Qu'est-ce qu'Openrange ?

Openrange est le jeu de rôle des séries et des films d'actions créé par Axelle Bouet, Alysia Lorétan 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 les péripéties de Firefly et du Cinquième Élément, alors, vous allez apprécier Openrange.

Openrange sera distribué en version numérique en licence Creative Commons ([Attribution / Pas d'Utilisation Commerciale / Partage dans les mêmes conditions](#)), d'où 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, voir élémentaire. En comprendre le moteur du jeu et ses possibilités prends cinq minutes, créer un personnage n'en prends guère plus dix techniquement et, enfin, en comprendre les subtilités et les caractères originaux vous en demandera cinq de plus. Une fois compris le moteur de jeu et la création des personnages, il est alors très aisé d'intégrer les modules de son choix. Mais on peut aussi totalement se passer de ces modules, Openrange est fait pour fonctionner de lui-même !

Les modules sont des mécaniques de jeu développées et enrichies permettant véritablement de créer, à sa propre sauce et sa cuisine, le niveau de richesse et de complexité de son Openrange. Ces modules sont classés selon leur influence sur le système, leur intérêt sur le plaisir de jeu, leur complexité. On peut citer parmi les modules les Traits supplémentaires, l'Initiative Continue, Les Sphères influençant l'interprétation, les Avantages et Défauts, la Légende évolutive, les Motivations, le Combat étendu, la Magie et les psioniques, etc...

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 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.

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'Incrévable (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 !

La Création des personnages

Un personnage d'Openrange incarné par un joueur est un héros. C'est ce terme qui va revenir le plus souvent par la suite et pour cause, puisque jouer un héros d'aventures et d'action est le but du système Openrange. La création d'un héros à Openrange est rapide et ne prend pas plus de quinze à vingt minutes, si on excepte les modules supplémentaires employés par le meneur de jeu ainsi que le temps de réflexion en amont, de la part du joueur, pour imaginer son concept.

Un héros 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 héros dans les aventures qu'il va vivre. En plus de fournir quelques talents propres au rôle du héros, il donne surtout, pour avantage principal, un Exploit Gratuit, dans le talent de prédilection qui le représente le plus. Ainsi, le « Pistoler » , l'as des armes à feu, aura toujours un Exploit Gratuit au Talent « Tirer », quoi qu'il arrive, quand « l'Infiltrateur », l'expert en intrusion et sécurité, aura toujours un Exploit Gratuit au Talent « Rechercher ».

Les Archétypes n'imposent pas de scores de Sphère minimaux (voire plus loin : les Sphères) ; on peut très bien jouer un « Increvable », le héros qui se relève de tout et résiste aux pires coups, avec une Sphère de Physique faible et de Sociale forte. Mais, bien sûr, chaque Archétype fournissant un Exploit Gratuit dans un talent particulier lié à une Sphère, il est plus avantageux de la privilégier ; cette Sphère est indiquée dans la description de chaque Archétype.

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. Enfin, il y aura aussi des modules pour une gestion des blessures et dégâts moins héroïque et plus réaliste, sans oublier des modules sur la magie.

Voici les étapes de création de votre héros 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 héros.
- 3- **Choisir l'Archétype** : dans quels talents votre héros se distingue particulièrement et quels sont ses avantages ?
- 4- **Choisir le Chemin de Vie** : la jeunesse et les métiers de votre héros, qui vont définir ses Talents et Expertises OU répartir un certain nombre de Talents et Expertises librement.
- 5- **Choisir ses Atouts** : les avantages sociaux et matériels de votre héros.
- 6- **Dépenser ses points bonus** : augmenter des Sphère, des Talents, acheter des Expertises ou des Atouts du héros, y compris des Liens entre les personnages, à la convenance du joueur.
- 7- **Finaliser le personnage** : connaître ses niveaux de Santé, d'Aplomb, de Sang-froid, sa vitesse, 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. Il 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 créé par les joueurs est unique. Dans Openrange, il n'y a pas d'univers prédéfini. Notre seule référence, qui sera notre norme par défaut pour le reste de l'explication du système de jeu, est celle d'aventures héroïques d'action dans un monde contemporain ; par exemple *L'arme fatale (films et série)*, *Person of Interest*, *Hawaii 5.0*.

C'est donc au meneur de jeu, et aussi aux joueurs, qui ont leur mot à dire, de définir et créer cet univers. Les univers n'ont pas les mêmes règles internes : selon leur souci de coller ou non à la réalité, ou leur décor (contemporain, fantasy, science-fiction) 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 aux *agents de la FMI* de la série des films *Mission Impossible*. Ces héros ne sont pas du tout à la même échelle, car l'univers de leurs aventures et les protagonistes qu'on y croise ne sont pas à la même échelle.

Avant toute chose, le meneur de jeu doit définir pour sa campagne le *Niveau d'Héroïsme* de ses aventures. Il conditionne ainsi les moyens, la puissance et les capacités des héros qu'on va y créer, en premier lieu ceux des joueurs, bien sûr. On reparlera du niveau d'héroïsme en détail dans la partie conseils de jeux, dédiée aux meneurs de jeu, 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 héros débutent avec des capacités et des moyens justes 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 d'aventures.

Exemples : X-files, Les Experts (CSI), NCIS, L'Armée des 12 Singes, Willow.

- Points de Sphères : 7
- Points bonus : 8

Héros de séries d'action

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

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 un.

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 héros 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 5e Élément, Kill Bill, Pirates des Caraïbes, Star Wars, Harry Potter, Sherlock Holmes (les films), Mission Impossible (les films).

- Points de Sphères : 10
- Points bonus : 14

Super-héros :

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

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

Exemples : Matrix, Batman The Dark Knight, 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 pts de bonus à employer.

Étape 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 prévu 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'Élu 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 au 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 quelques mots, 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 soi 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'autres 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'Élu** : désigné par le sort, des présages ou un concours de circonstances, l'Élu 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 va lui attirer sans doute quelques péripéties !

Étape 2 : les Sphères

Les Sphères sont les trois traits principaux du héros 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 volonté, les perceptions et les capacités intellectuelles. Les Sphères sont employées le plus souvent en conjonction avec des Talents mais interviennent dans les Inspirations, la Santé, l'Aplomb, etc.

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 est typique d'un individu timide, réservé, ou au contraire d'une personne égocentrique ou colérique qui fait fuir son entourage. Un Social élevé 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 est celui d'un individu fragile, collectionnant les ennuis de santé ou simplement trop jeune ou trop vieux. Un Physique élevé 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 intellectuelles.

Un Mental faible 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 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 sera abordée dans un module complet sur la magie : 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 (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.

Échelle 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-norme 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.

Étape 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 films d'action. Il y a toujours un baratineur expert, un as de la baston, un surdoué des ordinateurs et de l'infiltration, 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 héros le domaine dans lequel il est le plus doué et réalise les plus impressionnants exploits, qui se traduisent par des avantages qui évoluent avec la Légende du Héros et sa progression.

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 créé 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 héros 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 Tous Risques sont typiquement quatre personnages à Archétype ; « Hannibal » serait un Infiltrateur 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 Incroyable fort doué pour la mécanique et le pilotage.

Archétypes simplifiés

Vous trouvez les archétypes qui suivent, avec leurs arbres évolutifs d'option à sélectionner et leurs niveaux de Légende trop compliqués ? Qu'à cela ne tienne, vous pouvez vous en passer pour un mode de jeu plus simple et accessible !

Il suffit pour cela de ne retenir comme avantage de chaque Archétype que la première ligne des Avantages de Légende. Par exemple, pour l'As, il s'agit de la première ligne suivante : « Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Conduire. »

Vous pouvez donc faire de même avec tous les Archétypes d'Openrange et ainsi adapter le système à votre style de jeu, à votre convenance.

Comment fonctionnent les Talents et les Expertises ?

Pour mieux comprendre les archétypes, ici, un petit rappel sur les Talents : dans Openrange, ils 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. Un chapitre entier dédié aux Talents vous les présentera tous dans les règles du jeu. Les Expertises (voir le chapitre Talents & Expertises), précisent le champ d'action des Talents.

Un Talent est toujours noté sur 10, comme les Sphères, tandis qu'une Expertise est un bonus de +2 et s'ajoute au Talent quand on tente un Test d'Action.

Voici la liste des Talents :

SOCIAL	PHYSIQUE	MENTAL
Créer	Bouger	Observer
Discuter	Combattre	Rechercher
Interpréter	Conduire	Réparer

Manipuler	Dissimuler	Savoir
Menacer	Tirer	Soigner

Les Avantages de Légende

Les avantages de Légende progressent avec la Légende du personnage du joueur. Celle-ci débute à 1 et progressera au fur à mesure que le héros du joueur va vivre des aventures, accomplir des exploits, survivre aux plus grands défis et être reconnu. La limite maximale de la Légende est de 10.

À chaque fois que le héros du joueur gagne un rang de Légende, il gagne soit l'accès à un nouvel avantage, soit au choix entre trois avantages. Les Avantages de Légende concernent toujours les Sphères et Talents Physique, Social et Mental. Chacun d'eux a un prix d'acquisition, payable en Points d'Expérience (XP). Aussi, acquérir ces Avantages au fur à mesure que le héros progresse en Légende n'est-il pas obligatoire ; le joueur n'est pas non plus forcé d'acheter pour son héros un seul avantage par Rang, ou tous les Avantages d'un même rang. Tant qu'il peut payer le coût en XP de ces Avantages, il peut les acquérir et faire progresser son héros comme il le souhaite.

Exploit gratuit

L'Archétype de héros fournit comme premier Avantage de Légende un Exploit Gratuit dans le Talent privilégié de l'Archétype. Cela veut dire que pour le héros qui emploie le Talent concerné, il a toujours sous la main un Exploit Gratuit dont il pourra décider et user des effets en cours de jeu, comme expliqué au chapitre Système de jeu : améliorer une réussite ou créer un effet spécial.

Par exemple : viser une 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.

Cet Exploit Gratuit s'applique au Talent ou à l'Action concerné. On peut en user n'importe quand et une fois par Action. Il n'est jamais compté 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 Exploits Gratuits permanents et constamment accessibles. Un Exploit Gratuit 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 Tests 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 Exploit Gratuit.

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.

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'archétype 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

Sphère privilégiée : *Physique*

Talents :

- Conduire +3
- Réparer +3
- Menacer +2
- Tirer +2

Expertises :

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

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Conduire.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Tirer quand il s'agit de tirer depuis un véhicule ou grâce à des armes embarquées dans un véhicule.		
Légende 3	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	+2 au Talent Menacer du personnage quand il est à bord ou à côté de son véhicule.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Conduire pour un Test de Réparer.
Légende 4	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour augmenter de son score du talent Conduire son test d'Initiative, seulement s'il conduit un véhicule.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Un Exploit Gratuit à tout Test de Réparer ou Soigner quand s'il s'agit de remettre en état son propre véhicule ou sa monture.

Légende 5	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	Une fois par Aventure, en dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage peut employer son Talent de Conduire pour un Test de Menacer.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 6	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour ajouter son score de Talent de Conduire à un Test de Bouger.	Une fois par Aventure, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut obtenir l'outillage ou les pièces nécessaires à réussir une Action de Réparer ou Soigner pour son propre véhicule.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tous test du Talent Conduire. <i>Il s'additionne donc à la capacité de rang 1</i>		
Légende 8	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Conduire, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par Aventure, en dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage peut ajouter son Talent de Conduire à sa prochaine Action de Menacer.	Une fois par Aventure, en dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage peut ajouter son Talent de Conduire à sa prochaine Action de Réparer ou Soigner.
Légende 9	La Légende du personnage est telle que quand il entre dans un combat avec son véhicule, tous les adversaires de 6 de <i>Légende</i> ou moins face à lui subissent une Difficulté de 5 à leur Talent de Tirer.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Menacer. Ceux qui échouent l'Opposition fuient le combat.	Le personnage est immunisé aux Tests de Terreur.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour ignorer tous ses malus de Niveaux de Santé, pour la durée de la scène en cours.		

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 cossu. 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

Sphère privilégiée : *Physique ou Mental*

Talents :

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

Expertises :

- Survie
- Orientation
- Herboristerie

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tous test du Talent Bouger.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Observer quand il s'agit de traquer, chasser, pêcher, trouver de l'eau, un abri ou s'orienter, bref survivre.		
Légende 3	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	+2 au Talent Discuter du personnage quand il s'agit d'expliquer des techniques de survie, de commando et de randonnée.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 4	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour faire disparaître toutes ses cases de son rang de Niveau de Santé actuel. Il ne doit pas être en Niveau de Santé : hors de combat pour cela.	Un Exploit Gratuit à tout Test Social visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire en combat ou prêt au combat.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 5	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour ajouter son score de Talent d'Observer à un Test de Bouger.	Le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses Test de Menacer, pourvu que ses interlocuteurs sachent qu'il est armé.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Mentales, pour faire bénéficier à ses camarades et alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs

			inclus), son score de (Bouger -2) pour la durée d'une Scène.
Légende 6	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour ajouter son score de Talent de Bouger à une Action de combat	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Mental, le personnage peut ajouter son score de Talent de Bouger à sa prochaine Action de traque, de chasse, de pêche ou de survie.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tous test du Talent Bouger. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Bouger, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par épisode, en dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage fait intervenir un allié utile (protagoniste Légende 3) pour lui prêter main-forte, pour la durée de la Scène en cours.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Bouger pour un Test de Soigner, pour lui-même uniquement.
Légende 9	La Légende du personnage est telle que quand il entre dans un combat, tous les adversaires de 6 de <i>Légende</i> ou moins face à lui subissent une Difficulté de 5 à leur Talent de Tirer.	En dépensant deux Inspirations Physiques, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Bouger. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	Le personnage est immunisé aux Tests de Terreur.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour ignorer tous ses malus de Niveaux de Santé, pour la durée de la scène en cours.		

Le Boxer

L'arme vivante experte des arts martiaux qui, de ses poings et ses pieds, est aussi mortelle que le plus surarmé 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

Sphère privilégiée : Physique

Talents :

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

Expertises :

- Arts martiaux
- Armes blanches
- Esquive

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tous test du Talent Combattre.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Bouger quand il s'agit d'esquiver attaques au corps à corps		
Légende 3	+2 au Score d'initiative du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Combattre pour un Test de Menacer.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 4	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	Un Exploit Gratuit à tout Test Social visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire en combat ou prêt au combat.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 5	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour avoir l'Initiative au début d'un combat. Il se place en haut de la file d'Initiative, 1 point au-dessus du meilleur score obtenu.	Le personnage gagne un bonus à tout Test de Menacer égal à son malus de Niveau de Santé actuel (s'il subit un malus de -5, il a un bonus de +5).	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Mentale, pour faire bénéficier à ses camarades et alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs inclus), son score de (Bouger -2) pour la durée d'une Scène.

Légende 6	Le personnage ajoute +2 à tous ses dégâts au corps à corps, armes blanches comprises	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Mentale pour faire disparaître toutes ses cases de son rang de Niveau de Détresse actuel. Il ne doit pas être en Niveau de Détresse : catatonique pour cela.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tous test du Talent <i>Combattre</i> . Il s'additionne donc à la capacité de rang 1.		
Légende 8	Un fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Combattre, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut ajouter son score de Talent Menacer à son prochain test d'Initiative.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Combattre pour un Test de Soigner, pour lui-même uniquement.
Légende 9	La Légende du personnage est telle que quand il entre dans un combat, tous les adversaires de 6 de <i>Légende</i> ou moins face à lui subissent une Difficulté de 5 à leur Talent de Combattre.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Menacer. Ceux qui échouent l'Opposition fuient le combat.	Le personnage est immunisé aux Tests de Terreur.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour ignorer tous ses malus de Niveaux de Santé, pour la durée de la scène en cours.		

Le Doc

Où qu'il soit, le Doc trouvera comment maintenir en vie son patient, le ramener dans un hôpital, aussi piteux soit-il, 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 vétérinaire.

Exemple : Leonard « Bones » McCoy dans Star Trek

Sphère privilégiée : *Mental*

Talents :

- Soigner +3
- Savoir +3
- Discuter +2
- Observer +2

Expertises :

- Diagnostic
- Biologie
- Pharmacologie

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tous test du Talent Soigner.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Savoir quand le sujet de connaissance recherché est en relation avec la biologie, la biochimie ou la médecine.		
Légende 3	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Soigner pour un Test de Combattre.	+2 au Talent Discuter du personnage quand il s'agit de convaincre ou négocier une situation en rapport avec une urgence ou un impératif médical.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 4	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour augmenter de son score du talent Soigner sa prochaine Action d'Esquive.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Un Exploit Gratuit à tout Test mental visant à observer ou étudier des individus ou animaux, vivants ou morts, dans un but de diagnostic ou de médecine légale.
Légende 5	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Sociales pour déterminer si, au cours d'une Scène de discussion, quelqu'un est dans un état physique ou psychologique anormal. Cela ne permet pas de savoir quelle est la nature exacte de cet état, seulement de connaître cette information ainsi que	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.

		les détails éventuels pertinents pour l'aventure.	
Légende 6	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physique pour ajouter son score de Talent de Savoir à une Action de combat	Une fois par épisode, en dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage fait intervenir un allié utile (protagoniste Légende 3) pour lui prêter main-forte, pour la durée de la Scène en cours.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Mentale, le personnage peut ajouter son score de Talent Savoir à sa prochaine Action de soin.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Soigner. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physique pour utiliser son Talent de Savoir pour un Test de bouger.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut ajouter son score de Talent Soigner à tout test de menace ou d'intimidation.	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Soigner, y compris avec des Exploits déclarés.
Légende 9	En dépensant deux Inspirations Physiques, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Soigner. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Combattre.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Discuter. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	Le personnage est une Légende, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité médicale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une urgence médicale. Sauf exception, on ne lui refusera ni entrée ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Mentales pour faire disparaître toutes les cases manquantes de Niveau de Santé d'une personne blessée, sauf lui-même. La cible ne doit pas être en Niveau de Santé : hors de combat pour cela.		

L'Incredible

Le héros qui se relève de tout et semble toujours pouvoir franchir les pires épreuves physiques sans que cela ne puisse l'arrêter. **L'Incredible** 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.

Sphère privilégiée : *Physique*

Talents :

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

Expertises :

- Survie
- Arme à feu
- Intimidation

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tous test du Talent Bouger.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test Physique pour soulever ou déplacer un objet ou accomplir une Action d'endurance. Il ne s'applique pas à un Test de Talent Bouger.		
Légende 3	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Combattre pour un Test de Menacer.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 4	Le personnage diminue tous les dégâts qu'il reçoit de 3.	Un Exploit Gratuit à tout Test Social visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire en combat ou prêt au combat.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 5	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour faire disparaître toutes ses cases de son rang de Niveau de Santé actuel. Il ne doit pas être en	Le personnage gagne un bonus à tout Test de Menacer égal à son malus de Niveau de Santé actuel (s'il subit un malus de -5, il a un bonus de +5).	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Mentale, pour faire ignorer à lui-même et à ses camarades et alliés proches et à portée de

	Niveau de Santé : hors de combat pour cela.		vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs inclus), tout Test de <i>Peur</i> ou <i>Terreur</i> pour la durée d'une Scène.
Légende 6	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage. Elle se cumule avec la capacité de rang 3.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Mentale pour faire disparaître toutes ses cases de son rang de Niveau de Détresse actuel. Il ne doit pas être en Niveau de Détresse : catatonique pour cela.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Bouger. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Un fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Bouger, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage fait intervenir un allié utile (protagoniste Légende 3) pour lui prêter main-forte, pour la durée de la Scène en cours.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Bouger pour un Test de Soigner, pour lui-même uniquement.
Légende 9	La Légende du personnage est telle que quand il entre dans un combat, tous les adversaires de 6 de <i>Légende</i> ou moins face à lui subissent une Difficulté de 5 à leur Talent de Combattre.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Menacer. Ceux qui échouent l'Opposition fuient le combat.	Le personnage est immunisé aux Tests de Terreur.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour faire disparaître toutes ses cases manquantes de Niveau de Santé. Il ne doit pas être en Niveau de Santé : hors de combat pour cela.		

L'Infiltrateur

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. **L'Infiltrateur** 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 coffres et des experts de la sécurité.

Exemple : Eddie Hawkins dans Hudson Hawk.

Sphère privilégiée : *Mental*

Talents :

- Rechercher +3
- Réparer +3
- Bouger +2
- Discuter +2

Expertises :

- Informatique
- Sciences
- Mécanique

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Rechercher.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Réparer quand il s'agit de prendre le contrôle de systèmes de sécurité pour les saboter, ou détourner radicalement leur fonctionnement.		
Légende 3	+2 au Talent Bouger du personnage quand il décide de tenter l'exploit Esquive Totale	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Rechercher pour un Test de Discuter.	Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Réparer quand il s'agit de repérer ou diagnostiquer une panne, un piratage ou un bug dans un système de sécurité.
Légende 4	Un Exploit Gratuit à tout Test de Bouger s'il s'agit d'escalader un bâtiment ou de se déplacer furtivement.	Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Discuter quand il s'agit de négocier un accord d'effraction, de sabotage ou de vol ou quand il s'agit de vendre le fruit de ces activités.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 5	Le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Bouger quand il exécute une Action acrobatique ou qu'il se	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Mentale, pour faire bénéficier à

	déplace dans un espace confiné.		ses camarades et alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs inclus), son score de (Rechercher -2) pour la durée d'une Scène.
Légende 6	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	Une fois par Aventure, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut obtenir l'outillage ou les pièces nécessaires à réussir une Action de piratage, sabotage ou détournement d'un système de sécurité.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Rechercher. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Physique, le personnage peut ajouter son score de Bouger à une Action en combat.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage fait intervenir un allié utile (protagoniste Légende 3) pour lui prêter main-forte, pour la durée de la Scène en cours.	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Rechercher, y compris avec des Exploits déclarés.
Légende 9	En dépensant deux Inspirations Physiques, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Bouger. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Discuter. Ceux qui échouent l'Opposition arrêtent le combat.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Mental, le personnage peut ajouter son score de Talent Rechercher à sa prochaine Action de piratage, sabotage ou détournement d'un système de sécurité.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Mentales pour saboter, arrêter ou détourner un système de sécurité, de manière temporaire (une Scène). Il faudra faire un test pour parvenir à rendre le résultat définitif.		

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

Sphère privilégiée : *Mental ou Social*

Talents :

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

Expertises :

- Interrogatoire
- Forensique
- Psychologie

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Observer.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Manipuler quand il s'agit à faire avouer la vérité à quelqu'un, par intimidation, baratin, psychologie, etc.		
Légende 3	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent d'Observer pour un Test de Combattre.	+2 au Talent Discuter du personnage quand il cherche des informations auprès d'un témoin (ou suspect) de scène de crime.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 4	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour augmenter de son score du talent Observer son test d'Initiative.	Un Exploit Gratuit à tout Test Social visant à intimider, impressionner, ou amadouer un protagoniste au cours d'un interrogatoire.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 5	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Sociales pour forcer le respect à ses	Le personnage peut, une fois par épisode, déterminer si, au cours d'une Scène de

		interlocuteurs, jusqu'à un maximum de 10 personnes. Pour la durée d'une Scène, il obtient un bonus permanent de +2 à tous ses Tests Sociaux quand il s'agit à faire avouer la vérité à quelqu'un, deviner qui ment ou cache la vérité, ou interroger des suspects.	discussion, quelqu'un lui ment et/ou cache des informations pertinentes. Cela ne lui permet pas de savoir ce qui est caché, mais seulement de savoir que quelqu'un cache ou travestit une information pertinente pour l'aventure.
Légende 6	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour ajouter son score de Talent d'Observer à un Test de Bouger.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Mentale pour ajouter son score de talent Observer à tout Test de Savoir.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Observer. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Physique, le personnage peut utiliser son Talent d'Observer pour un Test de Tirer.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut ajouter son score de Talent Discuter à tout test de menace ou d'intimidation.	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Observer, y compris avec des Exploits déclarés.
Légende 9	En dépensant deux Inspirations Physiques, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de d'Observer. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Combattre.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Manipuler. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent pas pour la durée d'un tour de combat.	Le personnage est une Légende, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité légale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille sur une enquête. Sauf exception, on ne lui refusera ni entrée ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont

ouvertes et qu'on le recevra.

