

Les talents

Les talents sont les capacités que le personnage a développées de l'enfance à l'âge adulte. Ils reflètent ce qu'il a appris à faire, par opposition à ses Traits qui reflètent ce qu'il sait faire de manière innée. Ainsi une personne agile peut grimper facilement dans un arbre. Mais il faut avoir des connaissances dans le talent d'Escalade pour réussir l'ascension d'une paroi abrupte haute de plus de cent mètres.

Il est convenu qu'il suffit d'avoir un talent à 1 pour en connaître la théorie et les bases. Ainsi dans notre exemple, avec 1 en Escalade, le personnage sait faire des nœuds solides et se bricoler un harnais de sécurité ou encore user de pitons. Mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il saura se servir de tout cela efficacement : c'est avec l'expérience et l'apprentissage, et donc un niveau de talent plus élevé, qu'on s'assure de pouvoir réussir une action ou exploiter techniques, truc et outils de manière toujours plus efficace. Pour les trucs simples, comme faire un nœud solide, souvent le simple fait d'avoir le talent requis suffit. Voir à ce sujet le chapitre *Mécanique générale : Réussir automatiquement*.

Cependant, plus le talent concerné implique de savoirs et connaissances académiques et théoriques, moins cette règle simple s'applique. Avec un talent de Physique à 1, un personnage connaît les bases des mathématiques, de l'algèbre et quelques lois essentielles sur les déplacements des corps ou d'autres lois simples de physique. Mais il n'est pas assuré qu'il ait la moindre compétence utile en astronomie ou qu'il puisse calculer la quantité de combustible et le temps de chauffe de celui-ci pour atteindre une température donnée. Il en va de même pour le talent Médecine, où une personne n'ayant qu'un niveau de 1 dans ce Talent peut seulement assurer des soins sommaires et connaître les bases les plus simples de l'hygiène médicale. C'est pourquoi tout Talent avec un astérisque (*) est un talent considéré comme académique, qui obéit à une règle particulière :

Un talent avec un astérisque (*) est un talent "académique" qui ne peut être testé si le personnage n'a pas au moins un point dans ce talent. Soit le personnage a le Talent et peut tenter un Test, soit il ne l'a pas et il ne peut pas tenter cette Action.

LES TALENTS EN RESUME

Les Talents sont réunis en douze catégories, elles-mêmes regroupés dans quatre groupe.

Les groupes correspondent à la Vertu auxquels sont liés les talents :

- *L'Honneur* : réunit les Talents d'Interaction, d'Art et d'Artisanat.
- *Le Courage* : réunit les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.
- *La Sagesse* : réunit les Talents de Sciences, de Connaissances et de Perception.
- *La Foi* : réunit les Talents de Savoirs interdits, d'Études et de Spiritualité. Elle gère aussi les pouvoirs du chamanisme et du Chant de Loss

Chaque talent est suivi du Trait qui lui est lié en abrégé. C'est ce trait qui est utilisé par défaut dans un Test de Talent. Mais il est parfaitement possible selon les cas et situations d'employer un autre Trait que celui mentionné. Le meneur de jeu est alors seul juge de chaque cas.

Spécialisation :

Un Talent Spécialisé indique que le personnage est particulièrement entraîné dans un domaine précis de son talent. Avec un type d'outils ou d'arme, dans un type d'Action spécifique ou un milieu bien précis. Une spécialisation de talent coûte 2 PC et doit être choisie à la création du personnage. L'achat d'une Spécialisation en cours d'aventure demande un entraînement en plus de son coût en XP. **Une Spécialisation fournit un bonus de +2 aux tests d'Action du personnage.**

Les spécialisations citées après chaque Talent sont des exemples. Le joueur est invité à inventer les spécialisations de son choix en accord avec le meneur de jeu.

Talents Académiques :

Un talent académique (noté d'un * à côté de son nom) ne peut être testé si le personnage n'a pas au moins un point dans ce Talent. Soit le personnage a le Talent et peut tenter un Test, soit il ne l'a pas et il ne peut pas l'utiliser.

Synergie des talents :

Il est fréquent qu'un talent puisse s'appliquer à un domaine voisin au sien. Le talent de Tactique permet dans une certaine mesure de commander des troupes. Le Talent d'Archerie ou d'Armes de Mêlée englobe les connaissances de base pour fabriquer ce type d'armes et le Commandement comme le talent de Baratin permettent sans doute d'intimider un interlocuteur, Il est donc possible de se servir d'un Talent pour tenter une action dans un domaine voisin si ce domaine est cohérent, et avec l'accord du meneur de jeu. Cependant, toute tentative d'employer un talent en Synergie se fait avec le niveau de talent divisé par deux. C'est au meneur de jeu d'accepter l'usage des synergies, et de décider au cas par cas de leur application.

Les talents d'Honneur

Ce groupe réunit les Talents d'Interaction, d'Art et d'Artisanat :

INTERACTION

Tous les talents sociaux et relationnels consistant pour résumer à discuter, argumenter et échanger :

Baratin (Po)

Si la diplomatie est l'art de cacher ses intentions et de dissimuler ses émotions et pensées intimes, le baratin est l'art de faire prendre des vessies pour des lanternes à son interlocuteur. Un baratineur sait mentir effrontément et rapidement pour que cela ait l'air cohérent et puisse passer vraisemblable pour un temps. Car le mensonge plus ou moins éhonté sera rapidement éventé une fois que la victime aura le temps de réfléchir ou de vérifier les faits. C'est le talent des bonimenteurs, des charlatans et des voyous.

Spécialisations : arnaque, bobard énorme, créer la panique.

Commandement (Po)

Le commandement est utilisé pour assurer l'efficacité sur le terrain d'une troupe en combat, pour galvaniser la loyauté d'un groupe quand son leader lui donne un ordre, ou encore pour effrayer un subalterne quand on est une figure d'autorité. Le commandement permet avec des Augmentations

réussies d'améliorer l'efficacité d'un groupe de combattants sur le terrain. C'est le talent des officiers, des capitaines de navire, et des chefs de bande.

Spécialisations : champ de bataille, bataille navale, motivation, effrayer, fidélité, type de troupe (préciser).

Diplomatie (Em)

La diplomatie permet de savoir comment cacher la vérité derrière des propos sincères et conciliants, comment dissimuler ses motivations derrière un masque amical et poli, et comment rendre inaccessibles ses émotions intimes derrière des indignations parfaitement maîtrisées. C'est le talent du compromis, des doubles langages et de la manipulation sociale. Autant qu'il permet de manier l'art de la tromperie et du faux-semblant, cela sert aussi à détecter ce même genre de dissimulations chez son interlocuteur. Il permet d'étudier une foule ou un groupe en pleine négociation et en tirer des informations sur leurs arguments et motivations cachées. C'est le talent des politiciens, des hommes de pouvoir, des espions et des magistrats.

