

Avantages et Défauts

Citation : " J'aime les personnages avec des failles. C'est par là qu'entre la lumière. " auteur inconnu.

Ce qui forge souvent la diversité des personnages de Loss et en fait des héros, ce sont leurs avantages et défauts qui regroupent un ensemble de qualités et handicaps variés. Ils reflètent aussi bien des affinités ou contrariétés du personnage avec certains domaines de talent, que des qualités ou tares physiques ou psychologiques rares, sans oublier tout un tas d'avantages et ennuis sociaux et culturels.

Le meneur de jeu a droit de regard sur le choix des Avantages et Défaut que le joueur choisit pour son personnage. Nous vous conseillons donc de toujours les choisir avec lui.

Encart : Les Avantages et Défauts sont séduisants pour leur intérêt. Mais soyez cohérent : cherchez pour quelle raison et par quels moyens vous avez acquis ces avantages et défauts ; inventez-leur une histoire, ce sera celle de votre personnage. La richesse ne vient pas de nulle part, pas plus qu'une phobie, ou une influence sociale. Cherchez toujours une certaine logique, et soyez raisonnables. N'oubliez pas que le meneur de jeu a toujours dans ce domaine le dernier mot et le choix de décider quels interdits et quelles limites il applique aux Avantages et Défauts.

Évolution des Avantages et Défauts au cours du jeu

Les Avantages et Défauts ne sont pas figés. La plupart d'entre eux peuvent évoluer au cours des aventures de votre personnage. Ainsi par la suite, il est possible d'acheter pour son personnage certains Avantages, ou de racheter certains Défauts. Mais ce n'est pas tout : les Avantages et Défauts évolueront aussi d'eux-mêmes au cours du jeu et de l'histoire des personnages.

Les avantages & Défauts qui ne peuvent, ni être achetés, ni rachetés en cours de jeu par le joueur pour son personnage sont notés d'un astérisque (*).

Description des Avantages et Défauts

Chaque Avantage ou Défaut est catégorisé par type : physiques, sociaux, mentaux, mystiques, talents, et matériels, afin de pouvoir aisément les retrouver. Après chaque titre d'Avantage ou Défaut se trouve le coût (ou le gain) en PC. Dans certains cas, celui-ci est remplacé par le terme "niveau". Cela veut dire que cet Avantage ou ce Défaut a un niveau qui s'échelonne de 1 à 10. Vous aurez alors pour certains cas à répartir ces niveaux entre Efficacité et Influence. Enfin, certains Avantages et Défauts ont des prérequis (en Vertus ou en Traits) précisé en italiques au début de la description.

Échelle générale des niveaux d'efficacité & influence :

S'applique par exemple aux contacts, aux alliés, ennemis, bandes, influence, rivaux, etc.

	Efficacité (ou Loyauté)	Influence
1	Peu de moyens	Connaît certaines personnes, mais n'a pas beaucoup d'influence. Étendue : un pâté de maisons.
2	Affiche des moyens & talents communs (4)	Rencontre régulièrement les personnes et dispose d'une certaine influence. Étendue : un quartier de cité ou bourg

3	Possède des moyens et talents supérieurs (6)	Connaît nombre de personnes ou est en position de force. Étendue : une petite région ou un arrondissement de cité.
4	Peut déployer des moyens importants et quelques talents rares. (8)	A de nombreuses relations dans de nombreux domaines ou possède une place de chef. Étendue : une cité et sa région.
5	Peut agir avec des moyens très importants et des talents rares. (10)	Individu aux nombreuses relations connaissant des gens partout sur Loss ou disposant d'une place de décideur final. Étendue : une ou plusieurs cités-États (s) et ses régions d'influence.

ÉCHELLE GENERALE DES NIVEAUX D'AVANTAGES ET DÉFAUTS :

S'applique par exemple à la richesse, à la beauté, au trauma, à la phobie, ou à l'addiction, etc.

1-2 : Richesse pauvre. Impact psychologique ou social purement modique. L'ouvrier. Héritage de cinq ou six andris d'argent.

3-4 : Richesse modeste. Impact sur le social ou la vie du personnage modéré. Le paysan. Héritage d'un ou deux andris d'or.

5-6 : Richesse moyenne. Impact sur la vie et le mental du personnage notoire. L'artisan ou le petit marchand. Héritage de quatre ou cinq andris d'or.

7-8 : Richesse aisée. Impacts psychologiques et sociaux importants. Le marchand, l'officier, l'aristocrate. Héritage d'une vingtaine d'andris d'or.

9 : Richesse luxueuse. Effets majeurs sur l'esprit et la vie du personnage. Le chef de cité, le seigneur, le maître-marchand. Héritage d'une centaine d'andris d'or.

10 : Pété de thunes ! Pratiquement rien n'est trop cher, ou introuvable. Impact psychologique ou social constant. Une des fortunes/pouvoir du monde de Loss. Héritage d'un demi-millier d'andris d'or.

Pour les valeurs matérielles et monétaires, voir le chapitre Equipement p...

La Légende et les Avantages & Défauts sociaux

Dans le cas où il faut faire un Test d'un niveau d'Avantage ou Défaut social (comme Influence, Famille, Alliés, Ennemis, etc.), le niveau de Légende se rajoute au score du Test. **Ainsi, si un joueur a une Influence totale de 5 et que le meneur de jeu lui demande de faire un test de son Influence, le joueur peut décider d'ajouter Influence+Légende+1d10.** Il en est de même, par exemple dans le cas où le meneur de jeu demanderait au joueur un Test d'Ennemi. Afin de savoir si celui-ci va intervenir dans l'intrigue ou la partie de jeu, le meneur de jeu peut décider que le joueur doit additionner sa Légende au jet de dé.

Encart : Plus on a de Légende, plus on est connu, mais plus les ennuis pleuvent inmanquablement en même temps que les bénéfices de cette Légende.

Avantages

1- AVANTAGES PHYSIQUES

Trait exceptionnel (5)*

Permet de relever la limite d'un des Traits du personnage à 12. Cela n'augmente pas le Trait du personnage, seulement la limite qui passe de 10 à 12 : il faut payer les PC supplémentaires pour l'augmenter ensuite. Si le Trait choisi est par exemple "Puissance » vous pouvez payer les PC pour augmenter la Puissance de votre personnage jusqu'à 12 à la création. Vous ne pouvez prendre cet avantage que pour un seul Trait.

