux, appliqués deux fois.

Rafale contrôlée : Permet de tirer sur plusieurs cibles à la fois, à la condition qu'elles soient proches du personnage et que l'arme soit capable de tirer en rafale. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3). Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affectent toutes les cibles.

Tir de barrage : Le personnage qui réussit cet Exploit oblige ses adversaires à faire un test de Moral diff (20+Exploits supplémentaires) pour rester combattifs ou, si ledit test est un échec, les oblige à se mettre à couvert jusqu'au prochain round. Il n'inflige aucun dégât, mais peut ajouter des Exploits pour rendre plus dur de réussir le Test de Moral.

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 et armes à feu/technologiques. 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 : si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens : il ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat et doit dépenser une Action simple pour ramasser son arme. 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. Permet de tirer sur plusieurs cibles à la fois, à la condition qu'elles soient proches du personnage et que l'arme soit capable de tirer en rafale. Le

personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 5) s'il réussit son Test. Il peut ajouter des Exploits pour augmenter les dégâts (voire plus haut) qui affectent toutes les cibles. Avec cinq Exploits

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

Les explosions et éclaboussures

Les grenades, bouteilles d'acide, tonneaux incendiaires et autres explosifs sont considérés comme des armes jetées en faisant un Test (**Physique+Tirer**). La Difficulté suit les mêmes règles que le Combat à distance. Si le test est réussi, l'arme tombe à peu près à l'endroit voulu. Mais ce type d'objet explosant ou projetant son contenu en éclaboussures obéit à deux règles particulières :

- **Test réussi avec Exploits ou non** : l'objet tombe et éclate à l'endroit voulu, projetant son contenu dans la zone d'effet décrite au chapitre équipement. Un Test de Parade (bouclier) ou d'Esquive réussi ne fait que diviser les dégâts subis par 2. Pour annuler les dégâts de ce type d'armes, il faut être hors de portée ou totalement à couvert.
- **Test échoué sans Exploits** : le lanceur rate son coup, l'objet explose sans toucher ses cibles, les effets dépendent alors du contexte dans lequel l'objet a été employé.
- **Test échoué avec Exploits** : si le MJ transforme les Exploits échoués en Désastres, il est possible que l'objet explose à portée de dégâts du lanceur, qui devra alors tenter d'esquiver pour ne pas subir les dégâts de sa propre arme.

Les Spires en combat

Les sbires obéissent, comme nous en avons parlé ci-dessus, à quelques règles particulières. Ils n'ont aucun point d'Inspiration et pas de capacité des Archétypes. Quels qu'ils soient, ils n'ont que 10 Niveaux de Santé et pas de blessures légères, graves, etc. Enfin, quand un PJ affronte des sbires, il peut les vaincre sans avoir besoin de jeter de dés de dégâts.

Dès lors qu'un PJ (mais aussi un Adversaire PNJ) tente et réussit un Exploit à son Test d'Action de combat avec une arme contre un Spire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors de combat ou mort.

Quelques points à retenir :

- Quels que soient les Exploits tentés et réussis, **un personnage ne peut abattre qu'un sbire à la fois**, sauf en tentant des Exploits d'attaque multiple, comme l'attaque à deux armes ou le moulinet.
- Quels que soient les dommages que fera le personnage en touchant un sbire, ceux-ci n'affectent que le sbire touché, les dommages surnuméraires n'affecteront pas d'autres sbires.
- Ce qui s'applique aux personnages-joueurs s'applique aux **Protagonistes**. Ainsi, si des personnages-joueurs louent les services de mercenaires moyens, et les envoient sur un PNJ **Protagoniste**, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.

Les dégâts des armes et les blessures

Dans Openrange, dans la plupart des cas, les dégâts des armes dépendent totalement de qui les utilise. **Toute attaque cause des dégâts égaux à : 1d10+score du Talent employé pour l'attaque.** Selon les exploits tentés et réussis par l'attaquant, les dégâts peuvent être de plusieurs d10.

Une armure ou une protection retire une certaine quantité de dégâts qui sont soustraits du total. Ce qui reste est la quantité de Points de Santé que perds la cible. Cette somme est soustraite des Points de Santé Léger, puis Sérieux, puis Grave, puis Fatal, dans cet ordre. Ainsi, un personnage ayant 6 points de Santé Léger et subissant 8 points de dégâts perdra tous ses points de Santé Léger, et deux points de Santé Sérieux.

