

## 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 stigmate 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 guerroyent 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 béhémots 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)

17 Février 2017

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 discutables 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 : 2 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 :

<b>2-5</b>	<b>6-7</b>	<b>9-10</b>	<b>11-13</b>	<b>14-17</b>	<b>18-20</b>	<b>21-24</b>
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.

17 Février 2017

### **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.

17 Février 2017

### *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.

17 Février 2017

### *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

17 Février 2017

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.

17 Février 2017

## 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.

17 Février 2017

### *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, arbalètrie, 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 : Arbalètrie 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

17 Février 2017

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.**

17 Février 2017

### 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.

17 Février 2017

### 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.

17 Février 2017

*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.

17 Février 2017

### 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.

17 Février 2017

### 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.

17 Février 2017

### 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

17 Février 2017

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.

17 Février 2017

### *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.

17 Février 2017

### *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

17 Février 2017

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

17 Février 2017

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.

17 Février 2017

## SPIRITUALITE

---

Tous les talents concernant des exercices et techniques de spiritualités considérés hérétiques par l'Église, 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'Église 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'Église n'a pas vraiment pu faire disparaître. Certains de ces rituels touchent à toutes les activités de la vie, pour bénir certains moments importants. Et ce talent, possédé par quelques personnes à la foi 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.

17 Février 2017

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

### *ÉCHELLE GENERALE DES NIVEAUX D'AVANTAGES ET DEFAUTS :*

---

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

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

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

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

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

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

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

*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

17 Février 2017

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 immanquablement en même temps que les bénéfices de cette Légende.**

*Plus de détails au Chapitre la Légende P...*

## 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.

#### **Incrévable (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.

17 Février 2017

### **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.

17 Février 2017

### **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.*

17 Février 2017

### **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).

17 Février 2017

*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.

17 Février 2017

### **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.

17 Février 2017

### **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 matériels

### **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

17 Février 2017

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. Défauts 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.

17 Février 2017

### **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'attirance 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.

17 Février 2017

## 2. Défauts sociaux

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

Le personnage est un Terrien Perdu sur Loss. Ceux-ci, quand 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, 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.

17 Février 2017

### **Stigmate (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 stigmate 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 stigmate avec accord du meneur de jeu.

### **Roux (5)\* :**

Un stigmate 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

17 Février 2017

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.

17 Février 2017

### ***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.

17 Février 2017

### ***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. Défauts mentaux

#### ***Cœur tendre (5 ou 10)***

Le personnage est sensible et supporte très mal de voir des gens faire du mal, tuer, ou faire souffrir. Lui-même a beaucoup de mal à se résoudre à la violence et la souffrance. 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.

17 Février 2017

### ***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...*).

17 Février 2017

#### 4. Défauts mystiques

##### ***Poltergeist (10)***

Le personnage pense être hanté par une force fantomatique qui ne cesse de le harceler. Ce peut être un ancêtre mécontent, un adversaire mort qui veut se venger, un esprit maléfique, une incarnation de sa propre folie, ou simplement, l'expression 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 inmanquable 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. Défauts 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. Défauts matériels

##### ***À poil (10)\****

Le personnage commence sa vie d'aventurier démuni. 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.

17 Février 2017

## *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).

17 Février 2017

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.

17 Février 2017

**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 précise 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

17 Février 2017

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.

17 Février 2017

**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 chamannique 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.

17 Février 2017

## 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'anima. 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

17 Février 2017

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* : *Éveil, 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.**

17 Février 2017

### 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, un 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

17 Février 2017

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 vitesse 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'Abysse ». 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 vitesse sans qu'il n'y ait plus ni haut, ni bas. C'est le « Chant de Déimos » 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 vélocité et rapide qu'une balle ou au contraire perdre toute vitesse 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 vitesse 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. »

17 Février 2017

- **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 infrarouges. 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.

17 Février 2017

- **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 électrocuter 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.

17 Février 2017

- **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 lossyenne. 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'apprivoiser ces prédateurs.

17 Février 2017

- **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.

17 Février 2017

- **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.

17 Février 2017

### **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.

17 Février 2017

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

17 Février 2017

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'Écho : 4+3+1d10, et doit faire 20 pour ne pas subir l'Écho, ce qui est impossible sans Augmentations Gratuites ou Inspiration. Jabenna va souffrir de l'Écho en retour, qui sera alors de 5 Niveaux de Santé.

Encart : L'Écho 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

17 Février 2017

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

17 Février 2017

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, bien 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'Église. 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.

## *Le système de jeu*

---

Le principe général de Loss est que seule une action présentant un risque et portant à des conséquences, bref ce qui est important et crucial pour une histoire devrait être résolu par un jet de dés et donc devrait faire intervenir les règles du jeu. Chercher une information vitale, trouver la bonne personne, vaincre une adversité, construire ou détruire un objet important est une action cruciale. Cuisiner un petit plat, conduire ou chevaucher d'un point A au point B, lire un bouquin ou s'entraîner dans un dojo n'est pas crucial et rarement important. Ces choses sont gérées par l'interprétation du joueur et du meneur de jeu et sauf exception, elles ne méritent pas qu'on s'y attarde plus que pour le simple plaisir de du jeu et de la cohérence.

Dans Loss, seul ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une **Action**. Une *Action* se résout en faisant un **Test** : on additionne un trait, un talent, et le résultat d'un jet de dé à dix faces (d10). Le but est de faire le plus gros possible, c'est à dire plus précisément atteindre ou dépasser la **Difficulté** de l'Action à réussir.

*Encart : Le concept d'Action décrit ici semble tomber sous le sens, mais l'idée derrière cette explication est simple ; si vous, meneur de jeu et vous joueurs, vous pouvez résoudre une action sans qu'il vous paraisse utile de jeter les dés, ne les jetez pas. Y compris les tests de combat, par exemple, d'une bagarre d'auberge ou d'un duel au premier sang contre un paltoquet lambda. Si les conséquences d'une scène et d'actions sont sans incidence dramatiques, au sens cinématographique du terme, sur l'histoire en cours, c'est que cela ne mérite sans doute pas de lancer des dés.*

### *Glossaire des termes du système de jeu*

- *Action* : une Action est tout ce qui consiste à essayer un acte crucial pour l'intrigue ou l'aventure et qui va nécessiter un jet de dé. Employer un Talent est souvent une Action.
- *Adversaire* : souvent, une Action s'oppose à un individu qui tente de résister ou empêcher la réussite de l'action, c'est un Adversaire.
- *Archétype* : les archétypes de héros des personnages de Loss, décrit à la création des personnages. Les archétypes donnent des avantages, dont les Augmentations Gratuites à certaines Actions.
- *Augmentation Gratuite* : un bonus de +5 à un Test, qui peut aussi devenir un effet spécial (un Exploit). Les Augmentations Gratuites viennent des avantages des Archétypes ou d'autres sources, par exemple l'équipement spécial ou les conditions contextuelles.
- *Bonus* : il s'agit d'un score qui se rajoute au Test d'une Action. Les bonus viennent le plus souvent de circonstances et d'équipements.
- *D10* : dé à dix faces, le seul dé employé dans les règles du Chant de Loss.
- *Désastre* : effet négatif possible consécutif à un test avec Exploit raté par un PJ ou PNJ.
- *Difficulté* : il s'agit du score à atteindre pour une Action. Plus le score est haut, plus c'est ardu. Dans les Chants de Loss, on exprime la difficulté par palier de 5 en 5, de la plus simple (10) à la plus dur (40).
- *Échelle* : l'échelle de réalité est ce qui permet de faire la différence de volume et de résistance entre ce qui a une taille humaine et ce qui est géant.
- *Exploit* : l'Exploit est une augmentation de la difficulté que choisit un personnage-joueur ou un PNJ pour que son Action, s'il réussit, soit accompagnée d'effets spéciaux, avantages ou encore d'une meilleure qualité. Un exploit augmente la difficulté de 5. On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits.

17 Février 2017

- *Fursa* : un Fursa est un bonus de +5 au test d'une Action, obtenu quand un PJ ou un PNJ rate le ou les Exploits qu'il avait tentés. Ce bonus revient alors au protagoniste adverse, qui peut être un PNJ géré par le MJ, ou un des joueurs. Un Fursa permet aussi de faire des effets spéciaux, comme les Exploits.
- *MJ* : meneur de jeu, l'arbitre et le conteur des Chants de Loss.
- *PJ* : personnage du joueur.
- *PNJ* : personnage non-joueur, contrôlé par le meneur de jeu.
- *Test* : on appelle Test un jet de dé lancé pour réussir une Action. Certaines Actions peuvent être réussites sans jet de dé.
- *Trait* : Les traits et les Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P ...
- *Talent* : Les traits et les Talents sont expliqués au chapitre la Création du Personnage P ...

## 1- Mécanique générale

La résolution des actions se fait simplement par addition de : **Trait + Talent + d10**, contre une *Difficulté* estimée soit par le meneur de jeu, soit par le joueur lui-même qui veut tenter un *Exploit* (voir plus loin).

Imaginons que le score de Difficulté de l'action à atteindre soit 15 : le joueur additionne le Trait et le Talent concerné par l'Action, puis lance 1d10, et l'additionne à son score (Trait + Talent). S'il réussit à faire au total 15 ou plus, l'Action du personnage du joueur est réussie. Si le joueur n'y parvient pas, l'Action est simplement ratée ou inefficace.

*Diego veut lancer un grappin pour l'accrocher au bord d'un toit, un étage au-dessus de lui, quelque part à Armanth. Diego est adroit (6 d'Agilité), et a de bons talents d'Escalade (6). Il peut donc compter sur un total de (6+6)=12. Le joueur qui incarne Diego, David, lance alors le d10, confiant. Mais il obtient seulement un 2. Ce qui fait un total de 12+2 : 14. Un échec. Et à son premier essai, le grappin de Diego retombe bruyamment, tandis qu'il est forcé de l'éviter. Tout cela n'est pas bien discret, et il faudra recommencer en espérant avoir plus de chance, ou en se décidant à prendre son temps et bien viser pour s'assurer de réussir. Au risque de se faire remarquer avec de fâcheuses conséquences.*

### 1-1 Difficulté

**La difficulté moyenne d'une Action est de 15.** Comme on ne fait en général pas de jets de dés pour les actions triviales, celles qui nécessitent un Test ne sont donc que rarement "*faciles*". Une difficulté de 15 correspond à un bon résultat avec des Traits et Talents moyens. La plupart des Tests du jeu se font à cette difficulté. Une difficulté de 10 est quelque chose de trivial, 20 est difficile... et 40 et plus est une Action légendaire.

On considère que tout joueur ayant au moins **un point dans un Talent est censé en connaître les bases**. Il est donc techniquement apte à pouvoir user des bases du Talent en question dans toute Action facile sans avoir besoin de faire de Test de Talent, et faire une Réussite Automatique tant qu'il a le temps et n'est pas sous la pression (voir plus loin).

### *Table de référence des Difficultés et Exploits à un Test d'action*

<i>Difficulté</i>	<i>Référence</i>	<i>Réussite (Exploits)</i>
-------------------	------------------	----------------------------

10	<p><i>Facile</i></p> <p>Aucune véritable difficulté : la routine, peut-être difficile si on n'est vraiment pas formé à l'action à faire. Selon les règles de Loss, il est techniquement inutile de faire un test à cette difficulté.</p>	<p><i>Médiocre</i></p> <p>La qualité la plus basse, toute production de ce niveau est de piètre qualité et peu fiable. C'est un peu la qualité du matos bricolé avec les moyens du bord.</p>
15	<p><i>Moyen</i></p> <p>Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir.</p>	<p><i>Moyenne (pas d'Exploit)</i></p> <p>Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.</p>
20	<p><i>Difficile</i></p> <p>Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.</p>	<p><i>Correcte (1 Exploit)</i></p> <p>Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps.</p>
25	<p><i>Très dur</i></p> <p>Difficulté très élevée, demande un haut niveau de Talent et de Trait.</p>	<p><i>Remarquable (2 Exploits)</i></p> <p>Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.</p>
30	<p><i>Exceptionnel</i></p> <p>C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.</p>	<p><i>Excellente (3 Exploits)</i></p> <p>Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine désastreuses.</p>
35	<p><i>Héroïque</i></p> <p>Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.</p>	<p><i>Prodigieuse (4 Exploits)</i></p> <p>Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer ou dans des conditions quasi impossibles</p>
40	<p><i>Légendaire</i></p> <p><i>Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.</i></p>	<p><i>Légendaire (5 Exploits)</i></p> <p><i>Qualité légendaire : réussite unique et ardue à atteindre sans Inspirations</i></p>
45 et +	<p><i>Impossible</i></p> <p><i>En théorie, rien ne devrait atteindre ce niveau de difficulté.</i></p>	<p><i>Impossible</i></p> <p><i>On ne peut atteindre ce degré de réussite puisque le personnage est limité à 5 Exploits déclarés au</i></p>

17 Février 2017

		<i>maximum, y compris Fursas et Augmentations Gratuites.</i>
--	--	--

### **Quelques exemples de Difficultés d'action**

#### **Facile : 10**

- Frapper une personne qui ne peut pas voir le coup venir.
- Sauter par-dessus une petite balustrade.
- Noter les armoiries d'un carrosse qui passe au trot.
- Reforger une lame de couteau cassée, ou réparer une roue déformée, en prenant son temps et avec l'équipement.

#### **Moyen : 15**

- Faire un beau saut en longueur.
- Raconter un bobard rapide pour gagner un peu de temps.
- Toucher une cible en combat.
- Faire sauter une bonne serrure de porte classique.
- Lancer une balle avec précision ou toucher une cible proche au concours de lancer de dague.
- Esquiver une foule dans une rue en courant.
- Recharger son pistolet-impulseur sous un feu nourri.
- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, avec le matériel adéquat.

#### **Difficile : 20**

- Arrêter une hémorragie sur un champ de bataille, sans matériel adéquat.
- Viser une cible à quelques mètres dans une foule.
- Toucher à distance de 30 pas, au pistolet, le centre d'une cible de tir.
- Sauter d'un toit à l'autre sur un bond de trois mètres à faire.
- Crocheter une serrure classique sous le stress d'une situation périlleuse.
- Mentir effrontément à un magistrat attentif.
- Défaire des cordages ou des menottes en ayant un peu de temps.
- Sauter d'une balustrade pour se raccrocher à une poutre par les mains.
- Marcher sur une corde raide en altitude.

#### **Très dur : 25**

- Changer de personnalité pour tromper un bon enquêteur.
- Sprinter sans perdre de vitesse au milieu d'une foule.
- Planter la lame de sa dague dans le manche d'une autre dague.
- Faire sauter des menottes ou se libérer de liens en un temps record.
- Courir sur un rebord de toit ou une corde raide.
- Deviner ou apercevoir la présence d'une personne qui a eu le temps de se camoufler.
- Crocheter une serrure complexe de chambre forte.