Grand (5)*

(Nécessite au moins 7 en Puissance) le personnage est remarquablement plus grand que la moyenne, d'au moins une tête. Sa carrure peut être à l'avenant et, par conséquent, il est très impressionnant. Il gagne une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à intimider, impressionner ou effrayer.

Increvable (10)

(Nécessite au moins 5 en Courage) le personnage est ardu à tuer et il semble résister à tout, sauf les plus graves blessures. Il gagne une case à chaque Niveau de Santé (léger, sérieux, grave, fatal). Il ne tient pas compte des malus de blessure, sauf en cas de Blessure Fatale.

Réflexes fabuleux (5 ou 10)

(Nécessite au moins 5 en Agilité) Le personnage a des réflexes fulgurants en combat : pour 5 PC, il gagne +2 à l'Initiative, et +3 pour 10 PC

Résistant aux poisons (5)

Le personnage est résistant aux toxines et poisons, y compris l'alcool. Il gagne une Augmentation Gratuite aux jets de résistance contre les poisons et drogues, alcool compris.

Ambidextre (5)

Le personnage est agile avec sa main non dominante et il ne subit jamais les malus imposés quand il s'en sert. Mais en combat, cela ne veut pas dire qu'il peut se battre avec deux armes en gagnant une attaque supplémentaire. Le combat à deux armes est traité en détail dans le chapitre "combat"

Nyctalope (5)*

Le personnage voit très bien dans une très faible lumière. De nuit, sous la lumière d'Ortentia ou même sous un ciel couvert, le personnage voit sans malus, bien qu'il distingue mal les petits détails

et ne voit plus vraiment les couleurs. Cependant dans le noir complet (pièce isolée, nuit de brouillard, caverne, etc.), le personnage, comme tout le monde, ne voit rien.

Œil de Jemmaï (10)*

(Nécessite au moins 5 en Instinct) Il est dit que certains Jemmaïs et leurs descendants voient même dans la plus profonde obscurité, apercevant toujours les formes et les reliefs, car ils voient la chaleur. Le personnage nanti de cet Avantage ne subit jamais de malus dû à l'obscurité. Dans le noir complet (pièce isolée, caverne, etc.), le personnage perçoit de manière floue et sans couleurs les reliefs et les formes.

Guérison rapide (5)

(Nécessite au moins 5 en Puissance) Le personnage se remet remarquablement de ses blessures. La vitesse de guérison du personnage par le repos est doublée. Les autres moyens de guérison ne sont pas affectés.

Beau (niveau)*

Cet Avantage permet d'être remarquablement beau et attrayant, au point de gagner des avantages dans ce domaine. Chaque niveau de beauté (Remarquable, Supérieure et Extrême) apporte respectivement un bonus de +1, +3 et +5 dans le Talent Séduction.

- Apparence remarquable : (1 à 3) le personnage est séduisant et agréable à regarder, on le remarque aisément.
- Apparence supérieure (4-7) Le personnage est un canon de beauté, et est assuré qu'on ne l'oublie jamais quand on l'a aperçu.
- Apparence extrême : (8-10) Le personnage est d'une beauté d'exception à en étourdir et troubler instantanément tout le monde. Il ne passe jamais inaperçu.

2- AVANTAGES SOCIAUX

Aigle de bataille (5)

(Nécessite au moins 7 en Pouvoir) Le personnage est un meneur d'hommes accompli ; il sait naturellement se faire entendre et obéir. Le personnage gagne une Augmentation gratuite à tout test de Commandement.

Voix d'Or (5)*

(Nécessite au moins 5 en Empathie) Le personnage est un chanteur, orateur et poète fort doué. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite dans tous les tests de Discours, Séduction, et Arts de Scène basés sur la voix.

Innocent (5)*

(Nécessite au moins 4 en Honneur) Le personnage est le genre d'individu qu'on aurait tendance à croire sur parole et prendre facilement en pitié ou compassion. Il semble toujours amical, aimable et sans danger, et il lui est donc facile de gagner la confiance de nouveaux interlocuteurs. Il gagne une Augmentation Gratuite dans tout Test Social lors d'une première rencontre avec des inconnus. Une fois la première rencontre passée, cet avantage ne s'applique plus, mais le personnage reste

cependant toujours nimbé de son aura d'innocence qui suscite la sympathie. Cette aura peut être légitime ou seulement une impression.

Psyké (10 ou 15)*

(Nécessite au moins 7 en Empathie) Le personnage est doté de la capacité presque surnaturelle qu'ont certains individus de deviner le mensonge et les pensées sur le visage des gens. S'il peut observer la gestuelle et/ou le visage de quelqu'un, le personnage dispose d'une Augmentation Gratuite dans tout Test de Talent visant à deviner qu'une personne ment, cache ses intentions ou pense autre chose que ce qu'elle exprime. Le personnage ne lit pas dans les pensées, même si souvent les Lossyans le croient. Il sait que quelque chose est dissimulé et quoi, mais pas les intentions ou les pensées. Pour 15 PC, le personnage bénéficie de deux Augmentations Gratuites pour cette capacité.

Influence (niveau)

L'Influence concerne la capacité du personnage à faire appel à une organisation ou un groupe dans lequel il occupe une position importante. L'Influence implique que le personnage est membre de cette organisation et mesure son rang et son statut dans celle-ci. Il vaut mieux être cohérent : une influence forte sur une grande organisation implique aussi d'être assez riche et d'avoir des responsabilités envers l'organisation. Le niveau d'influence se divise en deux scores de 1 à 5 : Efficacité et degré d'Influence. L'Efficacité mesure les moyens, talents et loyauté de l'influence du personnage, l'Influence le statut du personnage dans cette Influence.

Exemple, être un des leaders de la Cour des Ombres d'Armanth est d'Influence 4 et d'Efficacité 3, voire 4 ; être un petit officier de l'Elegiatori d'Armanth est d'Influence 3 et d'Efficacité 2.

