

Avantages et Défauts

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

Parmi tous ces avantages et défauts, citons entre autres la *Richesse* du personnage, ses *Contacts* et *Alliés* ou encore ses possessions et autre matériel constituant des *Raretés*. Ceux-ci sont très communs à tous les personnages de Loss.

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

Encart :

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

Évolution des Avantages et Défauts au cours du jeu

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

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

Description des Avantages et Défauts

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

Échelle générale des niveaux d'efficacité & influence :

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

	Efficacité (ou Loyauté)	Influence
1	Peu de moyens	Connaît certaines personnes, mais n'a pas beaucoup d'influence.

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

ÉCHELLE GENERALE DES NIVEAUX D'AVANTAGES ET DEFAUTS :

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

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

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

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

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

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

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

Encart : La monnaie qui circule le plus dans Loss est l'argent et pas l'or. Un andri d'or vaut 10 andris d'argent. Il est plus courant pour les grosses sommes d'avoir des barres de commerce en argent (qui valent 20 andris d'argent et pèsent 100 gr), que des pièces d'or.

La Légende et les Avantages & Défauts sociaux

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

Plus on a de Légende, plus on est connu, mais plus les ennuis peuvent pleuvoir en même temps que les bénéfices.

Avantages

1. Avantages physiques

*TRAIT EXCEPTIONNEL (5)**

Permet de relever la limite d'un de ses Traits à 12 pour 5 PC dépensés. Cela n'augmente pas votre Trait, il vous faut payer les PC supplémentaires pour augmenter votre Trait. Cela veut dire par exemple que si vous avez pris le Trait "Puissance" vous pouvez payer les PC pour augmenter votre Puissance jusqu'à 12 à la création. Vous ne pouvez prendre cet avantage que pour un seul Trait.

*GRAND (5)**

(Nécessite au moins 7 en Puissance) le personnage est de très haute stature physique. Il mesure une bonne tête de plus que la moyenne de son peuple ; sa carrure peut être éventuellement à l'avenant et, par conséquent, il est très impressionnant. Il gagne une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à intimider, impressionner ou effrayer une personne ou un groupe.

INCREVABLE (10)

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

REFLEXES FABULEUX (5 OU 10)

(Nécessite au moins 5 en Agilité) Le personnage est terriblement rapide et a des réflexes fulgurants en combat. Il agit souvent avant ses adversaires. Pour 5 PC le personnage gagne +2 à l'Initiative, et +3 pour 10 PC

RESISTANT AUX POISONS (5)

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

AMBIDEXTRE (5)

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

*NYCTALOPE (5)**

Le personnage voit très bien dans une très faible lumière. De nuit, sous la lumière d'Ortentia ou même sous un ciel couvert, le personnage voit sans effort (et sans malus), bien qu'il distingue mal les petits détails et ne voit plus vraiment les couleurs. Cependant dans le noir complet (pièce isolée, nuit de brouillard, caverne, etc.), le personnage, comme tout le monde, ne voit rien.

*ŒIL DE JEMMAÏ (10)**

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

GUERISON RAPIDE (5)

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

*BEAU (NIVEAU)**

Les gens aiment être beaux, cet Avantage permet d'être remarquablement beau et attrayant, au point de gagner des avantages dans ce domaine. Chaque niveau de beauté (Remarquable, Supérieure et Extrême) apporte respectivement un bonus de +1, +3 et +5 (donc un personnage avec une apparence remarquable gagnera un bonus de + 1 en Séduction).

Voici l'échelle de ce qui se passe en fonction du nombre de points dépensés :

- Apparence remarquable : (1 à 3) le personnage est séduisant et agréable à regarder, on le remarque aisément, et il a un clair succès pour séduire.
- Apparence supérieure (4-7) Le personnage est un canon de beauté, et est assuré qu'on ne l'oublie jamais quand on l'a aperçu. Il séduit très aisément.
- Apparence extrême : (8-10) Le personnage est d'une beauté d'exception à en étourdir et troubler instantanément les quidams de sexe opposé (ou du même sexe éventuellement) qui le croisent. Il ne passe jamais inaperçu, tout le monde le remarque forcément.

2. Avantages sociaux

AIGLE DE BATAILLE (5)

(Nécessite au moins 7 en Pouvoir) Le personnage est un meneur d'hommes accompli ; sa voix résonne de très loin, et il sait naturellement se faire entendre et obéir. Le personnage gagne une Augmentation gratuite à tout test de Commandement, et ne subit jamais de malus à ses tests de commandement dû aux conditions d'un champ de bataille (comme le bruit, la panique, etc.).

