

Les talents

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

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

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

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

LES TALENTS EN RESUME

Les Talents sont réunis en quatre grands groupes, puis douze catégories.

Les groupes correspondent à la Vertu dont dépendent les talents :

L'Honneur : L'Honneur regroupe les traits et talents sociaux. Il réunit les Talents d'Interaction, d'Art et d'Artisanat.

Le Courage : Le Courage regroupe les traits et talents physiques. Il réunit les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.

La Sagesse : La Sagesse regroupe les traits et talents mentaux. Il réunit les Talents de Sciences, de Connaissances et de Perception.

La Foi : La Foi rassemble les talents interdits et cachés. Il réunit les Talents de Savoirs interdits, d'Études et de Spiritualité.

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

Spécialisation : un Talent Spécialisé indique que le personnage est particulièrement entraîné dans un domaine précis de son talent. Avec un type d'outils, ou d'arme, dans un type d'Action spécifique, ou un milieu bien précis, le personnage bénéficie d'une Augmentation Gratuite à ce talent. Une spécialisation de talent coûte 4 PC à la création. Elle doit être choisie à la création du personnage. L'achat d'une Spécialisation en cours d'aventure demande un entraînement en plus de son coût en XP pour en gagner une. **Une Spécialisation fournit un bonus de +2 aux tests d'Action du personnage.**

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

Talents Académiques : comme les Spécialisations, un talent académique (noté d'un * à côté de son nom) demande une formation professionnelle ou universitaire en plus de son coût en XP pour gagner son premier niveau de Talent.

Encart :

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

Les talents d'Honneur

INTERACTION

Baratin (Po)

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

Spécialisations : arnaque, bobard énorme, créer la panique.

Commandement (Po)

Le commandement est l'atout social des chefs, des officiers et des leaders. C'est avec le talent de Tactique celui qui forme les compétences d'un dirigeant militaire. Le commandement est utilisé pour assurer l'efficacité sur le terrain d'une troupe en combat, pour galvaniser la loyauté d'un groupe quand son leader lui donne un ordre, ou encore pour effrayer un subalterne quand on est une figure d'autorité. Le commandement permet entre autres avec des Augmentations réussies

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

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

Diplomatie (Em)

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

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

Discours (Po)

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

Spécialisations : inspirer, diffamer, enseignement, plaidoirie.

Etiquette (Es)

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

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

Intimidation (Pu)

L'Intimidation est l'ensemble des techniques et des réflexes qu'un personnage peut avoir pour effrayer, impressionner et épouvanter autrui. C'est le plus souvent la carrure d'un interlocuteur qui

le rend effrayant et intimidant, mais on peut aussi l'être avec un bon jeu théâtral, ou en ayant de bonnes connaissances des peurs et des angoisses de sa victime. L'intimidation permet de gagner du temps pour mettre fin à une confrontation, forcer autrui à fournir les informations qu'on exige de lui, ou simplement effrayer les gens pour qu'ils s'écartent de votre chemin. C'est le talent des brutes, des tortionnaires, des gardes du corps et des officiers d'arme.

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

Marchandage (Po)

Le marchandage est l'art de discuter les prix et les accords commerciaux. Dans le monde de Loss, aucun prix n'est fixe, tout le monde échange un bien contre un autre et fait du troc, ainsi donc, tout le monde marchandage pour acheter et vendre. Le marchandage sert d'une part à savoir estimer des valeurs, discuter les prix et savoir si l'on tente de vous arnaquer et de vous prendre pour un pigeon. Et bien sûr, un bon score de marchandage permet aussi de savoir comment trouver des denrées rares ou pas très légales, et surtout, d'acquérir ou échanger la plupart des marchandises à un bon prix. C'est bien entendu le talent privilégié des marchands, mais aussi un talent important pour les artisans et les négociateurs.

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

Séduction (Em)

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

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

ARTS

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

Arts du cirque (Ag)

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

Spécialisations : un type d'art ou de technique précis parmi les exemples cités dans la description.

Arts des formes (Is)

C'est le talent de la reproduction et de la création d'une œuvre d'art en trois dimensions. Sa technique de base est la sculpture. Le moulage et le bas-relief en font partie, comme les arts de la poterie et des glaises. C'est aussi un talent utile pour certaines falsifications d'arts et reliefs. C'est le talent des sculpteurs et graveurs sur bois, de créateurs de bas-reliefs et des maîtres-ouvriers de chantiers de temples et de palais, mais aussi celui des mouleurs de bronze.