Spécialisations : milieu social (préciser), cité-état (préciser), jouer un rôle, voir le mensonge, politique, cacher émotions.

Discours (Po)

Le discours est l'art d'enflammer les foules, de les galvaniser, de transmettre des idées et des émotions à travers le langage. Son principal objectif consiste à être convaincant pour modifier l'opinion d'une foule ou d'un interlocuteur. Le discours fonctionne aussi bien à l'écrit qu'à l'oral. Avec ce talent, un politicien doué pourrait retourner l'avis de tout un amphithéâtre dans le sens qu'il privilégie, et un avocat faire verser des larmes à toute une cour. Le discours peut aussi bien être employé pour instruire, diffamer et blesser l'ego. C'est le talent des politiciens, des magistrats et avocats, des autorités religieuses et des grands professeurs.

Spécialisations : inspirer, diffamer, enseignement, plaidoirie.

Étiquette (Es)

L'étiquette est la connaissance des règles de politesse et de bienséance dans un milieu ou une culture donnée. Ce talent permet de savoir comment éviter un impair en ayant fait une bêtise mondaine. L'étiquette des hors-la-loi diffère totalement de celle de la noblesse et celle-ci diffère encore qu'on soit face à des aristocrates d'Armanth ou de l'Imareth. Si le personnage connaît les bases des us et coutumes de son milieu et de sa culture, ce talent lui permet de savoir comment se comporter et agir dans d'autres milieux sans provoquer d'incidents diplomatiques. C'est le talent des ambassadeurs, des attachés diplomatiques, des chambellans et des représentants voyageant beaucoup.

Spécialisations : milieu social, société secrète, cité-état, culture ou peuple, à préciser à chaque fois.

Intimidation (Pu)

L'intimidation est l'ensemble des techniques et des réflexes qu'un personnage peut avoir pour effrayer, impressionner et épouvanter autrui. C'est le plus souvent la carrure d'un interlocuteur qui le rend effrayant et intimidant, mais on peut aussi l'être avec un bon jeu théâtral, ou en ayant de bonnes connaissances des peurs et des angoisses de sa victime. L'intimidation permet de gagner du temps pour mettre fin à une confrontation, forcer autrui à fournir les informations qu'on exige de

lui, ou simplement effrayer les gens pour qu'ils s'écartent de votre chemin. C'est le talent des brutes, des tortionnaires, des gardes du corps et des officiers d'arme.

Spécialisations : peur, première impression, torture, cran, bluff.

Marchandage (Po)

Le marchandage est l'art de discuter les prix et les accords commerciaux. Dans le monde de Loss, aucun prix n'est fixe, tout le monde fait du troc et marchande. Ce talent sert à estimer des valeurs, discuter les prix et savoir si l'on tente de vous arnaquer et de vous prendre pour un pigeon. Un bon score de marchandage permet aussi de savoir comment trouver des denrées rares ou pas très légales, et surtout, d'acquérir ou échanger la plupart des marchandises à un bon prix. C'est le talent privilégié des marchands, des artisans et des négociateurs.

Spécialisations : un type de négoce, ou de produit, accord commercial, accord politique, contrat.

Séduction (Em)

La séduction est le talent de savoir attirer l'attention, émouvoir, faire perdre la tête et les moyens de son interlocuteur pour manipuler ses sentiments et désirs. Avec un bon talent de Séduction et de la patience et des efforts, on peut retourner les opinions de n'importe qui, remettre en cause sa loyauté, voire lui faire abandonner ses propres idéaux. La séduction ne se limite pas à une simple drague et ouvre des possibilités très larges qui peuvent affecter n'importe qui, quel que soit son genre et ses orientations. C'est le talent des courtisanes, des politiques et des espions, ainsi que des plus rusés des esclaves.

Spécialisation : premier regard, dévoyer, émouvoir, manipuler, distraction, arts érotiques.

ARTS

Tous les talents consistant à créer de l'art et du spectacle, mais aussi coucher sur le papier ou partager sur scène des connaissances et idées :

Les arts sont génériques : chaque personnage privilégie une technique d'art sur les autres et le meneur de jeu peut lui demander de choisir donc un art spécifique, mais pour des raisons de facilité, les arts sont regroupés en catégories.

Arts du cirque (Ag)

Les arts du cirque sont toutes les techniques qui concernent les bateleurs, jongleurs, équilibristes et monteurs de spectacles. Sa technique de base est le jonglage. Mais cela inclut aussi les combats de gladiateurs, la voltige, l'acrobatie, la gymnastique de cirque et les spectacles d'animaux savants, ainsi que les techniques et connaissances sur la mise en place d'une scène et l'organisation d'une représentation de cirque. C'est le talent des bateleurs, des artistes du cirque, des acrobates, des lanceurs de couteaux, des équilibristes et des jongleurs.

Spécialisations : jonglage, voltige, souplesse, acrobatie, un type d'animaux, gestion, représentation, gladiateurs.

Arts des formes (Is)

C'est le talent de la création d'une œuvre d'art en trois dimensions. Sa technique de base est la sculpture. Le moulage et le bas-relief en font partie, comme les arts de la poterie et des glaises. C'est

aussi un talent utile pour certaines falsifications d'arts et reliefs. C'est le talent des sculpteurs et graveurs sur bois, de créateurs de bas-reliefs et des tailleurs de pierre, mais aussi celui des mouleurs de bronze.

Spécialisations : sculpture, moulage, bas-relief, fausse-monnaie, taille, poterie, faïence, verrerie, ébénisterie, marqueterie.

Arts graphiques (Is)

Ce talent englobe la représentation en deux dimensions et sur un support des scènes en trois dimensions. Sa technique de base, c'est le dessin. Les arts de la peinture, de la gravure de l'illustration sur tous supports en fait partie. La falsification de documents y entre, de même que la préparation des pigments, des encres et des peintures. C'est le talent des artistes-peintres, des faussaires, des enlumineurs ou encore des architectes et des anatomistes.

Spécialisations : dessin, peinture, art mural, décoration, gravure, faux-documents, enluminure, papeterie.

Arts littéraires* (Es)

Les arts littéraires concernent tout ce qui se rapporte aux écrits et aux mots. Sa technique de base est la poésie. Mais cela inclut aussi les arts de la calligraphie, de l'écriture et du roman, ou encore les connaissances des règles et arts du langage écrit ainsi que les techniques de réalisation de faux documents et fausses signatures. Il faut bien sûr savoir écrire (avoir au moins 1 pt en Linguistique), pour manier les arts littéraires. C'est le talent des écrivains, des copistes, des administrateurs, des poètes, et des érudits.

Spécialisations : poésie, romans, calligraphie, faux-documents, encyclopédie.

Arts de scène (Em)

Les arts de scène sont tout ce qui de près ou de loin se joue sur une estrade et une scène théâtrale. Sa technique de base est la musique. Mais cela inclut toutes les danses culturelles et d'apparat, la pantomime, le théâtre et la comédie, le chant et l'opéra ainsi que les techniques de mise en scène et de décor pour des représentations. C'est le talent des musiciens, des danseurs, et des acteurs.