17 Février 2017

- Trancher net une mèche de cheveux d'un coup de lame.

### **Exceptionnel : 30**

- Courir sur le toit branlant d'un bâtiment qui s'effondre.
- Sauter d'un cheval lancé en plein galop à un autre, en plein course-poursuite.
- Crocheter les serrures d'un coffre « inviolable ».
- Arrêter une hémorragie sous le feu ennemi et sans matériel.
- Tirer sur une zone précise d'une cible alors que l'on est soi-même en plein mouvement.

### **Héroïque : 35**

- Courir sans s'arrêter dans un feu d'enfer où tout s'effondre autour de vous.
- Exécuter des manœuvres d'arts martiaux sur une corde raide au-dessus des toits.
- Tromper un Psyké en face à face.
- Chevaucher un draekya.
- Traduire un code alphanumérique de système de communication Ancien.

### **Légendaire 40**

- Trancher un cheveu de votre cible en plein combat alors que vous avez six adversaires contre vous.
- Calmer la colère d'un Draekyas.
- Tuer un adversaire d'un seul et unique coup de poing.

### *Table d'échelle des Traits et Talents du personnage*

<i>Niveau</i>	<i>Trait</i>	<i>Talent</i>
<i>1-2</i>	<i>Handicapé</i> Le personnage est handicapé par son Trait.	<i>Novice</i> Le personnage débute à peine dans ce Talent.
<i>3-4</i>	<i>Faible</i> La norme basse d'un Trait peu entraîné.	<i>Débutant</i> Le personnage sait user de son Talent et s'en sort bien, mais reste encore un peu néophyte
<i>5-6</i>	<i>Moyen</i> Trait moyen	<i>Professionnel</i> Le personnage peut se prétendre du métier dans ce Talent, même s'il débute encore.
<i>7-8</i>	<i>Vétéran</i> Trait bon à remarquable.	<i>Expert</i> Le personnage connaît son affaire, c'est un professionnel. Il est rare qu'il trouve ce qu'il a à faire compliqué.
<i>9-10</i>	<i>Héroïque</i> Trait à la qualité rare et impressionnante.	<i>Maître</i>

17 Février 2017

		Le personnage connaît absolument toutes les ficelles du Talent ou presque.
<b>11 et +</b>	<b>Légendaire</b> Trait exceptionnel.	<b>Légendaire</b> Si ce n'est pas le personnage qui a inventé ce Talent, il pourrait le prétendre. Il en connaît toutes les ficelles.

## Quelques exemples de référence d'Action, de Traits et de Talents

*Lancer habilement une pierre à 10 mètres est du domaine de l'Athlétisme, mais aussi des Armes de jet, et demande un Test de difficulté 15. Mais si le personnage prend le temps de viser, et a au moins 1 point dans l'un de ces Talents, il peut faire une Réussite Automatique.*

*Un chat a 1 en Puissance. Un rat encore moins, en fait, un rat seul ne peut pas faire grand mal à un héros. Cependant les chats et les rats savent se battre, et on un Talent de 5, voir 6 pour mordre et griffer. Il n'est pas dur de jeter un chat d'un geste, mais un chat est agile, genre 7 ou 8 en Agilité. Un chat peut compter sur Trait+Talent (combat) de 13. Bien sûr, ses dégâts seront faibles, il n'a que 1 de Puissance. Un chat voit parfaitement, et le surprendre est difficile, il a sans doute 10 d'Instinct. Maintenant, imaginez un tigre, ou un rat géant ?... La même chose, mais avec une Puissance de 12 ou plus.*

*Des enfants de 8 ou 9 ans qui s'entraînent au ballon dans la cour de l'école ont au mieux 2 à 3 en Puissance et peut-être 4, voire 5 en Agilité. Mais c'est leur talent en Athlétisme qui fait la différence. En général, ils vont avoir 0, puisqu'ils n'apprennent que peu ; mais l'un d'eux qui passe ses soirées libres à jouer à la balle peut très bien avoir 4 ou 5. Il a immédiatement une chance de ridiculiser un adulte moins entraîné.*

*L'ingénieur de chantier est une personne commune, il a, disons, 5 d'Esprit, et comme c'est un professionnel moyen, il a 5 ou 6 en talent. Mais prenons le jeune génie qui débute à peine, mais qui a 8 ou 9 d'Esprit, et ce même avec un talent de 3 ou 4, et notre ingénieur de base se sent vite frustré par le génie.*

*Un citoyen moyen ne sait pas se battre. Il a 4 voire 5 de Puissance, seuls de solides gaillards comme des travailleurs de force auront 6 et plus. Il n'a pas de Talent de combat. Un petit malfrat aura lui 3 ou 4 dans un Talent de combat, tout comme le petit gars qui prend des cours d'escrime deux ou trois fois par semaine. Un garde urbain a en général un Instinct moyen, comme tout le monde, mais il sait user des Armes à Impulsion (4 à 5) alors qu'un légionnaire entraîné aura 5 à 7 en Armes à Impulsion, et sûrement autant en Instinct. Finalement, un champion local d'arènes libres a sûrement des Traits comme Agilité et Puissance entre 5 et 7 ainsi que 7, voire 8 en Talent de Corps-à-corps.*

*Un petit sportif a au mieux un niveau de (Trait+Talent) égal à 10-11. Un bon athlète d'une cité-État plutôt 12 à 15. Un champion reconnu va de 16 à 18, et un athlète de légende commence à 19, au minimum.*

*Un simple guerrier aurait un niveau de (Puissance 6+Armes de mêlée 6) 12. Un vétéran de dures batailles aurait (7+8) 15. Un foudre de guerre aurait (9+10) 19. Eïm le Voyageur, le plus grand guerrier de tout Loss a (12+13) 25.*

## 1-2 Réussites et échecs catastrophiques

Il n'y a pas de notion de réussite critique ni d'échec critique, ceux-ci sont remplacés par les Exploits et leurs conséquences en cas d'Exploit réussi ou raté (voir ci-dessous) : les *Fursas*.

17 Février 2017

Échouer totalement à un Test d'Action sans tenter un ou plusieurs Exploits n'a aucune autre conséquence en temps normal que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au Test d'Action n'a pas plus de conséquences. Sauf si le joueur avait tenté un ou plusieurs Exploits, chaque exploit étant une difficulté de +5 qui s'ajoute à la difficulté de l'Action qu'il tentait

*Si Diego tente à nouveau de lancer son grappin avec un Test d'Agilité 6+Escalade 6, un Test dont la difficulté est de 15, et qu'il fait un 9 sur le D10 (6+6+9), son résultat remarquable de 21 ne fera aucune différence avec un résultat de juste 15. Diego accroche son grappin et peut désormais s'en servir pour escalader sans mal, c'est tout ce qui compte.*

### 1-3 Faire exploser le d10

**Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on relance et additionne le second jet au premier.** Quand on fait 1 sur le d10, c'est pareil, mais en relançant, on soustrait le résultat au lieu de l'additionner. Ce qui peut finir par donner des scores négatifs. C'est ce que l'on nomme faire exploser le dé. On ne peut faire exploser le D10 qu'une fois sur un même Test.

Un d10 explose négativement quand on fait 1 (on relance et on soustrait), et explose positivement quand on fait 10 (on relance et on additionne). Le dé ne peut exploser qu'une fois. S'il refait 1 ou 10, on ne le relance plus.

*Diego a fait 10 à son test de d10 en lançant son grappin, il peut relancer le dé encore une fois et fait 7. Il additionne alors 10+7 plus son total Trait+Talent de 12 : 29. Une réussite on ne peut plus assurée. S'il avait encore fait 10, il n'aurait pas pu relancer encore le d10. Mais, sauf si Diego avait déclaré un Exploit, qu'il fasse 15 ou 29 comme résultat final ne change rien à la qualité de son Action.*

### 1-4 Réussir automatiquement

Les **Réussites Automatiques** sont faites pour simuler le fait qu'il n'est pas utile de jeter les dés pour faire quelque chose qui est dans les moyens du personnage alors que celui-ci n'a aucun stress à subir, n'est pas contraint par le temps ou le danger ou n'essaye pas d'accomplir un Exploit.

Si le personnage connaît ce Talent et sait ce qu'il fait et prend le temps de le faire, avec les moyens de le faire, il peut décider de se passer de faire un Test : quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il ne lance pas le d10, et décide à la place qu'il fait un total de 15 à son Test d'Action.

### **Les conditions nécessaires**

**On a les Traits et le Talent requis** : si vous ne savez pas cuisiner, il est mal barré que vous puissiez faire des étincelles. Il faut avoir au moins 1 point dans le Talent que vous souhaitez employer. Si le Trait qui dépend de votre Action est à 2 ou moins, vous êtes handicapé, affaibli, malade ou impotent : vous ne pouvez pas tenter de Réussite Automatique.

**On a le temps, on n'est pas pressé, ni stressé** : quelle que soit la situation, celle-ci est une situation habituelle et le personnage n'est pas menacé ou en danger quand il fait son Action.

**On a le matériel, et le lieu de travail** : ce qui veut dire ce que cela veut dire, il faut avoir l'équipement, les outils, et le nécessaire à portée de main pour exécuter l'Action voulue.

17 Février 2017

## Les Actions réussies sans faire de Test

Quand un personnage-joueur constate que la somme de ses **Trait+Talent (+Augmentations gratuites)** atteint ou dépasse la difficulté requise pour l'Action, il n'a pas besoin de lancer le dé. Le personnage peut donc décider de ne pas lancer le dé. Dès lors, il réussit son Action, c'est aussi simple que cela. Cependant, le joueur doit quand même lancer le dé dans le but d'atteindre la Difficulté d'un test rendu plus difficile par le ou les Exploits qu'il a déclarés. (Voir plus loin).

Si le joueur ne tente pas d'Exploits, il n'est pas obligé de lancer le dé et ce même en cas de stress ou de combat. Le joueur peut donc se contenter de réussir sans chercher à faire d'Exploit.

*Diego est parvenu sur les toits, mais il lui faut désormais les arpenter, et il veut le faire rapidement, c'est-à-dire sans prendre son temps, ce qui conduit donc à un Test, puisque la manœuvre comporte des risques. C'est un Test d'Athlétisme, la spécialité de Diego. Le meneur de jeu indique à David, le joueur qui incarne Diego que la difficulté de la manœuvre est moyenne (15). Ce dernier constate que le Trait d'Agilité (6) et le talent d'Athlétisme (9) de son personnage suffisent à atteindre 15. Il a en plus, étant de l'Archétype Ombre, une Augmentation Gratuite à ce genre de Tests. Il pourrait donc de ne pas jeter les dés, et réussir sans souci à tenir le rythme de sa course. Mais il décide de profiter de son Augmentation Gratuite pour faire un Exploit : il lance le d10, et doit atteindre 20 avec son total Trait+Talent+ Augmentation Gratuite, un total qu'il atteint déjà sans lancer le dé. Il suffit qu'il ne fasse pas 1 (et que donc le d10 n'explode pas négativement), pour réussir et choisir donc d'accélérer sa course sur les toits.*

## 2- Vertus, Traits & Talents

Les **Tests d'Action** se font toujours avec **Trait+Talent+d10**. Un Talent est toujours associé à un Trait dans les règles de Loss : *par exemple, le Talent Marchandage est associé par défaut au Trait Pouvoir*. Mais les Vertus et les Traits ne sont pas forcément associés pour tous les Tests, et, comme c'est indiqué au Chapitre "les Actions", les Traits associés aux Talents peuvent changer en fonction de la décision des joueurs et du meneur de jeu. Ils ne sont pas forcément associés systématiquement.

*Par exemple, on peut imaginer un Test de Marchandage avec le Trait d'Esprit, l'argumentaire du personnage étant alors basé totalement sur la logique ou la malice, plutôt que sur le charisme et l'influence.*

Il est souvent utile ou nécessaire de faire un **Test de Trait pur**. Par exemple un Test de Puissance pour soulever une lourde charge, ou d'Instinct pour entendre un bruit étrange et le reconnaître. **Dans le cas où le joueur doit faire un test de Trait pur, il lance alors : Vertu+Trait+d10.**

Ces tests de Traits purs sont fréquemment employés par exemple pour résister à une intimidation ou une autre forme d'attaque sociale, à un ceinturage ou une prise de force et d'autres formes d'**Oppositions** directes. Le détail de ces Traits et Tests est décrit au Chapitre "les Actions" P ...

*Diego court sur les toits depuis un moment, et le meneur de jeu estime qu'il doit commencer à fatiguer. Il demande donc au joueur qui incarne Diego de faire un test de Puissance. Ce dernier additionne donc son score de Puissance (5), son score de Courage (4), et lance 1d10 qui fait 7. Le résultat final est donc de 16. Diego tient bien le rythme et ne ralentit pas sa course.*

## 3- Tenter un Exploit

Les **Tests d'Action** sont le plus souvent à Difficulté 15, comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est en général la Difficulté moyenne et par défaut.** Ça peut changer pour des Actions très

17 Février 2017

difficiles comme toucher une cible très loin ou qui se déplace vite. Mais les Actions plus difficiles sont les moins courantes.

Un personnage-joueur peut cependant souhaiter que son Action ne soit pas simplement "réussie", mais qu'elle soit remarquable, grandiose, de qualité, et pour résumer, qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. **Il veut faire un Exploit** : par exemple, faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, dominer ou effrayer durablement un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser un ou plusieurs Exploits. Ceux-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action. Ainsi donc, trois Exploits = +15 au Test à réussir avec son jet de dé.

### **On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits à un Test d'Action.**

Si le joueur réussit son Test d'Action, chaque Exploit déclaré devient un effet spécial, un avantage qu'il peut décider d'employer sous de très nombreuses formes : qualité de l'objet réalisé, dégâts d'un coup porté, avantages à employer pour la suite de ses Actions, etc. (voir plus loin les exemples d'Exploits selon les Actions).

Si le joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), autres personnages-joueurs compris, ce sont ces derniers qui bénéficient sous forme de Fursas des Exploits que le joueur espérait gagner.

S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, le MJ conserve ces Exploits, soit en **Fursas** pour ses protagonistes, soit en les transformant en **Désastres** (voir plus loin).

**Le système est celui du tout ou rien : il faut réussir complètement le pari lancé.** Si le joueur ne parvient que partiellement à atteindre le score des Exploits qu'il souhaite réussir, cela a le même effet que s'il échouait totalement. Tous les Exploits qu'il espérait obtenir passent alors dans la main de l'adversaire ou du meneur de jeu.