Légende 10 Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Mentales pour trouver tout indice sur une scène de crime qui soit pertinent pour l'aventure en cours. S'il y a plusieurs indices, il trouvera le plus important.

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

Sphère privilégiée : *Mental*

Talents :

- Réparer+3
- Savoir +3
- Observer +2
- Bouger +2

Expertises :

- Mécanique
- Électronique
- Diagnostic

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Réparer.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Savoir dès qu'il s'agit de faire appel à des savoirs techniques, mécaniques ou de sciences physique.		
Légende 3	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Réparer pour un Test de Combattre.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Savoir pour un Test de Discuter.	Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Observer quand il s'agit de repérer ou détecter une anomalie dans un système mécanique ou un lieu technologique.

Légende 4	Un Exploit Gratuit à tout Test de Bouger s'il s'agit de se faufiler ou se déplacer dans des structures technologiques.	Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Discuter quand il s'agit de négocier une réparation, une amélioration ou le prix d'un système mécanique, véhicule compris.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 5	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Physique pour ajouter son score de Talent de Savoir à une Action de combat.	Une fois par épisode, en dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage fait intervenir un allié utile (protagoniste Légende 3) pour lui prêter main-forte, pour la durée de la Scène en cours.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 6	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Mentale, le personnage peut ajouter son score de Talent Savoir à sa prochaine Action de réparation, modification, amélioration ou invention technologique.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Réparer. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Physique pour utiliser son Talent de Savoir pour un Test de bouger.	Une fois par Aventure, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut obtenir l'outillage ou les pièces nécessaires à réussir une Action de réparation, modification, amélioration ou invention technologique.	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Réparer, y compris avec des Exploits déclarés.
Légende 9	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Physique pour ajouter son score de Talent de Réparer à une Action d'esquive.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Réparer. Ceux qui échouent l'Opposition sont surpris et n'agissent	Le personnage est une Légende, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez toute autorité scientifique, technique ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre ou travaille

		pas pour la durée d'un tour de combat.	sur un projet technologique. Sauf exception, on ne lui refusera ni entrée ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
--	--	--	--

Légende 10 Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Mentales pour réparer ou remettre en fonction toute forme de machine de manière temporaire (une Scène). Il faudra faire un test pour parvenir à rendre le résultat définitif.

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 agents 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

Sphère privilégiée : *Social*

Talents :

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

Expertises :

- Milieux criminels
- Haute société
- Justice

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Discuter.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Manipuler quand il s'agit de tromper le client, sur la marchandise ou l'enjeu de la négociation ; la qualité, la valeur réelle, l'intérêt, etc.		
Légende 3	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Manipuler pour une Action d'esquive en combat.	+2 au Talent Manipuler du personnage quand il cherche à savoir quels sont les réels désirs et intérêts de son interlocuteur.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Discuter pour un Test de Rechercher.
Légende 4	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour augmenter de son score Manipuler un Test de Tirer.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Un Exploit Gratuit à tout Test de Rechercher visant à s'informer sur une marchandise ou en enjeu de négociation.
Légende 5	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour ajouter un bonus de +2 à un Test de Bouger.	Le personnage peut, une fois par épisode, déterminer si, au cours d'une Scène de négociation, quelqu'un lui ment et/ou cache des informations pertinentes. Cela ne lui permet pas de savoir ce qui est caché, mais seulement de savoir que quelqu'un cache ou travestit une information pertinente pour l'aventure.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 6	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Mentale pour ajouter son score de talent Discuter à tout Test de Savoir.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Discuter. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		
Légende 8	Une fois par épisode, en dépensant deux Inspirations Physiques, le personnage peut ajouter son score de	Une fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Négociateur, y compris avec des Exploits déclarés	Une fois par Aventure, en dépensant une Inspiration Mentale, le personnage peut trouver ou localiser une marchandise (qui ne soit

Manipuler à une Action en combat.

pas incroyablement rare, unique et/ou dangereuse) qu'il recherche pour une négociation en cours. Cela ne veut pas dire que le personnage la possède, seulement qu'il sait où on peut la trouver et chez qui.

Légende 9	En dépensant deux Inspirations Physiques, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Manipuler. Ceux qui échouent l'Opposition révèlent leurs faiblesses et subissent face à lui une Difficulté de 2 à leur Talent de Combattre.	En dépensant une Inspirations Sociale, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Discuter. Ceux qui échouent l'Opposition arrêtent le combat.	Le personnage est une Légende, au point qu'il dispose d'un laissez-passer permanent chez une autorité aussi importante soit-elle, si c'est pour négocier ou discuter d'un accord. Sauf exception, on ne lui refusera ni entrée ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas la collaboration efficace de cette autorité, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra.
-----------	--	--	---

Légende 10 Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Mentale pour faire disparaître toutes ses cases manquantes de Niveau d'Aplomb. Il ne doit pas être en Niveau d'Aplomb : écrasé pour cela.

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 :

Sphère privilégiée : *Physique*

- Tirer +3
- Observer +3
- Bouger +2
- Discuter +1
- Menacer +1

Expertises :

- Arme à feu
- Milieux urbain
- Réflexes

Avantages de Légende :

	Physique	Social	Mental
Légende 1	Un Exploit Gratuit pour tout test du Talent Tirer.		
Légende 2	Un Exploit Gratuit à tout Test du Talent Bouger quand il s'agit d'esquiver des balles et des armes à distance.		
Légende 3	+2 au Score d'initiative du personnage.	Le personnage peut, une fois par épisode, utiliser son Talent de Tirer pour un Test de Menacer.	Le personnage bénéficie d'un +2 au Talent Observer quand il est en combat ou se prépare à un combat.
Légende 4	Les armes improvisés que manie le personnage font +4 de dégâts au lieu de leur bonus de dégâts normal.	Un Exploit Gratuit à tout Test de Discuter s'il s'agit de négociations faisant intervenir un rapport de force armé.	Le personnage est immunisé aux Tests de Peur.
Légende 5	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser une Inspiration Physique pour avoir l'Initiative au début d'un combat. Il se place en haut de la file d'Initiative, 1 point au-dessus du meilleur score obtenu.	Le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses Tests de Menacer, pourvu que ses interlocuteurs sachent qu'il est armé.	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspiration Mentale, pour faire bénéficier à ses camarades et alliés proches et à portée de vue, jusqu'à un maximum de 10 personnes (joueurs inclus), son score de (Observer -2) pour la durée d'une Scène.
Légende 6	+1 case à tous les rangs Niveaux de Santé du personnage.	+1 case à tous les rangs Niveaux d'Aplomb du personnage.	+1 case à tous les rangs Niveaux de Sang-froid du personnage.
Légende 7	Un second Exploit Gratuit pour tout test du Talent Tirer. Il s'additionne donc à la capacité de rang 1		

Légende 8	Un fois par épisode, le personnage peut refaire un test échoué du Talent Tirer, y compris avec des Exploits déclarés.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Sociale, le personnage peut ajouter son score de Talent Menacer à son prochain test d'Initiative.	Une fois par épisode, en dépensant une Inspiration Mental, le personnage peut ajouter son score de Talent Observer à sa prochaine Action de Tirer.
Légende 9	La Légende du personnage est telle que quand il entre dans un combat, tous les adversaires de 6 de <i>Légende</i> ou moins face à lui subissent une Difficulté de 5 à leur Talent de Tirer.	En dépensant deux Inspirations Sociales, le personnage force tous ses adversaires de 6 ou moins de <i>Légende</i> à une Opposition contre son Talent de Discuter. Ceux qui échouent l'Opposition arrêtent le combat.	Le personnage est immunisé aux Tests de Terreur.
Légende 10	Le personnage peut, une fois par épisode, dépenser deux Inspirations Physiques pour ignorer tous ses malus de Niveaux de Santé, pour la durée de la scène en cours.		

Yann n'hésite pas une seconde sur l'Archétype de héros qu'il choisit pour son personnage ; John Parsifal sera un Infiltrateur, 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, Bouger +2, Discuter +2 ; les Expertises : Informatique, Sciences, Mécanique ; et son premier Avantage de Légende, un Exploit Gratuit 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.

Étape 4 : le Chemin de Vie

Le joueur choisit pour son personnage soit de répartir lui-même ses Talents et Expertises, soit 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 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 !

Deux options

Ici, le joueur a deux options pour la création de son héros. Soit choisir plus bas son enfance, son milieu d'origine et enfin la formation professionnelle de son héros, créant ainsi un canevas de son histoire et de ses origines en même temps que de ses capacités, soit, s'il sait exactement ce qu'il veut faire, répartir lui-même ses Talents et Expertises.

Si le joueur choisit la seconde solution, voici la procédure. Il a donc à choisir et répartir :

- Deux Talents au choix à 2
- Deux Talents au choix à 1
- 3 Expertises au choix

Le joueur peut additionner deux Talents s'il le désire. Il ne peut cependant le faire qu'une seule fois à cette étape.

Exemple : *le joueur pourrait additionner un Talent à 2 et un autre à 1 pour débiter au final avec un talent à 3.*

Si le joueur ne sait pas trop quoi choisir et préfère se laisser guider par des choix de vie et de carrière, voici ci-dessous les trois étapes du chemin de vie.

Talents et Expertises

Rapide explication pour les étapes qui suivent :

Aucun Talent d'un nouveau personnage ne peut dépasser 7

Ainsi, si cela devait arriver, et même si, en théorie, les règles d'Openrange ont été prévues pour éviter ce cas, si vous avez des points de Talent en trop, vous devez les employer pour d'autres Talents. Le but est de ne jamais dépasser 7 pour un Talent.

On ne peut avoir qu'une seule fois la même Expertise.

Ainsi, si cela devait arriver, l'Expertise en double n'est pas perdue. Le joueur décidera d'une nouvelle Expertise choisie librement pour son héros.

1- Choisir l'Enfance

Le joueur va ici choisir pour son héros 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.

Jungles & forêts

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

- Talent : Observer +1
- Expertise : Herboristerie

Steppes & désert

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

- Talent : Bouger +1
- Expertise : Survie

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

Mer & îles

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

Glaces & fjords

C'est un peu comme mers & îles, 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

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

Villes

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

- Talent : Discuter +1
- Expertise : Négociation

Zone de guerre

Toute région secouée 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

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.

2- Choisir le milieu social

Le joueur va ici choisir pour son héros 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.

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

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 : Discretion

Riche

Très aisé, voire millionnaire, 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

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

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...)

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.

3- 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 héros. 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 Infiltrateur et avoir une formation médicale, rien ne l'en empêche ! La règle est de : deux talents à 2, une Expertise.

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 :

- Fusil

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 :

- Chirurgie

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 :

- Pègre

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)

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 :

- Finance

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)

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 :

- Interrogatoire

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)

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 (histoire, géographie, religions, droit, littérature, au choix, etc.)

Yann doit décider du métier qu'a appris John Parsifal, qui a l'Archétype de Technomancien, avant de rejoindre l'agence des Missions Impossibles. Il songeait à l'imaginer ingénieur en mécanique, mais trouve que son 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). Pour son Expertise, Yann note Escalade urbaine, ce qui est un énoncé très clair de son idée de métier !

Étape 5 : Les Atouts

Vous pouvez désormais choisir un ou plusieurs Atouts pour votre héros, 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 ou plusieurs Inspirations. 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. **Activer un Atout est limité à une fois par Épisode.** Mais on peut activer des Atouts différents, une fois par Épisode chacun. Le MJ peut aussi décider de limiter certains Atouts ou niveaux d'Atout à une fois par 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 héros un Atout à 3, qui coûterait 3 Inspirations à activer, il peut aussi activer le même Atout à un effet moindre, pour 1 ou 2 Inspirations !

Le joueur peut dépenser, indifféremment, des Inspirations Physiques, Sociales et Mentales pour payer l'activation d'un Atout ; il n'est pas forcé de dépenser les Inspirations de la même source.

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 héros connaît du monde sur place et peut en demander services et avantages en rapport avec le milieu de son Influence, limité par le niveau d'Influence qu'il a acheté. Mais le héros qui a activé son Atout ne pourra plus en user jusqu'à la prochaine partie de jeu, car il ne peut le faire qu'une fois par Épisode.

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 héros. Là aussi, ça ne fonctionne qu'une fois par Épisode.

Alliés

Coût en atout : 1 à 3

Utilisez cet atout vous permet 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 héros. Bien sûr, les coups de main 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 prêter 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 abritera 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 héros. 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 tous, 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 héros 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 héros, dépassant la moyenne de ce qui est possible financièrement en termes 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 doute vous le payer. Votre personnage est au moins multimillionnaire.

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 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 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 ne soyez 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 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 pour une action faite avec l'objet en question, pour la durée d'une Scène, à la condition que cet objet soit destiné à ce type d'Action.

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 main d'alliés fidèles et de bonnes infos de contacts renseignés, y compris en dehors du réseau Mission Impossible.

Étape 6 : Dépenser les points bonus

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

Aucun Talent d'un nouveau personnage ne peut dépasser 7

Ainsi, si cela devait arriver, et même si, en théorie, les règles d'Openrange ont été prévues pour éviter ce cas, si vous avez des points de Talent en trop, vous devez les employer pour d'autres Talents. Le but est de ne jamais dépasser 7 pour un Talent.

Les points bonus

Les points bonus se dépensent selon la table suivante :

- Point de Sphère : 5/1
- Point de Talent : 3/1
- Expertise : 1
- Point d'Atout : 5/1

Pour rappel voici les points bonus dont dispose votre héros 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 en termes de moyens, capacités et compétences.

Échelle 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 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.*

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 acheter une nouvelle Expertise.

Étape 7 : Finaliser le personnage

Les Niveaux de Santé (NS)

Les Niveaux de Santé mesurent la fatigue et capacité du personnage à résister à l'épuisement et à subir des blessures avant d'avoir de sérieux souci ou de risquer de mourir. Pour connaître la santé de votre héros, vous regardez votre score de Sphère *Physique*. Puis vous consultez la table ici, qui vous donne vos Niveaux de Santé par catégorie de blessure :

Physique et consulter la table suivante :

	Sonné	Blessé (-2)	Handicapé (-5)	Hors de combat (-10)
1-2	5	4	4	3
3-4	5	5	5	4
5-6	6	5	5	5
7-8	6	6	6	5
9-10	7	7	6	6

Le chiffre entre parenthèses près de chaque niveau de blessures est un malus : il s'applique ici à toutes les Actions et Talents physiques.

Yann calcule les NS de John Parsifal : avec 6 de physique, John a 6 NS sonné, 5 NS blessé, 5 NS handicapé, et enfin 5 NS hors de combat. Ce n'est pas si mal, mais John Parsifal reste dans la moyenne des héros et il vaut mieux pour lui qu'il veille un peu à éviter les mauvais coups.

Les Niveaux de Sang-froid (NF)

Les Niveaux de Sang-froid mesurent le calme de votre héros, sa stabilité face à la peur et la terreur, au désespoir et au traumatisme psychologique. Pour connaître le sang-froid de votre héros, vous regardez votre score de Sphère *Mental*. Puis vous consultez la table ici, qui vous donne vos Niveaux de Sang-froid par catégorie de blessure :

Mental et consulter la table suivante :

	Stressé	Angoissé (-2)	Effrayé (-5)	Paniqué (-10)
1-2	5	4	4	3
3-4	5	5	5	4
5-6	6	5	5	5
7-8	6	6	6	5
9-10	7	7	6	6

Le chiffre entre parenthèses près de chaque niveau de blessures est un malus : il s'applique ici à toutes les Actions et Talents Mentaux & Sociaux.

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. On dépense aussi des Inspirations pour les Avantages de Légende et les Atouts. On peut aussi en sacrifier pour sauver son personnage d'un destin funeste.**

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 dépenser des Inspirations Physiques pour rajouter des dés à lancer pour des Actions sociales et inversement.

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

Vitesse : 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.

Frappe : Ce que le personnage rajoute à ses dégâts au corps-à-corps, que ce soit à mains nues ou avec des armes. On additionne **Physique+Combattre** du personnage et on consulte la table suivante :

2-5	6-7	9-10	11-13	14-17	18-20	21-24
0	0	+1	+2	+3	+4	+5

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

Échelle des Talents :

Échelle des Talents

- **1-2 : Amateur** : Vous savez vous en tirer, tant que ce n'est pas compliqué. C'est le niveau de celui qui bricole en amateur ou débute à apprendre un métier, un sport, depuis quelques semaines, voire quelques mois.
- **3-4 : Apprenti** : Vous connaissez le Talent et vous pouvez en tirer parti si vous êtes dans des conditions de travail correctes. C'est le niveau atteint après un an ou deux de formation ou d'entraînement avec un bon professeur ou de bonnes sources d'enseignement.
- **5-6 : Professionnel** : Vous connaissez votre affaire et même en situation de stress ou avec peu de moyens, vous pourrez vous en tirer. C'est le niveau à partir duquel on peut déclarer qu'on sait ce qu'on fait sans que ce soit une prétention.

- **7-8 : Vétéran :** Vous savez toujours ce que vous faites, on ne vous la fait pas et il faut des conditions ardues pour vous désarmer. C'est le niveau de ce qu'on appelle en général les « experts » ; qui peuvent non seulement être sûr de ce qu'ils font, mais expliquer comment on peut faire mieux, comment on peut adapter, modifier, améliorer, voire inventer.
- **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. C'est le niveau de ceux qui sont tellement doués que soit ils font de la recherche et de l'innovation, soit ils enseignent à ceux qui sont déjà des pros et des vétérans, voire, ils font les deux.
- **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. C'est le niveau de ceux qui peuvent prétendre avoir réinventé ce talent, et sans vantardise exagérée, en fait.

1- 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 un bonus de 2 à un Talent. Elle s'applique selon le contexte, mais ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1.

Une Expertise 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 apparait 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.

Exemple : si vous ne savez pas le talent Bouger, votre Expertise Athlétisme ne peut pas s'appliquer à votre Sphère Physique seule.

Les genres d'Expertises

La définition des Expertises est très libre mais peut être divisé en trois catégories :

Les Domaines : en gros, ce genre d'Expertise est un verbe ou un champ d'application qui va de pair avec un Talent privilégié. Ce sont un peu comme les compétences d'un métier. La diplomatie comme le marchandage sont des domaines du talent Discuter ; l'esquive, l'athlétisme et l'acrobatie sont des domaines du talent Bouger ; la mécanique et l'électronique s'appliquent comme domaines au talent Réparer. Cela n'induit pas que les Domaines sont exclusifs au Talent auquel ils s'appliquent ; ils peuvent fort bien s'appliquer, selon le contexte, à un autre Talent, car l'action entreprise colle parfaitement à l'Expertise en question.

Les Spécialités : en gros, une spécialité, c'est un cadre déterminé lié à un Talent. C'est un peu comme un savoir-faire avec un outil ou sur un type de cible précis. Une Expertise Voitures est une spécialité classique, qui va s'appliquer pour tout Test qui parle de faire une action qui met en jeu tout ce qui s'approche clairement d'une voiture, mais ne fonctionnera pas pour, par exemple, un camion ou un avion. Une spécialité est un bon moyen d'être, par exemple, efficace avec un type d'arme, de monture, ou de véhicule qu'on privilégie.

Les Contextes : un contexte en tant qu'Expertise, c'est un cadre socio-culturel, tout simplement. Exemple pour le talent Rechercher : universitaire, ou encore archives police, ou administration. Mais cela peut aussi être un cadre plus large, comme par exemple, pour le talent Savoir : survie urbaine (nom de la ville/région). Les Contextes sont sans doute les plus larges des Expertises, vu qu'elles fonctionnent aisément pour n'importe quel Talent dès lors qu'on est dans le contexte voulu. C'est pourquoi les contextes doivent être assez précis. Avoir un contexte qui se nommerait simplement : villes ou encore campagne ou forêts ne fonctionnerait pas, car bien trop vaste et flou comme définition. Il faut préciser quelle région géographique ou quel milieu socioculturel.

Rappel sur le coût des Talents et Expertises

- Un Point de Talent coûte 3 Points bonus.
- Une Expertise coûte un Point bonus.

2- Les 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.

3- Les 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, esquive 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 inclut 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.

3- Les 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 la 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. Soigner 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.

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.

Exemples : réussir à faire cuire des œufs et des toasts est trivial. On ne va pas demander au PJ un Test pour cela ; sauf si le personnage n'a jamais vu de poêle, de plaque chauffantes ou d'œufs. Et même alors, un jet de dé ne sert à rien, sauf à l'amusement général des participants, si ces derniers sont en effet amusés à cette idée !

Il en va de même pour selon le contexte et le décor de l'aventure, monter à cheval, ou encore conduire une voiture. Cela restent des choses triviales qui n'engagent pas de risque particulier à échouer. Il n'en irait pas de même dans le cadre d'une poursuite à cheval ou en voiture, où, soudainement, la capacité du personnage à savoir diriger son véhicule devient crucial, car elle va s'opposer à un autre personnage, dans une situation dramatique dont la résolution va affecter l'histoire, le récit et les héros.

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.

Exemple : Julien a une Sphère Physique de 5 et un Talent Bouger de 6. Il est à la poursuite d'un malfrat qui vient de lui subtiliser sa mallette. Il va falloir courir pour essayer de rattraper ce dernier. Le MJ considère qu'un simple Test réussi permettra à Julien d'arriver à hauteur du voleur. Julien additionne donc (physique 5+Bouger 6) =11 puis lance un dé à dix faces (D10) et fait un résultat de 9. Le score final est donc de 11+9 = 20. Julien rattrape donc le voleur et

arrive à sa hauteur. Désormais, savoir s'il va pouvoir l'empoigner et récupérer son bien va dépendre d'autres Actions et d'autres jets de dés.

Les différents 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.

Une Expertise ne se rajoute jamais à un Test de Sphère !

Exemple : un personnage est bloqué par une lourde poutre qui pèse sur ses épaules. Pour parvenir à s'en sortir et éviter de finir écrasé, il peut tenter un Test de (Sphère Physique X2)+1d10. Nul besoin de faire un Test de Talent, puisqu'il s'agit d'une pure action de force et de moyens physiques.

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.

Une Expertise peut se rajouter au Test de Talent, si dans le contexte et pour l'action visée par le Test, l'Expertise s'applique.

Exemple : un marchand qui veut estimer un produit mis en vente, histoire de ne pas se faire rouler sur le prix, fera un Test de (Mental + Savoir + Expertise : estimation) + 1d10. Mais ce même marchand, s'il devait se mettre à courir, et qui n'a pas le Talent Bouger, devrait alors faire un Test de (Physique) + 1d10. Puisque dans les deux cas, une réussite par défaut commence à un total de 15, on imagine bien que le marchand est fortement désavantagé dans le second cas.

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.**

Exemples : les tests de Peur ou de Terreur, qui arrivent quand un personnage est face à un spectacle épouvantable ou horrible, sont fait par le meneur de jeu, et les PJs y résistent avec leur Sphère de (Mentalx3).

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.

Encart : 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.

Réussir 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.

Exemple : pousser raisonnablement sur l'accélérateur pour réduire le temps de parcours en voiture entre deux villes n'est pas risqué si les conditions météo ne sont pas catastrophiques ou que le conducteur reste raisonnable dans sa façon de conduire. Aussi, le joueur du personnage peut alors, puisqu'il sait conduire, demander à faire un 15. Il s'assure ainsi d'arriver à bon port assez vite, sans essayer non plus de réussir un Exploit de course et sans avoir pris de risque.

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.

Exemple : le même conducteur est toujours aussi pressé, et fait le même parcours en sens inverse. Mais cette fois, un orage s'abat sur la route qui va rendre la conduite plus risquée. Le MJ annonce que pour parvenir à conduire, le PJ doit réussir un 20 sur les dés. Le joueur joue un Archétype d'As, ce qui lui confère un Exploit Gratuit en Conduire. Il regarde son total de Physique (7) + Conduire (8) + Exploit Gratuit (+5) = 20. Aussi le joueur peut-il déclarer que, puisqu'il atteint déjà le total demandé sans jeter de dés, il ne va donc pas essayer de lancer le D10 et réussir de manière automatique ; il réussit son parcours en voiture.

