

La création des personnages

Les étapes de la création du personnage sont les suivantes :

1. Décider de sa Motivation.
2. Choisir le Peuple.
3. Définir ses trois Vertus.
4. Définir ses Traits.
5. Choisir l'Archétype.
6. Choisir son Enfance.
7. Choisir sa Formation.
8. Choisir ses Talents. Ils sont décrits au chapitre du même nom.
9. Avantages et Défauts. Ils sont décrits au chapitre du même nom.
10. Dépenser ses points bonus : autres Avantages, Traits, Talents, Liens entre personnages.
11. Finaliser le personnage : Traits dérivés, Niveau de Blessure et de Détresse, Inspirations.

Exemple : tout au long de la création des personnages, nous allons suivre David, qui a décidé de créer son héros des Chants de Loss, dont il a déjà choisi le nom : Diego Esphatès, et le rôle : voleur. David aime bien les monte-en-l'air et les aventuriers urbains, il veut jouer un cambrioleur un peu acrobate dans le monde de Loss et espère bien que c'est un type d'avatar possible et amusant dans le monde des Chants de Loss. Le meneur de jeu a pu de ce côté-là assez vite le rassurer, que l'aventure commence.

1 – La Motivation

Vous voulez créer un personnage dans le monde de Loss. Il doit avant toute chose être doté d'une motivation qui va le pousser à devenir un héros et créer sa Légende. Vous pouvez décider de choisir votre motivation parmi les exemples ci-dessous, ou l'inventer. Ou encore, lancer 2D10, les additionner et voir ce qui se passe. Cette motivation, résumée en quelques mots, deviendra peut-être un des piliers de votre personnage et de sa Légende.

Les Motivations ne sont pas restrictives. Elles proposent ce qu'est le héros de Loss et pourquoi le personnage va en devenir un, voire l'est déjà. Il n'y a aucune obligation de faire coïncider Vertus et Traits, Talent, Avantages et Défauts, avec la Motivation du personnage. Nous vous encourageons à vous en inspirer, mais soyez libre de l'interpréter comme vous en avez envie.

La Motivation est ce qui pousse, par choix, nécessité, destinée ou hasard, un personnage-joueur du monde de Loss à être autre chose qu'un simple quidam vivant sa vie, facile ou dramatique. Le héros de Loss est explorateur, aventureux et nomade ; il défie certaines conventions et traditions courantes qui veulent qu'il se consacre à sa famille. Car son Honneur le lui impose, car c'est un grand Courage que de se sacrifier aux siens et une preuve de Sagesse de l'accepter. Plus prosaïquement, le monde de Loss est dangereux ; la faune est géante et redoutable, la flore dangereuse et mortelle, le monde est parsemé de régions inconnues et inexplorées et si ce n'est pas Loss qui tue le voyageur imprudent, ce seront les Lossyans. Les héros sont peu courants sur Loss et d'autant plus admirés que leur Légende défie ces craintes.

Liste des motivations :

2— Le Perdu :

Il ne sait pas comment il a fait, il n'est même pas sûr qu'il s'en souviendra, mais il est le Perdu ; loin des siens, de sa famille, de ses moyens et de ses connaissances, avec juste quelques fringues, et pas

sûr que ce soient les siennes. Et bien des ennuis à venir, à commencer par des coutumes, des lois et des langues qu'il ne connaît peut-être pas.

3— L'Enrôlé de force :

Tout a commencé comme ça : il fallait un volontaire, il a été désigné. Ou alors quelqu'un gagnerait un andri d'argent à le forcer à embarquer ou s'engager. Toujours est-il que l'Enrôlé de force a fini sur un port ou devant une caserne, très loin de chez lui, avec quelques sous en poche, et quelques ennuis consécutifs à des aventures qu'il n'a pas vraiment souhaité.

4— Le Fuyard :

Il a commis un crime, ou comme il le dit lui-même, il en est faussement accusé. Ce crime, ce peut être contre une personne, une famille, une cité-état. Pour bien des familles, fuir un mariage est autant un crime que refuser de commettre un crime d'honneur pour venger les siens. Mais depuis ce crime qu'il a commis ou pas, le Fuyard doit vivre en regardant derrière son épaule, se demandant quand il sera rattrapé et par qui ?

5-6- L'Endeuillé :

Il y a longtemps, il a perdu un proche, d'une manière dramatique. Cela arrive souvent sur Loss, mais il s'en sent responsable, coupable, dépositaire. Il est hanté, même s'il le dissimule. Il ne veut plus que cela arrive, il espère comprendre un jour pourquoi, peut-être trouver le coupable ou apporter une justice qui soulagera au moins son cœur. Ou simplement essayer sa dette, apaiser sa peine et son deuil en étant un jour le sauveur qui a manqué à ce proche qu'il a perdu.

7— L'Endetté :

Allez savoir comment, mais l'Endetté doit gros à quelqu'un, bien trop gros pour pouvoir le rembourser aisément. Une telle dette n'est pas vraiment quelque chose qui peut se régler avec quelques andris et rien n'est pire sur Loss que les dettes d'Honneur et de serment. Sauf peut-être des dettes qui concernent des fortunes assez larges pour susciter les pires avidités et colères. Un jour, l'Endetté devra la rembourser et le prix pourrait être bien plus cher que ce qu'il doit vraiment.

8— Le Dépositaire :

On lui a confié un secret en héritage, qu'il soit de famille, de clan, de société secrète. Ce secret, c'est un objet, un nom, une personne, quelque chose qui semble anodin, mais pas si le secret de cet héritage était percé à jour. Mais comme tout héritage secret qui se respecte, son Dépositaire n'en a jamais reçu la clef complète. Il ne sait rien de celui-ci, sauf que cet héritage est un secret et d'une valeur immense, qu'il est le dernier à le porter et qu'il va devoir choisir ce qu'il en fera ou à qui il le transmettra.

9— Le Trahi

Il a été trahi, et salement. Peut-être le méritait-il largement et peut-être même est-ce lui seul qui croit à cette trahison ? Mais le Trahi a désormais une dette d'Honneur gravée à la peau et il n'y a guère de moyens de l'effacer que de faire payer le responsable. Ce qui ne veut pas forcément dire le tuer ou le faire souffrir. Mais, quelle que soit la manière, il faut que la dette soit payée et que ce prix soit à la hauteur de l'Honneur blessé.

10— Le Compromis

Un des secrets du Compromis est moche. Un ancien crime, une faute grave, une chose sur lui ou ses goûts, ses curiosités, ses appétits ou même ses savoirs qu'il ne faut vraiment pas dévoiler. Mais quelqu'un sait quelque part, et le Compromis sait qu'il sait, et qu'un jour où l'autre, son secret sera dévoilé avec des conséquences dramatiques. Pour lui-même bien entendu, mais sûrement aussi pour tous ceux qui l'entourent. Il faut qu'il prenne une décision pour que cela n'arrive jamais... y compris se compromettre encore plus.

11-12- L'Idéaliste

L'Idéaliste suit un but et un code personnel, une vision du monde qui lui est précieuse et lui sert de guide permanent. Plus que tout autre Lossyan, il connaît par cœur les Trois Vertus, leurs règles et leur morale et a choisi d'en suivre une à la lettre, sans jamais en déroger sauf exception. Il a à l'esprit un but et un idéal précis qu'il espère atteindre. Et quand il doit s'en détourner ou déroger à ses règles, c'est un sacrifice qui pour lui représente un prix parfois cher à payer.

13-14- Le Criminel

Il sait qu'il en est un et il doit vivre avec, bien ou mal ; mais il a commis un crime, voire c'est son mode de vie, une habitude ou juste de fréquentes malchances. Il tente peut-être de laisser derrière lui ce passé ou encore poursuit ces activités en essayant de gagner une respectabilité relative. Mais le Criminel sait que tôt ou tard, une justice ou une vengeance le rattrapera.

15— Le Camé

Bon et honorable ou encore détruit par son vice et dénué de toute moralité, le Camé est dépendant de sa drogue. Et que ce soit alcool, tabac, drogues et épices rares, il ne peut non seulement s'en passer, mais ne peut résister à ses attraits et tombe facilement dans le panneau si l'on se sert de son vice pour l'y attirer. Une bonne manière de commencer une aventure et une histoire sans l'avoir demandé, après tout.

16-17 L'Ainé

Être un ainé arrive souvent, les familles de Loss ont nombre d'enfants. Mais l'Ainé qui a des problèmes susceptibles de l'envoyer à l'aventure hérite d'un cadet, un enfant, voire une famille qui a le don malheureux de s'attirer les pires ennuis. Et tôt ou tard cela est arrivé, ou va arriver, et conduira l'Ainé à devoir affronter ces problèmes, savoir jusqu'à où cela va le mener.

18— L'Orphelin

La famille est très importante pour tout habitant de Loss. C'est la solidarité familiale, parfois étendue, qui permet de survivre au manque de travail, d'argent, aux maladies, ou d'avoir une retraite heureuse. L'Orphelin n'a rien de tout cela, lui, mais il sait qu'il l'a eu et que, quelque part, il a une famille ou en a eu une. Et qu'il a des racines, qu'il veut retrouver, qu'elles soient encore en vie ou seulement un souvenir défunt, mais dont il pourra se dire héritier.

19— Le Justicier

Il ne cherche pas à se venger ou à servir une autorité légale ; il ne cherche pas non plus la tuerie. Le Justicier pense simplement que le monde n'est pas juste. Par choix, nécessité ou habitude, il a un jour pris la décision de rétablir la balance, peut-être parce que personne ne voulait le faire sauf lui. La justice, c'est de respecter les trois vertus : Honneur, Courage, Sagesse. Qui ne comprend pas ou

ne veut pas comprendre que toutes les relations humaines sont basées sur cela et que les trahir a un prix mérite son châtime. Le Justicier sait que la loi et le droit sont avant tout affaire de pouvoir, de politique et de corruption. Toutes choses dont il se moque autant que des conséquences qu'il aura à assumer de son sens de la justice et de ce qu'il en fera.

20— Le Choisi

Le destin est quelque chose de très compliqué, le Choisi le sait mieux que personne. Un étrange événement à sa naissance ou pendant son enfance, la prophétie d'un ancien sage, la vision d'un chaman ou simplement un stigmat physique, a fait de lui quelqu'un que tout son entourage croit marqué par le destin. Depuis, comme si tout le monde voulait croire, les hasards de la vie se sont évertués à faire apparaître autant de signes que tout cela serait bel et bien vrai. Les destins font les Légendes. Et le Choisi n'oublie pas que ces histoires finissent souvent mal. Mais après tout, si c'était vrai, que le destin l'a désigné ?... Et si le Choisi a une Légende prédestinée, quelle est-elle ?

Exemple : David consulte rapidement les différentes Motivations et il choisit très vite : il sera le Criminel. Il imagine un scénario assez simple qui va être la base de son avatar. Dans sa jeunesse, un casse magistral auquel il a participé a eu des suites dramatiques. L'événement a ruiné une famille marchande à tel point que le père s'est suicidé, tandis que les créanciers pillaient ce qui restait de sa fortune. Enfin pour rembourser la dette du chef de famille, ils asservirent et mirent aux enchères les filles du marchand. Diego regrette que ce qui pour lui n'était qu'un job juteux soit devenu un tel drame. Il le considère comme une tache sur son honneur. Il est bien décidé à éviter à tout prix que cela recommence, s'étant découvert des scrupules et un code moral, même si celui-ci reste très élastique.

2— Choisir son peuple

Choisir l'origine du personnage, parmi les différents peuples de Loss, y compris les *Terriens Perdus*. Ce choix va modifier les Vertus du personnage, chaque peuple ayant privilégié culturellement une Vertu sur une autre. C'est après cette étape au cours de laquelle le joueur note donc les modificateurs de vertu de son peuple qu'elles seront déterminées.

Les peuples de Loss sont ici listés du Nord au Sud, et de l'Est à l'Ouest et non par ordre alphabétique. La description détaillée de chaque peuple et leur région se trouvent au chapitre : 3-6 Les Régions et Peuples de Loss.

LES DRAGENSMANNS

Guerriers-cavaliers blonds, massifs et grands, monteurs de chevaux et des dragens vivant dans des terres froides et rudes, non loin du cercle arctique. Ce sont des hommes braves, fougueux et colériques, de tradition chamanique. Les femmes guerrières y sont communes. Farouchement opposés à l'Église du Concile, ils sont en permanence en guerre contre l'Hégémonie d'Anqimènes.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Courage

LES HEGEMONIENS & ANQIMENES

Disciplinés, autoritaires, sexistes et orgueilleux, d'origine nordique et slave, ce sont les habitants du grand Empire religieux et conquérant dont Anqimènes est la capitale. Ils sont les plus importants et dévoués fidèles de l'Église du Concile et considèrent comme légitime et juste que le reste du monde doive vivre sous leur joug.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES SVATNAZ

Les hommes de bois d'origine slave, cousins des Hégémoniens, mais farouchement indépendants. Ces derniers les persécutent et les chassent comme gibier pour se fournir en esclaves, et les Svatnaz ont appris à vivre cachés, en forestiers nomades au courage légendaire.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Courage

LES GENNEMONS

D'origine asiatique et sibérienne, métissée avec les Slaves et Nordiques Hégémoniens, ce sont les habitants des marches côtières entre l'Hégémonie et l'Hemlaris, qui ont donc passé une bonne partie de leur histoire à subir les assauts des deux empires. Ce sont des cavaliers indisciplinés à l'honneur pointilleux et vif à s'emporter, vivant dans de grandes plaines de l'élevage de chevaux et de griffons.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES HEMLARIS & LA CITE DE RUBIS

Le deuxième empire de Loss avec l'Hégémonie. Les Hemlaris sont des Asiatiques apparentés à l'Asie du Sud-Est, qui placent l'honneur, le respect, et la position de chacun dans l'ordre des choses au-dessus de tout. C'est un peuple sexiste, très xénophobe et qui a une méfiance toute particulière pour l'Hégémonie. Ses guerriers sont connus pour ne jamais se rendre.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES FORESTIERS DE L'ELMERASE

Vivant au-dessus des Plaines de l'Étéocle dans des forêts profondes et dangereuses, ce sont des Celtes à la culture tribale et chamanique. Comme les Svatnaz, ils sont persécutés comme cheptel d'esclaves par l'Hégémonie, mais aussi par les Étéocliens, et ils sont particulièrement méfiants et prudents, ne commerçant qu'avec précaution. Ce sont des archers redoutables et comme les Dragensmanns, ils accordent une grande place à leurs femmes, qui guerroient avec eux.

Vertus : -1 Honneur, +1 Sagesse

LES ÉTEOCLIENS

D'origine hellène pour la plupart, les Étéocliens sont un peuple noble et fier, à la haute stature, qui fait grand cas du respect des codes et de l'honneur. Eux aussi ont souvent des blonds parmi eux, et c'est avec les Dragensmanns et les Forestiers le peuple qui compte le plus de naissances de roux. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Église, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes, croyances, et dieux grecs, et une grande considération pour l'érudition.

Vertus : -1 Courage, +1 Honneur

LES AR'HANTHIA DES CITES-UNIES & D'ALLENYS

Asiatiques métissés de Méditerranéens, nombre d'entre eux sont cependant blonds. Ce sont des citadins et marins remarquables, mais aussi, dans les grandes plaines d'Allenys, des nomades élevant des troupeaux de ghia-tonnerres. Superstitieux, très attachés aux dogmes de l'Église, ils font grand cas de l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES TERANCHENS & L'IMARETH

D'origine méditerranéenne et moyen-orientale, les Teranchens sont connus pour leur indiscipline notoire, et leur ruse. Excellents marins, hommes souvent cultivés et prudents, ils dominent par leurs navires les îles des archipels, et ne rechignent pas plus à la piraterie qu'au commerce. Ils sont souvent surnommés les cousins des Athémaïs, et sont en effet assez proches d'eux, partageant entre autres leur esprit progressiste et leur considération des femmes.