La même règle s'applique au meneur de jeu : il peut tenter de faire faire un ou des Exploits à l'un de ses personnages. Mais s'il échoue au Test final, tous les Exploits qui devaient lui revenir sont alors offerts aux joueurs sous forme de Fursas : priorité au joueur qui était la cible principale de l'action du personnage du MJ, puis à celui des joueurs qui a le moins de réserve de Fursa.

*Exemple : David, qui incarne son personnage Diego décide de tenter un test d'Athlétisme pour accélérer sa course sur les Toits. Son total pour le Test du Talent est de : 15 et comme c'est une Ombre, il a une Augmentation Gratuite à ces tests. Prenant un risque modéré, Diego déclare deux Exploits, la Difficulté du Test est de 25. Il doit donc juste faire 5 sur le d10 pour réussir. Mais imaginons qu'il n'ait fait que 2, ce serait un échec complet, malgré son score de Test de (15+Augmentation Gratuite) et il aurait perdu les deux Exploits tentés, changés alors en Fursa entre les mains du MJ, qui peut décider de les employer pour ses propres PNJ, ou de les transformer en Désastres à employer contre Diego.*

### **Garder le compte des jetons de Fursa**

La meilleure manière de tenir le décompte des Fursas est d'employer des jetons. Les jetons de Fursas *Les Chants de Loss* sont prévus, et nous vous les conseillons, mais toute forme de jeton fonctionne, y compris se servir de dés pour tenir le compte pour le MJ et les joueurs.

17 Février 2017

Chaque joueur garde le nombre de ses Fursas visibles devant lui et le meneur de jeu laisse lui aussi visible ses propres jetons, ainsi, tout le monde voit où en sont les réserves de Fursas de chacun afin d'anticiper les moyens et les épreuves qui les attendent.

#### 4- Les Fursas

Les Fursa peuvent être employés de plusieurs manières, voir plus bas. Ils ne peuvent jamais être employés comme les effets spéciaux d'un Exploit. **Pour tenter un ou des Exploits afin de gagner des effets spéciaux, il faut forcément prendre le risque de lancer le dé et réussir un ou des Exploits. Les Fursas peuvent alors offrir un bonus à ces Tests (voir plus bas).**

Comment gagne-t-on des Fursas :

**1) Les Fursas se gagnent suite à l'échec de l'Exploit d'un adversaire. Chaque Exploit échoué devient un Fursa.**

**2) Quand un joueur tente un test avec des Exploit, il peut transformer un (et un seul) Exploit en Fursa qu'il conserve en réserve (voir plus loin).**

Voici les différentes manières d'user des Fursas :

- Accorder un +5 au prochain Test d'Action, chaque Fursa représentant un bonus de +5.
- Annuler un Exploit adverse. Chaque Fursa peut annuler un Exploit jusqu'à un maximum de 5.
- Annuler une Augmentation Gratuite ou capacité de Légende d'un Archétype, sous réserve que celle-ci puisse être annulée de manière cohérente.
- Conserver au maximum un Fursa pour un prochain Test d'Action et cela pour une durée déterminée (pour la durée du combat).

*Voyez le Fursa de réserve comme un profit obtenu dont le personnage peut user, un prolongement de la chance, du destin ou du karma qu'il a obtenu à un moment donné. L'expression : « Pousser sa chance » prend tout son sens.*

- Annuler un Modificateur de situation, au nombre d'un Fursa par Modificateur et cela quel que soit le niveau de difficulté du Modificateur (+1 à +5).

*Exemple : Diego, en plein duel, a gagné deux Fursas face à son adversaire, qui est de l'Archétype Combattant. David, le joueur de Diego, décide d'employer un de ces Fursas pour annuler l'avantage de Légende de son adversaire qui lui donne une Augmentation Gratuite à toutes ses Actions de Combat. Il ne pourrait pas en user pour annuler l'Avantage de Légende de rang 3 qui augmente les niveaux de Santé du Combattant, qui est un effet constant et qui affecte la biologie du Combattant. Quant au second Fursa, David le garde en réserve, car il sent qu'il va avoir besoin d'un coup de pouce de +5 à ses Tests pour un si dangereux duel.*

##### 4-1 Les Augmentations Gratuites

Les **Archétypes** des personnages, mais aussi certaines situations, certains matériels et objets fournissent des bonus sous forme d'Augmentations Gratuites disponibles en permanence. Ces Augmentations Gratuites ne sont jamais comptées dans le compte des Fursas visibles par tous. Ceux-ci n'en ont pas besoin, puisque ce sont des Augmentations Gratuites permanentes et constamment accessibles.

17 Février 2017

## **La limite de temps de l'usage des Fursa & des Désastres**

Les Fursa peuvent être utilisés et dépensés pour l'un des prochains Tests d'Action qui aura suivi leur obtention. Leur durée maximale est d'un Tour de Combat ou d'un Instant. Ils doivent être dépensés pour l'un des Tests d'Action du personnage durant ce laps de temps. Quoi qu'il arrive, à la fin du tour de combat ou de l'Instant courant où les joueurs sont impliqués, tous les jetons de Fursa des joueurs et du MJ disparaissent et sont remis à zéro, sauf le Fursa de Réserve (voir plus loin).

**On ne peut cumuler qu'un maximum de 5 Fursas. Les excédents sont perdus.**

## **Le Fursa de réserve**

**On peut conserver un Fursa, celui de réserve, pour la durée d'une Scène (y compris tout un combat). On ne peut jamais conserver de Fursas autrement.**

*Le fursa, la pièce de chance : Le Fursa est une coutume venue des Plaines de l'Étéocle, mais que l'on retrouve désormais dans toutes les cultures Conciliennes, même chez les Hemlaris. Pour les lossyans, le Fursa, c'est la fortune, la chance, incarnée dans une petite pièce de fer, mais parfois aussi bien de bois que d'or, qu'on lui offre à l'enfant, entre l'âge de 7 et 13 ans et qui ne le quittera plus. Si le Fursa ressemble par sa taille à une pièce de monnaie – environ de la même taille que les andris- c'est parce qu'elle représente la dernière pièce à garder dans une bourse ou un porte-monnaie, celle qui attirera la fortune. Les lossyans sont très attachés à leur Fursa, et le perdre est un signe funeste. Se le faire voler est un affront. Les Fursas sont en général marqués du phonogramme Athémaïs « Fu », mais le signe peut changer, les Fursas des prêtres et légionnaires de l'Église portent le cercle du Concile, et les Cours des Ombres offrent à leurs nouveaux membres un Fursa frappé de signes secrets qui souvent distinguent à quelle Cour et quel Prince appartient le propriétaire.*

## **5- Déclarer les Exploits**

**Les Exploits se décident et sont déclarés avant le Test d'Action.** On ne peut pas déclarer plus de 5 Exploits à la fois. Par contre, on peut dépenser autant de Fursas qu'on en dispose, y compris les Augmentations Gratuites de l'Archétype pour avoir autant de bonus de +5 au Test de l'Exploit.

*Diego atteint son but : la tour du Pont des Larmes. Le joueur qui l'incarne, David, décide à l'aide de la corde et du grappin de Diego de tenter une entrée dans la tour en fanfare, un dernier saut risqué afin d'être sûr que personne ne puisse l'intercepter. Il déclare donc au MJ qu'il va tenter un exploit avec une Augmentation à son test d'Athlétisme. Le meneur de jeu prévient que la difficulté de base pour Diego sera de 20. Ainsi donc, avec deux Augmentations, le résultat total du Test à faire sera 25. David prend le risque, et lance le d10. Il obtient un 9 qui s'additionne à son score Trait+Talent de 15. Cela fait 24, ce qui ne suffit pas ; mais Diego est une Ombre, ce genre de manœuvres est sa spécialité et il décide de se servir de sa capacité d'Ombre, une Augmentation Gratuite, qui rajoute donc +5 au Test d'Action... la manœuvre est donc réussie ! David peut décider quel effet spécial il pourra exploiter de la réussite de son Exploit, et il décide que Diego se balance au bout de sa corde pour traverser une des fenêtres de la tour et y pénétrer sous le nez des gardes qui n'ont pas eu le temps de sortir le moindre fusil pour l'arrêter. Si jamais le meneur de jeu décidait tout de même que certains des gardes tentent de tirer, tous souffriraient de toute manière de la difficulté à toucher une cible en mouvement et loin d'eux, mais avec encore +5 à leur difficulté : ce +5 est l'effet de l'Exploit réussi de Diego.*

17 Février 2017

## 5-1 Les Exploits par catégorie d'Actions

### *Exploits dans les Actions physiques*

**Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie mieux qu'elle le serait sans.** Si on veut courir plus vite, un Exploit vous donne + 50% de vitesse. Pareillement, si le personnage veut sauter un fossé qui semble très large, sachant qu'un saut en longueur de difficulté moyenne est d'environ deux mètres, il devra tenter au moins un Exploit pour s'assurer de franchir, s'il réussit, 3m de fossé.

Quelle que soit l'Action, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Exploit en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Exploits réussis égalent +100%, soit le double de l'effet/résultat initial.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles dans le monde de Loss, ainsi que les Talents des personnages, est détaillée au chapitre "Les Actions, P..."

*Un personnage avec Puissance (6) et Athlétisme (5) est assuré de soulever d'assez lourdes charges aisément. Mais il est forcé de porter une charge de 100 kg sur le dos. S'il veut pouvoir le faire pour toute une journée de marche, il devra tenter deux Exploits, car il dépasse du double la limite de ce qu'il peut transporter sur son dos. Si le joueur décide de ne pas tenter ces deux Exploits il arrivera à charger ses cent kilos ; mais il n'ira pas bien vite, et ne tiendra pas deux heures de marche ainsi, au lieu de huit en temps normal. Pour un personnage de même Puissance, mais sans le Talent Athlétisme qui veut dire qu'il n'est donc pas du tout entraîné à ces efforts, la charge serait du triple de ce qu'il peut porter. S'il charge ces cent kilos sur son dos, il ne pourra pas faire plus d'une heure de marche... et sans doute pour une distance bien faible.*

*Un marin, personnage de joueur qui doit faire un Test d'Esquive pour s'abriter de l'explosion d'un tonnelet ardent sur le pont d'un navire, décide de faire deux Exploits : il veut pouvoir en user pour protéger deux camarades du souffle. La difficulté d'éviter les dégâts du baril est considérée moyenne, c'est donc un Test de (Agilité+Esquive+1d10) contre difficulté (15+ les deux Exploits : +10) =25. Si le joueur du marin réussit son Test, il a alors deux Exploits, dont chacune est un effet différent. Il peut donc faire profiter ses camarades de son esquive réussie avec son Test, chaque Exploit étant dépensé pour chacun d'entre eux. Ainsi, même si ceux-ci avaient raté leur Esquive, notre marin les a entraînés avec lui en sautant hors de portée des flammes et du souffle, leur sauvant la vie.*

*Ahmed, un cavalier émérite, est en pleine cavalcade avec devant lui un adversaire qui, à cheval lui aussi le distance. Il veut pouvoir l'abattre d'un tir de fusil, mais le joueur d'Ahmed sait que tirer à cheval, en mouvement, sur une cible en mouvement, est vraiment ardu. Mais Ahmed est de l'Archétype du Dresseur, et c'est un bon cavalier, spécialisé à cheval. Il décide donc de mettre cet atout de son côté, et déclare au meneur de jeu qu'il va tenter d'assurer son équilibre sur sa selle, et amener sa monture à se tenir droite et sans dévier le temps de tirer. Et le joueur annonce enfin un Test d'Équitation avec Trois Exploits. Il faut donc qu'il réussisse un Test de difficulté 30 ! Mais le joueur d'Ahmed sait qu'il est assuré d'en réussir un sans même lancer le dé : Empathie 7+Équitation 8+Spécialisation manœuvres à cheval+ Augmentation Gratuite des Dresseurs : 22. Il lance le dé, fait 8, et réussit son Test, et ses Exploits. Désormais, et pour ses Actions suivantes pour la scène de poursuite à cheval, Ahmed le dresseur a trois Fursa qu'il pourra dépenser quand il fera feu. Nul doute que soudainement, son tir au fusil va être mortel !*

## **Exploits dans les Actions de recherche & interactions sociales**

**Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée.** Un Test de Pistage avec un Exploit réussi permettra de suivre la piste, mais aussi de choisir entre : connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée.

Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat, en combinant ces principes et ceux plus haut de +50% d'effet à chaque Exploit réussi. Certaines interactions sociales se gèrent un peu à part : selon les règles de ***l'Opposition*** (voir plus loin) et peuvent même induire des dégâts sous forme d'attaque à la ***Détresse*** du personnage.