Difficulté

La difficulté moyenne d'une Action est de 15. Comme on ne fait en général pas de jets de dés pour les actions triviales, celles qui nécessitent un Test ne sont donc que rarement "*faciles*". Une difficulté de 15 correspond à un bon résultat avec des 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	<i>Facile</i> Aucune véritable difficulté : la routine, peut-être difficile si on n'est vraiment pas formé à l'action à faire. Selon les règles de Loss, il est techniquement inutile de faire un test à cette difficulté.	<i>Médiocre</i> La qualité la plus basse, toute production de ce niveau est de piètre qualité et peu fiable. C'est un peu la qualité du matos bricolé avec les moyens du bord.
15	<i>Moyen</i> Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir.	<i>Moyenne (pas d'Exploit)</i> Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.
20	<i>Difficile</i>	<i>Correcte (1 Exploit)</i> Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des

	Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps.
25	<i>Très dur</i> Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.	<i>Remarquable (2 Exploits)</i> Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	<i>Exceptionnel</i> C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	<i>Excellente (3 Exploits)</i> Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine désastreuses.
35	<i>Héroïque</i> Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	<i>Prodigieuse (4 Exploits)</i> Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer ou dans des conditions quasi impossibles
40	<i>Légendaire</i> Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	<i>Légendaire (5 Exploits)</i> Qualité légendaire : réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations
45 et +	<i>Impossible</i> En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté (voir plus loin)	<i>Impossible</i> On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits déclarés au maximum, y compris Ranges et Augmentations Gratuites. (Voir plus loin)

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 blindée 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.

Exemple : sauter d'un avion, pour une chute libre de 1000 mètres, sans aucun parachute ni moyen d'en piquer un à un autre voltigeur en cours de chute et espérer survivre à l'impact au sol ne dépend pas de jets de dés. La logique et la cohérence aux lois de la physique disent que votre personnage est mort. Les règles d'Openrange permettent d'y survivre, en sacrifiant des Inspirations (voir plus bas), non sans des conséquences dramatiques. Les coups de chance et les miracles existent, mais ils ne sont jamais sans conséquences.

2- Les formes de conflits

Tôt ou tard, des quidams vont se retrouver en conflit et vos héros ne seront pas les derniers à s'opposer à un adversaire, ou plusieurs. De manière simple, faire un bras de fer, se disputer sur une arène politique ou jouer une partie d'échec sont tous des affrontements, au même titre que le combat, la tromperie ou l'intimidation face à face.

Maintenant, on distingue deux types de conflits. Le premier s'appelle **l'Opposition** et peut se résumer par un affrontement simple, en général entre deux opposants, mettant en jeu leurs Sphères et Talents : il s'agit de savoir qui est le plus fort, le plus rapide, le plus malin, etc... et il se gère de manière très simple et rapide.

Le second type d'affrontement, c'est le **Conflit**. Les adversaires sont opposés activement les uns aux autres, prêts à user de toutes les stratégies et moyens pour vaincre. Le combat est un Conflit, c'en est même l'exemple parfait ; mais une joute verbale dans un tribunal ou un piratage informatique devant des hackers branchés depuis l'autre côté du monde sont eux aussi des conflits.

Dans Openrange, tous les conflits fonctionnent de la même manière, à quelques détails près. Ce sont des combats, pour résumer, mais qui n'engagent pas que les armes et la force ; on peut tout autant vaincre un adversaire avec des mots ou de l'intelligence. Tout dépend du type de Conflit, de la décision des joueurs, de leur imagination, des moyens de leur Héro et de leur capacité à prendre des risques (voir les *Exploits*, plus bas).

Les oppositions

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 ou le Talent adéquat X3 du personnage passif. Si le personnage actif réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

Exemple : un cambrioleur tente de passer en douce dans un couloir surveillé par un vieil agent de sécurité qui n'est pas particulièrement aux aguets. Le cambrioleur va devoir enter un Test de (Physique +Dissimuler) +d10 pour se faufiler en toute discrétion, et la difficulté du Test qu'il devra réussir sera celle qu'imposera la Sphère de Mental (qui régit les perceptions) du vigile X3.

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 +d10 ou Test de Sphère (voir plus haut) +d10 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 +d10 contre une Sphère X 2 +d10. Chacun des deux protagonistes ne fait pas forcément le même genre de Test.

Exemple : notre ami cambrioleur a atteint son but, mais doit forcer un placard solide pour atteindre les documents qu'il convoite. Il fait du bruit en y parvenant, ce qui attire l'attention du vieil agent de sécurité, désormais alerté qu'il y a quelque chose qui semble se passer dans les bureaux qu'il garde. Pour parvenir à quitter les lieux, le cambrioleur va devoir faire un nouveau Test de (Physique+Dissimuler) +d10, mais cette fois, l'agent de sécurité va lui aussi lancer les dés avec un Test de (Mental+Observer) +d10. Si le cambrioleur fait un meilleur score que le vigile, il lui passera sous le nez et pourra s'enfuir en douce. Mais si le vigile fait un meilleur score, il verra le cambrioleur... avec toutes les conséquences qu'on peut alors imaginer !

Les Conflits

Un Conflit, c'est une Opposition Active dont le but est de tenter et réussir des Exploits en empêchant le ou les adversaires d'en réussir eux-mêmes. Tout l'intérêt des Conflits tient dans les effets spéciaux que le vainqueur du conflit retirera de ces Exploits, s'il les réussit.

Le principe est simple : il s'agit d'une forme de mise, où, chacun son tour, chaque protagoniste décide soit de résoudre le Conflit en lançant le jet de dé, soit d'augmenter la mise, en déclarant un Exploit en tenant compte des autres Exploits déclarés par les autres protagonistes. Comme on ne peut déclarer plus de 5 Exploits, à un moment, le dernier protagoniste ne peut plus miser : il doit jeter les dés.

Un Conflit concerne au moins deux personnes qui s'affrontent et veulent s'affronter, à moins de n'avoir aucun autre choix que de le faire. Il faut donc que chaque protagoniste du conflit voit non seulement un risque réel et évident à refuser d'entrer dans le Conflit, mais aussi voit un intérêt réel et évident à y participer pour gagner le Conflit. Si un des protagonistes ne peut répondre positivement à ces deux conditions, le Conflit sera une simple Opposition Active, ce qui est en fait le cas le plus courant. SAussi, ce n'est pas parce qu'un PJ décide de lancer une Opposition de Conflit, qu'elle aura lieu avec son ou ses adversaires : ces derniers peuvent très bien refuser, le Conflit devenant alors une simple Opposition Active.

Un Conflit commence toujours comme un Test de difficulté 15. Aussi, seuls les exploits annoncés et misés vont faire monter cette difficulté.

1. Qui commence ? Le personnage à avoir le plus haut niveau du Talent puis de la Sphère employé mise le premier. Mais un autre protagoniste peut prendre la main en dépensant un Range pour cela. Si plusieurs protagonistes font de même, c'est de ceux-ci celui qui a le plus haut niveau du Talent (puis de Sphère) employé qui commence.
2. Le premier à commencer décide de faire le Test ou de miser un Exploit. S'il fait le Test, le Conflit s'arrête et on passe à sa résolution. S'il mise un Exploit, on passe au protagoniste suivant dans l'ordre donné au point 1
3. Le protagoniste suivant décide à son tour soit de faire le Test, soit de miser un Exploit, qui s'additionne à celui déjà déclaré.
4. Chaque protagoniste, à son tour, peut décider soit de faire le Test, soit de miser. Chaque Exploit s'additionne au suivant. Ainsi, si trois Exploits ont été déclarés, la difficulté du Test est donc de $15+(3 \times 5) : 30$.
5. Puisqu'on ne peut déclarer plus de 5 Exploits, celui qui se retrouve dans la situation où il ne peut plus miser d'Exploits doit forcément lancer le dé, qui sera alors à Difficulté 40.

Résolution :

1. Le premier à lancer les dés, soit par choix, soit parce qu'il ne peut plus miser d'Exploit, fait le Test. S'il échoue, il perd le conflit.
2. Si le premier réussit son Test, les adversaires doivent eux aussi jeter les dés, chacun dans l'ordre inverse de celui où ils ont misé. Si tous réussissent, il y a match nul (et éventuellement on recommence). Les Exploits gratuits et les Ranges peuvent être employées comme bonus sur le jet de dé.
3. Les protagonistes ayant réussi le jet de dés bénéficient du total des Exploits misés, dont les effets spéciaux s'appliquent sur les protagonistes perdants. Les possibilités de ces effets sont

nombreuses et sont décrites de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions*". Il est parfaitement possible de transformer un de ces Exploits en Range de réserve.

Autres talents en combat

Il est possible d'employer des Talents d'une autre Sphère que le Physique en combat. Ceux-ci peuvent agir comme des Talents suivant les règles du Combat (voire chapitre : Combat & blessures), mais seulement en tentant des Exploits qui auront des effets spéciaux. Ces possibilités d'Exploits sont détaillées au Chapitre : les Actions.

Exemples : Un exploit réussi de Mental+Observer permettrait dans un échange de coups de feu de trouver quelles sont les bonnes caisses à pousser pour qu'un adversaire se les prenne sur la tête ; une Action Mentale aura donc affecté un Conflit Physique.

Un exploit réussi de Social+Manipuler peut s'appliquer en plein duel en prenant l'adversaire au dépourvu par une feinte qui le trompe et lui fait perdre l'avantage sur toute la suite du combat.

3- Les Exploits

Le cœur du système de jeu d'Openrange, ce sont les Exploits. L'idée souhaitée ici est assez simple : plutôt que laisser le hasard des lancers de dés décider qu'un héros (ou tout autre personnage) fasse un coup d'éclat, ici, c'est le joueur qui incarne le personnage qui décide de prendre un risque calculé, au moment de lancer les dés, pour parvenir à ce coup d'éclat.

Et puisque c'est le joueur qui décide de tenter ce coup d'éclat, s'il y parvient, c'est lui qui décide, selon le contexte et les possibilités offertes par la scène en cours et le système de jeu, des avantages qu'il pourra retirer de son coup d'éclat réussi.

Pour faire simple et causer moteurs de jeux de rôle : dans Openrange, les réussites critiques n'existent que si, et seulement si, le personnage-joueur prend un risque, qu'il a clairement décidé d'assumer. Il en va de même pour les échecs critiques, qui ne surviennent que si le risque tenté a échoué.

Maintenant que le principe a été abordé, parlons du système des 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.**

Exemples : les Exploits, c'est : faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, impressionner durablement un interlocuteur, obtenir un avantage dans une négociation, trouver des indices supplémentaires sur une scène de crime, contre-attaquer face à son adversaire, vaincre plusieurs sbires d'un coup, suivre une piste qui a été bien dissimulée, trouver le point faible d'une structure, courir plus longtemps, sauter plus haut ou plus loin, percer les non-dits de son interlocuteurs, etc.

Pour faire un Exploit, 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.

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 faire tenter à ses PNJs un ou des Exploits. Mais s'il échoue au Test final, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors offerts aux joueurs sous forme de Ranges, dans la réserve commune.

Exemple : Julien, que nous avons présenté ci-dessus, joue un As, un conducteur hors-pair. Lors d'un rallye très serré sur des routes de montagnes, Julien décide de tenter le tout pour le tout. Son total pour un Test de Conduire est de : Physique (7) + Conduire (8) + Exploit Gratuit (+5) = 20, et, conduisant une voiture de course, il peut appliquer son Expertise : rallye (+2), ce qui lui assure d'avoir un total de 22 avant de jeter le d10. La difficulté du Test est de 20, car la route, étroite et très sinueuse, a pris la pluie durant la nuit. Julien décide d'annoncer deux Exploits, portant la difficulté à 30. S'il réussit, il aura deux Exploits qu'il pourra transformer en effets spéciaux. De toute évidence, puisqu'il doit faire le meilleur temps possible, il va exploiter ses Exploits pour rattraper et dépasser les autres coureurs automobiles.

Julien lance donc le d10, mais ne parvient qu'à faire un 7, ce qui donne un total de $22+7=29$, insuffisant pour réussir la performance qu'il tentait. Les Exploits qu'il espérait obtenir et qu'il a échoué à réussir sont désormais devenus des Ranges, entre les mains du meneur de jeu, qui va alors soit les exploiter pour fournir des bonus aux Tests et aux Exploits à d'autres pilotes de la course (ici, jusqu'à deux d'entre eux) ou, plus simplement, décider que Julien va subir deux Désastres durant la course (voir ci-dessous).

Les Exploits Gratuits

Les **Archétypes** des personnages, mais aussi certaines situations, certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Exploits Gratuits disponibles en permanence. Ces Exploits Gratuits ne sont jamais comptés dans le compte des Ranges visibles par tous. Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Exploits Gratuits permanents et constamment accessibles.

Un Exploit Gratuit fournit un bonus de +5 au jet de dé de l'Action du personnage.

Exemple : un personnage avec l'Archétype Increvable dispose en tout temps d'un +5, une fois par Action que le personnage tente, à tous ses Tests 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 Exploit Gratuit.

Effets des Exploits réussis

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. Certains cas, décrits au chapitre Actions & Exploits, ne donneront que 25% de plus (par exemple avec certains Exploits du Talent Conduire)

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre : « *Les Actions* »

Un personnage avec Physique (6) et Bouger (5) est assuré de soulever d'assez lourdes charges aisément. Mais il est forcé de porter une charge de 100 kg sur le dos. S'il veut pouvoir le faire pour toute une journée de marche, il devra tenter deux Exploits, car il dépasse, du double, la limite de ce qu'il peut transporter sur son dos. Si le joueur décide de ne pas tenter ces deux Exploits, son personnage arrivera à charger ses cent kilos ; mais il n'ira pas bien vite et ne tiendra pas deux heures de marche ainsi, au lieu de huit en temps normal. Pour un personnage de même Physique, mais sans le Talent Bouger, qui n'est donc pas du tout entraîné à ces efforts, la charge serait du triple de ce qu'il peut porter. S'il charge ces cent kilos sur son dos, il ne pourra pas faire plus d'une heure de marche... et sans doute pour une distance bien faible.

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

Un marin, PJ, qui doit faire un Test de Bouger, pour s'abriter de l'explosion baril de poudre sur le pont d'un navire, décide de faire deux Exploits : il veut pouvoir en user pour protéger deux camarades proches de lui du souffle. La difficulté est considérée moyenne, c'est donc un Test de (Physique+Bouger+1d10) contre difficulté (15+ les deux Exploits : +10) =25. Si le joueur du marin réussit son Test, il a alors deux Exploits, dont chacune est un effet spécial différent. Il peut donc faire profiter ses camarades de son esquive réussie avec son Test, chaque Exploit étant dépensé pour chacun d'entre eux. Ainsi, même si ces derniers n'avaient pas réussi à s'abriter, notre marin les a entraînés avec lui en sautant hors de portée des flammes et du souffle, leur sauvant la vie.

Un Exploit réussi peut être transformé en un bonus de +1 qui s'applique à l'Action immédiatement suivante qu'on souhaite exécuter, par exemple : fournir un bonus (+1 par Exploit

réussi) à une Action de Tirer, alors qu'on est sur une moto (une action toujours compliquée puisque c'est en mouvement) après un test de Conduire réussi.

Abmed, un cavalier émérite du désert, est en pleine cavalcade avec, devant lui un adversaire qui, à cheval lui aussi, le distance. Il veut pouvoir l'abattre d'un tir de fusil, mais, Alice, la joueuse d'Abmed sait que tirer à cheval, en mouvement, sur une cible en mouvement, est vraiment ardu. Mais Abmed est de l'Archétype de l'As, et c'est un bon cavalier, spécialisé à cheval. Alice décide donc de mettre cet atout de son côté et déclare au meneur de jeu qu'Abmed va tenter d'assurer son équilibre sur sa selle, et amener sa monture à se tenir droite et sans dévier le temps de tirer.

La joueuse décide donc de tenter un Test de Conduire avec Trois Exploits. Il faut donc qu'elle réussisse un Test de difficulté 30 ! Mais Alice sait qu'Abmed est assuré de réussir un Exploit sans même lancer le dé : Physique 7+Conduire 8+Expertise manœuvres à cheval (2) + Exploit Gratuit des As (5) = 22 ! Alice dépense son Range de réserve personnel, rajoutant encore 5 à son score, qui désormais est de 27, et lance le dé : elle fait 8, et réussit son Test et ses Exploits. Désormais, et pour son Action suivante, Abmed le cavalier a un bonus total de 3 qu'il pourra employer quand il fera feu.

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 d'Observer 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.

L'inspecteur Marcus est en pleine enquête et examine de nuit la ruelle où a été retrouvé mort un notable. Il déclare au meneur de jeu qu'il examine toute la ruelle, et va donc effectuer un Test de Observer. Pour être sûr de ne rater aucun indice, mais ne voulant pas prendre trop de risques, Marcus déclare un seul Exploit et, pour que le Test d'Action lui soit plus facile, il précise faire éclairer la rue par les lampes-torches des agents de police sur place. Le MJ lui indique donc que, désormais, la difficulté du test est moyenne (15). Avec l'Exploit que veut tenter Marcus, la difficulté est augmentée de +5 et passe à 20. Un test facile pour Marcus avec son 7 de Mental et son 7 d'Observer, mais par malchance il ne fait que 4 sur le d10. Si l'histoire devait s'arrêter là, l'Inspecteur Marcus n'aurait rien trouvé et le MJ aurait un Range de réserve de son côté, à disposition de ses PNJs, suite à l'échec.

Mais Marcus est de l'Archétype des Limiers, sa capacité lui offre un Exploit Gratuite dans ce genre d'Actions, et il s'en sert donc pour rajouter encore +5 au résultat de son Test. Avec un résultat final de 23, il réussit son test et peut profiter de l'effet de son Exploit : en plus d'un premier indice sur les lieux du crime, Marcus va en trouver un second qui va aider à son enquête.

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

Un exploit Social permet d'obtenir +10 % de l'effet de base de l'Action entreprise, à chaque Exploit réussi.

Ariette doit faire un discours dans une salle comble de notables et actionnaires, peu enclins au féminisme, qui lui sont peu favorables. Mais elle a écrit et révisé son discours de longue date et s'est préparée à ce moment difficile. Le MJ lui accorde donc un Exploit Gratuit pour son Test. Elle décide de tenter un Exploit en profitant de cet avantage. Avec un score de Social de 8, et un Talent de Discuter de 6, Ariette sait qu'elle réussit normalement son discours sans trop de mal. Elle décide donc de faire un seul Exploit. La difficulté passe alors à 20. Son total avant de jeter le dé est donc de 19 avec l'Exploit Gratuit que lui a donnée le MJ. Elle lance le d10, fait 6, pour un total de 25. Exploit réussi ! Elle décide donc que l'effet de son Exploit réussi sera de changer la perception de son public envers elle de manière plus positive et de les gagner à sa cause. Ainsi les actionnaires repartent tous en discutant du contenu de ce discours, soudainement

intéressés, certains trouvant que, finalement, ses arguments sont bons, et que même si elle est une femme, l'écouter serait une idée plutôt enrichissante et servirait leurs intérêts.

Certaines interactions sociales se gèrent comme des Conflits. La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles est détaillée au chapitre "*Les Actions & les Exploits*"

Exploits invisibles

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection : on appelle cela les **Exploits Invisibles**. 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.

Meshan, incarné par Sophie, traque un bandit de grand chemin se sachant poursuivi et qui, comme son personnage, est un habitué des bois qui connaît bien les lieux. Le MJ a donc fait un Test de Dissimuler avec deux Exploits, et l'a réussi. La joueuse qui incarne Meshan ne peut le savoir, même si elle se doute, pour connaître un peu sa proie, que la poursuite sera ardue. Pour le traquer, Sophie lance donc un Test de Mental (6) +Observer (7) et tente, pour être sûre de son coup, deux Exploits, sans savoir quel score elle doit atteindre pour battre son adversaire. Comme son personnage est de l'Archétype des Limiers, elle dispose d'un Exploit Gratuit (un +5) à ce genre d'Actions. La joueuse fait 7 à son d10, pour un résultat final de 25. Cela suffit, et Meshan, malgré toutes les ruses de son adversaire, parvient à suivre sa piste.

Exploits pour gagner des Ranges

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

Effets des Exploits échoués

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 Désastres

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 un imprévu sans conséquence dans l'Action du personnage. L'effet n'est guère handicapant ou dangereux. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +2.
- **Deux Désastres** : un problème qui cause quelques sueurs, par exemple les gardes alertés par un bruit fort ou un instrument qui donne de sérieux signes de rupture. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +5.
- **Trois Désastres** : un imprévu risqué qui peut avoir des conséquences. Les gardes sont non seulement alertés, mais savent exactement d'où vient le bruit et s'y précipitent, l'arme du personnage se brise. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +10.
- **Quatre Désastres** : un problème grave dont les conséquences sont dramatiques. Le personnage subit un handicap, se retrouve neutralisé par sa maladresse, en tombant ou en se blessant, et peut perdre des Niveaux de Santé. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +15.
- **Cinq Désastres** : catastrophe mortelle. Tout ce que le personnage a entrepris ou tente d'entreprendre pour son Action échoue totalement, son matériel se brise, il se blesse gravement. S'il était dans une situation périlleuse, cinq Désastres signifient un accident mortel. À user avec parcimonie.

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

4- 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).

Réserve 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.

Dépenser 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 coût 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 dure tout le temps de la partie.**

5- 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.

Dépenser 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'accorde.

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.

Récupérer ses Inspirations

Un personnage, PJ comme PNJ, récupère ses Inspirations dépensées au début de chaque nouvel épisode (donc à chaque nouvelle séance de jeu).

Une Inspiration sacrifiée ne peut être récupérée. Elle ne réapparaît que si la Sphère liée à cette Inspiration augmente avec l'expérience et les péripéties et permet de regagner le point sacrifié

6- 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.

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

7- 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 talents et les Expertises sont décrits en détail au chapitre : les Talents.

Les Talents et les Sphères

Dans l'immense majorité des cas, un Talent est lié à sa Sphère. Bouger est lié au Physique, Observer au Mental, Manipuler au Social. Donc, **quand on veut faire un test du Talent Bouger**, par exemple, on fait donc **(Physique+Bouger)+d10**.

Si on a une Expertise qui s'adapte bien au Talent Bouger, elle doit aussi s'adapter dans le cadre de l'action entreprise, pour qu'elle puisse s'additionner à (Physique+Bouger). **Si l'Action est adapté à l'application de l'Expertise, le Test final est de : (Physique+Bouger)+2+d10**.

Par exemple : l'Expertise Athlétisme s'adapte très bien à l'action de courir ou sauter, mais pas du tout à l'action d'éviter des coups ou tenter un exploit d'escalade.

Il est possible de faire des tests de Talent avec une autre Sphère, mais ces cas sont exceptionnels. Ils doivent rester contextuels et dépendent en général de la réussite d'Exploits permettant ce genre d'exceptions. Ces Exploits sont détaillés dans le chapitre : les Conflits.

Les Expertises

Les Expertises sont des domaines de compétences, savoir-faire, et connaissances, 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.**

Exemple : si vous ne savez pas le talent Bouger, votre Expertise Athlétisme ne peut pas s'appliquer à votre Sphère Physique seule.

Une Expertise est un bonus de 2 à un Talent. Elle s'applique selon le contexte, mais ne peut être additionnée qu'à un Talent que possède le personnage au moins à 1.

Les genres d'Expertises

La définition des Expertises est très libre mais peut être divisé en deux catégories :

Les Domaines : en gros, ce genre d'Expertise est un verbe ou un champ d'application qui va de pair avec un Talent privilégié. Ce sont un peu comme les compétences d'un métier. La diplomatie comme le marchandage sont des domaines du talent Discuter ; l'esquive, l'athlétisme et l'acrobatie sont des domaines du talent Bouger ; la mécanique et l'électronique s'appliquent comme domaines au talent Réparer. Cela n'induit pas que les Domaines sont exclusifs au Talent auquel ils s'appliquent ; ils peuvent fort bien s'appliquer, selon le contexte, à un autre Talent, car l'action entreprise colle parfaitement à l'Expertise en question.