Spécialisations : chant, danse, musique, théâtre, opéra, mime, gestion, représentation.

ARTISANATS

Tous les talents de métier consistant à créer des objets et constructions d'utilité, mais aussi à fournir des services courants :

Certains artisanats sont génériques : chaque personnage privilégie une technique d'artisanat sur les autres et le meneur de jeu peut lui demander de choisir donc un artisanat spécifique, mais pour des raisons de facilité, les artisanats sont regroupés en catégories.

Arts domestiques (Es)

Les arts domestiques regroupent tout ce qui concerne la cuisine, les techniques ménagères, la blanchisserie, mais aussi les arts floraux, la décoration intérieure, la couture, le tricotage, etc. C'est avec ce talent qu'on sait comment préparer de la bière, réussir le thé ou fabriquer du beurre. C'est le talent des cuisiniers, des brasseurs, des encaveurs, des épiciers, mais aussi du personnel de maison et des esclaves domestiques.

Spécialisations : cuisine, art floral, brassage, vins, entretien domestique, épices, boucherie, ravitaillement, tricotage, couture.

Haut-Art* (Po)

L'esclavagisme en tant que pratique et méthode est un art considéré sacré dans le monde de Loss, tout du moins selon les normes de l'Église. Ce talent réunit les techniques de conditionnement et de dressage des esclaves, leur estimation en tant que marchandise et les usages du marché du trafic d'esclaves. Le Haut-Art est aussi employé comme méthode alternative de torture pour obtenir d'un sujet des informations sans en passer par la méthode brutale, plus rapide mais autrement plus risquée. On dit que seul un maître du Haut-Art est capable de briser le travail d'un autre maître de ce talent.

(Plus de détails sur le Haut-art au chapitre « l'esclavage P... »)

Spécialisations : commerce, estimation, conditionnement, dressage, esclaves des plaisirs, esclaves artistes, gladiateurs, déconditionnement, torture.

Herboristerie* (Es)

L'herboristerie est l'art de connaître, préparer et commercialiser les herbes médicinales, le type de remède le plus simple et accessible aux bourses lossyannes. Ce talent regroupe aussi les compétences d'apothicaire, qui sont des mélanges et dosages savants d'herbes, extraits minéraux et animaux composant la pharmacopée classique. Enfin, c'est le talent de préparation des poisons et des drogues. L'herboriste a quelques connaissances sur les traitements adaptés à des cas médicaux assez simples et sait trouver les composants des remèdes et les préparer. C'est le talent des herbiers, des préparateurs d'épices, des guérisseurs et des pharmaciens.

Spécialisations : reconnaître les herbes, maladies, épices, premiers soins, poisons, drogues.

Manufacture* (Ag)

Ce talent regroupe toutes les formes de fabrication manufacturée, comme la verrerie, la poterie, le travail des cuirs et des étoffes, la sellerie, la draperie, la corderie, les manufactures de savon et de parfum, en bref, tout ce qui peut être produit en série par des ouvriers et artisans dans un atelier équipé. C'est ce talent qui permet de faire des ustensiles domestiques, des contenants, et toute autre sorte de fournitures dont la liste serait trop longue à faire. Bien sûr, personne ne sait tout faire, c'est donc un talent qui demande à décider pour le personnage dans quel domaine il est compétent avant tout.

Spécialisations : trop nombreuses pour les citer toutes, quelques exemples : imprimerie, corderie, sellerie, draperie, teinturerie, confection, bonneterie, maroquinerie, embouteillage...

Encart : et la construction ? Le talent de construction, celui qui consiste à bâtir des maisons et autres bâtiments architecturaux, nous a paru peu utile comme talent dans la liste de ceux des Chants

de Loss. Ce talent, comme la construction de marine ou de machines, est plutôt lié à l'Ingénierie. Mais vous pouvez si vous le souhaitez, l'employer, avec comme trait lié l'Esprit.

Travail des métaux* (Ag)

Ce talent regroupe tous les métiers de la forge, du raffinage et de la fonte des métaux. C'est une profession des plus recherchées et qui profite le plus des plus grandes avancées industrielles. Ces artisans fabriquent les armes, armures, ustensiles industriels et agricoles, pièces des machines et équipements technologiques, mais aussi bijoux et pièces d'orfèvrerie. C'est le talent des forgerons, des orfèvres, des fondeurs et des ingénieurs des métaux.

Spécialisations : Forge, marine, armurerie, arbalèstrie, arquebuserie, mine, orfèvrerie, filage, usinage, machines, forge d'art, moulage, type de métal ou d'alliage.

Travail du bois* (Ag)

Le travail du bois concerne tous les arts de la confection d'ustensiles, outils et pièces de bois. Il s'agit du talent des fabricants d'arcs, des créateurs de mobiliers, et de tonneaux. C'est bien entendu un talent de grande importance pour l'usinage et la création des pièces les plus complexes de la marine. Mais avec le travail du bois, on peut aussi fabriquer les complexes pièces de la plupart des engins et mécaniques exploités dans l'industrie lossyenne et les meilleurs menuisiers sont aussi choyés que les forgerons.

Spécialisations : arctérie, ébénisterie, bois de marine, taille, sculpture, tonnellerie, marqueterie, machinerie, menuiserie.

Encart : Arbalèstrie est le vieux terme pour la fabrication d'arbalète, une compétence de travailleur de métal qui demande aussi l'aide d'un artisan du bois, comme l'arquebuserie qui permet la construction des armes à impulsion. L'arctérie (du mot arctier) est le nom du travail de fabrication des arcs.

Travail rural* (Es)

Le travail rural rassemble toutes les compétences et techniques de la vie à la ferme. Il s'agit aussi bien de l'agriculture que de la conservation de la nourriture en passant par l'élevage, la tonte, les bases du filage et toutes les connaissances rurales comme la chasse, la pêche ou la cueillette. C'est le talent des fermiers, des maraîchers, des chasseurs et des pêcheurs, mais aussi des peuples tribaux proches de la nature et des cultures nomades autosuffisantes.

Spécialisations : chasse, pêche, agriculture, cueillette, viticulture, élevage, dressage, salaison.

Les talents de Courage

Ce groupe réunit les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.

COMBAT

Tous les talents ayant un rapport direct au combat au corps-à-corps, à distance, mais aussi à la tactique sur les champs de bataille.

Les Spécialisations des talents de combat présentés ici se réfèrent souvent au chapitre Combat, où elles sont détaillées dans leurs usages.

