

## Intro

Il est temps de vous armer d'un crayon, d'une feuille de personnage et de votre imaginaire pour créer votre avatar dans le monde de Loss. Un personnage créé avec les règles qui suivent n'est finalement qu'une série de données et de chiffres, même si tout au long de la création du personnage, nous allons vous donner des pistes pour lui donner vie.

Mais ce qui fera de ce personnage un avatar et un héros des Chants de Loss ne dépend que de vous. Imaginez-le comme un personnage de fiction. Pensez à ses travers et ses faiblesses, ses plaisirs et ses dégouts, ses raisons d'être et les idéaux qui l'animent. Et, bien sûr, pensez aussi à le créer en relation avec les personnages de vos amis qui vont jouer avec vous, car un héros seul n'est pas grand-chose, sans ses camarades, ses connaissances et ses alliés.

Muni ainsi de ces premières idées, vous pouvez vous lancer ! La création des personnages est présentée en détail mais la marche à suivre est simple jusqu'à ce que votre avatar prenne vie.

## La création des personnages

Les étapes de la création du personnage sont les suivantes :

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

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

### 1 – La Motivation

---

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

Les Motivations ne sont pas restrictives. Elles proposent ce qu'est le héros de Loss et pourquoi le personnage va en devenir un. Il n'y a aucune obligation de faire coïncider Vertus et Traits, Talent,

17 Février 2017

Avantages et Défauts, avec la Motivation du personnage. Nous vous encourageons à vous en inspirer, mais soyez libre de l'interpréter comme vous en avez envie.

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

Liste des motivations :

---

### **2— Le Perdu :**

Il ne sait pas comment il a fait, il n'est même pas sûr qu'il s'en souviendra, mais il est le Perdu ; loin des siens, de sa famille, de son pays et de ses connaissances, avec juste quelques fringues et pas sûr qu'elles soient les siennes. Et bien des ennuis à venir ; à commencer par des coutumes, des lois et des langues qu'il ne connaît peut-être pas.

### **3— L'Enrôlé de force :**

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

### **4— Le Fuyard :**

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

### **5-6- L'Endeuillé :**

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

### **7— L'Endetté :**

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

17 Février 2017

### **8— Le Dépositaire :**

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

### **9— Le Trahi**

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

### **10— Le Compromis**

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

### **11-12- L'Idéaliste**

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

### **13-14- Le Criminel**

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

### **15— Le Camé**

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

17 Février 2017

### 16-17 L'Ainé

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

### 18— L'Orphelin

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

### 19— Le Justicier

Il ne cherche pas à se venger ou à servir une autorité légale ; il ne cherche pas non plus la tuerie. Le Justicier pense simplement que le monde n'est pas juste. Par choix, nécessité ou habitude, il a un jour pris la décision de rétablir la balance, peut-être parce que personne ne voulait le faire, sauf lui. La justice, c'est de respecter les trois vertus : Honneur, Courage, Sagesse. Qui ne comprend pas ou ne veut pas comprendre que toutes les relations humaines sont basées sur cela et que les trahir a un prix mérite son châtement. Le Justicier sait que la loi et le droit sont avant tout affaire de pouvoir, de politique et de corruption. Toutes choses dont il se moque autant que des conséquences qu'il aura à assumer de son sens de la justice et de ce qu'il en fera.

### 20— Le Choisi

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

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

## 2— Choisir son peuple

---

Il est temps de choisir l'origine de votre personnage, parmi les différents peuples de Loss, y compris les *Terriens Perdus*. Ce choix va modifier les Vertus de votre personnage, chaque peuple ayant

17 Février 2017

privilegié culturellement une Vertu sur une autre. C'est après cette étape au cours de laquelle le joueur note donc les modificateurs de vertu de son peuple qu'elles seront déterminées.

Les peuples de Loss sont ici listés du Nord au Sud, et de l'Est à l'Ouest et non par ordre alphabétique.

*Plus d'infos sur les peuples au Chapitre Les Peuples P...*

### *LES DRAGENSMANNNS*

---

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

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

### *LES HEGEMONIENS*

---

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

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

### *LES SVATNAZ*

---

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

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

### *LES GENNEMONS*

---

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

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

### *LES HEMLARIS*

---

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

17 Février 2017

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

### *LES FORESTIERS*

---

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

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

### *LES ÉTEOCLIENS*

---

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

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

### *LES AR'HANTHIAS*

---

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

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

### *LES TERANCHENS & L'IMARETH*

---

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

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

### *LES JEMMAÏS*

---

Métissage complexe de bases méditerranéennes et sémites, on y trouve désormais de tout. Les Jemmaïs, plus par leur mentalité que par leur apparence, forment un peuple à part entière. Humanistes au sens contemporain du terme, même si l'esclavage y existe, farouchement athées, résolument scientifiques, ce sont des survivants peu nombreux, un peuple honni par l'Église et l'Hégémonie, craint par tous les autres, et véritablement connus par aucuns. Les Jemmaïs sont

17 Février 2017

presque considérés comme une légende, car ceux qui voyagent ou résident autour des Mers de la Séparation cachent leur origine. On dit que personne ne peut atteindre les frontières du Jemmaï-he Jil, leur territoire au cœur du Rift, sans un guide.

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

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

### *LES ATHEMAÏS*

---

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

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

### *LES EREBS*

---

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

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

### *LES SAN'ESHE*

---

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

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

### *LES NOMADES DES FRANGES*

---

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

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

17 Février 2017

## LES TERRIENS PERDUS

---

Les Terriens Perdus sont ceux arrivés sur Loss, sans savoir comment, sans espoir de retour et promis à un destin peu enviable dans la grande majorité des cas. Il est très difficile de rester en vie sur Loss, pour un terrien : sans aide il a de bonnes chances de mourir en moins de deux jours. Comme pour tous les peuples lossyans, ou presque, un Terrien Perdu est un cadeau des dieux ou un bon présage qu'on pourra s'approprier et asservir – c'est même un Dogme de l'Église du Concile Divin- il est presque impossible pour un Terrien de ne pas connaître le sort funeste de l'esclavage. Et même s'il y échappe, il risquera toute sa vie d'être traqué ou capturé si on apprend sa nature.

**Vertus** : +1 Courage

**Avantages** : Vertu de l'Air

**Désavantages** : Terrien : les Terriens, si on sait qui ils sont, sont immanquablement traqués par pratiquement tous les Lossyans et risquent l'asservissement. Les Terriens ne peuvent investir de PC dans les Talents de Linguistique, Zoologie, Histoire, Géographie, Folklore, et les Archétypes de Chasseur d'Artefact et de Chaman leur sont interdits.

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

### 3— Définir les Trois Vertus

---

Un personnage de Loss est défini en premier lieu par ses Vertus, que vous allez déterminer et qui vont influencer les Traits de votre personnage. Les Vertus sont la mesure des valeurs morales génériques du personnage : tout le monde sur Loss reconnaît ces Vertus, qu'il soit de culture Concilienne ou barbare ; ces valeurs morales définissent ce que les lossyans considèrent comment la nature humaine. Il y a quatre Vertus, mais seules les trois premières d'entre elles concernent tous les personnages : l'Honneur, le Courage, la Sagesse. La dernière, la Foi, n'est disponible que pour les personnages ayant l'Avantage « *Vertu de l'Air* ». Elle débute alors à 1 et ne peut être modifiée que par des *Avantages*.

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

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

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

- *L'Honneur est la Voix (le Social), il englobe tous les Traits Sociaux (Pouvoir et Empathie) et les talents d'Interaction, d'Art, et d'Artisanat.*
- *Le Courage est le Corps (le Physique), il englobe tous les Traits physiques (Puissance et Agilité) et les talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.*
- *La Sagesse est l'Esprit (le Mental), elle englobe tous les Traits mentaux (Esprit et Instinct) et les talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.*

17 Février 2017

- *La Foi est le Mystique : les talents de Savoirs Interdits et de Chant de Loss. Ceux-ci sont présentés en détail dans un chapitre dédié : La Vertu de l'Air.*

*Il est possible par la suite d'augmenter une Vertu jusqu'à deux points, ou de faire chuter une Vertu à zéro, grâce à des Avantages et Défauts.*

### **Au sujet des Vertus :**

#### **L'HONNEUR, LA TERRE :**

---

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

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

#### **LE COURAGE, LE FEU :**

---

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

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

#### **LA SAGESSE, L'EAU :**

---

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

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

#### **LA FOI, LA VERTU PERDUE : L'AIR**

---

L'air est l'immatériel, le règne de l'intangible. Il ne se voit pas, mais se ressent. Il ne peut être touché, mais il touche tous les êtres. Il est la Foi : la Foi est l'amour, le concept de confiance absolue en ce

17 Février 2017

qui n'a pas d'existence vérifiable par les sens, l'expérience ou la preuve matérielle. Pour les Lossyans, cette notion est liée à l'Honneur. Il est honorable de faire confiance et de donner sa confiance. Mais pour qui connaît la Foi, c'est tout autre chose : l'Air est la confiance absolue et aveugle. Elle est le sacrifice et la dévotion et finalement, elle touche du doigt aux essences mêmes de la spiritualité et du don de soi. Elle est l'Amour inconditionnel. C'est une Vertu incompréhensible pour la plupart des Lossyans.

(Voir le chapitre : Les Vertus p ...)

### Comment interpréter les vertus :

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

(Voir le chapitre : Les Inspirations P...)

Une Vertu haute ou basse, si elle affecte les Traits du personnage, doit être considérée comme un guide de comportement, non un carcan : un guerrier avec 2 de Courage peut fort bien avoir de hauts scores en Puissance et Agilité et sera tout aussi compétent qu'un guerrier qui aurait 6 de Courage et les mêmes traits. La différence entre les deux personnages se fera sentir quand ceux-ci devront faire appel à leur Inspiration de Courage pour réussir un Exploit ardu. Si le guerrier de haut courage pourra compter sur sa Vertu, celui de faible courage va devoir se débrouiller sans.

Les Vertus ne sont pas figées : elles peuvent évoluer avec les avantages & défauts, y compris arriver à un score de zéro (ce qui peut avoir de graves conséquences sociales dans le monde de Loss) mais plus encore par la suite selon la manière dont le joueur incarnera son personnage.

### Table indicative des valeurs de vertus :

Valeur	Honneur	Courage	Sagesse	Foi
0	<i>Infâme</i>	<i>Couard</i>	<i>Inconscient</i>	<i>Indifférent</i>
1-2	<i>Dés honoré</i>	<i>Timoré</i>	<i>Stupide</i>	<i>Touché</i>
3-4	<i>Convenable</i>	<i>Hésitant</i>	<i>Averti</i>	<i>Inspiré</i>
5-6	<i>Honnête</i>	<i>Brave</i>	<i>Raisonné</i>	<i>Dévoué</i>
7-8	<i>Estimable</i>	<i>Valeureux</i>	<i>Judicieux</i>	<i>Fervent</i>

17 Février 2017

9-10	<i>Illustre</i>	<i>Intrépide</i>	<i>Savant</i>	<i>Illuminé</i>
11 & +	<i>Grandiose</i>	<i>Héroïque</i>	<i>Sage</i>	<i>Saint</i>

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

#### 4— Définir les Traits :

---

C'est à ce stade vous allez définir les Traits de votre personnage, à partir des scores de ses Vertus. Les traits du personnage définissent ses capacités et ses potentiels sociaux, physiques et mentaux. Ils sont influencés par les choix que vous aurez fait pour les Vertus de votre personnage. L'Honneur affecte les traits sociaux, le Courage les traits physiques et la Sagesse les traits mentaux. La Foi, toujours à part, n'a aucun trait lié.

Voici comment le joueur détermine les traits de son personnage :

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

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

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

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

## LA DEFINITION DES TRAITS

---

### *Les traits liés à l'Honneur (sociaux)*

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

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

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

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

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

- **1-2** : une absence plus ou moins complète d'empathie est le signe d'un dérangement mental, c'est un cas qui rend l'individu particulièrement malhabile, brutal et indifférent à la souffrance d'autrui. C'est un handicap.
- **3-4** : l'empathie des gens un peu froids ou égoïstes, pas très aptes à se glisser dans la peau des autres ou réaliser la portée relationnelle ou affective de leurs actes.
- **5-6** : la sensibilité moyenne de la plupart des gens, aptes à comprendre et ressentir les autres, deviner et analyser leurs émois et pensées secrètes, mais pas sans expérience, apprentissage et talents ad hoc.
- **7-8** : une forte aptitude aux échanges affectifs et à la perception des émotions de leur entourage. Le personnage peut aisément entrer dans la tête des gens, se mettre à leur place et anticiper leurs réactions émotionnelles.
- **9-10** : Le personnage a une empathie très aiguisée, il a presque un instinct du mensonge et des pensées cachées qui lui permet de jauger de l'état affectif et du

17 Février 2017

degré de sincérité des propos de son vis-à-vis. Pour lui, la nature humaine n'a pas réellement de secrets.

- **11 et +** : Une légende vivante : on dit d'un tel personnage qu'il peut tout connaître d'un homme d'un simple regard et que même les *Psykéés* craignent tant de lucidité.

### ***Les traits liés au Courage (physiques)***

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

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

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

**Agilité** : l'Agilité rassemble la souplesse, la vivacité de mouvements et la dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité et certains arts et artisanats. L'Agilité peut aussi remplacer la Puissance en combat au corps-à-corps.

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

- **1-2** : l'agilité d'un paralytique ou d'un vieillard perclus de rhumatismes. Le personnage est incapable de courir, sauter ou user de ses mains trop tremblantes ou déformées. C'est un handicap.
- **3-4** : l'adresse d'une personne maladroite, ayant des soucis de coordination ou simplement quelques déboires de santé. Les personnes qui ne font aucun exercice physique, ont un surpoids ou ne pratiquent aucun métier favorisant la dextérité ou l'agilité sont de ce niveau.

17 Février 2017

- **5-6** : la moyenne de l'agilité de la plupart des gens qui régulièrement doivent agir avec coordination et ont une activité importante. Un docker, un maçon, un forgeron sont dans cette moyenne, par exemple.
- **7-8** : le personnage est remarquablement agile, souple et dextre et en a sans doute fait son art ou son métier. De manière naturelle, tout ce qui concerne les exploits d'équilibre et de coordination lui est accessible.
- **9-10** : l'Agilité des gens les plus souples et les plus adroits, celle des acrobates, des monte-en-l'air, des danseurs les plus remarquables et des funambules les plus époustouflants. Pour un tel personnage, grimper sur un toit ou sur un arbre est aussi aisé et naturel que marcher dans un pré.
- **11 et +** : Une légende vivante : on dit d'un tel personnage qu'il peut courir sur la cime des arbres.

### *Les traits liés à la Sagesse (mentaux)*

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

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

- **1-2** : l'esprit d'un sot, d'un petit enfant, de la plupart des animaux ou d'un attardé mental. C'est un handicap.
- **3-4** : l'intellect et la concentration de qui n'a guère utilité à faire des efforts intellectuels pour survivre et l'occasion d'user de son esprit. Les ruraux dans les régions reculées, qui n'ont guère les moyens d'acérer leur esprit, ont souvent ce degré d'Esprit. Mais un homme né riche et à portée de tout ce qu'il désire peut être aussi sot et sans volonté ni esprit.
- **5-6** : la plupart des gens sur Loss ont ce degré d'esprit. Le personnage n'est ni sot ni vraiment éclatant, mais peut faire démonstration d'intelligence et de volonté si l'expérience et l'éducation l'y aident.
- **7-8** : le personnage d'un mental remarquable, il apprend vite, réfléchit vite, décide vite et peut avoir des éclairs de génie. C'est une qualité et un degré d'Esprit assez courant pour les Terriens Perdus sur Loss, la plupart étant des personnes citadines dans une société qui, à la différence de Loss, encourage et enrichit l'Esprit comme qualité nécessaire à y vivre.
- **9-10** : un tel Esprit est brillant, incisif, rare et puissant. Le personnage a une grande force d'esprit et sa faculté à apprendre et tirer des conclusions justes d'informations éparses lui est tout à fait naturelle et acérée. Il sera aisément perçu comme un génie, dont les envolées intellectuelles sont difficiles à suivre par la plupart des gens.
- **11 et +** : Une légende vivante : le personnage est vu comme d'une volonté invincible et son acuité intellectuelle est perçue comme si inhumaine que nul ne parvient à la comprendre.