Vertus : -1 Courage, +1 Sagesse

LES JEMMAÏS

Métissage complexe, bien que de bases méditerranéennes, on y trouve désormais de tout. Les Jemmaïs, plus par leur mentalité que par leur apparence, forment un peuple à part entière. Humanistes au sens contemporain du terme, même si l'esclavage y existe pourtant, farouchement athées, résolument scientifiques, ce sont des survivants peu nombreux, un peuple honni par l'Église et l'Hégémonie, craint par tous les autres, et véritablement connus par aucuns. En fait, les Jemmaïs sont presque considérés comme une légende, car ceux qui voyagent ou résident autour des Mers de la Séparation cachent leur origine. On dit que personne ne peut atteindre les frontières du Jemmaï-he Jil, leur territoire au cœur du Rift, sans un guide Jemmaï.

Vertus : -1 Honneur, +1 Courage, +1 Sagesse

Désavantages : Sombre Secret (Jemmaï) : 5. Si un Jemmaï est connu comme tel par l'Église, il risque inévitablement d'être traqué et exécuté en place publique après interrogatoire et tortures.

LES ATHEMAÏS & ARMANTH

D'origine hellène, méditerranéenne, et moyen-orientale, les Athémaïs sont un autre gros melting-pot de peuples venus de toutes les Mers de la Séparation, même si les moyens orientaux dominent dans leur apparence. On compte cependant pratiquement toutes les ethnies de Loss à Armanth. Peuple curieux, ouvert et progressiste, les Athémaïs accordent une grande place au commerce et aux échanges, juste avant leur soif de connaissance et de savoir. Armanth l'Hérétique, aussi surnommée la Décadente, est la seconde plus grande et puissante cité de Loss, et ses dirigeants et habitants n'ont guère de considération pour l'Église du Concile, même si celle-ci reste présente et respectée par son aristocratie.

Vertus : -1 Honneur, +1 Sagesse

LES EREBS

Issus de peuples moyen-orientaux montagnards et très secrets, les Erebs vivent du bois et de l'agriculture. De culture en partie matriarcale, très mystique, la sagesse et l'observation du monde naturel tiennent chez eux une très grande place, et ils ne reconnaissent pas la foi de l'Église du Concile. C'est leur isolement, leurs montagnes et leurs forêts qui les ont épargnés des Croisades des Ordinatorii, et ils entretiennent de bons échanges commerciaux avec Armanth.

Vertus : -1 Courage, +1 Sagesse

LES SAN'ESHE

Peuple à l'origine incertaine, mais ressemblant à des Asiatiques de grande taille et stature, les San'eshe ont une culture fortement tribale et chamanique qui fait grand cas du courage et des passions et ne font aucune distinction entre les genres. Ils hantent le plus souvent en nomades leurs profondes et mystérieuses forêts. Le culte du Concile ne s'y est jamais implanté, et les San'eshe ne sont guère tendres ou patients avec des étrangers venant sur leurs territoires. Mais ils sont souvent victimes de raids teranchens, voire Athémaïs, pour capturer des esclaves.

Vertus : -1 Honneur, +1 Courage

LES NOMADES DES FRANGES

Culturellement assez proches des Athémaïs, ils vivent d'élevage dans les déserts et les plaines arides du Sud, près de leurs chevaux et de leurs troupeaux de mouton et de sika, en un nombre incalculable de clans patriarcaux. Souvent grands et massifs, à la peau noire, ils sont célèbres pour leur endurance et leur manque de pitié, mais aussi pour leur générosité et leur fierté ombrageuse.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES TERRIENS PERDUS

Les Terriens Perdus de Loss, arrivés là sans savoir comment, et promis à un destin peu enviable dans la grande majorité des cas. Nous reviendrons en détail sur ce phénomène qui conduit des Terriens à se retrouver perdus sur Loss, sans espoir de retour. Il est très difficile de rester en vie seul pour un habitant de la Terre sur Loss. Ses premiers jours d'existence sont très rudes physiquement le temps de s'adapter, et sans aide il a de bonnes chances de mourir en moins de deux jours. Rares sont ceux qui y parviennent. Mais comme pour tous les peuples lossyans ou presque un Terrien Perdu est un barbare à asservir, un cadeau des dieux ou un bon présage qu'on pourra s'approprier et posséder, et que les Dogmes de l'Église du Concile Divin précisent qu'un Terrien Perdu doit être asservi, car il est un esclave-né, il est presque impossible pour un Terrien de ne pas connaître le sort funeste de l'asservissement. Et même s'il y échappe, il risquera toute sa vie d'être traqué ou capturé si on apprenait sa nature, pas si aisée à cacher.

Vertus : +1 Courage

Avantages : Vertu de l'Air

Désavantages : Terrien (15) : les Terriens, si on sait qui ils sont, sont immanquablement traqués par pratiquement tous les Lossyans, et risquent simplement l'asservissement. Les Terriens ne

peuvent investir de PC dans les Talents de Linguistique, Zoologie, Histoire, Géographie, Folklore, et les Archétypes de Chasseur d'Artefact et de Chaman leur sont interdits.

Exemple : David discute avec le meneur de jeu pour savoir si ce dernier a choisi le cadre des premières aventures. Celui-ci répond qu'il va prendre Armanth comme décor, et David saisit l'occasion pour décider que Diego est un Athémaïs pur souche ! Il note donc le modificateur de Vertu de ce peuple : -1 Honneur, +1 Sagesse.

3— Définir les Trois Vertus

Un personnage de Loss est défini en premier lieu par ses Vertus. Il y a quatre Vertus, mais seules les trois premières d'entre elles concernent tous les personnages : l'Honneur, le Courage, la Sagesse. La dernière, la Foi, n'est disponible que pour les personnages ayant l'Avantage «*Vertu de l'Air*». Elle débute alors à 1 et ne peut être modifiée que par des *Avantages*.

Chacune des trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse) débute à 3. Puis le joueur applique à son personnage les modificateurs du peuple qu'il a choisi. Enfin il répartit six points entre ses Trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse).

On ne peut investir de points de Vertus pour la Foi.

Une Vertu ne peut dépasser 10 à la création du personnage.

- *L'Honneur est la Voix (le Social), il englobe tous les Traits Sociaux (Pouvoir et Empathie) et les talents d'Interaction, d'Art, et d'Artisanat.*
- *Le Courage est le Corps (le Physique), il englobe tous les Traits physiques (Puissance et Agilité) et les talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.*
- *La Sagesse est l'Esprit (le Mental), elle englobe tous les Traits mentaux (Esprit et Instinct) et les talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.*
- *La Foi représente le Mystique : les talents de Savoirs Interdits et de Chant de Loss. Ceux-ci sont présentés en détail dans un chapitre dédié : La Vertu de l'Air.*

Il est possible par la suite d'augmenter une Vertu jusqu'à deux points, ou de faire chuter une Vertu à zéro. Ce sont des cas traités dans le Chapitre Avantages et Défauts.

Au sujet des Vertus :

L'HONNEUR, LA TERRE :

La Terre est la stabilité, la droiture, l'assurance, la source de la naissance et du foyer. Elle est l'Honneur : l'Honneur est le fait d'agir en priorité en vertu de ses convictions, en lien avec les principes partagés par son groupe, son peuple, les croyants de sa foi. L'honneur est un code de conduite qui est partagé par la communauté : on le gagne par des actes admirés par la collectivité, on subit la honte et on le perd par des humiliations que les siens réprouvent. Des trois vertus, l'honneur est la plus visible.

Sans honneur, un homme n'a plus de parole. Il ne peut être considéré de confiance ou fiable : c'est un infâme, un vil. Il sera honni, méprisé et rejeté des siens, jusqu'à l'ostracisme.

LE COURAGE, LE FEU :

Le feu est l'énergie, la vivacité, la force et la renaissance ; c'est le Courage. Le Courage est le fait de surmonter sa peur pour agir face au danger. C'est en cela que l'on ne parle pas d'audace, ou de témérité, qui sont dictées par le désir, l'envie, l'orgueil ou le manque d'instinct de survie. Le courage ne se devine que difficilement chez l'individu. Il faut une situation de grand danger et la nécessité de surmonter la peur pour voir apparaître le Courage.

Le Courage est une vertu très respectée des Lossyans. Il est honorable pour eux de faire front au danger, même mortel, quand c'est nécessaire. La lâcheté est pour eux le signe d'une faiblesse impardonnable.

LA SAGESSE, L'EAU :

L'eau est le calme, le mouvement incoercible qui contourne tous les obstacles, le miroir qui reflète le soi, la sérénité de son ruissellement, la force qui prend son temps pour abattre les plus solides fondations. Elle est la Sagesse. La Sagesse est le fait de se conformer à une éthique, souvent commune à sa communauté. Elle allie la conscience de soi et des autres à la tempérance, la prudence réfléchie, la sincérité et le discernement. L'homme sage devient respecté et écouté pour l'éclairage qu'il fournit aux autres sur leurs problèmes et leurs peurs de l'inconnu.

L'homme sans sagesse est impulsif, sanguin et colérique. Il est irréfléchi, et doit endosser plus que tout autre les conséquences de ses décisions malavisées. Les Lossyans n'auront pas de pitié à le traiter de sot et à ne pas lui accorder de crédit.

LA FOI, LA VERTU PERDUE : L'AIR

L'air est l'immatériel, le règne de l'intangible. Il ne se voit pas, mais se ressent. Il ne peut être touché, mais il touche tous les êtres. Il est la Foi : la Foi est le concept même de confiance en ce qui n'a pas d'existence vérifiable par les sens, l'expérience ou la preuve matérielle. Pour les Lossyans, cette notion est liée à l'Honneur. Il est honorable de faire confiance et de donner sa confiance. Mais pour qui connaît la Foi, c'est tout autre chose : l'Air est la confiance absolue et aveugle. Elle est le sacrifice et la dévotion et finalement, elle touche du doigt aux essences mêmes de la spiritualité et du don de soi. Elle est l'Amour inconditionnel.

C'est une Vertu incompréhensible pour la plupart des Lossyans. Le sacrifice pour l'Honneur et par Courage leur est accessible, l'affection et l'amour leur sont naturels. Mais que la confiance, le sacrifice, l'amour puissent atteindre la dévotion et le don absolu de soi est une idée qui leur est étrangère. C'est même hérétique si cette Foi va dans à des concepts ou des divinités immatérielles.

Comment interpréter les vertus :

Le principe des Vertus n'est pas un carcan rigide pour le personnage du joueur, mais un guide pour savoir comment interpréter son avatar. Les Vertus servent de barème aux traits moraux du personnage du joueur ; libre à lui de les interpréter à sa convenance en ayant idée de ce qu'ils signifient. Une fois le personnage créé, les Vertus évoluent au cours du jeu, soit parce que le joueur fait agir son personnage dans le sens de ses vertus de manière remarquable, soit, au contraire, à leur inverse. C'est quand le joueur décide d'utiliser ses *Inspirations de Vertus* que l'occasion peut alors être importante de voir une Vertu évoluer.

Table indicative des valeurs de vertus :

Valeur	Honneur	Courage	Sagesse	Foi
0	<i>Infâme</i>	<i>Couard</i>	<i>Inconscient</i>	<i>Indifférent</i>
1-2	<i>Déshonoré</i>	<i>Timoré</i>	<i>Stupide</i>	<i>Touché</i>
3-4	<i>Convenable</i>	<i>Hésitant</i>	<i>Averti</i>	<i>Inspiré</i>
5-6	<i>Honnête</i>	<i>Brave</i>	<i>Raisonné</i>	<i>Dévoué</i>
7-8	<i>Estimable</i>	<i>Valeureux</i>	<i>Judicieux</i>	<i>Fervent</i>
9-10	<i>Illustre</i>	<i>Intrépide</i>	<i>Savant</i>	<i>Illuminé</i>
11 & +	<i>Grandiose</i>	<i>Héroïque</i>	<i>Sage</i>	<i>Saint</i>

Exemple : David en est à la première étape critique de la création de Diego, il doit décider de ses vertus et répartir ses points. Avant tout, il tient compte qu'en tant qu'Athémaïs Diego a -1 d'Honneur et +1 de Sagesse. David note donc que Diego débute avec Honneur 2, Courage 3, Sagesse 4. David a ensuite 6 points à répartir dans ses trois Vertus. Diego sera un voleur très physique et qui n'a pas froid aux yeux, donc David rajoute 3 à son Courage. Pour ne pas être en reste, il décide que Diego est un homme qui réfléchit avant d'agir et ne se laisse pas rouler et rajoute 2 en Sagesse. Et David garde le dernier point pour assurer un minimum d'Honneur à son avatar, surtout parce qu'il ne veut pas qu'il soit trop handicapé socialement. Ce qui donne pour Diego : Honneur 3, Courage 6, Sagesse 6.

4— Définir les Traits :

Les traits du personnage définissent ses capacités et ses potentiels sociaux, physiques et mentaux. Ils sont dérivés des choix que le joueur aura faits pour ses Vertus. L'Honneur affecte les traits sociaux, le Courage les traits physiques, et la Sagesse les traits mentaux. La Foi, toujours à part, n'a aucun trait lié.

Voici comment le joueur calcule les traits de son personnage :

1— Le joueur dépense entre chaque Trait lié à une Vertu autant de points qu'il a mis dans cette Vertu. Chaque Vertu a deux Traits liés, où le joueur répartit donc ces points.

2— Une fois ceci fait, le joueur dispose de 20 points de Traits supplémentaires qu'il répartit comme il le souhaite entre tous ses Traits, mais en respectant trois règles :

- **Aucun Trait, une fois achevée cette étape, ne peut être inférieur à trois : un trait à deux et moins est un handicap.**
- **Aucun Trait ne peut dépasser sa Vertu liée +5.**
- **À cette étape, le joueur ne peut avoir qu'un seul Trait à 10 pour son personnage.**

Vos traits ne sont pas figés. Les Points de Création vous permettront à l'étape 10 d'acquérir des points de Traits, et certains Avantages et Défauts que vous choisirez peuvent aussi les modifier.

LA DEFINITION DES TRAITS

Les traits liés à l'Honneur (sociaux)

Pouvoir : le Pouvoir est la faculté d'attraction, le charisme, l'autorité naturelle, la capacité à imposer ses vues et volontés à autrui socialement. C'est aussi bien le bagout que le don à manipuler ou fasciner. C'est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement.

Le Pouvoir est l'apanage des leaders, des officiers militaires, des grands hommes politiques, des diplomates et des gourous.

- **1-2** : le charisme d'un petit enfant ou d'une personne d'une timidité maladive ; c'est un véritable handicap.
- **3-4** : l'influence d'une personne effacée, hésitante et mal à l'aise socialement.
- **5-6** : l'aura moyenne de la plupart des gens, capables d'être convaincants et capter l'attention de leur entourage quand les conditions s'y prêtent où qu'ils déploient les talents nécessaires.
- **7-8** : le charisme d'une personne sûre d'elle et à l'aise socialement, qui sait s'imposer et prendre le pas sur les autres, habituée à savoir comment commander, marchander et négocier avec art.
- **9-10** : le pouvoir et l'aura d'un leader né, d'une personne envoutante et captivante dès qu'elle parle et qui sait capter l'attention de tous sans effort.
- **11 et +** : Une légende vivante : on dit qu'un tel personnage peut en quelques phrases changer le destin d'un homme ou d'une ville.

Empathie : L'Empathie est la capacité à ressentir les émotions des autres, à les discerner, les comprendre et les partager. Elle est la source de toute séduction véritable. C'est un Trait très important pour les talents sociaux relationnels, y compris avec les animaux. L'empathie est le trait social par excellence des personnes qui se soucient des autres, veulent les comprendre et cherchent à pouvoir penser comme eux et étudier leurs émotions, leurs pensées, leurs désirs secrets.

L'Empathie est l'apanage des conseillers, des observateurs, des séducteurs, des psychologues, des chamans, et des serviteurs les plus dévoués.