Archerie (Is)

L'archerie réunit la maîtrise des armes à projectile mécanique, comme tous les types d'arcs et arbalètes ou encore les propulseurs à sagaie. L'arc est encore apprécié pour sa précision, sa capacité de tir de barrage et son silence et l'arbalète pour sa puissante pénétration, sa simplicité d'usage et le fait de ne pas employer de loss-métal comme alimentation. Le personnage qui a ce talent sait non seulement user de ces armes, mais saura aussi en général les estimer et les entretenir, et choisir des armes adaptées à son style de combat et sa carrure. C'est le talent des archers, des chasseurs, et des assassins.

Spécialisations : type d'arc, type d'arbalète, propulseur, archerie montée, visée, tir réflexe, tir rapide, tir embusqué.

Armes à impulsions (Is)

Les armes à impulsion sont des fusils et pistolets, dans leur grande majorité à un coup, employant la puissante force de répulsion des percuteurs au loss-métal pour projeter une bille de plomb ou de cuivre avec une grande vélocité et un fort impact. Un pistolet peut tuer à trente mètres et un bon tireur peut, avec un fusil, abattre un homme à plus de cent mètres. Le gros avantage des impulseurs est qu'on peut apprendre à manier ce genre d'arme en quelques minutes et toucher une cible avec une petite journée d'entraînement. C'est l'arme à distance la plus répandue sur Loss avec l'arbalète. C'est le talent des légionnaires, des soldats et des troupes navales.

Spécialisations : type de pistolet, type de fusil, tir monté, visée, tir rapide.

Encart : les armes à impulsion et les arbalètes ne dominent pas tout à fait les champs de bataille lossyans, grâce au perfectionnement des armures pare-balle comme les linotorci. C'est pour cela que les terribles mêlées au corps-à-corps existent toujours, même si tout soldat redoute l'artillerie et le feu roulant de l'ennemi.

Armes de jet (Is)

Les armes de jet rassemblent toutes les formes d'armes propulsées directement par la force musculaire, sans usage de mécanique. Le javelot, le poignard, l'étoile de combat ou la hachette de jet sont tous des armes concernées par ce talent. Celui-ci est très prisé des gens qui veulent pouvoir tuer et se défendre sans avoir à compter sur de lourds et coûteux mécanismes. C'est le talent des chasseurs tribaux, des pirates et des assassins.

Spécialisations : type d'arme, tir monté, visée, tir réflexe, tir rapide, tir embusqué.

Armes lourdes* (Is)

Les armes lourdes rassemblent les canons impulseurs, balistes et autres catapultes, en bref, toutes les formes d'engin de siège et d'armes à projectiles faisant des dégâts de masse ou à visée anti-structurelle. C'est un talent qui demande une formation spécifique, d'autant plus ardue que l'engin de guerre est complexe et de forte puissance. C'est le talent des artilleurs, des canonniers, des tacticiens et des ingénieurs de guerre.

Spécialisations : type d'arme, visée, tir de marine, destruction de fortifications.

Armes de mêlée (Pu)

Malgré l'arsenal redoutable que peuvent représenter les impulseurs, les armes de mêlée de tout type restent privilégiées par les combattants de Loss. Une épée ne peut pas tomber en panne ou s'enrayer. Et quand les fusils et les pistolets ont craché leur balle, le temps de les recharger suffit largement à attaquer l'ennemi au corps à corps. Le talent Armes de Mêlée regroupe le maniement de toutes les armes de corps à corps, aussi bien pour frapper que parer les coups, quand c'est possible. C'est le talent des guerriers et des gladiateurs.

Spécialisations : type d'arme de mêlée, parade, deux armes, désarmer, arme et bouclier, armes improvisées, charge, bris-arme.

Encart :

Armes de mêlée : Puissance ou Agilité ? Dans les règles des Chants de Loss, le choix pour le trait lié aux talents Armes de Mêlée et Corps à corps est celui de la Puissance, qui reflète la force, la carrure, l'allonge et l'endurance des personnages. Mais le meneur de jeu est libre de décider de changer cette association, et la remplacer par Agilité, voire décider au cas par cas. Certains arts martiaux et certaines armes sont sans doute plus cohérents en usage avec l'Agilité.

Corps-à-corps (Pu)

Le corps-à-corps regroupe toutes les techniques du combat sans armes et des arts martiaux. La lutte aussi bien que le pugilat et les techniques de combat défensif perfectionnés des Nomades des Franges et des Jemmaïs sont du corps-à-corps. Les Lossyans sont souvent bagarreurs, mais le combat à mains nues est moins mortel qu'aux armes. Il est même enseigné par les confréries et universités, chacune ayant son art martial.

Spécialisations : attaque, défense, spectacle, désarmer, coups de pieds, ceinturer.

Esquive (Ag)

Si en combat de mêlée nombre d'armes permettent de parer — et un bouclier le fait encore mieux — la meilleure manière de ne pas être blessé, consiste encore à éviter les coups. L'esquive représente la capacité du personnage à plonger de côté, se mettre à l'abri ou manœuvrer pour éviter d'être touché. L'esquive est presque toujours possible tant qu'on voit l'attaquant, quelle que soit l'arme qu'il emploie contre le personnage. Les cas particuliers et les impossibilités sont décrits dans le *Chapitre Combat*. C'est le talent des pistoleurs, des adeptes des arts martiaux, des duellistes et des bandits des rues.

Spécialisations : impulseurs, flèches, esquive totale, fuir la mêlée, se mettre à couvert.

Tactique (Es)

Le talent de tactique est l'art d'estimer et anticiper les capacités, les contraintes et les mouvements de troupes sur un champ de bataille. Avec ce talent, le personnage sait à quoi s'attendre des défenses d'une cité-état ou de l'armement d'un navire de guerre. Il peut envisager le point le plus avantageux pour lancer un assaut sur un terrain complexe et d'où viendra la prochaine attaque de l'ennemi. Il peut encore trouver la faiblesse dans une structure défensive et le meilleur des usages à l'artillerie. C'est un talent qui est utile dès que le personnage collabore avec un groupe de combattants ; et pour peu qu'on écoute ses conseils, il peut changer le cours d'une bataille. C'est le talent des stratèges, des officiers et des ingénieurs de guerre.

Spécialisations : petites unités, légions, cavalerie, marine, artillerie, mine, traquenard, défense de forteresse ou de terrain.

ADRESSE

Tous les talents concernant les sports, l'activité physique, la souplesse et la dextérité.

Athlétisme (Pu)

Ce talent rassemble tous les sports physiques et l'endurance consécutive à un entraînement et une compétence aussi bien théorique que pratique. L'athlétisme fait la part belle au côté force physique du personnage, quand tout ce qui concerne l'adresse et l'agilité est du domaine des Arts du Cirque. C'est le talent utilisé pour sauter, nager, courir vite ou longtemps, grimper rapidement dans un arbre ou un mât, ou encore jeter un galet ou une balle fort et loin. C'est le talent des athlètes, des gladiateurs, des acteurs et des combattants tribaux.

Spécialisations : endurance, vitesse, saut, sport spécifique, lancer, nage, apnée.