VOIX D'OR (5)*

(Nécessite au moins 5 en Empathie) Le personnage a une voix remarquable et plaisante, riche et mélodieuse. C'est un chanteur, orateur et poète fort doué. Il sait chanter, improviser, et déclamer des proses avec un grand talent, et s'en servir pour séduire et distraire — et aussi gagner sa vie dans les cités. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite dans tous les tests de Discours, Séduction, et Arts de Scène basés sur la voix.

INNOCENT (5)*

(Nécessite au moins 4 en Honneur) Le personnage est le genre d'individu qu'on aurait tendance à croire sur parole et prendre facilement en pitié ou compassion. Il semble toujours amical, aimable et sans danger, et il lui est donc facile de gagner la confiance de nouveaux interlocuteurs. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite dans tout Test Social lors d'une première rencontre ou confrontation avec des inconnus. Une fois la première rencontre passée, cet avantage ne s'applique plus, mais le personnage reste cependant toujours nimbé de son aura d'innocence qui suscite la sympathie. Cette aura peut d'ailleurs être parfaitement légitime ou seulement une fausse impression. Seuls des actes vraiment frappants et répétés peuvent faire disparaître cet Avantage, mais tout abus finira par l'annuler définitivement.

PSYKE (10 OU 15)*

(Nécessite au moins 7 en Empathie) Le personnage est doté de la capacité presque surnaturelle, mais connue et très recherchée sur Loss, qu'ont certains individus de deviner le mensonge et les signaux cachés dans les rapports sociaux entre les individus. Pour peu qu'il puisse observer la gestuelle et/ou le visage de quelqu'un, le personnage dispose d'une Augmentation Gratuite dans tout test de talent visant à deviner qu'une personne ment, cache ses intentions, pense autre chose que ce qu'elle exprime ou se prépare à une action hostile ou agressive en tentant de le dissimuler. Le personnage ne lit pas dans les pensées, même si souvent les Lossyans le croient. Il sait que quelque chose est dissimulé, et quoi, mais pas les intentions ou les pensées. C'est un don soumis aux différences culturelles, comme en général tous les talents sociaux. Pour 15 PC, le personnage bénéficie de deux Augmentations Gratuites pour cette capacité.

INFLUENCE (NIVEAU)

L'Influence est ce qui concerne la capacité du personnage à faire appel à une organisation ou un groupe dans lequel il occupe une position d'influence et en exploiter les moyens et informations. L'influence implique en général que le personnage est membre de cette organisation et mesure donc son rang et son statut social dans celle-ci. Il vaut mieux être cohérent et songer qu'une influence forte sur une grande organisation implique aussi d'être assez riche et des responsabilités envers l'organisation. Le niveau d'influence ne peut dépasser 10, et se divise en deux scores de 1 à 5 : Efficacité et degré d'Influence. L'Efficacité mesure les moyens, talents et loyauté de l'influence du personnage, l'Influence le statut du personnage dans cette influence. Par exemple, être un des leaders de la Cour des Ombres d'Armanth est d'Influence 4 et d'Efficacité 3, voire 4 ; être un petit officier de l'Elegiatori d'Armanth est d'Influence 3 et d'Efficacité 2.

MENTOR (NIVEAU)

Le personnage a toujours des contacts avec le professeur/éducateur/mentor de sa jeunesse, qu'il considère comme ami. Celui-ci ne sera jamais avare de conseils et d'aide indirecte, et pourra continuer à enseigner à son élève. Un Mentor se mesure par son efficacité (de 1 à 5 ce qui permet de connaître le niveau de son ou ses talents), et par son influence (de 1 à 5 qui permet de connaître son importance et son statut social). Le mentor est comme un Ami (voir plus loin), mais il a ses propres responsabilités et devoirs impérieux. Il ne sera pas forcément disponible pour son élève, sauf pour des cours, enseignements et conseils. Un maître d'armes recherché serait un mentor d'Efficacité 4 et d'Influence 3.

FAMILLE (NIVEAU)

Votre famille vous aime, ce qui est le premier point de celui qui prend cet Avantage. Elle a ses intérêts et ses buts propres, ses préoccupations et ses soucis, mais dans la balance entre eux et vous, il se peut bien que la famille vous fasse passer avant. Cependant, la confiance peut être déçue ou perdue et une famille est une chose précieuse. C'est un Avantage privilégié pour les aristocrates ou les membres de culture tribale. Le niveau de Famille se divise entre son Efficacité (et sa loyauté, notée de 1 à 5), et son influence (son rang dans la société et son importance, noté de 1 à 5). Une famille de l'aristocratie moyenne serait d'Efficacité 3 et d'Influence 4.