- **1-2** : une absence plus ou moins complète d'empathie est le signe d'un dérangement mental, c'est un cas qui rend l'individu particulièrement malhabile, brutal et indifférent à la souffrance d'autrui. C'est un handicap.
- **3-4** : l'empathie des gens un peu froids ou égoïstes, pas très aptes à se glisser dans la peau des autres ou réaliser la portée relationnelle ou affective de leurs actes.

- **5-6** : la sensibilité moyenne de la plupart des gens, aptes à comprendre et ressentir les autres, deviner et analyser leurs émois et pensées secrètes, mais pas sans expérience, apprentissage et talents ad hoc.
- **7-8** : une forte aptitude aux échanges affectifs et à la perception des émotions de leur entourage. Le personnage peut aisément entrer dans la tête des gens, se mettre à leur place et anticiper leurs réactions émotionnelles.
- **9-10** : Le personnage a une empathie très aiguisée, il a presque un instinct du mensonge et des pensées cachées qui lui permet de jauger de l'état affectif et du degré de sincérité des propos de son vis-à-vis. Pour lui, la nature humaine n'a pas réellement de secrets, et il est lui-même d'une très grande sensibilité aux émois d'autrui.
- **11 et +** : Une légende vivante : on dit d'un tel personnage qu'il peut tout connaître d'un homme d'un simple regard et que même les *Pykéés* craignent tant de lucidité.

Les traits liés au Courage (physiques)

Puissance : la Puissance est la force, l'endurance, la carrure du personnage. Plus ce trait est élevé, plus le personnage est grand, large et capable de puissance musculaire. La Puissance entre en jeu dans la plupart des actions liées à la force et l'endurance et dans toutes les formes de combat au corps-à-corps. C'est un trait commun à tous les combattants et travailleurs de force.

La Puissance est l'apanage des guerriers et des légionnaires, des bûcherons et des dockers, et aussi bien celle des farouches éleveurs du désert que des nomades de la toundra.

- **1-2** : la carrure et la force d'un enfant, ou d'un vieillard décati. C'est un handicap.
- **3-4** : la puissance physique et l'endurance d'un citadin moyen d'une grande ville du 21e siècle. C'est un individu qui a du mal à compter sur son physique pour dominer, et souffre facilement dès qu'il doit faire de gros efforts physiques.
- **5-6** : la moyenne de carrure des hommes et femmes qui ont un travail physique régulier et demandant quelques efforts prolongés. La plupart des Lossyans ont cette carrure.
- **7-8** : le personnage est d'une puissance physique et d'une carrure notoire, on dit aisément de lui qu'il est fort. Homme ou femme, le personnage est sacrément bien bâti et sait qu'il peut compter sur sa puissance physique en cas de besoin.
- **9-10** : le personnage est un colosse, qui dépasse aisément son entourage en force, carrure et endurance. Il est remarquablement musculeux, il peut même en jouer sans mal ; il impressionne et fait hésiter quand on est confronté à lui et ses exploits de puissance sont étonnants.
- **11 et +** : Une légende vivante : le personnage est si puissant, endurant et fort, que les Lossyans le comparent à un ghia-tonnerre.

Agilité : l'Agilité rassemble la souplesse corporelle, la vivacité de mouvements et la dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité et certains arts et artisanats. L'Agilité est ce qui va définir tout ce qui concerne le fait d'être adroit, rapide ou souple.

L'Agilité est l'apanage des monte-en-l'air, des acrobates, mais aussi de certains combattants misant tout sur leur souplesse et leur esquive.

- **1-2** : l'agilité d'un paralytique ou d'un vieillard perclus de rhumatismes. Le personnage est incapable de courir, sauter ou user de ses mains trop tremblantes ou déformées. C'est un handicap.
- **3-4** : l'adresse d'une personne maladroite ayant des soucis de coordination, ou simplement quelques déboires de santé. Les personnes qui ne font aucun exercice physique, ont un surpoids ou ne pratiquent aucun métier favorisant la dextérité ou l'agilité sont de ce niveau.
- **5-6** : la moyenne de l'agilité de la plupart des gens qui régulièrement doivent agir avec coordination, qui courent, sautent et ont une activité importante. Un docker, un maçon, un forgeron sont dans cette moyenne, par exemple.
- **7-8** : le personnage est remarquablement agile, souple et dextre, et en a sans doute fait son art ou son métier. De manière naturelle, tout ce qui concerne les exploits d'équilibre et de coordination lui est accessible.
- **9-10** : l'Agilité des gens les plus souples et les plus adroits, celle des acrobates, des monte-en-l'air, des danseurs les plus remarquables et des funambules les plus époustouflants. Pour un tel personnage, grimper sur un toit ou sur un arbre est aussi aisé et naturel que marcher dans un pré.
- **11 et +** : Une légende vivante : on dit d'un tel personnage qu'il peut courir sur la cime des arbres.

Les traits liés à la Sagesse (mentaux)

Esprit : l'érudition générale, la capacité de raisonnement et la faculté à apprendre et tirer parti des connaissances du personnage. Mais aussi sa force d'âme, sa volonté, sa faculté à user de ses ressources mentales et personnelles pour résister à la pression, aux traumatismes psychologiques, à la souffrance physique et morale. C'est un Trait indispensable pour tous les talents de sciences et de connaissance. L'Esprit ne concerne donc pas que le cas des personnes intelligentes et ne reflète pas forcément le génie intellectuel, car il concerne aussi la volonté, la détermination, la capacité à réfléchir posément, méditer, se concentrer.

L'esprit est l'apanage des savants, des sages, des chamans, des ascètes et des érudits.

- **1-2** : l'esprit d'un sot, d'un petit enfant, de la plupart des animaux ou d'un attardé mental. C'est un handicap.
- **3-4** : l'intellect et la concentration de qui n'a guère utilité à faire des efforts intellectuels pour survivre, et qui n'a jamais eu l'occasion d'user de son esprit. Les ruraux dans les régions reculées, qui n'ont guère moyens et occasion d'acérer leur esprit, ont souvent ce degré d'Esprit. Mais un homme né riche et à portée de tout ce qu'il désire peut très bien être aussi sot, sans volonté et sans esprit.
- **5-6** : la plupart des gens sur Loss ont ce degré d'esprit. Le personnage n'est ni sot ni vraiment éclatant, mais peut faire démonstration d'intelligence et de volonté et l'expérience et l'éducation l'y auront aidé.
- **7-8** : le personnage d'un mental remarquable, il apprend vite, réfléchit vite, décide vite, et peut avoir des éclairs de génie et un intellect riche. C'est une qualité et un degré d'Esprit assez courant pour les Terriens Perdus sur Loss, la plupart étant des

personnes citadines dans une société qui, à la différence de Loss, encourage et enrichit l'Esprit comme qualité nécessaire à y vivre.

- **9-10** : un tel Esprit est brillant, incisif, rare et puissant. Le personnage a une grande force d'esprit et sa faculté à apprendre et tirer des conclusions justes d'informations éparées est chez lui tout à fait naturel et acéré. Il sera aisément perçu comme un génie, dont les envolées intellectuelles sont difficiles à suivre par la plupart des gens.
- **11 et +** : Une légende vivante : le personnage est vu comme d'une volonté invincible, et son acuité intellectuelle est perçue comme si inhumaine que nul ne parvient à la comprendre.

Instinct : C'est la somme des cinq sens du personnage. C'est la faculté du personnage à percevoir l'entièreté de son environnement, de manière plus ou moins consciente ou animale. C'est un Trait très important pour les talents de visée et ceux de recherche et de perception, comme l'orientation, la furtivité, etc. L'Instinct concerne les perceptions, l'adaptation à l'environnement et la faculté à comprendre et interpréter ce que l'on perçoit.

L'Instinct est l'apanage des chasseurs, des hommes des bois, des spécialistes de la filature, mais c'est aussi un trait nécessaire aux meilleurs musiciens et chanteurs.

- **1-2** : le personnage est aveugle, sourd, agueusique ; bref, il ne peut en rien compter sur ses sens. C'est un handicap.
- **3-4** : l'instinct du personnage n'est guère assuré. Il n'a pas de sens bien développés, ou plus simplement aucun talent à s'en servir. On trouvera souvent ce degré d'instinct chez les citadins, dont le besoin de faire appel à leurs sens et leur instinct est relativement émoussé.
- **5-6** : le personnage a des sens développés, et sait qu'il peut compter sur son sens du danger, mais en devant prendre en compte qu'il n'est pas forcément assuré. Il n'en sera pas moins efficace dans l'usage de talents liés à l'instinct, mais n'est en rien exceptionnel.
- **7-8** : le niveau d'instinct, et d'analyse des sens d'un traqueur. Le personnage peut compter sur des sens acérés, et peut faire confiance à son instinct quand celui-ci s'agite. Il sera un tireur redoutable et a des dons pour suivre les pistes... ou les brouiller.
- **9-10** : l'instinct du fauve. La précision et les yeux d'un rapace, l'odorat d'un maître queux... ou d'un chien. Le personnage n'a besoin que de quelques instants dans un lieu pour en connaître toutes les odeurs, les formes cachées, les erreurs dans l'architecture, les ombres qui s'y dissimulent.
- **11 et +** : Une légende vivante : un tel personnage a des sens si acérés qu'on le compare aux draekyas... ou qu'on peut encore dire de lui qu'il a une oreille absolue.

Exemple : David doit définir les Traits de Diego, la seconde étape critique de la création de son voleur. Chaque Vertu donne les points à répartir dans les traits qui en dépendent, avant de dépenser 20 points librement. David commence donc par les points issus des traits ce qui donne : Pouvoir : 2, Empathie : 1, Puissance : 2, Agilité : 4, Esprit : 3, Instinct : 3. Bien sûr, ces scores de Traits sont très faibles, la plupart vont de bas à handicapants, mais David peut maintenant répartir 20 points à son aise, en respectant les règles qu'aucun Trait ne peut être supérieur de 5 à sa Vertu liée, qu'aucun ne peut être inférieur à 3... et qu'il n'a le droit qu'à un seul trait à 10.

David réfléchit à comment caractériser les attributs de Diego en tenant compte des contraintes de la répartition de ses 20 points de traits supplémentaires. Il décide donc de la répartition suivante :

Pouvoir : 2 + 3 = 5

Empathie : 1 + 3 = 4

Puissance : 2 + 4 = 6

Agilité : 4 + 4 = 8

Esprit : 3 + 2 = 5

Instinct : 3 + 4 = 7

Diego est clairement un gaillard physique, un monte-en-l'air agile et précis, aux sens affûtés. Il n'a finalement comme faiblesse que son manque d'empathie qui ne ferait pas de lui un roublard de grande acuité. Cela tombe bien, David ne le voit pas comme un héros social ou de grande pertinence intellectuelle, mais un aventurier qui compte sur ses aptitudes physiques pour se tirer des mauvais pas.

4— Choisir l'archétype

Les Archétypes :

Les archétypes sont les différents types de héros que les personnages incarnent dans le monde de Loss. Chaque archétype est unique et englobe des talents, capacités et avantages propres au héros. Un archétype n'est pas une profession, mais un rôle qui détermine dans quels domaines et talents le personnage surpasse la plupart des gens et peut accomplir des exploits, ainsi que de quelle manière il va évoluer et écrire sa *Légende* dans le monde de Loss.

Il y a 15 archétypes de héros dans le livre de base de Loss, ce qui regroupe pratiquement toutes les variétés d'avatars possibles qu'un joueur souhaiterait incarner. Au fil des suppléments d'autres archétypes viendront s'y ajouter. Il est conseillé dans un groupe de joueurs de tenter d'avoir un archétype différent pour chaque personnage créé. Ce n'est aucun cas un impératif, mais c'est avec un groupe varié que chaque joueur pourra mettre à profit pour son plaisir et au bénéfice de tout le groupe les avantages de son archétype.

À noter sur les archétypes :

On peut au cours du jeu, décider de changer d'archétype, ou d'en acheter un second. Le joueur peut donc décider que son personnage s'oriente vers un autre archétype, ou va en endosser deux et les faire évoluer de concert. Ce sujet est traité en détail au chapitre *Expérience & Évolution*. Mais à la création du personnage, le joueur doit en choisir un et un seul.

Les Archétypes sont pour la plupart accessibles à tout le monde, mais les Terriens Perdus ne peuvent pas être Navigateur, Chasseur d'artefact, ni Chaman.

Quand il y a un astérisque () après le nom d'un archétype, c'est que celui-ci est lié à certains avantages ou défauts, que le personnage devra obligatoirement acquérir. Chaque cas est alors précisé.*

La Légende :

Les Lossyans accordent une grande valeur aux contes et mythes sur les Vertus, et aux légendes, et leur foi, leur superstition, leur esprit, tendent à leur donner vie. La *Légende* est l'expression de la renommée, des contes et des récits qui se forment au fil des exploits des héros et qui sont racontés

et transmis de bouche en bouche. Plus un personnage a de *Légende*, plus son nom et ses hauts faits sont connus. La légende finit par prendre corps : un personnage légendaire semble pouvoir accomplir les exploits que les contes et les rumeurs lui prêtent. Dans les règles de Loss, la *Légende* sert de mesure à la progression du personnage et de son Archétype : plus un personnage a de *Légende*, plus il gagnera de points de Traits et d'autres avantages et plus lui est possible d'acquérir de capacités de son Archétype.

Les archétypes évoluent avec la *Légende* du personnage. À la création tout personnage du joueur commence à 1 de *Légende*. La *Légende* augmente au cours des aventures du personnage après avoir accompli des exploits remarquables. La *Légende* est traitée en détail dans le chapitre *Expérience & Évolution*.

L'avantage *Grande Légende* permet à un personnage de débiter avec un score de 2.

Les capacités évolutives :

Le personnage gagne l'accès à d'autant plus de capacités que son rang de *Légende* augmente. Mais celles-ci ne sont pas gratuites : chaque rang de capacité a un coût en XP, qui va croissant avec le rang atteint et qui ouvre à de nouvelles capacités. On ne peut pas acheter le rang 2 de capacité à la création si l'on a l'avantage *Grande Légende*. Il faudra payer ce rang en XP et donc en gagner en cours de jeu.

Encart : Créer son propre Archétype :

Si un joueur ne trouve pas son bonheur dans les Archétypes du livre de jeu des Chants de Loss ou que le meneur de jeu a des idées d'Archétypes personnalisés adaptés à sa manière de faire jouer, il est possible de créer un Archétype de toute pièce. Cette création est soumise à l'approbation du meneur de jeu.

Un archétype est constitué tout d'abord d'une série de Talents, de deux Spécialisations de Talents au choix, puis des capacités évolutives de l'archétype, c'est à dire dans quels domaine, contexte, ou activité le personnage excelle, et quelles capacités la *Légende* du personnage va lui apporter. Si vous souhaitez inventer votre archétype de héros, vous devez d'abord en parler avec le meneur de jeu, et vérifier s'il n'existe pas déjà. Puis employer 16 points de talent répartis en : 4 +4 +3 +3 +2 dans les talents adaptés à l'archétype de héros. S'y rajoutent deux Spécialisations de Talents dans les Talents de prédilection de cet Archétype. Et enfin choisir précisément dans quel cadre s'applique vos Augmentations Gratuites (en général deux, pour des activités en lien direct avec votre archétype, son rôle et ses talents). Puis, il faudra créer les Capacités Légendaires sur le même type de modèle que celles des Archétypes du livre de jeu, qui dans la plupart des cas suivent toutes le même modèle : 2 : un troisième type d'Augmentation Gratuite. 3 : une capacité permanente. 5 : une capacité qui en dépensant des points d'inspiration (2 en général), affecte plusieurs personnes ou crée un effet de zone. 7 : une seconde Augmentation gratuite qui se rajoute à celles de départ de l'Archétype. 9 : une capacité permanente et légendaire.

LES ARCHETYPES DE HEROS DE LOSS :

L'ARTISTE (L'ARTISAN) :

Musiciens, peintres, danseurs et autres jongleurs, mais aussi artisans, les artistes sont des experts de l'art. Ce sont des archétypes que l'on retrouve dans toutes les professions touchant aux arts et artisanats. Un potier ou un forgeron peuvent être artistes, un fleuriste ou un jardinier aussi, tout

comme certains esclavagistes experts du Haut-Art ou encore de la sélection et du dressage de danseurs et musiciens. Les faussaires, les faux-monnayeurs ou les métiers du cirque sont eux aussi des artistes. Enfin, les esclaves formés à distraire et plaire à leurs maîtres par leurs prouesses artistiques sont un des exemples les plus typiques d'artiste.