Escalade (Ag)

L'escalade s'intéresse à tout ce qui consiste à gravir une paroi plus ou moins verticale, haute et notoirement dépourvue d'aspérités qui rend l'ascension peu évidente. Ainsi, le personnage avec ce Talent sait s'attaquer à une falaise ou un mur de haute forteresse. Il connaît aussi les outils et matériels d'escalade et sait étudier le terrain pour son ascension. Un personnage avec ce talent grimpe vite, bien et haut, sans hésiter là où tout autre quidam ne verrait aucune prise. C'est le talent des montagnards, des monte-en-l'air, et des assassins les plus audacieux.

Spécialisations : sans matériel, falaise, haute montagne, muraille.

Évasion* (Ag)

Savoir se faufiler dans les plus étroits conduits, échapper à la poigne musclée d'un soudard ou être entraîné à se débarrasser de liens et attaches est une compétence en soi. Le personnage avec ce talent sait comment se débarrasser de liens ou échapper à des lassos et des filets, il est entraîné à se désarticuler pour traverser les plus étroits trappes et boyaux et peut même ainsi retirer des menottes à ses poignets. C'est le talent des gosses des rues, des acrobates et des bateleurs.

Spécialisations : passages étroits, menottes, cordes.

Furtivité (Is)

Ce talent permet au personnage de savoir comment se cacher, passer inaperçu ou encore se déplacer en silence. Le plus souvent, quand on emploie ce talent, il est en Opposition avec le ou les protagonistes aux aguets. Mais dans d'autres situations, un simple Test réussi assure que le personnage reste furtif et que nul ne l'a remarqué. C'est le talent des voleurs, des assassins, des espions et des chasseurs.

Spécialisations : urbain, foule, nature, silence, nuit, rester tapie.

Manipulation (Ag)

La manipulation est l'art de la prestidigitation et du pickpocket. Le personnage est doué pour subtiliser sans éveiller les soupçons un objet dans les poches de son voisin et le faire disparaître d'une manière magique. Il est très malaisé de fouiller un tel individu à la recherche de ce qu'il cache et bien entendu, s'il est menotté, il aura volé la clef de ses attaches. C'est un talent qui le plus souvent s'emploie en Opposition avec sa victime. Ce Talent permet aussi de cacher des choses dans un lieu d'une manière particulièrement efficace. C'est le talent des voleurs des rues, des magiciens et des escamoteurs.

Spécialisations : pickpocket, tours de magie, cacher sur soi, cacher dans un lieu.

PILOTAGE

Tous les talents abordant la monte, l'équitation, le pilotage des navires et des attelages, mais aussi des engins volants.

Attelages (Ag)

Ce talent regroupe la conduite de tous les types d'attelages, que ce soit des chars, des diligences ou des carrioles de toutes les variétés. La plupart des attelages emploient des chevaux et des mules, parfois des bœufs ou encore des griffons, mais peuvent être tirés par des animaux moins courants. Dans tous les cas, sans ce talent, un personnage aura bien du mal à diriger un attelage. Ce talent influe sur les capacités et options possibles du personnage en combat. C'est le talent des cochers, des guerriers attelés, des ouvriers ruraux et des marchands.

Spécialisations : Type d'attelage, combat attelé, dressage.

Équitation (Em)

Il est difficile de dire que tout le monde peut monter à cheval ou tenir une monture aisément. Le plus souvent, avec de l'aide, une balade à dos de cheval ou de griffon ne pose pas de souci. C'est autre chose dès qu'il s'agit de manœuvrer l'animal efficacement et sans tomber, surtout en cas de galop ou dans un terrain difficile. Ce talent permet d'être efficace à dos de monture et influe sur les capacités et options possibles du personnage en combat. C'est le talent des cavaliers, des dresseurs de cirque et des nomades.

Spécialisations : Type de monture, combat monté, dressage, acrobatie.

Navigation* (Es)

La navigation rassemble toutes les compétences de la manœuvre des navires. Qu'ils soient des coques de noix ou d'imposants galions, le point commun est qu'ils ont tous des voiles. Dans le monde de Loss, on ne différencie pas la navigation des vaisseaux flottants sur les eaux, et des navires lévitant, puisque dans tous les cas, un navire lévitant peut aussi naviguer. Plus on est compétent, plus on sait manœuvrer de gros navires, et dans des conditions toujours plus difficiles. C'est le talent des capitaines de navire, des marins et des pêcheurs.

Spécialisations : type de navire, lévitation, bataille navale, tempête.

Encart : un navire ne se dirige pas tout seul. La navigation ne permet pas de conduire et diriger des navires sans équipage. Si c'est possible avec de petit voiliers, dès que l'on dépasse les six ou sept

mètres de coque, un navire doit avoir un équipage qui doit lui-même être au moins un peu compétent en navigation pour pouvoir manœuvrer. Une petite caravelle demande au moins 25 à 30 hommes à bord.

Vol * (Ag)

Le talent de Vol concerne la faculté de diriger un engin ou animal basé sur des ailes planantes. C'est donc inutile pour manœuvrer un navire lévitant. La monture volante la plus connue dans le monde de Loss est le dragen, mais seuls les Dragensmanns savent les dresser efficacement. Quant aux ailes volantes et planeurs, ce sont la plupart du temps des prototypes plus ou moins efficaces, créée par les Génies ; ils hésitent souvent à les expérimenter eux-mêmes. Le talent de Vol est donc avant tout celui de la maîtrise de montures volantes. C'est le talent des cavaliers volants, des monteurs de dragens et des génies.

Spécialisations : type de monture, aile volante, planer, combat monté, dressage.

Les Talents de Sagesse

Ce groupe réunit les Talents de Sciences, de Connaissances et de Perception.

SCIENCES

Tous les talents concernant les différents aspects des connaissances scientifique, technologiques et médicales.

Chimie* (Es)

La chimie est une science de la nature qui étudie la matière et ses transformations. À l'origine, la chimie est une science empirique et ésotérique qui s'intéresse aux effets et résultats du mélange de matières en poudres. Dans le monde de Loss, elle n'a quitté ce statut pour devenir une science expérimentale et descriptive que depuis peu. La chimie permet de créer des teintures, des acides, des réactifs, des explosifs ou encore des combustibles et des alliages complexes. C'est le talent des ingénieurs, des génies, des alchimistes, des apothicaires et des spécialistes de la fonte des métaux.

Spécialisations : alliages, explosifs, acides, métaux, terres, théorie, analyse

Électricité* (Es)

L'électricité est une science balbutiante dans le monde de Loss. Pour l'immense majorité des gens, cette force mystérieuse est encore auréolée de magie. Mais les propriétés du loss-métal permettent de créer des dynamos et d'alimenter des moteurs électromécaniques. Ce talent permet de savoir comment fonctionne l'électricité, comment exploiter le loss-métal pour en produire, comment la canaliser et en tirer une force utilisable. C'est le talent des ingénieurs, des génies et des plus grands savants.