CONTACTS (NIVEAU)

Le personnage dispose de contacts variés dans une région de son choix. Ces contacts sont des personnes d'influence plus ou moins restreinte, mais ayant des talents spécifiques. Ils peuvent être des camarades, des collègues, des connaissances, mais aussi des intermédiaires ou des professionnels de tous les domaines. Un contact vous aidera, mais demandera toujours en retour un prix ou un service pour son aide. Le Contact est divisé entre Efficacité (noté de 1 à 5, qui représente ses talents et sa loyauté générale), et Influence (qui représente ici le nombre de Contacts et leur étendue géographique). Chaque point d'Influence est égal à un Contact dans un domaine. Il faut, quand on choisit cet Avantage, déterminer autant de domaines d'influence qu'on a mis de point en influence de Contact.

CHANTAGE (NIVEAU)

Le personnage connaît un secret très lourd et dérangeant sur une personne influente. Ce secret lui permet de faire pression pour obtenir des faveurs intéressantes. Attention cependant : trop en

abuser s'avèrera tôt ou tard dangereux pour le personnage. Le niveau de Chantage se divise entre son Efficacité (et sa loyauté, notée de 1 à 5), et son influence (son rang dans la société et son importance, noté de 1 à 5).

AMI (NIVEAU)

L'ami vous aime, ce qui est le premier point de celui qui prend cet Avantage. Un ami a ses intérêts, ses responsabilités et ses priorités propres ; mais dans la balance, il tend à préférer vous aider et vous soutenir loyalement. Il viendra à votre secours et se mettra en danger pour vous sans vraiment hésiter. Cependant, l'ami attend la même chose de vous et espère bien qu'en cas d'ennui, vous viendrez le soutenir et l'aider comme il le ferait. Le niveau d'Ami se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son influence (son rang dans la société et son importance, notée de 1 à 5). Un ami ayant le même niveau de puissance et d'expérience qu'un personnage de joueur serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3.

ALLIES (NIVEAU)

Vous êtes lié en amitié ou bonne relation avec un groupe, bande ou organisation comme une guilde marchande, une confrérie, une Eglise ou congrégation, une institution militaire, une bande de voleurs ou une fraternité secrète. L'Allié vous apprécie et vous est fidèle. Mais il a ses intérêts propres et ses objectifs, autant que ses propres responsabilités et soucis. Il n'hésitera donc pas à vous lâcher pour protéger ses intérêts ou vous faire payer ses frais. Le niveau d'Allié se divise entre son Efficacité (sa loyauté, notée de 1 à 5), et son Influence (la taille de la l'organisation alliée et son influence dans son domaine, noté de 1 à 5). Une confrérie d'artisans de bonne influence dans Mélisaren serait d'Efficacité 3 et d'Influence 4.

*CONNU (5)**

Le personnage a déjà une carrière et un passé reconnu et aventureux. Il gagne donc un niveau de Légende supplémentaire.

3. Avantages mentaux

VOLONTE DE FER (5)

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

CŒUR DE DREKYA (5)

(Nécessite au moins 7 en Courage) Le personnage ne sait pas ce qu'est être épouvanté ou effrayé. Ou plus exactement, cela ne peut jamais affecter sa capacité à agir. Le personnage ignore donc tout Test de Terreur, rien de plus, rien de moins : il peut avoir parfois peur (par exemple pour ses proches), voire même manquer de courage (il n'est pas inébranlable), mais la Terreur ne l'affecte pas.

NERFS D'ACIER (5)

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

GRANDE VERTU (5 OU 10)

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

4. Avantages mystiques

VERTU DE LA FOI (10)

Le personnage fait partie des gens ayant accès à la Vertu de la Foi. Celle-ci commence à 1 et peut être augmentée grâce à l'Avantage Grande Vertu. Il a donc désormais comme Vertu et Inspiration la Foi, en plus de l'Honneur, du Courage et de la Sagesse, et peut accéder aux talents de l'Air où il pourra dépenser des PC (voir création du personnage, étape 7 et 9). Mais il est aussi désormais influencé par cette Vertu, qui marque son caractère et sa personnalité.

CHAMANISME (10)

(Nécessite au moins 1 en Foi) : Le personnage est un Chaman Vrai. Il a un symbiote particulier, obligatoire pour ses talents de chaman, et maîtrise les talents et le pouvoir de ces êtres redoutés et pourchassés par l'Eglise du Concile. Il peut donc désormais dépenser des PC dans les talents du Chamanisme (voir création du personnage, étape 9 et le chapitre *La Vertu de l'Air* pour les conditions d'achat des Talents du Chamanisme).