Mentor (niveau)

Le personnage a des contacts avec le professeur/éducateur de sa jeunesse. Ce dernier ne sera jamais avare de conseils et d'aide indirecte, et pourra continuer à enseigner à son élève. Un Mentor se mesure par son efficacité (de 1 à 5 ce qui permet de connaître le niveau de son ou ses talents), et par son influence (de 1 à 5 qui permet de connaître son importance et son statut social). Le mentor est comme un Ami (voir plus loin), mais il a ses propres responsabilités et devoirs impérieux. Il ne sera pas forcément toujours disponible pour son élève.

Un maître d'armes recherché serait un mentor d'Efficacité 4 et d'Influence 3.

Famille (niveau)

Votre famille vous aime. Elle a ses intérêts et ses buts propres, ses préoccupations et ses soucis, mais dans la balance entre eux et vous, il se peut bien que la famille vous fasse passer avant. Cependant, la confiance peut être déçue ou perdue et une famille est une chose précieuse. C'est un Avantage privilégié pour les aristocrates ou les membres de culture tribale. Le niveau de Famille se divise entre son Efficacité (et sa loyauté, notée de 1 à 5), et son influence (son rang dans la société et son importance, noté de 1 à 5).

Une famille de l'aristocratie moyenne serait d'Efficacité 3 et d'Influence 4.

Contacts (niveau)

Le personnage dispose de contacts variés dans une région de son choix. Ces contacts sont des personnes d'influence plus ou moins restreinte, mais ayant des talents spécifiques. Ils peuvent être des camarades, des collègues, des connaissances, mais aussi des intermédiaires ou des

professionnels de tous les domaines. Un contact vous aidera, mais demandera en retour un prix ou un service pour son aide. Le Contact est divisé entre Efficacité (noté de 1 à 5, qui représente ses talents et sa loyauté générale), et Influence (qui représente ici le nombre de Contacts et leur étendue géographique). Chaque point d'Influence est égal à un Contact dans un domaine. Il faut, quand on choisit cet Avantage, déterminer autant de domaines d'influence qu'on a mis de point en influence de Contact.

Chantage (niveau)

Le personnage connaît un secret très lourd et dérangeant sur une personne influente. Ce secret lui permet de faire pression pour obtenir des faveurs intéressantes. Attention, cependant : trop en abuser s'avèrera tôt ou tard dangereux pour le personnage. Le niveau de Chantage se divise entre son Efficacité (et sa loyauté, notée de 1 à 5), et son influence (son rang dans la société et son importance, noté de 1 à 5).

Ami (niveau)

L'ami vous aime. Un ami a ses intérêts, ses responsabilités et ses priorités propres ; mais dans la balance, il vous aidera et vous soutiendra loyalement, se mettant en danger pour vous sans hésiter. Cependant, l'ami attend la même chose de vous. Le niveau d'Ami se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son influence (son rang dans la société et son importance, notée de 1 à 5).

Un ami ayant le même niveau de puissance et d'expérience qu'un personnage de joueur serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3.

Alliés (niveau)

Vous êtes lié avec un groupe, bande ou organisation comme une guilde marchande, une confrérie, une Eglise, une institution militaire, une bande de voleurs ou une fraternité secrète. L'Allié vous apprécie et vous est fidèle, mais il a ses intérêts propres et ses objectifs. Il n'hésitera donc pas à vous lâcher pour protéger ses intérêts ou vous faire payer ses frais. Le niveau d'Allié se divise entre son Efficacité (sa loyauté, notée de 1 à 5), et son Influence (la taille de l'organisation alliée et son influence dans son domaine, noté de 1 à 5).

Une confrérie d'artisans de bonne influence serait d'Efficacité 3 et d'Influence 4.

Connu (5)*

Le personnage a déjà une carrière et un passé reconnu et aventureux. Il gagne donc un niveau de Légende supplémentaire, mais doit acheter, avec des XP, sa capacité de d'archétype rang 2.

3- AVANTAGES MENTAUX

Volonté de Fer (5)

(Nécessite au moins 4 en Courage) Le personnage est d'une grande endurance mentale. Il gagne une Augmentation Gratuite à tous ses tests d'Esprit en cas de Détresse épuisée, mais aussi aux tests de résistance à la torture, l'intimidation, au Haut-Art ou encore aux drogues affectant la volonté ou l'esprit.

Cœur de Dreakya (5)

(Nécessite au moins 6 en Courage) Le personnage ne sait pas ce qu'est être épouvanté ou effrayé. Il ignore donc tout Test de Terreur. Il peut avoir parfois peur (par exemple pour ses proches), voire même manquer de Courage (il n'est pas inébranlable), mais la Terreur ne l'affecte pas.

Nerfs d'acier (5)

(Nécessite au moins 4 en Courage) Le personnage connaît les horreurs de la guerre, la vue du sang, des cadavres et des viscères et sait les supporter. Ce peut être un tortionnaire, un vétéran ou un chirurgien. Il est préparé à supporter la perte de points de Détresse dès qu'il s'agit de violence, d'images de guerre ou de bataille. Cela inclut également les horreurs d'un camp de concentration ou les résultats sur un cadavre de la folie d'un psychopathe. Le joueur divise par deux les pertes de Détresse que subirait son personnage.

Grande Vertu (5 ou 10)

(Nécessite au moins 5 dans la/les vertu(s) choisie(s)) Permet d'augmenter une Vertu d'un point, Vertu de l'Air compris. Pour 10 PC, on peut en augmenter deux. On ne peut augmenter une Vertu que d'un point, sauf si l'on décide d'augmenter la Vertu de la Foi qui peut être augmentée de deux points pour 10 PC.

4- AVANTAGES MYSTIQUES

Vertu de la Foi (10)

Le personnage a accès à la Vertu de la Foi et ses Talents liés. Il a donc désormais comme Vertu et Inspiration la Foi, en plus de l'Honneur, du Courage et de la Sagesse, ce qui marque sa personnalité et peut accéder aux talents de l'Air où il pourra investir des points de Talent et des PC. La Foi du personnage commence à 1 et peut être augmentée grâce à l'Avantage Grande Vertu.