17 Février 2017

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

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

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

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

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

*Pouvoir : 2 + 3 = 5*

*Empathie : 1 + 3 = 4*

*Puissance : 2 + 4 = 6*

*Agilité : 4 + 4 = 8*

17 Février 2017

*Esprit* : 3 +2 = 5

*Instinct* : 3 +4 = 7

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

## 5— Choisir l'archétype

---

### **Les Archétypes :**

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

*On peut très bien créer un personnage médecin ayant pour archétype **Combattant** plutôt que **Physicien**. Le personnage ainsi créé devra dépenser des points de création pour ses talents de médecine nécessaires, et pourra se montrer très compétent. Mais parce que son archétype n'est pas Physicien, il ne sera jamais capable des exploits d'un personnage ayant cet archétype. Par contre, étant Combattant, il sera un médecin de guerre particulièrement redoutable quand il se défend !*

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

### **Avoir plusieurs archétypes :**

On peut au cours du jeu, décider de changer d'archétype pour en adopter un nouveau. Le joueur peut décider que son personnage s'oriente vers un autre archétype ou en endosse deux qu'il fera évoluer de concert. Ce sujet est traité en détail au chapitre *Expérience & Évolution*. Mais à la création du personnage, le joueur ne peut débiter qu'avec un seul archétype. Et par la suite, on ne peut avoir que deux Archétypes différents

### **Restrictions :**

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

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

17 Février 2017

## **La Légende :**

Les Lossyans accordent une grande valeur aux contes et mythes sur les Vertus, et aux légendes, et leur foi, leur superstition, leur esprit, tendent à leur donner vie. La *Légende* est l'expression de la renommée, des contes et des récits qui se forment au fil des exploits des héros et qui sont racontés et transmis de bouche en bouche. Plus un personnage a de *Légende*, plus son nom et ses hauts-faits sont connus. La *Légende* finit par prendre corps : un personnage légendaire semble pouvoir accomplir les exploits que les contes et les rumeurs lui prêtent. Dans les règles de Loss, la *Légende* sert de mesure à la progression du personnage et de son Archétype : plus un personnage a de *Légende*, plus il gagnera d'avantages et plus lui est possible d'acquérir de capacités de son Archétype.

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

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

## **Les capacités évolutives :**

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

## **LES ARCHETYPES DE HEROS :**

---

### **L'Artisan :**

Musiciens, peintres, danseurs, mais aussi forgerons, tailleurs ou ébénistes, les artisans sont des experts de l'art. Ce sont des archétypes que l'on retrouve dans toutes les professions touchant aux arts et artisanats. Un potier ou un souffleur de verre peuvent être artistes, un fleuriste ou un jardinier aussi, tout comme les esclavagistes experts du Haut-Art. Les faussaires, les faux-monnayeurs ou les métiers du cirque en sont eux aussi, tout comme les esclaves formés à distraire et plaire à leurs maîtres par leurs prouesses artistiques.

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

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

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

**Augmentations de départ :** Une Augmentation Gratuite dès que le l'Artiste emploie un talent d'art ou d'artisanat qu'il connaît pour réaliser ou estimer une œuvre. Une Augmentation Gratuite pour tout test de Talent social visant à influencer le spectateur à travers son œuvre, par un message ou émotion liée à l'œuvre ou à la performance. L'Artiste peut ainsi émouvoir et faire réfléchir son

17 Février 2017

public : l'effet est contextuel, mais permet de donner du sens ou transmettre une, par exemple dénoncer une injustice, ou susciter un moment de rêverie ou d'angoisse.

### *Capacités évolutives :*

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

**Légende rang 3 :** L'Artiste choisit un Talent d'Art ou d'Artisanat : dans ce Talent, il peut décider de réaliser une œuvre de Grande Qualité (*voir le chapitre Equipement*), sans avoir besoin de faire de Test, en étant assuré d'une réussite dans sa création. Mis à part la valeur financière de l'œuvre créée, celle-ci ne dispose d'aucune qualité supplémentaire.

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite à tous les Tests d'art ou d'artisanat du personnage, tant qu'il les connaît, pour réaliser ou estimer une œuvre (*voir le chapitre sur l'équipement*). Cette seconde Augmentation se cumule à celle rang 1.

**Légende rang 9 :** L'Artiste est désormais si connu que chacune de ses créations est considérée comme un chef-d'œuvre imprégné de l'esprit du maître. Toute création de l'Artiste est désormais considérée comme de Grande Qualité, pour sa valeur financière, sans besoin de faire un Test d'Art ou d'Artisanat. Cela veut aussi dire que s'il fait un Test de Talent pour créer une œuvre, toutes ses Augmentations sont donc décalées d'un rang supérieur (la difficulté 20 devient la difficulté 15) (*voir le chapitre l'équipement, p...*).

### *Le Capitaine :*

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

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

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

17 Février 2017

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

**Augmentations de départ :** Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.

### *Capacités évolutives :*

**Légende rang 2 :** Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat en formation militaire, avec au moins deux autres personnes à ses côtés participant à la bataille (une bataille est un lieu où a été planifiée un affrontement).

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

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique. Celles-ci s'additionnent donc à l'Augmentation de rang 1.

**Légende rang 9 :** Le Capitaine est si connu que, quand il apparaît sur un champ de bataille, c'est-à-dire un lieu où s'affrontent au moins deux petites troupes d'hommes sur un terrain où a été planifié l'affrontement, tous les officiers, commandants et stratèges adverses de moins de 7 de *Légende* sont intimidés et anticipent leur défaite : Ils font désormais tous leurs Tests de Talent de Tactique, Commandement et Armes lourdes, en subissant une Augmentation à la difficulté.

### *Le Chaman\* :*

*(Interdit aux Terriens perdus)*

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

17 Février 2017

Le pouvoir des Chamans n'est pas de la simple superstition mais est bel et bien réel, au point d'avoir une véritable influence sur la nature. Bien qu'aucun Lossyan ne le sache vraiment, le chamanisme sur Loss est lié à l'interaction des symbiotes avec la vie en général : les chamans sont en harmonie avec les symbiotes et ce lien au monde entier. Il n'est pas impossible que les Chamans soient aussi Chanteurs de Loss, mais vu la rareté de ces derniers, cela reste exceptionnel.

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

**Talents** : Chamanisme à 4, Symbiose à 3, Lien totémique à 1, un talent de Connaissances ou de Perceptions à 3. Un Talent de Perception à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

**Avantage obligatoire** : Vertu de l'Air (10), Chamanisme (10)

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

**Avantages et défauts suggérés** : Touche-à-tout (10), Recherché, Organisation ennemie (Eglise).

**Augmentations de départ** : Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel. Une Augmentation Gratuite à tout Test des talents de Symbiose et Lien totémique.

*Capacités évolutives :*

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

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

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

**Légende rang 7** : Une seconde Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel. Une Augmentation Gratuite à tout Test des talents de Symbiose et Lien totémique. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de rang 1.

**Légende rang 9** : Une créature de Loss en rapport avec le totem du Chaman devient désormais son compagnon et le suit partout, répondant à son appel dans un délai d'un Instant à une Scène, comme pour le pouvoir de Lien Totémique de Rang 5. Mais cette créature est un représentant légendaire de son espèce, de *Légende 7 (voir le chapitre : la Légende)*. Si elle vient à mourir, une autre

17 Février 2017

créature la remplacera dans un délai d'un à deux Épisodes. Le Draekya, ainsi que certaines autres créatures géantes, ne peuvent pas devenir des compagnons.

### **Le Chanteur de Loss\* :**

Le Chanteur de Loss — le plus souvent une Chanteuse, d'ailleurs — est l'archétype de celui qui a concentré tous ses efforts pour maîtriser ce terrible don avec lequel il est né. Il y a de fortes chances qu'il ait été asservi et durement traité et conditionné pour envisager difficilement de pouvoir être désormais autre chose qu'esclave. Mais il peut aussi être issu des contrées où on ne pourchasse pas les Chanteurs, ou encore avoir eu assez de chance, de ruse et de sagesse pour cacher à tous ce qu'il est. Dans tous les cas, le Chanteur de Loss est un expert du maniement de ce pouvoir terrifiant et considéré démoniaque par nombre de Lossyans. Il est en outre apte à savoir comment en gérer les contrecoups désastreux et éviter d'être trop vite remarqué.

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

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

**Avantage automatique (payé) :** Vertu de l'Air

**Avantage obligatoire :** Chant de Loss (15)

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

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

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

### **Capacités évolutives :**

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

**Légende rang 3 :** Le Chanteur de Loss peut désormais user des talents du Chant de manière discrète, en murmurant, tant qu'il ne tente pas d'Exploits ou d'effets ayant pour visée de provoquer des dommages ou des dégâts importants aux êtres ou aux objets. Les pouvoirs du Chant affectant directement le corps, comme ceux de la Vie, permettent de blesser ou tuer d'un simple murmure. Le murmure peut être entendu, mais il s'agit d'un Test au minimum *Très Dur* (diff 25). Si le joueur a l'avantage «*Chant discret*», il devient pratiquement inaudible, à priori, aucun Test ne permet de l'entendre.

17 Février 2017

**Légende rang 5 :** En temps normal, il faut quelques secondes pour initier un Chant (un tour de combat). Il est possible de le déclencher instantanément (deux points d'actions de combat), mais en subissant une Augmentation à son Test et en doublant les risques de contrecoup de l'Écho. En dépensant une Inspiration de Foi, le Chanteur de Loss peut déclencher de manière instantanée (deux points d'action de combat) un Chant de Loss, sans aucune Augmentation supplémentaire à subir ni aucun doublement de contrecoup de l'Écho.

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite aux Tests d'Aspect du Chant de Loss que le joueur aura déterminé parmi les trois Aspects (Éveil, Création, Harmonie) de l'une des trois Sphères : Gravité, Force, et Vie. Ce peut être une seconde Augmentation dans le même Aspect que celui de rang 1, s'y additionnant donc. Ce choix est définitif.

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

### **Le Chasseur d'Artefacts :**

*(Interdit aux Terriens perdus)*

Le Chasseur d'Artefacts est un érudit ou aventurier curieux qui est obnubilé par les Anciens et leurs trésors. Le Chasseur d'Artefacts est à la fois un explorateur, un chercheur et rat de bibliothèque mais aussi parmi les rares personnes à aborder les secrets et le fonctionnement des merveilles des Anciens. Pour gagner leur vie, les Chasseurs d'Artefacts font le trafic de leurs trouvailles, que ce soit objets d'art, ou mécaniques étranges, auprès des riches et avides collectionneurs qui ne manquent jamais. L'Eglise réprovoque ces recherches et un Chasseur d'Artefact peut très bien un jour se retrouver traqué et condamné pour hérésie, l'Eglise lâchant sur lui ses Inquisiteurs, sans pitié ni repos.

*Exemples de profession de Chasseur d'Artefact : Libraire, explorateur, inventeur marginal, archéologue, savant moderniste, trafiquant d'artefacts, hérétique, professeur.*

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

**Avantage automatique (payé) :** Vertu de l'Air

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

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

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

17 Février 2017

### *Capacités évolutives :*

**Légende rang 2 :** Une Augmentation Gratuite à tout Test de Talent lié à une tentative d'utiliser ou mettre en fonction un Artefact. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact comprendra l'utilité ou le fonctionnement mais seulement qu'il parvient à bidouiller l'Artefact pour l'activer. Ce qui ne garantit pas que ce dernier fonctionne sans danger ou problèmes techniques : les Artefacts sont des machineries dangereuses dépassant largement les connaissances des Lossyans.

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

**Légende rang 5 :** En dépensant deux Inspirations de Sagesse, le chasseur d'Artefact peut s'assurer pour la durée d'une Scène, de faire fonctionner ou analyser un Artefact sans risque de le détruire ou provoquer une réaction dangereuse. D'autres personnes, y compris les personnages-joueurs, peuvent travailler avec le Chasseur d'Artefact en profitant de cet effet. En conjonction avec la capacité de Rang 2, un Chasseur d'Artefact peut activer correctement une machinerie Ancienne en s'assurant qu'elle ne va pas provoquer d'effets néfastes.

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les Tests de Connaissance, de Sciences, ou d'Étude, ayant trait à l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de rang 1.

**Légende rang 9 :** Le Chasseur d'Artefact peut désormais employer sans risque tout artefact similaire à un artefact qu'il a déjà pu étudier. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact peut traduire les informations de ces Artefacts, mais il est désormais capable de s'en servir sans Test de Talent, dès lors qu'il en a étudié un semblable auparavant.

### *Le Combattant :*

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

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

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

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

17 Février 2017

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

### *Capacités évolutives :*

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

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

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme. Cette Augmentation s'ajoute à celle de rang 1.

**Légende rang 9 :** La Légende du Combattant est telle qu'en mêlée, tous les adversaires de moins de 7 de *Légende* face à lui subissent une Difficulté de 5 à tous leurs Tests de Talent de combat et leurs Tests de Peur, quand ils doivent se battre contre le Combattant.

### *Le Dresseur :*

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

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

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

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

**Augmentations de départ :** Une Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, monter un animal, ou travailler avec lui, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Cette Augmentation Gratuite ne s'applique pas à un Test d'attaque en Combat, mais peut s'appliquer à la parade ou l'esquive.

17 Février 2017

### *Capacités évolutives :*

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

**Légende rang 3 :** Un compagnon animal du Dresseur, qu'il choisit en accord avec le meneur de jeu (il est évident que choisir un chat ou un tosh présente peu d'intérêt), gagne +2 cases de blessure à tous ses Niveaux de Santé. Si la créature venait à mourir, le Dresseur devra, pour la remplacer, investir un Épisode pour apprivoiser et dresser un autre animal et en faire son compagnon.

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Une Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, monter un animal, ou travailler avec lui, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Cette Augmentation Gratuite ne s'applique pas à un Test d'attaque en Combat, mais peut s'appliquer à la parade ou l'esquive. Celle-ci s'additionne donc à celle de Rang 1.

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

### *L'Enquêteur :*

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

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

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

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

17 Février 2017

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

### *Capacités évolutives :*

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

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

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

**Légende rang 7 :** Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à rechercher des indices et des choses cachées, que ce soit dans un bâtiment, en ville ou sur un terrain rural, mais aussi pour traquer ou pister un individu en milieu urbain uniquement. Elle se cumule donc à la capacité de rang 1.

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

### *L'Érudit :*

L'érudit est le savant, le sage, le conseiller, le professeur, le lettré, celui qui passe sa vie à la recherche de la connaissance et le reste de son temps à la dispenser contre monnaie sonnante et trébuchante ou services. Les érudits regroupent toutes les formes d'intellectuels à l'exception du domaine médical et de l'ingénierie qui sont deux archétypes à part entière. Les érudits sont plutôt portés sur la théorie et le savoir que sur ses utilisations pratiques ; ils rassemblent et transmettent la connaissance, laissant aux expérimentateurs et aux explorateurs le soin d'aller la chercher. Mais parfois, un érudit décide que son savoir pourrait être mieux employé ailleurs ou qu'il pourrait aller le chercher lui-même là où il se cache, et se mettre à parcourir le monde.