Autres exemples de professions d'artistes : ébéniste, orfèvre, forgeron, tailleur de pierre, verrier, compositeur, sculpteur, tatonneur, chef d'orchestre, soliste, troubadour, acteur de théâtre et d'opéras.

Trait privilégié : Instinct et Agilité.

Talents : Un Talent d'Art ou d'Artisanat à 4, un autre à 2. Étiquette à 4. Deux talents, entre Social, et Connaissances à 3. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et Défauts suggérés : Touche-à-tout (10), Multiculturel (5), Connu (5), Contacts, Rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dès que le l'Artiste emploie un talent d'art ou d'artisanat qu'il connaît pour réaliser ou estimer une œuvre (*voir le chapitre équipement*). Une Augmentation Gratuite pour tout test de Talent social visant à influencer le spectateur à travers son œuvre, ou faire passer et partager message ou émotion qui a été décidé au moment de la création de l'œuvre ou de la performance. L'Artiste peut ainsi s'assurer d'émouvoir son public, ou de faire passer un message à travers son œuvre incitant le spectateur à y réfléchir. L'effet n'est pris en compte que contextuellement, mais permet à l'Artiste de donner du sens ou transmettre une idée à travers ses œuvres et prouesses, par exemple dénoncer une injustice, ou susciter un moment de rêverie... ou d'angoisse !

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation dans tous les Tests Sociaux vis-à-vis des gens faisant partie du public ou des admirateurs de l'artiste ou de l'artisan et de ses œuvres.

Légende rang 3 : L'Artiste choisir un Talent d'Art ou d'Artisanat. Désormais, dans ce Talent, et ce Talent seulement, il peut décider de réaliser une œuvre de Grande Qualité (*voir le chapitre sur l'équipement*), sans avoir besoin de faire de Test, en étant assuré d'une réussite dans sa création. Mais mis à part la valeur de l'œuvre ou la prouesse virtuose, celle-ci ne disposera d'aucune qualité supplémentaire.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations d'Honneur, l'Artiste peut décider d'incruster dans l'œuvre qu'il est en train de créer ou la prouesse dont il fait démonstration une inspiration qui affectera le public pour une Scène entière : tous les spectateurs gagnent une Augmentation Gratuite pour un seul Test d'un type d'action que le joueur aura choisi (ce peut être le combat, la diplomatie, l'empathie, des talents intellectuels, ou de perception, voire un type d'artisanat ou d'art). Il n'y a pas besoin de préciser quel Talent est affecté, juste de dire quel type d'Action le sera. Jusqu'à 20 personnes peuvent être affectées. Celles-ci doivent pouvoir voir clairement la prouesse ou l'œuvre réalisée qui les inspirera. Les personnages-joueurs sont affectés eux aussi. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois, la première fois que l'œuvre est exposée ou présentée à un public. Pour recommencer un tel effet, il faudra réaliser une nouvelle œuvre ou prouesse.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite à tous les Tests d'art ou d'artisanat du personnage, tant qu'il les connaît, pour réaliser ou estimer une œuvre (*voir le chapitre sur l'équipement*). Cette seconde Augmentation se cumule donc à celle de départ.

Légende rang 9 : L'Artiste est désormais si connu que chacune de ses créations, quel que soit le Talent employé pour les réaliser, est considérée elle-même comme une légende imprégnée de l'esprit du maître. Toute création de l'Artiste est désormais considérée comme de Grande Qualité, y compris les bonus et avantages de qualité de cette création, sans qu'il ait besoin de faire un Test d'Art ou d'Artisanat. Cela veut aussi dire que s'il fait un Test de Talent pour créer une œuvre, toutes ses Augmentations sont donc décalées d'un niveau supérieur à partir de la Grande Qualité (*voir le chapitre sur l'équipement*).

LE CAPITAINE :

Le capitaine est un officier, un combattant et tacticien formé à travailler au sein d'unités disciplinées, avec des équipements et des armements militaires. Le Capitaine tend à privilégier la raison sur la force brute, et la stratégie de groupe sur l'action individuelle. Il n'est pas forcément un très bon guerrier, mais un homme qui sait commander et appliquer des stratégies, mais aussi suivre des ordres et préparer des plans d'action, y compris dans l'urgence. Le Capitaine est aussi un expert des armes de siège, et des canons-impulseurs, doté généralement d'une certaine érudition.

Autres exemples de profession de Capitaine : armurier, lieutenant, conseiller militaire, canonnier, stratège, capitaine de garde civile, Ordinatori.

Trait privilégié : Pouvoir et Puissance.

Talents : Un talent de Combat au choix à 4, Armes Lourdes à 3, Esquive à 3, Commandement à 4, un talent en Adresse ou Pilotage à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et Défauts suggérés : Nerfs d'Acier (5), Aigle de Bataille (5), Ennemi, Contacts, Responsabilités, Richesse.

Augmentations de départ : Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux dans un milieu militaire, comme le Commandement, ou encore quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise (alerte, attaque, panique, incendie, etc.), y compris dans ces cas de crise en dehors d'un milieu militaire. Une Augmentation Gratuite dans les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat en formation militaire, avec au moins deux autres personnes à ses côtés participant à la bataille (une bataille est un lieu où a été planifiée un affrontement) ou encore quand il emploie des machines de guerre et engins de siège.

Légende rang 3 : Les sbires au service du Capitaine ou Combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Courage et en guidant ses hommes en tête de sa troupe, le Capitaine peut pour la durée d'une Scène, «prêter» son (niveau d'un Talent de combat -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se battant avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 points à son niveau de Talent de

combat pour toute la durée de la Scène en contrepartie. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons d'armes qui auraient un niveau inférieur au (Talent de combat-2) choisi.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation gratuite dans les Tests sociaux dans un milieu militaire, comme le Commandement, ou encore quand il doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise (alerte, attaque, panique, incendie, etc.), y compris dans ces cas de crise en dehors d'un milieu militaire. Celle-ci s'additionne donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Capitaine.

Légende rang 9 : Le Capitaine est si connu que quand il apparaît sur un champ de bataille, c'est-à-dire un lieu où s'affrontent au moins deux petites troupes d'hommes sur un terrain où a été planifié l'affrontement, tous les officiers, commandants et stratèges adverses de moins de 8 de *Légende* sont intimidés et anticipent leur défaite : Ils font désormais tous leurs Tests de Talent en subissant une Augmentation à la difficulté, y compris dans les Talents d'Interaction et de Combat.

LE CHAMAN :*

(Interdit aux Terriens perdus)

Le Chaman est le représentant des anciennes croyances animistes des Lossyans. L'Eglise a tenté de les faire disparaître et discréditer leur autorité et leur pouvoir, avec un grand succès, il faut l'admettre. Mais au fond des lieux les plus sauvages et reculés, auprès des peuples les plus réfractaires au Concile, les intercesseurs avec les esprits naturels et divins existent toujours et leur influence reste intacte. Par contre, dès qu'ils quittent leur abri sûr, et entrent dans le domaine d'influence de l'Eglise, malheur à eux s'ils attirent l'attention des Ordinatorii : ceux-ci les chasseront sans pitié ni repos.

Le pouvoir des Chamans sur la nature, la vie et les hommes n'est pas simplement de la superstition sur Loss (*voir le chapitre Vertu de l'Air*). Il est bel et bien réel, au point d'avoir une véritable influence sur les êtres et les choses. Bien qu'aucun Lossyan ne le sache vraiment, le chamanisme sur Loss est lié à l'interaction des symbiotes avec toute la vie de la planète et les chamans sont en harmonie avec les symbiotes et donc les animaux et les plantes qui en sont pourvus, c'est-à-dire un très grand nombre.

Il n'est pas impossible que les Chamans soient aussi Chanteurs de Loss, mais vu la rareté de ces derniers, cela reste exceptionnel.

Autres exemples de profession de Chaman : rebouteux, soigneur, ermite, conseiller spirituel, prêtre d'anciens cultes naturels.

Trait privilégié : Empathie et Instinct.

Pour mieux comprendre les capacités des chamans, nous vous invitons à lire le chapitre : La Vertu de l'Air.

Talents : Folklore à 4, Rituels à 4, Divination à 3, un talent de Connaissances ou de Perceptions à 3. Un Talent de Perception à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantage obligatoire : Vertu de l'Air (10)

Désavantage obligatoire : (*ne rapportent aucuns PC*) Sombre secret (+10) : chaman. Chez la plupart des Lossyans, le chamanisme est une Hérésie que l'Église pourchasse et traque pour la détruire sans pitié.

Avantages et défauts suggérés : Touche-à-tout (10), Recherché, Organisation ennemie (Église), Chamanisme (15)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel, à la faune ou à la flore. Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances ou de Spiritualité concernant les esprits, et les rituels chamaniques, les mythes et les légendes.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tous les Talents de Sciences liés au milieu naturel, à la flore et à la faune, ou pour l'emploi de remèdes naturels et des effets médicaux des plantes.

Légende rang 3 : Le Chaman a désormais un lien fort avec un totem, une représentation mystique de sa foi, dont il peut tirer inspiration. Le totem lui permet une fois par Épisode de disposer d'un talent de son choix choisi à l'avance avec le totem, et en relation avec celui-ci (quel que soit le talent, pourvu qu'il reste cohérent avec le totem, avec l'accord du meneur de jeu), au rang 8, pour un test de Talent.

Légende rang 5 : En dépensant 2 Inspirations de Foi et en mettant en scène un rituel chamanique, le Chaman peut, pour la durée d'une scène, inspirer les participants au rituel, en leur offrant une Augmentation Gratuite à toute forme de Test, mais lié à une Vertu, et une seule. Pour la durée de la Scène à venir, les participants pourront employer cette Augmentation Gratuite pour les Tests d'Action liés à cette Vertu. Cet effet ne peut affecter que dix personnes à la fois, personnages-joueurs compris. Une fois l'Augmentation Gratuite employée, elle est dépensée.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel, à la faune ou à la flore. Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances ou de Spiritualité concernant les esprits et les rituels chamaniques, les mythes et les légendes. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Chaman.

Légende rang 9 : Une créature de Loss en rapport avec le totem du Chaman devient désormais son compagnon, et le suit partout, répondant à son appel dans un délai d'un Instant à une Scène. Cette créature est un représentant exceptionnel de son espèce, et considéré de *Légende 7* (*voir chapitre sur les créatures de Loss*). Si elle vient à mourir, dans un délai d'un Épisode, une autre créature la remplacera.

LE CHANTEUR DE LOSS :*

Pour mieux comprendre les capacités des Chanteurs de Loss, nous vous invitons à lire le chapitre : La Vertu de l'Air.

Le Chanteur de Loss — le plus souvent une Chanteuse de Loss, d'ailleurs (voir le Chapitre *Vertu de l'Air* à ce sujet) — est l'archétype de celui qui a concentré tous ses efforts pour maîtriser ce terrible don avec lequel il est né. Il y a de fortes chances qu'il ait été asservi si le personnage est une femme (les hommes Chanteurs sont le plus souvent tués sans pitié), et durement traité et

conditionné pour envisager difficilement de pouvoir être désormais autre chose qu'esclave. Mais il peut aussi être issu des contrées où on ne pourchasse pas les Chanteurs, ou encore avoir eu assez de chance, de ruse et de sagesse pour cacher à tous ce qu'il est. Dans tous les cas, le Chanteur de Loss est un expert du maniement de ce pouvoir terrifiant et considéré démoniaque par nombre de Lossyans. Il est en outre apte à savoir comment en gérer les contrecoups désastreux et éviter d'être trop vite remarqué.

Autres exemples de profession de Chanteur de Loss : esclave, fuyard, marginal, assassin, garde du corps, bandit, prêtre de culte Hérétique ou ancien.

Trait privilégié : Empathie et Esprit.

Talents : Une Sphère du Chant à 3, une autre Sphère du Chant à 1. Un talent de Savoirs Interdits ou de Spiritualité à 3. Une Spécialisation dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantage automatique (payé) : Vertu de l'Air

Avantage obligatoire : Chant de Loss (15)

Désavantages obligatoires (ne rapportent aucuns PC) : Sombre secret (10), Recherché (5). Être Chanteur de Loss est une double malédiction : d'une part un Chanteur est un être «démoniaque» craint de tous (ou presque) que l'Eglise prône qu'il doit être asservi ou exterminé, d'autre part nombre de Lossyans rêvent de la chance rarissime de capturer, asservir et posséder un esclave Chanteur de Loss ou en faire cadeau à l'Eglise qui le récompensera richement.

Avantages et Défauts suggérés : Esclave (+10), Roux (+5), facilité d'apprentissage (Chant de Loss) (10), organisation ennemie (Eglise)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite aux Tests d'Aspect du Chant de Loss que le joueur aura déterminé parmi les trois Aspects (Éveil, Création, Harmonie) de l'une des trois Sphères : Gravité, Force, et Vie. Ce choix est définitif, et l'Aspect choisi ne s'applique qu'à une Sphère.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite pour les Tests de contrecoups de l'Écho du Chant de Loss.

Légende rang 3 : Le Chanteur de Loss peut désormais user des talents du Chant de manière discrète, en murmurant, tant qu'il ne tente pas d'Exploits ou d'effets ayant pour visée de provoquer des dommages ou des dégâts importants aux êtres ou aux objets. Déplacer un objet, léviter, percevoir les forces, la vie, la gravité, modifier la température ambiante, créer de l'ombre, une illusion ou devenir invisible fait partie des Talents du Chant de Loss que le Chanteur de Loss peut employer en murmurant. Les pouvoirs du Chant affectant directement le corps, comme ceux de la Vie, permettent même de blesser ou tuer d'un simple murmure. Le murmure peut être entendu, mais il s'agit d'un Test au minimum *Très Dur* (diff 25). Si le joueur a l'avantage «*Chant discret*», il devient alors pratiquement inaudible. A priori, aucun Test ne permet de l'entendre (mais on peut toujours, juste à côté de lui, le voir murmurer).

Légende rang 5 : En temps normal, il faut quelques secondes pour initier la plupart des Chants (un tour de combat). Il est possible de les déclencher instantanément (deux points d'actions de combat), mais en subissant une Augmentation à son Test et en doublant les risques de contrecoup de l'Écho. En dépensant deux Inspirations de Foi, le Chanteur de Loss peut déclencher de manière

instantanée (deux points d'action de combat) un Chant de Loss, sans aucune Augmentation supplémentaire à subir ni aucun doublement de contrecoup de l'Écho.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite aux Tests d'Aspect du Chant de Loss que le joueur aura déterminé parmi les trois Aspects (Éveil, Création, Harmonie) de l'une des trois Sphères : Gravité, Force, et Vie. Ce peut être une seconde Augmentation dans le même Aspect que celui de départ, s'y additionnant donc. Ce choix est définitif.

Légende rang 9 : Le Chanteur choisit une Sphère de Chant entre Gravité, Force ou Vie. Désormais et une fois par Épisode, il peut doubler tous les effets qu'il aura choisis pour un Test de Chant. Durée, portée, effets et dommages, tout ce qui peut être doublé l'est, mais pas les contrecoups de l'Écho.

LE CHASSEUR D'ARTEFACTS :

(Interdit aux Terriens perdus)

Le Chasseur d'Artefacts est un érudit ou aventurier curieux qui est obnubilé par les Anciens, leurs savoirs, leurs découvertes et leurs trésors. Le Chasseur d'Artefacts est donc à la fois un explorateur, un chercheur et rat de bibliothèque en quête des rares traces et indices lui permettant de localiser et trouver les artefacts et les ruines des Anciens. Mais aussi parmi les rares personnes à en aborder les secrets et le fonctionnement ; tout du moins partiellement. Pour gagner leur vie, les Chasseurs d'Artefacts font le trafic de ces trouvailles, que ce soit écrits anciens, objets d'art, ou mécaniques étranges, auprès des riches et avides collectionneurs, qui ne manquent jamais. L'Eglise réproouve toute recherche sur le lointain passé de Loss. Un Chasseur d'Artefact fouillant ce passé et les secrets enfouis des Anciens peut très bien un jour se retrouver traqué, et condamné pour hérésie, l'Eglise lâchant sur lui ses Inquisiteurs, sans pitié ni repos.