CHANT DE LOSS (15)*

(Nécessite au moins 1 en Foi) : Le personnage est un Chanteur de Loss, un de ces individus capables d'en maîtriser les talents, et le pouvoir. Il peut donc désormais dépenser des PC dans les talents du Chant de Loss (voir création du personnage, étape 9 et le chapitre *La Vertu de l'Air* pour les conditions d'achat des Talents du Chant de Loss).

SOURIRE D'HERMES (5 OU 10)

Le personnage est connu pour avoir une chance insolente. Le joueur a la possibilité de refaire une fois par séance de jeu et quand il le souhaite un mauvais jet de dé qui ne lui convient pas lors d'un Test. Il peut donc relancer le dé et garder le résultat qui lui conviendra le mieux des deux. Cet

avantage peut être acheté deux fois, auquel cas le joueur peut relancer deux fois par séance de jeu un dé.

BENI DU DESTIN (5)

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

DESTINEE MYSTIQUE (15)

Il n'y a que peu d'ingérence du surnaturel ou du magique dans le monde de Loss. Mais il y en a. Pour tous les Lossyans, les mystères et le mystique existent et ils méritent d'être craints et considérés. Le personnage avec une destinée mystique est né ou a grandi avec des signes, des événements ou un contexte qui ont marqué son entourage. Quel que soit cet événement, il est connu de beaucoup de gens, et il y a des Lossyans pour croire en cette origine mystique. Y compris, même s'il prétend le contraire ou ne l'admet pas, le personnage lui-même. Le personnage est voué à un Destin mystique, que ce soit vrai, ou totalement faux, et qui a une claire tendance à vouloir le garder en vie. Le joueur peut régénérer un point de chacune des Inspirations de son personnage dépensé ; donc trois, ou quatre points d'Inspiration. Il ne peut cependant le faire qu'une fois par Inspiration et par séance de jeu. De plus, il ne sacrifie pas d'Inspiration pour échapper à la mort. À la place, il doit juste en dépenser trois.

5. Avantages de Talents

MEMOIRE EIDETIQUE (10)

(Nécessite au moins 5 en Esprit) Le personnage a tendance à se souvenir de tout ; il a une mémoire prodigieuse et photographique. Le joueur peut faire appel au meneur de jeu pour se remémorer tout vieux souvenir qu'il aurait oublié ou indice qui lui manquerait dans un lieu qu'il a visité ou dans un livre qu'il a lu. Il se souvient très aisément des visages et des gens qu'il croise. Il bénéficie d'une Augmentation Gratuite à tout test de Sciences ou Connaissances quand il s'agit de se rappeler une information culturelle. Le personnage bénéficie aussi d'une Augmentation gratuite quand il fouille dans un lieu qu'il a fréquenté auparavant au moins quelques instants (disons une demi-heure).

TOUCHE-A-TOUT (10)

Le personnage a un peu tout fait et tout vu. Il sait toujours se débrouiller avec ce qu'il a sous la main et faire montre de talents dans tous les domaines, tout du moins un peu. Il gagne ainsi donc un niveau virtuel (donc un point de talent) dans tous les talents sans astérisque, sauf ceux de l'Air. Néanmoins, dès qu'il augmente un talent par des PC ou des XP, ce point virtuel disparaît. Il n'existe que dans les talents où le personnage n'a rien investi.

MULTICULTUREL (5)

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

*DOUE (10)**

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

*FACILITE D'APPRENTISSAGE (10)**

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

6. Avantages matériels

ABRI (NIVEAU)

Le personnage dispose d'un refuge ou une propriété sûre. Un abri n'est pas une résidence secondaire, c'est un refuge équipé et en théorie méconnu des ennemis du personnage. Mais on peut considérer prendre cet Avantage juste pour s'offrir une résidence confortable. Le niveau d'Abri se divise entre l'Efficacité (la sécurité et la discrétion de l'Abri) et l'Influence (les dimensions et le confort de l'Abri). Une villa confortable dans une crique dissimulée et inconnue des côtes de l'Athémaïs serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3.

RARETE (NIVEAU)

Cet Avantage permet l'achat d'un ou plusieurs objets ou possessions de prix, par exemple une monture, un navire, des armes, armures, équipement, voir une merveille mécanique. Une Rareté peut être un héritage, une trouvaille, une dotation culturelle ou sociale du personnage. On ne peut pas dépenser plus de 10 points en Rareté, mais on peut choisir plusieurs raretés différentes avec l'accord du meneur de jeu. Le prix des objets acheté avec Rareté est précisé dans le *Chapitre Équipement*. Une monture entraînée, comme un cheval de qualité, ou un griffon, avec cet Avantage coûterait par exemple 3 points, un chien domestique 1 ou 2 points, un pistolet-impulseur 5 points...