Chamanisme (10)

(Nécessite au moins 1 en Foi) : Le personnage est un véritable Chaman. Il a un symbiote particulier, obligatoire pour ses talents de chaman et maîtrise le pouvoir de ces êtres redoutés et pourchassés par l'Eglise du Concile. Il peut donc désormais dépenser des PC dans les talents du Chamanisme.

(plus de détails au chapitre : Le chamanisme P ...)

Chant de Loss (15)*

(Nécessite au moins 1 en Foi) : Le personnage est un Chanteur de Loss, un de ces individus, traqués et craints par tous, capables d'en maîtriser le pouvoir. Il peut donc dépenser des PC dans les talents du Chant de Loss.

(plus de détails au chapitre : Le Chant de Loss P ...)

Chance (5 ou 10)

Le personnage est connu pour avoir une chance insolente. Le joueur a la possibilité de refaire une fois par séance de jeu et quand il le souhaite un jet de dé qui ne lui convient pas lors d'un Test. Il

peut donc le dé et garder le résultat qui lui conviendra le mieux. Cet avantage peut être acheté deux fois, auquel cas le joueur peut relancer deux fois par séance de jeu un dé.

Béni du Destin (5)

Le personnage semble avoir les faveurs des dieux, du Concile Divin ou de la chance. Mais dans tous les cas, le destin semble toujours lui être favorable. Une fois par séance de jeu, le joueur peut régénérer deux points d'Inspiration qu'il a dépensé.

Destinée Mystique (15)

Pour tous les Lossyans, les mystères et le mystique existent et ils sont craints et considérés. Le personnage avec une destinée mystique est né ou a grandi avec des signes, des événements ou un contexte qui ont marqué son entourage. Quel que soit cet événement, il est connu et il y a des Lossyans pour croire en cette origine mystique. Y compris, même s'il prétend le contraire ou ne l'admet pas, le personnage lui-même. Le personnage est donc voué à un Destin mystique et qui a une claire tendance à vouloir le garder en vie : il peut régénérer un point de chacune de ses Inspirations dépensé, une fois par Inspiration et par séance de jeu. De plus, il n'est pas forcé de sacrifier d'Inspiration pour échapper à la mort, mais doit juste en dépenser trois.

5- AVANTAGES DE TALENTS

Pistolero (10)

(Nécessite au moins 7 en Instinct) Pistolero ne s'applique qu'au premier Tour de Combat à la résolution de l'Initiative et ne fonctionne qu'avec les armes à distance. Le personnage dégaine son arme et tire dans le même mouvement. Pour pouvoir faire cela, il ne doit pas être surpris ou victime d'une attaque par surprise. Le personnage tire son Initiative comme tout le monde, mais son premier tir sera effectué avant toutes les Actions des autres protagonistes. Si plusieurs protagonistes ont Pistolero, leur résultat d'Initiative détermine lequel d'entre eux tire en premier, puis en second etc. Une fois ceci résolu, le Tour de Combat reprend normalement.

Mémoire eidétique (10)

(Nécessite au moins 5 en Esprit) Le personnage a une mémoire prodigieuse et photographique. Le joueur peut faire appel au meneur de jeu pour que son personnage se remémorer tout souvenir ou indice qui lui manquerait dans un lieu qu'il a visité, concernant une personne ou sur un document. Il bénéficie d'une Augmentation Gratuite à tout test de Sciences ou Connaissances quand il s'agit de se rappeler une information. Le personnage bénéficie aussi d'une Augmentation gratuite quand il fouille un lieu qu'il a déjà étudié.

Touche-à-tout (10)

Le personnage est un baroudeur qui a tout fait et il sait toujours se débrouiller avec ce qu'il a sous la. Il gagne donc un point de talent virtuel dans tous les talents sans astérisque, sauf ceux de l'Air. Néanmoins, dès qu'il augmente un talent par des PC ou des XP, ce point virtuel disparaît. Il n'existe que dans les talents où le personnage n'a rien investi.

Multiculturel (5)

Le personnage est un voyageur qui a côtoyé nombre des peuples des Mers de la Séparation. Il a donc une habitude certaine des cultures étrangères, de leurs mœurs, coutumes, lois et langues. Le personnage gagne 2 points dans le talent Linguistique, et il baisse les malus culturels de 5.

Doué (10)*

Le personnage apprend très vite et retire de grands bénéfices de l'expérience de ses aventures. Il gagne systématiquement un XP supplémentaire par session de jeu, qui s'additionne à ceux donnés par le meneur de jeu.

Facilité d'apprentissage (10)*

Le personnage choisit une catégorie de talents parmi les 10 existantes (Interaction, Combat, Sciences, etc.) ou encore Chant de Loss ou Chamanisme. Cette catégorie de talents lui coûte moitié moins cher à faire évoluer en XP après la création du personnage.

6. AVANTAGES MATERIELS

Abri (niveau)

Le personnage dispose d'un refuge ou une propriété sûre. Un abri n'est pas une résidence secondaire mais un refuge équipé et dissimulé. Le niveau d'Abri se divise entre l'Efficacité (la sécurité et la discrétion de l'Abri) et l'Influence (les dimensions et le confort de l'Abri).

Une villa confortable dans une crique dissimulée et inconnue des côtes de l'Athémaïs serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3.

Rareté (niveau)

Cet Avantage permet l'achat d'un ou plusieurs objets ou possessions de prix, par exemple une monture, des armes et armures, équipement, voir une merveille mécanique. Une Rareté peut être un héritage, une trouvaille, une dotation culturelle ou sociale du personnage. On ne peut pas dépenser plus de 10 points en Rareté, mais on peut choisir plusieurs raretés différentes pour un total de 10. Le prix des objets acheté avec Rareté est précisé dans le *Chapitre Équipement* : 1 point de rareté est égal à 2 andris d'or environ.

Ainsi, un cheval Dragensmann coûterait 10 point de rareté, un pistolet de guerre 2 points de rareté, etc...