Spécialisations : conduction, moteurs, dynamos, résistances, théorie, armes à impulsion, armes électriques.

Géologie* (Es)

La géologie a pour but l'étude des agencements des roches et des structures qui expliquent comment les sols se forment et à partir de quelles règles. La plupart des Lossyans n'ont aucune

notion de "temps géologiques" et n'ont que des connaissances très vagues des principes de la lithosphère. La géologie permet de savoir lire la terre et le sol pour en extraire des informations et secrets enfouis, comme des gisements, des fossiles, des matériaux précieux. C'est le talent des prospecteurs, des paléontologues, des architectes-urbanistes, des ingénieurs des mines, et bien sûr des génies.

Spécialisations : minéralogie, urbanisme, mines, métaux, théorie, paléontologie, stratigraphie.

Ingénierie* (Es)

L'ingénierie est "l'art des machines et réunit les connaissances de mécanique, de conception, d'étude et de mise en œuvre de structures et systèmes industriels et mécaniques. L'ingénierie est très vaste, et pourrait même se nommer "invention". Ce talent implique l'art de savoir tirer des plans, diriger des équipes, déterminer les besoins de projets et résoudre les problèmes techniques. Dès que l'on veut construire des fortifications modernes, la coque blindée d'un navire ou les engrenages d'une machinerie industrielle, on fait appel à ce talent. Il permet de comprendre, réparer, améliorer et analyser ces mécaniques. C'est l'apanage des génies, bien sûr, mais aussi des horlogers, des mécaniciens, des ingénieurs de chantier et de marine, et des architectes.

Spécialisations : marine, chantiers, architecturaux, mécaniques, micromécanique, machines de guerre, optique, réparation, bricolage d'urgence.

Médecine (Es)

Ce talent est ni plus ni moins que l'art de soigner autrui. Il réunit le diagnostic, la chirurgie, les connaissances en hygiène, biochimie et pharmacologie. Mais il faut être notoirement versé dans ce talent pour passer de simple infirmier à expert en chirurgie ou en épidémiologie. Il est fréquent qu'un Lossyan sache prodiguer efficacement les premiers soins, mais il devient plus rare de trouver un médecin accompli. Les règles de soin des blessures, des affections et des maladies se trouvent au chapitre *Combat & Santé*. La médecine est le talent des infirmiers, des guérisseurs, des rebouteux, des médecins et des chirurgiens.

Spécialisations : symbiotes, pharmacopée, soins d'urgence, chirurgie, épidémies, diagnostic.

Physique* (Es)

La physique est une science fondamentale qui tente d'expliquer tous les phénomènes naturels de l'univers. En ce sens, la physique rejoint dans son étude l'ensemble des sciences décrites ici. Mais la physique est avant tout une science de théories et d'étude, plus que d'applications : elle se penche principalement sur les forces fondamentales et leur exploration, elle tente de les expliquer, voire de les modéliser. Dans le monde de Loss, elle englobe les mathématiques et l'astronomie, aussi bien que les études des fluides, des solides et des énergies. C'est le talent des génies, des érudits, des savants et aussi de certains ingénieurs et électriciens.

À noter que les sciences de physique moderne (relativité et quantique) sont concernées par le talent d'Études : Physique du loss.

Spécialisations : mathématiques, astronomie, électricité, optique, thermodynamique, biophysique, science des matériaux.

Zoologie* (Es)

La zoologie est l'étude du monde animal dans son ensemble. Elle existe empiriquement depuis aussi longtemps que les Lossyans existent. Ce talent est fort utile pour connaître et reconnaître les animaux, leur biologie, leur mode de vie, leurs spécificités, et peut s'avérer indispensable quand on se retrouve dans les milieux sauvages si hostiles de Loss. C'est le talent de certains érudits, des dresseurs, des chasseurs, des coureurs des bois et des soigneurs spécialisés en animaux.

Spécialisations : reconnaître, type d'espèce, biologie, comportement, évolution, classification, étude, écologie.

CONNAISSANCES

Tous les talents concernant les différents aspects des savoir encyclopédiques et techniques, aussi bien l'histoire et la géographie que la survie en milieu hostile et les langues étrangères.

Bureaucratie* (Po)

La bureaucratie est l'art de connaître les codes, les lois, l'administration et les règlements. Le personnage avec ce talent en connaît la variété, la complexité et la manière d'en tirer profit efficacement. Il peut conseiller sur les arcanes de la bureaucratie, en connaît les failles et exploiter ses talents même lors d'un procès ou d'un conflit légal. Et surtout, il saura à qui, quand, et comment verser le bon pot-de-vin. C'est le talent des avocats, des comptables, des marchands de guildes et des officiers civils.

Spécialisations : administration, contrats, justice civile, justice criminelle, corruption, une cité-état (à préciser).

Folklore (Es)

Le folklore est la sagesse populaire qui réunit contes, mythes, légendes et savoirs communs du peuple. C'est un talent utile pour connaître les dangers locaux d'une région, les coutumes de leurs habitants, leurs superstitions et croyances à y respecter, les lieux reconnus et ceux à éviter. Derrière chaque folklore, il y a soit un savoir historique, soit des vérités devenues contes et sagesse populaire. C'est le talent des conteurs, des sages, des voyageurs, et des chamans.

Spécialisations : région ou culture (à préciser), légendes, lieux dangereux, superstitions.

Géographie* (Es)

La géographie est l'art de décrire et transmettre les informations sur la forme des terres et des mers. C'est une science récente sur Loss, qui fait appel à la géométrie et au relèvement des distances. C'est un talent très utile pour tout voyageur ou navigateur, mais aussi pour les érudits et qui demande à savoir lire, écrire, et calculer. La plupart des Lossyans se contentent d'un bon sens de l'orientation, et de leur mémoire. C'est le talent des voyageurs, des navigateurs, des cartographes et des érudits.

Spécialisations : région (à préciser), cartographie, routes maritimes, routes terrestres, routes aériennes.

Histoire* (Es)

L'histoire est l'étude des faits et des événements du passé dans leur ensemble. Il s'agit d'un récit jamais tout à fait exact, et même parfois totalement altéré, et l'historien se consacre à trouver les indices lui permettant de distinguer le vrai du faux. Et ce n'est pas une sinécure dans le monde de Loss, où l'Église, mais pas qu'elle, a fait de son mieux pour faire disparaître certains événements de l'histoire officielle. C'est le talent des érudits, mais aussi de certains nobles et généalogistes.

Spécialisations : histoire locale (à préciser), généalogie, sujet historique (à préciser)

Linguistique* (Es)

La linguistique réunit le talent de savoir parler, lire et écrire une ou plusieurs langues dans le monde de Loss qui a une lingua franca, l'Athémaïs, qui est répandue partout. Un personnage n'ayant pas le talent de Linguistique ne sait ni lire ni écrire, et ne sait parler que sa langue natale. Chaque degré dans le talent de Linguistique ouvre l'accès à une nouvelle langue. Le talent est alors employé pour connaître la qualité de diction, d'accent et de naturel du personnage à user d'une langue étrangère.