RICHESSSE (NIVEAU)

Le personnage peut avec cet Avantage déterminer sa richesse et ses moyens. Cela lui fournit un pécule financier en plus de la dotation de départ de chaque personnage créé dans le monde de Loss,

et précise sa richesse personnelle. La Richesse n'est pas l'Influence ou la position sociale, mais elle lui est liée. Il est donc une bonne idée de justifier l'origine de la Richesse du personnage si elle est très élevée. Un personnage de grande Influence ou de puissante Famille sera sans doute plus aisé que la moyenne, voire riche. On considère que selon son degré de Richesse un personnage dispose de quelques moyens, possessions et luxes de facto, comme une maison confortable, une ou des montures, des vêtements de luxe, etc., mais aussi des ennuis divers, l'argent les attire. La table *Échelle générale des niveaux d'avantages et défauts* permet de déterminer le rapport entre richesse et échelle de cette richesse pour le personnage. C'est le meneur de jeu qui décide au final de la somme qu'il va allouer au joueur, et sous quelle forme. Un maître-marchand d'Armanth aurait une Richesse comprise entre 8 et 9.

ESCLAVE FIDÈLE (10)

Le personnage possède un ou une esclave. On peut acheter un esclave avec l'Avantage Rareté, ou avec des Andris à la création, mais en prenant cet Avantage, le personnage s'assure d'avoir un esclave fidèle, dévoué et compétent, disposant de talents et capacités intéressantes. C'est donc un PNJ dont la fiche de personnage peut être créée, ou copiée sur le modèle des exemples de Sbires et PNJs du chapitre "*protagonistes*". Posséder un esclave donne quelques avantages, mais engage des responsabilités et quelques devoirs, ce n'est pas forcément si simple, comme nous en parlons sur le chapitre dédié au *Haut-Art*.

Défauts

1. Défauts physiques

AVEUGLE OU SOURD (10)

Le personnage est dénué de l'un de ces deux sens. Cependant, pour des raisons évidentes, le degré de handicap dans les deux cas est tel qu'il serait ardu de justifier que le personnage puisse partir à l'aventure. On considère donc qu'il dispose du moyen de compenser son handicap en temps normal, en général un accroissement de ses autres sens. Mais en cas de nécessité de voir ou entendre, le personnage subit une difficulté de +10 à ses tests d'Action. Ce qui implique par exemple pour un sourd que celui-ci ne peut comprendre les autres sans avoir le Talent lecture sur les lèvres, et que l'aveugle est incapable de tirer sur une cible.

MYOPE (5)

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

CORPULENCE FAIBLE (5)

(Maximum de 5 en Puissance) Le personnage est hors de combat dès qu'il subit une Blessure Critique. Il n'est pas forcément évanoui ou en danger de mort ; simplement, il ne peut encaisser le choc à cause de sa faible corpulence et ne peut plus agir.

ESTROPIE (10)

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

ENFANT (10)*

(Maximum de 4 en Puissance) Le personnage est un enfant ou un jeune adolescent, compris en 9 et 14 ans. Il n'a donc pas fini sa croissance et est loin de pouvoir rivaliser avec des adultes. En cas de confrontation physique, mais aussi sociale face à un adulte, le personnage subit une difficulté accrue de +5 à tous ses Tests, y compris en Opposition. Le personnage ne peut employer d'armes prévues pour les adultes : il est considéré comme ayant 3 de Puissance eu égard à la maniabilité des armes et armures (voir le chapitre *équipement*). Enfin, le personnage est un enfant : on le traite et on le considère comme tel avec tous les soucis relationnels imaginables. Les Lossyans respectent les enfants qui sont considérés comme sacrés, mais aussi, de manière logique, comme immatures et irresponsables. Une fois arrivé à 15 ans le personnage peut racheter immédiatement ce défaut.

VIEILLARD (10)*

(Maximum de 5 en Agilité et 5 en Puissance) Le personnage est un vieillard qui n'est plus en mesure de rivaliser avec des gens plus jeunes et en forme. Son âge peut varier, mais il est à considérer entre 50 et 70 ans, bien que l'idée de vieillard ait plus de rapport avec la décrépitude physique que l'âge. Dans le monde de Loss, il y a des gens qui ont dépassé largement le siècle en étant encore jeunes et en pleine forme. Le personnage subit une difficulté de +5 à tous ses tests de talents de la Vertu de Courage. Le personnage est aussi considéré socialement comme un vieillard.