Richesse (niveau)

Le personnage peut avec cet Avantage déterminer sa richesse et ses moyens. Cela lui fournit un pécule financier en plus de la dotation de départ de chaque personnage créé dans le monde de Loss. La Richesse est liée à l'Influence ou la position sociale et il faut justifier son origine. Selon son degré de Richesse un personnage dispose de moyens, possessions et luxes comme un logement confortable, une ou des montures communes, une nourriture accessible et généreuse, des vêtements de qualité, etc... Mais plus on est riche, plus on risque d'ennuis. La table *Échelle générale des niveaux d'avantages et défauts* permet de déterminer le rapport entre richesse et moyens du personnage. Le pécule supplémentaire est égal à 1 Andri d'or par niveau de richesse.

Un maitre-marchand d'Armanth aurait une Richesse comprise entre 8 et 9.

Défauts

1. *DEFAUTS PHYSIQUES*

Pas de symbiote (5)

Le personnage n'a pas de symbiote, quand on considère par défaut que tout personnage de joueur en est muni. Le temps de guérison par le repos est doublé. Tous les autres moyens de soin ne sont pas affectés.

Aveugle ou sourd (10)

Le personnage est dénué de l'un de ces deux sens. Cependant, pour des raisons dramatiques, on considère donc qu'il dispose du moyen de compenser son handicap en temps normal, comme un accroissement de ses autres sens. Mais en cas de nécessité de voir ou entendre, le personnage subit une difficulté de +10 à ses tests d'Action. Par exemple, un sourd ne peut comprendre les autres sans avoir le Talent lecture sur les lèvres et un aveugle est incapable de tirer sur une cible.

Vue déficiente (5)

Le personnage a besoin de lunettes ou binocles pour lire et distinguer correctement les choses. Sans elles, il subit une difficulté de +5 à tous ses Tests nécessitant l'usage de la vue.

Corpulence faible (5)

(*Maximum de 5 en Puissance*) Le personnage est hors de combat dès qu'il subit une Blessure Critique : il ne peut encaisser le choc à cause de sa faible corpulence et ne peut plus agir.

Estropié (10)

Le personnage est amputé. Si c'est d'un bras, le personnage est malaisé en combat et aux actions physiques, ce qui se traduit par une difficulté supplémentaire de +5 à tous ses tests de Combat et Adresse. Si c'est une jambe, le personnage subit la même difficulté, mais en plus, il lui est impossible de courir ou sprinter.

Enfant (10)*

(*Maximum de 5 en Puissance*) Le personnage est un enfant ou un jeune adolescent, compris en 9 et 13 ans qui n'a pas fini sa croissance et est loin de pouvoir rivaliser avec des adultes. En cas de confrontation physique ou sociale face à un adulte, le personnage subit une difficulté accrue de +5 à tous ses Tests. Le personnage ne peut employer certaines armes et armures, comme s'il avait seulement 3 en Puissance. Enfin, le personnage est un enfant : on le considère comme tel avec tous les soucis relationnels imaginables. Les Lossyans considèrent les enfants comme sacrés, mais aussi comme immatures et irresponsables. Une fois arrivé à 14 ans, le personnage peut racheter ce défaut.

Vieillard (10)*

(*Maximum de 5 en Puissance*) Le personnage est un vieillard qui n'est plus en mesure de rivaliser avec des gens plus jeunes et en forme. Son âge peut varier entre 50 et 70 ans, bien que la vieillesse ait plus de rapport avec la décrépitude physique que l'âge. Le personnage subit une difficulté de +5 à

tous ses tests de talents de la Vertu de Courage. Le personnage est aussi considéré socialement comme un vieillard, c'est-à-dire un personnage fragile et peu fiable physiquement.

Laid (niveau)*

Etre laid est souvent un handicap social. Pour chaque niveau de laideur, le personnage subit une difficulté de +1, +3 ou +5 aux test de Séduction si l'action de Séduction est basée sur l'attrance physique. La table ci-dessous indique les autres conséquences à ce défaut :

- Apparence peu amène : (1 à 3) le personnage est peu attrayant. Il peut avoir une sale cicatrice ou juste des traits très ingrats. On peut accorder au personnage un bonus de +1 pour ses tests d'Intimidation avec accord du meneur de jeu
- Apparence laide (4 à 7) Le personnage est, disons-le vraiment moche... Il n'a pas de mal à effrayer, mais ça ne l'aide quand il veut être sympathique. On peut accorder au personnage un bonus de +3 pour ses tests d'Intimidation avec accord du meneur de jeu.
- Apparence affreuse : (8 à 10) Le personnage est défiguré et moche à faire hurler les enfants et tourner le lait. Il intimide, dérange ou repousse tout le monde. On peut accorder au personnage un bonus de +5 pour ses tests d'Intimidation avec accord du meneur de jeu.

Allergie (niveau)

Le personnage est allergique à une matière ou nourriture assez peu commune, mais qu'il peut malheureusement croiser. S'il entre en contact direct ou l'ingère agit sur lui comme un poison de virulence égale à (15+niveau du Défaut) et peut être mortel. Il est conseillé de décider de la matière allergique avec le meneur de jeu. À 3, la substance allergène rend le personnage malade une demi-journée ; à 7, elle peut risquer de le tuer et le met KO deux jours voir plus ; à 10, l'allergie est mortelle.

2. DEFAUTS SOCIAUX

Terrien (15)*

Le personnage est un Terrien Perdu sur Loss. Ceux-ci, quand on sait qui ils sont, sont inmanquablement traqués par pratiquement tous les Lossyans et risquent l'asservissement. Les Terriens ne peuvent investir de PC dans les talents de Linguistique, Zoologie, Botanique, Histoire, Géographie, Folklore, et les archétypes de Chasseur d'Artefact et de Chaman leur sont interdits.

Esclave (10)

Le personnage est un esclave. Il n'a aucun droit dans le monde de Loss, et ne peut rien posséder ni prétendre que quelque chose est à lui. Il n'est pas considéré comme humain mais comme un animal familier et un bien domestique qui appartient à un maître. On considère qu'il n'a pas d'Honneur — même s'il en a bel et bien — et sa parole n'a pas grande valeur. Un esclave est destiné à obéir et servir, de toutes les manières possibles ; il ne possède rien, même pas son nom et n'a aucun droit. Son sort dépend entièrement de la bonté et de la générosité de son propriétaire. Un esclave en fuite n'est pas assuré, et de loin, qu'on le laissera reprendre sa liberté si l'on sait ce qu'il est. Il est donc conseillé, pour qui a choisi ce défaut, de décider d'appartenir à l'un des personnages-joueurs de la partie, ou d'être fortement lié à l'un d'eux, afin d'éviter les risques que vit l'esclave fuyard. À noter qu'un second désavantage traite les esclaves (ou ex-esclaves) ayant été conditionnés selon les règles du Haut-Art.

