

Dégâts, santé & Détresse

Tôt ou tard et, dans le monde de Loss, cela risque d'être très tôt, votre personnage va être blessé, tomber malade, être empoisonné ou encore subir un violent choc psychologique. Ce qui suit traite donc de tous ces aspects et des manières qu'a un personnage de risquer sa vie, passer l'arme à gauche, devenir fou, mais aussi se relever de tout cela et s'en remettre.

Encart : le monde de Loss est cruel et violent : le système de blessures et de niveaux de Santé du JDR le reflète, tout comme la mécanique des niveaux de Détresse. C'est aussi pour cela que la récupération des niveaux de Santé est traité de manière relativement simple et rapide. Il est très aisé d'être gravement blessé ou atteint, le choix du système est de ne traiter que ces aspects, à la manière du traitement des blessures dans les films et séries télévisées en général, et de rendre secondaire le souci de récupérer en temps normal des niveaux de Santé ou de Détresse.

Rappel : Les dégâts

La résolution des dégâts consiste à lancer 1d10+dégâts de l'arme (mais cela peut bien plus de d10), moins la protection du personnage que nous abordons dans le chapitre Equipement au sujet des armes et armures. Sachez simplement que même du cuir fin ou de la soie offre une protection contre les dégâts, bien que sommaire. Il n'y a pas de localisation des coups. Ainsi on ne se demande pas où le coup porte et si l'armure le couvre ou pas, ces détails sont des effets spéciaux des Exploits en Combat.

Exemple : Diego est atteint par une flèche, tirée d'un arc de guerre, en pleine course-poursuite. Notre héros porte des tenues légères, et ses seules protections sont une veste et de solides bottes de cuir et une chemise bouffante de soie épaisse. Cela lui permet d'avoir un total de 3 d'armure sur tout le corps (bottes cuir 1+verte cuir 1 + chemise de soie épaisse 1). On ne gère pas la localisation du coup porté : la flèche atteindrait le pied ou le torse de Diego, ce serait toujours la même protection de 3. Toucher une partie spécifique du corps, en combat, relève des Exploits (voir chapitre Combat P...) et a pour but de créer des effets spéciaux, comme générer des malus aux Actions ou assommer. La flèche occasionne 1d10+5 de dommages, mais ignore un point d'armure. Diego n'a donc que deux points d'armure à retrancher du total des dégâts. Le MJ lance le dé et fait 8, pour un total de (13-2 de l'armure de Diego) : 11 dégâts. Un petit coup d'œil de David à la feuille de Diego lui confirme que la blessure est sérieuse : Diego a 6 Niveau de santé « Léger », 5 « Sérieux », 5 « Grave » et 5 « Fatal ». Avec 11 dégâts subis, il perd tous ses Niveaux de Santé « Léger » et tous ses « Sérieux ». Désormais, Diego subira une Difficulté supplémentaire de 2 à toutes ses Actions tant qu'il ne sera pas soigné. A la première blessure supplémentaire, il sera en état « Grave ».

1- Ce qui se passe quand on est blessé

Vous l'aurez constaté à la création du personnage et sur la feuille de votre personnage des Chants de Loss, il y a une table des Niveaux de Santé en 4 lignes : Léger, Sérieux, Grave et Fatal.

1-1 LES NIVEAUX DE SANTÉ

Quand un personnage prend des dégâts, consécutifs à quelque source que ce soit, il biffe ses cases de niveaux de santé, en commençant par la ligne « Léger ». Une fois celle-ci remplie, il passe à la ligne

suivante « Sérieux », et ainsi de suite. Chaque ligne passé la première a des conséquences sur les capacités du personnage :

- **Le niveau de santé « Léger »** décrit des plaies et bosses sans gravité. Un œil au beurre noir ou une estafilade sont des blessures légères.
- **Le niveau de santé « Sérieux » (-2 à toutes les Actions)** décrit des blessures handicapantes mais qui ne prêtent pas à conséquences et se soigneront d'elle-même. Une plaie ouverte ou un poignet foulé sont des blessures sérieuses.
- **Le niveau de santé « Grave » (-5 à toutes les Actions)** décrit des dommages physiques importants qui demanderont une assistance médicale pour guérir. Un membre cassé est une blessure grave.
- **Le niveau de santé « Fatal » (-10 à toutes les Actions)** décrit des atteintes telles que sans soins médicaux, le pronostic vital du personnage est engagé. Une plaie intestinale ou une grave hémorragie sont des blessures fatales.

Quand on perd toutes ses cases d'un Niveau de Santé mais qu'on n'entame pas encore le suivant, on subit les conséquences du Niveau de Santé en cours. Ainsi dans l'exemple plus haut, Diego a perdu tous ses niveaux de santé Léger et Sérieux, mais n'a pas encore perdu de niveau de santé Grave. Il subit donc seulement le malus de 2 aux Actions du niveau de santé Sérieux.

Quand un personnage subit une Blessure Fatale, il doit faire immédiatement et réussir un Test de (Courage+Puissance) diff 15 (sans le malus de sa blessure) pour rester conscient. Sinon, il tombe dans les pommes. Si le personnage réussit le Test, il garde conscience. **A chaque nouvelle blessure et/ou à chaque effort physique violent qu'il entreprendra malgré sans blessure, il devra refaire un Test de (Courage+Puissance) diff 20 (sans le malus de sa blessure) pour ne pas s'évanouir.**

1-2 LA MORT

Si un personnage perd tous ses Niveaux de Santé, il est considéré comme mort. Il reste la possibilité pour un personnage-joueur de sacrifier des Inspirations (Voir le chapitre Les Inspirations P...) pour annuler un état de « mort » et le changer en une Blessure Fatale. S'il ne peut pas sacrifier d'Inspirations pour survivre, le personnage est décédé ; condoléance à sa famille.