La manière dont fonctionnent les différentes Actions possibles dans le monde de Loss, ainsi que les Talents des personnages, est détaillée au chapitre "*Les Actions, P...*"

*Arenius est en pleine enquête et examine de nuit la ruelle où a été retrouvé mort un notable. Il déclare au meneur de jeu qu'il examine toute la ruelle, et va donc effectuer un Test de Fouille. Pour être sûr de ne rater aucun indice, mais ne voulant pas prendre trop de risques, Arenius déclare un seul Exploit et pour que le Test d'Action lui soit facile, il demande à ce qu'on lui apporte des lanternes pour éclairer les lieux. Le MJ lui indique donc que désormais, la difficulté du test est moyenne (15). Avec l'Exploit que veut tenter Arenius, la difficulté est augmentée de +5 et passe à 20. Un test facile pour Arenius avec son 7 d'Instinct et son 7 de Fouille, mais par malchance il ne fait que 4 sur le D10. Mais Arenius est de l'Archétype des Enquêteurs, sa capacité lui offre une Augmentation Gratuite dans ce genre d'Actions, et il s'en sert donc pour rajouter encore +5 au résultat de son Test. Avec un résultat final de 23, il réussit son test et peut profiter de l'effet de son Exploit : en plus d'un premier indice sur les lieux du crime, Arenius va en trouver un second qui va aider à son enquête. Une chance pour lui, le meurtrier n'a pas tenté de dissimuler les traces de son crime, sinon, le Test d'Arenius aurait été rendu plus difficile par l'Opposition que l'Action de dissimuler des traces lui aurait imposée.*

*Diego doit comme tout le monde faire des courses et, dans le monde de Loss, pas d'étiquettes de prix sur les achats. Il faut discuter avec les marchands et palabrer. David, constatant que son personnage n'est pas bien riche, décide que pour ses achats, il va cette fois ne pas se contenter de demander au MJ ce qu'il veut et de payer le prix indicatif, mais tenter de marchander un peu. Acheter des biens est une Action triviale, mais Diego est plutôt bon en Marchandage. Le Test à faire pour diminuer les prix se fera donc à difficulté moyenne (15), et Diego tente un seul Exploit avec une difficulté finale de 20. S'il réussit son Test, le prix de l'un des biens qu'il va acheter le sera à la moitié du prix indicatif. Mais Diego échoue à son Test : le MJ a donc un Fursa qu'il pourra transformer en un Désastre pour Diego. Le MJ décide de faire simple pour cette scène sans enjeu important, et déclare que malheureusement, tout ce que cherchait Diego a été malaisé à trouver et qu'il a été forcé de payer le prix fort pour ses achats, le plus onéreux lui a coûté 150% de son prix indicatif.*

*Jhenela doit faire un discours dans une salle comble de notables et marchands traditionalistes qui lui sont peu amicaux. Mais elle a écrit et révisé son discours de longue date et s'est préparée à ce moment difficile. Le MJ lui accorde donc une Augmentation Gratuite pour son Test. Elle décide donc de tenter un Exploit en profitant de cet avantage. Avec un score de Pouvoir de 8, et un Talent de Discours de 6, Jhenela sait qu'elle réussit normalement son discours sans trop de mal. Elle décide donc de faire un seul exploit. La difficulté passe alors à 20. Son total avant de jeter le dé est donc de 19 avec l'Augmentation Gratuite que lui a donnée le MJ. Elle lance le d10, fait 6, pour un total de 25. Exploit réussi ! Elle décide donc que l'effet de son exploit sera de changer la perception de son public envers elle de manière plus positive et de les gagner à sa cause. Ainsi les marchands et notables repartent tous en discutant du contenu de ce discours, soudainement intéressés, certains trouvant que finalement, ses arguments sont bons, et que même si elle reste une femme, l'écouter serait une idée plutôt enrichissante.*

17 Février 2017

## **Exploits invisibles & pour compliquer la vie des autres**

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses, ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions sont faites pour ne pas se voir. Dans ces cas-là, les personnages tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par leur adversaire font un **Test Aveugle**. Le Test Aveugle veut dire que les joueurs ne savent pas quelle est la difficulté à atteindre avec leur score final. Le test se fait sur une Difficulté 15 et les joueurs décident alors de tenter des Exploits, ou pas :

- Celui qui parvient à autant d'Exploits que la Difficulté cachée dévoile la dissimulation ou trouve l'objet caché.
- Celui qui fait un Exploit de moins a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.

Chaque Exploit échoué devient autant de Fursas que le joueur ou le meneur de jeu pourra alors utiliser, comme d'habitude.

*Mesban traque un bandit de grand chemin se sachant poursuivi et qui, comme elle, est un habitué des bois, et qui plus est connaît bien les lieux. Le MJ a donc fait un Test de Furtivité avec deux Exploits, et l'a réussi. La joueuse qui incarne Mesban ne peut le savoir, même si elle se doute que la poursuite sera ardue pour connaître un peu sa proie. Pour le traquer, elle lance donc un Test d'Instinct (6)+Pister (7), et tente pour être sûr de son coup deux Exploits, sans savoir quel score elle doit atteindre pour battre son adversaire. Comme son personnage est de l'Archétype des Voyageurs, il dispose d'une Augmentation Gratuite (un +5) à ce genre d'Actions. La joueuse fait 7 à son d10, pour un résultat final de 25. Cela suffit, et Mesban, malgré toutes les ruses de son adversaire, parvient à suivre sa piste.*

## **Exploits pour gagner des Fursa**

**On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir un Fursa.** Comme on peut le remarquer dans certains exemples plus haut, c'est tout à fait possible de tenter des Exploits dans le but de faciliter des Actions futures. Mais on ne peut ainsi conserver qu'un seul Fursa en réserve.

*Étudier le terrain d'une randonnée permet de gagner un avantage pour s'y déplacer plus vite, étudier les plans d'un lieu permet d'obtenir un Fursa pour s'y cacher. Observer attentivement un interlocuteur fournira un Fursa pour les négociations à venir.*

## **Exploits en combat**

Tous les Exploits en combat sont faits en Opposition. L'adversaire peut toujours parer, ou esquiver l'attaque et les Exploits, mais doit tenir compte (sauf exception) de la difficulté endossée par les Exploits de son adversaire.

*Les Exploits en combat sont décrits en détail dans le Chapitre Combat P...*

17 Février 2017

*Janus lance une attaque puissante, et déclare un Exploit à son Test d'attaque au sabre pour tenter de faire 1d10 de dégâts supplémentaires. La difficulté est toujours moyenne (15), mais avec son Exploit, Janus devrait faire un total de 20 à son Test. Son adversaire quant à lui doit réussir son jet d'esquive avec une difficulté de 20.*

## 6- Les Oppositions

Quand on agit directement contre un individu, on s'oppose à lui. Il existe deux cas d'opposition, l'**Opposition Passive**, la plus courante, et l'**Opposition Active**, qui gère tous les cas d'affrontement direct entre protagonistes, hors combat (bien que le duel puisse en être un) :

### 6-1 Les Oppositions Passives

Le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste passivement. Le Test du personnage va alors se faire avec comme Difficulté la Vertu ou le Trait le plus adéquat de la cible X3. Si le personnage réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

*Diego tente de dérober sa bourse discrètement à un passant ; ce dernier n'a pas de raison de se méfier et donc, ne résiste pas activement. Le meneur de jeu décide alors de la Difficulté : dans ce cas, ce sera la Sagesse de la cible. Les Exploits employés par le personnage peuvent alors avoir comme effets spéciaux que sa cible ne s'apercevra de rien pour un long moment, ou que sa bourse est fort bien remplie.*

### 6-2 Les Oppositions Actives

C'est un cas plus rare, où les deux adversaires s'affrontent directement : dans une joute orale, devant un échiquier, pour un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Trait+Talent ou Vertu+Trait le but est que celui qui fait le plus haut score gagne, c'est aussi simple que cela. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Trait+Talent contre une Vertu+Trait. Chacun des deux protagonistes ne fait pas forcément le même genre de Test.

La manière dont fonctionnent les différentes Oppositions Actives possibles dans le monde de Loss, est détaillée au chapitre "*Les Actions, P...*"

*Un officier tente d'intimider un quidam, et use de son Pouvoir+Commandement, le quidam lui tient tête avec par exemple son Courage (ou son Honneur) +Pouvoir.*

### 6-3 Les Exploits en Opposition Active

Les Exploits en Opposition Active sont destinés à provoquer des effets et conséquences importantes pour celui qui réussira l'Opposition. C'est dans ces cas que certaines oppositions sociales peuvent créer des dégâts à la Détresse de la même manière que des dégâts aux Niveaux de Santé, comme l'intimidation, la torture ou encore le Haut-Art.

Celui qui lance l'Opposition Active (il faut donc convenir de qui "commence" cette Opposition) peut décider d'annoncer un Exploit au Test à réussir. Son adversaire a alors le choix : soit il décide de ne pas surenchérir et les deux protagonistes lancent le dé en subissant tous les deux la difficulté de l'Exploit déclaré, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire. On ne peut déclarer que 5 Exploits au maximum. Dans tous les cas, un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3, pour un total de 5, ce qui fournit toujours un léger avantage à celui qui débute l'Opposition.

17 Février 2017

Le protagoniste qui ne veut plus ou ne peut plus déclarer d'Exploit fait alors son Test en tenant compte des difficultés cumulées de tous les Exploits. S'il échoue, il perd l'Opposition et l'adversaire n'a pas besoin de lancer le dé. S'il réussit, son adversaire doit jeter le dé, et si celui-ci réussit, il y a match nul (et éventuellement on recommence). Les Augmentations gratuites peuvent alors être employées ici comme bonus sur le jet de dé.

Le gagnant de l'Opposition peut employer tous les Exploits engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie. Dans le cas d'une Opposition sociale dure (intimidation, menace, torture), le gagnant peut par exemple transformer tous les Exploits dégâts de Détresse. Dans un bras de fer, cela peut faire des blessures physiques à la discrétion du MJ. Les possibilités sont nombreuses et sont décrites de manière plus détaillée dans le Chapitre "*les Actions*".

## 7- Les Désastres

Quand le MJ gagne des jetons de Fursa suite aux échecs des joueurs à leurs Exploits, il peut les transformer en Désastres : des effets secondaires et conséquences problématiques, voire dangereuses ou mortelles. Cet usage est à la discrétion du MJ, la liste qui suit est donc purement indicative. Comme les Fursas, il ne peut y avoir plus de 5 Désastre à la fois :

- **Un Désastre** : un petit impair ou imprévu sans conséquence dans l'Action du personnage. L'effet n'est guère handicapant ou dangereux. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +2.
- **Deux Désastres** : un problème qui cause quelques sueurs, par exemple les gardes alertés par un bruit fort ou un instrument qui donne de sérieux signes de rupture. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +5.
- **Trois Désastres** : un imprévu risqué qui peut avoir des conséquences. Les gardes sont non seulement alertés, mais savent exactement d'où vient le bruit et s'y précipitent, l'arme du personnage se brise. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +10.
- **Quatre Désastres** : un problème grave dont les conséquences sont dramatiques. Le personnage subit un handicap, se retrouve neutralisé par sa maladresse, en tombant ou en se blessant, et peut perdre des Niveaux de Santé. L'action entreprise par le joueur peut être rendue plus difficile d'un +15.
- **Cinq Désastres** : catastrophe mortelle. Tout ce que le personnage a entrepris ou tente d'entreprendre pour son Action échoue totalement, son matériel se brise, il se blesse gravement. S'il était dans une situation périlleuse, cinq Désastres signifient un accident mortel. À user avec parcimonie.

## 8- Le temps en jeu

La division du temps dans Loss est basée sur le théâtre et le cinéma, plutôt que sur des durées de temps absolues. Chaque catégorie de temps est donc d'une durée relative, et correspond à des actions et événements plutôt qu'à des minutes et des heures :

**L'Action** : le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une à quelques secondes. C'est en Action qu'on divise les tours de combat.

**Le Tour** : une durée comprise en 3 et 20, voire 30 secondes, dans lequel les choses vont vite et dans une situation critique.

17 Février 2017

**L'Instant** : un Instant mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un Tour, mais peut l'inclure. Un Instant va durer en général de 30 secondes à 5 minutes.

**La Scène** : une scène de jeu est dans Loss la marque de la fin d'un moment de jeu : discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat, qui fait changer l'action générale des personnages et éventuellement décors et protagonistes. Une scène peut être courte ou de longue durée (un débat, par exemple). Ce qui compte est de mesurer qu'une scène est un changement de l'action générale de la partie de jeu. Une scène ne dure en général pas plus d'une demi-journée, mais des cas comme un voyage de plusieurs jours traités sans histoire peuvent être une Scène.

**L'Épisode** : En fait, l'épisode mesure une partie de JDR moyenne, c'est à dire de 4 à 6 heures de jeu. Un Épisode est composé de plusieurs Scènes, qui découpent les événements et actions. Une partie de JDR peut être une campagne, et comporter un nombre assez élevé d'Épisodes, ou une série de feuilletons, ou chaque aventure est un Épisode en soi. Un Épisode ne se poursuit pas au-delà de quelques jours en général.

**L'Aventure** : C'est ce qui conclut un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure peut représenter six ou sept heures de temps de jeu (et n'avoir duré qu'un Épisode et une poignée de Scènes), ou se poursuivre sur des semaines ou mois. Sa fin est marquée par un changement majeur, une victoire, ou une révélation à la manière d'une fin de roman ou de film, mais aussi le générique de fin d'un feuilleton télévisé.

## 9- L'Échelle de réalité

Dans notre réalité, un homme ne peut, sauf par miracle, espérer vaincre seul un char d'assaut sans arme adaptée à l'attaquer ou une stratégie visant ses points faibles. C'est le principe d'*Échelle*. Dans le monde de Loss, il y a deux Échelles :

- *L'échelle des Hommes* : tout ce qui est à taille humaine, du rat au petit navire. Ce qui pèse de quelques grammes à 5 ou 6 tonnes est à cette échelle.
- *L'échelle des Géants* : tout ce qui est à la taille des navires, des machines de guerre et des plus grosses créatures de Loss. De 7 tonnes et jusqu'aux plus monstrueux appareillages inventés par l'homme sur Loss.

La valeur du Trait de Puissance, la résistance et les dégâts à l'Échelle Humaine sont dix fois moindres à l'Échelle des Géants et inversement. Seul alors l'usage d'Inspirations ou d'inventivité peut donner une chance de passer outre ce déséquilibre.

La différence d'Échelle fonctionne toujours selon le principe : si on veut affecter l'Échelle supérieure, on causera des effets dix fois moindres. L'inverse est vrai quand on doit gérer des dégâts : pour causer un dégât à un Géant, il faut en faire 10 après soustraction de l'armure du Géant. Dans le sens inverse, les Géants multiplient les dégâts par dix AVANT de compter l'armure à Echelle Humaine. Il en va de même pour le Trait Puissance : un Trait de 1 pour un Géant est égal à un Trait de 10 à l'Echelle Humaine s'il y a Opposition nécessaire.

*Ainsi, 29 dégâts sur un Géant comme un Longila qui a 5 d'armure lui causera :  $29-5 = 24$  dégâts, divisé par dix : 2 dégâts au final. Si le longila fauche le tireur d'un coup de queue, il va occasionner 7 dégâts, mais à l'Echelle*

17 Février 2017

*des Géants. Le résultat est à multiplier par dix pour sa cible à échelle Humaine : 70 points de dégâts. Cette dernière n'a que 6 d'armure ce qui donne 64 dégâts.*

*Dans la même idée, une Puissance de 2 à Échelle des Géants est égale à 20 pour l'Échelle des Hommes. Ce qui veut dire qu'il est possible qu'avec une Puissance de 1 à l'Échelle des Géants, une créature soit aussi forte, voire moins forte que certains Losyans.*

## *Les Actions*

---

Ce qui suit aborde, de manière bien entendu non exhaustive, l'ensemble des Actions possibles dans le jeu de rôle Loss et la manière de les résoudre si la question vient à se poser. Il s'agit d'applications détaillées du système de jeu et de sa mécanique qui permettent de clarifier certains points, comme les effets des affrontements sociaux ou encore les risques climatiques et les efforts de longue durée.

Le MJ est seul juge de décider d'appliquer à la lettre ou uniquement dans l'esprit les règles ci-dessous. Nous vous conseillons de vous en servir comme guide : ce sont de bonnes références, mais leur application stricte peut alourdir une partie de jeu de rôle, quand nous privilégions l'interprétation et l'action dans l'univers des Chants de Loss.