Spécialisations : une langue contemporaine à choisir, une langue ancienne à choisir, décryptage, passer pour un natif.

Soins des animaux (Em)

Le soin des animaux est assez semblable à la médecine, puisque son but est de garder les animaux en vie et assurer leur bonne santé. C'est un talent fort utile pour s'occuper de bêtes malades ou blessées, mais aussi pour tirer le meilleur parti d'animaux en bonne santé en ayant les connaissances nécessaires pour savoir comment les dresser, les exploiter et les traiter convenablement. C'est aussi utile pour soigner ou entretenir un animal sauvage ou peu communément apprivoisé. C'est le talent des éleveurs, des dresseurs, et des palefreniers.

Spécialisations : type d'animal (à choisir), pharmacopée, chirurgie, dressage.

Survie (Es)

Tôt ou tard, un personnage se retrouve dans une situation qui peut se décrire facilement : perdu, affamé, et sans équipement dans la nature. Tout ceci concerne le talent de Survie. Il permet de savoir comment s'abriter des tempêtes, se protéger du froid ou de la chaleur, trouver l'essentiel pour se nourrir et s'hydrater en évitant la flore toxique et la faune carnivore. Ce talent s'intéresse avant tout à toutes les actions à faire pour rester en vie dans un milieu hostile, et s'y maintenir en bonne santé relative le plus longtemps possible. C'est le talent des survivants, de quelque origine qu'ils soient.

Spécialisations : climat (à choisir), région (à choisir)

PERCEPTIONS

Tous les talents concernant les techniques d'observation et de recherche, que ce soit des humains ou du milieu, mais aussi certaines techniques liées à une grande vigilance ou précision.

Crochetage* (Ag)

Le crochetage permet de déverrouiller serrures et autres verrous, qu'ils soient de menottes, de portes ou de coffres. Les maîtres de ce talent en parlent comme d'un art en soi : il faut une grande expérience pour faire sauter une serrure avec un peu de fil de fer. Sans avoir appris à le faire, il est impossible d'y parvenir ; et certaines serrures de maîtres-ingénieurs et mécaniciens de précision sont presque inviolables. C'est le talent des cambrioleurs, des monte-en-l'air et des espions.

Spécialisations : cadenas, portes, coffres, entraves, serrures mécaniques.

Fouille (Is)

Dans un autre jeu de rôle célèbre, ce talent s'appellerait "trouver objet caché". La fouille consiste à trouver ce qui est dissimulé ou perdu dans un endroit ou encore caché habilement parmi les vêtements d'une personne. La fouille est un processus minutieux : il faut une scène pour fouiller une pièce de taille moyenne. Et plus on veut le faire vite, plus le test de talent sera ardu. C'est le talent des espions, des enquêteurs et des cambrioleurs.

Spécialisations : pièges, mécanismes cachés, fouille au corps.

Lecture sur les lèvres* (Is)

La lecture sur les lèvres est un talent rare et qui demande un grand travail de maîtrise. Si cette compétence est assez courante chez les gens nés sourds, elle est aussi très appréciée pour scruter et espionner des discussions qui seraient inaudibles, en se concentrant sur les mouvements du visage. C'est aussi un langage secret efficace, puisque permettant de communiquer sans faire de gestes ni émettre de sons. C'est le talent des espions, des malfrats, et des sourds.

Spécialisations : espionner, code secret.

Orientation (Is)

L'orientation consiste à savoir observer les soleils et les étoiles, mais aussi la nature, pour trouver les points cardinaux ; mais aussi reconnaître les massifs, les cours d'eau et les reliefs, bref, avoir les talents requis pour retrouver son chemin ou tenir un cap. Certains objets forts utiles comme les astrolabes et boussoles facilitent encore l'orientation. C'est le talent des navigateurs, des pisteurs, des voyageurs et des nomades.

Spécialisations : type de milieu (à choisir), navigation.

Pister (Is)

Quelques précautions que prenne un individu ou un animal, il laisse des traces de son passage. Le pistage est l'art de trouver, interpréter et suivre ces traces. Un bon pisteur est avant tout un bon observateur, qui peut parvenir à identifier des individus à leurs différentes traces, estimer leur poids, leur vitesse, voir leur objectif et, bien sûr, les traquer. C'est le talent des pisteurs, des chasseurs, des éclaireurs et de certains hommes d'armes.

Spécialisations : type de milieu (à choisir).

Psychologie (Em)

La psychologie en tant que talent dans le monde de Loss considérée comme une perception aiguisée de l'âme humaine. Ce talent permet de comprendre les processus mentaux derrière les comportements humains ; ce que les humains cachent en eux, leurs secrets, leur intimité. Un personnage avec ce talent peut percer les apparences d'un individu qu'il observe pour mettre au jour ce qu'il cache de sa personnalité. Cela permet d'évaluer la santé mentale ou la volonté des individus. Quels points de rupture sont fragiles et comment y accéder, par quels leviers il est possible de soulager une personne qui souffre de de ses démons, ou de les utiliser à son profit. C'est le talent des chamans, des rebouteux, des diplomates, des ecclésiastiques, des Psykés et des esclavagistes.

Spécialisations : lire les émotions, deviner le mensonge, thérapies, estimations (de la folie, du danger, de la santé mentale), manipulations mentales.

Vigilance (Is)

La vigilance est l'art de savoir comment repérer le danger et l'anticiper afin d'être prêt à intervenir quand il se déclare. La vigilance permet par l'observation du milieu, que ce soit un bosquet, une place bondée de monde ou une réunion secrète, de repérer les signes avant-coureurs d'une agression, qu'elle soit de nature humaine ou animale. Ce talent est souvent employé passivement, c'est-à-dire que c'est le meneur de jeu qui demande au joueur un Test de ce talent en cas de nécessité. C'est le talent des gardes du corps, des vigiles et des chasseurs.

Spécialisations : type de milieu (à choisir)

Les Talents de Foi

Ce groupe réunit les Talents de Savoirs interdits, d'Études et de Spiritualité.

Ces talents ne sont disponibles qu'aux personnages ayant au moins 1 en Vertu de Foi.

Encart : La plupart des talents ci-dessous sont peu ou prou considérés par les Dogmes de l'Église comme Hérétiques, et qui en fait usage risque bien d'être traqué, jugé sommairement, et exécuté.

SAVOIRS INTERDITS

Tous les talents concernant des savoirs encyclopédiques rares et considérés hérétiques par l'Église, comme les religions anciennes ou le Chant de Loss.