Encart : la mort survient assez vite dans le monde de Loss, y compris quand on ne s'y attend pas. A l'instar des personnages-joueurs qui ont un moyen d'y échapper, une règle optionnelle concernant les PNJ protagonistes les plus importants de la campagne du MJ est qu'un joueur voulant tuer un PNJ protagoniste doit le décider activement. Un PNJ important peut toujours sacrifier de ses Inspirations pour échapper à la mort, mais si un PJ achève un PNJ (ou s'assure qu'il est bien mort, ou encore a usé d'Exploits dans le but de tuer net le PNJ), on considère le PNJ bel et bien mort. Mais bien entendu, si vos PJs ne vérifient pas que le PNJ protagoniste important n'est pas mort, il n'y a pas de raison que ce dernier ne puisse s'en tirer comme les PJs pourraient le faire.

2- Les soins

On ne considère comme graves et réellement incapacitantes que les blessures atteignant le seuil de Niveaux de Santé « Grave » et au-delà. Les blessures de Niveau de Santé « Léger » et « Sérieux »

guérissent d'elle-même : il suffit d'un peu de repos, l'intervention d'un soigneur permettra une récupération rapide et immédiate de ces blessures. Mais une fois au niveau de Santé « Grave », les complications commencent.

Les Tests de Médecine

On ne peut faire qu'un seul Test réussi de Médecine pour une ou des blessures. Il est possible de recommencer si ce dernier a échoué, mais une fois qu'un Test est réussi, on ne peut en pratiquer d'autres. Par contre, la pharmacopée Lossyenne permet d'améliorer la récupération des blessures (voir ci-dessous). Si, une fois soigné, le personnage subit une autre blessure, un autre Test est bien sûr possible.

2-1 SOIGNER UN BLESSÉ AVEC LE TALENT MÉDECINE

Le principe est simple, mais ne s'applique que tant que le blessé n'a pas atteint le Niveau de Santé « Grave » ou plus : **le personnage qui désire soigner un blessé fait un test de (Esprit+Médecine) difficulté de 15. S'il réussit, il soigne un nombre de cases de santé d'1d10 plus son niveau de Médecine.** Le personnage peut tenter des exploits pour lancer plus de d10 de soins. Le blessé peut ainsi se remettre en un seul Test réussi.

Pratiquer des soins nécessite cependant du temps : on considère que cela prend une Scène que de soigner une personne blessée ; on ne peut envisager un test de Médecine, même pour des blessures mineures, exécuté en un instant ou moins. Et en général, il faut un peu de matériel de premiers soins, même sommaires, un accès à de l'eau, etc... pour soigner dans des conditions normales.

Exemple : Diego est parvenu, blessé, à se réfugier chez Anthéa, une amie à lui à quelques pâtés de maison de sa mésaventure. Anthéa n'est pas médecin (elle n'a pas l'Archétype Physicien) mais sait se débrouiller assez bien avec les plaies et bosses (Esprit 6, Médecine 4). Comme Diego est hors de danger et que sa blessure n'est pas grave, Anthéa prends le temps nécessaire pour soigner son camarade, sur une couche confortable avec l'équipement adéquat. Le MJ annonce donc que, conformément aux règles du système de jeu, Anthéa décide de faire une Réussite Automatique. Elle fait donc 15 sans jeter de dés, ce qui lui assure de soigner Diego de 1d10+4 Niveaux de Santé. Avec un résultat total de 8, Diego récupère 8 cases de Niveaux de Santé : Il n'est plus qu'à 3 cases de Niveau de Santé Léger ; cela va bien mieux ! Mais le temps des soins d'Anthéa aura tout de même pris une partie de son après-midi. Et Anthéa ayant réussi son Test de Médecine (même sans lancer les dés), elle ne pourra plus soigner encore Diego pour cette blessure.

2-2 LES BLESSURES GRAVES

Dès qu'un personnage subit une blessure sérieuse ou plus, les choses se compliquent. Un simple Test de Médecine réussi ne suffira plus à faire récupérer au personnage des Niveaux de Santé comme plus haut.

Niveau de santé Grave :

Un blessé grave ne peut récupérer naturellement de Niveaux de Santé sans être soigné. Pour cela, **le soigneur doit réussir un Test de (Esprit+Médecine) diff 20 et disposer au moins d'une trousse de premier soins et d'instruments et équipement médicaux minimaux.** Ce genre de plaies ne peut se soigner sur un champ de bataille en conditions normales : cela veut dire que plus le soigneur

manque de bonnes conditions et de matériel, plus la difficulté du Test va augmenter. Si le soigneur réussit le Test, le blessé récupérera alors de ses blessures grâce à la guérison naturelle (voir ci-dessous). Il ne sera plus possible de soigner le blessé avec un Test de Médecine pour cette blessure une fois le Test réussi. Le personnage soigné ne récupère aucun Niveaux de Santé du test de Médecine réussi : il devra récupérer grâce à la guérison naturelle et la pharmacopée (voir plus loin).