### 1- Les Actions Physiques

Sont regroupées ici toutes les différentes Actions impliquant les efforts physiques courts et sur la durée, le voyage, les conditions climatiques, etc...

#### 1-1 Les sauts

Sauter en longueur ou en hauteur est un test de **Puissance+Athlétisme**. La norme est un saut en longueur de deux mètres et en hauteur d'un mètre, en ayant de quoi prendre de l'élan et s'agripper. Dans une situation sans risque, le personnage peut toujours décider de réussir l'Action sans jeter de dés si le bond est de difficulté normale (15), ou s'il constate que la somme de ses Trait+Talent atteint ou dépasse la difficulté requise. Le saut consiste toujours à sauter soit par-dessus un trou béant, soit par-dessus un obstacle en hauteur. Sauter en hauteur pour s'agripper à bout de bras est précisé dans la table suivante :

Saut : Longueur	Saut : hauteur	Saut : s'agripper	Difficulté
2 mètres	1 mètre	2 mètres	15
2 mètres 50	1 mètre 30	2 mètres 50	20 (un Exploit)
3 mètres	1 mètre 50	3 mètres	25 (deux Exploits)
3 mètres 50	1 mètre 80	3 mètres 50	30 (trois Exploits)
4 mètres	2 mètres	4 mètres	35 (quatre Exploits)
4 mètres 50	2 mètres 30	4 mètres 50	40 (cinq Exploits)

17 Février 2017

## 1-2 L'escalade

Grimper une paroi dépend avant tout de sa déclivité et des prises permettant de s'accrocher. Le reste est une question d'endurance, de Talent, et de matériel à disposition. On considère la norme pour escalader une paroi le fait de partir du sol pour grimper d'un étage à l'étage supérieur, en gros, environ 6 à 8 mètres d'ascension verticale sur une paroi offrant quelques prises, le tout sans matériel. L'usage d'équipement d'alpinisme, de grappins et cordes et autres outils fournit en général un bonus de +5 aux Tests d'Escalade, mais certains équipements spécialisés (par exemple, des crampons pour bottes pour attaquer une paroi de glace) vont encore faciliter les choses.

- *Grimper du sol au second étage d'une bâtisse classique/escalader un rocher vertical de 6-7 mètres de haut : difficulté 15.*
- *Grimper la même chose, mais de nuit, ou sous une pluie rendant la paroi glissante : difficulté 20.*
- *Grimper dix mètres de murs ou de falaise aux prises rares : difficulté 25*
- *Grimper la même chose dans des conditions de visibilité ou de météo désavantageuses : difficulté 30*
- *Grimper sur une dalle verticale, ou franchir des surplombs, grimper sur un mur de glace : difficulté 35*
- *Grimper une paroi lisse : difficulté 40*

Il n'est pas intéressant, pour l'ascension d'une montagne ou le passage d'un col très ardu, de lancer des dés tous les 10 mètres. Dans ce cas, le MJ est encouragé à décider d'une difficulté moyenne pour l'ascension et réserver certains Tests pour les moments les plus critiques ou difficiles de cette ascension qui peut devenir une aventure en soit. Dans ce cas-là, l'endurance, mais aussi le froid, va devenir des facteurs dramatiques et héroïques de cette péripétie (voir ci-dessous). L'engagement d'Exploits en Escalade vise en général soit à grimper plus vite, soit à aider d'autres grimpeurs dans leur ascension.

## 1-3 L'endurance physique & le climat

*Encart : les Lossyans sont grands et larges, pourtant, ils ne font pas d'exploits physiques vraiment supérieurs à ceux des Terriens. C'est parce que leur stature est une adaptation à la gravité et l'atmosphère de Loss, non un avantage frappant en terme d'exploits physiques. La seule réelle différence entre Terriens et Lossyans est que ces derniers sont souvent plus accoutumés aux travaux de force.*

La question qui peut se poser régulièrement est celle de la limite d'un personnage à agir sur la durée et dans des conditions environnementales difficiles, avant d'être épuisé. Il y a des tas de facteurs qui entrent en compte ; nous allons donc faire au plus simple :

**Un Test d'Endurance physique se fait par défaut avec Courage+Puissance, mais un personnage-joueur peut, si cela l'avantage, faire un test de Puissance+Athlétisme et peut alors utiliser la règle du Test réussi sans jet de dé.**

**Tout test d'endurance impliquant plusieurs Exploits va provoquer une perte de niveaux de santé.**

On fait un test d'Endurance quand un personnage accomplit un effort épuisant et sur la durée. Courir longtemps, porter de lourdes charges, marcher avec une blessure grave, retenir son souffle sous l'eau, etc.

17 Février 2017

Pour réussir à faire 150% de ce dont on est capable (soulever une fois et demi le poids qu'on peut tenir habituellement, marcher une fois et demi plus vite ou plus longtemps sans pause, etc), il faut réussir un Exploit. On peut tenter plusieurs Exploits : par exemple, deux Exploits réussis permettent de soulever 100 kg plutôt que 50. Un échec à des Exploits ainsi tentés implique qu'on ne parvient pas à réussir l'effort soutenu que l'on a prévu. Si le Test est réussi, on y parvient. Mais dans tous les cas, un effort d'endurance "blesse" le personnage : la fatigue se ressent en perte de Niveaux de Santé.

### *Perte de santé due à un test d'endurance physique*

Tout test d'endurance physique impliquant deux Exploits ou plus provoque une perte automatique de Niveaux de Santé. **Chaque Exploit au-dessus du premier devient alors 1d10 de dégâts aux Niveaux de Santé.** Ainsi, un Test d'Endurance ayant nécessité trois Exploits occasionnera 2d10 de dégâts aux Niveaux de Santé. Ces Niveaux de Santé perdus sont de l'épuisement, de l'essoufflement, des blessures physiques et, s'ils atteignent le niveau de santé Fatal, sont des dommages sérieux et un risque mortel. Ces dégâts sont subis à la fin de l'effort si le Test avec des Exploits et réussi, ou dès le jet de dés effectué s'il échoue.

*Encart : Dans certains cas la perte de Niveaux de Santé en cas d'échec peut ne pas se justifier, c'est au meneur de jeu de décider s'il applique ou pas cet effet ou encore décide de faire perdre un nombre fixe de Niveaux de Santé à sa discrétion.*

Ci-dessous quelques normes indicatives d'efforts d'endurance physique moyens (c'est à dire de difficulté 15). Prenez-les comme des références, non des normes ou des règles :

- Parcourir 40 km à pied en 7 à 8 heures sans pause.
- Courir 10 km en une heure.
- Parcourir 400 mètres en une minute.
- Retenir son souffle 2 minutes : oui, on peut retenir son souffle 6 minutes, mais cela reste d'une difficulté Prodigieuse.
- Nager sur 500 m sans pause.
- Porter 50 kg pendant une heure.
- Survivre à une journée de froid sans protection (0°C) : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- Survivre à une journée de grande chaleur sans eau ni abri au soleil (+ de 45°C) : le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.

Il y a plein d'autres exemples d'efforts d'endurance, mais ceux-ci permettent d'avoir une bonne idée de ce qui est l'effort moyen qu'un personnage-joueur peut être amené à faire. Ces exemples sont indicatifs et servent juste de référents, sentez-vous libre de les ignorer ou vous en servir à votre convenance.

Certains cas d'endurance physique comme survivre dans des milieux hostiles, chauds, froids, sans eau ou nourriture etc... concernent le Talent Survie, qui est traité plus loin.

### 1-4 Soulever des choses

**Le Test pour soulever ou porter quelque chose est un Test de Puissance+Athlétisme.** Le reste obéit à la règle de +50% par Exploit. Un tel effort est épuisant : **chaque Exploit**

17 Février 2017

**supplémentaire occasionne 1D10 de dégâts à la fin de l'effort.** S'ils atteignent le niveau de santé Fatal, ils peuvent devenir des dommages sérieux.

Ainsi, voici pour référence ce que peuvent faire divers totaux de Puissance+Athlétisme en réussissant un test de difficulté 15. Prendre son temps implique ici que le personnage met donc un moment pour par exemple soulever le poids indiqué, il ne peut le faire rapidement :

Puissance+Athlétisme	Soulever	Porter une journée
3	36	18
4	48	24
6	75	37
8	96	48
10	120	60
12	144	72
14	168	84
16	192	96
18	216	108
20	240	120
22	264	132
24	288	144

#### 1-5 Défoncer des choses

À un moment ou à un autre, la force est utile quand il s'agit de briser un objet, défoncer une porte, fracasser un meuble ou encore faire tomber un mur. **Le Test pour défoncer quelque chose est un Test de Puissance+Athlétisme.** La difficulté dépend de ce que le personnage souhaite briser ou défoncer :

- Palissade ou porte de cabane : diff 10
- Muret de briques sans mortier, ou porte de bois simple : diff 15
- Porte de bois solide : diff 20
- Mur de briques scellées ou porte de bois ferrée : diff 25
- Mur de pierre (30 cm d'épaisseur) ou grille de fer : diff 30
- Mur de pierre épais : diff 35
- Porte blindée de fer : diff 40

17 Février 2017

Ce qu'on tente de casser ou défoncer ne doit pas représenter un volume trop important, et au-delà d'une certaine solidité, toute la force du monde n'y changera rien sans outillage et sans prendre du temps. À noter que les tentatives pour défoncer des choses ne sont pas forcément sans risques et peuvent provoquer des D10 de dégâts.

#### 1-6 Les Oppositions physiques (lutter, ceinturer, etc)

Il s'agit d'un test d'Opposition active en utilisant **Puissance+Athlétisme**. Dans certains cas, comme ceinturer un adversaire ou au contraire pour échapper à une lutte ou un ceinturage, on peut aussi utiliser **Agilité+ (Acrobatie ou Esquive)** et donc ne pas forcément Opposer les mêmes Trait+Talent. Il est à noter que dans une Opposition de force ou d'adresse physique pure, les deux protagonistes peuvent aussi employer purement et simplement leur **Courage+ (Puissance ou Agilité)**. Les Exploits dans ces Oppositions obéissent aux règles décrites dans le Système de jeu et peuvent conduire à des effets nombreux, y compris des dégâts physique mais pas que (les Exploits en combat de mêlée sont de bons exemples d'effets possibles).

#### 1-7 Piloter, monter & dresser

Premier point, monter à cheval ou à dos de griffon ou lancer une calèche au trot, non, ça ne se fait pas sans connaissances minimales. Ceci pour rappeler que les voyages au galop et les poursuites effrénées, sans les talents ad hoc, c'est impossible.

Toute tentative de manœuvre autre que lancer une monture ou un attelage au pas ou encore pousser une barque avec des rames exige un **Test de (trait+talent de Pilotage)**. **Ce qui implique que diriger un attelage, lancer une monture au galop, hisser des voiles et saisir le gouvernail d'une barque de pêche sont toutes des manœuvres qu'on ne peut faire que si on sait les exécuter.**

#### *Navires :*

Les navires et navires lévitant exigent un minimum de monde pour être manœuvrés. Dès que le navire a moins de 50% de son équipage normal, il devient plus difficile de le manœuvrer, la Difficulté augmente de 5, de 15 avec un quart d'équipage, de 20 avec un 5<sup>ème</sup> d'hommes de bord, et au-delà, il est pratiquement impossible de faire quelque manœuvre que ce soit.

#### *Attelages et montures :*

Les attelages et monture exigent les Talents d'Equitation, d'Attelage et de Soins des Animaux pour tout voyage au long cours ainsi que pour savoir traiter les bêtes, les harnacher et entretenir l'attelage. On ne peut pas improviser la mise en attelage d'animaux de bât si on a pas au moins quelques Talents dans ce domaine.

Concernant le dressage et la domestication des animaux, il faut se rappeler que si tous les animaux peuvent être apprivoisés avec de la patience, il y en a peu qui accepteront d'être dressés ou domestiqués, comme on peut le faire du bétail, des chiens ou des griffons.

17 Février 2017

### **Domestication et dressage :**

Apprivoiser un animal demande un test de **(Esprit + Soins des animaux) diff (Courage X3 de la cible)**. C'est une Action qui prend du temps : il faut approcher l'animal, le soigner, avoir idée de ce qui peut l'amadouer en terme de nourriture et traitement et créer une relation amicale avec lui.

Domestiquer un animal ou le dresser demande à ce qu'il ait été apprivoisé et requière un Test de **(Esprit + Soins des animaux) diff (Sagesse X3 de la cible)**. Il est impossible de dresser certains animaux, en particulier tout animal dont le Courage est supérieur à 10. C'est ainsi qu'on ne peut domestiquer les Draekyas ou les Anciennes des troupeaux de Ghia-Tonnerre, par exemple.

Il faut compter un mois lossyan complet pour domestiquer un animal ou lui apprendre ses premiers « tours » et le test se fait à la fin du mois passé. Si ce dernier échoue, il faut tout recommencer. Des Exploits permettront de réduire ce délai ou apprendre des tours supplémentaires. Mais des Désastres peuvent mal se finir pour le dresseur.

Ce sujet sera abordé plus en détail dans le *supplément de jeu Da Vinci Punk*.

### 1-8 Les montures & les temps de voyage

La marche, le déplacement avec des montures ou des moyens de transport suivent une vitesse de base qu'un bon pilote ou cavalier peut augmenter. La difficulté est de tenir cette accélération sur la durée, ce qui demande un **Test de (trait+talent de Pilotage)**, augmenté des Exploits tentés pour augmenter cette vitesse : la vitesse possible par Exploit est environ de +25%. **Chaque Exploit fait subir 1d10 de dégâts aux Niveaux de Santé de la monture employée.** Il faut savoir que sur terre, il n'y a guère de différence de distance entre un voyage à cheval, griffon ou à pied en termes de km par jour. Une monture rapide peut effectuer des trajets courts au galop très vite, mais tout voyage de plus de 2 ou 3 jours est forcé de prendre un rythme lent. Pour la marche à pied, le cas est précisé plus haut, mais cela fonctionne en général de la même manière.

**Encart : dans le monde de Loss, la distance se mesure en milles : un mille égal 1000 bras lossyans, environ 1 mètre terrien. Un mille correspond environ à un kilomètre.**

Ci-dessous des distances moyennes de voyage par jour :

	<b>Marche courte (1 à 2 j)</b>	<b>Marche moyenne (3 à 5j)</b>	<b>Marche longue (&gt;5 j)</b>
<b>Route pavé</b>	45-50 km/jour	35-40 km/jour	30-35 km/jour
<b>Plaines</b>	40-45 km/jour	30-35 km/jour	25-30 km/jour
<b>Collines</b>	35-40 km/jour	25-30 km/jour	20-25 km/jour
<b>Montagnes</b>	25-30 km/jour	20-25 km/jour	15-20 km/jour

17 Février 2017

### **Modificateurs de saison/climat :**

- Printemps, beau temps : -0 km
- Eté, temps chaud : -5 km
- Automne, temps pluvieux : -5 km
- Hiver, temps neigeux : -10 km

### **Modificateurs de marche en fonction du chargement :**

*(Il est toujours possible d'augmenter ce chargement avec des Exploits, au prix du risque de dégâts sur les niveaux de santé)*

- Jusqu'à 15 kg : - 0 km
- De 15 à 20 kg : - 2 km
- De 20 à 30 kg : -5 km
- De 30 à 35 kg : -7 km
- De 35 à 50 kg : -10 km
- Plus de 50 kg : techniquement impossible.