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

17 Février 2017

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

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

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

### *Capacités évolutives :*

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

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

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation directe avec l'aventure en cours. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation de rang 1.

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

### *Le Génie :*

Le Génie est à considérer comme les ingénieurs et savants touche-à-tout et artistes de la Renaissance ; oui, si vous pensez alors à Leonard de Vinci, vous voyez juste. Les génies sont les précurseurs de nos ingénieurs, mais pas seulement. Ce sont des artistes et des savants, des chercheurs et expérimentateurs à l'image des grands noms du Siècle des Lumières comme Volta, Coulomb, Newton, Halley ou de la Renaissance comme Copernic, Galilée, Ambroise Paré, Vésale, Mercator. Ils sont aussi peintres, architectes, anatomistes et sculpteurs. Les Génies ne dédaignent pas passer des nuits entières le nez plongé dans des livres et des archives. Mais leur obsession, c'est d'observer, dessiner, construire, expérimenter et noter leurs conclusions pour faire reculer de quelques pas l'inconnu. Ils sont les inventeurs de toutes les merveilles de ce monde Da Vinci-punk. Sans les Génies, l'industrie de Loss n'existerait pas.

17 Février 2017

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

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

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

**Augmentations de départ :** Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer ou améliorer un dispositif mécanique ou une machinerie. Cela implique que dès que le Génie est devant une machine ou en invente une, il dispose d'une Augmentation Gratuite. Cette capacité ne fonctionne pas avec les Artefacts.

### *Capacités évolutives :*

**Légende rang 2 :** Une Augmentation gratuite pour réparer, saboter ou mettre en fonction un dispositif mécanique en situation d'urgence. Cette augmentation ne se cumule pas à celle de rang 1 : elle s'applique uniquement dans les cas où le personnage est en situation critique ou d'urgence.

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

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer ou améliorer un dispositif mécanique ou une machinerie. Cela implique que dès que le Génie est devant une machine ou en invente une, il dispose d'une Augmentation Gratuite. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation de rang 1 avec les mêmes limites.

**Légende rang 9 :** Le Génie est désormais si connu que chacune de ses inventions est vue comme légendaire. Toute invention du Génie est considérée comme de Grande Qualité sans qu'il ait besoin de faire un Test de Sciences ou d'Artisanat. Cela veut aussi dire que s'il fait un Test de Talent pour créer une machine, toutes ses Augmentations sont donc décalées d'un rang supérieur (la difficulté 20 devient la difficulté 15) (*voir le chapitre l'équipement, p...*).

### *Le Navigateur :*

Le Navigateur est celui qui connaît les arcanes de la navigation sur mer et dans les airs, du commandement de navires et de leur équipage, des vents, des courants et des routes maritimes et aériennes. Il est aussi souvent un expert de l'équipement de marine. Le Navigateur peut aussi bien

17 Février 2017

être simple marin que capitaine, ou même marchand ou explorateur ; mais dans tous les cas, nul ne peut rivaliser avec lui dès qu'il s'agit d'être à la manœuvre d'un vaisseau, de le commander et de le diriger.

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

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

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

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

#### *Capacités évolutives :*

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

**Légende rang 3** : Le Navigateur peut par son expérience et ses compétences faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans réduction des performances du navire. Bien sûr, cela implique que l'équipage soit sur le qui-vive et poussé à fond et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Épisode, c'est tout à fait possible si, par la suite, l'équipage peut se reposer quelques jours ou semaines.

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

**Légende rang 7** : Une Augmentation Gratuite visant à accomplir des Exploits d'Actions et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Cette Augmentation se cumule donc à celle de rang 1.

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

17 Février 2017

## **Le Négociant :**

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

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

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

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

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

## **Capacités évolutives :**

**Légende rang 2 :** Une Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire ou matériel. Dans un cadre diplomatique, cette Augmentation peut servir à estimer la valeur des contreparties d'accords.

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

**Légende rang 5 :** En dépensant deux Inspirations d'Honneur et en invoquant le Droit des Marchands, le Négociant peut forcer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. Il gagne une Augmentation Gratuite vis-à-vis des personnes concernées dès qu'il s'agit de les convaincre, de marchander ou d'obtenir un accord diplomatique. Les personnes sous l'effet de ce respect seront plus enclines à collaborer avec le Négociant pour une durée d'une Scène. Cette capacité ne fonctionne que là où on reconnaît le Droit des Marchands. Au milieu d'une lointaine cité-pirate ou devant un camp de pillards dégénérés, les personnes visées n'ont sans doute pas assez d'Honneur pour respecter le Droit des Marchands.

**Encart :** le Droit des Marchands est aussi ancien que la Guilde des Marchands et quand il est invoqué, l'honneur veut que tout conflit cesse pour négocier en paix. Le Droit des Marchands dure d'un lever ou coucher de soleil à l'autre, jamais plus, jamais moins, et nul ne doit y agresser personne

17 Février 2017

ou faire couler le sang. Si les différents partis parviennent à un accord, le Droit des Marchands cesse ainsi que son caractère sacré et ses restrictions. Le Droit des Marchands ne peut être invoqué que par un marchand ou diplomate, et malheur à celui qui l'invoque sans en avoir la légitimité.

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite pour tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments. Ce bonus s'applique bien sûr au marchandage comme au discours ou à la diplomatie. Cette Augmentation Gratuite se cumule donc à celle de rang 1.

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

### **L'Ombre :**

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

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

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

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

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

### **Capacités évolutives :**

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

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

**Légende rang 5 :** En dépensant deux Inspirations de Sagesse, l'Ombre peut prêter son talent de Furtivité réduit de 2 à un maximum de dix personnes alliées, personnages-joueurs compris. Ce

17 Février 2017

pouvoir ne dure qu'une Scène, mais reste actif pour toute sa durée. L'Ombre elle-même perd 2 niveaux de son talent de Furtivité pendant la durée de cet effet. Cela n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur à (Furtivité-2) de l'Ombre.

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochets de serrures. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation gratuite de rang 1.

**Légende rang 9 :** La Légende de l'Ombre est telle que ses adversaires sont persuadés de ne pas pouvoir le toucher et qu'il peut tout éviter. Tous les adversaires de moins de 7 de *Légende* face à l'Ombre subissent une Difficulté de 5 à tous leurs Tests d'Attaque contre l'Ombre.

### *Le Physicien*

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

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

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

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

**Augmentations de départ :** Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test de soins ou de médecine dans des conditions sortant du milieu routinier et hospitalier : dès qu'il faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptées ou inhospitalières, sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc. Pratiquer les premiers soins à la halte du soir, autour du feu, fait partie de ces conditions, mais pas officier dans un cabinet d'hospice équipé.

### *Capacités évolutives :*

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

**Légende rang 3 :** Le Physicien rajoute 1d10 niveaux de santé supplémentaires aux premiers soins qu'il prodigue.

**Légende rang 5 :** En dépensant deux Inspirations de Sagesse et en s'occupant d'un groupe de personnes, qu'il soigne ou veille pour la durée d'une Scène, le Physicien peut prodiguer à un

17 Février 2017

maximum de dix personnes, personnages-joueurs compris, un bonus de +2 à un Trait déterminé. Ce bonus s'ajoute à toute Action entreprise par les personnages qui emploieraient ce Trait, et ce pour la durée d'une Scène.

**Légende rang 7 :** Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test de soins ou de médecine dans des conditions sortant du milieu routinier et hospitalier : dès qu'il faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptées ou inhospitalières, sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc. Cette Augmentation Gratuite se rajoute donc à celle de rang 1, avec les mêmes restrictions.

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

### *Le Voyageur :*

Survivre seul dès que l'on quitte les zones civilisées de Loss n'est pas juste une gageure : c'est un exploit pour la plupart des gens. Les hommes des bois, les trappeurs, les nomades solitaires ou encore les explorateurs sont ceux qui y parviennent. Ils sont souvent les seuls à avoir les talents et les domaines de compétence leur permettant d'affronter les dangers de la nature sauvage de Loss. Personne mis à part un fou ne se risquerait dans une forêt lossyenne sans être guidé par un Voyageur.

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

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

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

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

Encart : la nature sauvage est une notion large dans le monde de Loss, mais on considère ici que l'on parle de lieu loin de toute population humaine ou aménagement urbain ou rural. Des bois à quelques encablures d'un village sont une nature sauvage, mais des prés et des bocages non loin d'une ferme ne le sont pas.

### *Capacités évolutives :*

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

17 Février 2017

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

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

**Légende rang 7 :** Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade, nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu, tant qu'il respecte la définition de « nature sauvage ». Cette augmentation se cumule donc à celle de rang 1.

**Légende rang 9 :** Le Voyageur est tellement dans son élément dans les milieux sauvages que les prédateurs ne le considèrent plus comme une proie et les autres animaux un danger à éliminer. Cet effet n'affecte que le Voyageur, et des circonstances exceptionnelles peuvent rendre, malgré tout, des animaux hostiles. Mais en général, les animaux ignorent le Voyageur, tant que ce dernier ne se met bien sûr pas soudain à les mettre en danger. Ceci affecte aussi le danger de la flore mortelle ou venimeuse. Pour résumer, le Voyageur ne craint rien, sauf exception, de la flore ou de la faune de Loss.

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

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

## 6— Choisir L'Enfance

---

L'Enfance de votre personnage définit le milieu dans lequel il a grandi et ainsi appris ses premiers talents. Chaque peuple de Loss, y compris les Terriens Perdus, a accès à deux types d'Enfance : le joueur choisit donc l'un des deux pour son personnage :

**Les Dragensmanns : Steppes & Forêts**

17 Février 2017

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

Le joueur qui a choisi donc pour son personnage une des deux enfances possibles en fonction de son peuple d'origine reporte sur sa feuille de personnages les talents et avantages obtenus et décrits ci-dessous :

### ***Désert***

**Talents** : Survie 1, Orientation 1

Spécialisation : Survie (désert)

### ***Forêts***

**Talents** : Survie 1, Pister 1.

Spécialisation : Survie (forêt)

### ***Jungles***

**Talents** : Survie 1, Escalade 1

Spécialisation : Survie (jungles)

### ***Mers***

**Talents** : Navigation 1, Orientation 1

Spécialisation : Orientation (mers)

### ***Montagnes***

**Talents** : Survie 1, Escalade 1

Spécialisation : Survie (montagnes)

17 Février 2017

### **Plaines**

**Talents** : Équitation 1, Orientation 1

Spécialisation : Survie (plaines)

### **Steppes**

**Talents** : Survie 1, Orientation 1

Spécialisation : Survie (steppes)

### **Villages**

**Talents** : Travail rural 1, Folklore 1

Spécialisation : Travail rural (élevage, culture ou bois)

### **Villes**

**Talents** : Bureaucratie 1, Étiquette 1

Spécialisation : Étiquette (ville choisie)

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

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

## *7— Choisir la Formation*

---

Il est temps pour vous, joueur, de choisir une des formations ci-dessous, qui représente le parcours d'adolescence de votre personnage et ce qu'il a appris avec son métier. La Formation peut très bien n'avoir aucun rapport avec l'archétype de votre personnage ou encore la compléter : vous êtes totalement libre de ce choix. Une fois celui-ci fait, il suffit de reporter les talents ainsi gagnés sur sa feuille de personnage :

### **Artiste ou Artisan**

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

### **Diplomate ou Marchand**

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

### **Érudit**

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

17 Février 2017

### *Explorateur*

**Talents** : Un Talent de Perception à 3. Survie 2

### *Fantassin*

**Talents** : Un Talent de Combat à 3. Athlétisme 2

### *Malfrat*

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

### *Pilote ou Cavalier*

**Talents** : Un Talent de Pilotage à 3. Orientation 2

### *Savant ou Ingénieur*

**Talents** : Un Talent de Sciences à 3. Linguistique 2

### *Soigneur*

**Talents** : Médecine ou Herboristerie à 3. Psychologie 2

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

## 8— Choisir ses Talents

---

### *Les Affinités de Vertus*

Avant de choisir les talents de votre personnage, vous avez à décider de ses quatre affinités de Vertus. Dans les règles de Loss, les talents sont tous réunis sous leurs Vertus liées (Honneur, Courage, Sagesse, Foi). Chaque vertu englobe un aspect générique des Talents, comme mentionné plus haut (par exemple, l'Honneur concerne les talents sociaux, arts et artisanats compris). Les affinités de Vertus sont un bonus que vous allez appliquer à un de ces quatre groupes de Talent, et qui reflète le domaine générique dans lequel le personnage a une certaine affinité.

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

*Exemple : David choisit pour Diego de répartir ses affinités comme suit : +2 Courage, +1 Honneur, confirmant son intention de faire de son personnage un héros assez physique. Tous ses Talents de Courage, qui rassemblent le combat, les talents physiques et le pilotage, sont avantagés d'un +2 à son jet de dé quand il fera un Test de Talent. Les talents sociaux et d'artisanat bénéficieront d'un bonus de +1 au jet de dé.*

17 Février 2017

### ***Dépenser ses points de Talent***

Vous disposez maintenant de 20 points de Talent pour votre personnage que vous pouvez répartir à votre convenance entre les différents Talents de la feuille de personnage de Loss. Il y a cependant quelques règles à suivre :

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

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

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

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

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

17 Février 2017 <i>TERRE</i>	<i>FEU</i>	<i>EAU</i>	<i>AIR</i>
(Social)	(Physique)	(Mental)	(Spirituel)
<b><i>Interaction</i></b>	<b><i>Combat</i></b>	<b><i>Sciences</i></b>	<b><i>Savoirs interdits</i></b>
Baratin (Po)	Archerie (Is)	Chimie* (Es)	Conn. du Chant de Loss* (Es)
Commandement (Po)	Armes à impulsions (Is)	Électricité* (Es)	Cultes proscrits* (Es)
Diplomatie (Em)	Armes de jet (Is)	Géologie* (Es)	Savoirs Anciens* (Es)
Discours (Po)	Armes lourdes* (Is)	Ingénierie* (Es)	
Etiquette (Es)	Armes de mêlée (Pu)	Médecine (Es)	
Intimidation (Pu)	Corps-à-corps (Pu)	Physique* (Es)	
Marchandage (Po)	Esquive (Ag)	Zoologie* (Es)	
Séduction (Em)	Tactique (Es)		
<b><i>Arts</i></b>	<b><i>Adresse</i></b>	<b><i>Connaissances</i></b>	<b><i>Études</i></b>
Arts du cirque (Ag)	Athlétisme (Pu)	Bureaucratie* (Po)	Archéologie* (Es)
Arts des formes (Is)	Escalade (Ag)	Folklore (Es)	Artefacts* (Es)
Arts graphiques (Is)	Évasion* (Ag)	Géographie* (Es)	Physique du Loss* (Es)
Arts littéraires* (Es)	Furtivité (Is)	Histoire* (Es)	
Arts de scène (Em)	Manipulation (Ag)	Linguistique* (Es)	
		Soins des animaux (Em)	
		Survie (Es)	
<b><i>Artisanats</i></b>	<b><i>Pilotage</i></b>	<b><i>Perceptions</i></b>	<b><i>Spiritualité</i></b>
Arts domestiques* (Es)	Attelages* (Ag)	Crochetage* (Ag)	Divinisation* (Is)
Haut-Art* (Po)	Equitation (Em)	Fouille (Is)	Méditation* (Is)
	Navigation* (Es)		Rituels* (Po)

Herboristerie* (Es)	Vol* (Ag)	Lecture sur les lèvres* (Is)	
Manufacture* (Ag)		Orientation (Is)	
Travail des métaux* (Ag)		Pister (Is)	
Travail du bois* (Ag)		Psychologie (Em)	
Travail rural* (Es)		Vigilance (Is)	

## 9— Choisir ses Avantages et Défauts

---

Avant-dernière étape des choix à faire pour votre personnage, vous allez pouvoir choisir des *Avantages* et *Défauts* pour achever de créer votre avatar dans le monde de Loss.