Niveau de santé Fatal :

A ce niveau de blessure, le personnage agonise. Sans soins, son état ne peut que se détériorer jusqu'à la mort. **Il perd, à chaque Instant, une nouvelle case de santé et s'il n'en a plus, il meurt. Un Test de (Esprit+Médecine) diff 20 permet d'endiguer ce chronomètre fatal pour une journée.** Mais cela ne guérira pas le personnage de sa blessure. Pour cela, il faudra de la chirurgie et de la médecine de haut niveau. **Il est possible de refaire un Test de (Esprit+Médecine) diff 20 chaque jour pour allonger le délai avant l'agonie du blessé.**

Pour soigner une blessure Fatale, le soigneur doit disposer d'un véritable équipement médical complet et d'un lieu adapté à la chirurgie, et éventuellement d'un personnel de santé. Le soigneur doit réussir un Test de (Esprit+Médecine) diff 25. La bonne qualité de son équipement, l'accès à des aides-soignants, etc, pourra diminuer cette difficulté. Si le soigneur réussit le Test, il sauve son patient, et le blessé récupérera alors de ses blessures grâce à la guérison naturelle (voir ci-dessous). Le personnage soigné ne récupère aucun Niveaux de Santé du test de Médecine réussi : il devra récupérer grâce à la guérison naturelle et la pharmacopée (voir plus loin).

2-3 LA GUÉRISON NATURELLE

Selon le niveau de blessures atteint, la guérison naturelle n'agit pas à la même vitesse :

- **Niveau de santé « Léger » :** le blessé récupère de ses blessures en une journée complète de repos dans de bonnes conditions. **En une Scène, le personnage regagnera 3 cases de santé.** Selon la durée de la Scène en heures, il récupérera bien sûr plus vite.
- **Niveau de santé « Sérieux » :** le blessé récupère de ses blessures en une demi-semaine environ (6 jours) de repos dans de bonnes conditions. **En une scène, le personnage regagnera 1 case de santé.** Selon la durée de la Scène en heures ou jours, il récupérera bien sûr plus vite.
- **Niveau de santé « Grave » :** le blessé récupère de ses blessures en deux semaines environ (24 jours) de repos dans de bonnes conditions. **Il regagne 1 case de santé par jour de repos complet.**
- **Niveau de santé « Fatal » :** le blessé récupère de ses blessures en deux semaines environ (24 jours) de repos dans de bonnes conditions. **Il regagne 1 case de santé par jour de repos complet.** Mais il ne peut pratiquer aucune activité violente sous risque de séquelles (voir ci-dessous).

Cette guérison naturelle peut être accélérée, tout comme les risques de séquelles peuvent être atténués, grâce à l'usage combinée des talents médicaux et de la pharmacopée des lossyans. Nous abordons ce sujet ci-dessous.

2-4 LES SÉQUELLES

Le système de blessures et de santé dans le monde de Loss ne tient que très peu compte du risque de séquelles en cas de blessures. Même une blessure Fatale ne conduira pas systématiquement à des Séquelles, sauf si le personnage fait un effort physique :

Quand un personnage en cours de soin pour une blessure Fatale fait un effort physique violent ou prolongé, il doit immédiatement faire un Test de **(Courage+Puissance) diff 20**. En cas d'échec, il s'effondre et subira une séquelle qui se traduit par la perte permanente d'un point de Trait lié à la nature de sa blessure.

Quand un personnage, pour éviter la mort, sacrifie un Point d'Inspiration pour rester en vie, il doit immédiatement faire un Test de **(Courage+Puissance) diff 20**. En cas d'échec, il subit une séquelle qui se traduit par la perte permanente d'un point de Trait lié à la nature de sa blessure.

Les séquelles peuvent parfois, bien que difficilement, être soignées par de la chirurgie ou de la pharmacopée (voir ci-dessous).

2-5 LA MÉDECINE ET LA PHARMACOPÉE

Ce sujet sera abordé en détail par bien des aspects dans les suppléments à venir, nous n'allons parler ici que des moyens qu'offre la médecine lossyenne. Voici les remèdes et soins les plus courants et nécessaires. Ils sont possibles si le soigneur a accès à des provisions médicales de qualité et en quantité suffisante, et qu'il sait en user :

- **Accélérer la guérison naturelle** : Test de **(Esprit+Médecine ou Herboristerie)** de diff 15 (blessure Sérieuse), 20 (blessure Grave) et 25 (blessure Critique). En cas de réussite, le rythme de guérison augmente d'une case de blessure. Des Exploits permettent de rajouter des cases de blessures récupérés supplémentaires.
- **Éviter les séquelles** : Test de **(Esprit+Médecine ou Herboristerie)** de diff 20. En cas de réussite, le patient gagne un bonus de +2 à ses Tests de séquelles pendant sa guérison. Un exploit permettra un +5, deux un +10, etc...
- **Soigner les séquelles** : Test de **(Esprit+Médecine ou Herboristerie)** de diff 35. Il s'agit de chirurgie et de soins médicaux de longue durée faisant intervenir remèdes complexes et rééducation lente. En cas de réussite, le patient récupère un point de Trait perdu dans une Séquelle. Soigner les séquelles prends du temps, au moins un Episode.
- **Annuler les malus de blessures** : Test de **(Esprit+Médecine ou Herboristerie)** de diff 25 (blessure Sérieuse), 30 (blessure Grave) et 35 (blessure Fatale). En cas de réussite, le malus aux blessures du personnage devient -5 pour les blessures Fatales, -2 pour les blessures Graves et 0 pour les blessures Sérieuses.
- **Remède coup de fouet** : Test de **(Esprit+Médecine ou Herboristerie)** de diff 15 pour réaliser une dose. Les remèdes coup de fouet changent de recette et de composants selon les spécialistes qui gardent bien leur secret. Le remède coup de fouet peut se conserver, et octroie quand il est consommé un regain de 5 cases de blessures, tant qu'on n'est pas en Niveau de santé Fatal. Un seul remède fonctionne pour une blessure. Des Exploits permettent d'augmenter le gain de cases de blessures (+1/Exploit) ou le nombre de doses créés.