LAID (NIVEAU)*

Si être laid peut avoir des avantages, c'est un handicap social évident. L'effet est que pour Chaque niveau de laideur (Peu amène, Laide et Affreuse) ajoute respectivement une difficulté de +1, +3 ou +5 si l'action de Séduction est basée sur l'attraction physique. La table ci-dessous indique les autres conséquences à ce défaut :

- Apparence peu amène : (1 à 3) le personnage est notablement peu attrayant. Il peut avoir une sale cicatrice, ou juste des traits très ingrats. Il peut encore draguer par il ne donne guère envie au premier regard. On peut accorder au personnage un bonus de +1 pour ses tests d'Intimidation avec accord du meneur de jeu
- Apparence laide (4 à 7) Le personnage est, disons-le vraiment moche... Il n'a pas de mal à effrayer quand on voit sa tête, mais ça ne va pas l'aider quand il veut rassurer ou être sympathique. On peut accorder au personnage un bonus de +3 pour ses tests d'Intimidation avec accord du meneur de jeu.

- Apparence affreuse : (8 à 10) Le personnage est moche à faire hurler les enfants et tourner le lait. Il intimide, dérange ou repousse, sauf que c'est tout le temps, qu'il le veuille ou pas. On peut accorder au personnage un bonus de +5 pour ses tests d'Intimidation avec accord du meneur de jeu.

ALLERGIE (NIVEAU)

Le personnage est allergique à une matière ou nourriture assez peu commune, mais qu'il peut malheureusement croiser. Cette matière ou nourriture, s'il entre en contact direct ou l'ingère agit sur lui comme un poison de virulence égale au niveau du Défaut (voit le chapitre "*blessures et soins*") et peut donc le tuer. Le niveau correspond à la puissance et à la gravité de l'allergie, sur le même principe que les poisons et maladies. Il est conseillé de décider de la matière allergique avec le meneur de jeu. À 3, la substance allergène rend le personnage malade une demi — journée. À 7, elle peut risquer de le tuer et le met KO deux jours voir plus ; à 10, l'allergie est mortelle à coup sûr.

2. Défauts sociaux

*TERRIEN (15)**

Les Terriens, si l'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, Botanique, Histoire, Géographie, Folklore, et les archétypes de Chasseur d'Artefact et de Chaman leur sont interdits.

ESCLAVE (10)

Le personnage est un esclave. Il n'a aucun droit dans le monde de Loss, et ne peut rien posséder ni prétendre que quelque chose est à lui. Il n'est pas considéré comme humain selon les Lossyans, mais comme un animal familier et un bien domestique et appartient à un maître. On considère qu'il n'a pas d'Honneur — même s'il en a bel et bien — et sa parole n'a pas grande valeur. Un esclave est destiné à obéir et servir, de toutes les manières possibles. Il n'a en général pas le droit de défendre sa vie devant des personnes Libres sans la permission de son maître ou prendre fait et cause pour quoi que ce soit de sa propre initiative. Et techniquement, s'il venait à être blessé ou tué, même sans raison, par une personne libre, ce n'est pas du tout considéré comme un meurtre, mais la destruction d'un bien personnel, d'un animal de compagnie. À vrai dire, le sort d'un esclave est peu enviable, et dépend entièrement de la bonté et de la générosité de son propriétaire. Un esclave en fuite n'est pas assuré, et de loin, qu'on le laissera reprendre sa liberté si l'on sait ce qu'il est. Il se peut qu'il ne fasse que changer de propriétaire et de destinée.... ou risque bien de mourir d'être un fuyard. Il est donc conseillé pour qui a choisi ce défaut, de décider d'appartenir à l'un des personnages-joueurs de la partie, ou d'être fortement lié à l'un d'eux, afin d'éviter les risques que vit l'esclave fuyard. À noter qu'un second désavantage traite les esclaves (ou ex-esclaves) ayant été conditionnés selon les règles du Haut-Art.

TIMORE (5)

(Maximum de 5 en Courage) Le personnage est timide ou bégaie ou simplement est très fermé et n'ose jamais parler en public. Bref, il n'est pas sûr de lui avec les gens en général ; il est facile à impressionner et intimider socialement et cela se ressent. Devant une figure d'autorité ou son maître, son seigneur, ou même un individu qui hausse le ton ou donne des ordres avec conviction le personnage subit à tous ses talents d'Interaction et pour y résister une Difficulté de +5.

SURCONFIANT (5)

(Nécessite un minimum de 4 en Courage) le personnage est trop sûr de lui, et c'est là le problème : arrogant, ou simplement orgueilleux, il sous-estime toujours le danger ou l'adversaire. Il est donc toujours tenté de prendre le risque de la confrontation quand la prudence serait plus sage, sauf si le danger est évident. En cas d'hésitation du personnage face au danger, sauf si ce dernier est de toute évidence inévitablement fatal, le meneur de jeu peut demander au joueur un test de Sagesse+Esprit difficulté 20. Si le personnage échoue, il choisira alors le risque ou la confrontation.