Spécialisations : un type d'art ou de technique précis parmi les exemples cités dans la description.

Arts graphiques (Is)

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

Spécialisations : un type d'art ou de technique précis parmi les exemples cités dans la description.

Arts littéraires* (Es)

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

Spécialisations : un type d'art ou de technique précis parmi les exemples cités dans la description.

Arts de scène (Em)

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

Spécialisations : un type d'art ou de technique précis parmi les exemples cités dans la description.

ARTISANATS

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

Arts domestiques (Es)

Les arts domestiques regroupent tout ce qui concerne la cuisine, les techniques ménagères, la blanchisserie, mais aussi les arts floraux, la décoration intérieure, la couture, le tricotage, etc. C'est avec ce talent qu'on sait comment préparer de la bière, du vin, comment réussir le thé, ou battre du lait pour obtenir du beurre de qualité. Tout ce qui concerne les arts ménagers et les métiers de bouche sont donc concernés. C'est le talent des cuisiniers, des brasseurs, des encaveurs, des épiciers, mais aussi du personnel de maison et des esclaves domestiques.

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

Haut-Art* (Po)

L'esclavagisme en tant que pratique et méthode est un art considéré sacré dans le monde de Loss, tout du moins selon les normes de l'Église. Ce talent réunit les techniques de conditionnement et de dressage des esclaves, leur estimation en tant que marchandise ou concernant leur potentiel et leur usage, et les connaissances et usages du juteux marché de la vente d'esclaves et de leur trafic et transport. Avec ce talent, tout esclavagiste peut en ayant les moyens et le temps nécessaire, briser, conditionner, et dresser une captive pour en faire en quelques mois une esclave parfaite. Le Haut-Art est très rarement employé sur les hommes ; les Lossyans n'ont pas les mêmes attentes pour les esclaves mâles, ni les mêmes attentions ou le même intérêt. Le Haut-Art est parfois employé comme méthode alternative pour obtenir d'un sujet des informations sans en passer par les techniques de la torture, plus rapides, mais autrement plus violentes et risquées. On dit que seul un maître du Haut-Art est capable de briser le travail d'un autre maître de ce talent.

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

Herboristerie* (Es)

L'herboristerie est à la base l'art de connaître, de ramasser, préparer, et commercialiser les herbes médicinales, le type de remède le plus simple et le plus accessible aux bourses lossyannes. Mais ce talent regroupe aussi les compétences d'apothicaire, qui sont des mélanges et dosages savants d'herbes, extraits minéraux et animaux composant la pharmacopée classique. Et c'est aussi le talent nécessaire aux préparations de poisons et drogues, ces dernières très variées étant très usitées sur Loss. Il faut être un médecin pour reconnaître une affection à partir de symptômes, et encore plus pour être chirurgien ou avoir des connaissances avancées en médecine interne. L'herboriste, lui, a quelques connaissances sur les traitements adaptés et sait trouver les composants des remèdes et les préparer. C'est le talent des herbiers, des préparateurs d'épices, des guérisseurs et des pharmaciens.

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

Manufacture* (Ag)

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

donc un talent qui demande à décider pour le personnage dans quel domaine il est compétent avant tout.

Spécialisations : trop nombreuses pour les citer.

Travail des métaux* (Ag)

Ce talent regroupe tous les métiers de la forge, de la fonte des métaux, de leur extraction et de leur raffinage. Dans le monde de Loss, c'est une des professions les plus recherchées, et parmi celles qui profitent le plus des plus grandes avancées industrielles. Ces artisans fabriquent les armes, les armures, les ustensiles industriels et agricoles, les pièces des machines et les équipements technologiques, mais aussi les bijoux et pièces d'orfèvrerie. C'est le talent des forgerons, des orfèvres, des fondeurs et des ingénieurs des métaux.

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

Travail du bois* (Ag)

Le travail du bois concerne tous les arts de l'ébénisterie, de la marqueterie et de la confection d'ustensiles, outils et pièces de bois. Il s'agit du talent des fabricants d'arcs et arbalètes (en conjonction avec les talents de travail des métaux), des créateurs de mobiliers, et de tonneaux. C'est bien entendu un talent de grande importance pour l'usinage et la création des pièces les plus complexes de la marine. Mais avec le travail du bois, on peut aussi faire les pièces de nombre d'armes et des engrenages et mécanismes courants.