Les Spécialités : en gros, une spécialité, c'est un cadre déterminé lié à un Talent. C'est un peu comme un savoir-faire avec un outil ou sur un type de cible précis. Une Expertise Voitures est une spécialité classique, qui va s'appliquer pour tout Test qui parle de faire une action qui met en jeu tout ce qui s'approche clairement d'une voiture, mais ne fonctionnera pas pour, par exemple, un camion ou un avion. Une spécialité est un bon moyen d'être, par exemple, efficace avec un type d'arme, de monture, ou de véhicule qu'on privilégie.

Les Contextes : un contexte en tant qu'Expertise, c'est un cadre socio-culturel, tout simplement. Exemple pour le talent Rechercher : universitaire, ou encore archives police, ou administration. Mais cela peut aussi être un cadre plus large, comme par exemple, pour le talent Savoir : survie urbaine (nom de la ville/région). Les Contextes sont sans doute les plus larges des Expertises, vu qu'elles fonctionnent aisément pour n'importe quel Talent dès lors qu'on est dans le contexte voulu. C'est pourquoi les contextes doivent être assez précis. Avoir un contexte qui se nommerait simplement : villes ou encore campagne ou forêts ne fonctionnerait pas, car bien trop vaste et flou comme définition. Il faut préciser quelle région géographique ou quel milieu socioculturel.

8- Le temps en jeu

La division du temps dans Loss est basée sur la mesure du temps en théâtre et en cinéma, plutôt que sur des durées de temps absolues. Chaque catégorie de temps est donc d'une durée relative, et correspond à des actions et événements plutôt qu'à des minutes et des heures :

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

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

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

La Scène : une Scène de jeu est un ensemble de Séquences qui peuvent être situées en plusieurs lieux et/ou en plusieurs temps, et se rapportant à une même action : discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat. Une Scène peut être courte ou de longue durée (un débat, par exemple). Ce qui compte est de mesurer qu'une Scène est un changement de l'action générale de la partie de jeu. Une Scène pourrait ne durer qu'une demi-journée, voire moins, mais un voyage de plusieurs jours sans péripéties est aussi une Scène.

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

L'Aventure : C'est ce qui conclut un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure peut représenter six ou sept heures de temps de jeu (et n'avoir duré qu'un Épisode et une poignée de Scènes), ou se poursuivre sur des semaines et des mois. Sa fin est marquée par un changement majeur, une

victoire, ou une révélation à la manière d'une fin de roman ou de film, mais aussi le générique de fin d'un feuilleton télévisé.

Les Actions & les Exploits

Quand on veut résoudre un certain type d'Action, il est bon d'avoir des références : comment peut-on défoncer une porte solide, combien peut-on porter sur le dos pendant une marche harassante d'une journée, quels sont les effets d'une joute de volonté entre un géolier et son prisonnier, à quelle vitesse peut-on réparer ou améliorer un système mécanique ou électronique, quels sont les effets spéciaux que l'on peut tirer des Exploits quand on utilise un certain Talent ?

Ce sont toutes ces questions que nous allons aborder ci-dessous, en les catégorisant Talent par Talent quand c'est possible. Il n'est pas possible de décrire comment résoudre ainsi toutes les Actions possibles et imaginables ; aussi Le MJ décide en dernier lieu d'appliquer à la lettre ou uniquement dans l'esprit les règles ci-dessous. Nous vous conseillons de vous en servir comme guide : ce sont de bonnes références, mais leur application stricte peut alourdir une partie de jeu de rôle, quand nous privilégions l'interprétation et l'action dans le Système Openrange.

Faire des Exploits en Combat sans Talent de Combat

Oui, on peut, et nous donnons d'ailleurs, dans ce chapitre, quelques exemples détaillés de la manière dont certains Exploits et Talents permettent d'agir dans une situation de Combat en se servant de Talents qui n'apparaissent pas fait pour à priori. Une Action de Combat en usant d'un Talent qui n'est pas adapté doit toujours être une Action avec des Exploits déclarés : ce sont eux, si on les réussit, qui permettront des effets spéciaux. On peut donc très bien se servir du Talent Manipuler ou encore Observer ou même Réparer pour tenter et réussir des Exploits de Combat. Ce n'est pas toujours évident (difficile d'imaginer une Action de Combat avec le Talent Créer), mais dans la plupart des cas, il s'agit seulement de faire preuve d'imagination et, pour le MJ, d'adhérer aux idées de ses joueurs si elles suivent ces deux règles ci-dessous :

1. Est-ce que c'est contextuellement faisable, en terme de temps, de décor et de moyens ? Le personnage qui tente ces Exploits a-t-il le temps de faire ce qu'il imagine tenter, en tenant compte qu'une scène de Combat se déroule en un bref laps de temps ? Le décor dans lequel se déroule le combat fournit-il, si besoin, les accessoires et occasions nécessaires au personnage qui va tenter ces Exploits ? ce dernier a-t-il les outils à portée de main pour y parvenir ?
2. Est-ce que c'est physiquement plausible, en terme de cohérence et de logique ? Le personnage qui tente ces Exploits peut-il espérer les effets qu'il tente d'obtenir avec l'Action et les Talents qu'il va mettre en scène pour cela ? Est-ce que cela reste crédible et envisageable, est-ce qu'on reste dans les limites, même volontairement larges et souples, du respect aux règles du réel d'Openrange ?

Ainsi, oui, est-il possible, par exemple, de se servir d'un extincteur à mousse comme d'une arme, avec pour tout moyen les talents Menacer et Bouger ; une fois l'appareil vidé de sa mousse sur les assaillants, avec des Exploits réussis pour les déstabiliser, d'autre pour assommer le premier sbire à portée avec le corps de l'appareil, il reste encore le moyen de faire peur aux derniers protagonistes en l'agitant de manière inquiétante. Le Talent Savoir peut être très efficace pour tenter des Exploits pour perturber et handicaper l'adversaire, en trouvant exactement où et quand éteindre la lumière dans le corridor où se passe la scène. Bref les exemples sont nombreux et on aurait du mal à en faire tout le tour. La seule règle est d'user de son imagination et de son audace et de rester cohérent !

Créer de nouveaux Talents

Le sujet sera abordé en détail dans un module permettant d'ajuster points de créations et nombre total de Talents quand on souhaite un système ayant plus de Talents que les 15 avec lequel fonctionne Openrange. Nous soulevons le sujet ici car vous réaliserez que dans la description des Actions et Exploits possibles avec chacun des Talents de base d'Openrange, une partie du travail est fait pour vous permettre aisément de créer votre propre liste de Talents : il suffit de spécialiser certains Talents génériques d'Openrange, qui sont d'ores et déjà décrit ci-dessous, vous facilitant la tâche pour adapter le système à vos envies et votre propre style de jeu.

Par exemple, le talent Discuter pourrait être divisé en trois Talents : Négociateur, Convaincre et Discours, qui sont des Actions décrites avec les Exploits possibles et leurs effets dans le Talent Discuter.

On vous en parle, car nous l'avons fait nous-même et le referons encore ! Openrange a un système volontairement simple afin d'être aisé à aborder et pouvoir y créer des personnages et y faire jouer aisément et rapidement. Mais pour qui aime avoir plus de variété, de richesse et de précision, il peut être un peu trop simple et nous-même nous servons de nos propres mécaniques de jeu quand nous avons-nous aussi ce même souhait de diversité !

1- Actions & Exploits Sociaux

Les effets des Exploits Sociaux permettent de modifier l'opinion et le comportement des personnes visées par ces Talents. On peut distraire, tromper, déstabiliser et les Exploits possibles avec les Talents Sociaux vont dans ce sens. Cela permet aussi d'augmenter la valeur et l'impact social d'œuvres créatives, de se créer des fans et de gagner de l'argent et de la réputation... ou d'en faire perdre à d'autres !

Un exploit Social permet d'obtenir +10 % de l'effet de base de l'Action entreprise, à chaque Exploit réussi.

En combat, des Exploits réussis avec le Talent Manipuler, par exemple, permettent de feinter un adversaire dans une mêlée pour lui faire perdre sa prochaine Action. On peut faire pareil avec Interpréter, en simulant une blessure ou une faiblesse qui trompera l'adversaire, et le surprendre pour obtenir un avantage à sa prochaine Action de combat.

Un exploit et + : faire perdre la face : il s'agit d'un Exploit qui peut être tenté avec n'importe quel Talent Social, une fois celui-ci mis en scène et dont le but est de mettre à mal l'amour propre d'une cible afin d'altérer sa renommée et ses capacités sociales en général. Ceci a un effet très concret en termes de jeu : un individu qui a perdu la face aura du mal à faire usage de ses Atouts sociaux (il lui en coutera des Inspirations de plus pour les activer), sans compter tous autres problèmes contextuels et donc malus divers d'avoir sa renommée entachée.

Faire perdre la face est une Action de Conflit : donc en cas d'échec, cela peut se retourner contre celui qui l'initie. Elle ne peut être immédiate ; on peut faire peur ou impressionner dans une Action sociale rapide, mais pour faire perdre la face à quelqu'un, il faut y mettre temps et moyens. Cela demande donc une préparation et au moins une Scène de confrontation, que celle-ci soit directe (face à face) ou indirecte (échange de chansons et représentations enregistrées ou interprétées, discours divers, courriers et articles dans la presse, articles de blogs, menaces transmises par des tiers, etc...). Faire perdre la face

d'une cible demande préparation et stratégie, des arguments et des preuves (quelles soient inventés ou réelles) et prendra du temps : plus on s'attaque à une cible qu'il est difficile d'approcher et de côtoyer en direct, plus les moyens nécessaires à lancer le Test de Conflit pour lui faire perdre la face exigeront de temps et de moyens structurels.

Il est facile de faire perdre la face à son collègue du club de basket. Il est très compliqué, onéreux et long, de tenter la même chose pour s'en prendre au président des USA ; si vous ne pouvez pas vous confronter à votre cible, de manière direct ou indirecte pour initier le Conflit, ce qui implique que cette dernière y voit un risque à refuser le Conflit et un intérêt à le faire à son tour, vous ne pouvez pas tenter de faire perdre la face.

- Un Exploit : durée une Scène, effet +1 Coût Inspiration pour les Atouts Sociaux.
- Deux exploits : durée un Épisode, effet +1 Coût Inspiration pour les Atouts Sociaux.
- Trois Exploits : durée un Épisode, effet +2 Coût Inspiration pour les Atouts Sociaux.
- Quatre Exploits : durée une Aventure, effet +1 Coût Inspiration pour les Atouts Sociaux.
- Cinq Exploits : durée une Aventure, effet +2 Coût Inspiration pour les Atouts Sociaux.

L'effet de faire perdre la face est contextuel : le résultat du Test de Conflit, en tenant compte des moyens mis en œuvre pour parvenir à faire le Test, dépend des Exploits réussis et de leurs effets. Mais la pérennité et l'efficacité de cette action, comme les conséquences qu'elle aura, dépendent des moyens mis en œuvre et de la capacité à pouvoir initier le Conflit. Comme expliquer plus haut, ce n'est pas si simple et il faut des moyens conséquents pour faire perdre la face à un homme politique puissant, quand il est aisé de tenter de faire perdre la face à son voisin de palier ou au chef des voyous du quartier.

Créer

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.

La création englobe l'art et le marché de l'art, bien entendu et les arts peuvent modifier l'opinion des spectateurs à l'encontre du créateur de l'œuvre d'art, ce qui implique aussi la valeur donnée à ces œuvres, aussi bien que leur qualité : un outil ou une arme de grand travail sont une œuvre et peuvent apporter un avantage à qui les emploie. C'est dans ces domaines que les Exploits vont s'appliquer.

Exploits en Créer

Un Exploit et + : œuvre de valeur : il s'agit de réaliser une œuvre qui sera d'une valeur élevée, du point de vue financier. C'est ainsi qu'un créateur se fait de l'argent une fois qu'il a assez de Talent pour assurer de faire de temps en temps un travail de qualité qui lui fournit des clients et des commandes !

Les Exploits tentés et réussis pour une œuvre de qualité ne se limitent pas à changer sa valeur intrinsèque : ceux-ci peuvent être employés pour créer des effets détaillés ci-dessous, comme

influencer, ou améliorer la qualité. Ce sont en général ces effets qui sont recherchés, l'augmentation de la valeur n'étant qu'une conséquence.

- Un Exploit : valeur x5
- Deux Exploits : valeur x10
- Trois Exploits : valeur x20
- Quatre Exploits : valeur x50
- Cinq Exploits : valeur X100

Deux Exploits et + : influencer les spectateurs : avec des Exploits réussis, le personnage peut créer une œuvre qui a une influence positive sur ses interlocuteurs qui ont pu voir ou admirer l'œuvre. Quand l'artiste interagit avec des gens en train de regarder, admirer, consommer ou utiliser l'œuvre créée, il gagne un bonus à toutes ses Actions Sociales. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois pour un interlocuteur mais se prolonge sur la durée d'une Scène. C'est ainsi qu'un cuisinier convainc ses clients de prendre une bouteille de vin fort cher pour le repas gastronomique ou se laisse convaincre par un dessert !

- Deux exploits : +2 aux Actions Sociales
- Trois Exploits : +3 aux Actions Sociales
- Quatre Exploits : +5 aux Actions Sociales

Deux Exploits et + : outil de qualité : Un créateur peut aussi décider de transformer des Exploits réussis en un objet utile de grande qualité. Il crée un outil, une arme, une construction, etc. qui fournira à son utilisateur un bonus au talent qui emploiera l'outil ainsi créé.

- Deux Exploits : +1 au Talent
- Trois Exploits : +2 au Talent
- Quatre Exploits : +2 au Talent et un trait spécial d'équipement
- Cinq Exploits : +3 au Talent et un trait spécial d'équipement

Discuter

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.

Discuter intervient principalement quand il s'agit de négocier quelque chose, que ce soit le prix d'une marchandise, une reddition ou une trêve ou encore les détails d'un accord diplomatique. Ce sont dans ces domaines que se concentrent les effets des Exploits.

Exploits en Discuter

Un Exploit et + : négocier : discuter permet de discuter de la valeur d'un bien à échanger, en gros, il s'agit de marchander. Dans un cas où on parle uniquement de valeurs, estimer cette valeur et marchander pour la vendre plus cher ou l'acheter moins cher est un Conflit (voir chapitre système de jeu) et les Exploits qu'on aura réussi de ce Conflit permettent de modifier le prix du bien à échanger, en sa faveur. Chaque Exploit modifie la valeur du bien du dixième de son prix de base. Ainsi, une moto qui vaut 10 000€ et qu'on souhaite acheter peut ne valoir plus que 8000€ après deux Exploits réussis pour la négocier et 7000€ après trois Exploits. Comme on ne peut déclarer que 5 Exploits, rien ne peut être acheté ainsi à moins de la moitié de sa valeur de base.

Un Exploit et + : convaincre : discuter permet aussi de ranger un protagoniste à son opinion. C'est un affrontement d'idées et de points de vue qui se gère comme un Conflit. Les Exploits alors tentés et réussis sont alors transformés en effets spéciaux selon la table suivante :

- Un exploit : opinion légèrement modifiée ; l'orateur a été assez habile pour gagner un +2 dans une prochaine Action sociale avec ce protagoniste.
- Deux Exploit : opinion mise en doute ; l'orateur a été assez habile pour gagner un +3 dans une prochaine Action sociale avec ce protagoniste.
- Trois Exploits : Opinion changée ; le protagoniste se range à l'avis de l'orateur pour la durée d'une Scène.
- Quatre Exploits : Opinion changée efficacement ; le protagoniste se range à l'avis de l'orateur pour la durée de deux Scènes.
- Cinq Exploits : Opinion changée durablement ; le protagoniste se range à l'avis de l'orateur pour la durée d'un Épisode.

Faire changer l'opinion d'un protagoniste ne veut pas forcément dire, d'une part, qu'il y adhère complètement, d'autre part, qu'il y adhère durablement. Passé le délai en cas d'Effets Spéciaux réussis, c'est la légitimité des arguments, leur validité, les faits et donc le contexte qui pourrait prouver que cette opinion est la plus juste, qui décidera s'il se range à l'opinion de l'orateur plus longtemps. Il s'agit avant tout de convaincre, pas d'être honnête ou d'exposer des faits ; c'est de la rhétorique et de la politique : ainsi, sans arguments supplémentaires et démonstration que la nouvelle opinion se tient, le protagoniste risque bien de revenir à sa position première.

Changer d'opinion durablement demande donc des arguments solides : c'est là qu'entre en jeu l'interprétation, au-delà du Test en Conflit entre les orateurs. Il faudra faire du roleplay, présenter les arguments, proposer une logique qui tient la route, fournir des preuves solides. Le Test seul permet d'obtenir des effets, l'interprétation d'assurer qu'ils réussiront à changer l'opinion définitivement. De plus, le protagoniste ne va pas adhérer à l'avis de l'orateur si cela met en péril ses intérêts vitaux (sa santé, son confort matériel élémentaire, sa vie, etc.) sans qu'il y ait dans la balance des enjeux assez vastes et assurés pour prendre de tels risques. Bref, le talent à convaincre

du joueur et les arguments solides qu'il emploiera ont ici une influence égale au talent du personnage et au résultat du Test de Conflit.

Un exploit et + : discourir : Discuter peut permettre de passer un message à travers son discours et que ce dernier atteigne la foule en train d'assister au meeting. L'effet fonctionne un peu comme négociateur : Pour chaque Exploit réussi, on parvient à faire adhérer 10% de la foule au message transmis par le discours. Aussi avec 5 Exploits, on peut convaincre 50% de la foule de se lancer dans une émeute populaire, de donner à une œuvre caritative ou de voter pour un candidat politique évoqué dans le discours, par exemple.

L'effet ici est très contextuel : on ne sait jamais si l'adhésion de la foule va produire des effets véritables et concrets. La foule est subjuguée et soumise à l'effet pour la durée d'une Scène. Pour que cela perdure dans le temps, l'orateur doit décrire les arguments solides capables de créer une émulation qui se prolongera dans le temps. Le Test de Talent permet d'influencer la foule, le roleplay permet de savoir à quel point et combien de temps elle le sera.

Interpréter

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.

Exploits en Interpréter

Un Exploit et + : prestation : interpréter, c'est avant tout un moyen de gagner sa vie et donc d'être payé pour sa prestation. Il est assez difficile d'estimer exactement combien vaut une interprétation, mais on peut estimer de quelle manière elle influence les spectateurs, ce qui permettra de négocier plus facilement un beau cachet ou des commandes futures. Selon les Exploits tentés et réussis, on peut suivre la règle suivante : Par Exploit réussi, l'interprète gagne, en discutant ou négociant avec les spectateurs, d'un bonus de +1 à ses Test. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois pour un interlocuteur mais se prolonge sur la durée d'une Scène.

C'est immédiatement efficace et avantageux quand il s'agit de savoir à quel point la représentation a été reçue positivement, mais aussi de quelle manière elle va aider l'interprète à discuter de sa rétribution. Ici s'applique la règle de +50% de réussite par Exploit. Par exemple, un chanteur de rue, qui réussit deux Exploits dans sa prestation, peut espérer recevoir deux fois (+100%) la somme qu'on aurait pu estimer qu'il amasse après une journée à jouer dans la rue.

Un exploit et + : influencer la foule : interpréter peut permettre de passer un message à travers son œuvre et que ce dernier atteigne la foule en train d'assister au spectacle. L'effet fonctionne un peu comme négociateur : Pour chaque Exploit réussi, on parvient à faire adhérer 10% de la foule au message transmis par la représentation. Aussi avec 5 Exploits, on peut convaincre 50% de la foule de se lancer dans une émeute populaire, de donner à une œuvre caritative ou de voter pour un candidat politique évoqué dans la représentation, par exemple.

L'effet ici est très contextuel : on ne sait jamais si l'adhésion de la foule va produire des effets véritables et concrets. La foule est subjuguée et soumise à l'effet pour la durée d'une Scène. Pour

que cela perdure dans le temps, l'interprète doit décrire les arguments solides capables de créer une émulation qui se prolongera dans le temps. Le Test de Talent permet d'influencer la foule, le roleplay permet de savoir à quel point et combien de temps elle le sera.

Un Exploit et + : jouer un rôle : un interprète peut jouer un rôle totalement différent du sien et devenir assez convaincant pour tromper son monde en l'interprétation, se faisant passer pour autrui. Il s'agit ici de tenter un Exploit Invisible : pour chaque Exploit réussi par l'interprète en veillant à se grimer et passer pour autrui, ce dernier oblige toute personne voulant percer à jour son déguisement à endosser une Difficulté égale aux Exploits qu'il a tenté et réussi. Cette difficulté étant invisible, la personne qui tente de percer à jour l'interprète doit donc faire un Test sans connaître cette Difficulté et décider elle-même de combien d'Exploits elle tente en espérant atteindre ou dépasser cette Difficulté inconnue.

Quand un personnage échoue à percer un déguisement à jour, les Exploits qu'il a tentés et échoués deviennent autant de Ranges au bénéfice de l'interprète, qui peut les user pour, par exemple, augmenter encore la Difficulté à le trouver, ou toute autre Action Sociale ou pas qu'il initiera à ce moment-là pour atteindre ses objectifs, jouer son rôle et tromper les gens.

Manipuler

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.

Exploits en Manipuler

Un Exploit et + : baratiner : l'importance de savoir mentir tient dans le temps que peut durer le mensonge. La manipulation est toujours quelque chose soumise aux conditions extérieures, au contexte. Mais le souci principal est de savoir combien de temps tient un mensonge à priori, qu'il soit grossier ou élaboré.

Ici, on s'intéresse au mensonge improvisé, qui ne nécessite pas de préparation et de stratégie mise en scène pour assurer de sa pérennité. Bref, on cause baratin. Un baratin est une Opposition Active entre le baratineur et sa cible. Il est principalement mesuré par la durée qu'on espère le voir tenir ; plus on tente et réussit d'Exploits, plus le baratin se prolongera dans le temps :

- Un Exploit : deux Séquences. Vous aurez largement passé l'angle de la rue avant que personne n'ait commencé à comprendre.
- Deux Exploits : : une Scène : ça va, vous avez le temps jusqu'au prochain tour de garde.
- Trois Exploits : deux Scènes : personne ne vous a vu faire, tant que personne, le lendemain, ne se prend l'idée de contrôler les caméras.
- Quatre Exploits : un Épisode : avant que la cible réalise avoir été bernée, vous serez déjà en train de siroter une bière sur une terrasse ensoleillée.

- Cinq Exploits : une Aventure : personne ne se doutera jamais de rien

Comme précisé plus haut, un baratin, c'est un mensonge improvisé et sans élaboration particulière. Il est fait pour tromper rapidement, pas efficacement et ne nécessite pas d'interprétation particulière de la part du joueur. Qu'il le fasse ou pas, le baratin reste une histoire improvisée qui ne tiendra pas longtemps si on la vérifie. Pour un véritable mensonge, c'est-à-dire une habile dissimulation sociale de la vérité derrière des inventions et faux-semblants, on aborde le sujet ci-dessous.

Un Exploit et + : tromper : un manipulateur peut tromper son monde modifiant complètement le fait derrière une couche de mensonges élaborés visant à cacher ce qu'il est ou ce qu'il sait. Il s'agit ici de tenter un Exploit Invisible : pour chaque Exploit réussi par le manipulateur pour cacher la vérité, ce dernier oblige toute personne voulant percer à jour sa tromperie à endosser une Difficulté égale aux Exploits qu'il a tenté et réussi. Cette difficulté étant invisible, la personne qui tente de percer à jour le manipulateur doit donc faire un Test sans connaître cette Difficulté et décider elle-même de combien d'Exploits elle tente en espérant atteindre ou dépasser cette Difficulté inconnue.

Quand un personnage échoue à percer une tromperie à jour, les Exploits qu'il a tentés et échoué deviennent autant de Ranges au bénéfice du manipulateur, qui peut les user pour, par exemple, augmenter encore la Difficulté à le trouver, ou toute autre Action Sociale ou pas qu'il initiera à ce moment-là pour atteindre ses objectifs et continuer à cacher la vérité.