DEBITEUR (5 OU 10)

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

STIGMATE (5)

Le personnage porte une marque très reconnaissable et difficile à garder tout le temps cachée. Cela le désigne comme une personne spéciale ou stigmatisée. Cela peut aller avec les défauts "*Sombre secret*", "*Ennemi*", "*Recherché*" ou "*Tristement célèbre*" et si la marque est vue ou reconnue, cela déclenche les mêmes effets. Le personnage peut donc ainsi gagner un de ces défauts si son stigmaté était révélé. Le personnage est donc facilement reconnaissable pour ce qu'il est dès que l'on voit sa marque et qu'on sait ce que cela veut dire. Cela peut être une marque d'infamie imposée au fer rouge suite à une condamnation judiciaire, le lobe de l'oreille tranché des voleurs, le tatouage à la nuque des valets et barons de la Cour des Ombres, ou celui complexe des Chanteurs de Loss sacré des Dragensmanns. Il se peut que ce soit aussi un symbiote particulier. Le joueur choisit son stigmaté avec accord du meneur de jeu.

ROUX (5)* :

Un stigmaté simple, mais fatal sur Loss. Le personnage est né roux. Ce qui selon les lois de l'Eglise, le désigne du sang des Chanteurs de Loss et le destine à l'asservissement dès sa 13^{ème} année, voire avant, pour les femelles, ou à la mort pour la plupart des mâles. Tant que cela ne se voit pas et que le personnage cache sa couleur de cheveux et de poils et son teint, tout va bien. Sinon le personnage aura les ennuis décrits au défaut Stigmaté.

YEUX VERTS (5)*

Un autre stigmatisme simple. Les Lossyans ont une fascination superstitieuse envers les individus roux aux yeux verts, surtout les femmes. Tous pensent, l'Eglise en tête qu'une telle personne de sexe féminin est forcément Chanteur de Loss. Mais tous désirent peu ou prou posséder une esclave rousse ou aux yeux verts. Avoir les yeux verts est donc un stigmatisme convoité qui attire l'attention, d'autant que c'est très rare. Même si l'on ne se souvient pas du visage du personnage c'est un trait que personne n'oublie quand il le voit.

LINCI (5)

(Réserve aux personnages ayant le Défaut : Esclave) Le personnage porte sur le corps un symbiote qu'on lui a greffé et qu'on appelle Linci. Le Linci placé visiblement (cuisse ou épaule, le plus souvent) dit à tous que le personnage est esclave et dénué des droits que les Lossyans accordent aux humains. Tous les esclaves n'ont pas un Linci, mais les esclaves dressées et de fort prix pratiquement toujours. Le Linci est un symbiote dont l'effet principal est d'avoir une odeur imperceptible à l'homme, mais que les chiens dressés à la traque reconnaissent. Ainsi un esclave avec ce stigmatisme a du mal à s'enfuir. Dissimuler l'odeur n'est pas impossible, mais ce n'est pas si facile. Plus d'information sur le Linci au *Chapitre Les Symbiotes*.

HAUT-ART (10)

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

TERRIBLE SECRET (NIVEAU)

Le personnage cache un secret très lourd et qui peut provoquer des catastrophes ; ce peut être un assassinat, une hérésie, un crime passé impardonnable... En clair, si le secret était dévoilé, le personnage pourrait gagner immédiatement les Défauts "Recherché" et/ou "Ennemi" de score égal à son secret révélé. Ceci sans compter les immédiates implications sociales et les réactions de ses amis y compris les autres joueurs. C'est un Défaut typique aux Chanteurs de Loss, aux Chamans et aux Chasseurs d'artefact.

RECHERCHE (NIVEAU)

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

PROMESSE (NIVEAU)

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

RIVAUX (NIVEAU)

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

ENNEMI (NIVEAU)

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

NEMESIS (NIVEAU)

La Némésis vous hait. Il vous veut. Il ne pense qu'à cela. Il fera tout pour ça, quitte même à tuer qui voudrait oser s'en prendre à vous et ainsi lui voler le plaisir de vous faire le plus grand mal possible. Vous êtes tellement à lui qu'il s'allierait même avec vous pour protéger ce qui lui appartient : vous. Mais oubliez toute pitié : il vous aura, sa vie est dédiée à ce but même si cela peut vouloir dire prendre des voies très détournées et tout le temps nécessaire pour parvenir à ses fins. Le Défaut Némésis a des effets très importants sur les aventures d'un personnage et de son groupe. Ainsi donc, le choix de ce défaut doit être discuté avec le meneur de jeu, voire avec les autres joueurs, pour qu'il soit accepté par tout le monde. Le niveau de Némésis se divise entre son Efficacité (noté de 1 à 5), et son Influence (son rang dans la société et son importance, notée de 1