- **Remède de dernière chance** : Test de (**Esprit+Médecine** ou **Herboristerie**) de diff 25. Les remèdes de dernière chance changent de recette et de composition selon les spécialistes qui gardent bien leur secret. Le remède de dernière chance peut se conserver. Il octroie quand il est consommé le même effet que la réussite du Test de Médecine nécessaire à arrêter la perte de cases de santé en cas de Niveau de Santé Fatal, pour 24 heures. Le remède fonctionne plusieurs fois, mais jamais plus de 5 jours de suite. Des Exploits permettent d'augmenter le nombre de doses créées.

Pharmacie et tests de Médecine

Si un soignant a accès à une pharmacie convenable pour soigner un patient afin d'accélérer sa guérison, il profite d'une Augmentation Gratuite aux Tests de Médecine. S'il a accès à un hospice équipé et son personnel, c'est deux Augmentations Gratuites.

Soigner les animaux

Tout ce qui s'applique aux humains s'applique aux animaux. Bien que le talent qui s'applique soit : « Soins aux animaux », tout le reste du système de santé et soins fonctionne sur eux.

Soigner un patient sans symbiote

Par principe on considère que tout personnage-joueur a un symbiote. Et ne pas en avoir est un défaut. Soigner un patient dénué de symbiote impose une diff de +5 pour tous les Tests visant à accélérer la récupération naturelle du patient.

Encart : Vous trouverez la description des méthodes cliniques, des connaissances médicales et quelques remèdes lossyans dans le livret le monde de Loss, au chapitre « la médecine lossyenne » P...

3- Toxines

Si la plupart des manières de risquer la mort dans le monde de Loss concernent en général les effets de blessures, nous allons ici traiter des maladies et poisons divers. Dans le premier cas, c'est à titre informatif et dans un but dramatique : rendre des personnages-joueurs malades devrait être réservé à une aventure dramatique où le but est alors de survivre et trouver rapidement un remède. C'est pourquoi vous trouverez les maladies décrites dans le livret le monde de Loss, au chapitre « la médecine lossyenne » P... Dans le cas des toxines et drogues, c'est surtout parce que, aussi peu honorable soient ces armes, les lossyans n'hésitent guère à en user, que ce soit pour endormir, paralyser, affaiblir ou tuer. Et parfois pour d'autres effets plus exotiques et tout aussi dramatiques pour les aventures des personnages-joueurs.

Les toxines et drogues sont gérées par leur *Contamination*, leur *Virulence*, leur *Délai* et leur *Effet*.

- La **Contamination** est la manière dont la maladie ou toxine pénètre l'organisme, et la quantité nécessaire pour obtenir sa *Virulence*. Dans certains cas, un fort dosage augmente la *Virulence* et ses *Effets*, dans d'autres une dose très faible suffit pour les avoir à leur plein effet et ils n'augmentent pas avec la *Contamination*.

- La **Virulence** est la Difficulté pour résister à la maladie ou à la toxine avec laquelle on entre en contact. Pour éviter l'effet ou y résister nécessite en général un test de **(Courage+Puissance) diff (Virulence)**. Mais certaines toxines et drogues agissant sur la volonté demanderont un test de **(Sagesse+Esprit)** pour y résister.
- Le test de **Virulence** réussi ou échoué n'est pas toujours du tout ou rien. S'il est réussi, le personnage affecté peut ne rien subir, ou subir 50% des effets. Dans ce cas-là, tenter et réussir des Exploits diminuera encore les Effets subis.
- Le **Délai** est le temps nécessaire entre le *Test de Virulence* et l'apparition des *Effets*. Il peut être de quelques secondes pour certains poisons à plusieurs jours ou semaines pour certaines maladies et toxines lentes. Dans le cas de certaines toxines et maladies, quand le *Délai* est écoulé, le personnage doit retenter un nouveau *Test de Virulence*. S'il réussit, *l'Effet* de la maladie/toxine n'aura été appliqué qu'une fois. S'il échoue, une fois passé le *Délai*, il subit à nouveau les *Effets*.
- **L'Effet** concerne le ou les effets de la maladie ou toxine une fois le *Délai* écoulé. La plupart du temps, *l'Effet* arrive une fois, est appliqué une fois le *Délai* écoulé et c'est fini. Mais les plus terribles maladies et les toxines les plus pernicieuses ne cessent jamais leur travail jusqu'à la mort de la victime ou qu'elle ait reçu les soins adéquats. Quand il en existe. Pour certains poisons et drogues, *l'Effet* s'applique même en cas de *Test de Virulence* réussi. Il sera simplement deux fois moindre et ses effets sont alors indiqués clairement.

3-1 QUELQUES EXEMPLES DE TOXINES

L'amacine : de son nom savant amatoxine, il s'agit d'un composé extrait de champignon vénéneux, assez communs. En extraire la toxine et la conserver est très ardu, en général ce poison perd ses effets en quelques heures d'exposition à l'air libre. Il existe un contrepoison à l'amacine mais qui fonctionne seulement avec un symbiote et produit tout de même les effets d'un Test Virulence réussi.

- **Contamination** : quelques milligrammes, en ingestion. Il suffit de toucher l'amacine et porter ses doigts à sa bouche pour risquer la mort. Elle peut aussi traverser les muqueuses.
- **Virulence** : 20 pour une dose. En faire boire plus de quelques milligrammes passe la Virulence à 30.
- **Délai** : environ une journée.
- **Effet** : Dégâts massifs détruisant le foie et les reins, agonie en 4 à 6 heures mais la mort n'est pas systématique. Test Virulence réussi : 3d10 dégâts. Test Virulence échoué : 4d10+10 dégâts.