Les montures ont l'avantage qu'elles portent bien plus : un cheval de selle supporte 100 kg de matériel, cavalier compris avant de ralentir drastiquement, un puissant percheron voit cette charge doublée, les coureurs et les mulets et ânes supportent 150 kg sur leur dos. Bien sûr, des attelages et carrioles permettent avec une paire de chevaux de déplacer plusieurs tonnes de fret. Ces données sont précisées avec les moyens de transport dans le chapitre équipement.

### **Pour info, vitesse de quelques navires :**

- Vitesse moyenne d'une caravelle en beau temps : 50 km par jour. En mauvais temps : 25
- Vitesse moyenne de navigation fluviale : 40 km par jour en le descendant. En le remontant : 10. La moitié de ces vitesses en mauvais temps.
- Vitesse moyenne d'une caravelle en beau temps : 40 km par jour. En mauvais temps : 20
- Vitesse d'une caravelle lévitante sur terre en beau temps : 40 km par jour. En mauvais temps : 20

Les voyages et les distances seront abordés plus en détail *dans le supplément de jeu « Les Voyages »*.

## **2- Les Actions Sociales**

Nous allons ici aborder les oppositions sociales et leurs effets, principalement ceux qui ont des conséquences directes sur la Détresse et la manière dont cela fonctionne.

### **2-1 Malus culturels**

Avant d'aborder les Actions sociales, il faut expliquer rapidement la notion de *malus culturels*. Le concept est assez simple : plus deux individus sont éloignés culturellement, moins ils se comprennent, ce qui handicape tous leurs échanges sociaux. La table ci-dessous résume comment la difficulté de tout test social est affectée :

- Deux cultures voisines mais différentes : diff +2

17 Février 2017

- Deux cultures du nord et du sud des Mers de la Séparation : diff +3
- Une des deux cultures est non-concilienne (Jemmaï, Dragensmanns) : diff +5
- Une des deux cultures est tribale et non-concilienne (San'eshe, Erebs) : diff +10

Cette difficulté est en général constante. Seuls des individus formés aux cultures les plus différentes et finissant par s'habituer à échanger entre cultures et peuples différents pourront estomper ses malus.

À noter que certains avantages de personnage servent d'ailleurs à atténuer ces différences.

*Exemple : un Athémaïs et un Etéoclien négocient au mieux, avec leurs écarts culturels. Tous leurs Tests sociaux sont augmentés d'une Diff de 2. Cela ne veut pas dire qu'ils sont à égalité, mais que toutes leurs Actions sociales sont un peu compliquées. Un Athémaïs doit négocier avec un Dragensmann, une culture non-concilienne : leurs Tests sociaux subissent un malus de +5 ce qui rend les choses compliquées. Mais le même Athémaïs discutant avec un San'eshe subira comme son interlocuteur un malus de 10. L'échange va être très difficile.*

## 2-2 Les affrontements sociaux

Les affrontements sociaux sont basés sur le concept d'une Opposition Active entre deux argumentateurs, deux adversaires, une autorité et un subalterne ou encore un bourreau et sa victime (ce qui peut être un esclavagiste et une captive). Le principe obéit aux Oppositions Actives décrites dans le Système de jeu, y compris pour l'engagement des Exploits et leur utilisation en effets spéciaux. Mais les cas particuliers vont être abordés ci-dessous.

## 2-3 Les dégâts sociaux, perdre des Niveaux de Détresse

Dans nombre de cas, une Opposition Sociale va avoir pour but de frapper le moral ou le mental de l'adversaire, c'est-à-dire d'affecter ses Niveaux de Détresse. Il s'agit de dégâts moraux, les Niveaux de Détresse et leur fonctionnement sont abordés au chapitre Dégâts, Santé & Détresse. Les dégâts sociaux se jettent par d10, comme les dégâts physiques, et ainsi donc, on va traiter certaines Oppositions Actives comme des attaques pouvant, si elles sont réussies, provoquer 1d10 de dégâts aux Niveaux de Détresse, les Exploits pouvant devenir autant de d10 de dégâts supplémentaires.

## 2-4 La torture et le Haut-Art

Il s'agit de réduire à néant la volonté de la victime afin d'en obtenir ce que l'on désire sans qu'elle puisse y résister. C'est un travail long, dangereux et fastidieux. Le but, du point de vue technique, c'est de faire perdre à la victime tous ses Niveaux de Détresse jusqu'à l'amener en dessous de 0 ; point où elle est mentalement épuisée. Une fois la victime à un Niveaux de Détresse négatif, l'Opposition se poursuit, mais chaque perte de Niveaux de Détresse que va subir la victime devient un test de **(Sagesse+Esprit)** de Diff 15 au premier, puis 20 au second, etc. En cas d'échec, la victime révèle tout ce qu'elle sait ou fera tout ce que son tortionnaire exige d'elle : elle est moralement brisée.

La torture comme le Haut-Art impliquent des séquences d'Opposition Active selon les procédures comme suit :

**Torture** : le tortionnaire fait son Test de **(Puissance (ou Pouvoir optionnellement) +Intimidation)** Opposé au **Test de (Courage+Esprit)** de la victime et annonce les Exploits qu'il tente. Si le tortionnaire gagne l'Opposition, la victime subit 1d10 de dégâts à ses Niveaux de

17 Février 2017

Détresse +1d10 par Exploit réussit. S'il la perd, la victime résiste pour la durée d'une Scène (environ trois heures s'il est nécessaire de mesurer le temps précisément) et chaque Exploit qu'elle pourra employer lui permettra de résister une Scène de plus avant qu'une autre Opposition puisse avoir lieu. Le risque de la torture est que chaque Opposition provoque quoi qu'il arrive 1d10 (- niveau d'Intimidation) de dégâts de Santé à la victime. Elle peut donc mourir avant de parler, sauf si elle est soignée.

**Haut-Art** : l'esclavagiste fait son Test de **(Pouvoir+Haut-Art)** Opposé au **Test de (Courage+Esprit)** de la victime et annonce les Exploits qu'il tente. Si l'esclavagiste gagne l'Opposition, la victime subit 1d10 de dégâts à ses Niveaux de Détresse +1d10 par Exploit réussit. S'il la perd, la victime résiste pour la durée d'un épisode (environ un jour ou deux en cas de besoin de mesurer le temps précisément) et chaque Exploit qu'elle pourra employer lui permettra de résister un épisode de plus avant qu'une autre Opposition puisse avoir lieu. Comme la torture, le Haut-Art provoque des dégâts de Santé, 1d10 (- moins niveau de Haut Art) par Opposition.

Cyniquement dans les deux cas, l'usage d'assistants, la privation des minimums vitaux (boire, manger, faire ses besoins), un contexte ou un outillage adapté, faire délibérément des dégâts physiques supplémentaires ou encore montrer à la victime le sort d'autres suppliciés sont autant de moyens d'obtenir des bonus aux Tests d'Opposition à faire.

## 2-5 L'Intimidation, faire peur

Faire peur ou intimider est une Opposition Active mais qui se règle en une seule fois. Celui qui veut faire peur ou dominer sa victime fait un test de **(Puissance (ou Pouvoir optionnellement) +Intimidation)** contre le **(Courage+Esprit)** de sa cible et annonce les Exploits qu'il tente. Ces Exploits, si l'attaquant réussit, deviennent soit des bonus pour d'autres Tests de talents sociaux comme le commandement, soit peuvent être convertis en durée de la peur infligée, pour faire fuir la cible, ou lui donner des malus à ses prochaines actions, y compris de combat. Si la cible résiste, elle peut transformer ses éventuels Exploits en durée durant laquelle l'attaquant ne pourra ni lui faire peur, ni l'influencer. On ne peut en général tenter d'intimider ou faire peur qu'une fois par Scène.

*Suggestions de durée pour faire fuir/faire peur :*

- Un Exploit : un ou deux Tours.
- Deux Exploits : un Instant et plus.
- Trois Exploits : une Scène.
- Quatre Exploits : plusieurs Scènes voir un Episode.
- Cinq Exploits : un Episode et plus.

## 2-6 Convaincre, séduire et influencer

Ces cas se passent un peu comme pour intimider ci-dessus, mais les tests se font avec le **Trait+Talent que veut employer l'attaquant**, et le défenseur résiste avec sa **(Sagesse+Esprit)**. Les Exploits deviennent des effets modifiant l'avis et la perception que la cible a de l'attaquant, permettant ainsi de créer une influence positive qui va de légère (Un exploit), à magistrale (4 Exploits et plus), à la discrétion du meneur de jeu. Si c'est la cible qui réussit des Exploits, elle devient temporairement insensible aux tentatives de l'attaquant et peut même comprendre ses motivations et ainsi avoir des arguments (et des bonus), pour résister à quelques autres tentatives

17 Février 2017

que l'attaquant pourrait vouloir réitérer. On ne peut en général tenter d'influencer qu'une fois par Scène.

## 2-7 Marchander

Le marchandage est une Action sociale en Opposition entre les deux personnages qui négocient : **(Pouvoir+Marchandage) contre soit (Pouvoir+Marchandage) soit (Sagesse+Pouvoir)**. Les Exploits engagés et réussis dans l'Opposition permettent de renégocier les prix, en général selon les normes suivantes :

- Un Exploit : +/- 10 % de la valeur de la négociation.
- Deux Exploits : +/- 30 % de la valeur de la négociation
- Trois Exploits : +/- 50 % de la valeur de la négociation
- Quatre Exploits : +/- 75 % de la valeur de la négociation
- Cinq Exploits : +/- 100 % de la valeur de la négociation. À ce stade, c'est carrément fait cadeau.

À noter que dans une négociation, il y a une limite : celle de la valeur à laquelle celui qui échange a obtenu l'objet de sa négociation. Même avec 5 réussites, il ne la donnera pas... mais pourra la céder à la valeur la plus sommaire à laquelle lui-même l'a payé, voire perdre de l'argent dessus.

## 2-8 Les effets des Arts

Tous les arts ont trois objectifs : créer de la beauté, rémunérer le créateur et, enfin, faire passer un message. Certaines œuvres, de théâtre, de musique de littérature ou de chant, de cirque, mais aussi de peinture ou de sculpture, peuvent frapper les esprits et les marquer plus efficacement et longuement qu'un discours.

Quand un artiste veut transmettre une émotion ou une idée à son public, il tente un Test de l'art concerné (Trait+talent) et chaque Exploit réussi à ce test va lui permettre de modifier le point de vue du public en faveur de l'idée, opinion ou émotion qu'il veut transmettre. L'effet est contextuel et général, il ne peut être normé aisément et dépend en grande partie de l'état d'esprit des spectateurs. Mais on peut dire qu'avec un Exploit réussi, les gens apprécient et comprennent l'œuvre et les plus optimistes seront enclins envers son auteur ; avec cinq Exploits réussis, il n'y a que les plus fermés et obtus des spectateurs à ne pas être enthousiastes et marqués à jamais par le chef-d'œuvre réalisé.

Les effets de ces Exploits peuvent avoir des conséquences sociales en terme de jeu, allant d'aider à convaincre des gens réticents à une idée, en passant par être mieux payé ou se faire de nouveaux alliés. Un Exploit réussi pourrait par exemple se changer en un +2 aux Actions Sociales pour la durée d'une Scène, deux en un +5.

## 3- Les Actions Mentales

Les actions mentales concernent les perceptions, la survie, mais aussi l'invention, la création, l'ingénierie et les sciences :

17 Février 2017

### 3-1 Construire & Inventer des machines

Une des choses que vont forcément faire les personnages (comme les Génies) dans le monde de Loss, c'est concevoir et créer des machines, qu'elles existent ou qu'ils les inventent. La difficulté de ces techniques est telle que nous aborderons en détail ce sujet dans le supplément « *Da Vinci Punk* ». Nous allons donc ici simplement résumer les principes de la construction et de l'invention de machines.

En général, la conception et l'invention font appel à deux talents : Ingénierie et Électricité. Il en existe un troisième plus complexe car théorique et à part : la Physique du Loss. Les trois talents dépendent du trait Esprit.

- *L'ingénierie* concerne toute la mécanique, de l'horlogerie aux plus grandes machines de guerre. La conception navale en fait partie.
- *L'électricité* s'intéresse aux bases de l'électromécanique et des dynamos, mais concerne aussi toutes les machines fonctionnant au loss-métal et produisant de l'électricité, du mouvement ou de la lévitation.
- *La physique du Loss* s'intéresse à la physique atomique et quantique, c'est un champ d'application très réduit, mais pourtant accessible et capable de produire des résultats (il est abordé bien plus en détail dans le supplément « *Da Vinci Punk* »).

Pour construire une machine, le personnage doit avoir la connaissance requise pour sa création, avoir consacré du temps à établir les plans et études sur cette machine et enfin disposer des moyens matériels nécessaires. S'il s'agit seulement de réparer une machinerie avec les pièces de rechange sous la main ou reconstruire une mécanique simple et répandue, il n'y a guère de difficulté et aucun cas réellement spécial. Mais dès qu'il s'agit de construire une mécanique avec des moyens inadaptés ou d'inventer une nouvelle merveille, les choses se compliquent.

La table ci-dessous résume les échelles de difficulté et le temps nécessaire à la mise en œuvre et la création de ces machines. Le temps est indicatif et inclue le délai de conception, en considérant que le personnage a accès à l'atelier, les outils et la main-d'œuvre nécessaire :

<b>Engin</b>	<b>Difficulté</b>	<b>Temps</b>
<i>Mécanique simple</i> (chariot, charrue, barque, palans)	15	Quelques heures
<i>Mécanique complexe et électromécanique simple</i> (moteurs à lévitation, horlogerie, machines agricoles, dynamos et armes à impulsion)	20	Un à deux jours
<i>Machines &amp; mécaniques de précision</i> (navires lévitant, horlogerie de précision, lampes à loss, machines-outils d'ateliers)	25	3 à 30 jours

17 Février 2017

<i>Machines &amp; mécanique exceptionnelles</i> (gramophone, télescope, microscope)	30	15 à 90 jours
<i>Machines &amp; mécaniques uniques</i> (automates, armes de haute précision et artillerie de pointe, navires innovants)	35	20 à 180 jours
<i>Merveilles &amp; artefacts</i> (la même qu'au-dessus, mais en devant réinventer ou tout inventer ex nihilo, comme le nocturlabe, le pistolet automatique, le lance-flamme ou encore le panneau photovoltaïque)	40	30 à 300 jours

Cette table se concentre sur des projets à l'échelle : un homme/une construction. Pour réaliser un nouveau prototype de navire lévitant, il faut de nombreux ingénieurs travaillant chacun sur un aspect du projet final et des centaines d'artisans et d'ouvriers travaillant sur le chantier pour parvenir à sa réussite finale.