à 5). Une Némésis ayant le même niveau de puissance et d'expérience qu'un personnage de joueur serait d'Efficacité 4 et d'Influence 3. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score du Défaut (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

ORGANISATION ENNEMIE (NIVEAU)

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

RESPONSABILITE (NIVEAU)

La responsabilité concerne le personnage qui a des devoirs envers une bande, une famille, une organisation, une guilde, ou une aristocratie. Être officier militaire, capitaine de navire ou dirigeant d'une guilde marchande implique des devoirs et des contraintes particulières envers l'organisation concernée. Le niveau de Responsabilité détermine ce qu'elle implique comme le ferait l'Influence. Mais on ne mesure pas l'Efficacité/Influence de l'organisation choisie. Le niveau est seulement employé pour le cas suivant : le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score de Responsabilité (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés au défaut du personnage réapparaîtront au cours de l'aventure.

PERSONNE A CHARGE (NIVEAU)

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

MAUVAISE REPUTATION (10)

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

3. Défauts mentaux

CŒUR TENDRE (5 OU 10)

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

BRUTE (5)

(Maximum de 5 en Sagesse) Le personnage a tendance à privilégier l'usage de la force et de la brutalité avant toute autre solution. Pas que le personnage soit fondamentalement mauvais ou sadique ; mais pour lui choisir la méthode violente et expéditive pour résoudre un conflit lui paraît plus efficace et facile. Ou alors, en effet, le personnage aime juste la violence. En cas d'hésitation du personnage, le meneur de jeu peut demander au joueur un test de Sagesse+Esprit diff 20 qui, s'il échoue, fera choisir la méthode violente au personnage.

MONOMANIAQUE (5)

Le personnage est obsédé par un objectif précis et est persuadé qu'il doit l'accomplir et que rien ne doit le contrecarrer. En règle générale, ses motivations tournent toutes autour de son obsession qui bien sûr est ardue à atteindre. Il est conseillé de choisir cet objectif avec l'accord du meneur de jeu. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+5 (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que l'obsession du personnage réapparaît au cours de l'aventure et qu'il tend à ne plus vouloir s'occuper que de cela.

*AMNESIQUE (5 OU 10)**

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

*PAS DE VERTU (10)**

(Ne peut être choisi pour la Vertu de l'Air) Le personnage est dénué d'une Vertu, elle est mise au score de 0. Ce qui pourrait être un avantage, par exemple l'absence de scrupules de ne pas avoir d'Honneur, ou la folie chaotique et libre de n'avoir aucune Sagesse, n'en est pas un. D'une part

pour des questions de réputation et de renom en général, mais surtout parce que le personnage n'a plus aucune Inspiration de la Vertu à 0. Comme les Vertus évoluent en cours d'aventure, il est possible que cette Vertu ne reste pas à zéro longtemps selon les actes du personnage. Avoir une Vertu à 0 n'a aucun impact sur les Traits liés à cette Vertu.

TRAUMA (NIVEAU)

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

ANTIPATHIQUE (NIVEAU)

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

ADDICTION (NIVEAU)

Le personnage est dépendant à une substance dont il ne peut se passer : alcool, drogue, etc. Si on lui présente le sujet de son addiction de manière trop directe, ou s'il est mal dans sa peau, il ne pourra pas résister. Il tend à parfois en cas de crise de manque tout faire pour trouver sa dose, et le manque et les troubles de son addiction hantent régulièrement le personnage, l'amenant à parfois faire les pires bêtises, voire des crimes. Le meneur de jeu peut à chaque début d'aventure lancer un d10+score de l'addiction (ou demander au joueur concerné de le lancer lui-même). S'il fait 14 et plus, il peut décider que les ennuis liés à la drogue du personnage reviendront le hanter au cours de l'aventure.

PHOBIE (NIVEAU)

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

4. Défauts mystiques

POLTERGEIST (10)

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

MOUISE (5)

Une fois par séance de jeu, le meneur de jeu peut forcer le joueur à relancer un dé réussi, lui imposant de choisir le résultat le plus faible obtenu.

5. Défauts de talent

*DIFFICULTE D'APPRENTISSAGE (10)**

Une catégorie de talents parmi les 10 (Interaction, Combat, Sciences, etc.) et le Chant de Loss ou le Chamanisme (mais seulement si le personnage a l'un de ces Avantages) lui coûte deux fois plus de XP pour en faire évoluer les talents au cours de ses aventures.

*LISTE INTERDITE (10)**

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

6. Défauts matériels

*À POIL (10)**

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