Un Exploit : feinter : application de l'art de manipuler autrui dans une scène de combat, désorienter consiste à faire une feinte pour déstabiliser les adversaires. C'est exactement la même chose que l'Exploit de Combat : feinter : l'Action est une Opposition de Manipulation contre le Talent de combat de sa cible, qui, si elle est réussie, permet au joueur de gagner un +5 à ses prochains Tests de combat contre l'adversaire ciblé par la Feinte, pour la durée du tour et jusqu'à la prochaine Action Complexe (inclusive) du joueur.

Un Exploit et + : manipuler le comportement : un manipulateur peut amener une cible à accomplir une Action contre son gré, par des techniques de mentalisme, d'hypnose ou de suggestion. C'est un domaine dans lequel il est difficile de mesurer l'intensité des effets : tout est contextuel et dépend du temps de préparation, de la bonne connaissance de sa cible par le manipulateur, et de ce qu'il va tenter de lui faire faire contre son gré. Le protagoniste visé ne mettra pas en péril ses intérêts vitaux, quoi qu'il puisse advenir, sauf à avoir été trompé sur la réalité des risques qu'il prend. Manipuler le comportement est en général une Opposition Active et préparer une telle Action demande en général une Scène.

On peut mesurer l'efficacité d'une manipulation du comportement selon les Exploits tentés et réussis. Cette durée ne correspond pas au temps que va durer cette manipulation, mais au temps que la cible pourra consacrer à agir dans le sens voulu par le manipulateur :

- Un Exploit : Deux instants
- Deux Exploits : une Scène
- Trois Exploits : deux Scènes

- Quatre Exploits : un Épisode
- Cinq Exploits : une Aventure

L'effet de manipuler le comportement reste actif tant qu'il ne se passe rien dans le contexte autour de la cible pour lui faire prendre conscience qu'elle a été dupée et qu'on l'a amenée à agir contre son gré. La simple mise en danger direct brise l'effet, mais la prise de conscience évidente de risques ou de conséquences graves, l'explication par un tiers que la cible a été bernée, ou simplement une forte distraction extérieure vont faire cesser l'effet, que la cible ait fini son action ou pas.

Une fois que l'action a été menée à bien, la cible est libérée de l'influence du manipulateur et il ne sera pas difficile de lui faire comprendre qu'elle a été manipulée. Elle peut éventuellement rester sous l'influence du manipulateur si celui-ci a travaillé sur la durée, en amplifiant les moyens et arguments de sa manipulation pour conserver sa cible sous son joug.

Il est alors très possible qu'après un travail de sape sur des semaines ou des mois, la cible finisse par croire que ses comportements et actions imposées font partie de ses propres décisions et pas d'une manipulation externe. Il s'agit ici d'un véritable conditionnement mais qui exige de tels efforts et de tels moyens qu'ils ne peuvent être traités par de simples lancers de dés et exigent une interprétation complète.

Un Exploit et + : révéler une tromperie : un manipulateur peut employer son Talent pour dévoiler les Actions d'un Autre Manipulateur, par exemple dans une tromperie, comme plus haut. Il s'agit alors de faire un Test contre la Difficulté d'un Exploit invisible, et tout le reste de la mécanique obéit au principe décrit dans le système de jeu. La même chose peut être faite en employant le Talent Observer.

Menacer

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.

Exploits en Menacer

Un Exploit et + : s'imposer : s'imposer en menaçant, c'est un peu comme convaincre, en terme de finalité, mais sans s'intéresser à la nature et aux contenus des arguments. On remplace tout cela par la menace et la peur, pour la cible, de devoir subir les pires affres si elle venait à s'opposer aux idées de la brute qui veut s'imposer à elle. Il s'agit rarement d'un test de Conflit, mais le plus souvent d'une Opposition Active. Ceci dit, deux protagonistes peuvent vouloir s'imposer l'un à l'autre et celui qui gagnera imposera donc ses points de vue. Les Exploits alors tentés et réussis sont alors transformés en effets spéciaux selon la table suivante :

- Un exploit : opinion légèrement modifiée ; la brute a été assez impressionnante pour gagner un +2 dans une prochaine Action sociale avec ce protagoniste.

- Deux Exploit : opinion mise en doute ; la brute a été assez impressionnante pour gagner un +3 dans une prochaine Action sociale avec ce protagoniste.
- Trois Exploits : Opinion changée ; le protagoniste se range à l'avis de la brute pour la durée d'une Scène.
- Quatre Exploits : Opinion changée efficacement ; le protagoniste se range à l'avis de la brute pour la durée de deux Scènes.
- Cinq Exploits : Opinion changée durablement ; le protagoniste se range à l'avis de la brute pour la durée d'un Épisode.

On ne va pas le répéter en détail ici, mais comme pour l'Action de convaincre, s'imposer pourra être plus efficace sur la durée et dans les conséquences uniquement si des arguments et éléments de contexte permettent de faire durer cet effet : la meilleure manière de les exposer consiste alors à faire de l'interprétation. Le roleplay sera ce qui permettra de rendre ces effets pérennes et efficaces.

Un Exploit et + : commander : commander consiste à inciter une foule à suivre vos directives et ordres. L'effet fonctionne un peu comme négociateur : Pour chaque Exploit réussi, on parvient à faire obéir 10% de la foule aux directives transmises par le commandement. Aussi avec 5 Exploits, on peut convaincre 50% de la foule de prendre les armes pour se préparer au combat, d'aller marcher sur 50 km sous un soleil qui tape ou encore de se mettre à travailler sur un chantier.

L'effet ici est très contextuel : on ne sait jamais si l'obéissance de la foule va produire des effets véritables et concrets. La foule va suivre les ordres pour la durée d'une Scène. Pour que cela perdure dans le temps, le commandeur doit décrire les arguments solides capables d'inciter les gens à suivre des directives qui se prolongeront dans le temps. Le Test de Talent permet de commander à la foule, le roleplay permet de savoir à quel point et combien de temps elle obéira.

Un Exploit et + : effrayer : effrayer peut s'employer en combat et le but est de faire hésiter ou fuir des adversaires, une manière efficace de les neutraliser, n'est-ce pas ? Si l'Action est contextuelle (il est plus facile d'avoir l'air effrayant un bâton de dynamite allumé à la main plutôt qu'armé d'un balai de jardin), l'Action se résout comme une Opposition Passive, les Exploits tentés et réussis ayant les effets ci-dessous. Si on veut affecter plusieurs adversaires comme indiqué ci-dessous, le test à faire est unique mais se compare aux scores de Diff de chaque cible :

- Un Exploit : la cible est perturbée et subit un malus de 2 à sa prochaine Action de Combat. Un Sbiro, s'il se sent en posture défavorable, n'en demandera pas plus pour décider de renoncer à se battre.
- Deux Exploit : pareil que ci-dessus, mais peut affecter jusqu'à trois cibles. Des Sbiros peuvent très bien, selon le contexte, décider de préférer prendre la poudre d'escampette plutôt que de combattre
- Trois Exploits : la cible hésite et perd ses moyens : elle ne peut plus du tout attaquer pour le Tour de Combat en cours. Il est probable que la cible, si le contexte lui est défavorable, décide de renoncer au combat.

- Quatre Exploits : pareil que ci-dessus, mais peut affecter jusqu'à trois cibles. Il est probable que les cibles, si le contexte leur est défavorable, décident de renoncer au combat.
- Cinq Exploits : la cible est effrayée et prends ses jambes à son cou. Elle ne peut plus se battre durant tout le reste du combat.

Un Exploit et + : interroger : interroger est une manière polie de dire que le tortionnaire va employer toutes les formes de coercition sur sa cible pour obtenir des réponses et des informations rapidement, ce qui inclue la torture. Il s'agit d'un Test de Conflit, qui demande une préparation et une mise en place nécessitant la durée d'une Scène (et qui peut durer plus longtemps).

En général, le tortionnaire doit obtenir des informations, sa cible doit résister pour parvenir gagner autant de temps que possible. Chaque Exploit réussi par le tortionnaire provoque des dégâts aux Niveaux de Sang-Froid de la cible : le but du tortionnaire est d'arriver à épuiser sa cible (lui faire perdre tout son sang-froid), moment où cette dernière ne pourra plus que lui répondre et lui donner les informations que le tortionnaire recherche.

La technique est simple : si le tortionnaire gagne le Conflit, la victime subit 1d10 de dégâts à ses Niveaux de Sang-froid +1 d10 par Exploit réussi. Si le tortionnaire perd le Conflit, la victime résiste pour la durée d'une Scène, et d'une Scène supplémentaire par Exploit. Trois Scènes, donc trois Exploits réussis, équivalent à un Épisode. Il faudra attendre la fin de cette durée pour que le tortionnaire puisse tenter à nouveau un Conflit.

Le risque d'interroger de cette manière est que chaque Conflit provoque, quoi qu'il arrive 1d10 de dégâts aux Niveaux de Santé de la victime. Elle peut donc mourir avant de parler, sauf si elle est soignée.

Cette règle peut être employée pour briser la volonté d'une cible, dans le but de la rendre docile et de la conditionner. C'est le même principe, sauf que cela prend plus de temps : on ne parle plus en Scènes, mais en Épisodes ; cela peut alors prendre réellement du temps (une Aventure et plus) en cas de nombreux Exploits réussis par la victime pour résister.

2- Actions & Exploits Physiques

Les effets des Exploits physiques sont d'une part tous ceux qui concerne le combat et l'art de faire bobo à autrui, d'autre part directement liés à toutes les performances sportives, de survie ou de conduite. Il s'agit des Exploits les plus visuels et impressionnants, qu'il s'agisse d'acrobatie, d'exploits physiques ou de scènes de mêlée échevelée.

On ne reviendra pas sur les Talents Physiques consacrés au combat, car ils sont décrits au chapitre ad hoc : le combat, qui détaille Actions et Exploits dans ce type de scène.

La règle générale des Exploits physique est que l'effet **d'un Exploit réussi permet d'obtenir 25 à 50% de plus que le résultat de base.**

Bouger

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.

Exploits en Bouger

Ici, on va surtout parler des Actions et de la gestion de tout ce qui concerne les efforts physiques, avec ou sans Exploits

Sauter : Un humain saute en moyenne deux mètres en longueur et un mètre en hauteur, en ayant de quoi prendre de l'élan et s'agripper ; c'est la norme que nous allons conserver. Dans une situation sans risque, le personnage peut toujours décider de réussir l'Action sans jeter de dés si le bond est de difficulté normale (15), ou s'il constate que la somme de ses Sphère+Talent atteint ou dépasse la difficulté requise. Le saut consiste toujours à sauter soit par-dessus un trou béant, soit par-dessus un obstacle en hauteur. Sauter en hauteur pour s'agripper à bout de bras est précisé dans la table suivante :

Difficulté	Saut : Longueur	Saut : hauteur	Saut : s'agripper
15	2 mètres	1 mètre	2 mètres
20 (un Exploit)	2 mètres 50	1 mètre 30	2 mètres 50
25 (deux Exploits)	3 mètres	1 mètre 50	3 mètres
30 (trois Exploits)	3 mètres 50	1 mètre 80	3 mètres 50
35 (quatre Exploits)	4 mètres	2 mètres	4 mètres
40 (cinq Exploits)	4 mètres 50	2 mètres 30	4 mètres 50

Escalader : Grimper une paroi dépend avant tout de sa déclivité et des prises permettant de s'accrocher. Le reste est une question d'endurance, de Talent Bouger, et de matériel à disposition. On considère la norme pour escalader une paroi le fait de partir du sol pour grimper d'un étage à l'étage supérieur, en gros, environ 6 à 8 mètres d'ascension verticale sur une paroi offrant quelques prises, le tout sans matériel. L'usage d'équipement d'alpinisme, de grappins et cordes et autres outils fournit en général un bonus de +2 aux Tests de Bouger, mais certains équipements spécialisés (par exemple, des crampons pour bottes pour attaquer une paroi de glace) vont encore faciliter les choses.

- *Grimper du sol au second étage d'une bâtisse classique/escalader un rocher vertical de 6-7 mètres de haut : Diff 15.*
- *Grimper la même chose, mais de nuit, ou sous une pluie rendant la paroi glissante : Diff 20.*
- *Grimper dix mètres de murs ou de falaise aux prises rares : Diff 25*
- *Grimper la même chose dans des conditions de visibilité ou de météo désavantageuses : Diff 30*
- *Grimper sur une dalle verticale, ou franchir des surplombs, grimper sur un mur de glace : Diff 35*
- *Grimper une paroi lisse : Diff 40*

Il n'est pas intéressant, pour l'ascension d'une montagne ou le passage d'un col très ardu, de lancer des dés tous les 10 mètres. Dans ce cas, le MJ est encouragé à décider d'une difficulté moyenne pour l'ascension et réserver certains Tests pour les moments les plus critiques ou difficiles de cette ascension qui peut devenir une aventure en soit. Dans ce cas-là, l'endurance, mais aussi le froid, va devenir des facteurs dramatiques et héroïques de cette péripétie (voir ci-dessous).

L'engagement d'Exploits dans une Action d'Escalade vise à grimper plus vite, soit à aider d'autres grimpeurs dans leur ascension. Pour grimper plus vite, chaque Exploit permet de réduire la vitesse de grimpe de 30 à 50%. Chaque Exploit peut devenir une aide pour permettre à une autre personne d'escalader sans qu'elle ait à faire elle-même un test de Bouger.

Endurance : La question qui peut se poser régulièrement est celle de la limite d'un personnage à agir sur la durée et dans des conditions environnementales difficiles, avant d'être épuisé. Il y a des tas de facteurs qui entrent en compte ; nous allons donc faire au plus simple : on fait un test d'Endurance quand un personnage accomplit un effort épuisant et sur la durée. Courir longtemps, porter de lourdes charges, marcher avec une blessure grave, retenir son souffle sous l'eau, etc.

Tout test d'endurance impliquant plusieurs Exploits va provoquer une perte de niveaux de santé.

Pour réussir à faire 150 % de ce dont on est capable (soulever une fois et demi le poids qu'on peut tenir habituellement, marcher une fois et demi plus vite ou plus longtemps sans pause, etc.), il faut réussir un Exploit. On peut tenter plusieurs Exploits : par exemple, deux Exploits réussis permettent de soulever 100 kg plutôt que 50. Un échec à des Exploits ainsi tentés implique qu'on ne parvient pas à réussir l'effort soutenu que l'on a prévu. Si le Test est réussi, on y parvient. Mais dans tous les cas, un effort d'endurance « blesse » le personnage : la fatigue se ressent en perte de Niveaux de Santé.

Tout test d'endurance physique impliquant deux Exploits ou plus provoque une perte automatique de Niveaux de Santé. **Chaque Exploit au-dessus du premier devient alors 1d10 de dégâts aux Niveaux de Santé.** Ainsi, un Test d'Endurance ayant nécessité trois Exploits occasionnera 2d10 de dégâts aux Niveaux de Santé. Ces Niveaux de Santé perdus sont de l'épuisement, de l'essoufflement, des blessures physiques et, s'ils atteignent le niveau de santé Fatal, sont des dommages sérieux et un risque mortel. Ces dégâts sont subis à la fin de l'effort si le Test avec des Exploits est réussi, ou dès le jet de dés effectué s'il échoue.

Encart : Dans certains cas la perte de Niveaux de Santé en cas d'échec peut ne pas se justifier, c'est au meneur de jeu de décider s'il applique ou pas cet effet ou encore décide de faire perdre un nombre fixe de Niveaux de Santé à sa discrétion.

Ci-dessous quelques normes indicatives d'efforts d'endurance physique moyens (c'est à dire de difficulté 15). Prenez-les comme des références, non des normes ou des règles :

- Parcourir 40 km à pied en 7 à 8 heures sans pause.
- Courir 10 km en une heure.
- Parcourir 400 mètres en une minute environ.
- Retenir son souffle 1 ou 2 minutes. On peut retenir son souffle 6 minutes, mais cela reste d'une difficulté Prodigieuse.
- Nager sur 500 m sans pause.
- Porter 50 kg pendant une heure.
- Survivre à une journée de froid sans protection (0 °C) : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- Survivre à une journée de grande chaleur sans eau ni abri au soleil (+ de 45 °C) : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.

Il y a plein d'autres exemples d'efforts d'endurance, mais ceux-ci permettent d'avoir une bonne idée de ce qui est l'effort moyen qu'un personnage-joueur peut être amené à faire. Ces exemples sont indicatifs et servent juste de référents, sentez-vous libre de les ignorer ou vous en servir à votre convenance.

Soulever : Le Test pour soulever ou porter quelque chose obéit à la règle de +50 % par Exploit. Un tel effort est épuisant : **chaque Exploit supplémentaire occasionne 1D10 de dégâts à la fin de l'effort.** S'ils atteignent le niveau de santé Fatal, ils peuvent devenir des dommages sérieux.

Ainsi, voici pour référence ce que peuvent faire divers totaux de Physique+Bouger en réussissant un test de difficulté 15. Prendre son temps implique ici que le personnage met donc un moment pour par exemple soulever le poids indiqué, il ne peut le faire rapidement :

Physique+Bouger	Soulever	Porter une journée
3	36	18
4	48	24
6	75	37
8	96	48
10	120	60
12	144	72
14	168	84
16	192	96
18	216	108
20	240	120
22	240	120

24	264	132
	288	144

Défoncer : À un moment ou à un autre, la force est utile quand il s'agit de briser un objet, défoncer une porte, fracasser un meuble ou encore faire tomber un mur. La difficulté dépend de ce que le personnage souhaite briser ou défoncer :

- Palissade ou porte de cabane : Diff 10
- Muret de briques sans mortier, ou porte de bois simple : Diff 15
- Porte de bois solide : Diff 20
- Mur de briques scellées ou porte de bois ferrée : Diff 25
- Mur de pierre (30 cm d'épaisseur) ou grille de fer : Diff 30
- Mur de pierre épais : Diff 35
- Porte blindée de fer : Diff 40

Ce qu'on tente de casser ou défoncer ne doit pas représenter un volume trop important, et au-delà d'une certaine solidité, toute la force du monde n'y changera rien sans outillage et sans prendre du temps. À noter que les tentatives pour défoncer des choses ne sont pas forcément sans risques et peuvent provoquer des D10 de dégâts.

Se faufiler : Bouger sert à toutes les Actions consistant à progresser dans des conduits et passages étroits.

Esquiver : quand on veut éviter une attaque, y compris une balle si on voit qui va tirer, on emploie aussi le talent Bouger.

Combattre

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.

Exploits en Combattre

Les exploits en Combattre sont tous détaillés au chapitre : le combat.

Conduire

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.

Exploits en Conduire

Pour commencer, on ne peut rien Conduire efficacement sans avoir au moins un point dans ce Talent : on ne s'improvise pas plus pilote que cavalier. Les règles d'Openrange ne s'embarrassent guère de complexité et de nécessité d'études et de diplôme pour parvenir à faire fonctionner un avion de chasse par exemple, mais sans avoir au moins un point dans ce talent, vous ne saurez sans doute même pas en fermer le cockpit... pas plus que vous ne pourrez grimper en selle sans vous casser la figure.

La base des Exploits en Conduire est simple : un Exploit augmente les performances possibles du véhicule de 25%. Il peut s'agir de sa vitesse de pointe, de sa vitesse moyenne, de sa capacité ou de son endurance. Exemple : un cheval court au galop à 20, voire 30 km/hr ; avec 5 Exploits, un cavalier peut pousser le cheval à une vitesse de 125%, soit jusqu'à pas loin de 70 km/hr. Il est certain que le cheval ne tiendra une telle vitesse que quelques centaines de mètres et risque fort bien d'en sortir blessé, voire d'en mourir. Mais cela donne idée du principe général des Exploits possibles appliqués à Conduire.

Un exploit et + : sprinter en véhicule : un Exploit augmente les performances possibles du véhicule de 25%. Chaque Exploit pour pousser la vitesse maximale d'un véhicule fait subir 1d10 de dégâts aux Niveaux de Santé du véhicule employé. Cela reflète les blessures pour la monture, les pannes moteur pour une voiture, etc.

Un exploit et + : pousser l'autonomie : On peut tenter des exploits pour dépasser l'autonomie indicative d'un véhicule. Chaque Exploit permet de gagner +25% de durée de fonctionnement et de distance parcourue. Mais comme pour l'Action de sprinter, chaque Exploit pour pousser l'autonomie d'un véhicule fait subir 1d10 de dégâts aux Niveaux de Santé du véhicule employé. Cela reflète l'épuisement de la monture, l'usure du véhicule, le risque de panne sèche, etc.

Avions, navires et bâtiments à équipage : les engins avec un équipage exigent un minimum de monde pour être manœuvrés. Dès que le véhicule a moins de 50 % de son équipage normal, il devient plus difficile de le manœuvrer : Conduire subit un malus de 2. Le malus monte à 5 avec un quart d'équipage, à 10 avec un 5^{ème} d'hommes de bord, et au-delà, le malus est de 15 et il devient très difficile de manœuvrer de quelque manière que ce soit.

Esquiver les coups : on peut employer une attaque à bord d'un véhicule en se servant de Conduire pour l'Action d'esquiver.

Combat en véhicule : si le véhicule est équipé d'armes embarquées, comme un avion de chasse, le Talent pour tirer est alors le Talent de Piloter. Mais si les armes ont des servants dédiés, on emploiera le talent de Tirer pour manier ces armes.

Dissimuler

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.

Exploits en Dissimuler

Dissimuler ne permet pas d'Action de recherche de ce qui est dissimulé. Il faut employer le Talent Observer. Par contre, exploiter le Talent Dissimuler permet de se servir d'Exploits tentés et réussis pour se donner un bonus à un Test d'Observer quand on cherche quelque chose de caché.

Furtivité : tout ce qui concerne le fait de se cacher, planquer quelque chose ou passer inaperçu en circulant dans un lieu surveillé est une Opposition entre le dissimulateur et les protagonistes qui surveillent. Si la surveillance n'observe pas activement, l'Opposition reste passive. Elle devient une Opposition Active si l'observateur observe et surveille activement :

Exemple : un cambrioleur tente de passer en douce dans un couloir surveillé par un vieil agent de sécurité qui n'est pas particulièrement aux aguets. Le cambrioleur va devoir enter un Test de (Physique +Dissimuler) +d10 pour se faufiler en toute discrétion, et la difficulté du Test qu'il devra réussir sera celle qu'imposera la Sphère de Mental (qui régit les perceptions) du vigile X3.

Notre ami cambrioleur a atteint son but, mais doit forcer un placard solide pour atteindre les documents qu'il convoite. Il fait du bruit en y parvenant, ce qui attire l'attention du vieil agent de sécurité, désormais alerté qu'il y a quelque chose qui semble se passer dans les bureaux qu'il garde. Pour parvenir à quitter les lieux, le cambrioleur va devoir faire un nouveau Test de (Physique+Dissimuler) +d10, mais cette fois, l'agent de sécurité va lui aussi lancer les dés avec un Test de (Mental+Observer) +d10. Si le cambrioleur fait un meilleur score que le vigile, il lui passera sous le nez et pourra s'enfuir en douce. Mais si le vigile fait un meilleur score, il verra le cambrioleur... avec toutes les conséquences qu'on peut alors imaginer !

Un Exploit et + : attaque furtive : une attaque furtive est similaire à l'Action de Furtivité, en tentant des Exploits et se traite comme une Opposition Passive. Chaque Exploit réussi permet les mêmes effets spéciaux que des Exploits en Combat (voir chapitre : le combat), y compris en rajoutant des D10 aux dégâts. Bien entendu, une attaque furtive exige pour être tentée de ne pas être activement repéré par sa cible.

Cacher, disparaître : en fait, tous les principes de l'art de se cacher, de se dissimuler, de filer dans la foule, de couvrir ses traces, etc. obéit à la même règle des Exploits Invisibles (voir chapitre : système de jeu : les exploits). Le dissimulateur jette les dés et fait son Test en annonçant les Exploits qu'il tente ; chaque Exploit réussit augmente désormais la difficulté de tout prochain Test d'un autre protagoniste pour trouver ce qu'a caché le dissimulateur de 5.

Le dissimulateur doit disposer du temps nécessaire à dissimuler ses traces, sa présence, l'objet qu'il cache et ce, sans avoir de témoin en train de l'observer activement. Il faut compter deux Séquences à une Scène pour une action de Cacher-Disparaître et ne pas être dérangé pendant qu'on l'entreprend. Si le dissimulateur est activement observé, il ne peut tenter d'Exploit Invisible ni profiter de son effet. Son Action deviendra une Opposition Active contre l'observateur.