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

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

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

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

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

**Les PC gagnés restants ne peuvent être supérieurs à 10.**

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

*Exemple : Diego l'Ombre d'Armanth est pour le joueur qui va l'incarner, David, un homme doué aux activités physiques et au déplacement de nuit, qui a réussi quelques bons coups qui lui ont permis de s'équiper et connaître quelques contacts. Il a choisi comme avantages Œil de Jemmaï (5 PC), Ambidextre (5 PC), Rareté (pour s'acheter un pistolet : 4 PC) et Contacts (dans la pègre, efficacité 3, influence 3 : 6 PC). Il a donc dépensé 20 points d'Avantages. Il doit les compenser en autant de points de défauts, mais il sait déjà quoi choisir. Ils seront, tous ou presque, en rapport avec sa Motivation qui a inspiré ses idées et le métier un peu discutable de son personnage :*

17 Février 2017

*Stigmate (lobe de l'oreille tranchée :) : +5), Yeux verts (+5), Recherché (garde civile d'un maître-marchand, efficacité 4, influence 4 : +8), Promesse (ne jamais laisser faire une injustice commise par ses actes : +2). Avec 20 points de Défauts, David évite toute dette de PC pour Diego, mais ne gagne pas de PC de réserve qui auraient pu s'ajouter à ceux de l'étape 9.*

## 10— Dépenser ses PC bonus

---

Enfin, la création de votre personnage est pratiquement achevée, vous avez maintenant une réserve de 20 PC, avec lesquels personnaliser et optimiser votre avatar à votre convenance. À ces 20 PC s'ajoutent les PC (au maximum de 10) que vous aurez éventuellement gagnés grâce au choix des Défauts à l'Étape 8.

Voici comment dépenser ses PC bonus :

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

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

*Acheter une Spécialisation : 4 PC.* On ne peut acheter qu'une Spécialisation par talent à la création du personnage.

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

*Acheter un Lien avec d'autres personnages des joueurs : 1 PC pour 1 niveau de Lien, maximum 4.* Les liens sont expliqués au chapitre *Expérience & Evolution*, mais pour résumer, les Liens entre personnages mesurent le degré de relation entre ceux-ci. Les Liens entre personnages permettent aux joueurs de décider d'un passé commun et de liens relationnels existant avant le début de leurs aventures. Les Liens fournissent des bénéfices et avantages qui permettent d'aider la personne avec qui on a un Lien. Un Lien n'est pas forcément réciproque, et ils devraient être choisis en accord avec le meneur de jeu et les joueurs.

### **Points bonus et échelle de puissance des personnages :**

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

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

**Héros quotidiens :** 0 PC, 10 Avantages & Défauts.

**Héros de feuilleton :** 10 PC, 20 Avantages & Défauts

17 Février 2017

**Héros d'action** : 20 PC, 25 Avantages & Défauts. C'est l'échelle par défaut des personnages dans les Chants de Loss.

**Héros de blockuster** : 30 PC, 30 Avantages & Défauts

**Superhéros**: 50 PC, 35 Avantages & Défauts

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

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

Il existe un moyen à la totale discrétion du meneur de jeu de pouvoir glaner quelques PC supplémentaires pour créer un personnage. Il s'agit du crédit d'expérience. En clair, imaginons qu'il manque à un joueur 5 PC, il peut demander au meneur de jeu, libre à ce dernier d'accepter, s'il peut les prendre en crédit sur les XP que son personnage gagnera au cours de ses aventures. La dette ainsi contractée est remboursée par les XP gagnés par le personnage. Tant que la dette n'est pas remboursée, le joueur n'a aucun XP à dépenser à sa convenance, ils sont consacrés à remboursement. On peut aussi imaginer d'autres méthodes par exemple celle du Défaut ou de la dette inconnue : le joueur prend un crédit de XP, et le meneur de jeu convertit ce dernier en Défauts, ennuis et autres malices tombant sur le personnage, mais dont le joueur ignore tout. Dans tous les cas, si vous voulez employer cette méthode, il est fortement déconseillé d'accorder plus de 10 PC de crédit à un personnage sous peine d'un déséquilibre évident.

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

## 11— Finaliser le personnage

### **Les Niveaux de Santé :**

Les Niveaux de Santé mesurent la capacité du personnage à subir des blessures avant d'avoir de sérieux souci ou de mourir. Pour connaître la santé de votre personnage vous commencez par additionner *Courage+Puissance*. Puis vous consultez la table ici, qui vous donne vos Niveaux de Santé par catégorie de blessure :

**Courage +Puissance**, et consulter la table suivante :

	Léger	Sérieux (-2)	Grave (-5)	Fatal (-10)
2-5	5	4	4	3

17 Février 2017

<b>6-9</b>	5	5	5	4
<b>10-13</b>	6	5	5	5
<b>14-17</b>	6	6	6	5
<b>18-21</b>	7	7	6	6
<b>21-24</b>	7	7	7	7
<b>25</b>	8	8	7	7

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

*Plus de détails au chapitre Santé & détresse P...*

### **Les Niveaux de Détresse :**

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

Le total représente la réserve de Détresse de votre personnage. Ce que représente la réserve de Détresse c'est pour simplifier : combien d'horreurs et d'épreuves traumatisantes votre personnage peut-il endurer avant d'être à bout ? Une fois la Détresse épuisée, elle ne se reconstitue qu'après repos, attention et tranquillité. Le personnage est pendant ce temps incapable d'utiliser ses Inspirations. Et si un stress trop violent l'affecte à ce stade, les conséquences peuvent être fatales.

*Plus de détails au chapitre Santé & détresse P...*

### **Les Inspirations :**

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

*Plus de détails au chapitre Les Inspirations P...*

Les Inspirations sont le dernier recours d'un personnage dans deux cas : en sacrifiant une Inspiration, un joueur peut décider que son personnage échappe à la mort certaine qui l'attend. L'autre cas est le Changement d'Échelle, qui permet pour une et une seule Action d'agir à l'Échelle des Machines et non des Hommes (voir système de jeu).

17 Février 2017

Pour calculer ses Inspirations, on suit la table suivante :

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

### Les modificateurs du personnage :

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

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

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

Plus de détails au chapitre Le combat P...

### Dernière étape :

La fortune de départ du personnage, l'équipement et ses possessions sont gérés au chapitre « L'équipement (p...) ». La gestion de cette partie de la création des personnages est assez simple, avec des kits et packs d'aventurier divers, mais vous aurez toute l'occasion de vous plonger dans le matériel et les merveilles de Loss et faire librement des emplettes détaillées. Les *Avantages & Défauts* que vous aurez choisis pourront affecter l'équipement dont disposera votre personnage.

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

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



## Les talents

---

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

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

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

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

### LES TALENTS EN RESUME

---

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

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

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

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

## Spécialisation :

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

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

## Talents Académiques :

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

## Synergie des talents :

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

## Les talents d'Honneur

---

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

### INTERACTION

---

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

#### Baratin (Po)

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

*Spécialisations* : arnaque, bobard énorme, créer la panique.

#### Commandement (Po)

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

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

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

### ***Diplomatie (Em)***

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

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

### ***Discours (Po)***

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

*Spécialisations* : inspirer, diffamer, enseignement, plaidoirie.

### ***Étiquette (Es)***

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

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

### ***Intimidation (Pu)***

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

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

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

### **Marchandage (Po)**

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

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

### **Séduction (Em)**

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

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

## **ARTS**

---

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

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

### **Arts du cirque (Ag)**

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

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

### **Arts des formes (Is)**

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

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

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

### **Arts graphiques (Is)**

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

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

### **Arts littéraires\* (Es)**

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

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

### **Arts de scène (Em)**

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

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

## **ARTISANATS**

---

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

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

## **Arts domestiques (Es)**

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

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

## **Haut-Art\* (Po)**

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

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

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

## **Herboristerie\* (Es)**

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

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

## **Manufacture\* (Ag)**

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

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

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

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

### *Travail des métaux\* (Ag)*

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

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

### *Travail du bois\* (Ag)*

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

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

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

### *Travail rural\* (Es)*

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

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

## *Les talents de Courage*

---

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

### *COMBAT*

---

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

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

## Archerie (Is)

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

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

## Armes à impulsions (Is)

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

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

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

## Armes de jet (Is)

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

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

## Armes lourdes\* (Is)

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

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

## Armes de mêlée (Pu)

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

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

### Encart :

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

## Corps-à-corps (Pu)

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

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

## Esquive (Ag)

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

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

## Tactique (Es)

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

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

## ADRESSE

---

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

### **Athlétisme (Pu)**

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

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

### **Escalade (Ag)**

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

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

### **Évasion\* (Ag)**

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

*Spécialisations* : passages étroits, menottes, cordes.

### **Furtivité (Is)**

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

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

## **Manipulation (Ag)**

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

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

## **PILOTAGE**

---

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

## **Attelages (Ag)**

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

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

## **Équitation (Em)**

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

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

## **Navigation\* (Es)**

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

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

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

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

### **Vol \* (Ag)**

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

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

## *Les Talents de Sagesse*

---

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

### **SCIENCES**

---

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

### **Chimie\* (Es)**

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

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

### **Électricité\* (Es)**

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

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

### **Géologie\* (Es)**

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

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

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

### **Ingénierie\* (Es)**

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

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

### **Médecine (Es)**

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

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

### **Physique\* (Es)**

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

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

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

### **Zoologie\* (Es)**

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

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

### **CONNAISSANCES**

---

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

### **Bureaucratie\* (Po)**

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

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

### **Folklore (Es)**

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

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

### **Géographie\* (Es)**

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

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

## ***Histoire\* (Es)***

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

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

## ***Linguistique\* (Es)***

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

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

## ***Soins des animaux (Em)***

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

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

## ***Survie (Es)***

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

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

## ***PERCEPTIONS***

---

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

## **Crochetage\* (Ag)**

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

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

## **Fouille (Is)**

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

*Spécialisations* : pièges, mécanismes cachés, fouille au corps.

## **Lecture sur les lèvres\* (Is)**

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

*Spécialisations* : espionner, code secret.

## **Orientation (Is)**

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

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

## **Pister (Is)**

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

*Spécialisations* : type de milieu (à choisir).

## **Psychologie (Em)**

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

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

## **Vigilance (Is)**

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

*Spécialisations* : type de milieu (à choisir)

## *Les Talents de Foi*

---

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

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

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

## *SAVOIRS INTERDITS*

---

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

## **Connaissance du Chant de Loss\* (Es)**

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

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

### **Cultes proscrits\* (Es)**

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

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

### **Savoirs Anciens\* (Es)**

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

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

## **ÉTUDES**

---

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

### **Archéologie\* (Es)**

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

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

### **Artefacts\* (Es)**

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

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

### **Physique du loss\* (Es)**

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

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

## **SPIRITUALITE**

---

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

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

### **Chamanisme\* (Es)**

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

*Spécialisations* : type de culture, type de pouvoir chamanique.

### **Méditation\* (Es)**

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

*Spécialisations* : guérison, ascétisme, concentration, repos.

### **Rituels\* (Es)**

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

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

*Spécialisations* : type de culture, effet de rite voulu.

## Avantages et Défauts

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

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

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

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

### Évolution des Avantages et Défauts au cours du jeu

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

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

### Description des Avantages et Défauts

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

#### Échelle générale des niveaux d'efficacité & influence :

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

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

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

### ÉCHELLE GENERALE DES NIVEAUX D'AVANTAGES ET DÉFAUTS :

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

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

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

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

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

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

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

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

### La Légende et les Avantages & Défauts sociaux

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

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

## *Avantages*

---

### *1- AVANTAGES PHYSIQUES*

---

#### **Trait exceptionnel (5)\***

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

#### **Grand (5)\***

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

#### **Increvable (10)**

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

#### **Réflexes fabuleux (5 ou 10)**

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

#### **Résistant aux poisons (5)**

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

#### **Ambidextre (5)**

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

#### **Nyctalope (5)\***

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

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

### **Œil de Jemmaï (10)\***

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

### **Guérison rapide (5)**

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

### **Beau (niveau)\***

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

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

## **2- AVANTAGES SOCIAUX**

---

### **Aigle de bataille (5)**

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

### **Voix d'Or (5)\***

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

### **Innocent (5)\***

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

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

### **Psyké (10 ou 15)\***

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

### **Influence (niveau)**

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

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

### **Mentor (niveau)**

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

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

### **Famille (niveau)**

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

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

### **Contacts (niveau)**

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

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

### **Chantage (niveau)**

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

### **Ami (niveau)**

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

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

### **Alliés (niveau)**

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

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

### **Connu (5)\***

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

## **3- AVANTAGES MENTAUX**

---

### **Volonté de Fer (5)**

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

### **Cœur de Dreakya (5)**

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

### **Nerfs d'acier (5)**

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

### **Grande Vertu (5 ou 10)**

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

## **4- AVANTAGES MYSTIQUES**

---

### **Vertu de la Foi (10)**

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

### **Chamanisme (10)**

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

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

### **Chant de Loss (15)\***

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

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

### **Chance (5 ou 10)**

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

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

### ***Béni du Destin (5)***

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

### ***Destinée Mystique (15)***

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

## ***5- AVANTAGES DE TALENTS***

---

### ***Pistolero (10)***

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

### ***Mémoire eidétique (10)***

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

### ***Touche-à-tout (10)***

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

## **Multiculturel (5)**

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

## **Doué (10)\***

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

## **Facilité d'apprentissage (10)\***

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

## **6. AVANTAGES MATERIELS**

---

### **Abri (niveau)**

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

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

### **Rareté (niveau)**

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

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

### **Richesse (niveau)**

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

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

## Défauts

---

### 1. *DEFAUTS PHYSIQUES*

---

#### ***Pas de symbiote (5)***

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

#### ***Aveugle ou sourd (10)***

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

#### ***Vue déficiente (5)***

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

#### ***Corpulence faible (5)***

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

#### ***Estropié (10)***

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

#### ***Enfant (10)\****

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

#### ***Vieillard (10)\****

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

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

### **Laid (niveau)\***

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

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

### **Allergie (niveau)**

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

## **2. DEFAUTS SOCIAUX**

---

### **Terrien (15)\***

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

### **Esclave (10)**

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

### **Timoré (5)**

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

### **Surconfiant (5)**

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

### **Débiteur (5 ou 10)**

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

### **Stigmaté (5)**

Le personnage porte une marque très reconnaissable et difficile à garder tout le temps caché. Cela le désigne comme une personne spéciale ou stigmatisée. Cela peut aller avec les défauts "*Sombre secret*", "*Ennemi*", "*Recherché*" ou "*Tristement célèbre*" et si la marque est vue ou reconnue, le personnage peut donc gagner un de ces défauts une fois son stigmaté révélé. Cela peut être une marque d'infamie suite à une condamnation judiciaire : le lobe de l'oreille tranché des voleurs, le tatouage des barons et princes de la Cour des Ombres, ou celui complexe des Chanteurs de Loss sacré des Dragensmanns. Il se peut que ce soit aussi un symbiote particulier. Le joueur choisit son 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 13ème année pour les femelles, ou à la mort pour la plupart des mâles. Tant que cela ne se voit pas ou que le personnage cache ce trait, tout va bien. Sinon le personnage aura les ennuis décrits ci-dessus

### **Yeux verts (5)\***

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

## **Linci (5)**

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

## **Haut-Art (10)**

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

## **Terrible secret (niveau)**

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

## **Recherché (niveau)**

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

## **Promesse (niveau)**

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

## **Rivaux (niveau)**

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

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

### ***Ennemi (niveau)***

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

### ***Némésis (niveau)***

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

### ***Organisation ennemie (niveau)***

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

### ***Responsabilité (niveau)***

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

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

### **Personne à charge (niveau)**

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

### **Mauvaise réputation (10)**

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

## **3. DEFAUTS MENTAUX**

---

### **Cœur tendre (5 ou 10)**

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

### **Brute (5)**

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

### **Monomaniaque (5)**

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

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

### ***Amnésique (5 ou 10)\****

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

### ***Pas de Vertu (10)\****

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

### ***Trauma (niveau)***

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

### ***Antipathique (niveau)***

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

### ***Addiction (niveau)***

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

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

### **Phobie (niveau)**

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

## **4. DEFAUTS MYSTIQUES**

---

### **Poltergeist (10)**

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

### **Mouise (5)**

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

## **5. DEFAUTS DE TALENT**

---

### **Difficulté d'apprentissage (10)\***

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

### **Liste interdite (15)\***

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

## 6. *DEFAUTS MATERIELS*

---

### ***À poil (10)\****

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

## *Le chamanisme*

---

Le chamanisme, tel qu'il existe et est perçu dans le monde de Loss, est abordé au Chapitre « *Les Chamans P...* ». Nous allons ici aborder la mécanique de ce pouvoir étrange et méconnu, et son système de jeu.