Timoré (5)

(Maximum de 5 en Courage) Le personnage est timide et n'ose jamais parler en public. Il est facile à impressionner et intimider socialement. Devant une figure d'autorité ou son maître, son seigneur, ou un individu qui hausse le ton et donne des ordres avec conviction, le personnage subit à tous ses talents d'Interaction et pour y résister une Difficulté de +5.

Surconfiant (5)

(Nécessite un minimum de 4 en Courage) le personnage est trop sûr de lui : arrogant, ou simplement orgueilleux, il sous-estime toujours le danger ou l'adversaire. En cas d'hésitation du personnage face au danger, sauf si ce dernier est de toute évidence inévitablement fatal, le meneur de jeu peut demander au joueur un Test de Sagesse+Esprit difficulté 20. Si le Test échoue, il choisira alors le risque ou la confrontation.

Débiteur (5 ou 10)

Le personnage a soit une dette d'honneur, soit une dette matérielle telle qu'il est difficile de la rembourser. Cette dette l'obligera tôt ou tard à devoir payer sa dette, ou assumer les conséquences de ne pas l'avoir remboursé. Bien sûr, cette dette est importante, et les créanciers sont des gens peu compréhensifs. La nature de la dette et des créanciers est à choisir entre le joueur et le meneur de jeu. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+5 (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés à la dette du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure. Pour 10 PC, le défaut est exactement similaire, mais le jet de dé est de 1d10+10.

Stigmate (5)

Le personnage porte une marque très reconnaissable et difficile à garder tout le temps caché. Cela le désigne comme une personne spéciale ou stigmatisée. Cela peut aller avec les défauts "*Sombre secret*", "*Ennemi*", "*Recherché*" ou "*Tristement célèbre*" et si la marque est vue ou reconnue, le personnage peut donc gagner un de ces défauts une fois son stigmate révélé. Cela peut être une marque d'infamie suite à une condamnation judiciaire : le lobe de l'oreille tranché des voleurs, le tatouage des barons et princes de la Cour des Ombres, ou celui complexe des Chanteurs de Loss sacré des Dragensmanns. Il se peut que ce soit aussi un symbiote particulier. Le joueur choisit son stigmate avec accord du meneur de jeu.

Roux (5)* :

Un stigmate simple, mais fatal sur Loss. Le personnage est né roux. Ce qui selon les lois de l'Eglise, le désigne du sang des Chanteurs de Loss et le destine à l'asservissement dès sa 13ème année pour les femelles, ou à la mort pour la plupart des mâles. Tant que cela ne se voit pas ou que le personnage cache ce trait, tout va bien. Sinon le personnage aura les ennuis décrits ci-dessus

Yeux verts (5)*

Les Lossyans ont une fascination superstitieuse envers les individus roux aux yeux verts, surtout les femmes. Tous pensent, l'Eglise en tête, qu'une telle personne de sexe féminin est forcément Chanteur de Loss. Mais tout le monde désire peu ou prou une esclave aux yeux verts. C'est un trait convoité qui attire l'attention, d'autant que c'est très rare. Même si on ne se souvient pas du visage du personnage, c'est un signe que personne n'oublie jamais.

Linci (5)

Le personnage porte un symbiote Linci. Le Linci, placé visiblement (cuisse ou épaule, le plus souvent), dit à tous que le personnage est esclave. Tous les esclaves n'ont pas un Linci, mais les esclaves dressées et de fort prix l'ont toujours. L'effet principal du Linci est d'avoir une odeur imperceptible à l'homme, mais que les chiens reconnaissent. Dissimuler l'odeur n'est pas impossible, mais reste très difficile. Plus d'information sur le Linci au *Chapitre Les Symbiotes*.

Haut-Art (10)

(Réservé aux femmes, sauf exception) Le personnage est soit esclave, soit ex-esclave et a subi le conditionnement raffiné et cruel du Haut-Art, qui vise à assurer à jamais l'acceptation de la victime à la servitude et l'obéissance la plus complète et profonde. On en sort forcément très fragilisé. Le personnage avec ce défaut est sensible, facilement intimidable et impressionnable, et recherchera constamment la protection d'une autorité. Devant une figure d'autorité ou son maître, son seigneur, ou même un individu qui hausse le ton ou donne des ordres avec conviction le personnage subit à tous ses talents d'Interaction et pour y résister une Difficulté de +10.

Terrible secret (niveau)

Le personnage cache un lourd secret qui peut provoquer des catastrophes ; si le secret était dévoilé, le personnage pourrait gagner immédiatement les Défauts "Recherché" et/ou "Ennemi" de score égal à son secret révélé, sans compter les immédiates implications sociales et les réactions de son entourage. C'est un Défaut typique aux Chanteurs de Loss, aux Chamans et aux Chasseurs d'artefact.

Recherché (niveau)

Le personnage est recherché et poursuivi par une organisation qui envoie des agents et diffuse des avis de recherche pour la capture du personnage. Par exemple, les Chanteurs de Loss ou les Chamans sont tous recherchés. Le niveau du Défaut se divise entre son Efficacité (les moyens mis pour rechercher le personnage), et son Influence (l'étendue géographique, et la puissance de l'organisation). Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du Défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Promesse (niveau)

Il est des promesses ou des serments qu'on ne peut moralement transgresser. Un personnage avec ce défaut a fait une promesse qu'il est incapable d'ignorer sans un effort énorme de volonté. Le niveau de la promesse correspond à la difficulté de l'effort pour faire (ou ne pas faire) ce qu'oblige ou interdit sa promesse. Une promesse est une chose assez précise : toujours relever un défi, ne jamais frapper une femme, ne jamais boire d'alcool, toujours venir en aide à une personne en détresse, etc. En cas de risque de trahir sa promesse, le meneur de jeu peut demander au joueur de lancer 1d10+score du Défaut. Si le joueur fait 14 et plus, le joueur a deux choix : il est incapable de poursuivre l'action qui va lui faire trahir sa Promesse. Ou il la trahit quand même, mais perd 1d10 pts de Détresse au moins.