La ricine : tirée la graine de ricin, bien connue des ébénistes et des peintres, cette poudre est si toxique que sa simple manipulation est hautement risqué. Tout contact avec une muqueuse suffit à s'empoisonner. C'est sûrement un des poisons les plus toxiques au monde et il n'existe pas d'antipoison.

- **Contamination** : Un milligramme. La poudre tue si elle est avalée, respirée, injectée, mise en contact avec des muqueuses. Elle reste active des semaines.
- **Virulence** : 35 pour une dose.
- **Délai** : environ un à trois jours. Une dose plus élevée peut réduire le délai à quelques heures.
- **Effet** : Destruction des organes internes, en commençant par l'effondrement des muqueuses et des organes atteint selon le mode d'administration. La ricine détruit l'ADN. Test Virulence

réussi : 4d10 dégâts et la victime perd un point de Puissance comme séquelle. Test Virulence échoué : la mort.

Le cyanure : connu pour sa rapidité et sa relative simplicité de fabrication, c'est un poison très répandu dans les familles des maîtres-marchands et de la noblesse pour éliminer des problèmes. Sa forte odeur d'amande amère le rend difficile à employer sans devoir ruser avec finesse. Les grands mangeurs de foie et de fruits de mer résistent très bien au cyanure (une Augmentation Gratuite pour le teste de Virulence)

- **Contamination** : Quelques milligrammes. Le cyanure peut tuer par simple contact avec la peau. Il ne reste cependant actif que quelques jours au maximum et encore, en dosant beaucoup.
- **Virulence** : 25 pour une dose.
- **Délai** : environ dix secondes à une minute.
- **Effet** : Etouffement : le sang ne peut plus transporter d'oxygène, la victime bleuit et meurt. Test Virulence réussi : 2d10 dégâts et une belle trouille. Test Virulence échoué : la mort.

Le synthaïa : tiré de la fleur éponyme, le pollen de synthaïa est très volatile et instable et presque aussi risqué d'emploi que la ricine. Il n'agit que par inhalation mais est terriblement mortel et n'a aucuns remèdes connus.

- **Contamination** : Un milligramme. Une seule spore du pollen est mortelle.
- **Virulence** : 25 pour une dose. Augmenter la dose, par exemple en soufflant le pollen d'une fleur complète, passe la Virulence à 35.
- **Délai** : environ 4 à 5 minutes
- **Effet** : paralysie immédiate à la contamination qui finit par arrêter le système respiratoire, la victime meurt étouffée. Test Virulence réussi : 2d10 dégâts et plusieurs heures de membres engourdis et d'effets secondaires paralysants. Test Virulence échoué : la mort.

3-2 QUELQUES EXEMPLES DE DROGUES

Le Uari : une sorte de curare extrait de lianes grimpantes aux épines venimeuses, il ne tue qu'à très forte dose mais est un paralysant redoutable, employé aussi bien en médecine comme anesthésiant que comme enduit sur des projectiles et aiguilles pour la chasse, aux humains compris.

- **Contamination** : quelques milligrammes. L'uari est sans danger ingéré ou touché, il doit être injecté pour être actif.
- **Virulence** : 25 pour une dose, +5 par dose supplémentaire max 35.
- **Délai** : une dizaine de secondes.
- **Effet** : paralysie des membres, la victime ne ressent plus rien et perd toute motricité pour une demi-heure environ. Test Virulence réussi : paralysie sommaire (-10 aux Actions) qui ne dure que 5 mn.

La Fausse-Mort : obtenu sur les glandes venimeuses du poisson-tueur, un poisson épineux au demeurant délicieux mais dangereux. Paralysant donnant à la victime presque l'apparence de la mort, il est fréquent dans le monde médical, car il permet de provoquer la mort des symbiotes en évitant de risquer celle de leur hôte. Du moins si on ne surdose pas.

- **Contamination** : deux à trois grammes. La fausse-mort peut être injectée ou ingérée, le souci est que y'a une différence que quelques milligrammes entre les effets paralysants et la mort.
- **Virulence** : 25 pour une dose. 30 si on monte encore la dose pour que l'effet dure plus longtemps. Toute dose supplémentaire tue.
- **Délai** : trois à six heures.
- **Effet** : Nausées, sueurs froides, fatigue puis somnolence, paralysie et enfin mort apparente pour une durée de 6 (une dose) à 24 heures. Test Virulence réussi : tous les effets jusqu'à la fatigue puis rien du tout ! Le sujet a assimilé la toxine.

Le parfum de Feu : une huile aromatique très complexe à fabriquer, qui est un puissant aphrodisiaque dont les effets secondaires peuvent être dangereux. Il imite très bien une ivresse magistrale et est aussi employé comme drogue pour neutraliser quelqu'un en douceur.

- **Contamination** : quelques grammes. Le parfum de Feu peut être ou ingérée ou inhalé. Son odeur amère et âcre est souvent dissimulée derrière d'autres essences.
- **Virulence** : 20 pour une dose. On peut monter à 35, mais il y a risque sérieux de tuer la victime.
- **Délai** : une dizaine de minutes.
- **Effet** : vertiges, nausée, désorientation, désinhibition, perte de repères spatiaux, bref, on est ivre et on est en chaleur. -10 à toutes les actions, -15 à tout Test d'Opposition sociale, pour six heures. Le surdosage présente un réel risque d'incident mortel. Test Virulence réussi : tous les effets sont divisés par deux.