### *1- Le chaman*

---

Le chaman est un des Archétypes de personnage des Chants de Loss. Un personnage-joueur peut disposer des talents et pouvoirs d'un chaman à la condition qu'il ait acheté les avantages « *Vertu de l'Air* » et « *Chamanisme* ».

Il n'existe pas de chamans sans la Vertu de l'Air ou alors ce sont des charlatans abusant de la crédulité des lossyans pour soutirer des avantages, une activité risquée quand on sait que l'Eglise pourchasse les chamans avec acharnement. Il peut par contre existe des chamans ayant la Foi, mais ne disposant pas de l'Avantage « *Chamanisme* » et donc, n'ayant pas les pouvoirs mystérieux qu'on leur prête. Ces individus sont de véritables chamans, ayant un rang important au sein de leur communauté, prodiguant aide spirituelle et conseils, assurant les rites et les bénédictions comme tous les chamans dans leur rôle. Simplement, ils n'ont pas les pouvoirs sur la nature d'un chaman que nous allons aborder ci-dessous.

*Voir le chapitre Les Chamans P...*

### *2- Les talents théoriques*

---

Les talents des chamans font partie de la catégorie Spiritualité et sont décrits au chapitre *Les Talents P...*

Ces trois talents (Chamanisme, Méditation, Rituels) sont ceux qui servent de pilier aux rites et aux cérémonies religieuses chamaniques. Ils sont le ciment des cultes chamaniques et anciens, et s'ils diffèrent d'une culture à l'autre, voire d'un chaman à l'autre, ils ont les mêmes racines, c'est leur héritage et leur lien commun, qu'ils aient des pouvoirs chamaniques ou non.

### *3- Les Pouvoirs du Chamanisme*

---

Ce sont les deux talents spécifiques à l'archétype de Chaman, ou aux personnages ayant l'Avantage « *Chamanisme* ». Il s'agit de la *Symbiose* et du *Lien totémique*.

- *Symbiose* dépend du Trait Empathie.
- *Lien totémique* dépend du Trait Pouvoir.

#### **Acquérir les talents du Chamanisme :**

Un personnage avec l'archétype : *Chaman* commence avec 3 en Symbiote et 1 en Lien Totémique. Il peut dépenser 4 PC pour acheter 1 point de Talent de Chamanisme (max 5 dans un Talent).

Un personnage sans l'archétype Chaman, ayant acheté les Avantages Vertu de l'Air et Chamanisme commence sans aucun point dans les Talents du Chamanisme. Il peut dépenser 4 PC pour acheter 1 point de Talent de Chamanisme (max 5 dans un Talent).

## 4- Description des pouvoir Chamaniques

### 4-1 SYMBIOSE (EMPATHIE)

---

Il s'agit de la faculté de percevoir l'esprit de Loss et de pouvoir interagir avec le monde naturel et symbiotique. Pour le chaman, Loss est une entité symbiotique possédant à la fois une conscience propre, singulière mais également collective et englobant une myriade d'individualités. Il peut ainsi concevoir le lien spirituel unissant toutes les créatures de Loss, tant végétales, animales que symbiotiques. Le chaman qui suit cette voie développera ses perceptions extra-sensorielles mais usera aussi de la transe pour atteindre le monde symbiotique, on dit alors qu'il *voyage*.

Le voyage chamanique débute toujours par un rituel permettant au chaman de plonger en transe et de laisser son esprit rejoindre l'univers symbiotique. Dans, cet univers, son esprit est relié par un cordon à son propre corps en sommeil dans le monde physique. L'univers symbiotique est la vision qu'ont les symbiotes du monde réel, il en est donc un reflet étrange, mystérieux, métaphorique ! Il est cependant loin d'être un univers paradisiaque, il est dangereux, peuplé de manifestations spirituelles étranges et de parasites voraces telle que les méduses des forêts qui l'habitent aussi.

Le voyage chamanique est un art périlleux car il combine les dangers des deux mondes. Le monde symbiotique étant perçu à travers les sensations du symbiote du chaman, elles peuvent le désorienter, saturer ses sens ou simplement le perdre. Retourner dans son enveloppe charnelle est un processus laborieux : plus la transe est longue, plus le retour est difficile. La transe a également un fort impact sur le corps du chaman, qui se retrouve plongé dans un état proche du coma. Réveiller un chaman en voyage spirituel est fortement déconseillé tant les risques de rompre le lien entre son corps et son esprit sont grands ; cependant il est possible de le faire en le secouant ou en lui faisant inhaler des odeurs fortes.

#### Premier niveau (1-2) - Empathie

Le chaman possède une sensibilité exacerbée envers la flore lossyenne, notamment vis à vis des symbiotes. Il peut ressentir l'aura des symbiotes et des plantes, ressentir l'état de la nature en un lieu donné et déterminer si celle-ci est en bonne santé ou souffrante. Il peut savoir si la flore est en harmonie avec son environnement. Le chaman sera réputé avoir la main verte, dans le sens qu'il connaît les besoins des plantes sans forcément avoir des connaissances en botanique.

**Effet** : Obtenir une information sur un lieu. **Zone d'effet** : Score de talent Symbiose x2/rayon. **Modificateur** : Diff + 5 pour augmenter le rayon de 2 mètres. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman obtient une information supplémentaire.

#### Deuxième niveau (3-4) - Empathie profonde

À ce stade le chaman a développé une empathie encore plus profonde envers la nature. Il ressent désormais les émotions rémanentes d'un lieu (violence, tristesse, joie, etc.) d'une manière plus intense. La puissance du lien avec les émotions flottant dans un lieu signifie que celles-ci peuvent l'affecter et que son humeur en sera influencée.

**Effet** : Savoir ce qu'il s'est passé en un lieu donné via les symbiotes présents dans la zone choisie. **Zone d'effet** : Score de Symbiose x2 mètres de rayon. **Modificateur** : Diff +5 pour augmenter le rayon de 2 mètres. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman obtient une information supplémentaire.

#### Troisième niveau (5-6) - Empathie symbiotique

(À partir de ce niveau, le chaman doit posséder son propre symbiote, voire Empathie Symbiotique, P ...)

Dans un premier temps le chaman s'éveille à la présence de son symbiote, ils apprennent à communiquer et à interagir ensemble ; il serait plus juste de dire que c'est le symbiote qui enseigne tout cela à son hôte. Après cet apprentissage, le chaman devient plus sensible à son environnement et à ses variations. Néanmoins, il ne faut pas s'attendre à une communication verbale, mais plus à des émotions, des images et des sensations colorées et métaphoriques, voire à de la synesthésie où le chaman aura la sensation de goûter une couleur ou de toucher un son. Dans les faits le symbiote du chaman partage avec lui sa vision lorsque ce dernier entre transe. Ainsi il peut percevoir les halos de lumières et couleurs représentant l'état d'esprit des symbiotes qui l'entourent.

**Effet** : le chaman peut désormais remplacer son test de Vigilance par un test de (Empathie + Symbiose) lors de test de surprise.

**Effet** : obtenir des informations sur l'état d'esprit des symbiotes alentours, via des halos de couleurs : rouge - colère, vert - dégoût, bleu - peur, jaune - joie, violet - tristesse. **Zone d'effet** : Score de Symbiose x2/rayon. **Modificateur** : Diff +5 pour augmenter le rayon de 2 mètres. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman obtient une information supplémentaire et précisé l'état d'esprit observé.

### *Quatrième niveau (7-8) - Empathie primordiale*

Le chaman et son symbiote sont en osmose, leur communication est désormais intuitive. Cette symbiose amène le chaman à découvrir un nouveau pan du monde de Loss, et lui offre des améliorations physiologiques comme une intensification des sens (voir la nuit, voir plus loin, meilleure ouïe, odorat ou toucher, etc.) ou de modifications mineures du métabolisme (besoin de moins de sommeil, meilleure endurance, résistance accrue aux températures basses ou hautes, besoin de manger ou de boire diminué, etc.). Ces altérations sont temporaires et restent néanmoins soumises à l'impérieuse nécessité de survie du symbiote et de son hôte, le symbiote refusant de se mettre en danger et donc de mettre en péril son hôte.

*Encart: oubliez de suite la super force, super endurance, le super ascétisme, la vision rayon X ou infrarouge, etc. Les améliorations s'expriment plutôt par des Bonus aux Tests de Talents et de Traits que par des superpouvoirs.*

Le chaman peut ressentir et communiquer avec les autres symbiotes de la même manière qu'avec le sien. Il peut déterminer comment se porte le symbiote, connaître ses états émotionnel et physique, et en apprendre plus sur son hôte. Le chaman peut distinguer les types de symbiotes et les localiser dans l'espace –et leurs porteurs avec. Ainsi il peut déceler les maladies bien avant un Physicien. Il n'en reste pas moins que le chaman doit avoir des connaissances en médecine, alchimie voire herboristerie pour pouvoir soigner. Il sera "simplement" guidé par ce qu'il voit.

Le chaman, grâce à son symbiote, décèle le mensonge bien plus facilement, car le symbiote de son interlocuteur le trahit en transmettant ses véritables émotions. Alors, si un chaman sourit à vos mensonges, cela ne veut pas dire qu'il les gobe, mais plus certainement sait-il que vous tentez de vous jouer de lui.

**Effet** : le chaman bénéficie d'un bonus de +2 aux Tests Sociaux visant à déceler le mensonge.

**Effet 1** : détection de vie dans les alentours du chaman. **Zone d'Effet** : Score de Symbiose x2/rayon. **Modificateur** : Diff +5 pour augmenter le rayon de 2 mètres.

**Effet 2** : intensification des sens : bonus de +2 aux tests liés au sens augmenté. **Durée** : un Instant hors combat et un Tour en combat. **Zone d'Effet** : le chaman. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman peut prolonger la durée des effets : quelques Instants, une Scène, un Episode.

**Effet 3** : amélioration physiologique **Durée** : variable mais limité à une Scène. **Test** : (Empathie + Symbiose) Diff 20. **Zone d'Effet** : le chaman. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman peut prolonger la durée de l'effet.

**Effet 4** : diagnostiquer un mal chez une cible. **Test** : (Empathie + Symbiose) Diff 20. **Zone d'effet** : une cible. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, une information supplémentaire sur le mal.

**Le chaman doit être en vision symbiotique (transe) pour les effet 1 et 4. Augmente de +5 tout Test d'Action autre que ceux qui sont liés à l'effet utilisé.**

### *Cinquième niveau (9-10) - Empathie biologique*

*Encart : ce pouvoir ne fonctionne pas avec les Draekyas, même ayant un symbiote. Leur intelligence et leur sauvagerie les y immunise.*

Le chaman a atteint le stade où il peut interagir directement avec les symbiotes. Lorsqu'un animal est porteur d'un symbiote, le chaman peut communiquer avec lui, l'animal étant enclin à la discussion. Ainsi le chaman peut facilement établir une relation de confiance avec les créatures sauvages et percevoir aisément l'état d'esprit des créatures qui peuplent Loss. Un fauve reste cependant un fauve : le chaman n'ira pas lui gratouiller la tête sans risque.

Le chaman peut lancer *l'Appel*, afin que les porteurs de symbiotes des environs le rejoignent et lui apportent leur concours selon leur volonté. Le chaman peut choisir quelle espèce il appelle, le milieu influençant qui va répondre (dans un désert, les choix sont restreints).

*Encart : les chamans liés à un animal-totem seront toujours rejoints par au moins un représentant de l'espèce de l'animal-totem, sauf si la portée de l'Appel est insuffisante.*

Désormais, le chaman **peut voyager dans le monde symbiotique**. Il doit pour cela pratiquer un rituel afin de se placer en transe. Il est tout à fait possible à plusieurs chamans de pratiquer une transe de groupe pour pouvoir voyager ensemble. En voyageant, l'esprit du chaman peut s'éloigner de son corps à une grande distance. C'est probablement grâce à cette capacité que des chamans communiquent de très loin et que de nombreuses communautés sont restées introuvables lors de traques de marchands d'esclaves et de l'Église, ce qui les a sans conteste sauvés de l'extermination et de l'esclavage.

**Effet** : le chaman est désormais considéré par la faune comme sans danger et potentiellement ne plus être une proie pour l'animal.

**Effet** : lancer un Appel afin que les symbiotes des environs le rejoignent et lui apportent leur concours selon leur volonté. **Test** : (Empathie + Symbiose) Diff 20. **Zone d'effet** : score de Symbiose/kilomètre ; le score de Symbiose détermine le nombre maximum d'animaux appelés. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman peut augmenter la portée de son appel de l'ordre de 1km par Exploit ou appeler un animal de plus.

### *Sixième niveau (11 +) - Le grand mystère*

Bien des légendes parlent de chamans vivant dans le monde des esprits, tels des esprits eux-mêmes. Les anciens racontent qu'à ce stade le chaman cesse d'être un simple observateur de Loss pour en devenir une partie intégrante et indissociable. Il conçoit et appréhende le monde et ses interactions avec toutes choses comme nul autre Lossyan. On raconte que, parfois, des esprits éthérés apparaissent aux yeux de certains Lossyans avec un message ou une mise en garde à transmettre. Néanmoins si les lossyans croient aux morrows, rien n'a pu confirmer qu'il s'agisse de ces chamans devenus des esprits...

*Encart : arrivé à ce niveau de puissance et d'osmose, le personnage du joueur ne fait plus qu'un avec Loss. Cet état est forcément transitoire et unique. C'est quelque chose qui soit peut durer le temps d'une puissante et unique vision profonde, soit une véritable fusion avec Loss qui se produit à l'instant de la mort du chaman.*

## 4-2 UNION TOTÉMIQUE

---

Ce talent fait naître une union mystique entre un chaman et son animal-totem, orchestré par le symbiote de l'animal, un détail inconnu des chamans. L'animal totem est inconsciemment guidé par son symbiote vers la nature chamanique du Lossyan qui lui est destiné. Il prendra ensuite le temps de l'observer pendant une durée variable avant de faire du chaman son « compagnon spirituel ». Dans un premier temps, il s'agit d'une empathie mutuelle. Puis l'Union Totémique s'établit, souvent après une mise à l'épreuve. L'animal totem s'unit alors au chaman en partageant son symbiote avec lui.