Autres exemples de profession de Chasseur d'Artefact : Libraire, explorateur, inventeur marginal, archéologue, savant moderniste, chercheur des secrets de Loss, trafiquant d'artefacts, hérétique Jemmaï, professeur en secrets du Chant de Loss.

Trait privilégié : Instinct et Esprit.

Talents : Archéologie à 4, Artefacts à 3, Savoirs Anciens à 2, Histoire à 3, Orientation à 2. Ingénierie à 2. Une Spécialisation dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantage automatique (payé) : Vertu de l'Air

Désavantages obligatoires (ne rapportent aucuns PC) : Sombre secret (10) : comme on l'aura compris, le Chasseur d'Artefact est pour l'Eglise un Hérétique. Si jamais des Ordinarii apprennent l'existence d'un tel personnage, il sera chassé et traqué pour être arrêté, accusé d'hérésie et inmanquablement exécuté cruellement et sans pitié — à moins qu'il ne disparaisse à jamais une fois capturé, dans les méandres des secrets de l'Eglise.

Avantages et Défauts suggérés : Multiculturel (5), Nerfs d'Acier (5), Monomaniaque (+5), Richesse, Organisation ennemie (Eglise),

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests de Connaissance, de Sciences, ou d'Étude, ayant trait à l'analyse ou la compréhension des Artefacts et des secrets des Anciens, y compris leurs énigmes, mécanismes, pièges et architecture.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite à tout Test de Talent lié à une tentative d'utiliser ou mettre en fonction un Artefact. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact va comprendre à quoi cela sert, ou comment cela fonctionne, mais seulement qu'il peut parvenir à bidouiller l'Artefact pour l'activer. Ce qui ne garantit pas du tout que ce dernier fonctionne sans danger ou problèmes techniques : les Artefacts sont des machineries dépassant largement les connaissances des Lossyans et toujours nimbées de dangers indicibles.

Légende rang 3 : Le Chasseur d'Artefact sait à coup sûr, dès qu'il peut l'observer un moment, si un effet, des conséquences sur un lieu ou une personne ou un objet d'art ou un artefact inconnu est, oui ou non, lié aux Anciens. Nombre d'Artefacts ont des allures d'objets innocents ou d'étranges œuvres d'art, certains Artefacts ont des effets sur leur environnement subtils et difficiles à interpréter, ou laissent des traces sur des lieux et des personnes et le Chasseur d'Artefact a le talent nécessaire pour le reconnaître rapidement.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, le chasseur d'Artefact peut s'assurer pour la durée d'une Scène, de travailler à faire fonctionner ou analyser un Artefact sans risque de le détruire ou provoquer une réaction néfaste ou dangereuse. D'autres personnes, y compris les personnages-joueurs, peuvent travailler avec le Chasseur d'Artefact en profitant de cet effet. Cela n'assure pas du tout de pouvoir comprendre comment cela fonctionne ni réussir à l'analyser, mais juste de s'assurer de ne rien faire péter. Ce qui veut dire qu'en conjonction avec la capacité de Rang 2, un Chasseur d'Artefact peut activer correctement une machinerie Ancienne en s'assurant qu'elle ne va pas provoquer d'effets néfastes.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les Tests de Connaissance, de Sciences, ou d'Étude, ayant trait à l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Chasseur d'Artefacts.

Légende rang 9 : Le Chasseur d'Artefact peut désormais utiliser, employer, mettre en marche, éteindre tout artefact similaire à un type d'artefact qu'il a déjà eu en main et a pu faire fonctionner. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact peut traduire les informations, ou les langues des Anciens qui vont avec ces Artefacts, mais il est désormais capable de s'en servir pleinement et sans aucun besoin de Test de Talent, dès lors qu'il en a étudié un similaire auparavant dans sa carrière.

LE COMBATTANT :

Le Combattant est l'homme qui sait se battre et en a fait sa vie. Solitaire ou en bande, il compte, pour survivre à la bataille, sur la force de ses bras, son endurance et son adresse à tuer et ne pas être tué. À la différence du Capitaine, le Combattant n'est pas formé aux arts militaires et à la discipline. La plupart des soldats, gardes et militaires de Loss seraient plutôt d'archétype Capitaine, alors que les pillards et bandits de grand chemin, les duellistes et les gardes du corps, les guerriers *Dragensmanns* ou les pirates *Teranchens* sont le plus souvent des Combattants. Celui-ci peut être un expert des armes de corps-à-corps ou des armes à distance ; dans tous les cas, cela ne change pas l'archétype en lui-même, celui du guerrier dans son acception la plus simple.

Autres exemples de profession de Combattant : mercenaire, garde du corps, bretteur, barbare, soldat d'élite, guerrier solitaire, arquebusier, archer, chasseur, tueur professionnel, gladiateur.

Trait privilégié : Puissance et Agilité.

Talents : Deux talents de combat (sauf Armes Lourdes), au choix, à 5. Deux autres talents de combat à 3. Esquive à 3. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Increvable (10), Nerfs d'Acier (5), Cœur de Draekya (5), Recherché, Ennemis, Stigmate (+5).

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou rechargement en urgence d'une arme.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une augmentation Gratuite dans toute Action visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire

Légende rang 3 : +1 case de blessure à tous les rangs de Santé.

Légende rang 5 : En dépensant 2 Inspirations de Courage, et en se mettant en avant face au danger, le Combattant peut faire ignorer à lui-même et à ses camarades et alliés proches et à portée de vue jusqu'à un maximum de 10 personnes (personnages des joueurs inclus), tout Test de *Peur* ou *Terreur* pour la durée d'une Scène.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Elle s'additionne donc à celle des Augmentations de départ.

Légende rang 9 : La Légende du Combattant est telle qu'en mêlée, tous les adversaires de moins de 8 de *Légende* face à lui subissent une Augmentation à tous leurs Tests de Talent de combat et leurs Tests de Peur.

LE DRESSEUR :

Le Dresseur est l'individu qui passe le plus clair de son temps à travailler en collaboration avec des animaux apprivoisés et dressés comme auxiliaires des Lossyans. Ce peut être un cavalier, un palefrenier, un maître-chien, un monteur de dragens ou un griffonnier. Son principal avantage est sa très grande compétence avec les animaux et la synergie entre lui et son ou ses auxiliaires. La plupart des cavaliers ne sont cependant pas des Dresseurs. Ces derniers sont véritablement spécialisés dans le dressage et le travail collaboratif avec un animal et, souvent, nouent un lien assez fort avec leur animal familier préféré. L'Archétype de Dresseur privilégie l'aspect «cavalier expert en dressage», le plus courant aspect des dresseurs, mais pas le seul.

Autres exemples de profession de Dresseur : palefrenier, maître-chien, dresseur professionnel, artiste de cirque d'animaux, homme des bois, chasseur.

Trait privilégié : Agilité et Instinct.

Talents : Soins des Animaux et Zoologie à 4. Deux Talents de Pilotage à 3. Un talent de Combat à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Rareté, Multiculturel (5), Contacts, Alliés, Responsabilité.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, monter un animal, ou travailler avec lui, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Cette Augmentation Gratuite ne s'applique pas à un Test d'attaque en Combat, mais peut s'appliquer à tous les autres Tests que l'on peut avoir à faire en combat et en manœuvre montée.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite en Arts Ruraux et en Soins des Animaux dans tout ce qui concerne le fait de soigner, apprivoiser, ou dresser un animal.

Légende rang 3 : Un compagnon animal du Dresseur, qu'il choisit en accord avec le meneur de jeu (il est évident que choisir un chat ou un tosh présente peu d'intérêt), gagne +2 cases de blessure à tous ses Niveaux de Santé. Le Dresseur a désormais avec cet animal un Lien de niveau 4 et le bénéficie de tous ses effets. Si la créature venait à mourir, le Dresseur devrait, pour la remplacer, investir un Épisode au minimum pour apprivoiser et dresser un autre animal et en faire son compagnon recréant avec lui Lien et avantages de blessures.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, le Dresseur peut, pour la durée d'une Scène, «prêter» son (niveau d'un Talent de Pilotage -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se trouvant à portée de sa vue, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 points à son niveau de Talent de Pilotage pour toute la durée de la Scène en contrepartie. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons d'armes qui auraient un niveau inférieur au (Talent de Pilotage-2) choisi.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, ou monter un animal, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Une seconde Augmentation Gratuite en Arts Ruraux et en Soins des Animaux dans tout ce qui concerne le fait de soigner, apprivoiser, ou dresser un animal. Celle-ci s'additionne donc à celle des Augmentations de départ du Dresseur.

Légende rang 9 : le compagnon animal du Dresseur est désormais considéré comme une créature exceptionnelle de *Légende 7*. Aussi un chien, un cheval, un griffon, ou tout autre animal familier devient une créature exceptionnelle (*voir chapitre La Légende*). Si cette créature venait à mourir, il faudrait compter alors au moins un à deux épisodes pour la remplacer (*voir Légende rang 5*).

L'ENQUÊTEUR :

L'Enquêteur est celui qui résout les crimes dans le monde de Loss. Il n'y a pas véritablement de forces de police et de détectives assermentés chez les Lossyans. Quand il faut trouver des réponses et un coupable, tous les moyens sont bons. Ainsi, l'Enquêteur est aussi bien formé à enquêter, trouver des indices et accumuler des preuves, qu'à intimider, effrayer, faire pression et torturer pour obtenir aveux et informations. Les plus connus des Enquêteurs, les *Inquisterii*, sont une image célèbre — et effrayante — des *Ordinatorii*, chassant l'hérésie partout où elle se cache. Mais ce peut aussi être des Enquêteurs embauchés par la justice d'une cité, d'une Maison Aristocratique ou Marchande, comme les prévôts ou les baillis. La *Guilde des Marchands* à Armanth est connue pour avoir ses propres enquêteurs, les mystérieux *Séraphins*, aux méthodes prétendues plus modernes et redoutables encore que celles des *Inquisterii*.

Autres exemples de profession d'Enquêteur : Prévôt, officier de la garde, magistrat, inquisiteur, avocat de famille, avocat-conseil privé, garde du corps.

Trait privilégié : Pouvoir et Instinct.

Talents : Fouille et Psychologie à 4. Baratin et Intimidation à 3. Un talent d'Interaction ou de Perceptions à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Mémoire eidétique (10), Nerfs d'Acier (5), Monomaniaque (+5), Responsabilités, Contacts, Chantage, Ennemi.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à rechercher des indices et des choses cachées, que ce soit dans un bâtiment, en ville ou sur un terrain rural, mais aussi pour traquer ou pister un individu en milieu urbain, et urbain uniquement.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests sociaux visant à faire avouer la vérité à un suspect, par Intimidation, Baratin, torture, Discours, Psychologie, etc.

Légende rang 3 : L'Enquêteur peut déterminer dans le cadre d'un interrogatoire ou d'un entretien en relation avec ses enquêtes quand son interlocuteur ment ou cache la vérité. Il ne peut savoir en quoi l'interlocuteur cache la vérité ni aucun détail du mensonge : il sait juste qu'en réponse à ses questions, celui-ci ment ou cache la vérité. L'Enquêteur doit mener un interrogatoire ou un entretien suffisamment long pour étudier sa cible afin d'employer cette capacité. Il faut donc une Scène pour un premier interrogatoire ou entretien efficace. Après une première rencontre d'une Scène, l'Enquêteur n'aura plus besoin que d'un Instant pour détecter un mensonge ou une omission chez sa cible.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations d'Honneur, l'enquêteur peut forcer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. Il gagne une Augmentation Gratuite vis-à-vis des personnes concernées dès qu'il s'agit de les commander, les intimider ou les convaincre. Les personnes sous l'effet de ce respect seront enclines à collaborer et prêter assistance à l'Enquêteur, pour une durée d'une Scène. Bien entendu, cette capacité ne fonctionne que là où l'Enquêteur est censé représenter une autorité ou un pouvoir. Au milieu d'une lointaine cité-pirate ou devant un camp de pillards dégénérés, les personnes visées ne seront nullement enclines à collaborer. Cette Augmentation Gratuite ne se cumule pas avec elle de la capacité de rang 2.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à des recherches d'indice, ou de choses cachées, mais aussi pour traquer ou pister en milieu urbain. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de départ.

Légende rang 9 : L'Enquêteur est une Légende, au point qu'il dispose d'un laissez-passer de facto permanent chez toute autorité légale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre avec une autorité locale ou travaille sur une enquête. Sauf exception, on ne lui refusera ni entrée, ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas forcément la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra rapidement.

L'ÉRUDIT :

L'érudit est le savant, le sage, le conseiller, le professeur, le lettré, celui qui passe sa vie à la recherche de la connaissance et le reste de son temps à la dispenser ou en faire profiter autrui contre monnaie sonnante et trébuchante ou services. Les érudits regroupent toutes les formes de savants et

d'intellectuels, à l'exception du domaine médical et de l'ingénierie qui sont deux archétypes à part entière ; mais il se peut très bien qu'ils s'y intéressent malgré tout. Les érudits sont cependant plus portés sur la théorie et le savoir que sur ses utilisations pratiques. Ce sont des intellectuels et des professeurs qui rassemblent et transmettent la connaissance, laissant aux expérimentateurs et aux explorateurs le soin d'aller la chercher. Mais parfois, un érudit décide que son savoir pourrait être mieux employé ailleurs, ou qu'il pourrait aller la chercher lui-même là où elle se cache, et il se met donc en tête de parcourir le monde.

Autres exemples de profession d'Érudit : professeur universitaire, conseiller privé ou d'état, bibliothécaire, magistrat, précepteur, philosophe, théoricien des sciences, membre du clergé.

Trait privilégié : Esprit et Pouvoir.

Talents : Deux Talents dans les Sciences, ou Connaissances, au choix, à 4. Deux autres Talents dans les Sciences ou Connaissances à 3. Diplomatie ou Discours à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Mémoire eidétique (10), Facilité d'apprentissage (sciences ou connaissances) (10), Myope (+5), Corpulence faible (+5), Connu, Rivaux, Responsabilités.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation directe avec l'aventure et les péripéties des personnages en cours.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite à tout test de recherche et d'information quand l'Érudit fouille dans des archives, documentations et autres bibliothèques ou librairies.

Légende rang 3 : L'Érudit peut affirmer si le contenu d'une information culturelle ou scientifique dans un récit, un texte ou des documents dessinés est exact ou pas. Il ne peut savoir en quoi il y a une erreur s'il n'a pas lui-même les Talents et informations et ressources nécessaires, mais déce les erreurs et les omissions dans l'information qu'il reçoit.

Légende rang 5 : Pour deux Inspirations de Sagesse, l'Érudit peut puiser dans ses connaissances et son savoir pour inspirer son auditoire au travers d'un récit, de leçons philosophiques ou d'expériences. Pour la Scène suivante, les personnes inspirées, jusqu'à un maximum de 10, y compris les personnages-joueurs gagnent deux points d'un Trait que l'Érudit a voulu inspirer. Lui-même ne peut profiter de cet avantage cependant.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation directe avec l'aventure en cours. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation de départ de l'Érudit.

Légende rang 9 : L'érudit est considéré comme une sommité telle qu'il force le respect, et dispose d'un laissez-passer de facto permanent. Quand il souhaite s'entretenir avec une autorité aussi importante soit-elle ou consulter des documents en possession d'une autorité, on lui ouvrira toujours les portes ou on accédera à sa demande d'entrevue. Cela ne signifie pas qu'il sera bien reçu, mais qu'il pourra toujours être accueilli avec respect.