Certaines armes peuvent des modificateurs et des bonus de dégâts spécifiques, comme les Armes Signées, les armes explosives, incendiaires, les gazs et les acides, les armes anti-véhiculaires. D'autres cas seront traités dans des modules futurs.

EFFETS DES BLESSURES

- **Points de Santé Léger perdus :** des bleus et des égratignures, plus de peur que de mal. **Pas d'effet en jeu.**
- **Points de Santé Sérieux perdus :** des plaies ouvertes et des lésions musculaires et osseuses sans trop de gravité, mais handicapantes. **-2 à tous les Tests Physiques.**
- **Points de Santé Grave :** des hémorragies, des lésions organiques ou osseuses plutôt sévères, mais pas mortelles : **-5 à tous les Tests Physiques.**
- **Points de santé Fatales :** des lésions très graves et des atteintes critiques aux organes vitaux, la vie du personnage est en danger s'il n'est pas soigné. **-10 à tous les Tests Physiques.**

RÉCUPÉRER DE SES BLESSURES

Les blessures Légères et Sérieuses se récupèrent d'elle-même, il suffit de repos et de temps. Par contre, les blessures Graves et Fatales ne se soigneront jamais sans l'intervention de soins appropriés et adaptés, sans compter du repos. Pour récupérer de Blessures Légères, il faut tout d'abord récupérer de Blessures sérieuses, et ainsi de suite.

- **Blessures Légères :** les blessures légères se récupèrent au rythme de Physique, par scène.
- **Blessures sérieuses :** les blessures sérieuses se récupèrent au rythme de Physique, par jour.
- **Blessures Graves :** les blessures graves se récupèrent au rythme de Physique, par jour de repos, mais uniquement si un Test de Soigner a été effectué et réussi (voir plus bas). Le personnage ne peut entreprendre de voyage ou d'activités physiques s'il veut récupérer.
- **Blessures Critiques :** les blessures graves se récupèrent au rythme de Physique, par jour de repos complet, mais uniquement si un Test de Soigner a été effectué et réussi (voir plus bas). Le personnage ne peut entreprendre de voyage et doit garder le lit s'il veut récupérer.

Un personnage dans un milieu hospitalier ou entouré de bons soins récupère plus vite : Physique +2 au lieu de Physique. On peut imaginer qu'un hôpital ultra-moderne et efficace peut permettre un +3.

SOIGNER DES BLESSURES

Soigner une blessure dépend de sa gravité et fait intervenir une complexité qui dépend du contexte et des moyens à disposition du soigneur. On ne peut faire qu'un Test de soin réussi par niveau de blessure (un pour Critique, un pour Grave, un pour Sérieux, un pour Léger). Une fois un Test de Soigner réussi pour un personnage, on ne peut faire d'autre Test pour un niveau de blessure qu'après une journée :

- **Blessures Légères** : Test de Soigner diff 15, permet de soigner 1d10 Points de Santé. Chaque Exploit réussi rajoute 1d10.
- **Blessures sérieuses** : Test de Soigner diff 20, permet de soigner 1d10 Points de Santé. Chaque Exploit réussi rajoute 1d10.
- **Blessures Graves** : Test de Soigner diff 25, permet de soigner 1d10 Points de Santé. Chaque Exploit réussi rajoute 1d10.
- **Blessures Critiques** : Test de Soigner diff 30, permet de soigner 1d10 Points de Santé. Chaque Exploit réussi rajoute 1d10.

Rater un Test de Soin provoque des dommages de 1d10, plus 1d10 par Exploit tenté et échoué.

Modificateurs de soin :

- Soigner sans trousse de soin en improvisant : -5
- Soigner avec un matériel sommaire : +0
- Soigner dans une tente de chirurgie de campagne : +5
- Soigner dans un hôpital ou équivalent : +10
- Soigner dans un hôpital ultra-moderne ou efficace : +15

LAMORT

La mort survient quand le personnage a perdu tous ses Points de Santé. Dès lors, il ne peut théoriquement pas être sauvé, sauf en sacrifiant une Inspiration, mais le MJ peut considérer qu'un Test de Soigner diff 35 permet de garder le personnage en vie... dès lors, il faudra le soigner, selon les étapes citées plus haut.

Annexe : la feuille de personnage