Le Chiasa : ce n'est rien d'autre que du LSD, parfois employé pour ses effets récréatifs, mais autrement plus souvent pour neutraliser une cible avec juste une ou deux gouttes de cette drogue, en le mettant dans un état second de distorsion complète de ses sens et de sa notion du temps. Mais il est dangereux d'usage à cause de risques de crises de démence violente.

- **Contamination** : quelques milligrammes. Il peut être ingéré, employé en huiles et inhalé.
- **Virulence** : 25 pour une dose. On peut monter à 35, mais les risques de démence violente augmentent d'autant
- **Délai** : une heure.
- **Effet** : vertiges, troubles spatiaux et temporels, visions et altérations des sens expériences mystiques. -10 à toutes les actions, -15 à tout Test d'Opposition sociale, pour une journée. Le surdosage présente un risque de réaction très violente. Test Virulence réussi : tous les effets sont divisés par deux.

L'Opium : somnifère et psychotrope extrait du pavot, souvent employé dans des cadres médicaux et aussi fumé pour ses effets récréatifs. Le shando est la version à fumer sous formes de boules d'opium, le carial est la version liquide, une huile à l'odeur forte mais qui permet d'endormir une victime en quelques minutes.

- **Contamination** : un gramme. Il peut être ingéré et inhalé.
- **Virulence** : 20 pour une dose. On peut monter à 35, mais il y a un risque de mort.
- **Délai** : quelques minutes.

- **Effet** : anesthésie, vertiges, somnolence et finalement sommeil pour 2 à 3 heures. Le surdosage présente un risque de mort. Test Virulence réussi : pas de sommeil, mais la victime subit un -10 à toutes ses Actions.

4- Dégâts environnementaux

Le feu ça brûle, la soude et l'acide aussi. Passé ces lieux communs faciles, nous allons simplement ici aborder quelques notes sur ce que l'environnement et les forces naturelles peuvent faire à un personnage. Beaucoup de ces sujets sont abordés dans le chapitre Les Actions, comme par exemple les effets de la sécheresse, du froid, de la noyade. Nous nous contenterons donc de les rappeler rapidement et vous laissant vous référer au chapitre concerné que vous avez déjà dû parcourir.

4-1 LES CHUTES

Chaque tranche de trois mètres (3 m) de chute correspond grosso-modo à un étage de bâtiment. Pour éviter de prendre des dégâts, un personnage peut tenter un Test (Athlétisme) pour se recevoir au mieux possible, avec des Exploits pour éviter les dommages. Un Test réussi évitera 50% des dégâts, la règle des *Exploits* diminuera ces dégâts d'autant. Mais on ne peut jamais sortir intact d'une chute qui fait toujours un minimum de dégâts, test réussi ou non. Au-delà de 20 mètres de chute, seul le sacrifice d'une Inspiration permettra au personnage d'avoir une chance de rester en vie. Mais pas forcément de s'en sortir indemne (voire *Les Inspirations*)

Hauteur de chute	Dégâts	Dégâts minimaux	Diff
3m	1d10	1	10
6m	3d10	3	15
9m	5d10	5	20
12m	2d10x5	10	25
15m	3d10x5	15	30
18m	2d10x10	20	35
21m	mort	-	-

4-2 LA CHALEUR

Les sources de chaleur causant des dommages sont en général des trucs qui brûlent, comme une torche, un incendie, du métal en fusion ou de la lave. Les effets d'un climat chaud sur le personnage sont abordés au Chapitre les Actions.

Les dégâts exprimés ci-dessous sont ceux que subit un personnage en contact direct avec la source de chaleur pendant une Action, c'est-à-dire un laps de temps très court. A chaque Action consécutive en contact avec cette source de chaleur, les mêmes dégâts s'appliquent. On ne peut les éviter autrement qu'en fuyant la source de chaleur en question. Et à un certain degré, sauf à y avoir laissé trainé seulement un doigt, certaines sources de chaleur intense comme la lave sont mortelles. Les protections et l'armure du personnage peuvent être prises en compte pour sa protection, selon le contexte.

Source de chaleur	Dégâts
Torche, feu de cheminée	2d10
Poix, feu grégeois	3d10
Incendie, feu de forêt	5d10
Lave, métal en fusion	mort

4-3 LES CORROSIFS

Les corrosifs, ce sont les acides, les soudes, tout ce qui peut dissoudre de la matière. On les traite en général tous de la même manière, malgré la différence effective entre leurs effets. Etre aspergé d'un corrosif provoque 2d10 dégâts, puis 1d10 dégâts par round de contact tant que le corrosif n'a pas été chassé ou évacué de la peau. Les protections et l'armure du personnage peuvent être prises en compte selon le contexte.

4-4 LE FROID

Les effets du climat froid sont traités au chapitre les Actions (P...), ici on va juste parler ce qui se passe quand on se retrouve en contact direct avec une source glacée, le plus courant étant un blizzard à température très négative ou une chute dans l'eau.

Le froid blesse moins vite que d'autres sources, ses effets se compte en Instants plutôt qu'en Rounds et Actions. Etre plongé dans un liquide glacé ou soumis à un courant à la température très en dessous de 0°C provoque 1d10 de dégâts, puis 2d10 de dégâts par Instant d'exposition supplémentaire tant que

le personnage n'a pas pu s'extraire ou échapper à la source de froid. Les protections et l'armure du personnage peuvent être prises en compte pour sa protection, selon le contexte.

4-5 LA NOYADE

La noyade est abordée en détail au Chapitre Les Actions P...

4-6 LES EXPLOSIONS ET ÉCLABOUSSURES

Les grenades, bouteilles d'acide, tonneaux de feu grégeois et autres explosifs sont abordés dans le chapitre Combat en tant qu'armes, P ...