LE GENIE :

Le Génie est à voir comme les ingénieurs et savants touche-à-tout et artistes de la Renaissance. Oui, si vous pensez alors à Leonard de Vinci, vous voyez juste. Les génies sont les précurseurs de nos ingénieurs, mais pas seulement. Ce sont des artistes et des savants ; des chercheurs et expérimentateurs à l'image des grands noms du Siècle des Lumières sur Terre, comme Volta, Coulomb, Newton, Halley ou de la Renaissance comme Copernic, Galilée, Ambroise Paré, Vésale, Mercator. Ils sont aussi peintres, architectes, anatomistes et sculpteurs. Les Génies ne dédaignent pas passer des nuits entières le nez plongé dans des livres et des archives. Mais leur obsession, c'est d'observer, dessiner, construire, tester, essayer, expérimenter et noter leurs conclusions pour faire avancer de quelques pas l'inconnu de la science. Ils sont les inventeurs des lunettes astronomiques et des automates, des sextants et des astrolabes, des lampes à loss et des navires modernes, des règles à calcul et des outils de poids et mesure. Sans les Génies, l'industrie de Loss n'existerait pas.

Autres exemples de profession de Génie : ingénieur hydraulique, ingénieur des mines, constructeur naval, mécanicien, opticien, artiste, anatomiste, architecte, astronome, chimiste, horloger.

Trait privilégié : Esprit et Agilité.

Talents : Électricité et Ingénierie à 4, Physique à 3, un talent d'Arts ou d'Artisanats à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Vertu de Foi (10), Touche-à-tout (10), Mémoire eidétique (10), Contacts, Richesse, Rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer, améliorer ou créer un dispositif mécanique ou une machinerie. Cela implique, en général, que dès que le Génie est devant une machine quel que soit son type ou pense à en inventer une, il dispose d'une Augmentation Gratuite. La seule limite est que le Génie perd cet avantage devant un Artefact, sauf décision contraire du meneur de jeu.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation gratuite pour réparer ou remettre en route, saboter ou bidouiller un dispositif mécanique ou une machinerie en situation d'urgence. Cette augmentation ne se cumule pas à celle de base, elle ne s'applique que dans les cas où le personnage n'a pas le temps, pas les bons outils ou encore est en situation critique ou d'urgence.

Légende rang 3 : Le Génie peut d'un regard comprendre l'utilité ou la destination d'une merveille mécanique ou un dispositif inconnu si tant est que ce qu'il observe ne soit pas un Artefact. Le génie ne peut pas au premier regard savoir comment cela fonctionne. Il lui faudra l'étudier en détail, cependant, il saura immédiatement à quoi cela sert, même si ça n'a aucune espèce d'évidence à première vue.

Légende rang 5 : Le Génie peut, au prix de la dépense de deux Inspirations de Sagesse, modifier, adapter, réinventer, ou concevoir un ou des outils, systèmes, machines ou dispositifs aptes à fournir une aide ou un soutien à un groupe de dix personnes au maximum, personnages-joueurs compris. Ceux-ci gagnent pour la durée d'une Scène une Augmentation Gratuite à un Talent lié directement aux dispositifs bricolés ou adaptés, ce qui peut notamment s'appliquer à des talents de pilotage, de combat ou encore d'autres domaines techniques. La création de cette invention demande entre un Instant à une Scène selon les dimensions du ou des dispositifs à modifier ou améliorer et nécessite que le Génie ait des outils et des ressources pour le faire.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer, améliorer ou créer un dispositif mécanique ou une machinerie. Cette seconde Augmentation Gratuite se cumule donc à celle de base et obéit aux mêmes règles et limites.

Légende rang 9 : Le Génie est désormais si connu que chacune de ses inventions est vue comme magique et imprégnée de sa propre légende. Toute invention ou machinerie du Génie est désormais considérée comme de Grande Qualité sans qu'il ait besoin de faire un Test de Sciences ou d'Artisanat. Cela veut aussi dire que, s'il fait un Test de Talent pour créer une machine ou une invention, toutes ses Augmentations sont donc décalées d'un niveau supérieur à partir de la Grande Qualité (*voir le chapitre sur l'équipement*).

LE NAVIGATEUR

Les Lossyans vivent en majorité aux abords des *Mers de la Séparation*. Et les navires lévitant sont capables de flotter au-dessus des terres aussi aisément qu'ils savent fendre les eaux. Ces navires sont le fer-de-lance des échanges, des communications et du commerce entre les cités et les peuples de Loss. Le Navigateur est donc celui qui connaît les arcanes de la navigation, du commandement de navires et de leur équipage, des vents, des courants et des routes maritimes et aériennes. Il est aussi souvent un expert de l'équipement de marine. Le Navigateur peut aussi bien être simple marin que capitaine, ou même marchand ou explorateur ; mais dans tous les cas, nul ne peut rivaliser avec lui dès qu'il s'agit d'être à la manœuvre d'un vaisseau, de le commander et de le diriger.

Autres exemples de profession de Navigateur : Capitaine de navire civil, marchand itinérant, capitaine de navire militaire, second, barreur, pilote de navire lévitant, mousse, pêcheur, vétéran d'arsenal.

Trait privilégié : Esprit et Instinct.

Talents : Navigation à 5, Orientation à 4. Armes lourdes à 3, Commandement à 3. Géographie à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Multiculturel (5), Touche-à-tout (10), Débiteur, Rareté (navire), Responsabilités, Richesse.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite visant à accomplir des Exploits d'Actions maritimes et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation s'applique aussi bien aux navires de mer que lévitant. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Toutes les capacités et Augmentations d'un Navigateur s'appliquent à quelque vaisseau que ce soit, de la barque à voile, aux plus grands béhémoths lévitant. Mais cela ne s'applique pas aux machines volantes telles que planeurs, avions et ballons dirigeables même s'ils ont des formes proches de navires.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tout Test visant à estimer qualité et valeur de l'équipement de marine ou des navires, lévitant compris. Mais il peut aussi évaluer la compétence et l'état de l'équipage, de ses officiers et capitaines.

Légende rang 3 : Le Navigateur peut par son expérience et ses compétences faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans aucune réduction des capacités, traits et performances du navire. Bien sûr, cela implique que l'équipage soit sur le qui-vive et poussé à fond, et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Épisode, donc d'une traversée de

quelques jours à semaines, c'est tout à fait possible si par la suite l'équipage peut se reposer quelques jours ou semaines.

Légende rang 5 : En dépensant deux points d'Inspiration de Sagesse et en prenant la tête de la manœuvre d'un vaisseau, le Navigateur peut pour la durée d'une Scène, «prêter» au choix son niveau de Navigation ou de Talent de Combat réduit de 2 aux sbires et compagnons à la manœuvre sur le pont avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs et PNJ compris. Il perdra, en contrepartie, 2 points à son niveau de Talent partagé pour toute la durée de la Scène. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons qui auraient un niveau inférieur au (Talent -2) choisi.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite pour accomplir des Exploits d'Actions maritimes et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation s'applique aussi bien aux navires de mer que lévitant. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de commandement ou d'orientation à bord d'un navire. Cette Augmentation se cumule donc à celle de base du Navigateur.

Légende rang 9 : Le Navigateur est si légendaire que quand il est à la manœuvre et dirige l'équipage d'un vaisseau, celui-ci gagne 25 % de sa vitesse finale. Les temps de trajets sont donc réduits de 25 %, et la vitesse atteinte à un moment donné par le vaisseau est augmentée d'un quart. Ceci s'applique aussi bien en vitesse de croisière que dans les cas de course-poursuite et de combat naval.

LE NEGOCIANT

Le Négociant est le spécialiste de l'arrondissement des angles et des affaires qui roulent. Qu'il soit diplomate, ambassadeur, maître-marchand ou vendeur de tapis, son travail et son talent, c'est de négocier des accords et les conclure. Le Négociant est l'archétype social par excellence. Il peut être de toutes les carrières marchandes ou diplomatiques, mais aussi bien militaires que dans le domaine frauduleux ou dans le monde de la Cour des Ombres. Les Négociants sont toujours aussi bien formés aux arts du commerce qu'à la diplomatie : après tout, dans les deux cas, il s'agit de trouver des accords et de négocier une entente finale. Mais chaque Négociant est spécialisé dans un domaine, et rapidement, un bon diplomate aura laissé de côté le marchandage et les affaires de commerces, quand un bon commerçant aura du mal à se replonger dans la politique et les affaires d'alliances.

Autres exemples de profession de Négociant : marchand, esclavagiste, avocat, conseiller politique, diplomate, intermédiaire de la pègre, trafiquant, aristocrate rusé, courtisan.

Trait privilégié : Empathie et Pouvoir.

Talents : Marchandage à 4, Diplomatie à 4. Discours à 3, Séduction à 3, Étiquette à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Multiculturel (5), Débiteur (+5), Beau, Richesse, Rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite pour tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments. Ce bonus s'applique bien sûr à du marchandage, comme du discours ou de la diplomatie.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire ou matériel. Dans un cadre plus diplomatique, cette Augmentation peut servir à estimer les contreparties des accords que demandent les protagonistes en termes de valeur relative, ou réelle.

Légende rang 3 : Le Négociant peut désormais savoir si son interlocuteur est de bonne ou de mauvaise foi dans un accord, un échange commercial ou une négociation. Cela ne permet aucunement au Négociant de savoir en quoi l'accord ou l'échange en cours est trompé et de quelle manière son interlocuteur est de mauvaise foi. Il peut juste savoir que son interlocuteur ne tiendra pas sa part de l'accord. Il faut que le Négociant ait le temps de discuter et négocier avec son interlocuteur. Cela prend donc une Scène pour le premier échange afin de pouvoir user de cette capacité. Par la suite, il ne faudra qu'un Instant pour l'utiliser à nouveau avec le même protagoniste.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations d'Honneur et en invoquant le Droit des Marchands (voir le chapitre sur la *Guilde des Marchands*), le Négociant peut forcer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. Il gagne une Augmentation Gratuite vis-à-vis des personnes concernées dès qu'il s'agit de les convaincre ou les séduire, de marchander ou d'obtenir un accord diplomatique. Les personnes sous l'effet de ce respect seront plus enclines à collaborer avec le Négociant sans l'agresser ou attenter à sa vie pour une durée d'une Scène. Bien entendu, cette capacité ne fonctionne que là où on reconnaît le Droit des Marchands et où le Négociant peut prétendre représenter une autorité ou un pouvoir. Au milieu d'une lointaine cité-pirate ou devant un camp de pillards dégénérés, les personnes visées n'ont sans doute pas assez d'Honneur pour que cette capacité ait le moindre effet.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments. Ce bonus s'applique bien sûr à du marchandage, comme du discours ou de la diplomatie. Cette Augmentation Gratuite se cumule donc à celle de départ de l'archétype.

Légende rang 9 : Le Négociant est considéré comme une telle personnalité politique ou commerciale qu'il force le respect et dispose d'un laissez-passer de facto permanent. Quand il souhaite s'entretenir avec une autorité aussi importante soit-elle, pour négocier ou discuter d'un accord commercial ou politique, on lui ouvrira toujours la porte et on accédera à sa demande d'entrevue. Cela ne signifie pas forcément qu'il sera bien reçu, mais qu'il pourra toujours être accueilli. Là encore, un Négociant qui invoque le Droit des Marchands est sûr de ressortir entier et sur ses deux pieds d'une entrevue sauf si son interlocuteur est sans Honneur.

L'OMBRE

À peu près n'importe qui et de n'importe quelle profession peut être taxé de voleur, de pirate, de détrousseur et autre malfrat. Mais l'Ombre a fait de la pratique de pénétrer là où on veut l'éviter, commettre son méfait sans un bruit, et sortir sans être vu de qui que ce soit, un art consommé. Les Ombres sont des cambrioleurs, des espions, des assassins, tous passés maîtres dans l'art de la furtivité, de l'escalade et de l'intrusion. Les plus légendaires d'entre eux sont les *Sicaires*, une secte d'assassins que même la Cour des Ombres craindrait, dit-on. On trouve les Ombres dans certaines fonctions de vigiles, de garde du corps, ou de chef de garde rapprochée. Ils sont également présents dans certaines milices d'élite, par exemple les *Séraphins* d'Armanth, ou encore les *Lames Noires* de Cymiad, car, quoi de plus efficace qu'une Ombre pour en traquer une autre ?

Autres exemples de profession d'Ombre : tire-laine, monte-en-l'air, acrobate, assassin, cambrioleur, espion, garde du corps.

Trait privilégié : Agilité et Instinct.

Talents : Furtivité à 4, Manipulation à 4, Évasion à 3, Crochetage à 3, Étiquette à 2. Deux spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Mémoire eidétique (10), Increvable (10), Recherché, Contacts, Sombre secret (assassin ou voleur)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action concernant la furtivité ou les manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochetages de serrures.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tout Test de talents de Perception visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage, c'est-à-dire quand un protagoniste est activement en train de faire ces actions.

Légende rang 3 : L'Ombre rajoute 1d10 à ses dégâts quand il tente et réussit une attaque par surprise ou dans le dos. Cette capacité fonctionne aussi bien au contact qu'à distance.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, l'Ombre peut prêter son talent de Furtivité réduit de 2 à un maximum de dix personnes alliées, personnages-joueurs compris. Ce pouvoir ne dure qu'une Scène, mais reste actif pour toute sa durée. L'Ombre elle-même perd 2 niveaux de son talent de Furtivité pendant la durée de cet effet. Cela n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur à (Furtivité-2) de l'Ombre.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action concernant la furtivité ou les manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochetages de serrures. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation gratuite de base de l'Ombre.

Légende rang 9 : La Légende de l'Ombre est telle que ses adversaires sont persuadés de ne pas pouvoir le toucher et qu'il peut tout éviter. Tous les adversaires de moins de 8 de *Légende* face à l'Ombre subissent une Difficulté de 5 à tous leurs Tests d'Attaque contre l'Ombre.

LE PHYSICIEN

La médecine lossyane est étonnamment avancée par rapport à d'autres sciences et techniques. Les Lossyans ne sont guère bons anatomistes, mais ils comprennent les principes de la circulation du sang, de la respiration et du système cardio-vasculaire, et ont de fort bonnes bases en hygiène. Et avantage majeur, nombre de remèdes et médicaments sont faits pour soigner le symbiote, qui alors soigne et sauve le patient. C'est pour cela que les Lossyans ne sont finalement pas très bons chirurgiens, ni non plus microbiologistes, alors que leurs connaissances en pathologie sont respectables. Les Physiciens regroupent toutes les formes de profession médicales, du rebouteux de village au chirurgien doyen de grande académie, en passant par le barbier-arracheur de dents, le poseur de symbiotes, l'apothicaire et le médecin de bord. Dans tous les cas, les Physiciens sont recherchés, reconnus, et respectés. Il est des croyances qui promettent le plus funeste des sorts à qui tuerait gratuitement ou pour de mauvaises raisons un Physicien.

Autres exemples de profession de Physicien : médecin, apothicaire, chirurgien militaire, éleveur de symbiotes, étudiant en anatomie, barbier, dentiste, rebouteux, biologiste fou.

Trait privilégié : Esprit et Empathie.

Talents : Médecine 4, Chimie 4, Herboristerie 2, un talent de Science ou de Connaissance à 2. Deux spécialisations dans les talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Nerfs d'Acier (5), Promesse, Contacts, Richesse, Responsabilités.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test relatif à toute forme de soin ou d'intervention médicale dans des conditions sortant du pur milieu routinier et hospitalier. Donc, dès qu'il faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptées ou inhospitalières : sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc. Pratiquer les premiers soins pour un médecin à la halte du soir autour du feu fait partie de ces conditions.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite en Sciences quand il s'agit d'étudier, de faire des recherches ou de l'expérimentation médicale, biologique, pharmaceutique ou pour établir un diagnostic ou identifier une affection.

Légende rang 3 : Le Physicien rajoute 1d10 niveaux de santé supplémentaires aux premiers soins qu'il prodigue (voir le chapitre La Santé).