Rivaux (niveau)

Le rival ne vous aime pas, vous voit comme un concurrent et quand il peut, il vous pourrira l'existence. Cependant, il a ses propres préoccupations et vous n'êtes pas un ennemi, juste une

personne qu'il n'aime pas. Le niveau de Rival se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son Influence (son rang dans la société et son importance, notée de 1 à 5). Un rival ayant le même niveau de puissance et d'expérience qu'un personnage de joueur serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du Défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Ennemi (niveau)

L'ennemi vous en veut et vous recherche. Il doit vous faire payer/vous livrer/vous tuer/vous détruire socialement et ses motivations sont basés sur des faits, même si vous êtes innocent. Mais il a aussi ses intérêts et objectifs : vous passez après, mais il ne vous oublie pas. Le Défaut Ennemi peut avoir des conséquences importantes sur les aventures d'un personnage et de son groupe. Ainsi le choix de ce défaut doit être discuté avec le meneur de jeu et les autres joueurs, pour qu'il soit accepté par tout le monde. Le niveau d'Ennemi se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son Influence (son rang dans la société et son importance, notée de 1 à 5). Un ennemi ayant le même niveau de puissance et d'expérience qu'un personnage de joueur serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du Défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Némésis (niveau)

La Némésis vous hait. Il vous veut. Il ne pense qu'à cela. Il fera tout pour ça, quitte même à tuer qui voudrait oser s'en prendre à vous et ainsi lui voler le plaisir de vous faire le plus grand mal possible. Vous êtes tellement à lui qu'il s'allierait même avec vous pour protéger ce qui lui appartient : vous. Mais oubliez toute pitié : il vous aura, sa vie est dédiée à ce but même si cela peut vouloir dire prendre des voies très détournées et tout le temps nécessaire pour parvenir à ses fins. Le Défaut Némésis a des effets très importants sur les aventures d'un personnage et de son groupe. Ainsi donc, le choix de ce défaut doit être discuté avec le meneur de jeu et les autres joueurs, pour qu'il soit accepté par tout le monde. Le niveau de Némésis se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son Influence (son rang dans la société et son importance, notée de 1 à 5). Une Némésis ayant le même niveau de puissance et d'expérience qu'un personnage de joueur serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du Défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Organisation ennemie (niveau)

Comme l'ennemi, mais c'est une organisation comme une bande, famille, guilde marchande, une confrérie, l'armée d'une cité-état, ou l'Eglise, etc. qui a décidé que vous étiez responsable de quelque crime ou offense et qui veut vous faire payer. Le niveau de ce défaut se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son Influence (la taille de l'organisation et son influence dans son domaine, noté de 1 à 5). Une Eglise locale d'Armanth serait d'Efficacité 3 et d'Influence 4. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du Défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Responsabilité (niveau)

Le personnage a des devoirs envers une bande, une famille, une organisation, une guilde, ou une aristocratie. Être officier militaire, capitaine de navire ou dirigeant d'une guilde marchande implique

des devoirs et des contraintes. Le niveau de Responsabilité détermine ce qu'elle implique comme le ferait l'Influence. Mais on ne mesure pas l'Efficacité/Influence de l'organisation choisie. Le niveau est seulement employé pour le cas suivant : le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score de Responsabilité (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Personne à charge (niveau)

Le personnage est responsable d'un pupille, un membre de sa famille proche, un ami, un protégé. Ce dernier a le double talent de ne pas forcément être très doué à survivre de manière indépendante, et est très doué à s'attirer ou tomber dans les ennuis. Le joueur choisit quel lien unit le personnage et la personne à charge, et la nature de cette responsabilité. Le niveau de Personne à charge correspond à l'intensité et à la fréquence d'apparition des ennuis qui vont avec ce défaut. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score de Responsabilité (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

Mauvaise réputation (10)

Le nom du personnage est lié à une réputation ou une image qui n'a rien d'élogieux. Ça peut être mérité ou totalement faux, mais le personnage est connu pour des actes ou des affaires peu reluisantes. Quand le personnage emploie sa Légende pour être reconnu ou se servir de ses Avantages sociaux, il est souvent traité comme une personne de peu de confiance et d'honneur. Dans certains cas, cela va lui imposer des difficultés à ses talents sociaux de +5. Et bien entendu, régulièrement, il devra s'expliquer devant des autorités ou des quidams vengeurs. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+10 (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés à la réputation du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

3. DEFAUTS MENTAUX

Cœur tendre (5 ou 10)

Le personnage est sensible et supporte très mal de voir des gens faire du mal, tuer, ou faire souffrir. Lui-même a beaucoup de mal à se résoudre à la violence et la souffrance. Pour 5 PC : si le personnage y est contraint, il doit faire un test de (Sagesse+Esprit) diff 20 pour arriver à tuer quelqu'un ou le faire souffrir volontairement. Pour 10 PC, même chose, mais quand il est forcé de le faire, il perd systématiquement 2d10 de Détresse.

Brute (5)

(Maximum de 5 en Sagesse) Le personnage a tendance à privilégier l'usage de la force avant toute autre solution. Pas que le personnage soit forcément mauvais ou sadique ; pour lui choisir la méthode violente lui paraît peut-être plus efficace et facile. En cas d'hésitation du personnage à être une brute, le meneur de jeu peut demander au joueur un test de (Sagesse+Esprit) diff 20 qui, s'il échoue, lui fera choisir la méthode violente.

Monomaniaque (5)

Le personnage est obsédé par un objectif précis et est persuadé qu'il doit l'accomplir et que rien ne doit le contrecarrer. En règle générale, ses motivations tournent autour de son obsession qui, bien

sûr, est ardue à atteindre. Il est conseillé de choisir cet objectif avec l'accord du meneur de jeu. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+5 (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que l'obsession du personnage réapparaît au cours de l'aventure et qu'il tend à ne plus vouloir s'occuper que de cela.