5- La Détresse

La Détresse d'un personnage représente sa réserve de volonté et de moral, une mesure de sa capacité à tenir bon et ne pas craquer devant la pression des pires événements à endurer. Un personnage qui perd toute sa réserve de Détresse est démolé nerveusement, épuisé, à bout de forces et de courage. Il peut éventuellement devenir fou ou finir par en mourir.

C'est en faisant face à des conflits sociaux violents, de l'intimidation, de la torture physique et psychologique que l'on perd de la Détresse. Mais aussi en se retrouvant confronté à la peur, à la terreur et à l'horreur, ou encore à ses plus graves échecs moraux. Une des sources courantes de perte de Détresse est d'avoir dû dépenser une Inspiration pour une Action qui allait à l'encontre de cette Inspiration, par exemple en dépensant une Inspiration de Courage pour fuir lâchement un combat. Le remord et la culpabilité peuvent abattre le plus puissant des héros aussi efficacement que le poison. Les conséquences d'un choc émotionnel de trop alors qu'on a épuisé toute sa Détresse sont appelé une Rupture, et peuvent mener à une crise de folie, à des séquelles permanentes, voire à la fin pure et simple du personnage.

La Détresse a une échelle, notée sur la feuille de personnage, et des effets qui peuvent intervenir avant qu'elle ne parvienne à zéro.

Encart : Cette échelle optionnelle : elle est employée par le meneur de jeu s'il le désire, ce n'est en rien une obligation et il peut décider que cela rajoute une chose de trop à gérer des états des personnages-joueurs et préférera la laisser de côté.

- **10 à 6 : abattu**, le personnage subit un malus de 2 à tous ses tests d'Interaction
- **5 à 1 : démoralisé**, le personnage subit un malus de 2 à tous ses Tests d'Art, Artisanat et Perception
- **0 & moins : en détresse** : le personnage subit un malus constant de 2 à toutes ses Actions.

5-1 EPUISEMENT DE LA DÉTRESSE

Quand la Détresse passe en dessous de zéro, les ennuis commencent :

Une fois la Détresse épuisée, elle ne se reconstituera qu'après un long moment de repos, dans un cadre calme et paisible, entouré de patience et d'attention, ou tout du moins, d'autant de tranquillité et de choses revigorantes que possible. Le personnage est pendant ce temps épuisé, incapable d'agir efficacement de se démener ou de prendre des initiatives. Il est déprimé et à bout de nerfs : **le personnage subit un malus constant de 2 à toutes ses Actions et ne peut plus user de ses Inspirations.** Ce malus et cette interdiction ne s'appliquent pas aux Test d'Esprit pour éviter la Rupture.

La Rupture :

C'est le point où le personnage épuisé est soumis à une source de perte de Détresse alors qu'il n'en a plus. Il doit alors faire un Test (**Sagesse+Esprit**) **diff 15**, pour la première fois où il aurait dû perdre de la Détresse alors qu'il en est dépourvu, puis 20, puis 25, etc... En cas d'échec au test, la Rupture a lieu.

Le sacrifice d'une Inspiration annule les effets les plus néfastes décrit dans les Ruptures ci-dessous, évitant la fin du personnage. Mais les effets secondaires suggérés eux, ne peuvent jamais être évités si le Test de (Courage+Esprit) a échoué.

Il n'y a pas de définition précise des effets de la Rupture. Une Rupture laisse toujours une marque magistrale et définitive au personnage, un peu comme une blessure grave laissera des séquelles. Nous pouvons juste donner quelques conseils et suggestions ci-dessous :

Exemples de ruptures en cas de :

Haut-art : le personnage est moralement brisé, il fera tout ce qu'ordonne son tortionnaire et cessera de lutter pour résister au dressage du Haut-Art. Le personnage subit une Augmentation permanente contre son dresseur dans toute confrontation sociale.

Torture : le personnage ne peut plus résister et racontera exactement tout ce que son bourreau souhaite entendre, mensonge ou vérité, pour que cesse la torture. Le personnage subit une Augmentation permanente contre son bourreau dans toute confrontation sociale.

Affrontement social : le personnage est brisé et cédera aux injonctions et exigences de son adversaire sans pouvoir y résister. Le personnage subit une Augmentation permanente contre son adversaire dans toute confrontation sociale.

Trahison de ses Vertus : le personnage est effondré et toutes ses convictions s'effondrent totalement. Il est probable que le personnage s'isole du monde pendant une période de plusieurs années à tenter de se remettre de cet événement, à moins qu'il ne choisisse le suicide pour mettre un terme définitif à cette prise de conscience aussi destructrice. Dans les deux cas, cela signe la fin du personnage.

Peur ou Terreur : le personnage subit une crise de folie furieuse, ou tombe en tétanie et ne peut plus agir en rien sauf en étant aidé et soutenu pour se déplacer, en proie aux affres de la plus intime et profonde terreur. Le personnage en garde une phobie permanente liée aux circonstances et à l'objet qui a provoqué sa Rupture.

Horreur fantastique ou sans explication : le personnage devient fou. On ne va pas épiloguer plus encore, mais sa folie n'est pas une crise passagère, mais bien une démence complète et définitive, ce qui signe la fin du personnage.

5-1 PERDRE DE LA DÉTRESSE

Les principales sources de perte de Détresse viennent de trois causes : les effets d'un affrontement social brutal, de la torture ou du Haut-Art, les conséquences d'avoir agi à l'encontre de ses Vertu en dépensant de l'Inspiration et en payer le prix et, enfin, les traumatismes d'être témoin de l'horreur, de la peur, de la Terreur, mais aussi de bouleversements dramatiques sur le plan moral.