Exemple, avec trois Exploits réussis par le dissimulateur, un objet caché ne devient trouvable qu'avec une difficulté de $15+ (3 \times 5) = 30$. Et le prochain qui cherchera cet objet ignore quelle est la difficulté à atteindre. Le dissimulateur aura caché l'objet sans être observé activement et sans attirer l'attention, ce qui lui aura pris une Scène.

Le personnage tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par le dissimulateur fait un **Test Aveugle**. 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.

Un exploit et + : faire les poches : dérober quelque chose au nez et à la barbe d'une cible, y compris dans ses poches, est une Opposition Active (voir système de jeu, les Oppositions). Il y a deux raisons de faire cette Action : la première est de cibler précisément un objet à voler car il est important pour l'intrigue en cours, la seconde consiste à se faire de l'argent en détroussant en douce une proie. Plus l'objet est agrippé à une cible, plus il est ardu de le dérober :

- Voler une carte d'accès posé sur le bureau ou attraper le porte-monnaie dans un sac à main : bonus 2
- Piquer un portefeuille ou un téléphone dans la poche du manteau de la cible : malus 0
- Voler une montre au poignet où une bourse solidement accrochée à la ceinture : malus 2
- Piquer un collier autour du cou de sa cible : malus 5

Les Exploits tentés et réussis dans ce genre d'Action vont permettre principalement de savoir au bout de combien de temps la cible se rend compte qu'on l'a barbotée : avec un exploit, cela lui demandera au moins une Séquence, avec deux, deux Séquences, avec trois, une Scène. Avec cinq Exploits, la cible ne réalisera avoir été détroussée qu'au bout d'un Épisode, sauf si l'objet dérobé est remarqué par son absence par des causes contextuelles.

Quand on fait les poches d'une cible juste pour se faire quelques sous, on peut tenter des Exploits qui, s'ils sont réussis permettent d'augmenter la valeur de ce qui a été dérobé. C'est comme pour une Action Sociale : +10% de la valeur de base estimée que pouvait représenter ce qui a été volé, par Exploit.

Tirer

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 inclut 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.

Exploits en Tirer

Les exploits en Combattre sont tous détaillés au chapitre : le combat.

3- Actions & Exploits Mentaux

Les Exploits des talents mentaux ont pour effets d'obtenir en général des informations ou de parvenir à des résultats techniques conséquents, en cherchant une donnée, en fouillant un lieu, en réparant ou améliorant un système mécanique ou encore en soignant un blessé. Cela permet aussi d'inventer, améliorer, innover, s'informer efficacement et donc d'obtenir des avantages et effets spéciaux qui peuvent se plonger dans le temps.

Un exploit Mental permet en général d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. Dans le cadre de réparations, améliorations et soins, un Exploit permet le plus souvent d'obtenir de 25% à 50% de mieux que le résultat initialement prévu par l'Action.

En situation de Combat, les Exploits Mentaux permettent de ne pas être surpris mais aussi d'analyser le lieu et les conditions de l'affrontement pour en tirer meilleur parti, voire de se servir du décor pour en faire une arme en lui-même.

Observer

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.

Exploits en Observer

Un exploit et + : Fouille, pistage & indices : fouiller, pister, chercher des indices, sont en règle générale des Test d'Opposition Passive ou des Tests contre des Exploits invisibles (Voir système de jeu : Exploits Invisibles).

Un Exploit réussi en Observer permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. L'information la plus basique est la première trouvée, sans Exploits. Elle est toujours la plus évidente : on retrouve la piste qu'on essaye de suivre, on repère l'objet qu'on essaye de trouver, le passage secret dissimulé qu'on soupçonnait exister, ou encore l'indice le plus évident et aisé à remarquer sur une scène de crime. Plus l'observateur accumule d'Exploits, plus il obtient d'informations, toujours des plus simples, aux plus compliquées.

Imaginons que l'Action soit de suivre une piste : un Test d'Observer 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. Avec deux Exploits, l'observateur pourra demander deux indices en plus de son Action réussie de suivre la piste, lui permettant de commencer à broser un portrait plus détaillé de la proie qu'il traque et de ce qu'elle est en train de faire.

Si l'Action est de chercher des indices sur une scène de crime, un Exploit va permettre de demander au MJ des informations supplémentaires : à quelle heure aurait pu avoir lieu le crime, combien de personnes semblent mêlées au crime, des personnes sont-elles passées par la suite, y'a-t-il, en plus

d'éventuelles empreintes, des fibres, cheveux ou autres éléments biologiques qui pourraient servir pour l'enquête par la suite ?

Un Exploit et + : vigilance, surveiller : le but premier de surveiller et d'être vigilant est de voir que quelque chose d'inhabituel ou anormal se passe. Aussi une réussite simple permet-elle, par exemple, à l'observateur vigilant de voir se faufiler en douce un voleur dans un entrepôt. Des Exploits tentés dans ce genre de Test permettent de demander plus d'informations que le seul constat qu'on a trouvé la source du fait inhabituel. Là encore, comme si dessus, c'est la même règle : Plus l'observateur accumule d'Exploits, plus il obtient d'informations, toujours des plus simples, aux plus compliquées.

Par exemple : un observateur vigilant est aux aguets et tente un Test pour savoir s'il risque un traquenard, en effet prévu par le MJ. L'information de base s'il venait à réussir lui dit qu'en effet, il est en danger, on va lui tomber dessus. Mais des Exploits supplémentaires réussit lui permettrait de savoir combien d'adversaires se préparent à lui sauter dessus, ou encore dans combien de pas ou de secondes cela va arriver, connaître la puissance de feu relative de ces adversaires ou même quelle Action pourrait-il faire dans l'immédiat pour que échapper efficacement au traquenard.

Un exploit et + : s'orienter : le Talent Observer permet simplement de savoir comment trouver son chemin, repérer les points cardinaux, estimer efficacement de quelle manière se diriger et comment lire une carte. Quand un personnage est perdu ou qu'il ne sait pas où se diriger pour trouver ce qu'il essaye d'atteindre en usant de cartes et de boussoles diverses, on considère qu'il pourra retrouver le bon chemin de sa destination au bout d'un temps estimé, à force d'errer, demander son chemin et chercher comme il le peut. On ne se perds totalement et définitivement que dans de vastes lieux sauvages, sans cartes, sans boussole, sans indications et sans talent pour s'en sortir.

Chaque Exploit tenté et réussi dans un Test de s'orienter permet à l'observateur de gagner du temps sur le temps estimé pour retrouver son chemin. Chaque Exploit réduit ainsi le temps estimé pour s'orienter et être sur la bonne voie vers sa destination d'un quart. Avec 5 Exploits, on divise le temps nécessaire pour retrouver son chemin par environ 2 et demi.

Un exploit et + : survivre : la survie résume la nécessité impérieuse de trouver dans un milieu hostile tout ce qu'il est nécessaire pour boire, manger, dormir et ne pas mourir de froid ou de chaud ou à cause de la flore et de la faune. Mais cela reste de la survie : dans un milieu hostile, plus on doit survivre sans pouvoir s'installer afin de se reposer véritablement et trouver des sources d'approvisionnement pérennes, moins on peut faire durer cet état. Tôt ou tard, la survie ne fonctionne plus et soit on a réussi à trouver de l'aide, soit on meurt.

Tenter un Test d'Observer pour survivre permet de gagner du temps avant de subir les effets de l'hostilité de l'environnement. Un test réussi en conditions normales et sans Exploit permet de gagner un délai d'une journée avant les effets suivants :

- *Survivre à une journée de froid sans protection (0°C et moins)* : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- *Survivre à une journée de grande chaleur sans eau ni abri au soleil (+ de 45 °C)* : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- *Survivre à une journée en forêt ou jungle sans équipement ni provisions* : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.

- *Survivre à la faim ou à la soif dans un milieu sauvage* : le troisième jour occasionne 1d10 de dégâts, le quatrième 2d10, etc.

Exploits en survie :

- *Avec un Exploit* : on gagne un jour de plus.
- *Avec deux* : trois jours
- *Avec trois* : cinq jours
- *Avec quatre* : sept jours
- *Avec cinq* : dix jours

Si on doit user de son Talent d'Observer pour faire survivre pour d'autres personnes, chaque personne supplémentaire fait perdre un jour de survie supplémentaire fourni par les Exploits. On ne peut effectuer qu'un seul Test quand on se sert de ce talent pour rester en vie et éviter les dégâts des milieux hostiles. Mais s'il est échoué, on peut le recommencer le lendemain.

Les climats extrêmes modifient la difficulté :

- *Zone aride, jungles, steppe froide* : 20
- *Très chaud (+45 °C) ou très froid (0 °C)* : 25
- *Fournaise désertique (+50 °C, aucune eau), montagnes glacées ou arctiques (-20 °C, aucune eau)* : 30

Un exploit et + : chasser & pêcher : il s'agit simplement des mêmes principes généraux que la survie, plus haut. On ne tient pas compte ici des aspects professionnels et sportifs, mais de la nécessité de trouver à manger via chasse et pêche. En situation qui n'est pas soumise à la survie, les Exploits permettent d'estimer combien une campagne de chasse ou pêche d'une scène (une demi-journée environ) permettra de ramener. Il faut être convenablement équipé du bon matériel pour aller s'adonner à ses pratiques :

- *Avec un Exploit* : on nourrit deux familles pour une journée.
- *Avec deux* : on peut en nourrir 3, ou attraper du gibier peu répandu
- *Avec trois* : on peut en nourrir 5, ou attraper du gibier rare
- *Avec quatre* : on peut en nourrir 7, ou attraper du gibier très rare
- *Avec cinq* : on peut en nourrir 10, ou attraper du gibier unique

Rechercher

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.

Rechercher ne se fait en général pas vite. La plupart du temps, toute Action de Recherche demande à avoir une Scène pour la mettre en œuvre.

Exploits en Rechercher

Un exploit et + : documentation : le principe de toute Action de Rechercher obéit à la règle générale des Exploits en Actions mentales : on peut obtenir d'autant plus d'informations qu'on réussit d'Exploits. Fouiller des archives, chercher dans une documentation, une bibliothèque, un monceau de papiers administratifs ou comptables est toujours du même principe.

Se documenter dépend de la difficulté de l'information à trouver et de l'efficacité de la documentation disponible. Pour faire simple, on ne va s'intéresser surtout au problème de l'information à trouver. Cette problème change le degré de difficulté :

- Google-fu : diff 10
- Information générale dans une documentation locale : diff 15
- Information publique administrative ou rapport officiel noyé dans la masse : diff 20
- Document comptable planqué ou archive de police oubliée : diff 25
- On n'est pas sensé trouver cela ailleurs que dans un coffre bien fermé : diff 30
- C'est quelque part au cœur d'archives secrètes, si profond que personne ne sait où c'est : diff 40

Sans Exploits, un chercheur trouve l'information qu'il recherche. Pour chaque Exploit tenté et réussi, ce résultat est enrichi de données plus précises ou d'informations annexes et liées, qui ont un intérêt pour l'intrigue en cours et la cause du Test de Recherche qui a été fait. Par exemple, se documenter sur un registre de naissance permettra de le trouver, mais avec un Exploit réussi, d'en apprendre plus sur les liens parentaux de ce registre, sur le notaire qui l'a rempli, sur le médecin qui a fait la déclaration de naissance, voire de trouver un article de presse racontant un fait intéressant lié à ce registre et aux noms notés dessus.

Un exploit et + : glaner une info : comme pour la documentation, glaner une info est une Action de Rechercher, plutôt social que simplement mentale d'ailleurs. Il s'agit de savoir à qui poser les bonnes questions, avec qui se lier, comment bien choisir sa manière d'interroger les gens et suivre la piste des rumeurs, indices et aveux, pour obtenir après un moment de recherche sociale, l'information recherchée.

Glaner une info concerne avant tout les connaissances de la rue, les affaires, les faits divers, les histoires de malfrats et de trafics, bref, avant tout ce qui circule plus entre les gens et se raconte à un coin de table. Glaner des infos concerne beaucoup moins ce qui finit couché sur le papier et se retrouve dans des articles de journaux, qui sera plutôt du domaine de l'Action de documentation.

On peut employer la Sphère de Sociale plutôt que la Sphère Mentale pour faire un test de Rechercher quand on va glaner des infos dans la rue.

- Tu connais un bon resto qui fourgue de l'herbe ? : diff 10

- Comment trouver de l'alcool frelaté ou le nom du gang local : diff 15
- Trouver des rumeurs sur les liens et les noms entre les autorités et la pègre locale : diff 20
- Trouver un tuyau sur un sordide crime de notable jamais inquiété publiquement : diff 25
- Entendre parler d'une vaste affaire en cours qui mouillerait plusieurs politiques locaux : diff 30
- Vous réalisez que si vous divulguez cette enquête, vous faites tomber un président ? : diff 40

Glaner des infos prends du temps, il faut au minimum une scène, et pour une enquête sur un sujet très pointu et compliqué, il faut même parfois compter un Épisode pour obtenir toutes les infos qu'on a tenté de rechercher en fonction du nombre d'Exploits qu'on aura réussi.

Un exploit et + : Intrusion informatique : l'intrusion informatique concerne tout ce qui se rapproche de près ou de loin de pirater un système informatique pour aller en extraire des données qui ne sont pas censées être accessibles. Ce type de Test est une Opposition Passive si le système à pirater est simplement muni d'une sécurité simple (cryptage, mots de passe), mais devient une Opposition Active si la cible à pirater peut tracer en direct, affecter ou endommager l'appareillage qu'emploie le chercheur pour son intrusion. Oui, des fois, une Intrusion informatique ratée peut se terminer en descente de polices ou de gros bras en 5 minutes chrono.

Comme, justement, le plus important dans une intrusion informatique est de passer inaperçu, les Exploits que l'on va tenter en Intrusion informatique peuvent d'une part servir à gagner des informations supplémentaires glanées dans l'intrusion, mais aussi et surtout à rendre plus compliqué toute tentative de remonter à l'origine de l'intrusion. Chaque Exploit tenté et réussi deviendra alors une difficulté de +5 (cumulable) que devra atteindre ou surmonter un technicien de sécurité venant enquêter sur les origines de l'Intrusion.

Un exploit et + : pirater des communications : le piratage de communications consiste à installer des moyens d'écoute pour espionner des échanges et conversations, qu'il s'agisse d'un malware caché dans un système, d'un micro planqué dans un téléphone ou du piratage des ondes radios locales. Il s'agit à la base d'un Test en Opposition Passive. Il peut être en Opposition Active si la cible où installer le dispositif d'espionnage se méfie activement. Mais alors, le prudent décidera de remettre son plan à une meilleure occasion. Une fois le système installé, on ne peut guère espérer glaner des informations supplémentaires : uniquement apprendre ce qui est intéressant parmi tout ce qui se dit dans les communications piratées.

Les Exploits sont alors employés comme Exploits Invisibles (voir système de jeu : les Exploits Invisibles) pour déterminer quelle Difficulté devra atteindre dans un Test de Recherche un protagoniste cherchant à vérifier qu'on ne l'espionne pas.

Réparer

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.

Exploits en Réparer

Un exploit et + : remettre en état : les Exploits dans le domaine de Réparer visent à deux choses : remettre en état un système de manière à ce qu'il soit fonctionnel. C'est pareil que soigner, en fait. Un test réussi de Réparer pour remettre une voiture en état rend à cette voiture 1d10+ Score de Réparer Niveaux de Santé, plus 1d10 supplémentaire par Exploit. Il suffit de connaître ou d'estimer les niveaux de santé d'un système et les dégâts qu'il a subi, et il est facile de faire le test pour le réparer.

La seule difficulté tient dans la complexité de l'appareil à remettre en état qui correspond au cadre de jeu. Ci-dessous, l'échelle est celle du monde contemporain :

- Réparer une mobylette : diff 10
- Réparer un moteur de véhicule commun : diff 15
- Réparer une mécanique complexe, comme un moteur d'avion à réaction : diff 20
- Réparer une mécanique de pointe, comme une voiture de course : diff 25
- Réparer une mécanique expérimentale, comme le système de propulsion d'une fusée : diff 30
- Réparer le module atterrisseur d'un engin d'exploration martienne de la NASA : diff 40

Un Exploit et + : saboter : le sabotage consiste à rendre un système inopérant pour qu'il cesse de fonctionner ou ait un comportement nuisible pour l'utilisateur. Dans la plupart des cas, c'est le même principe que pour remettre en état, ci-dessous : le réparateur fait un Test, dont la difficulté dépend du type de mécanique à saboter. Il pourra occasionner au système des dégâts d'un 1d10+ Score de Réparer +1d10 par Exploit tenté et réussi à son Action.

Les dégâts surviennent à la décision du réparateur : soit ils sont immédiats, ce qui est le plus intéressant quand, par exemple, on veut saboter une bombe à retardement pour l'empêcher d'exploser, soit ils surviennent au cours de la Séquence qui suit l'utilisation du système saboté. Un Exploit permet de retarder les dégâts à la Scène qui suit, deux Exploits à l'Épisode.

Un système saboté peut devenir nuisible pour celui qui va s'en servir, par exemple en le faisant exploser ou en le forçant à avoir une défaillance dramatique pour tout utilisateur. Il s'agit alors du même principe que pour le sabotage détaillé jusqu'ici : le réparateur fait un Test, dont la difficulté dépend du type de mécanique à saboter. Il pourra occasionner aux utilisateurs du système des dégâts d'un 1d10 +1d10 par Exploit tenté et réussi à son Action. Il pourra engager des Exploits comme détaillé ci-dessus pour temporiser le moment où le sabotage se déclenche.

Le sabotage décrit ici concerne ce qui peut être fait avec le Talent ad hoc et quelques outils adaptés. Il s'agit de faire avec les « moyens du bord ». Un sabotage employant des explosifs ou d'autres systèmes ravageurs conçus exprès pour assurer le sabotage fera appel à la règle de construire ci-dessous, pour pouvoir créer le dispositif de sabotage, explosifs à retardement compris.

Un exploit et + : construire : Pour construire une machine, le personnage doit avoir la connaissance requise pour sa création, avoir consacré du temps à établir les plans et études sur cette machine et, enfin, disposer des moyens matériels nécessaires. Les Exploits tentés et réussis peuvent améliorer la qualité de l'appareil construit, mais aussi réduire le temps total nécessaire à sa fabrication.

Un Test de réparation pour construire un système qui échoue ne veut pas forcément dire que le réparateur sait qu'il a échoué. Les Désastres qu'il aura engagé à la tentative de construction ratée peuvent devenir de mauvaises surprises quand il tentera d'utiliser le système. Il vaut mieux alors le tester avant de l'employer sur le terrain.

Construire un système demande les pièces nécessaires et les moyens de se les procurer. On ne peut pas créer un engin explosif puissant sans avoir l'explosif en question à disposition, à moins de le fabriquer. Ainsi, certains systèmes composés d'éléments distincts pourront exiger plusieurs Test de Réparer pour construire lesdites parties du système finale. Ici tout est question de contexte. Dans le cas d'une bombe sophistiquée, par exemple, il faut son détonateur, son système d'amorçage (action par bouton, par chronomètre, par système de contact ou de détection de mouvement), son explosif et sa pile qui alimente le tout en électricité. Si on ne peut acheter les pièces pour monter la bombe, il faudra peut-être les fabriquer... et les tester.

Engin	Difficulté	Temps
Mécanique simple	15	Un épisode
Mécanique complexe et électronique simple	20	Un épisode
Machines & électronique de précision	25	Une aventure
Machines & mécanique rares	30	Plusieurs aventures
Merveilles & artefacts technologiques uniques	40	Une année

Un exploit et + : innover et inventer : Réparer permet de créer des machines ou des variantes de machines plus efficaces ou innovantes que leur version d'origine. Et pourquoi pas d'inventer de nouveaux trucs ! Il est très difficile d'établir des règles solides sur le sujet alors nous allons simplement proposer une table permettant de régler les problèmes principaux que pourrait rencontrer un personnage qui veut pouvoir innover ou inventer.

Un point important est que toute innovation ou invention prends au moins un Épisode pour sa mise en place. Selon la complexité et les dimensions du projet, il faudra même compter plus. Et il faut tenir compte qu'un projet, plus il est vaste, complexe et ambitieux, demande de moyens : atelier, laboratoire, finances, personnel etc... Des tas de choses qui restent du domaine contextuel mais qui deviennent ici des choses qu'il faut estimer.

Innovation/invention	Difficulté
<i>Amélioration mineure d'un procédé existant</i> : obtenir +25 % des effets et performances de l'objet étudié. Permettrait de créer une machine ou technologie avec un bonus de +1 à un talent/Action.	20
<i>Amélioration conséquente</i> : obtenir +50 % des effets et performances de l'objet étudié. Permettrait de créer une machine ou technologie avec un bonus de +2 à un talent/Action.	25
<i>Nouvelle version innovante de l'objet étudié</i> : sur la même base, ses propriétés sont radicalement changées ou améliorées. Permettrait de créer une machine ou technologie avec un bonus de +2 à un talent/Action et +1 à un autre Talent associé ou un trait spécial (résistance, légèreté, luxe)	30
<i>Propriété exceptionnelle et rarement vue donnée à l'objet étudié</i> : même chose que plus haut mais la nouvelle propriété diffère largement du sujet d'origine. Permettrait de créer une machine ou technologie avec des propriétés supplémentaires jamais vues.	40

Les Exploits tentés et réussis peuvent améliorer la qualité de l'appareil construit, mais aussi réduire le temps total nécessaire à sa fabrication.

Savoir

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...

Les Exploits en Savoir regroupent la mécanique la plus élémentaire des exploits en Talents Mentaux : il s'agit avant tout d'obtenir des informations, chaque Exploit permettant d'en connaître plus et plus détaillés, plus difficiles à obtenir et plus rares.

Exploits en Savoir

Un exploit et + : information cruciale & analyse : le point le plus crucial du Talent Savoir est la capacité du chercheur à pouvoir fournir des informations cruciales sur les interrogations en lien

avec l'intrigue en cours, qui seront dès lors utiles pour résoudre les problèmes et les péripéties de l'aventure.

Il peut s'agir d'une connaissance pointue de la pègre locale, des subtilités du monde des hackers, de la complexité des règles de la génétique ou encore des arcanes de l'Histoire. En gros, tout ce qui est un savoir, y compris comment trouver un vidéoclub ou connaître l'adresse d'un bon loueur de chevaux. Voilà principalement à quoi sert le talent Savoir : connaître une information nécessaire à l'avancée de l'intrigue en cours et des péripéties des personnages.

Un Exploit réussi en Observer permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. L'information la plus basique est la première trouvée, sans Exploits. Elle est toujours la plus évidente : on connaît la bonne adresse qu'on recherche, le nom du notable local qu'il va falloir éviter de fâcher dans la soirée mondaine, le protocole informatique employé par l'agence de sécurité qu'on souhaite infiltrer. Plus le chercheur accumule d'Exploits, plus il obtient d'informations, toujours des plus simples, aux plus compliquées.

La difficulté dépend de la complexité de l'information qu'on souhaite obtenir, selon la table suivante

- Tout le monde sait ça : diff 10
- Connaissance scientifique, sociale, humaine, de la rue ou technique qui demande une bonne culture générale : diff 15
- Le genre de choses qu'on connaît ou constate rarement si on n'a pas le diplôme qui va avec : diff 20
- Savoir et analyse spécifique qu'on aborde jamais en dehors des plus pointus cercles spécialisés : diff 25
- Si vous n'êtes pas un expert du sujet, vous n'en avez sans doute jamais entendu parler : diff 30
- Pratiquement personne n'y connaît rien tellement c'est à la pointe des connaissances du sujet et des capacités d'analyse possibles : diff 40

Par exemple, connaître le nom l'adresse locale du meilleur artisan dans un domaine assez commun est de difficulté 15. Remarquer que le vieux manuscrit que vous avez en main prétendu du XI^{ème} siècle serait sans doute un faux bien fait, réalisé plus tardivement serait de difficulté 25. Noter une erreur volontaire mais habilement maquillée dans une archive comptable faite pour dissimuler des malversations serait de difficulté 30 et savoir comment fonctionne le système de détonation de la dernière génération de bombe thermobaryque encore à l'état de prototype serait de difficulté 40.