Amnésique (5 ou 10)*

Le personnage a un trou de mémoire. Il ne se souvient plus de rien passé une certaine date. Si celle-ci est de quelques mois à un an, cela rapporte 5 PC (le personnage a eu le temps de recommencer à vivre, voir retrouver quelques souvenirs). Il peut donc avoir des avantages et défauts sociaux par exemple. Si cela date de quelques heures à quelques jours avant de commencer à jouer, cela rapporte 10 PC. Mais le personnage ne se souvient de rien de sa vie : il est une page blanche, il ne connaît même pas son nom ou son âge, encore moins son métier ou ses aptitudes. Le meneur de jeu est libre de réinventer tous ses avantages et défauts ou de lui choisir la vie passée et les ennuis qui vont avec.

Pas de Vertu (10)*

(Ne peut être choisi pour la Vertu de l'Air) Le personnage est dénué d'une Vertu, elle est mise au score de 0. Ce qui pourrait être un avantage, par exemple l'absence de scrupules de ne pas avoir d'Honneur, ou la folie chaotique et libre de n'avoir aucune Sagesse, n'en est pas un. D'une part pour des questions de réputation (les vertus définissent l'humanité), mais surtout parce que le personnage n'a plus aucune Inspiration de la Vertu à 0. Avoir une Vertu à 0 n'a aucun impact sur les Traits liés à cette Vertu. La Vertu peut bien sûr évoluer dans les aventures du personnage.

Trauma (niveau)

Le personnage a vécu des meurtres, la guerre, l'enfer, le viol, des traumatismes qui ont laissé des marques et qui peuvent ressurgir en crises de panique, de pensées sombres, des nuits blanches et de cauchemars. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score de Trauma (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au trauma du personnage reviendront le hanter au cours de l'aventure.

Antipathique (niveau)

Le personnage est l'archétype même du type sinistre et ténébreux qu'il le veuille ou non. Sa présence met les gens mal à l'aise dès qu'ils le croisent ou qu'il les regarde, même s'il est sympathique dès qu'on le connaît. En contrepartie, il est plutôt doué pour faire peur et intimider. Tous les deux niveaux d'Antipathique se traduisent par une difficulté de +1 à tout Test social visant à vouloir séduire, convaincre ou négocier dans une première rencontre. Le personnage bénéficie en retour d'une Augmentation Gratuite dès qu'il décide de faire peur ou intimider quelqu'un au premier contact ou au premier regard. Dans tous les cas, l'effet cesse dès que le personnage est connu de ses interlocuteurs, qui ont eu alors le temps de se faire leur propre opinion.

Addiction (niveau)

Le personnage est dépendant à une substance dont il ne peut se passer : alcool, drogue, etc. Si on lui présente le sujet de son addiction de manière trop directe, ou s'il est mal dans sa peau, il ne pourra pas résister. En crise de manque, il fera tout pour trouver sa dose et le manque et les troubles de son addiction hantent régulièrement le personnage, l'amenant à parfois faire les pires bêtises, voire des crimes. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score de

l'addiction (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés à la drogue du personnage reviendront le hanter au cours de l'aventure.

Phobie (niveau)

Le personnage est tétanisé en présence d'une peur particulière. Ce peut être les araignées, les serpents, la foule, les lieux clos, etc. Il lui est très dur de lutter contre : si le personnage est en présence de cette cause, il tend à fuir ou se cacher dans un coin, voire paniquer complètement. De même, il doit faire un grand effort pour s'en approcher volontairement, ou le toucher. Le niveau de Phobie sert d'indicateur à la sévérité et à la fréquence de rencontre de la Phobie. La phobie légère des insectes ou serpents serait de 3. La phobie sévère des hommes en armes serait de 7 ou 8. Face à sa peur, le personnage doit réussir un Test de Terreur d'une difficulté de (10+niveau de la Phobie) pour ne pas subir les effets de la Terreur (*voir le chapitre Santé & Détresse P...*).

4. DEFAUTS MYSTIQUES

Poltergeist (10)

Le personnage pense être hanté par une force fantomatique qui ne cesse de le harceler. Ce peut être un ancêtre mécontent, un adversaire mort qui veut se venger, un esprit maléfique, une incarnation de sa propre folie, ou simplement, l'expression vivante d'une malchance insondable. Parfois, ce fantôme intervient pour déclencher une catastrophe et mettre le personnage dans le pétrin : pannes, objets qui bougent seuls, truc important qui disparaît, voix étranges, apparitions au pire moment. Le meneur de jeu et le joueur sont libres d'imaginer la nature du poltergeist et comment il affecte la vie du personnage. Cependant, cela ne devrait pas provoquer de manière directe ou immanquable des blessures graves ou la mort du personnage. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+10 (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut faire intervenir le poltergeist au cours de l'aventure pour venir embarrasser la vie du personnage.

Mouise (5)

Le personnage est malchanceux : une fois par séance de jeu, le meneur de jeu peut forcer le joueur à relancer un dé réussi, lui imposant de choisir le résultat le plus faible obtenu.

5. DEFAUTS DE TALENT

Difficulté d'apprentissage (10)*

Une catégorie de talents parmi les 10 (Interaction, Combat, Sciences, etc.) sauf le Chant de Loss ou le Chamanisme coûte deux fois plus de XP au personnage pour en faire évoluer les talents au cours de ses aventures.

Liste interdite (15)*

Le joueur choisit une catégorie de talents (sauf Chant de Loss et Chamanisme). Cette liste lui est interdite : il ne peut avoir de PC dans les talents de cette catégorie, ni de score donné par la création du personnage et ne peut jamais y investir de XP au cours de ses aventures.

6. *DEFAUTS MATERIELS*

À poil (10)*

Le personnage commence sa vie d'aventurier démuné. À part le minimum de vêtements — et encore —, il ne possède strictement rien. Pour simplifier l'usage de ce défaut, le personnage ne possède aucun équipement ou matériel (ou richesse), utile à la survie et au confort. Ce Défaut est difficile à justifier avec certains Avantages liés à la richesse ou aux équipements, puisque le personnage est à poil et n'a aucune des dotations de base que tout personnage de Loss a à la création.