Connaissance du Chant de Loss* (Es)

Avant le Long-Hiver, le Chant de Loss était telle une magie, formalisée et théorisée par des savants, en tomes, manuels et codex. Depuis, tout a été perdu. Ce talent permet pourtant d'affirmer qu'il existe encore des gens pour essayer de conserver et transcrire de manière académique la théorie, les méthodes et les nombreux aspects du Chant de Loss. C'est un talent rare, mais très utile, même sans être Chanteur, pour enseigner les techniques et les dangers du Chant de Loss à un élève. C'est le talent des chamans, des érudits, et des Chanteurs de Loss.

Spécialisations : théorie, enseignement, type de Chant (à choisir), type de Chorale (à choisir), rituels.

Cultes proscrits* (Es)

Les anciens dieux d'avant le Concile, ont été oubliés pour la plupart. Il ne reste de ces religions que quelques rites et superstitions, même si localement bien des gens y sont encore attachés. Cependant, le secret de ces anciens cultes proscrits n'a jamais été totalement perdu, et en secret il se transmet toujours. Ce talent permet de connaître ces anciens cultes, leurs mythes, leur église et leurs concepts, ainsi que leurs traditions. C'est le talent des chamans, des prêtres des anciens dieux, et de certains érudits et chasseurs d'artefacts.

Spécialisations : type de culture (à choisir), religion ancienne (à choisir)

Savoirs Anciens* (Es)

Les savoirs Anciens sont tout ce qui, en termes d'histoire, de géographie, de littérature et de connaissances, date d'avant le Long-Hiver. Il n'en est pas resté grand-chose qui ait survécu au cataclysme, aux purges civiles et aux autodafés de l'Église. Mais un individu patient et opiniâtre peut retrouver et rassembler le véritable passé de Loss, et les savoirs des Anciens. Ce talent permet de savoir ce que le personnage connaît de ces époques, et lui permet de reconnaître des vestiges d'intérêt d'avant le Long-Hiver. C'est le talent des érudits, de certains clergés et des chasseurs d'artefact.

Spécialisations : histoire, géographie, littérature, peuples, héros, une culture (à choisir)

ÉTUDES

Tous les talents concernant des sciences considérés hérétiques par l'Église, y compris l'étude des Artefacts.

Archéologie* (Es)

Pour les Lossyans, l'archéologie n'est pas du tout une science, mais une étrange marotte qui consiste à aller fouiller dans les sites de vieilles ruines à la découverte de trésors et secrets, non pour la richesse, mais pour la culture. C'est une idée dangereuse, car les documents, archives et reliques datant d'avant le Long-Hiver sont considérés comme proscrits et hérétiques par l'Église. L'archéologie est l'ensemble des techniques, procédés et connaissances permettant de fouiller un site prometteur, trouver les caches dissimulées par le temps, exploiter sur ces sites des indices qui n'auraient que peu de sens pour un œil non averti, et en tirer des informations sur le passé. C'est le talent des chasseurs d'Artefacts et de certains érudits.

Spécialisations : Fouille, repérer des sites, sites préconciliens, sites Anciens.

Artefacts* (Es)

Dans les ruines souterraines des mystérieux et disparus Anciens, on trouve des reliques de leurs arts, de leur culture et de leur technologie, que l'on nomme Artefacts. La plupart du temps, ils ne sont importants que pour leur valeur culturelle ou décorative, mais parfois, ce sont d'étranges machines inconnues et dangereuses. Le personnage ayant ce talent est donc versé dans l'estimation, la compréhension et la reconnaissance des Artefacts, de leur nature, et peut en étudier l'usage et le fonctionnement. C'est le talent des chasseurs d'artefacts, et de certains chercheurs et génies, mais aussi de quelques marchands et trafiquants.

Spécialisations : objets mécaniques, objets électroniques, artefacts culturels, arts Anciens, estimation monétaire, trafic

Physique du loss* (Es)

La physique du Loss est un champ d'études balbutiant, qui consiste à étudier les propriétés les plus avancées de la physique au sens moderne du terme. La physique du loss s'attaque aux domaines de la physique atomique, relativiste et quantique, c'est-à-dire le point de vue sur la connaissance du monde et du réel tel que les Terriens du 21ème siècle l'abordent. L'étude des propriétés étranges du loss-métal et du loss-cristal est à la base de ce talent. C'est le talent des génies, des chercheurs, des chasseurs d'artefacts, et de certains Terriens Perdus.

Spécialisations : atomique, astronomie, relativiste, électronique, quantique, énergies.

SPIRITUALITE

Tous les talents concernant des exercices et techniques de spiritualités considérés hérétiques par l'Eglise, y compris le chamanisme.

Encart : ces trois talents peuvent réellement avoir des effets sur les personnages quand on en use, par croyance et superstition mais aussi concentration. Vous êtes libre d'interpréter ces effets en termes de bénéfiques en mécanique de jeu, ils seront détaillés plus avant dans le supplément : « le Chant de loss »

Chamanisme* (Es)

Le chamanisme est une pratique très ancienne sur Loss, sans doute une des premières pratiques mystiques, centrées sur la médiation entre les êtres humains et les esprits, qu'ils soient ancêtres, à naître, d'êtres vivants ou de formes inanimés. C'est l'héritier des tout premiers cultes animistes. Le chaman incarne l'intercesseur entre la communauté, et l'ensemble du monde et des forces que constitue l'univers du chamanisme. Ce talent permet de comprendre les connaissances, cérémonies, remèdes et techniques liés aux traditions du chamanisme, ainsi que la théorie et les méthodes de ce pouvoir décrit au chapitre « le chamanisme ».

Spécialisations : type de culture, type de pouvoir chamanique.

Méditation* (Es)

La méditation dans le monde de Loss est le talent d'entrer en relation active avec son symbiote au cours d'exercices physiques et mentaux savants. Bien maîtrisé, ce talent permet de prendre le pas sur les capacités d'un symbiote, pour accentuer ses traits et capacités. Il permet ainsi au personnage usant de ce talent de travailler par exemple de concert avec son symbiote pour survivre à des conditions extérieures autrement mortelles, ou améliorer la santé ou la longévité de son symbiote. Ce talent est peu connu, et étant parmi les connaissances des chamans, l'Eglise s'en méfie fortement. Malheureusement pour elle, la méditation est aussi un talent assez discret d'emploi.

Spécialisations : guérison, ascétisme, concentration, repos.

Rituels* (Es)

Les rituels regroupent toutes les cérémonies, bénédictions, processions païennes et autres rites des anciens dieux perpétués par les rebouteux et intercesseurs religieux des peuples de Loss, que l'Eglise

n'a pas vraiment pu faire disparaître. Certains de ces rituels touchent à toutes les activités de la vie, pour bénir certains moments importants. Et ce talent, possédé par quelques personnes à la foi vivace, peut avoir des effets sur les Lossyans, car ils y croient : cela donne en partie existence aux effets, positifs ou négatifs, de ces rituels.

Spécialisations : type de culture, effet de rite voulu.