Si un chaman veut progresser dans ce talent au niveau trois et plus (*Union Totémique*), il DOIT survivre au rituel de l'Union Totémique. Il peut arriver qu'un chaman ne soit jamais choisi. Un chaman non-choisi reste un chaman aux yeux de son village, sa tribu, son clan, mais il peut arriver que certains soient ostracisés, considérés comme portant malheur, car ignorés par l'animal totem.

*Encart : l'animal totem est invariablement un des grands mammaliens de Loss. Donc non pas de chaman avec comme totem un cafard, une abeille, un arbre, un buisson ou encore une fougère...*

### **Premier niveau (1-2) - Empathie totémique**

Le chaman possède une sensibilité exacerbée envers la faune lossyenne, notamment vis à vis des mammaliens domestiqués. Confronté à un animal apprivoisé, il peut ressentir son état d'esprit et s'en attirer les bonnes grâces. Par exemple sentir qu'un animal est nerveux et lui faire oublier sa peur envers lui. Le chaman est également capable d'établir facilement un lien de confiance avec la plupart des animaux domestiques –y compris d'origine terrienne, comme les chiens et les chevaux- ainsi que de percevoir plus aisément leur état d'esprit.

**Test : (Pouvoir + Union totémique)** Diff 15. **Zone d'effet** : un animal. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman peut affecter un animal supplémentaire.

### **Deuxième niveau (3-4) - Environnement totémique**

*Encart : ce pouvoir ne fonctionne pas avec les Draekyas, même ayant un symbiote. Leur intelligence et leur sauvagerie les y immunise.*

Le chaman possède une sensibilité exacerbée envers la faune lossyenne, notamment envers des mammaliens sauvages. Confronté à un animal sauvage, il peut ressentir son état d'esprit et tenter d'influencer positivement son rapport envers lui. Le chaman peut également rendre tolérable sa présence pour la plupart des animaux sauvages, qui accepteront sa présence sans agressivité ou instinct de prédation, mais aussi de percevoir plus aisément l'état d'esprit des créatures qui peuplent Loss.

**Test : (Pouvoir + Union totémique)** Diff 15. **Zone d'effet** : un animal. **Exploit(s)** : par Exploit engagé, le chaman peut affecter un animal supplémentaire.

### **Troisième niveau (5-6) - Union totémique**

*Encart : ce pouvoir ne fonctionne pas avec les Draekyas, même ayant un symbiote. Leur intelligence et leur sauvagerie les y immunise.*

Pour acquérir ce niveau, le chaman doit avoir un animal-totem, forcément un mammalien sauvage. Ce n'est pas lui qui le choisit, mais le symbiote de l'animal qui sélectionne le chaman (le MJ a donc un droit de veto sur ce choix). Le symbiote cherche un alter-ego chamanique à la personnalité de son animal-hôte ; c'est un rite dangereux et parfois mortel qui se déroule en plusieurs étapes.

Lorsque le symbiote découvre chez un chaman l'alter-ego de son hôte, il se dédouble pour rejoindre le chaman et créer un pont spirituel entre celui-ci et l'animal. Comme pour toute implantation de symbiote, une entaille est nécessaire, dont se charge l'animal, qui peut parfois blesser gravement le chaman. Si l'hôte possède déjà un symbiote, le symbiote totémique l'absorbera mais le processus peut mal se dérouler, pouvant rendre fou le chaman qui expérimente cette assimilation comme s'il la vivait lui-même. Une fois le symbiote implanté, celui-ci affecte la psyché du chaman afin de créer un pont spirituel entre le chaman et l'animal. Le chaman est alors submergé par l'esprit de son animal-totem ainsi que de nouvelles perceptions qu'il devra apprendre à maîtriser.

Cette union est unique, irréversible et a un coût. L'animal et le chaman ne font plus qu'un, ce dernier gagne une aura animale, que ressentent comme un trouble les gens munis d'un symbiote. La longévité du chaman s'aligne sur celle de son animal-totem ; mais si celui-ci vient à mourir, le chaman le suivra dans la mort, et inversement. Le chaman gagne avec ce lien un compagnon mammalien bien disposé et loyal envers lui mais pas forcément toujours à ses côtés. Il veillera cependant sur son chaman et répondra à ses appels, plus ou moins rapidement.

**Effet:** le chaman a une longévité au moins équivalente à celle de son animal-totem **Note :** la mort du chaman ou de l'animal-totem provoque la mort de l'autre.

### *Quatrième niveau (7-8) - Partage Totémique*

Le chaman acquiert un instinct de survie plus poussé au sein de l'environnement naturel de son animal-totem. Il bénéficie désormais d'un bonus au talent de survie dans ce type d'habitat. Par exemple, un environnement urbain pour un animal totem tosh ou rural pour un mora. De plus, à ce stade, le chaman a appris à maîtriser les nouvelles perceptions que l'Union Totémique lui a apportées, partageant pour de courtes périodes ses capacités, talents, mais aussi ses niveaux de santé.

**Effet:** bonus permanent de +2 au Talent de Survie en rapport avec l'habitat de son animal totem.

**Effet :** transfert d'un Trait physique (Puissance ou Agilité) de l'animal-totem vers le chaman. Le chaman acquiert temporairement le score de Trait physique de son animal-totem et inversement. **Durée :** un Instant hors combat - un Tour en combat. **Test :** (**Pouvoir + Union totémique**) Diff 20. **Zone d'effet :** le chaman. **Limitation :** l'animal-totem doit être à proximité du chaman.

### *Cinquième niveau (9-10) - Seigneur Totémique*

Cette union a fait que le chaman n'est plus perçu comme humain mais aussi comme animal. Désormais cette perception est amplifiée et le trouble initialement ressenti par des lossyans ayant un symbiote est beaucoup plus marqué, développant un étrange sentiment de malaise comme si quelque chose n'était pas à sa place. En contrepartie, un petit nombre de mammaliens de la même espèce que l'animal totem (jusqu'à 4) vient se joindre au chaman et à son animal totem pour former une meute dont le chaman devient l'alpha.

**Effet :** les membres de l'espèce de l'animal totem considèrent désormais le chaman comme l'un des leurs.

### *Sixième niveau (11 +) - La grande union*

Lorsque le chaman atteint ce niveau, il devient lui-même la source du pont spirituel qui le relie à son animal totem et le développe avec tous les animaux de la même espèce. Il n'a plus besoin du partage du symbiote pour conserver ce pont spirituel. Les récits légendaires s'accordent sur le fait que le chaman devient indissociable de son animal totem. Il en devient le symbole, celle ou celui qui guide l'espèce et devient l'expression de leur nature primale.

La légende la plus répandue sur Loss conte les aventures d'une jeune femme qui serait la Mère des Draekyas. Certains prétendent l'avoir déjà croisée. Mais tout le monde sait que ça n'existe pas.

## *Le chant de Loss, système de jeu*

---

La nature et le contexte des Chanteurs de Loss dans le monde de Loss est abordé au chapitre *Les Chanteurs de Loss P...* Nous allons nous attacher ici à parler de la manière dont fonctionne ce redoutable et rarissime pouvoir en terme de mécanique de jeu.

### *1- Etre Chanteur de Loss :*

---

Avant tout, il y a une règle absolue à se rappeler : **On ne peut devenir Chanteur de Loss. On naît Chanteur ou pas.** Tout joueur peut à la création de son personnage acheter les Avantages *Vertu de l'Air* et *Chant de Loss*. Le personnage est alors né Chanteur de Loss et son pouvoir se sera réveillé tôt ou tard, à un moment de stress intense ou de danger mortel. Le plus souvent ce moment arrive vers la puberté. Mais qui n'est pas né avec ne l'aura jamais.

*Voir le chapitre Les Chanteurs de Loss P...*

### *2- Les Talents du Chant :*

---

Les talents du Chant de Loss sont divisés en trois *Sphères* : *Gravité, Énergie et Vie*. Chaque Sphère est elle-même divisé en trois *Aspects* : *Eveil, Création, Harmonie*.

- 1- On ne peut avoir, à la création du personnage, un score dans un *Aspect* supérieur au score de *Sphère* dont il découle.
- 2- Les *Aspects* sont liés intimement du premier au dernier, ainsi donc, on ne peut jamais avoir un score dans un *Aspect* qui soit supérieur à l'*Aspect* antérieur.

Exemple : *Jabenna a un score de 3 en Sphère de Gravité. Elle ne pourrait avoir plus de trois dans un Aspect à la création. Et devra, si elle veut avoir par exemple 4 en Création, avoir comme prérequis un score de 4 en Éveil.*

**Les Sphères ne sont pas liées à des traits : un test de Chant se fait toujours par : Sphère+Aspect+d10.**

### *Acquérir les talents du Chant de Loss :*

Un personnage de l'archétype : *Chanteur de Loss* commence avec une Sphère du Chant à 3, et une autre à 1. Il peut dépenser 5 PC pour acheter 1 point de Sphère (max 5 dans une Sphère).

Un personnage sans l'archétype *Chanteur de Loss*, ayant achetés les Avantages *Vertu de l'Air* et *Chant de Loss* commence sans aucun point dans ses Sphères. Il peut dépenser 5 PC pour acheter 1 point de Sphère (max 5 dans une Sphère).

Le score dans la Sphère du Chant du personnage détermine combien il disposera de points à dépenser dans les *Aspects* de cette Sphère. Il répartit entre les *Aspects* autant de points qu'il a dans sa Sphère, avec la règle rappelée ici : **on ne peut jamais avoir un score dans un Aspect qui soit supérieur à l'Aspect antérieur.**

### 3- Les Sphères & Aspects :

---

Les Sphères du Chant et leurs Aspects sont décrit ci-dessous de manière générale. La caractéristique du Chant est d'être unique à son détenteur, dans sa manière de l'employer et l'exprimer. C'est pour cela que ces pouvoirs sont décrits de manière générique.

#### **Définition Sphères & Aspects :**

La Sphère représente la puissance et le potentiel du Chanteur dans cette voie du Chant. Plus haut est le score de gravité, plus puissants sont ses effets et ses conséquences. Mais la maîtrise de tous les aspects de la Gravité et la capacité à en user de manière fine et variée dépend des Aspects. Plus l'Aspect d'une Sphère est élevé, plus grandes et complexes sont les capacités du Chanteur et ses possibilités avec cette Sphère.

#### **3-1 LA GRAVITÉ :**

---

C'est la force fondamentale qui donne la masse des choses. Comprendre ce concept, c'est comprendre que tout naît de la gravité et que celle-ci, comme toute force, peut être perçue, altérée, amplifiée ou annulée.

#### **Eveil :**

Ressentir la gravité implique que le personnage ressent des changements importants à subtils dans la gravitation ambiante. La première chose que le Chanteur perçoit, c'est le loss-métal, cun effet qu'on appelle le Murmure de Loss. C'est un appel entêtant auquel les Chanteurs nouveau-nés ont du mal à résister. Avec une perception des masses et de la gravimétrie, un Chanteur peut ressentir nombre de phénomènes naturels d'ordre géologiques et même finir par ressentir son environnement par la perception de la masse des corps immobiles et en mouvement.

- **1-2** : le Chanteur teste les effets du « Murmure de Loss » et détecte le loss-métal.
- **3-4** : le Chanteur peut percevoir de profonds changements à l'échelle géologique (séismes, volcans, etc...), même lointains et sentir l'approche d'une masse de loss-métal, comme un navire lévitant.
- **5-6** : le Chanteur comprends maintenant assez finement la gravité pour percevoir les objets en mouvement autour de lui, même cachés ou invisibles.
- **7-8** : le Chanteur peut voir les reliefs à travers les fluctuation de la gravité. Même dans la plus totale obscurité, il perçoit les volumes, les objets et les obstacles.
- **9-10** : le chanteur peut projeter sa vision des volumes à travers des couches de matière et voir à travers les objets, sauf les plus épais ou denses.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Les légendes racontent que les Chanteurs pouvaient anticiper sans coup férir tous les coups et les traits comme s'ils les sentaient arriver.

#### **Création :**

Créer la gravité est en fait la capacité à changer la gravité ambiante pour modifier la masse des choses, l'annuler ou l'amplifier. Le Chanteur peut faire d'un rocher une plume ou au contraire écraser un humain sous son propre poids. C'est l'instinctif Chant de Rage, qui a les effets d'un explosif dévastateur. La *Création de Gravité* ne permet que de changer les lois de la physique sur la masse des

choses. Elle ne permet pas de voler ou de déplacer des objets, seulement de les rendre sans masse, plus léger que l'air ou, au contraire, d'un poids tel qu'ils s'effondrent sur eux-mêmes. C'est cependant le plus puissant pouvoir de toutes les Sphères du Chant de Loss.

- **1-2** : le Chanteur est capable de créer de brusques et explosives altérations de la gravité. C'est ce qu'on appelle le « Chant de Rage ». A ce stade le Chanteur ne peut pas moduler efficacement son pouvoir.
- **3-4** : le Chanteur peut moduler finement la gravité sur un objet unique pour le rendre plus lourd ou plus léger. Il ne peut encore aisément le faire sur une zone ou cibler une masse de petite taille.
- **5-6** : le Chanteur peut altérer la gravité sur un petit objet ou toute une zone avec finesse. Il peut donc cibler plusieurs objets à la fois ou tout un lieu. A ce stade, il peut léviter et faire léviter des masses importantes.
- **7-8** : le Chanteur peut altérer les lois de la gravité sur des masses liquides, mais aussi des feux, des plasmas ou de l'air. Il peut rendre solide et pesant ce qui n'a apparemment aucun poids, créer des murs de force ou des bulles d'air impénétrables ou se jouer des règles de la pression de l'eau ou de l'air. Il peut retirer toute vélocité à une masse en mouvement, comme une balle.
- **9-10** : le Chanteur peut créer un puit de gravité localisé ou une zone d'anti-gravité. Dans le premier cas, il crée un petit point de gravité massive qui attire à lui tout ce qui est à proximité et le broie. On surnomme ce pouvoir « Chant d'Abysses ». Dans le second cas, il n'y a plus de gravité sur toute une zone : tout y flotte et s'y déplace mue par sa vélocité sans qu'il n'y a plus ni haut, ni bas. C'est le « Chant de Déïmos » Dans les deux cas, ces pouvoirs ont des effets dévastateurs.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais la légende raconte que c'est le pouvoir du « Chant des Abîmes » qui peut détruire des cités entières en faisant exploser le loss-métal lui-même.

### *Harmonie :*

L'harmonie permet au Chanteur de contrôler la gravité et faire de la télékinésie, en modifiant subtilement les influences de la gravitation et de la cinétique pour lui donner une direction et une impulsion. Un objet peut devenir aussi vélocé et rapide qu'une balle ou au contraire perdre toute vélocité comme s'il n'avait plus de force. Ce pouvoir permet de léviter ou de déplacer finement des objets à distance. C'est aussi ce qui permet à un Chanteur de véritablement voler et pas seulement léviter en flottant, soumis aux aléas des forces extérieures.