Pour le personnage-joueur : **le Test est à faire à la fin du délai estimé de construction.** On peut savoir si ça réussit qu'une fois qu'on essaie, n'est-ce pas ?

Bien entendu, difficulté et temps de conception sont variables : c'est au meneur de jeu d'en faire une estimation finale. Il peut même décider qu'il faudra plusieurs Tests pour les différents aspects du projet final. En rater un veut dire perdre tout le temps et les matériaux investis pour le Test et devoir recommencer.

### 3-2 Recherche et invention en sciences

Dans la plupart des cas, un Test d'un Talent de sciences consiste à résoudre un problème et apporter une réponse. Certains tests visent à construire ou inventer des machines (voir ci-dessus), d'autres sont des tests de soins et de médecine abordés au Chapitre Dégâts, Santé & Détresse.

Mais certaines Actions peuvent avoir pour but de concevoir et créer méthodes et innovations dans ces domaines. La recherche de résultats passe alors par l'expérience en laboratoire et sur le terrain, le rassemblement de données et la consultation d'écrits et d'archives complexes.

L'idée générale, pour toutes les sciences, est de tenir compte de ce que le personnage veut inventer par rapport à ce qui existe déjà selon la table suivante :

<b>Innovation/invention</b>	<b>Difficulté</b>	<b>Temps</b>
<i>Amélioration mineure d'un procédé existant</i> : obtenir +25% des effets et performances de l'objet étudié.	15	Quelques jours

17 Février 2017

<i>Amélioration conséquente</i> : obtenir +50% des effets et performances de l'objet étudié.	20	10 à 30 jours
<i>Nouvelle version innovante de l'objet étudié</i> : sur la même base, ses propriétés sont radicalement changées ou améliorées. Par exemple, créer un nouveau symbiote ou améliorer un analgésique en en faisant un puissant anesthésiant.	25	2 à 6 mois de Loss
<i>Propriété exceptionnelle et rarement vue donnée à l'objet étudié</i> : même chose que plus haut mais la nouvelle propriété diffère largement du sujet d'origine, comme créer des pièces et canons de fusil fonctionnels et résistants en ciment de résine, très léger.	30	3 mois à 1 an de Loss
<i>Propriété unique et jamais vue donnée à l'objet étudié</i> : créer un sérum antiviral, créer une propriété inédite à un symbiote ou encore concevoir une horloge électrique	35	1 à 2 ans de Loss
<i>Créer un engin ou une technologie jamais vus</i> : comme un laser à partie des sciences du loss et de l'optique	40	3 à 5 ans de Loss

Pour le personnage-joueur : **le Test est à faire à la fin du délai d'étude et d'invention.** Il n'est pas possible de savoir si cela va réussir sans essayer.

Bien entendu, difficulté et temps de conception sont variables, c'est au meneur de jeu d'en faire une estimation finale. Il peut même décider qu'il va falloir plusieurs Tests pour les différents aspects du projet final. Et en rater un veut dire perdre le temps et les matériaux investis et devoir recommencer.

### 3-3 Les effets des Connaissances

La plupart du temps, les Talents de Connaissance comme Folklore, Histoire ou Géographie sont employés pour obtenir des données et réponses à une question. Certains sont à part comme Soin des Animaux qui est l'équivalent animal de Médecine ; Survie et Linguistique sont traités plus bas.

L'intérêt d'être versé dans une Connaissance est que l'on sait où aller chercher si on n'a pas cette information. Il suffit alors d'aller rendre visite à des archives, des vieux érudits ou des sages perdus, qui eux, auraient cette information. C'est ici alors que ces Talents peuvent devenir utiles pour savoir comment obtenir des informations dont on ne dispose pas soi-même. Il ne faut donc pas hésiter à encourager les joueurs à lancer leurs personnages dans ces recherches, d'autant plus facilités qu'ils ont les Talents adéquats.

17 Février 2017

### 3-4 Langues étrangères

**Un personnage dans le monde de Loss 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 lui ouvre accès à une nouvelle langue. Le talent est alors employé pour connaître la qualité de diction, d'accent et de naturel du personnage à user d'une langue étrangère, en cas de nécessité.

Ainsi avec 5 en Linguistique, un personnage connaît 5 langues en plus de sa langue natale. On considère qu'il sait aussi les lire et écrire à priori. Souvent, un seul point de Talent en Linguistique, en plus de permettre de savoir lire et écrire sa langue, sera consacré à savoir parler l'Athémaïs, la Linga Franca du monde de Loss.

Pour passer pour un natif, il faut une Spécialisation nécessaire, sinon, l'accent trahit le personnage en général. Un bon niveau de Linguistique permet de tenter de comprendre une langue inconnue, à l'écrit ou au parler, à partir de ce que l'on connaît ou que l'on a appris. La Linguistique subit les malus culturels quand il s'agit de parler, lire et comprendre.

### 3-5 La survie

La survie résume la nécessité impérieuse de trouver dans un milieu hostile tout ce qu'il est nécessaire pour boire, manger, dormir et ne pas mourir de froid ou de chaud ou à cause de la flore et de la faune. Mais cela reste de la survie : dans un milieu hostile, plus on doit survivre sans pouvoir s'installer afin de se reposer véritablement et trouver des sources d'approvisionnement pérennes, moins on peut faire durer cet état. Tôt ou tard, la survie ne fonctionne plus et soit on a réussi à trouver de l'aide, soit on meurt.

Le Talent de Survie permet de gagner du temps avant de subir les effets de l'hostilité de l'environnement. Un test réussi en conditions normales et sans Exploit permet de gagner un délai d'une journée avant les effets suivants :

- *Survivre à une journée de froid sans protection (0°C et moins) :* le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- *Survivre à une journée de grande chaleur sans eau ni abri au soleil (+ de 45°C) :* le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- *Survivre à une journée en forêt ou jungle sans équipement ni provisions :* le premier jour occasionne 1d10 de dégâts, le second 2d10, etc.
- *Survivre à la faim ou à la soif dans un milieu sauvage :* le troisième jour occasionne 1d10 de dégâts, le quatrième 2d10, etc.

### Exploits en Survie.

*La difficulté habituelle de tout Test de survie est de 15 :*

- *Avec un Exploit :* on gagne un jour de plus.
- *Avec deux :* trois jours
- *Avec trois :* cinq jours
- *Avec quatre :* sept jours
- *Avec cinq :* dix jours

17 Février 2017

Si on doit user de son Talent de Survie pour d'autres personnes, chaque personne supplémentaire fait perdre un jour de survie supplémentaire fourni par les Exploits. On ne peut effectuer qu'un seul Test de Survie quand on se sert de ce talent pour rester en vie et éviter les dégâts des milieux hostiles. Mais s'il est échoué, on peut le recommencer le lendemain.

*Les climats les plus extrêmes modifient la difficulté :*

- *Zone aride, jungles, steppe froide* : 20
- *Très chaud (+45°C) ou très froid (0°C)* : 25
- *Fournaise désertique (+50°C, aucune eau), montagnes glacées ou arctiques (-20°C, aucune eau)* : 30

### 3-6 Chasser & pêcher

**Chasser et pêcher se résout avec un Test de : Esprit + Travail rural.**

La difficulté de base est celle qui consiste à consacrer une Scène (une demi-journée environ), à aller à la chasse ou à la pêche avec un équipement minimal pour trouver de quoi nourrir l'équivalent d'une famille.

Des pièges, des nasses, des appâts, plusieurs cannes à pêches ou un filet, un bon fusil ou un bon arc, une barque de pêche etc... et de bonnes connaissances en Survie, Pistage et en Géographie locale ainsi plus de temps consacré, sont autant de moyens de gagner des bonus pour augmenter cette quantité indicative de nourriture.

La chasse et la pêche peuvent aussi consister à chercher une proie particulière. La Zoologie ou la Survie et le Pistage sont alors très utiles pour sélectionner ses proies. Chaque Exploit supplémentaire permet d'assurer de meilleurs rendements de nourriture ou une meilleure qualité de la proie recherchée.

- *Avec un Exploit* : on nourrit trois familles.
- *Avec deux* : on peut en nourrir 5, ou attraper du gibier peu répandu
- *Avec trois* : on peut en nourrir 7, ou attraper du gibier rare
- *Avec quatre* : on peut en nourrir 10, ou attraper du gibier très rare
- *Avec cinq* : on peut en nourrir 15, ou attraper du gibier unique

### 3-7 L'Estimation

Pour estimer un objet et connaître sa valeur, sa qualité et le prix qu'il est censés valoir, il faut avoir un Talent en rapport avec l'objet à estimer.

Si on dispose donc du Talent adapté ou le plus approchant avec l'accord du meneur de jeu, on fait un test de **(Esprit+Talent concerné) avec une diff de 15**. Chaque Exploit supplémentaire permet d'avoir plus de détails et de précision dans l'estimation effectuée.

On peut estimer la valeur des œuvres d'art, des discours, des propos, des contrats commerciaux et bien sûr des gens, aussi bien dans leur technique, que dans leur valeur propre comme on le fait des esclaves.

17 Février 2017

### 3-8 Les Oppositions de Perceptions

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses, ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions engendrent des Oppositions de Perception et concernent tous les Talents de Perception. C'est presque un des seuls cas dans le monde de Loss où un joueur sera amené à devoir faire un Test Aveugle pour son personnage :

Le personnage qui cache un objet, sa personne, ou encore des informations le concernant fait un Test adapté à son Action et décide des Exploits qu'il tente. Sa réussite, et les Exploits réussis deviennent la difficulté à atteindre pour qui s'oppose à lui avec un Talent de Perception. Et ce même s'il n'est pas là : s'il a bien caché un objet, il va être ardu de le trouver.

- Le personnage qui cherche ne sait pas quelle est la difficulté à atteindre avec son score final. Le test se fait sur une Difficulté 15 et il décide des Exploits qu'il tente ou pas.
- S'il parvient à autant d'Exploits que la Difficulté cachée, il perce la dissimulation ou trouve l'objet caché.
- S'il réussit un Exploit de moins, il a une intuition ou un indice qu'il y a quelque chose d'anormal ou d'intéressant.
- Tous les autres tests, avec Exploit ou pas, ne donnent aucun résultat.

### 4- Apprendre & enseigner

Enfin, le dernier point comment gérer l'apprentissage et l'entraînement pour les personnages. Dans les deux cas, il s'agit d'une affaire de temps, de moyens financiers et de gain lent d'XP.

#### 4-1 Apprendre avec un professeur

Pour faire évoluer un Talent, on peut aller voir un mentor ou professeur dans ce domaine. Le principe est simple et se base sur le temps que le personnage-joueur peut consacrer dans un mois à cet entraînement. La mesure habituelle du gain d'XP en suivant des cours se fait par mois.

Pour une semaine complète de formation auprès d'un professeur, un personnage gagne 1 XP consacré au talent pour lequel il prend des cours.

*Il y a quelques principes :*

- On compte le gain d'XP tous les mois révolus uniquement.
- Le personnage ne peut plus gagner d'XP pour faire évoluer son talent en suivant des cours une fois qu'il a atteint 7 dans un talent.
- Le personnage peut employer ces XP pour acheter des Spécialisations pour ses Talents.
- Il faut payer le professeur/formateur et donc, il faut que le personnage puisse aussi gagner sa vie ; il est donc difficile d'être formé chaque semaine d'un mois lossyan.

#### 4-2 Enseigner

Pour enseigner à un novice, avoir le Talent ne suffit pas. Il faut au moins être professionnel pour pouvoir donner des cours efficaces (et donc avoir 5 dans un Talent).

17 Février 2017

Et on ne peut enseigner que jusqu'à ce que l'élève atteigne le niveau de Talent juste égal à celui de son professeur. Une fois que l'élève a atteint le niveau du maître, ce dernier ne peut plus rien lui apporter.

Le reste de la mécanique et des contraintes est expliqué ci-dessus.

## *Le combat*

---

### 1- Le principe général

A un moment ou un autre, les joueurs vont se retrouver face à des gens ou des créatures aux intentions hostiles ; et pour résumer, il y aura combat. La philosophie générale du combat dans les règles de Loss est que cela va vite, que c'est mortel et que les joueurs étant des héros, ils tendent toujours à avoir un certain avantage sur la moyenne de leurs adversaires. Ces derniers ne sont que rarement des héros, mais le plus souvent des quidams quelconques, appelés des **sbires**. Cependant même un sbire peut neutraliser un adversaire solide d'un coup bien placé, et il suffit d'une poignée d'entre eux pour que la situation devienne difficile, même pour des héros.

Il y a donc deux points à retenir du principe du combat dans Loss : le premier est que la plupart des adversaires sont des sbires qui, s'ils sont dangereux, ne tiennent guère la route en termes d'encaissement. Le second point à retenir est que le combat est le règne du 15 à atteindre sur le total **Trait+Talent+d10**, et des **Exploits** pour obtenir des effets spéciaux : sauf quelques exceptions comme le combat à distance, toucher un adversaire est toujours une difficulté de base de 15, et celle-ci varie rarement.

La manière dont se résout une action de combat est simple : l'Attaquant fait un test de **Trait+Talent de combat+d10, diff. 15**. S'il réussit, le Défenseur a le choix (si c'est possible) de **parer ou esquiver avec un Test de diff. 15**. Sauf si l'Attaquant a tenté un ou plusieurs Exploits, le Défenseur n'a qu'un 15 à faire sur son dé pour parer ou esquiver. Si l'Attaquant a déclaré et réussi un ou plusieurs Exploits, le Test réussi du Défenseur peut annuler tout ou partie de ces Exploits réussis. Si tout est annulé, l'Attaquant échoue. Si le Défenseur ne réussit que partiellement à éliminer les Exploits réussis de l'Attaquant, l'attaque sera réussie, mais avec moins d'effets que voulu.