Un test de Savoir pour obtenir une information cruciale demande de bien poser la question au Mj et d'avoir des éléments sur lesquels travailler. Une question générale peut avoir une réponse immédiate, une analyse de sources et de données demandera un support sur lequel travailler, parfois d'autres outils, comme des archives, pour faire des comparaisons, et du temps. Plus c'est quelque chose de compliqué et pas juste une réponse immédiate à une question simple qui se résout par oui, ou non, plus cela prend du temps. En générale, dès qu'on est face à un problème complexe, comme décortiquer des archives comptables, il faut compter une Scène.

L'analyse est la même chose que chercher une information cruciale : il s'agit d'étudier avec son Savoir un élément pour en retirer le plus d'information possibles, comme dans les exemples ci-dessus. La science médico-légale est donc une analyse qui se gère avec un Test de Savoir. On analyse des traces et indices, on fait une autopsie, on travaille sur de la chimie et de la physique, pour répondre à des questions et obtenir des informations cruciales.

Un exploit et + : culture générale : dans un univers de jeu de rôle, votre personnage sait des choses que vous ne savez pas sur son univers, que ce soit le surnom donné à un peuple ou à un métier, le dernier groupe de musique en vogue ou ce que veulent dire les noms des grades d'une force militaire. Un test de Savoir pour résoudre un problème de culture générale est donc toujours considéré comme un Test moyen, dont la difficulté dépend uniquement des Exploits que le joueur voudra tenter pour avoir plus d'informations que celle de base fournir comme réponse à la question qui se pose. Le plus souvent, la culture générale est ce qui intervient simplement pour savoir si ce qui se passe ou se dit autour du personnage lui est familier ou non.

C'est très utile pour régler les affaires de politesse, d'étiquette dans les divers milieux culturels et sociaux, et savoir ainsi si le personnage commet un impair ou s'il évite de se mettre dans les ennuis de cette manière-là.

Soigner

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.

Exploits en Soigner

Premiers soins, chirurgie, médecine, psychiatrie : tous ces sujets font l'objet d'un chapitre complet : Blessures & Soins. Le sujet des toxines et poisons y est aussi abordé.

Un Exploit et plus : apprivoiser : apprivoiser un animal demande un test en Opposition Active de Soigner contre le mental de l'animal ciblé. C'est une Action qui prend du temps : il faut approcher l'animal, le soigner, avoir idée de ce qui peut l'amadouer en termes de nourriture et traitement et créer une relation amicale avec lui. Il faut compter au moins un Épisode pour apprivoiser un animal. Des Exploits supplémentaires réduiront ce temps nécessaire à apprivoiser la créature.

Un Exploit et plus : dresser : domestiquer un animal ou le dresser demande à ce qu'il ait été apprivoisé et requière un Test de Soins Opposé au mental de la créature, pour chaque tour ou habitude qu'on veut lui faire prendre. Là aussi, ça ne se fait pas en cinq minutes, mais prends des jours ou des semaines. Des Exploits permettront de réduire ce délai ou apprendre des tours supplémentaires.

Agriculture et élevage : tout ce qui concerne l'art de soigner et faire pousser plantes et animaux avec de bons rendements et une bonne efficacité, en gros tout ce qui concerne les Talents agricoles divers est du domaine du Talent Soigner.

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

- **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. P.XX
- **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. P.XX
- **Archétype** : les archétypes de héros des personnage d'Openrange. Ils donnent des avantages, les Augmentations Gratuites, à certaines Actions. P.XX
- **Exploit Gratuit** : 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. P.XX
- **Range** : des jetons d'Exploits Gratuits, 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. P.XX
- **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 mais dépend de modificateurs dues au contexte. Elle varie assez peu, sauf si un personnage tente un Exploit. P.XX
- **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. P.XX
- **Niveaux Santé (NS)** : jauge de l'état de santé du personnage. P. XX
- **Niveaux de sang-froid (NF)** : 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. P.XX

1- 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 de l'arme employée. Ces derniers déterminent le nombre de NS 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 = NS perdus.

2- 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.**

3- 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.

Résolution

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 a au moins le dernier Tour de Combat avant d'y entrer.

Se préparer 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**.

4- 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. Le Talent Dissimuler permet de faire des attaques Furtives (voir le chapitre : Actions & Exploits, Dissimuler)

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.

5- 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.

6- 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 à 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.

7- 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 Mental diff (20+Exploits supplémentaires) pour rester combattifs ou, si ledit test est un échec, les oblige à se mettre à couvert, sans agir ou riposter, jusqu'au prochain round. Il n'inflige aucun dégât, mais peut ajouter des Exploits pour rendre plus dur de réussir le Test de Mental.

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)

8- 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. Un Test Bouger 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. Les exploits peuvent augmenter les dégâts comme avec toute autre forme d'attaque.
- **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.

9- Les Sbires 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 Sbire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors de combat.

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. Certaines capacités d'archétypes permettent de vaincre plusieurs sbires à la fois.
- 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.

10- Armes & armures

Dans Openrange, dans la plupart des cas, les dégâts des armes dépendent de cette dernière. **Toute attaque cause des dégâts égaux à : 1d10+dégats de l'arme**. 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 Niveaux de Santé que perds la cible. Cette somme est soustraite des Niveaux de Santé Léger, puis Sérieux, puis Grave, puis Fatal, dans cet ordre. Ainsi, un personnage ayant 6 Niveaux de Santé Léger et subissant 8 points de dégâts perdra tous ses Niveaux de Santé Léger, et deux Niveaux de Santé Sérieux.

Armures

Il est à noter que les arbalètes et les armes à feu, quel que soit leur type, ignorent totalement la protection d'une armure qui n'a pas été conçue pour leur résister. Il faut donc des armures spéciales (qui peuvent être aussi bien « antiques » que modernes, comme les armures de plates complètes du XVème siècle et les gilets pare-balle moderne) pour que leur protection s'applique face aux arbalètes et armes à feu.

Plus une armure est lourde, plus elle impose des malus au Score du talent Bouger. Le malus est indiqué ci-dessous entre parenthèses

Armures ne protégeant pas des arbalètes et armes à feu

- Protections souples/de cuir : 2 (0)

- Cotte de maille : 5 (-1)
- Armure de mailles complète : 7 (-3)
- Cuirasse renforcée : 10 (-5)

Armures protégeant des arbalètes et armes à feu

- Linothorax : 3 (-1)
- Harnois complet : 10 (-5)
- Gilet pare-balle : 6 (-3)

armes

Armes de contact

- Couteau de cuisine +1
- Poignard +2
- Bâton de combat +3
- Hachette +3
- Épée courte +4
- Sabre +5
- Épieu de chasse +5
- Hache de combat +5
- Épée de guerre +6
- Grande hache +6
- Arme d'hast +7
- Épée à deux mains +7

Armes à distance

- Poignard de jet +1
- Fronde +2
- Hache de jet +3
- Javeline +3
- Arc court +4
- Arc long +5
- Arbalète légère +5
- Arbalète lourde +6
- Pistolet à poudre +5
- Pistolet petit calibre +6
- Pistolet 9 mm +7
- Pistolet 45" +8
- Pistolet 50" +9
- Pistolet automatique +7
- Fusil automatique +9
- Fusil de précision +11

11- Les Blessures & les soins

Les blessures, la guérison, les soins et la gestion du Sang-froid, des règles de la Peur et de la Terreur sont décrites et détaillées dans le Chapitre : Blessures & Soins.

La perte de Niveaux de Santé

- **Niveaux de Santé Léger perdus** : des bleus et des égratignures, plus de peur que de mal. **Pas d'effet en jeu.**
- **Niveaux 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.**
- **Niveaux de Santé Grave** : des hémorragies, des lésions organiques ou osseuses plutôt sévères, mais pas mortelles : **-5 à tous les Tests Physiques.**
- **Niveaux 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.**

La mort

La mort survient quand le personnage a perdu tous ses Niveaux de Santé. Dès lors, il ne peut théoriquement pas être sauvé, sauf en sacrifiant une Inspiration.

Dégâts et soins

Tout ce qui suit traite des manières qu'a un personnage de risquer sa vie, sa santé, son moral, passer l'arme à gauche ou encore devenir fou, mais aussi se relever de tout cela et s'en remettre.

Rappel : Les dégâts

La résolution des dégâts est de $d10 + \text{dégâts de l'arme} + \text{bonus} - \text{protection de l'armure}$. Il n'y a pas de localisation des coups, ces détails sont des effets spéciaux des Exploits en Combat.

1- Ce qui se passe quand on est blessé

Il y a quatre Niveaux de Santé, séparés en 4 séries de cases distinctes : Léger, Sérieux, Grave et Fatal.

1-1 Les niveaux de santé

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

- **Niveaux de Santé Léger perdus** : des bleus et des égratignures, plus de peur que de mal. **Pas d'effet en jeu.**
- **Niveaux 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.**
- **Niveaux de Santé Grave** : des hémorragies, des lésions organiques ou osseuses plutôt sévères, mais pas mortelles : **-5 à tous les Tests Physiques.**
- **Niveaux 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.**

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

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

1-2 La mort

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

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

Encart : Un PNJ important peut toujours sacrifier ses Inspirations pour échapper à la mort, mais si un PJ achève un PNJ (ou s'assure qu'il est bien mort, ou encore a usé d'Exploits dans le but de tuer net le PNJ), on considère le PNJ bel et bien mort. Mais bien entendu, si vos PJs ne vérifient pas que le PNJ protagoniste important n'est pas mort, il n'y a pas de raison que ce dernier ne puisse s'en tirer comme les PJs pourraient le faire.

2- Les soins

Seules les blessures atteignant le seuil de Niveaux de Santé « Grave » et Fatal » sont réellement incapacitantes et exigent des soins. Les blessures de Niveau de Santé « Léger » et « Sérieux » guérissent d'elles-mêmes : il suffit d'un peu de repos. L'intervention d'un soigneur permettra une récupération rapide ou immédiate de ces blessures. Mais une fois au niveau de Santé « Grave », les complications commencent.

Les Tests de Soigner

On ne peut faire qu'un seul Test réussi de Soigner pour une ou des blessures. Il est possible de recommencer si ce dernier a échoué, mais, une fois qu'un Test est réussi, on ne peut en pratiquer d'autres. Si, une fois soigné, le personnage subit une autre blessure, un autre Test est bien sûr possible.

2-1 Soigner un blessé avec le talent Soigner

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

Pratiquer des soins nécessite une Scène ; on ne peut envisager un test de Médecine, même pour des blessures mineures, exécuté en un instant ou moins. Il faut aussi un peu de matériel de premiers soins, même sommaires, un accès à de l'eau, etc. pour soigner dans des conditions normales.

Modificateurs de soin :

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

2-2 Les Blessures critiques

Dès qu'un personnage subit une blessure grave ou plus, les choses se compliquent. Un simple Test de Soigner réussi ne suffira plus à faire récupérer au personnage des Niveaux de Santé.

Niveau de santé Grave :

Un blessé Grave ne peut récupérer naturellement de Niveaux de Santé sans être soigné. Pour cela, le soigneur doit réussir un **Test de Soigner Diff 20** et disposer au moins d'une trousse de premiers soins et d'instruments et équipement médicaux minimaux. Ce genre de plaies ne peut se soigner sur un champ de bataille en conditions normales : cela veut dire que plus le soigneur manque de bonnes conditions et de matériel, plus la difficulté du Test va augmenter. Si le soigneur réussit le Test, le blessé récupérera alors de ses blessures grâce à la guérison naturelle (voir ci-dessous). Il ne sera plus possible de soigner le blessé avec un Test de Soigner pour cette blessure une fois le Test réussi. Le personnage soigné ne récupère aucun Niveau de Santé du test de Soigner réussi : il devra récupérer grâce à la guérison naturelle et la pharmacopée (voir plus loin).

Niveau de santé Fatal :

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

Mais cela ne guérira pas le personnage de sa blessure. Pour cela, il faudra de la chirurgie et de la médecine de haut niveau. **Il est possible de refaire un Test de Soigner Diff 25 chaque jour pour allonger le délai avant l'agonie du blessé.**

Pour soigner une blessure Fatale, le soigneur doit réussir un Test de Soigner Diff 30. La bonne qualité de son équipement, l'accès à des aides-soignants, pourra diminuer cette difficulté. Si le soigneur réussit le Test, il sauve son patient, et le blessé récupérera alors de ses blessures grâce à la guérison naturelle (voir plus loin).

Le personnage soigné ne récupère aucun Niveau de Santé du test de Soigner réussi : il devra récupérer grâce à la guérison naturelle et la pharmacopée (voir plus loin).

Modificateurs de soin :

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

2-3 La guérison naturelle

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 score de Physique, par jour.

- **Blessures sérieuses** : les blessures sérieuses se récupèrent au rythme de score de Physique/2, par jour.
- **Blessures Graves** : les blessures graves se récupèrent au rythme de Physique/2, 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/2, 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.

Optionnel : les séquelles

Le système de blessures et de santé d'Openrange ne tient que très peu compte du risque de séquelles en cas de blessures. Même une blessure Fatale ne conduira pas systématiquement à des Séquelles, sauf si le personnage fait un effort physique :

Quand un personnage en cours de soin pour une blessure Fatale fait un effort physique violent ou prolongé, il doit immédiatement faire un Test de **(Physique+Bouger) diff 15**. En cas d'échec, il s'effondre et subira une séquelle qui se traduit par la perte permanente d'un point de Sphère, à la convenance du joueur et avec accord du MJ.

Quand un personnage, pour éviter la mort, sacrifie un Point d'Inspiration pour rester en vie, il doit immédiatement faire un Test de **(Physique+Bouger) diff 20**. En cas d'échec, il subit une séquelle qui se traduit par la perte permanente d'un point de Sphère, à la convenance du joueur et avec accord du MJ.

Les séquelles peuvent parfois, bien que difficilement, être soignées par de la chirurgie ou de la pharmacopée (voir plus loin).

2-5 La médecine et la pharmacopée

Voici les remèdes et soins les plus courants et nécessaires. Ils sont possibles si le soigneur a accès à des provisions médicales de qualité et en quantité suffisante, et qu'il sait en user. Un remède ne fonctionne qu'une fois sur un patient ; quand le remède a fait effet, il est inutile de lui en redonner :

- **Accélérer la guérison naturelle** : Test de **Soigner Diff 20 (blessure Sérieuse), 25 (blessure Grave) et 30 (blessure Fatale)**. En cas de réussite, le rythme de guérison augmente d'un. Des Exploits permettent de rajouter des niveaux de blessures récupérées supplémentaires.
- **Éviter les séquelles** : Test de **Soigner diff 25**. En cas de réussite, le patient gagne un bonus de +2 à ses Tests de séquelles pendant sa guérison. Un exploit permettra un +5, deux un +10, etc.
- **Soigner les séquelles** : Test de **Soigner diff 35**. Il s'agit de chirurgie et de soins médicaux de longue durée faisant intervenir remèdes complexes et rééducation lente. En cas de réussite, le patient récupère le point de Sphère perdu. Soigner les séquelles prend du temps, au moins une Aventure.
- **Annuler les malus de blessures** : Test de **Soigner diff 25 (blessure Sérieuse), 30 (blessure Grave) et 35 (blessure Fatale)**. En cas de réussite, le malus aux blessures du personnage devient -5 pour les blessures Fatales, -2 pour les blessures Graves et 0 pour les blessures Sérieuses.

- **Remède de soins** : Test de **Soigner diff 20** pour une dose. Les remèdes de soin changent de recette et de composition selon les spécialistes. Le remède de soin peut se conserver. Le remède augmente le rythme de guérison d'une case de blessure. Des Exploits permettent de créer des doses supplémentaires.
- **Remède vitalisant** : Test de **Soigner diff 30** pour réaliser une dose. Le remède vitalisant peut se conserver. Il a pour effet de diminuer les malus d'Actions dues aux Blessures : -5 pour les blessures Fatales, -2 pour les blessures Graves et 0 pour les blessures Sérieuses. Des exploits permettent d'augmenter le nombre de doses créées.
- **Remède coup de fouet** : Test de **Soigner diff 15** pour réaliser une dose. Le remède coup de fouet peut se conserver, et octroie quand il est consommé un regain de 5 niveaux de blessures, tant qu'on n'est pas en Niveau de santé Fatal. Un seul remède fonctionne pour une blessure. Des Exploits permettent d'augmenter le gain de cases de blessures (+1/Exploit) ou le nombre de doses créées.
- **Remède de dernière chance** : Test de **Soigner diff 25**. Le remède de dernière chance peut se conserver. Il octroie quand il est consommé le même effet que la réussite du Test de Soigner nécessaire à arrêter la perte de cases de santé en cas de Niveau de Santé Fatal, pour 24 heures. Le remède fonctionne plusieurs fois, mais jamais plus de 5 jours de suite. Des Exploits permettent d'augmenter le nombre de doses créées.

Encart : La préparation des remèdes prend en général un Épisode (entre un et trois jours) par dose. Chaque Exploit réussi permet de faire des doses supplémentaires. Il faut disposer des ingrédients, soit en allant les chercher, ce qui peut demander quelques recherches et péripéties, soit en les achetant.

Soigner les animaux

Tout ce qui s'applique aux humains s'applique aux animaux.

3- Toxines

Si la plupart des manières de risquer la mort dans Openrange concernent en général les effets de blessures, nous allons ici traiter des maladies et poisons divers. Dans le premier cas, c'est à titre informatif et dans un but dramatique : rendre des personnages-joueurs malades devrait être réservé à une aventure dramatique où le but est alors de survivre et trouver rapidement un remède. Dans le cas des toxines et drogues, c'est surtout parce que, aussi peu honorables soient ces armes, on hésite guère à en user, que ce soit pour endormir, paralyser, affaiblir ou tuer. Et parfois pour d'autres effets plus exotiques et tout aussi dramatiques pour les aventures des personnages-joueurs.

Les toxines et drogues sont gérées par leur *Contamination*, leur *Virulence*, leur *Délai* et leur *Effet*.

- La **Contamination** est la manière dont la maladie ou toxine pénètre l'organisme, et la quantité nécessaire pour obtenir sa Virulence. Dans certains cas, un fort dosage augmente la Virulence et ses Effets, dans d'autres une dose très faible suffit pour les avoir à leur plein effet et ils n'augmentent pas avec la Contamination.
- La **Virulence** est la Difficulté pour résister à la maladie ou à la toxine avec laquelle on entre en contact. Pour éviter l'effet ou y résister nécessite en général un test de **PhysiqueX2 diff (Virulence)**. Mais certaines toxines et drogues agissant sur la volonté demanderont un test de **mentalX2** pour y résister.

- Le test de **Virulence** réussi ou échoué n'est pas toujours du tout ou rien. S'il est réussi, le personnage affecté peut ne rien subir, ou subir 50 % des effets. Dans ce cas-là, tenter et réussir des Exploits diminuera encore les Effets subis.
- Le **Délai** est le temps nécessaire entre le *Test de Virulence* et l'apparition des *Effets*. Il peut être de quelques secondes pour certains poisons à plusieurs jours ou semaines pour certaines maladies et toxines lentes. Dans le cas de certaines toxines et maladies, quand le *Délai* est écoulé, le personnage doit retenter un nouveau *Test de Virulence*. S'il réussit, l'*Effet* de la maladie/toxine n'aura été appliqué qu'une fois. S'il échoue, une fois passé le *Délai*, il subit à nouveau les *Effets*.
- **L'Effet** concerne le ou les effets de la maladie ou toxine une fois le *Délai* écoulé. La plupart du temps, l'*Effet* arrive une fois, est appliqué une fois le *Délai* écoulé et c'est fini. Mais les plus terribles maladies et les toxines les plus pernicieuses ne cessent jamais leur travail jusqu'à la mort de la victime ou qu'elle ait reçu les soins adéquats. Quand il en existe. Pour certains poisons et drogues, l'*Effet* s'applique même en cas de *Test de Virulence* réussi. Il sera simplement deux fois moindre et ses effets sont alors indiqués clairement.

3-1 quelques exemples de toxines

Les prix indiqués avec les poisons et drogues sont indicatifs et pour une dose, c'est-à-dire de quoi tuer une personne. Ces valeurs fluctuent en fonction de la complexité et du danger du poison. Il n'est jamais facile ni sans risque de se procurer du poison et cela ne se vend jamais publiquement.

Les amatoxines : Les composé extrait de champignon vénéneux, assez commun. En extraire la toxine et la conserver est très ardu, en général ce poison perd ses effets en quelques heures d'exposition à l'air libre.

- **Contamination :** quelques milligrammes, en ingestion. Il suffit de toucher l'amatoxine et porter ses doigts à sa bouche pour risquer la mort. Elle peut aussi traverser les muqueuses.
- **Virulence :** 20 pour une dose. En faire boire plus de quelques milligrammes passe la Virulence à 30.
- **Délai :** environ une journée.
- **Effet :** Dégâts massifs détruisant le foie et les reins, agonie en 4 à 6 heures, mais la mort n'est pas systématique. Test Virulence réussi : 3d10 dégâts. Test Virulence échoué : 4d10+10 dégâts.

La ricine : tirée la graine de ricin, bien connue des ébénistes et des peintres, cette poudre est si toxique que sa simple manipulation est hautement risquée. Tout contact avec une muqueuse suffit à s'empoisonner. C'est sûrement un des poisons les plus toxiques au monde et il n'existe pas d'antipoison.

- **Contamination :** Un milligramme. La poudre tue si elle est avalée, respirée, injectée, mise en contact avec des muqueuses. Elle reste active des semaines.
- **Virulence :** 35 pour une dose.
- **Délai :** environ un à trois jours. Une dose plus élevée peut réduire le délai à quelques heures.
- **Effet :** Destruction des organes internes, en commençant par l'effondrement des muqueuses et des organes atteint selon le mode d'administration. La ricine détruit l'ADN. Test Virulence réussi : 4d10 dégâts et la victime perd un point de Puissance comme séquelle. Test Virulence échoué : la mort.

Le cyanure : connu pour sa rapidité et sa relative simplicité de fabrication, c'est un poison très répandu chez les espions. Sa forte odeur d'amande amère le rend difficile à employer sans devoir ruser avec finesse. Les grands mangeurs de foie et de fruits de mer résistent très bien au cyanure (une Augmentation Gratuite pour le test de Virulence)

- **Contamination** : Quelques milligrammes. Le cyanure peut tuer par simple contact avec la peau. Il ne reste cependant actif que quelques jours au maximum et encore, en dosant beaucoup.
- **Virulence** : 25 pour une dose.
- **Délai** : environ dix secondes à une minute.
- **Effet** : Étouffement : le sang ne peut plus transporter d'oxygène, la victime bleuit et meurt. Test Virulence réussi : 2d10 dégâts et une belle trouille. Test Virulence échoué : la mort.

3-2 quelques exemples de drogues

Le Curare : il ne tue qu'à très forte dose, mais est un paralysant redoutable, employé aussi bien en médecine comme anesthésiant que comme enduit sur des projectiles et aiguilles pour la chasse, aux humains compris.

- **Contamination** : quelques milligrammes. Le curare est sans danger ingéré ou touché, il doit être injecté pour être actif.
- **Virulence** : 25 pour une dose, +5 par dose supplémentaire max 35.
- **Délai** : une dizaine de secondes.
- **Effet** : paralysie des membres, la victime ne ressent plus rien et perd toute motricité pour une demi-heure environ. Test Virulence réussi : paralysie sommaire (-10 aux Actions) qui ne dure que 5 min.

La tétrotoxine : obtenu sur les glandes venimeuses du fugu, le poisson globe. Paralysant donnant à la victime presque l'apparence de la mort, il est fréquent dans le monde médical, car il permet de provoquer la mort des symbiotes en évitant de risquer celle de leur hôte. Du moins si on ne surdose pas.