Spécialisations : archerie, ébénisterie, bois de marine, taille, sculpture, tonnellerie, marqueterie.

Travail rural* (Es)

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

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

Les talents de Courage

COMBAT

Les Spécialisations des talents de combat présentés ici se réfèrent souvent au chapitre Combat, où elles sont détaillées dans leurs usages, le système des types et cadres de combats des Chants de Loss. Certaines Spécialisations ont par exemple comme effet une modification à la vitesse (initiative), du personnage en plein combat, plutôt qu'une Augmentation Gratuite.

Archerie (Is)

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

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

Armes à impulsions (Is)

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

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

Armes de jet (Is)

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

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

Armes lourdes* (Is)

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

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

Armes de mêlée (Pu)

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

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

Encart :

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

Corps à corps (Pu)

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

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

Esquive (Ag)

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

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

Tactique (Es)

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

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

Athlétisme (Pu)

Ce talent rassemble peu ou prou tous les sports physiques et l'habileté du personnage suite à de longs entraînements physiques. Il diffère des Traits de Courage dans le sens où il tient compte d'une véritable formation dans ce domaine et d'une compétence aussi bien théorique que pratique. L'athlétisme fait la part belle au côté force physique du personnage, quand tout ce qui concerne l'adresse et l'agilité est du domaine des Arts du Cirque. C'est le talent utilisé pour sauter, nager, courir vite ou longtemps, grimper rapidement dans un arbre ou un mât, ou encore jeter un galet ou une balle fort et loin. C'est le talent des athlètes, des gladiateurs, des acteurs, et des combattants tribaux.

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

Escalade (Ag)

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

Spécialisations : sans matériel, falaise, haute montagne, muraille

Évasion* (Ag)

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

Spécialisations : passages étroits, menottes, cordes.

Furtivité (Is)

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

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

Manipulation (Ag)

La manipulation est l'art de la prestidigitation et du pickpocket. Le personnage est doué pour subtiliser sans éveiller les soupçons un objet dans les poches de son voisin, et le faire disparaître

sur lui d'une manière qui peut paraître magique. Il est très malaisé de fouiller un tel individu à la recherche de ce qu'il cache et bien entendu s'il est menotté, il peut très bien avoir déjà subtilisé la clef de ses attaches. C'est un talent qui le plus souvent s'emploie en Opposition avec sa victime. Mais dans le cas de démonstrations ou d'Actions sans conséquence, un simple Test de talent suffit le plus souvent. Ce Talent permet aussi de cacher des choses dans un lieu d'une manière particulièrement efficace. C'est le talent des voleurs des rues, des magiciens et des escamoteurs.

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

PILOTAGE

Attelages (Ag)

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

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

Équitation (Em)

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

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

Navigation* (Es)

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

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

Vol * (Ag)

Le talent de Vol concerne la faculté de diriger un engin ou animal volant basé sur des ailes planantes. C'est donc inutile pour manœuvrer un navire lévitant. La monture volante la plus connue dans le monde de Loss est le dragen, mais seuls les Dragensmanns savent les dresser efficacement, et il faut apprendre auprès d'eux. Quand aux ailes volantes et planeurs, ce sont la plupart du temps des

prototypes plus ou moins efficaces, crée par les Génies ; ils hésitent souvent à les expérimenter eux-mêmes. Le talent de Vol est donc avant tout celui de la maîtrise de montures volantes. C'est le talent des cavaliers volants, des monteurs de dragens et des génies.

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

Les Talents de Sagesse

SCIENCES

Chimie* (Es)

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

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

Électricité* (Es)

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

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

Géologie* (Es)

La géologie est la discipline majeure des sciences de la terre, et a pour but l'étude des agencements des roches et des structures qui expliquent comment les sols se forment, et à partir de quelles règles. La plupart des Lossyans n'ont aucune notion de l'idée de "temps géologiques", et n'ont que des connaissances très vagues des principes de l'érosion ou de la lithosphère. La géologie permet donc de savoir lire la terre et le sol pour en extraire des informations et secrets enfouis, comme des gisements, des fossiles, des matériaux précieux et des gemmes rares. C'est le talent des prospecteurs, des paléontologues, des architectes-urbanistes, des ingénieurs des mines, et bien sûr des génies.