- **Torture & Haut-Art** : la perte de Détresse est détaillée au chapitre les Actions. Un échec sur un Test dans les oppositions de ces Actions fait perdre en général 1d10 de Détresse.
- **Confrontations sociales** : la perte de Détresse est détaillée au chapitre les Actions. Un échec sur un Test dans les oppositions de ces Actions fait perdre en général 1d10 de Détresse.
- **Événements dramatiques** : on appelle événement dramatique la disparition d'un proche dans des circonstances pénibles ou être témoin ou victime d'une scène violente ou puissamment chargée d'émotions négatives. Cela peut être un tabassage, un viol, les conséquences d'une arrestation brutale, un emprisonnement injuste, ou assister à une exécution publique injuste. Les lossyans sont en général plutôt solides, mais ils ont leurs limites. Ces événements font perdre en général 1d10 de Détresse, mais avec un événement frappant un proche aimé, les dégâts peut être de 2 ou 3d10

Encart : Et un événement dramatique avec une personne avec qui on a un Lien ? Là, les dégâts peuvent être assez dramatiques selon le niveau du Lien, un peu comme seront dramatiques des événements de ce type avec comme victime un proche aimé. Nous ne fournissons pas de règles sur ce sujet, mais la perte de Détresse devrait être à considérer comme élevée et nous suggérons par exemple de rajouter le niveau du Lien au d10 de cette perte.

- **Dépenser de l'Inspiration à contrario de ses Vertus** : la perte de Détresse dans ces cas-là est à égale à (nombre d'inspirations dépensées) Xd10 de Détresse. (Voir le chapitre Les Inspirations)
- **Peur et Terreur** : peur et terreur diffèrent par les modifications que certains Avantages et Défauts confèrent à ce sujet. La **Peur** est pour résumer ce qui se produit face à des situations où tout le monde aurait des raisons d'avoir peur, comme un combat, un incendie, une catastrophe naturelle, une menace palpable et immédiate. La **Terreur** est ce qui saisit une personne face aux pires dangers qui soient et aux scènes les plus accablantes et effrayantes qu'on puisse croiser. Terreur et Horreur sont à la même échelle pour leur perte en Détresse, qui varie de 1 à 3d10 en fonction de l'étendue et de la gravité de la scène ou de l'événement
- **Horreur fantastique (Terreur)** : l'horreur fantastique est de la Terreur et obéit aux mêmes concepts que plus haut, mais elle introduit l'inexplicable, le mystérieux et la superstition. C'est un événement qui doit rester rare, mais c'est la pire chose qui peut affecter le cœur d'un lossyan quand il est confronté à cela. L'horreur fantastique peut tout aussi bien trouver son origine dans les découvertes les plus épouvantables des ruines des Anciens, que le laboratoire d'un savant fou, les conséquences du pouvoir de certains Chanteurs de Loss ou les manifestations les plus indicibles des morrows. L'Horreur Fantastique fait en général perdre 1 à 3d10 de Détresse en fonction de l'étendue et de la gravité de la scène ou de l'événement.

5-2 RÉCUPÉRER DE LA DÉTRESSE

La récupération de détresse est relativement lente et soumise à des conditions qui dépendent du contexte dans lequel se trouve le personnage. Pour simplifier, si l'environnement et les conditions de vie du personnage sont reposantes, encourageantes et motivantes, il pourra regagner de la Détresse perdue avec aisance. Sans cela, le processus est lent.

Regain de Détresse en conditions normales

La Détresse remonte d'un total de (Sagesse) point à chaque Aventure (un délai d'environ une semaine). On appelle conditions normales un milieu et des circonstances de la vie de tous les jours mais sans les effets positifs de la chaleur d'une cellule amicale ou familiale proche. Etre en voyage, bivouaquer, se reposer dans un relais ou une auberge, vivre dans une caserne, poursuivre ses activités professionnelles le long de la journée sont des conditions « normales »

Regain de Détresse en milieu favorable

La détresse remonte d'un total de 1d10+(Sagesse) point à chaque Aventure (un délai d'environ une semaine). On appelle conditions favorable être en mesure de se reposer dans un cadre adapté, sans avoir besoin de travailler toute la journée, ou être entouré de proches aimants et attentionnés, bref, avoir des proches qui sont aux petits soins pour vous, par exemple en convalescence. Mais des fêtes dans sa famille où l'amour est le sentiment général qui entoure le personnage est un milieu favorable.

Gain de Détresse en cas de Gain de Légende

La détresse remonte d'un total de 2d10+ (Sagesse) quand le personnage gagne un point de Légende. Nous abordons ce sujet au chapitre Inspirations, mais pour de plus amples précisions sur comment on gagne de la Légende, se référer au Chapitre : la Légende. Ceci ne devrait intervenir qu'une fois par Aventure, mais cela peut arriver plusieurs fois dans certaines aventures particulièrement héroïques et il n'y a pas de raisons de forcer une limite à ce sujet. Gagner de la Légende, devenir un héros et un personnage légendaire, cela remonte le moral !

Psychologie et regain de Détresse

La psychologie permet de tenter de remonter le score de Détresse d'un personnage à 1. Après ce retour en positif, tout est question de temps, de soins et d'attention. Pour y parvenir, le personnage tentant de soigner son patient doit faire un Test d'Empathie+Psychologie avec une difficulté moyenne de 20, mais qui peut être augmenté par les conditions de travail, la résistance du patient, ou l'environnement. Des Exploits pourront être engagés par le personnage pour tenter d'accélérer le regain de Détresse en situation de repos ou pas, d'un montant à chaque fois égal à la Sagesse du patient.