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse et en s'occupant d'un groupe de personnes, qu'il soigne ou veille pendant la durée d'une Scène, le Physicien peut prodiguer à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs compris, un bonus de +2 à un Trait déterminé. Ce bonus s'ajoute à toute Action entreprise par les personnages qui emploieraient ce Trait, et ce pour la durée de toute une Scène.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test relatif à toute forme de soin ou d'intervention médicale dans des conditions sortant du pur milieu routinier et hospitalier. Donc, dès qu'il faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptées ou inhospitalières : sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc. Cette Augmentation Gratuite se rajoute donc à celle de base de l'archétype.

Légende rang 9 : La qualité de Physicien du personnage est connue et légendaire. Ainsi donc, s'il se présente ou est identifié, nul ne voudra attenter à sa vie ou à celle de ses proches identifiés sans une très bonne raison et tant que celui-ci n'est pas lui-même hostile ou agressif. Le Physicien peut compter que, sauf les pires malfrats sans honneur ou les individus clairement incapables de connaître le personnage, personne ne voudra s'en prendre à lui et risquer de le tuer, lui et ses proches. Bien entendu, cela ne garantit pas d'autres ennuis, comme la prise d'otage ou d'être mal considéré ou reçu. Mais le Physicien peut généralement garantir sa sécurité et celle de ses proches, contre des agressions physiques.

LE VOYAGEUR

Survivre seul dès que l'on quitte les zones civilisées de Loss n'est pas juste une gageure : c'est un exploit pour la plupart des gens. L'espérance de vie dans le monde sauvage pour un quidam venu de la ville ne dépasse pas une journée. Les hommes des bois, les trappeurs, les nomades solitaires

ou encore les explorateurs sont donc des gens d'exception. Ils sont souvent les seuls à avoir les talents et les domaines de compétence leur permettant d'affronter les dangers de la nature sauvage de Loss. Personne mis à part un fou ne se risquerait dans une forêt lossyenne sans être guidé par un Voyageur.

Autres exemples de profession de Voyageur : ermite, guide, explorateur, trappeur, forestier, chasseur, pisteur, garde-frontière, nomade, guerrier tribal.

Trait privilégié : Esprit et Instinct.

Talents : Survie 4, Zoologie ou Herboristerie 4, Géographie 3, Orientation 3, Pistage 2, Deux spécialisations dans les talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts conseillés : Multiculturel (5), Touche-à-tout (10), Rareté (animal de compagnie), Œil de Jemmaï (10)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu tant qu'il respecte la définition de «nature sauvage».

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation dans les talents d'Artisanat et de Connaissance dans un milieu sauvage choisi par le joueur, parmi les régions et peuples de Loss.

Légende rang 3 : Sauf conditions climatiques exceptionnelles, le Voyageur n'a plus aucun besoin de faire de Test de Survie pour trouver pour lui-même et l'équivalent d'une autre personne le nécessaire pour boire, manger et dormir au chaud. Il lui est toujours nécessaire cependant de faire un Test de Survie s'il veut pouvoir abriter ou nourrir plus d'une autre personne, mais en ce qui le concerne, le simple fait de s'y consacrer lui suffit sans compter de difficulté particulière, sauf conditions climatiques exceptionnelles.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, et en guidant un groupe, le Voyageur peut prêter un de ses Talents de Perception ou d'Adresse réduit de 2, choisi à l'avance. Lui-même perd alors 2 niveaux à son Talent choisi, pour toute la durée de l'effet, qui est d'une Scène. Cette capacité ne peut affecter plus de dix personnes, personnages-joueurs compris. Il n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur au (Talent choisi-2) du Voyageur.

Légende rang 7 : Une Augmentation Gratuite dans toute les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu tant qu'il respecte la définition de «nature sauvage». Cette Augmentation gratuite se rajoute donc à celle de base de l'archétype.

Légende rang 9 : Le Voyageur est tellement dans son élément dans les milieux sauvages que les prédateurs ne le considèrent plus comme une proie et les autres animaux un danger à éliminer. Cet effet n'affecte que le Voyageur, et des circonstances exceptionnelles peuvent rendre, malgré tout, des animaux hostiles. Mais dans l'immense majorité des cas, ils ignorent tout bonnement le Voyageur qui pour eux n'interfère en rien avec leur vie et ne peut être une proie, tant que ce dernier ne se met bien sûr pas soudain à les mettre en danger. Ceci affecte aussi le danger de la flore mortelle ou venimeuse. Pour résumer, le Voyageur ne court aucun danger sauf exception en milieu sauvage de sa flore ou de sa faune.

Encart : Jouer un personnage Esclave dans Loss

Il n'y a pas d'archétype correspondant à un personnage esclave, comme vous l'aurez remarqué. Et pour cause : être esclave ne définit pas un personnage en tant qu'archétype de héros, mais un état, nanti d'un certain nombre de gros problèmes et de limites. C'est un Défaut, que vous trouverez au chapitre «Avantages et Défauts». La plupart des archétypes peuvent s'adapter à un personnage esclave ; mais dans tous les cas, il faudra avant tout discuter de ce choix avec le meneur de jeu et les joueurs. La principale question à régler sera alors : à qui l'esclave appartient-il (à moins qu'il ne soit en fuite) ? L'option la plus aisée dans ce cas-là est de discuter avec les autres joueurs du groupe et de décider de la manière dont un personnage esclave s'intégrera. Peut-être est-ce la propriété du personnage d'un autre joueur.

Exemple : David choisit pour son personnage, Diego, l'Archétype de héros : l'Ombre. Bien sûr ! Il note donc sur sa feuille de personnages ses premiers talents : Furtivité 4, Manipulation 4, Évasion 3, Crochetage 3, Étiquette 2. Il choisit Nocturne comme spécialisation pour la Furtivité, et Cour des Ombres pour Étiquette. David reporte ensuite la capacité de Légende 1 de l'Archétype sur sa feuille de personnage. Au passage, il note les avantages et défauts conseillés, mais décide qu'ils ne sont pas ceux qui l'intéressent pour son personnage, qu'il veut doter d'avantages physiques.

5— Choisir L'Enfance

L'Enfance du personnage définit le milieu dans lequel il a grandi et appris ses premiers talents. Chaque peuple de Loss a accès à deux types d'Enfance : le joueur peut donc choisir entre l'un des deux pour son personnage.

- Les Dragensmanns** : Steppes & Forêts
- Les Hégémoniens & Anqimènès** : Villes & Villages
- Les Svatnaz** : Villages & Forêts
- Les Gennemons** : Villages & Plaines
- Les Hemlaris & la Cité de Rubis** : Villes & Montagnes
- Les Forestiers de l'Elmerase** : Forêts & Montagnes
- Les Etéocliens** : Villes & Villages
- Les Ar'hanthia des Cités-Unies & d'Allenys** : Villes & Plaines
- Les Teranchens & l'Imareth** : Villages & Mers
- Les Jemmaïs** : Montagnes & Déserts
- Les Athémaïs & Armanth** : Villes & Mers
- Les Erebs** : Montagnes & Jungles
- Les San'eshe** : Jungles & Plaines
- Les Nomades des Franges** : Plaines & Déserts
- Les Terriens perdus** : Villes & Villages

Le joueur choisit donc pour son personnage une des deux enfances possibles en fonction du peuple choisi. Il reporte sur sa feuille de personnages les talents et avantages obtenus et décrits ci-dessous :

Désert

Talents : Survie 1, Orientation 1

Spécialisation : Survie (désert)

Forêts

Talents : Survie 1, Pister 1.

Spécialisation : Survie (forêt)

Jungles

Talents : Survie 1, Escalade 1

Spécialisation : Survie (jungles)

Mers

Talents : Navigation 1, Orientation 1

Spécialisation : Orientation (mers)

Montagnes

Talents : Survie 1, Escalade 1

Spécialisation : Survie (montagnes)

Plaines

Talents : Équitation 1, Orientation 1

Spécialisation : Survie (plaines)

Steppes

Talents : Survie 1, Orientation 1

Spécialisation : Survie (steppes)

Villages

Talents : Travail rural 1, Folklore 1

Spécialisation : Travail rural (élevage, culture ou bois)

Villes

Talents : Bureaucratie 1, Étiquette 1

Spécialisation : Étiquette (ville choisie)

Les Terriens perdus sont un cas particulier dans le cas du choix de leur ville. Ils ne disposent donc pas de la spécialisation d'Étiquette, mais gagnent deux points de Talents libres à la place.

Exemple : David décide que Diego est né à Armanth. Il note donc sur sa feuille de personnage : Bureaucratie 1 et Étiquette 1. Comme il a déjà 2 en Étiquette, le voici avec un score à 3. Il y rajoute une seconde spécialisation : Armanth. Il pourra donc employer l'une ou l'autre de ses deux Spécialisations d'Étiquette selon les besoins.

6— Choisir la Formation

Le joueur choisit enfin une des formations ci-dessous, qui représente son parcours d'adolescence et ce qu'il a appris avec son éventuel métier. La Formation peut très bien n'avoir aucun rapport avec l'archétype du personnage du joueur, ou la compléter. Le joueur est totalement libre de ce choix. Une fois celui-ci fait, il reporte donc les talents ainsi gagnés sur sa feuille de personnage :

Artiste ou Artisan

Talents : Un Talent d'Art ou Artisanat à 3. Étiquette 2

Diplomate ou Marchand

Talents : Un Talent d'Interaction à 3. Psychologie 2

Érudit

Talents : Un Talent de Sciences ou Connaissances à 3. Discours 2

Explorateur

Talents : Un Talent de Perception à 3. Survie 2

Fantassin

Talents : Un Talent de Combat à 3. Athlétisme 2

Malfrat

Talents : Un Talent d'Adresse à 3. Crochetage 2

Pilote ou Cavalier

Talents : Un Talent de Pilotage à 3. Orientation 2

Savant ou Ingénieur

Talents : Un Talent de Sciences à 3. Linguistique 2

Soigneur

Talents : Médecine ou Herboristerie à 3. Psychologie 2

Exemple : David choisit pour Diego la formation de malfrat, ayant dans l'idée que son avatar est un voleur depuis l'enfance et qu'il n'a connu que cela. Il choisit comme talent d'adresse Athlétisme, qui regroupe toutes les activités sportives y compris l'acrobatie, qu'il note avec un score de 3. Et gagne 2 points en Crochetage, montant son score à 5.

7— Choisir ses Talents

Les Affinités de Vertus

Avant de choisir ses talents, le joueur va décider de ses quatre affinités. Les talents sont répartis dans les quatre Vertus (Honneur, Courage, Sagesse, Foi) et le joueur va pouvoir décider d'un bonus à tous ses jets de dés dans les talents de ses Vertus :

Le joueur dispose des bonus suivants : +2/+1/+0/+0. Il décide pour quelle Vertu s'appliquent son +2, puis son +1, les deux autres n'ayant aucun bonus. **Ces bonus ne sont pas des points de talent, ils se rajoutent au jet de dé final.** Ainsi les règles concernant les talents cités ci-dessous s'appliquent.

Exemple : David choisit pour Diego de répartir ses affinités comme suit : +2 Courage, +1 Honneur, confirmant son intention de faire de son personnage un héros assez physique.

Dépenser ses points de Talent

Le joueur dispose maintenant de 20 points de Talent qu'il peut répartir à sa convenance entre les différents Talents des personnages de Loss. Il y a cependant quelques règles à suivre :

Aucun Talent à la création du personnage ne peut dépasser 7 : ça ne devrait d'ailleurs pas arriver en suivant les étapes de la création du personnage, mais si jamais c'était le cas, les points surnuméraires sont alors à répartir dans d'autres Talents.

Le joueur ne peut choisir aucun Talent de la Vertu de la Foi, s'il n'a pas au moins 1 dans cette Vertu (et donc l'Avantage Vertu de l'Air).

Le joueur ne peut dépenser aucun point de Talent dans le Chant de Loss ou le Chamanisme s'il n'a pas les avantages : «Chant de Loss» ou «Chamanisme»

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 l'utiliser.

Il est impossible de faire 15 sans jeter le dé si on n'a pas un point de Talent dans un Talent. (Voir système de jeu).

Exemple : David doit répartir ses 20 points de Talent, et décide pour commencer d'augmenter quelques-uns des scores de Talents qu'il a déjà grâce aux étapes précédentes. Voici ce qu'il choisit : Athlétisme 7, Crochetage 5, Bureaucratie 1, Étiquette 3, Furtivité 6, Manipulation 5, Évasion 5 pour 10 points. Puis, avec les 10 points qu'il lui reste, il décide d'acheter les Talents suivants à leur score indiqué : Armes à impulsion 3, armes de mêlée 4, esquive 3.

<i>TERRE</i>	<i>FEU</i>	<i>EAU</i>	<i>AIR</i>
(Social)	(Physique)	(Mental)	(Spirituel)
<i>Interaction</i>	<i>Combat</i>	<i>Sciences</i>	<i>Savoirs interdits</i>
Baratin (Po)	Archerie (Is)	Chimie* (Es)	Conn. du Chant de Loss* (Es)
Commandement (Po)	Armes à impulsions (Is)	Électricité* (Es)	Cultes proscrits* (Es)
Diplomatie (Em)	Armes de jet (Is)	Géologie* (Es)	Savoirs Anciens* (Es)
Discours (Po)	Armes lourdes* (Is)	Ingénierie* (Es)	
Etiquette (Es)	Armes de mêlée (Pu)	Médecine (Es)	
Intimidation (Pu)	Corps-à-corps (Pu)	Physique* (Es)	
Marchandage (Po)	Esquive (Ag)	Zoologie* (Es)	
Séduction (Em)	Tactique (Es)		
<i>Arts</i>	<i>Adresse</i>	<i>Connaissances</i>	<i>Études</i>
Arts du cirque (Ag)	Athlétisme (Pu)	Bureaucratie* (Po)	Archéologie* (Es)
Arts des formes (Is)	Escalade (Ag)	Folklore (Es)	Artefacts* (Es)
Arts graphiques (Is)	Évasion* (Ag)	Géographie* (Es)	Physique du Loss* (Es)
Arts littéraires* (Es)	Furtivité (Is)	Histoire* (Es)	
Arts de scène (Em)	Manipulation (Ag)	Linguistique* (Es)	
		Soins des animaux (Em)	
		Survie (Es)	
<i>Artisanats</i>	<i>Pilotage</i>	<i>Perceptions</i>	<i>Spiritualité</i>
Arts domestiques* (Es)	Attelages* (Ag)	Crochetage* (Ag)	Divinisation* (Is)
Haut-Art* (Po)	Equitation (Em)	Fouille (Is)	Méditation* (Is)
Herboristerie* (Es)	Navigation* (Es)	Lecture sur les lèvres* (Is)	Rituels* (Po)
	Vol* (Ag)		

Manufacture* (Ag)		Orientation (Is)	
Travail des métaux* (Ag)		Pister (Is)	
Travail du bois* (Ag)		Psychologie (Em)	
Travail rural* (Es)		Vigilance (Is)	

8— Choisir ses Avantages et Défauts

Le joueur peut maintenant choisir des *Avantages* et *Défauts* pour son personnage.

Les *Avantages* offrent au personnage des bonus, des caractères singuliers, des avantages directs dans des domaines très nombreux, comme la position sociale, l'équipement, le physique, le mental, le Chant de Loss et ainsi de suite. Chaque *Avantage* a un coût en Points de Création (PC).

Les *Défauts* sont des handicaps, des ennuis sociaux, matériels, physiques ou mentaux, des faiblesses que le joueur peut donner à son personnage. Chaque *Défaut* fait gagner des Points de Création. Ceux-ci permettent d'acheter des *Avantages*, ou à l'étape suivante, d'acheter de nouveaux points de Traits, et de Talents.

Voici les règles à respecter pour choisir ses Avantages et Défauts :

Le meneur de jeu a droit de regard sur le choix des Avantages et Défauts que le joueur souhaite pour son personnage. Ce dernier est donc encouragé à les choisir en accord avec le meneur de jeu.