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

Ingénierie* (Es)

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

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

Médecine (Es)

Dans le monde de Loss, la médecine est notoirement efficace si on la compare à celle de notre XVI^e siècle, grâce à la prodigieuse pharmacopée naturelle de son milieu et aux avantages des Symbiotes. Ce talent est ni plus ni moins que l'art de soigner autrui. Il réunit le diagnostic, la chirurgie, les connaissances nécessaires en hygiène, biochimie et pharmacologie. Mais il faut être notoirement versé dans ce talent pour passer de simple infirmier à expert en chirurgie ou en épidémiologie. Il est fréquent qu'un lossyan sache prodiguer efficacement les premiers soins, mais il devient plus rare de trouver un médecin accompli. Les règles de soin des blessures, des affections et des maladies se trouvent au chapitre *Combat & Santé*. La médecine est le talent des infirmiers, des guérisseurs, des rebouteux, des médecins et des chirurgiens.

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

Physique* (Es)

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

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

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

Zoologie* (Es)

La zoologie est la science de l'étude du monde animal dans son ensemble. C'est une science encore peu reconnue sur Loss, mais il s'avère qu'elle existe empiriquement depuis aussi longtemps que les Lossyans existent. Les premières références à une tentative de classification des animaux sur Loss

remontent à bien avant le Long-Hiver, et ces tentatives d'ordonner la nature se poursuivent encore. Ce talent est fort utile pour connaître et reconnaître les animaux, leur biologie, leur mode de vie, leurs spécificités, et peut s'avérer indispensable quand on se retrouve dans les milieux sauvages si hostiles de Loss. C'est le talent de certains érudits, des dresseurs, des chasseurs, des coureurs des bois, et des soigneurs spécialisés en animaux.

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

CONNAISSANCES

Bureaucratie* (Po)

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

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

Folklore (Es)

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

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

Géographie* (Es)

La géographie est l'art de décrire et transmettre les informations sur la forme des terres et des mers. C'est une science complexe qui fait appel à la géométrie et au relèvement des distances, et qui n'a pris de l'importance dans le monde de Loss que depuis un peu plus d'un siècle. C'est un talent très utile pour tout voyageur ou navigateur, mais aussi une science pour les érudits, qui demande à savoir lire, écrire, et calculer pour en tirer tous ses avantages. La plupart des Lossyans se contentent d'un bon sens de l'orientation, et de leur mémoire. C'est le talent des voyageurs, des navigateurs, des cartographes et des érudits.

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

Histoire* (Es)

L'histoire est l'étude des faits et des événements du passé dans leur ensemble. Il s'agit d'un récit, celui des Lossyans et de leur passé. Ce récit n'est jamais tout à fait exact, et même parfois totalement

altéré, et l'historien se consacre à trouver les indices et les récits lui permettant de distinguer le vrai du faux. Et ce n'est pas une sinécure dans le monde de Loss, où l'Église, mais pas qu'elle, a fait de son mieux pour faire disparaître certains événements et récits de l'histoire officielle. C'est le talent des érudits, mais aussi de certains nobles et généalogistes.

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

Linguistique* (Es)

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

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

Soins des animaux (Em)

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

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

Survie (Es)

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

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

PERCEPTIONS

Crochetage* (Ag)

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

précision sont presque inviolables. C'est le talent des cambrioleurs, des monte-en-l'air et des espions.

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

Fouille (Is)

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

Spécialisations : pièges, mécanismes cachés, fouille au corps.

Lecture sur les lèvres* (Is)

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

Spécialisations : espionner, code secret.

Orientation (Is)

Si la géographie n'est pas un talent répandu chez les Lossyans, l'orientation est par contre nettement plus usitée. Il s'agit de savoir observer les soleils et les étoiles, mais aussi la nature, pour trouver les points cardinaux ; mais aussi reconnaître les massifs, les cours d'eau et les reliefs, bref, avoir les talents requis pour retrouver son chemin, ou tenir un cap. Certains objets forts utiles comme les astrolabes et certaines boussoles facilitent encore l'orientation. C'est le talent des navigateurs, des pisteurs, des voyageurs et des nomades.

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

Pister (Is)

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

Spécialisations : type de milieu (à choisir).