- **1-2** : le Chanteur peut faire léviter et se mouvoir de petits objets brutalement. L'impulsion est puissante, mais le Chanteur ne peut pas contrôler le mouvement et la vitesse : il donne l'impulsion et l'objet poursuit sa course.
- **3-4** : le Chanteur est capable de contrôler finement le mouvement et la lévitation de masses diverses. Mais il ne peut en contrôler qu'une à la fois.
- **5-6** : le Chanteur peut désormais faire léviter et contrôler finement plusieurs objets à la fois, repousser des masses sur une zone de manière contrôlée ou encore projeter ou attirer à lui des objets en contrôlant leur trajectoire.
- **7-8** : le Chanteur peut voler ou faire voler des objets et personnes, en contrôlant leur trajectoire et leur vitesse. Il peut altérer l'effet de répulsion des moteurs à loss pour en amplifier ou diminuer l'effet, mais aussi le rendre directionnel. On appelle cela le « Chant des Cieux ».
- **9-10** : le Chanteur peut, sur une zone, accélérer ou totalement annuler la vélocité de toute masse, créant aussi bien de terribles dévastations d'objets lancés à pleine puissance, que des murs que rien ne peut traverser, toute force pour le faire est réduite à néant. C'est le « Chant d'Aegis. »
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais on raconte que les Chanteurs pouvaient ouvrir des portails d'un point à un autre et y voyager en un battement de cils.

## 3-2 L'ÉNERGIE

---

Ce sont les forces élémentaires : la chaleur, le froid, l'électromagnétisme, la lumière et les ondes. Comprendre leur nature, savoir qu'elles sont les forces constitutives du réel et leur expression perceptible, c'est réaliser qu'à partir du Chant de Loss, on peut les utiliser, les altérer et les créer.

### *Eveil :*

Ressentir l'énergie permet de sentir ses variations dans l'environnement. On ressent et mesure la chaleur et le froid, on peut les distinguer. On peut voir la chaleur en pleine obscurité, distinguer l'aura électromagnétique d'une pile de loss-métal, des créatures vivantes, sentir un incendie derrière un mur de pierre ou le froid derrière des fissures. Techniquement, un Chanteur de Loss peut ainsi amplifier tous ses sens, y compris le toucher et percevoir toutes les ondes et fréquences, des ultrasons aux infrarouge. La plus grande limite à ce pouvoir, c'est qu'il faut comprendre la physique de toutes ces choses.

- **1-2** : le Chanteur perçoit les lignes de champ électromagnétique que trace l'influence du loss-métal dans son environnement. A ce stade, il ne perçoit pas plus, mais cette vision redessine assez clairement un lieu plongé dans l'obscurité.
- **3-4** : le Chanteur peut sentir finement les variations de température. Il ressent aussi la présence des appareils électriques en activité.
- **5-6** : le Chanteur peut faire de sa perception des températures une vision qui lui permet de voir dans le noir le plus complet ou détecter toute émanation de chaleur, y compris des formes de vie. Il peut, en touchant des surfaces, en sentir les émissions et leur fluctuation, par exemple deviner un incendie ou une zone glacée derrière une paroi épaisse.
- **7-8** : le Chanteur peut amplifier tous ses sens, y compris l'odorat et le goût, au point de pouvoir approcher les sens des animaux. Cela fournit aussi une parfaite nyctalopie, nommée le « Chant du Griffon ».
- **9-10** : le Chanteur peut désormais interpréter les émissions d'énergie, même à distance et ainsi arriver à déterminer quelle source d'énergie est en activité – y compris des êtres vivants. Cela rend capable de voir ces objets en détail, à distance, même derrière l'obstacle d'un mur. C'est le « Chant des Morrows ».
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais des histoires racontent que des Chanteurs pouvaient voir à des miles et des miles, prédire l'arrivée des catastrophes par avance ou encore trouver n'importe qui même dans la plus peuplée des cités.

### *Création :*

Créer l'énergie ne veut pas dire la générer ex nihilo mais changer une énergie en une autre : un Chanteur ne peut que changer la température ambiante en modifiant l'état de la matière, même si à un moment il enflammera l'air ou le gèlera. Le Chanteur ne crée pas d'électricité de rien, il altère la polarité ambiante jusqu'à créer des arcs de foudre. La Création d'Énergie demande un moment pour agir ; aucun effet ne peut être instantané. Enfin la variété des effets et moyens possibles dépendent de la manière dont le Chanteur de Loss appréhende le concept d'énergie et la physique de ses manifestations.

- **1-2** : le Chanteur peut légèrement varier la température ou la charge électrique d'un objet touché ou d'une zone restreinte autour de lui. C'est suffisant pour compenser du froid ou de la chaleur

excessive, ou encore faire luire une ampoule. Cela peut aussi transmettre de légères décharges électriques.

- **3-4** : le Chanteur peut faire varier fortement la température ou la charge électrique d'objet touché ou d'une zone restreinte autour de lui. A ce stade, il peut geler ou enflammer et les charges électriques peuvent électrocuter mortellement. L'usage pour enflammer une zone est nommé le « Chant des Fournaises ».
- **5-6** : le Chanteur peut modifier légèrement l'énergie locale à distance, sur une zone ou vers une cible. Il peut refroidir et réchauffer mais il sera long d'enflammer ou geler. Il peut affecter sur une zone les conditions climatiques locales ou encore générer des perturbations électriques désagréables. C'est plus aisé si les conditions environnementales sont favorables.
- **7-8** : le Chanteur peut faire varier l'énergie locale fortement, pouvant geler et enflammer des zones entières et générer des chocs électriques ou canaliser des arcs de foudre. En changeant les conditions climatiques locales, il peut créer des rafales de vent, provoquer la grêle ou la neige ou assécher une zone pluvieuse. C'est le « Chant des Tempêtes ».
- **9-10** : le Chanteur peut faire varier l'énergie au point de geler l'air, faire fondre les métaux, ou électrifier mortellement une zone entière. Il peut aussi modifier brutalement les conditions climatiques locales et attirer et alimenter orages, tempêtes et tornades ou les dissiper complètement.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais des légendes parlent du « Chant de Mort » où hommes et animaux mouraient étouffés, comme si l'air avait disparu.

### **Harmonie :**

Contrôler l'énergie permet de manipuler finement les forces élémentaires. Cela permet par exemple d'éteindre la lumière ambiante ou encore la dévier et devenir invisible, générer une onde acoustique directionnelle ou faire disparaître tout son. On peut créer des illusions d'optique semblables à des fantômes ou des hologrammes mais aussi amplifier ou réduire à néant toute réaction ou source d'énergie active : éteindre un incendie, mettre en panne dynamos et moteurs à loss. Les hologrammes de *l'Harmonie d'Energie* sont connus : c'est le « Chant des Illusions », une forme de spectacle prisé donné par des esclaves Chanteur dans les grandes soirées de leurs puissants maîtres.

- **1-2** : le Chanteur peut créer de petites mais brutales décharges d'énergie ou les éteindre. Il peut ainsi créer assez de chaleur pour allumer une bougie, ou enflammer du petit bois, mais peut aussi étouffer les flammes. Il peut aussi fournir l'électricité à une ampoule ou forcer une petite dynamo à se mettre en route ou s'arrêter.
- **3-4** : le Chanteur peut affecter la lumière et générer des images et des surfaces miroitantes, comme des féeries et des hologrammes. Il peut leur donner du volume et créer des illusions en mouvement, pareille à de vraies silhouettes tout à fait convaincantes. C'est « le Chant des Illusions ».
- **5-6** : le Chanteur peut affecter le son et générer des ondes sonores à distance, mais aussi amplifier ou éteindre une onde sonore en ciblant sa source. C'est « le Chant du Silence » craint par tous les Chanteurs car il leur retire toute capacité. Cela permet bien sûr de créer une zone de silence total à la discrétion assurée.
- **7-8** : le Chanteur peut éteindre des sources et manifestation d'énergie en activité sur toute une zone. Il peut étouffer un incendie, éteindre n'importe quel système électrique dans une zone ou au contraire créer une brutale surcharge de tout ce qui est énergétique en activité, faisant d'un modeste feu de camp un brasier d'enfer, court-circuitant tout ce qui est électrique, ou générant une rafale de vent capable de défoncer des murs.
- **9-10** : le Chanteur peut dévier les ondes lumineuses à tel point qu'il peut créer une totale invisibilité sur lui ou des cibles, voir faire disparaître toute une zone. C'est le Chant des Ombres.

- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais on raconte un Chant nommé la « Dague de Feu » et qui, dit-on, ressemblait à un rayon de lumière capable de découper des murs de forteresse et déchirer des troupes entières.

### 3-3 LA VIE

---

La vie concerne tout ce qui englobe l'interaction avec le biotope et les êtres vivants sur Loss. En comprendre la nature, la variété, le fonctionnement, c'est ouvrir les portes des secrets de la vie. Certains Chants de Vie ne fonctionnent pas sur les êtres qui viennent de la Terre, Lossyans compris, sans que personne ne sache vraiment pourquoi. Ce qui est connu, c'est qu'aucun Chant de Vie ne parvient à affecter la psyché des lossyans, des terriens et des animaux originaires de la Terre.

**Restriction de la Vie sur les créatures terriennes, les Lossyans compris :** *Le Chant de Loss ne peut en aucun cas affecter ou contrôler l'esprit d'êtres qui viennent de la Terre, Lossyans compris.*

#### **Eveil :**

Ressentir la Vie permet de détecter les êtres vivants et en lire les signes vitaux. Le Chanteur peut savoir quelle créature se cache dans l'ombre et où et ressentir sommairement son état émotionnel. Mais il peut aussi percevoir son état de santé : il peut savoir si une personne est malade ou mourante, même si elle ne le sait pas elle-même. Cependant pour en faire un outil de diagnostic précis et efficace, il faut être soi-même compétent dans le domaine médical et comprendre les arcanes les plus complexes de la biologie.

- **1-2** : le Chanteur fait la différence dans son milieu entre les êtres vivants et leur type, pouvant les distinguer et les différencier, même dans le noir complet. Il peut ressentir qui est mourant ou gravement blessé.
- **3-4** : le Chanteur peut distinguer les êtres vivants même abrités derrière une paroi ou dissimulés. Il peut ressentir leur état de stress, émotionnel ou physique et savoir ainsi qui est calme, tendu, malade, angoissé, drogué, fiévreux, etc...
- **5-6** : le Chanteur peut désormais faire de véritables diagnostics médicaux grâce à son Éveil de Vie. Mais pour les interpréter, il faut être médecin ou avoir l'aide d'un bon soigneur.
- **7-8** : le Chanteur peut ressentir la nature et les altérations des symbiotes des créatures qu'il observe : il reconnaît quel est le type du symbiote et son état de santé. Il peut même deviner l'âge réel du symbiote et de son porteur.
- **9-10** : le Chanteur peut distinguer la plus petite étincelle de vie latente chez un être, même apparemment décédé depuis des heures. Ce qui rejoint la capacité d'Harmonie du même niveau qui permet d'avoir des chances de sauver des êtres vivants décédés depuis peu.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir, mais des légendes racontent que le Chanteur pouvait d'une pensée retrouver la trace d'une personne qu'il avait déjà vue.

#### **Création :**

Cela ne permet pas de créer la vie, mais un lien avec les êtres vivants d'origine lossyane. Son principal effet est de permettre une communication efficace avec les formes de vie et un échange sous forme de dialogue, y compris avec un arbre. On réunit ces Chants sous le nom de « Chant des Draekyas », le seul moyen connu d'appivoiser ces prédateurs.

- **1-2** : le Chanteur peut créer des liens simples avec des êtres vivants non-hostiles. Ce lien ne permet pas de communiquer mais facilite d'approcher et apprivoiser un animal.
- **3-4** : le Chanteur peut échanger des informations simples avec des êtres vivants non-hostiles. Il est plus facile de recevoir une information que la transmettre. Mais il peut ressentir la peur, la faim, les besoins vitaux, les émotions et leur origine, le danger et les motivations les plus importantes d'un être vivant et lui transmettre les siennes.
- **5-6** : le Chanteur peut désormais échanger des concepts complexes avec des êtres vivants non-hostiles. Ces concepts dépendent de la nature de l'être vivant : un arbre a moins de discussions et de cognition qu'un griffon et sera limité en perceptions. Ces dialogues ne durent jamais longtemps mais sont des conversations dont le contenu pourra être plus ou moins riche ou détaillé.
- **7-8** : comme précédemment le Chanteur peut désormais échanger des concepts complexes avec des êtres vivants, même hostiles : ils seront enclins à retenir leur agressivité et accepter de dialoguer. C'est le « Chant des Draekyas », seule manière d'apprivoiser ces fauves terriblement intelligents et dangereux.
- **9-10** : le Chanteur peut forcer le dialogue pour arracher des informations dans les pensées de l'être vivant visé, même si celui-ci est hostile à l'échange. Ces informations sont des bribes incomplètes, sauf si le dialogue entre le Chanteur et sa cible peut être établi et durer, auquel cas, les informations peuvent devenir des données très détaillées.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais on raconte que certains Chanteurs pouvaient arracher les secrets les plus intimes de leur cible lossyenne, c'est à dire d'origine terrienne ! Mais les légendes à ce sujet racontent que le prix en était horrible pour le Chanteur et sa victime.

### *Harmonie :*

Contrôler la vie, c'est la capacité à atteindre directement corps et esprit d'une créature vivante. Avec l'Harmonie, un Chanteur peut soigner une personne mourante ou mortellement blessée. Bien entendu, il peut aussi blesser, tuer, voire modifier la biologie d'un être vivant. Enfin il permet d'imposer sa volonté sur une créature lossyenne.

- **1-2** : le Chanteur peut accélérer le processus de guérison naturelle d'une créature blessée. En la veillant et Chantant à son chevet, pour une Scène, le processus de guérison se poursuivra, accéléré, pour tout un jour.
- **3-4** : le Chanteur peut causer des dommages corporels invisibles sur une cible, en l'espace d'un Tour de Combat. Ces dégâts peuvent devenir mortel mais s'apparentent à des lésions internes.
- **5-6** : le Chanteur peut altérer des fonctions organiques, soit pour soigner les conséquences d'une affection, y compris héréditaire, soit pour provoquer des effondrements immunitaires ou l'apparitions d'affections opportunes. En gros, il peut soigner des maladies ou en provoquer. C'est un processus lent, qui se compte en Scènes, et les effets prendront du temps à apparaître.
- **7-8** : le Chanteur peut affecter un esprit vivant pour lui imposer sa volonté. C'est en soit semblable à une hypnose dont l'effet reste limité dans le temps. Une cible résiste d'autant plus à cet effet qu'on emploiera l'hypnose à l'opposé de ses objectifs et instincts.
- **9-10** : le Chanteur peut modifier un organisme pour accélérer des processus de régénération. Le Chanteur pourrait faire repousser un organe ou membre perdu, même si cela demande des semaines ou des mois une fois le processus lancé. Il peut aussi atteindre un corps ou un esprit pour y semer un chaos systémique complet. Les dégâts sont un effet secondaire. La cible vit avant tout affres de souffrances physiques ou mentales horribles et finira par se blesser ou en ressortir traumatisée. Le Chanteur peut ramener à la vie une personne en apparence décédée depuis une poignée d'heures, à la condition que les organes vitaux ne soient pas détruit –surtout le cerveau.

- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais les récits abondent sur des Chanteurs qui pouvaient tuer des troupeaux entier d'une seule note, sans que les victimes aient une seule blessure visible.

## 4-Lancer un Chant

---

Le principe de base d'un test de Chant est exactement le même que pour toute autre Action : **Sphère+Aspect de la Sphère concernée +1D10. La Difficulté de base est toujours de 15.** A ce test s'ajoutent divers modificateurs, qui vont affecter le niveau de Difficulté. Il y a cinq grands principes techniques à respecter concernant le Chant de Loss :

- Le chant de Loss affecte soit une (ou plusieurs) cible(s), soit une zone d'effet.
- Le chant de Loss a une portée qui peut être augmentée. Plus on l'augmente, plus il faut chanter fort.
- Le Chant de Loss affecte une direction, celle où le Chanteur regarde.
- Le Chant de Loss ne fonctionne que s'il y a du loss-métal à proximité. Plus il y en a, plus le Chanteur devient puissant (voir partie 5 : la Résonance).
- Le Chant de Loss a toujours un contrecoup à la fois physique et émotionnel. Ce contrecoup peut tuer (voir partie 6 : l'Écho).