Le joueur ne peut totaliser plus de 25 points de création (PC) dépensés en Avantages, ni 25 points de création gagnés en Défauts. Il faut donc faire l'équilibre entre les deux en respectant cette règle. Quoiqu'il arrive, et nous y reviendrons à l'étape 9, un personnage ne peut avoir plus de 20 PC dépensés en Avantages ; il ne peut pas non plus avoir plus de 20 PC en Défauts.

Les PC gagnés restants ne peuvent être supérieurs à 10.

La liste des Avantages et Défauts se trouve dans le chapitre suivant celui de la création des personnages : «*Avantages et Défauts*».

Exemple : Diego l'Ombre d'Armanth est pour le joueur qui va l'incarner, David, un homme doué aux activités physiques et au déplacement de nuit, qui a réussi quelques bons coups qui lui ont permis de s'équiper et connaître quelques contacts. Il a choisi comme avantages Œil de Jemmaï (5 PC), Ambidextre (5 PC), Rareté (pour s'acheter un pistolet : 4 PC) et Contacts (dans la pègre, efficacité 3, influence 3 : 6 PC). Il a donc dépensé 20 points d'Avantages. Il doit les compenser en autant de points de défauts, mais il sait déjà quoi choisir. Ils seront, tous ou presque, en rapport avec sa Motivation qui a inspiré ses idées et le métier un peu discutable de son personnage : Stigmate (lobe de l'oreille tranchée :) : +5), Yeux verts (+5), Recherché (garde civile d'un maître-marchand, efficacité 4, influence 4 : +8), Promesse (ne jamais laisser faire une injustice commise par ses actes : +2). Avec 20 points de Défauts, David évite toute dette de PC pour Diego, mais ne gagne pas de PC de réserve qui auraient pu s'ajouter à ceux de l'étape 9.

9— Dépenser ses PC bonus

Enfin, le joueur dispose maintenant de 20 PC, avec lesquels il va pouvoir achever de personnaliser et optimiser son personnage à sa convenance. À ces 20 PC s'ajoutent les PC (au maximum de 10) que le joueur aura éventuellement gagnés grâce au choix de ses Défauts à l'Étape 8.

Voici comment le joueur peut dépenser ses PC bonus :

Acheter un point de Trait : **5 PC pour 1**. On ne peut augmenter un Trait que de deux points, et le maximum est bien sûr 10.

Acheter un point de Talent : **2 PC pour 1**. On ne peut avoir plus de 7 dans un Talent à la création du personnage.

Acheter ou Augmenter le niveau d'un Avantage : **1 PC pour 1 niveau d'Avantage**. Un personnage ne peut avoir plus de 25 PC dépensés en Avantages.

Acheter un Lien avec d'autres personnages des joueurs : **1 PC pour 1 niveau de Lien, maximum 4**. Les liens sont expliqués au chapitre *Expérience & Evolution*, mais pour résumer, les Liens entre personnages mesurent la relation entre ceux-ci, et leur degré. Un Lien à 1 est une simple relation amicale ou une bonne connaissance, un Lien à 3 une bonne amitié ou une relation ancienne, un Lien à quatre est une forte amitié, ou une relation de longue durée d'alliance ou de respect. Les Liens sont limités au degré 5. Les Liens entre personnages permettent aux joueurs de décider d'un passé commun et de liens relationnels existant avant le début de leurs aventures. Les Liens fournissent des bénéfices et avantages qui permettent d'aider la personne avec qui on a un Lien. Les deux premiers sont un bonus de travail en équipe, et la possibilité de dépenser des Inspirations pour sauver une personne liée. Un Lien n'est pas forcément réciproque, et ils devraient être choisis en accord avec le meneur de jeu et les joueurs.

Points bonus et échelle de puissance des personnages :

L'échelle de puissance des personnages des Chants de Loss est celle de héros de séries télévisées d'action tout à fait classique. Ces personnages que l'on découvre dans les premiers épisodes et que l'on voit évoluer en regardant la série, au fil des saisons.

Mais le meneur de jeu peut vouloir décider que les personnages qu'il veut faire incarner par ses joueurs devraient commencer leurs aventures plus puissants —ou plus faibles. Voici donc l'échelle de personnage, selon le type d'aventures et de niveau de puissance souhaité. Elle affecte le nombre de points bonus que le joueur va pouvoir dépenser pour achever la création de son personnage, mais aussi le nombre maximum de points d'avantages et défauts dont le joueur pourra disposer :

Héros quotidiens (*personnages de soap opéra et feuilletons familiaux*) : 0 PC, 10 Avantages & Défauts.

Héros de feuilleton (*X files, Dr House, Babylon 5, Maigret, les 4400*) : 10 PC, 20 Avantages & Défauts

Héros d'action (*Los Angeles Heat, Heroes, GITS Stand Alone, Stargate, US Marshal, Last Samurai, Scarface, le 51eme État, Le Pacte des Loups*) : 20 PC, 25 Avantages & Défauts. C'est l'échelle par défaut des personnages dans les Chants de Loss.

Héros de blockuster (*Mission Impossible II ou III, Die Hard, Indépendance Day, Cyrano de Bergerac, Geronimo*) : 30 PC, 30 Avantages & Défauts

Superhéros (*X-Mens, Avengers, 300, Hercules*) : 50 PC, 35 Avantages & Défauts

Rappel : c'est le meneur de jeu qui choisit l'échelle de puissance des personnages créés au sein de ses aventures. Et bien sûr, il est totalement en droit de refuser ou non d'intégrer dans une équipe un personnage dont l'échelle de puissance diffère de celle qu'il a décidé d'employer pour ses aventures.

Encart : et si je n'ai pas assez de PC pour mon personnage ?

Il existe un moyen à la totale discrétion du meneur de jeu de pouvoir glaner quelques PC supplémentaires pour créer un personnage. Il s'agit du crédit d'expérience. En clair, imaginons qu'il manque à un joueur 5 PC, il peut demander au meneur de jeu, libre à ce dernier d'accepter, s'il peut les prendre en crédit sur les XP que son personnage gagnera au cours de ses aventures. La dette ainsi contractée est remboursée par les XP gagnés par le personnage. Tant que la dette n'est pas remboursée, le joueur n'a aucun XP à dépenser à sa convenance, ils sont consacrés à remboursement.

On peut aussi imaginer d'autres méthodes par exemple celle du Défaut ou de la dette inconnue : le joueur prend un crédit de XP, et le meneur de jeu convertit ce dernier en Défauts, ennuis et autres malices tombant sur le personnage, mais dont le joueur ignore tout.

Dans tous les cas, si vous voulez employer cette méthode, il est fortement déconseillé d'accorder plus de 10 PC de crédit à un personnage sous peine d'un déséquilibre évident.

Exemple : Le meneur de jeu de David a décidé que l'échelle des personnages restait celle de base des Chants de Loss. David avec ces points de bonus achève de donner à Diego les caractéristiques qu'il souhaitait. Il commence par dépenser 5 PC pour que Diego passe de 8 à 9 en Agilité. Il achète ensuite l'avantage Richesse pour 2 points pour pouvoir profiter un peu de quelques équipements spéciaux. Enfin, il dépense 4 PC pour 2 points de Talent en Armes de mêlée pour arriver à : 6 et 4 autres PC pour un +2 en Esquive pour l'amener à 5.

10— Finaliser le personnage

Les Niveaux de Santé :

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

Courage +Puissance, et consulter la table suivante :

	Léger	Sérieux (-2)	Grave (-5)	Fatal (-10)
2-5	5	4	4	3
6-9	5	5	5	4
10-13	6	5	5	5
14-17	6	6	6	5

18-21	7	7	6	6
21-24	7	7	7	7
25	8	8	7	7

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

Quand le personnage prend des coups, il commence par perdre des niveaux de blessures légères, et quand ils ont tous été consommés, des blessures sérieuses, ainsi de suite. Nous sommes dans un cadre héroïque, et Loss considère qu'aucune blessure n'est vraiment grave et n'apporte de complications tant que le personnage-joueur ne subit pas de Blessures Fatales. Dès qu'il en subit, il ne pourra pas s'en remettre tout seul, il faudra l'intervention d'un soigneur ou un médecin.

Nous vous invitons à consulter le chapitre La Santé sur les règles et détails concernant les blessures, les blessures fatales, les complications et les soins des blessures.

Les Niveaux de Détresse :

Les niveaux de Détresse se calculent en faisant : $(Esprit + Sagesse) \times 2$.

Le total représente alors la réserve de Détresse du personnage. Elle n'a ni seuils, ni malus, comme l'auraient les niveaux de santé. Tout ici est affaire d'interprétation, seulement. Simplement, quand un individu craque, il a tiré sur toutes ses réserves, et quand elles sont épuisées, il s'effondre d'un coup. C'est ce que représente la réserve de Détresse : combien d'horreurs et d'épreuves traumatisantes le personnage peut-il endurer avant d'être à bout ?

Une fois la Détresse épuisée, elle ne se reconstituera qu'après un long moment de repos, dans un cadre calme et paisible, entouré de patience et d'attention, ou tout du moins, d'autant de tranquillité et de choses revigorantes que possible. Le personnage est pendant ce temps épuisé, incapable d'agir, de se démener, ou de prendre des initiatives. Il est déprimé, et à bout de nerfs : il ne peut plus user de ses Inspirations.

Nous vous invitons à consulter le chapitre La Santé pour les règles et détails concernant les Niveaux de Détresse, les règles sur les Tests de Peur et de Terreur et le soin et la récupération des Niveaux de Détresse.

Les modificateurs du personnage :

Initiative : la vitesse du personnage en combat, et s'emploie pour déterminer dans un tour de combat qui agit le premier, et de combien d'Actions un personnage va disposer. Calcul : $(Agilité + Instinct) / 2$.

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

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

Ces deux modificateurs sont abordés dans leur mécanique au Chapitre Combat.

Les Inspirations :

Les Inspirations sont le dernier recours des personnages, des bonus leur permettant d'accomplir des exploits à des moments critiques, inspirés par leurs Vertus. Un point d'Inspiration dépensé correspond à un bonus de +5 à un test, comme une Augmentation Gratuite. On ne peut en dépenser plus de trois à la fois, mais il est rare d'en disposer autant.

L'emploi des Inspirations est contextuelle, elle se réfère à la nature de l'Action entreprise et pourquoi. On peut dépenser de l'Inspiration d'Honneur pour un talent de Combat, ou de l'Inspiration de Sagesse pour un talent d'Interaction. Ce qui importe est : pourquoi en use-t-on ? Car l'emploi des Inspirations est une arme à double tranchant : faire une action insensée avec une Inspiration de Sagesse ou un acte lâche avec une Inspiration de Courage va à l'encontre de ces Vertus et aura des conséquences pour le personnage. Il peut perdre des points de Vertu, ou subir des contrecoups en Niveau de Détresse. Mais en agissant dans le sens de ses Vertus et en employant ses Inspirations, il peut aussi gagner des points de Vertus.

La gestion des Inspirations et de leurs effets est abordée en détail dans le chapitre : les Vertus.

Les Inspirations sont enfin le dernier joker d'un personnage dans deux cas : en sacrifiant (non en dépensant simplement) une Inspiration, un joueur peut décider que son personnage échappe à la mort certaine qui l'attend. Cela ne l'immunise pas par contre des séquelles et conséquences non mortelles, mais cela lui évite de mourir. Et l'autre cas est le Changement d'Échelle, qui permet pour une et une seule Action d'agir à l'Échelle des Machines et non des Hommes (voir système de jeu).

Pour calculer ses Inspirations, on suit la table suivante :

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

Exemple : voici ci-dessous la feuille de personnage de Diego Esphatès après que David ait achevé toute la création de son personnage. Il manque encore à choisir son équipement, ses possessions, noter les caractéristiques de ses armes et armures, et bien sûr décider de son histoire plus en détail afin de voir avec le meneur de jeu comment Diego va commencer ses aventures.

Mais le personnage de David est fin prêt, Diego l'Ombre d'Armanth entre en scène !



LES Chants de Loss NOM DU PERSONNAGE **Diego Esphatès**
 ARCHETYPE **Ombre**
 ORIGINE **Athémiais (Armanth)**

MODIFICATEURS Initiative (Ag+I)/2 **14** Dégâts (Vit+Abi) **+2**
 EXPERIENCE ET DESTIN Effet de personnage **Série d'action**
 Expérience totale Récompense Légende **1**

NIVEAUX DE SANTE Voir table des Niveaux de Santé

Léger (-2)	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sérieux (-5)	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grave (-5)	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fatal (-10)	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NIVEAUX DE DUTRESSE **22**
(Sagesse+Esprit)X2
 10 à 6 : Abattu : -2 Interaction
 5 à 1 : Démoralisé : -2 Arts, Artisans, Perceptions
 0 et - : En détresse : -2 à tous les Tests de talents.

EMPATHIE Test de Test+Vertu TALENTS Test de Talent+Traits+Talent MAI Talent (7) de création Talent rare Talent obligatoire pour faire un Test

L'HONNEUR LA VOIE **1** **LE COURAGE** LE COEUR **2** **LA SAGESSE** L'ESPRIT

Interaction	Spécialisation	Niveau	Combat	Spécialisation	Niveau	Sciences	Spécialisation	Niveau
Baratin (Po)		<input type="checkbox"/>	Archerie (Is)		<input type="checkbox"/>	Chimie* (Es)		<input type="checkbox"/>
Commandement (Po)		<input type="checkbox"/>	Armes à impulsions (Is)		3	Electricité* (Es)		<input type="checkbox"/>
Diplomatie (Em)		<input type="checkbox"/>	Armes de jet (Is)		<input type="checkbox"/>	Géologie* (Es)		<input type="checkbox"/>
Discours (Po)		<input type="checkbox"/>	Armes lourdes* (Es)		<input type="checkbox"/>	Ingénierie* (Es)		<input type="checkbox"/>
Etiquette (Es)	Armanth	3	Armes de mêlée (Pu)		6	Médecine (Es)		<input type="checkbox"/>
Intimidation (Pu)		<input type="checkbox"/>	Corps-à-corps (Pu)		5	Physique (Es)		<input type="checkbox"/>
Marchandage (Po)		<input type="checkbox"/>	Esquive (Ag)		<input type="checkbox"/>	Zoologie (Es)		<input type="checkbox"/>
Séduction (Em)		<input type="checkbox"/>	Tactique (Es)		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Arts			Adresse			Connaissances		
Arts du cirque (Ag)	Spécialisation	Niveau	Athlétisme (Pu)	Spécialisation	Niveau	Bureaucratie* (Po)	Spécialisation	Niveau
Arts des formes (Is)		<input type="checkbox"/>	Escalade (Ag)		7	Folklore (Es)		<input type="checkbox"/>
Arts graphiques (Is)		<input type="checkbox"/>	Evasion* (Ag)		5	Géographie (Es)		<input type="checkbox"/>
Arts littéraires* (Es)		<input type="checkbox"/>	Furtivité (Is)		6	Histoire (Es)		<input type="checkbox"/>
Arts de scène (Em)		<input type="checkbox"/>	Manipulation (Ag)		5	Linguistique* (Es)		<input type="checkbox"/>
Artisans			Pilotage			Perceptions		
	Spécialisation	Niveau	Attelages* (Ag)	Spécialisation	Niveau	Crochetage* (Ag)	Spécialisation	Niveau
		<input type="checkbox"/>	Equitation (Em)		<input type="checkbox"/>	Fouille (Is)		5
		<input type="checkbox"/>	Navigation* (Es)		<input type="checkbox"/>	Lecture sur lèvres* (Is)		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	Vol* (Ag)		<input type="checkbox"/>	Orientation (Is)		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	Pister (Is)		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	Psychologie (Em)		<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	Vigilance (Is)		<input type="checkbox"/>

NOTES TALENTS ET SPECIALISATIONS

Etiquette: Coue des Ombres

LES INSPIRATIONS

Honneur **1** | | | | |

Courage **2** | | | | |

Sagesse **2** | | | | |

Foi **0** | | | | |