- **Contamination** : deux à trois grammes. La tétrotoxine peut être injectée ou ingérée, le souci est une différence de quelques milligrammes entre les effets paralysants et la mort.
- **Virulence** : 25 pour une dose. 30 si on monte encore la dose pour que l'effet dure plus longtemps. Toute dose supplémentaire tue.
- **Délai** : trois à six heures.
- **Effet** : Nausées, sueurs froides, fatigue puis somnolence, paralysie et enfin mort apparente pour une durée de 6 (une dose) à 24 heures. Test Virulence réussi : tous les effets jusqu'à la fatigue puis rien du tout ! Le sujet a assimilé la toxine.

Le LSD : parfois employé pour ses effets récréatifs, mais autrement plus souvent pour neutraliser une cible avec juste une ou deux gouttes de cette drogue, en le mettant dans un état second de distorsion complète de ses sens et de sa notion du temps. Mais il est dangereux d'usage à cause de risques de crises de démence violente.

- **Contamination** : quelques milligrammes. **Il peut être ingéré, employé en huiles et inhalé.**

- **Virulence** : 25 pour une dose. On peut monter à 35, mais les risques de démence violente augmentent d'autant.
- **Délai** : une heure.
- **Effet** : vertiges, troubles spatiaux et temporels, visions et altérations des sens expériences mystiques. -10 a toutes les actions, -15 à tout Test d'Opposition sociale, pour une journée. Le surdosage présente un risque de réaction très violente. Test Virulence réussi : tous les effets sont divisés par deux.

L'Opium : somnifère et psychotrope extrait du pavot, souvent employé dans des cadres médicaux et aussi fumé pour ses effets récréatifs.

- **Contamination** : un gramme. **Il peut être ingéré et inhalé.**
- **Virulence** : 20 pour une dose. On peut monter à 35, mais il y a un risque de mort.
- **Délai** : quelques minutes.
- **Effet** : anesthésie, vertiges, somnolence et finalement sommeil pour 2 à 3 heures. Le surdosage présente un risque de mort. Test Virulence réussi : pas de sommeil, mais la victime subit un -10 à toutes ses Actions.

4- Dégâts environnementaux

Le feu ça brûle, la soude et l'acide aussi. Passé ces lieux communs faciles, nous allons simplement ici aborder quelques notes sur ce que l'environnement et les forces naturelles peuvent faire à un personnage. Beaucoup de ces sujets sont abordés dans le chapitre Les Actions, comme par exemple les effets de la sécheresse, du froid et de la noyade. Nous nous contenterons donc de les rappeler rapidement et nous vous laissons vous référer au chapitre concerné que vous avez déjà dû parcourir.

4-1 Les chutes

Chaque tranche de trois mètres (3 m) de chute correspond grosso modo à un étage de bâtiment. Pour éviter de prendre des dégâts, un personnage peut tenter un Test (Bouger) pour se recevoir au mieux possible, avec des Exploits pour éviter les dommages. Un Test réussi évitera 50 % des dégâts, la *règle des Exploits* diminuera ces dégâts d'autant. Mais on ne peut jamais sortir intact d'une chute qui fait toujours un minimum de dégâts, test réussi ou non. Au-delà de 20 mètres de chute, seul le sacrifice d'une Inspiration permettra au personnage d'avoir une chance de rester en vie. Mais pas forcément de s'en sortir indemne (voire *Les Inspirations*)

Hauteur de chute	Dégâts	Dégâts minimaux	Diff
3 m	1d10	1	10
6 m	3d10	3	15

9 m	5d10	5	20
12 m	2d10x5	10	25
15 m	3d10x5	15	30
18 m	2d10x10	20	35
21 m	mort	-	-

4-2 La chaleur

Les sources de chaleur causant des dommages sont en général des trucs qui brûlent, comme une torche, un incendie, du métal en fusion ou de la lave. Les effets d'un climat chaud sur le personnage sont abordés au Chapitre les Actions.

Les dégâts exprimés ci-dessous sont ceux que subit un personnage en contact direct avec la source de chaleur pendant une Action, c'est-à-dire un laps de temps très court. À chaque Action consécutive en contact avec cette source de chaleur, les mêmes dégâts s'appliquent. On ne peut les éviter autrement qu'en fuyant la source de chaleur en question. Et à un certain degré, sauf à y avoir laissé traîner seulement un doigt, certaines sources de chaleur intense comme la lave sont mortelles. Les protections et l'armure du personnage peuvent être prises en compte pour sa protection, selon le contexte.

Source de chaleur	Dégâts
Torche, feu de cheminée	2d10
Poix, feu grégeois	3d10
Incendie, feu de forêt	5d10
Lave, métal en fusion	mort

4-3 Les corrosifs

Les corrosifs, ce sont les acides, les soudes, tout ce qui peut dissoudre de la matière. On les traite en général tous de la même manière, malgré la différence effective entre leurs effets. Être aspergé d'un corrosif provoque 2d10 dégâts, puis 1d10 dégâts par round de contact tant que le corrosif n'a pas été chassé ou évacué de la peau. Les protections et l'armure du personnage peuvent être prises en compte selon le contexte.

4-4 Le froid

Les effets du climat froid sont traités au chapitre les Actions & les Exploits, ici on va juste parler ce qui se passe quand on se retrouve en contact direct avec une source glacée, le plus courant étant un blizzard à température très négative ou une chute dans l'eau.

Le froid blesse moins vite que d'autres sources, ses effets se comptent en Séquences plutôt qu'en Tours et Actions. Être plongé dans un liquide glacé ou soumis à un courant à la température très en dessous de 0 °C provoque 1d10 de dégâts, puis 2d10 de dégâts par Séquence d'exposition supplémentaire tant que le personnage n'a pas pu s'extraire ou échapper à la source de froid. Les protections et l'armure du personnage peuvent être prises en compte pour sa protection, selon le contexte.

4-5 La noyade

La noyade est abordée en détail au Chapitre Les Actions & Exploits

4-6 Les explosions et éclaboussures

Les grenades, bouteilles d'acide, tonneaux de feu grégeois et autres explosifs sont abordés dans le chapitre Combat.

5- Le Sang-froid

Le Sang-froid d'un personnage représente sa réserve de moral, une mesure de sa capacité à tenir bon et ne pas craquer devant la pression des pires événements à endurer. Un personnage qui perd toute sa réserve de Sang-froid est démolé nerveusement, épuisé, à bout de forces et de courage. Il peut éventuellement devenir fou ou finir par en mourir.

C'est en faisant face à des conflits violents, de l'intimidation, de la torture physique et psychologique, en se retrouvant confronté à la peur, à la terreur et à l'horreur, ou encore à ses plus graves échecs moraux que l'on perd du Sang-froid. La conséquence d'un choc émotionnel de trop alors qu'on a épuisé tout son Sang-froid est appelée une Rupture et peut mener à une crise de folie, à des séquelles permanentes, voire à la fin pure et simple du personnage.

Le Sang-froid a une échelle, notée sur la feuille de personnage et des effets qui peuvent intervenir avant qu'il ne parvienne à zéro.

- Stressé : aucuns effets
- Angoissé : -2 aux Actions mentales
- Effrayé : -5 aux Actions mentales
- Paniqué : -10 aux Actions mentales

5-1 Épuisement du Sang-froid

Quand le Sang-froid passe en dessous de zéro, les ennuis commencent :

Une fois le Sang-froid épuisé, il ne se reconstituera qu'après un long moment de repos, dans un cadre calme et paisible, entouré de patience et d'attention, ou tout du moins, d'autant de tranquillité et de

choses revigorantes que possible. Le personnage est pendant ce temps épuisé, incapable d'agir efficacement de se démener ou de prendre des initiatives. Il est déprimé et à bout de nerfs : **le personnage subit un malus constant de 2 à toutes ses Actions et ne peut plus user de ses Inspirations.**

Ce malus et cette interdiction ne s'appliquent pas aux Tests de Mental pour éviter la Rupture.

La Rupture :

C'est le point où le personnage épuisé est soumis à une source de perte de Sang-froid alors qu'il n'en a plus. Il doit alors faire un Test **Mentalx2 diff 15**, pour la première fois où il aurait dû perdre du Sang-froid alors qu'il en est dépourvu, puis 20, puis 25, etc. En cas d'échec au test, la Rupture a lieu.

Il n'y a pas de définition précise des effets de la Rupture. Une Rupture laisse toujours une marque magistrale et définitive au personnage, un peu comme une blessure grave laissera des séquelles. Nous pouvons juste donner quelques conseils et suggestions ci-dessous. La mention du Test de Soigner se réfère à « *soigner une rupture* » décrite plus loin :

Exemples de ruptures en cas de :

- **Torture :** le personnage ne peut plus résister et racontera exactement tout ce que son bourreau souhaite entendre, mensonge ou vérité, pour que cesse la torture. Le personnage subit diff permanente de 5 contre son bourreau dans toute confrontation sociale. **Test de Soigner : Diff 30**
- **Affrontement social :** le personnage est brisé et cédera aux injonctions et exigences de son adversaire sans pouvoir y résister. Le personnage subit une diff permanente de 5 contre son adversaire dans toute confrontation sociale. **Test de Soigner : Diff 25**
- **Trahison de ses principes :** le personnage est effondré, il ne peut accepter la trahison de ses principes et ne voit aucune échappatoire : toutes ses convictions s'effondrent totalement. Il est probable que le personnage s'isole du monde pendant une période de plusieurs années à tenter de se remettre de cet événement, à moins qu'il ne choisisse le suicide pour mettre un terme définitif à cette prise de conscience aussi destructrice. Dans les deux cas, cela signe la fin du personnage s'il ne peut être pris en charge par un soigneur hors pair. **Test de Soigner : Diff 40**
- **Peur ou Terreur :** le personnage subit une crise de folie furieuse, ou tombe en tétanie et ne peut plus agir en rien sauf en étant aidé et soutenu pour se déplacer, en proie aux affres de la plus intime et profonde terreur. Le personnage en garde une phobie permanente liée aux circonstances et à l'objet qui a provoqué sa Rupture. **Test de Soigner : Diff 30**
- **Horreur fantastique :** le personnage devient fou. On ne va pas épiloguer plus encore, mais sa folie n'est pas une crise passagère, mais bien une démence complète et définitive, ce qui signe la fin du personnage s'il ne peut être pris en charge par un soigneur hors pair. **Test de Soigner : Diff 40**

Il est possible de sacrifier des Inspirations pour parvenir à survivre aux Ruptures, comme pour toute autre forme de « mort » du personnage. Mais si on peut ainsi éviter les effets de l'**Horreur fantastique** ou de la **Trahison de ses Principes**, il n'est pas possible d'éviter les effets de toutes les autres Ruptures.

Perdre du Sang-froid

Les principales sources de perte de Sang-froid viennent des effets de la torture, d'affrontement sociaux brutaux et, enfin, les traumatismes d'être témoin de l'horreur, de la peur, de la Terreur, mais aussi de bouleversements dramatiques sur le plan moral.

Torture et dégâts sociaux :

La perte de Sang-froid est détaillée au chapitre les Actions & Exploits.

Événements dramatiques :

On appelle événement dramatique la disparition d'un proche dans des circonstances pénibles ou être témoin ou victime d'une scène violente ou puissamment chargée d'émotions négatives. Cela peut être un tabassage, un viol, les conséquences d'une arrestation brutale, un emprisonnement injuste, ou assister à une exécution publique injuste. Ces événements font perdre en général 1d10 de Sang-froid, mais avec un événement frappant un proche aimé, les dégâts peuvent être de 2 ou 3d10.

Peur et Terreur :

- **La Peur** est pour résumer ce qui se produit face à des situations où tout le monde aurait des raisons d'avoir peur, comme un combat, un incendie, une catastrophe naturelle, une menace palpable et immédiate. La Peur est un événement commun auquel tout le monde peut être confronté. **Perte en Sang-froid : 1d10**
- **La Terreur** est ce qui saisit une personne face aux pires dangers qui soient et aux scènes les plus accablantes et effrayantes qu'on puisse croiser. Les charniers, les mutilations, la torture gratuite, les champs de bataille, la confrontation avec les plus dangereux et mythiques prédateurs et les pires méfaits des hommes les plus monstrueux sont des choses qui instillent toutes la Terreur. La terreur est un événement plutôt rare : **Perte en Sang-froid : 2d10**
- **L'Horreur fantastique** : l'horreur fantastique introduit l'inexplicable, le mystérieux et la superstition quand soudain, quelque chose de clairement paranormal rajoute à ce qui est déjà effrayant à voir ou constater. L'Horreur fantastique est un événement exceptionnel, même dans un univers de magie ; il est basé sur sa rareté et son aspect impossible à comprendre : **Perte en Sang-froid : 3d10**

5-2 Récupérer du Sang-froid

La récupération de Sang-froid est soumise à des conditions qui dépendent du contexte dans lequel se trouve le personnage. Pour simplifier, si l'environnement et les conditions de vie du personnage sont reposants, encourageants et motivants, il pourra regagner du Sang-froid perdu avec aisance. Sans cela, le processus est lent.

Regain de Sang-froid en conditions normales

Le Sang-froid remonte d'un total de 1d10 + (Mental) points au début de chaque nouvelle Aventure. On appelle conditions normales un milieu et des circonstances de la vie de tous les jours, mais sans les effets positifs de la chaleur d'une cellule amicale ou familiale proche. Être en voyage, bivouaquer, se reposer dans un relais ou une auberge, vivre dans une caserne, poursuivre ses activités professionnelles le long de la journée sont des conditions « normales »

Regain de Sang-froid en milieu favorable.

Le Sang-froid remonte d'un total de 1d10+(Sagesse x 2) point au début de chaque Aventure. On appelle conditions favorables être en mesure de se reposer dans un cadre adapté, sans avoir besoin de travailler toute la journée, ou être entouré de proches aimants et attentionnés, bref, avoir des gens qui sont aux petits soins pour vous, par exemple en convalescence.

Gain de Sang-froid en cas de Gain de Légende

Le Sang-froid remonte du total de points de Légendes gagnés au cours de l'Aventure. Pour de plus amples précisions sur comment on gagne de la Légende, se référer au Chapitre : Expérience & Légende. Hé oui : Gagner de la Légende, devenir un héros et un personnage légendaire, cela remonte le moral !

Soigner le Sang-froid

Soigner permet de soigner la Sang-froid. On ne peut faire qu'un seul Test réussi pour soigner un patient. On peut recommencer s'il échoue.

- **Sang-froid à 1 et plus** : le personnage doit tenter un **Test de Soigner Diff 15**. Il peut déclarer des exploits pour augmenter les soins prodigués. En cas de réussite au Test, le patient récupère 1d10 de Sang-froid. Chaque Exploit réussi améliore la récupération de Sang-froid de 1d10. Le temps de soin nécessaire est d'au moins une Scène.
- **Sang-froid à 0 et moins** : le personnage doit tenter un **Test de Soigner Diff 20**. Il peut déclarer des exploits pour augmenter les soins prodigués. En cas de réussite au Test, le patient revient à 1 de Détresse. Chaque Exploit réussi rend un niveau de Sang-froid supplémentaire. Le temps de soin nécessaire est d'au moins un Épisode.
- **Soigner une Rupture** : La difficulté des Tests est indiquée à la description des Ruptures. Chaque Exploit réussi rend un niveau de Sang-froid supplémentaire. Le temps de soin nécessaire est d'au moins une Aventure.

L'expérience & la Légende

La Légende est ce qui permet à un personnage d'évoluer en capacités et puissance, et accéder à de nouveaux avantages d'Archétype. L'Expérience est la mesure de l'acquis d'un personnage après avoir expérimenté des situations compliquées et nouvelles, et en avoir triomphé ou y avoir survécu.

La Légende s'applique aux personnages-joueurs, aux PNJ, comme l'Expérience et reflète la capacité d'apprendre, évoluer et progresser.

1— L'expérience

L'expérience (les XP) est une valeur chiffrée qui se gagne à la fin de **chaque Épisode** et à la fin de **chaque Aventure**. Un Épisode est la durée de temps où joueurs et MJs sont réunis pour l'après-midi et/ou la soirée et jouent en suivant le fil de l'aventure en cours. Une aventure est ce qui a un début et une fin et se conclut par la résolution d'une intrigue, la défaite d'un adversaire, la victoire des personnages sur un ennemi ou un danger. Une aventure peut être conclue en un Épisode ou plusieurs.

1-1 Les Points d'Expérience

Les XP sont une réserve qui peut être dépensée pour améliorer les talents, traits et capacités évolutives de l'archétype de personnages, reflétant l'expérience acquise à force d'épreuve. Ces XP sont gagnés à la fin de chaque Épisode et Aventure ou au commencement de la suivante ; chaque groupe de joueurs et MJ choisit un peu sa solution préférée.

Les XP peuvent être conservés en réserve et seront notés sur la feuille de personnage, ou dépensés. Il y a sur la feuille de personnage une case pour garder trace de la somme totale de XP gagné par les personnages, afin d'établir une comparaison relative de leur niveau d'expérience et donc une estimation de leurs capacités et moyens.

1-2 Gagner des XP

Ce qui suit est un guide à l'usage du meneur de jeu et non un cadre strict. En dernier recours, c'est au MJ de décider de combien de XP il va donner aux joueurs des personnages participant aux Épisodes et aux Aventures qu'il anime. Nous considérons que, par défaut, un Épisode permet de gagner entre 3 et 6 XP, et une Aventure devrait permettre d'en gagner encore autant. C'est une échelle permettant un rythme assez convenable d'évolution des personnages ni trop ni trop peu. Mais cette échelle est tout entière à la discrétion du meneur de jeu. Voici les recommandations de gain de XP en fonction des contenus des Épisodes et des Aventures.

XP par Épisode :

- **Un XP automatique** : le joueur est venu, il a participé, il gagne un XP.
- **Découverte & apprentissage** : au cours de la séance de jeu, des révélations ont eu lieu, les personnages des joueurs ont appris quelque chose de nouveau sur le monde de jeu et ses secrets, ses intrigues et complots : un XP.
- **Danger** : Il y a eu du grabuge, les personnages des joueurs ont eu leur part de danger et d'adversaires à affronter, leur vie a été menacée : un XP.

- **Héroïsme** : En plus du danger, le joueur a choisi des solutions héroïques et courageuses pour résoudre l'intrigue : un XP.
- **Interprétation** : Le joueur a joué son personnage au-delà de ce qui était nécessaire en termes de théâtralité ou d'implication, en particulier en s'attachant à mettre en scène les failles, faiblesses et défauts de son personnage : un XP.
- **Coup d'éclat** : le joueur a eu une action d'éclat ou une idée géniale pour résoudre une intrigue, trouver une solution originale ou surprendre positivement le meneur de jeu. Si les joueurs à table reconnaissent le coup d'éclat : un XP.

XP par Aventure :

- **Succès** : si l'aventure se conclut par une victoire remarquable, originale ou imaginative des personnages sur l'adversité ou l'intrigue : de 1 à 3 XP
- **Implication** : les joueurs ont été concernés par l'aventure, se sont impliqués et ont affronté le danger ou l'adversité en risquant des moyens ou leur peau : de 1 à 2 XP
- **Impact** : l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisations, localement ou de manière plus globale : de 1 à 3 XP

1-3 Dépenser les XP.

Les XP gagnés par les joueurs devraient être dépensés à la fin d'un Épisode ou avant le début du suivant, mais ce choix appartient aux joueurs et au MJ en commun. Il est fortement déconseillé d'autoriser les joueurs à dépenser des XP en cours d'Épisode.

Les XP permettent de faire progresser Sphères, Talents, acheter des avantages d'Archétypes, voire acheter un nouvel Archétype, etc. **Il n'est possible d'augmenter une Sphère ou un Talent, que d'un seul point à chaque Épisode.**

- **Augmenter une Sphère** : Niveau à atteindre X10
- **Augmenter une Sphère au-delà de 10** : Niveau à atteindre X20 (max 15).
- **Augmenter un Talent** : Niveau à atteindre X5.
- **Augmenter un talent au-delà de 10** : Niveau à atteindre X10 (max 15).
- **Acheter une Expertise** : 5 XP
- **Acheter un nouvel Avantage d'Archétype** : (voire plus loin)
- **Acheter un nouvel Archétype** : 40 XP* (on ne peut en acheter un nouveau qu'une fois)

*Les * indiquent que cette dépense de XP ne peut être faite qu'avec accord du meneur de jeu, elle implique en général un apprentissage, entraînement, ou des conditions et nécessités matérielles et circonstanciées pour le personnage.*

1-4 Dépenses spéciales de XP

Acheter un nouvel Archétype :

Un joueur peut, en dépensant 40 XP, acheter un nouvel Archétype de héros pour son personnage. On ne peut avoir au maximum que deux archétypes pour un personnage. Une fois acheté le nouvel Archétype, **le personnage ne gagne pas les Points de Talents et Expertises de l'archétype, mais seulement ses Avantages d'Archétype**, commençant avec la première. Les autres capacités

d'Archétype devront être achetées avec des XP (voir plus loin) et en ayant le niveau de Légende suffisant.

Acheter un nouvel avantage d'Archétype :

Passé le premier avantage d'Archétype, tous les avantages d'Archétype coûtent un certain nombre de XP à acheter. L'achat n'est possible au personnage que s'il atteint le rang de Légende nécessaire pour débloquer cet avantage. **On ne peut en général acheter qu'un Avantage d'Archétype par Épisode, mais ce n'est pas une règle stricte :**

- **Légende 2** : 5 XP
- **Légende 3** : 10 XP
- **Légende 4** : 10 XP
- **Légende 5** : 15 XP
- **Légende 6** : 15 XP
- **Légende 7** : 20 XP
- **Légende 8** : 20 XP
- **Légende 9** : 25 XP
- **Légende 10** : 25 XP

2— La légende

Tous les grands héros et adversaires ont un niveau de **Légende**. Plus un sujet a de *Légende*, plus on en parle, plus il est connu, plus les contes et les récits brodent sur ce sujet et plus la *Légende* devient réelle et affecte le sujet concerné.

Le niveau de Légende s'échelonne de 0 à 10 :

- **0** : le degré de Légende du péquin moyen, bref, de plus ou moins tout le monde.
- **1-2** : le niveau des personnages débutants de d'Openrange.
- **3-4** : le niveau d'un personnage qui a accompli un ou deux hauts faits dont on a tiré de bonnes histoires.
- **5-6** : le niveau d'un personnage qui est connu pour certains de ses actes les plus glorieux ou vils, et à qui on commence à attribuer quelques talents ou capacités hors du commun et quelques exploits qu'il n'a jamais faits.
- **7-8** : le niveau d'un personnage qui est aisément connu au point que sa description a des allures fantasques et ses exploits une part de magie.
- **9-10** : le niveau d'un personnage qui est un parangon de légendes, qu'elles soient magnifiques, ou effrayantes.

Gagner de la Légende

La Légende se gagne sous forme de points, des cases sur la feuille du personnage. **Il faut dix points de Légende pour gagner un Niveau de Légende.** Une fois qu'on a cumulé dix cases de légendes, on change immédiatement de Niveau de Légende. Cela peut arriver en plein Épisode. Les points de

Légende se gagnent à l'instant de l'exploit héroïque qui permet de les gagner, mais aussi à la fin de chaque Aventure. En général, on gagnera en moyenne entre 2 et 5 points de Légende par Aventure.

À la fin de l'aventure :

- **Danger** : l'aventure a été ponctuée de dangers et d'adversité, les personnages des joueurs ont risqué leur vie : **1 pt à 2 pts de Légende.**
- **Impact** : l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de jeu, une de ses régions ou organisations, localement ou de manière plus globale : **1 à 2 pts de Légende.**
- **Implication** : le joueur a remarquablement travaillé et participé à l'aventure en résolvant les intrigues et problèmes de l'aventure : **1 pt de Légende**

En cours d'épisode :

- **Haut fait*** : au cours de l'aventure, le personnage du joueur a agi en faisant des coups d'éclat particulièrement prononcés et qui ont été remarqués : **1 pt de Légende.**
- **Interprétation*** : au cours de l'aventure, le joueur a remarquablement incarné son personnage, en particulier en mettant en scène ses Vertus, et en se faisant remarquer de ses interlocuteurs et de la foule présente : **1 pt de Légende.**
- **Protagonistes*** : le joueur a rencontré des personnalités importantes ou marquantes, ou l'aventure a impliqué des personnalités importantes ou marquantes : **1 pt de Légende.**

*** : Ces points de Légende ne peuvent être gagnés qu'une fois par aventure**