### Temps de déclenchement :

En temps normal, il faut quelques secondes pour initier la plupart des Chants (un Tour de combat). Il est possible de les déclencher instantanément (deux points d'Actions de combat), mais en subissant une diff. +5 à son Test et en doublant les risques de contrecoup de l'Écho :

**Tenter un Chant rapide augmente la diff. de +5 et double les dégâts en Niveaux de santé ou Détresse du Chant.**

**La plupart du temps, un Chant dure tant que le personnage Chante, donc à concentration.** Certains Chants créent un effet qui se prolonge après arrêt du Chant. Ces cas sont indiqués dans la descriptions des Chant plus haut.

*Exemple : Jabenna a un score de 3 en Gravité, de 4 en Création, et a créé un Chant de Rage sur une zone étendue à 8 mètres (au lieu de 6 avec 3 en Gravité). La difficulté du Chant est alors de 15+5 : 20. Pour déclencher son Chant, elle aura dû prendre un Tour de Combat complet, c'est-à-dire quelques secondes entre la première note... et l'explosion et les dégâts du Chant de Rage.*

## 4-1 MODIFICATEURS AU TEST DE CHANT

---

### Choisir les cibles

Il est possible pour le Chanteur de choisir une cible ou plusieurs cibles spécifiques mais à certaines conditions suivantes. En choisissant des cibles spécifiques, le Chanteur évite les dommages collatéraux quand il crée un effet dans une zone :

- Le nombre de cibles maximum est égal au score de la Sphère utilisée.

- La ou les cibles doivent être dans le champ de vision du Chanteur.
- La difficulté augmente de +2 par cible supplémentaire après la première.

### **Portée :**

User d'un pouvoir du Chant sur soi-même ou au toucher est une portée courte, le Chanteur n'a besoin que de murmurer.

- Courte (jusqu'à 3m) : **diff -5**. Voix basse
- Moyenne (jusqu'à 20m) : **diff +0**. Voix normale
- Longue (jusqu'à 35m) : **diff +5**. Voix forte
- Extrême (au-delà de 35m) : **diff +10**. Voix hurlante

**Un chanteur bâillonné ou la bouche entravée d'une quelconque manière ne peut pas Chanter.**

L'utilisation d'un porte-voix diminue le niveau de distance d'un rang.

*Exemple : Utiliser un porte-voix pour lancer un chant à portée Extrême diminuera cette dernière à Longue.*

Tous les désagréments d'une maladie qui affecte la voix affectent le Chant et donc augmente d'un rang la portée du Chant.

*Exemple : Lancer un Chant à portée Moyenne avec une toux est considéré comme ayant une portée d'un rang supérieur.*

### **Zone :**

Quand le Chanteur affecte une zone, celle-ci est large et tout ce qui est présent dans la zone subit le Chant. La zone d'effet a pour centre le Chanteur ; sa taille détermine la difficulté finale. Le rayon final détermine aussi à quel point le Chanteur doit pousser sa voix. L'usage d'un porte-voix réduit les Difficultés supplémentaires ci-dessous à +1.

**Zone d'effet du Chant :** Sphère x 2 mètres de rayon. Diff+5 pour deux mètres de zone d'effet supplémentaires.

**Direction ou cône d'effet :** Le chanteur peut décider de projeter cet effet dans une direction précise ou un cône étroit dont la largeur maximale en mètres est égale au score de la Sphère utilisée. La Difficulté est alors majorée de +2, en plus de la Diff. de +5 par 2 m de portée supplémentaire.

### **Volume ciblé :**

Le Chanteur ne cible pas une zone ou des cibles, mais un volume. Par exemple, pour le faire léviter, se déplacer dans l'air ou le projeter. On prend comme norme la masse humaine, plutôt que de parler de poids et volumes. Mais au besoin considérez-la comme de 100 kg :

- Masse d'un chien, demi-masse humaine & moins : Diff -5.
- D'une demie à deux masses humaines : diff +0
- De deux à quatre masses humaines : diff +5

- Masse d'un cheval, de quatre à dix masses humaines : diff+10
- Masse d'un attelage, de dix à vingt masses humaines : diff+ 15
- Masse d'un attelage surchargé, de vingt à quarante masses humaines : diff+ 20
- Au-delà (plus de 4 tonnes) s'applique la règle de l'Échelle.

Encart : un Chanteur de Loss qui affecte les moteurs d'un navire lévitant (par exemple pour accélérer le navire ou le faire léviter plus haut encore...) n'affecte pas le navire, mais les moteurs seuls. Ainsi, il est difficile d'imaginer qu'un Chanteur de Loss ait le pouvoir de soulever une caravelle dans les airs à la seule force du Chant.

### *Manipulation fine :*

Avec le Chant, on peut déplacer et manipuler de manière très fine et précise toute sorte de choses, y compris démonter tous les éléments d'un mécanisme en usant de *Gravité+Création*. Dans tous les cas, c'est une Diff+5. Si cette manipulation vise à reproduire un talent de manipulation fine ou d'art et artisanat (art des formes, travail du bois, ingénierie, crochetage, manipulation, etc...), il faudra faire et réussir un Test avec le Talent concerné pour réussir l'Action visée.

### *4-2 LES DÉGÂTS DES POUVOIRS OFFENSIFS :*

Un pouvoir du Loss provoquant des dégâts est égal à : **D10+Sphère+Aspect.**

Exemple : *une attaque d'un Chanteur ayant 4 de Gravité et 5 de Création occasionne : D10+9*

Le Chanteur peut tenter des Exploits pour lancer plus de D10 de dégâts comme pour toute attaque en combat. Les dégâts affectent de la même manière toutes les cibles dans la zone en cas d'effet de Zone. Un seul jet de dégâts est lancé et appliqué à toutes les cibles.

Il est possible d'esquiver une attaque du Chant de Loss. Si c'est une zone d'effet, la Difficulté pour esquiver obéit aux mêmes règles qu'esquiver une explosion ou un effet de zone dans le Chapitre Combat.

### *4-3 SOIGNER AVEC LE CHANT DE LOSS*

La manière dont le Chant de Loss peut soigner est décrite plus haut. *Harmonie+Vie* sera employé en général pour accélérer la guérison naturelle, mais peut être employé comme les premiers soins décrits dans le chapitre *Santé & détresse*. Concernant la capacité de régénération, celle-ci prend du temps une fois que le Chanteur a employé son pouvoir sur sa cible pour l'activer.

Exemple : *faire repousser une main prendra un à deux mois, un bras ou une jambe demanderait six mois.*

Des connaissances en Médecine sont nécessaires pour se servir efficacement d'*Harmonie+Vie* pour soigner un patient d'affections graves et de blessures critiques, comme cela est abordé dans le chapitre *Santé & détresse*.

## 5- La Résonance

---

Un Chanteur qui n'a pas de loss-métal ou cristal proche de lui ne peut pas Chanter ; mai il suffit de quelques dixièmes de gramme pour qu'il le puisse. Plus la masse de loss est importante, plus la distance de Résonance augmente et plus le Chanteur gagne d'Augmentations Gratuite à ses Tests de Chant.

Encart : le loss-métal est rare et précieux, mais s'il est très rare nativement dans la nature, il est courant d'en croiser dans le monde civilisé lossyan, d'autant plus si c'est une culture urbanisée et technologique. Les chaque grande cité-état où gouvernements, arsenaux, temples et guildes ont tous de vastes réserves de pôles et de barres de loss bien gardés avec lesquelles le Chanteur peut entrer en Résonance.

<i>Quantité de Loss-métal</i>	<i>Portée de Résonance</i>	<i>Modificateurs</i>
<i>Jusqu'à 5 grammes</i>	5 mètres	0
<i>De 5 à 100 grammes</i>	25 mètres	+1
<i>De 100 grammes à 1 kg</i>	50 mètres	+2
<i>1 Kg et plus</i>	75 mètres	+5

## 6- L'Écho

---

Le Chant de Loss a un prix : c'est la conséquence du lien qui se crée entre le Chanteur et ses cibles ; pour l'espace d'un instant, il devient ceux qu'il affecte. Il en ressent, comme s'il était aux premières loges, toutes les conséquences de ce qu'ils subissent.

L'Écho intervient dès que le Chant de Loss est employé contre une ou des créatures vivantes et conscientes. Il n'y a pas d'Écho avec des éléments inertes.

Encart : on ne s'attarde pas sur les plantes, insectes et autres créatures de petite taille, leur Écho existe, mais faiblement.

Quand un Chanteur lance un Chant affecte des créatures vivantes et consciente, après avoir fait son Test de Chant, faire un Test d'Écho :

**Test d'Écho : (Foi+Sphère utilisée dans le Chant+D10) contre une Difficulté égale à celle du Chant employé, avec tous ses modificateurs.**

- Si le Chanteur réussit le Test, il perd un Niveau de Santé, et cela s'arrête là. Ce Niveau de Santé perdu reflète la fatigue que cause tout Chant.
- Si le Chanteur échoue, **il subit en niveaux de santé 2+le score de la Sphère** utilisée pour lancer le Chant.
- Le Chanteur peut décider de subir les dégâts en Détresse plutôt qu'en Niveaux de Santé.

Exemple : *Jabenna a un score de 3 en Gravité, de 4 en Création, et a créé un Chant de Rage sur une zone étendue à 8 mètres (au lieu de 6 avec 3 en Gravité). La difficulté du Chant est alors de 15+5 : 20. Jabenna, qui a 4 de Foi, fait, une fois son Chant lancé son Test d'Echo : 4+3+1d10, et doit faire 20 pour ne pas subir l'Echo, ce qui est impossible sans Augmentations Gratuites ou Inspiration. Jabenna va souffrir de l'Echo en retour, qui sera alors de 5 Niveaux de Santé.*

Encart : L'Echo n'est pas seulement un contrecoup technique qui sert de garde-fou à la puissance des Chanteurs. Nous encourageons les meneurs de jeu à décrire au joueur l'effet de cette perception de premier plan des conséquences et dégâts du Chant sur ses cibles. Le Chant de Loss est terrible pur celui qui en use, c'est pour cela qu'il est important que le joueur expérimente cet effet de manière narrative et immersive, en plus d'en subir le contrecoup technique.

## 7- Le Chœur

---

Pour créer un Chœur, un Chant entonné à plusieurs, il faut un minimum de 2 Chanteurs. Un **Soliste** doit être choisi : c'est lui qui va entonner le Chant et déterminer ses effets. C'est également lui qui va faire le Test du Chant. Il ne peut y avoir qu'un seul Soliste. Les autres Chanteurs, sont là pour accompagner, soutenir et amplifier le Chant du Soliste. On les nomme : **Choristes**. Chaque Choriste doit connaître la Sphère et l'Aspect du Chant que le Soliste va utiliser. Généralement, le Chanteur possédant les plus hauts scores dans la Sphère et l'Aspect concernés sera le Soliste, mais ce n'est pas systématique.

Le Soliste fait un Test de Chant. Chaque Choriste offre un **bonus de +2 au test. Il n'y a pas de limite au nombre de Choristes.**

Le Test d'Echo est effectué par le Soliste Le contrecoup minimal affecte tous les Chanteurs qui perdent un Niveau de Santé. Si le Soliste rate son test d'Echo, il perd un nombre de Niveaux de Santé de 2 + **Sphère utilisée**. Le Soliste sert de rempart à l'Echo du Chœur.

## 8- Les Chants rituels

---

Les Chants rituels sont des Chœurs suivant un rite précis et un Chant normé et standardisé en un rituel précis, souvent enseigné par écrit parfois oralement. Ces rituels ont pratiquement tous disparus et il reste très peu de sources permettant de trouver un Chant rituel. Mais il en existe encore, tandis que des érudits et savants en réinventent, même si c'est bien sûr rare et interdit partout.

### **Les prérequis pour exécuter un Chant Rituel :**

1. *Une description complète du rituel.* Celui-ci est complexe et il faut l'avoir appris. Cela peut être transmis de bouche à oreille, expérimenté après de longues études ou appris à travers livres et documents. Mais on ne peut pas improviser un Chant Rituel.

2. *Un Soliste qui va diriger le chant rituel.* Le Soliste doit connaître le Chant Rituel ou pouvoir l'apprendre.
3. *Des Choristes en soutien.* Les Choristes doivent connaître au minimum la Sphère, l'Aspect et la nature générale du Chant Rituel ainsi que ses étapes. Il faut un minimum dans la Sphère et l'Aspect utilisés égal à celui du Soliste -4.
4. *Beaucoup de temps et d'endurance.* Un Chant Rituel ne se prépare pas en 5 minutes et ne dure pas non plus 5 minutes. **Il faut au minimum 1 heure de d'Harmonisation pour un rituel de base.**

### **L'Harmonisation :**

Pour lancer un Chant Rituel, en plus d'une préparation qui fait intervenir objets votifs et de méditation, symboles et diagrammes étranges ou toute autre forme de préparation sacrée, il y a un travail préparatif des Chanteurs pour s'accorder. Ceux-ci doivent faire résonner le Chant de Loss dans une union parfaite en une seule voix. Chaque heure d'Harmonisation passé après la première heure donne un bonus de +1 au Test de Chant que va faire le soliste. Au bout de 5 heures de préparation, le +5 obtenu est exploitable comme une Augmentation Gratuite.

Chaque heure d'Harmonisation passé après la première heure nécessite pour chaque Choriste un Test de **(Esprit+Courage) diff. 10**. La Diff. augmente de 1 à chaque heure d'Harmonisation qui passe. Le test doit être fait à chaque heure passée pour chaque Choriste. Chaque Choriste qui échoue **est exclu du rituel, trop épuisé pour continuer**. Il est impossible d'ajouter des Choristes en cours d'harmonisation.

Une fois atteint le nombre d'heure de préparation souhaité – il n'a pas besoin d'être décidé d'avance - **le Soliste fait le Test de Chant de Loss avec comme bonus +1 par heure d'Harmonisation réussie et de +1 par Choriste** et doit atteindre une Difficulté précise fixée par le Chant Rituel. Le test d'Écho est fait par le Soliste, mais il affecte tous les Chanteurs.

Si le Soliste réussit, il déclenche les effets prévus par le Chant Rituel, ben que ces effets soient affectés par les modificateurs tentés par le Soliste. Ce qui diffère de tout autre Chant de Loss, c'est que **les Chants Rituels ne sont pas à l'Échelle des Hommes, mais à l'Échelle des Machines**. Ils affectent des dizaines de tonnes, des troupes en arme, des étendues de la surface d'une ville ou d'une plaine.

### **Exemples de Chants Rituels :**

**Le Chant de Plumes :** un des derniers Chants Rituels encore connus et employé, transmis à travers quelques temples de l'Eglise. Il est rapidement devenu une technique qu'on enseigne aux esclaves Chanteurs de Loss pour participer à des chantiers monumentaux en coordonnant leurs efforts.

- Coût d'apprentissage : 3 XP.
- Temps de maîtrise : 10 jours.
- Difficulté : 20
- Rituel : préparer la masse à soulever et faire voler par un cercle concentrique tracé au sol avec des craies d'autant de teintes qu'il y a de participants, à la main, par chaque Chanteur. Pendant qu'il trace, chaque Chanteur teste sa voix, reprise par les autres participants, jusqu'à ce que tous aient suivis le rituel.

- Effet : permet de soulever 10 tonnes de masse par participant, plus 10 tonnes par Exploit réussi. La masse se déplace avec lenteur, mais peut être déplacée dans toutes les directions à la portée de la vue du Soliste.