Psychologie (Em)

La psychologie en tant que talent dans le monde de Loss n'est pas considérée comme telle, mais plutôt comme une perception aiguisée de l'âme humaine. Ce talent permet de comprendre les processus mentaux derrière les comportements humains ; ce que les humains cachent en eux, leurs secrets, leurs douleurs, leurs espoirs, leurs doutes et leurs peurs, etc. Un personnage avec ce talent peut percer les apparences d'un individu qu'il observe ou étudie pour mettre au jour ce qu'il cache,

parfois sans le savoir, des profondeurs de sa personnalité. Cela permet d'évaluer la santé mentale ou la volonté des individus. Quels points de rupture sont fragiles et comment y accéder, et par quels leviers il est possible de soulager une personne qui souffre de ses angoisses, de ses démons, voire de ses folies... ou de les utiliser à son profit. C'est le talent des chamans, des rebouteux, des diplomates, des ecclésiastiques, des Psykés et des esclavagistes.

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

Vigilance (Is)

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

Spécialisations : type de milieu (à choisir)

Les Talents de Foi

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

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

SAVOIRS INTERDITS

Connaissance du Chant de Loss* (Es)

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

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

Cultes proscrits* (Es)

Les anciens dieux d'avant le Concile, venus des étoiles avec les premiers Lossyans, ont été oubliés pour la plupart. L'Eglise s'est placée en maître spirituel exclusif à leur place et il ne reste des religions des anciens dieux que quelques rites et superstitions, même si localement bien des gens y sont encore attachés. Cependant, le secret de ces anciens cultes proscrits n'a jamais été totalement perdu, et en secret il se transmet toujours, chez certains intercesseurs religieux et sectes dissimulées. Ce talent permet de connaître ces anciens cultes, leurs mythes, leur église et leurs concepts, ainsi que

leurs traditions. C'est le talent des chamans, des prêtres des anciens dieux, et de certains érudits et chasseurs d'artefacts.

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

Savoirs Anciens* (Es)

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

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

ÉTUDES

Archéologie* (Es)

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

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

Artefacts* (Es)

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

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

Physique du loss* (Es)

La physique du Loss est un champ d'études très vaste et encore balbutiant, qui consiste à étudier les propriétés les plus avancées de la physique, au sens moderne du terme, un sujet qui échappe à l'immense majorité des Lossyans. La physique du loss s'attaque aux domaines de la physique atomique, relativiste et quantique, c'est-à-dire le point de vue sur la connaissance du monde et du

réel tel que les Terriens du 21ème siècle l'abordent, ce qui est fort différent du point de vue Lossyan. L'étude des propriétés étranges du loss-métal et du loss-cristal est à la base de ce talent. C'est le talent des génies, des chercheurs, des chasseurs d'artefacts, et de certains Terriens Perdus.

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

SPIRITUALITE

Les talents ci-dessous ne sont décrits ici que sommairement. Ils sont tous détaillés au chapitre "La Vertu de l'Air."

Divination* (Es)

La divination est l'art occulte de prédire les événements et le destin des êtres, par différentes techniques, que ce soit l'oniromancie, la géomancie, les runes, l'oracle ou encore la lecture des astres ou des signes animaux. Les Lossyans accordent une certaine foi à ces pratiques, tout en s'en méfiant. Le plus souvent, les devins perpétuent des traditions et superstitions sans aucun effet sur le monde réel, se contentant d'user de la crédulité et du besoin des Lossyans d'anticiper un avenir incertain. Mais parfois, certains devins ne sont pas des charlatans, mais des manipulateurs au don remarquable de pouvoir véritablement changer le destin des êtres. Ce talent permet donc d'affecter et influencer des individus et des groupes, pour pousser les événements à aller dans le sens de prédictions savantes.... jusqu'à ce que le présent rejoigne le futur prédit.

Les détails sur la divination sont au chapitre "La Vertu de l'Air."

Méditation* (Is)

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

Les détails sur la méditation sont au chapitre "La Vertu de l'Air."

Rituels* (Po)

Les rituels regroupent toutes les cérémonies, bénédictions, processions païennes et autres rites des anciens dieux perpétués par les rebouteux et intercesseurs religieux des peuples de Loss, que l'Église n'a pas vraiment pu faire disparaître. Certains de ces rituels touchent à toutes les activités de la vie, pour bénir certains moments importants. Et ce talent, possédé par quelques personnes à la foi véritable et vivace, a des effets sur les Lossyans, car ils y croient, et parfois, leur croyance donne existence aux effets, positifs ou négatifs, de ces rituels. Une chose qui, quand elle arrive, éveille très vite méfiance et inquiétude des autorités de l'Église.

Les détails sur les rituels sont au chapitre "La Vertu de l'Air."