Le Défenseur peut déclarer un ou plusieurs Exploits pour obtenir des effets spéciaux lui aussi ou encore conserver un **Fursa** pour ses prochaines Actions. Si l'attaquant touche et que le Défenseur échoue à l'empêcher, la phase de résolution des dégâts entre en scène. **Ceux-ci sont toujours égaux à 1d10+dégâts de l'arme+bonus aux dommages**. Mais des Exploits de l'attaquant peuvent créer des effets spéciaux, comme augmenter le nombre de d10 à lancer.

*La manière dont se résout une action de combat :*

**Attaque & défense sans Exploit(s) :** L'attaquant fait un **Test de Trait+Talent de combat+d10, diff 15**. S'il réussit, le défenseur a le choix de **parer ou esquiver avec un Test de diff 15**. Le défenseur n'a qu'un 15 à faire sur son test. S'il réussit, l'attaque échoue.

**Attaques & défense avec Exploit(s) :** L'attaquant a déclaré et réussi un ou plusieurs Exploits, il fait son Test avec la Diff des Exploits déclarés. Le défenseur doit pour annuler l'attaque faire autant que le score de l'attaquant. S'il n'y parvient pas, mais réussit le Test (il a fait au moins 15), il élimine un Exploit. Il élimine ainsi des Exploits de l'attaquant à raison d'un Exploit retiré pour chaque tranche de 5 de marge après 15 sur son Test réussi.

Le défenseur peut toujours déclarer un ou plusieurs Exploits en défense lui aussi pour obtenir des effets spéciaux (voir plus loin).

17 Février 2017

**Résolution des effets de l'attaque :** Si l'attaquant touche et que le défenseur échoue à l'empêcher, la phase de résolution des dégâts entre en scène.

Si le défenseur réussit sa défense et ses Exploits déclarés, les effets se déclarent à la résolution des effets de l'attaque.

*Exemple : Diego doit se défendre contre un malfrat agressif dans un coin de ruelle sombre. L'affrontement commence et Diego lance une attaque simple, sans déclarer d'Exploit : il a 6 de Puissance et 6 en arme de mêlée et donc fait  $(6+6)+d10$ , avec comme score pour toucher 15. Il fait 8 sur le D10, pour un total de  $(12+8=20)$ . Mais le malfrat n'aura que 15 à faire sur son Test pour parer ou esquiver l'attaque. Ce dernier, confiant, tente un Exploit en esquivant, la Difficulté passe donc à 20. Avec 5 d'Agilité et 7 d'Esquive, il lance 1d10 et fait 9, pour un total de  $(5+7+9=21)$ . Il réussit son Exploit, qu'il transforme en Fursa (voir système de jeu général), pour s'assurer un bonus utilisable quand il le voudra pour la suite de la mêlée.*

## 1-1 Les sbires

Les sbires sont les adversaires les plus communs que les personnages-joueurs vont affronter. Un sbire est un quidam moyen, par opposition à un adversaire coriace (appelé **Protagoniste**) ayant les mêmes aptitudes que les personnages-joueurs. Les Sbires sont les gardes, les seconds couteaux, les petits malfrats, les soldats basiques. Même les redoutés Ordinatorii sont en général des sbires. Un sbire n'a pas d'Archétype et pas de capacités spéciales, mais seulement quelques Talents et des scores d'armes et d'armure. Ses Traits sont en général égaux à ses Vertus : en moyenne celles-ci vont de 4 à 6.

Les sbires tombent comme des mouches. Ils peuvent être dangereux quand ils attaquent ou répliquent, mais individuellement, ils ne sont pas solides.

Quand un personnage-joueur affrontent des sbires, ceux-ci peuvent être vaincus sans jeter de dés de dégâts : dès lors que le personnage-joueur tente et réussit un Exploit à son Test d'attaque contre un Sbire et que ce dernier ne réussit pas à parer ou esquiver, il est mis hors-de-combat ou mort. Les sbires ont seulement 10 niveaux de santé et on ne gère pas leurs malus de blessures. Il suffit donc d'infliger dix niveaux de santé à un sbire pour le vaincre.

*Quelques points à retenir :*

- Quels que soient les Exploits tentés et réussis, un personnage ne peut abattre qu'un sbire à la fois, sauf en tentant des Exploits d'attaque multiple, comme l'attaque à deux armes, ou le moulinet.
- Quels que soient les dommages que fera le personnage en touchant un sbire, ceux-ci n'affectent que le sbire touché, les dommages surnuméraires n'affecteront pas d'autres sbires.
- Ce qui s'applique aux personnages-joueurs s'applique aux **Protagonistes**. Ainsi, si des personnages-joueurs louent les services de mercenaires moyens, et les envoient sur un ennemi **Protagoniste**, celui-ci peut faire la même chose que les personnages-joueurs sur ces sbires.

Voici deux exemples de types de sbires, vous en trouverez d'autres dans le chapitre "Les protagonistes" :

17 Février 2017

- *Petit malfrat (sbire médiocre)* : H3, C5, S4, mêlée 5, esquive 4. 10 NS. Armure 2, Sabre : dégâts +5, vitesse 3.
- *Ordinatori (sbire supérieur)* : H5, C6, S5, mêlée 6, esquive 5, tir 6 (spé : fusil), 10 PV. Armure 7, épée courte : dégâts +4, vitesse 3. Fusil : dégâts +7, vitesse 10.

*Exemple : Diego a décidé d'une vie mouvementée et après son duel contre un malfrat où il a fini par fuir dans les ruelles de la basse-ville d'Armanth, il bouscule deux marins avinés et la rencontre s'envenime. Le MJ décide que les deux marins sont de simples sbires de type Petit Malfrat. Diego s'attaque au premier d'un puissant coup de poing pour se débarrasser des gêneurs. Comme c'est un Sbire, Diego a juste besoin de réussir un Exploit, qu'il déclare avant de lancer le dé. Comme Diego n'a qu'un total de (Puissance 5+Corps-à-corps 6) de 11, il décide aussi de dépenser une Inspiration de Courage qui rajoute un bonus de +5 à son jet de dé. Il lance le d10 et fait 6, ce qui donne un total final de :  $11+5$  d'Inspiration+6 au d10= 22. Diego réussit son Exploit et le marin tente d'éviter le coup : il lance donc (Courage 5+Esquive 4)+1d10 et fait un total de 13, largement en dessous du 20 nécessaire pour échapper au poing de Diego. Il mord directement la poussière.*

## 2- le temps en combat

Dans le monde de Loss, on mesure le temps de manière cinématographique. Le temps en combat obéit à une graduation différente et plus précise. Tout y va vite et s'enchaîne sans temps mort et parfois les Actions sont même simultanées. Avant d'expliquer comment est géré le temps en combat, rappelons ici les unités de temps dans les règles de Loss :

**L'Action** : le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une à quelques secondes. C'est en Phases d'Actions qu'on divise un tour de combat. Cette mesure prend tout son sens pour savoir qui agit en premier et combien d'actions un personnage pourra faire sur la durée d'un tour de combat. C'est ce qui sera le plus détaillé plus bas.

**Le Tour (de combat)** : une durée comprise entre 3 et 30 secondes, durant laquelle les choses vont vite et dans une situation critique. Quand tous les protagonistes d'un combat ont épuisé toutes leurs actions, le tour de combat s'arrête et on passe alors au tour suivant. **On considère par défaut qu'un Tour de Combat dure 10 Actions.**

**L'Instant** : un Instant mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat, mais peut l'inclure. Un Instant va durer en général de 30 secondes à 5 minutes. En général, un combat ne dure qu'un instant, mais les Batailles Rangées, elles, se mesurent en Instants plutôt qu'en Actions et Tours de combat. **On considère par défaut qu'un Instant dure 10 Tours de Combat.**

**La Scène** : la Scène est le moment le plus long de toute forme de combat, y compris les Batailles Rangées. Un combat, son engagement et son dénouement forment toujours une Scène. Un assaut en règle de Bataille Rangée, et la retraite des troupes et la prise de contrôle du terrain pour le vainqueur en forment une autre. Il est donc rare qu'une scène de baston ne soit pas une Scène. **On considère par défaut qu'une Scène dure 10 Instants.**

### 2-1 Déroulement du Tour de Combat

Ceci étant clarifié, voici comment se passe un tour de combat :

17 Février 2017

### 1- Décider qui va agir en premier (avoir l'Initiative)

Chaque protagoniste du combat, personnages-joueurs et opposants, lance un **d10+Initiative**. Le résultat détermine le nombre de **Points d'Action** disponible. L'initiative est un modificateur du personnage que vous avez calculé à la création du personnage, page ...

Le d10 de l'initiative n'explose jamais !

Le plus haut résultat désigne à la fois qui commence et par quel nombre le meneur de jeu va compter les phases d'Action sur la table du tour de combat. Le décompte se fait en décroissant à partir du plus haut score d'Initiative réalisé. 20 est fixé arbitrairement comme la limite maximale de la table, mais il peut arriver de faire plus que 20.

### 2- Déclaration des actions

Le meneur de jeu présente la situation telle qu'elle apparaît quand le combat commence et demande à chacun des joueurs ce que leur personnage se prépare à faire dans le Tour de Combat qui va suivre. Bien sûr, il va aussi déclarer et décrire ce que semblent vouloir faire les protagonistes qui affrontent les personnages-joueurs.

L'ordre de déclaration des actions des personnages-joueurs débute avec celui qui possède le plus bas score au Test d'Initiative et se termine avec celui qui a fait le plus haut score.

*Exemple : Canaban, un puissant combattant Dragensmann joué par Florence et Diego, joué par David, sont aux prises avec trois griffons affamés. Attaqué à leur bivouac, le MJ annonce aux deux joueurs de lancer leur initiative. Canaban a une (Initiative 7)+1d10, Florence fait un total de 11, Diego a (Initiative 8)+1d10, David fait un total de 15. Le MJ fait un Test d'Initiative général pour les trois griffons, et obtient un 13. C'est Florence qui devra dire la première ce que fait Canaban sans savoir ce que se préparent à faire les trois griffons, mais David pourra attendre de savoir ce que ceux-ci vont faire pour déclarer ses Actions. Une fois toutes le monde ayant déclaré ses intentions, le Tour de Combat peut commencer, et tout le monde peut agir en dépensant ses Points d'Action comme suit ci-dessous.*

### 3- Agir

Chaque action coûte des **Points d'Action**, c'est à dire que cela consomme des phases d'Action pour le Tour de Combat. Ces points sont déduits du total de Points d'Actions générés par le Test d'Initiative décrit plus haut.

*Exemple : Le joueur qui agit en premier à la phase 9 du Tour de Combat décide de se déplacer dans la mêlée. Cela lui coûte 2 Points d'Action pour bouger ; il pourra agir de nouveau à 7.*

Voici la liste non exhaustive des coûts en Points d'Action des différentes Actions de combat possible :

- Parer ou esquiver : 1
- Attaque à mains nues : 2
- Attaque avec une arme : selon l'arme, indiqué par sa Vitesse. Attaquer avec une arme dans chaque main se résout en tenant compte de la Vitesse de chaque arme.
- Se déplacer : 2
- Saisir un objet au sol : 2

17 Février 2017

- Se relever ou reprendre son équilibre : 4
- Désarmer un adversaire : selon l'arme, le minimum est de 2.
- Agripper, ceinturer, faire chuter un adversaire : 3
- Assaut : 4
- Autre action complexe en combat : selon la situation
- (Parler ou crier ne consomme pas de Points d'Action)
- Utiliser un Talent social : 1

Le Tour de Combat dure aussi longtemps que le meilleur score d'Initiative effectué à l'étape 1 (voire plus haut). Le tour de Combat s'achève quand tous les Points d'Action de tous les protagonistes ont été dépensés et que le compte des Phases d'Action est arrivé à zéro.

Parer ou esquiver coûte un Point d'Action. Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action perd un Point d'Action à chaque fois qu'il esquive ou pare. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Le personnage peut ainsi ne plus pouvoir agir car il a dépensé tous ses points d'Action à parer ou esquiver.

Si on a plus de points d'Action à dépenser pour payer une esquive ou une parade, on ne peut plus ni parer, ni esquiver, ni agir pour le Tour de Combat. C'est le prix à payer quand on est en mêlée fougueuse.

#### **4- Résoudre une attaque**

Quand un assaillant porte un coup, ou tente de toucher son adversaire de quelque manière que ce soit, il fait un Test de **Trait+Talent de Combat+d10 contre une difficulté par défaut de 15**. L'attaquant décide des Exploits qu'il engage dans sa tentative et son adversaire endosse alors les mêmes Augmentations. Ainsi, si l'attaquant décide deux Exploits (15+10=25 de diff.), le défenseur pour parer ou esquiver cette attaque devra réussir à faire 25 sur son Test. Rappel : on ne peut annoncer plus de 5 Exploits.

- Si l'attaque réussit et que le défenseur échoue à atteindre au moins 20 sur son Test, tous les Exploits engagés deviennent autant d'effets spéciaux à employer pour l'attaque.
- Si l'attaque échoue parce que l'attaquant ne réussit pas à atteindre la difficulté de son Test avec des Exploits c'est le défenseur qui pour son Action suivante, à son tour, gagne autant de **Fursas**.
- Si l'attaque réussit et que le défenseur atteint la Difficulté avec les Augmentations imposées par les Exploits engagés de l'attaquant, l'attaque échoue.
- Si l'attaque réussit et que le défenseur atteint au moins 20 sur son test, il annule un Exploit de l'attaquant, à 25 il en annule 2, à 30 il en annule 3 etc... même en échouant à atteindre la difficulté de l'attaque Augmentée des Exploits de l'attaquant, il annule des Exploits.
- Le défenseur peut annoncer des Exploits en parade ou esquive pour profiter de leurs effets spéciaux. Pour chaque Exploit, la difficulté issue du Test de l'attaquant sera majorée de 5. Rappel : on ne peut annoncer plus de 5 Exploits.
- Si l'attaque réussit et que le défenseur atteint la Difficulté imposé par l'attaquant plus celle des Exploits qu'il a annoncés, l'attaque échoue et le défenseur peut profiter des effets spéciaux des Exploits qu'il aura réussis.

17 Février 2017

**L'attaquant annonce toujours les Exploits qu'il tente avant de faire le Test**, comme le défenseur doit l'annoncer avant de jeter les dés s'il décide de tenter des Exploits.

*Exemple : Canaban tente de parer l'attaque d'un griffon. Le MJ a pris le risque de tenter trois Exploits avec l'attaque du griffon, pour une difficulté de 30, qu'il a atteint aux dés. Canaban doit donc pour arrêter l'attaque de la bête réussir un 30 avec son score de Puissance+Mêlée+1d10. Une action difficile : même avec son Augmentation Gratuite de Combattant, Canaban ne parvient qu'à faire 26 sur son Test au total. Mais cela lui permet tout de même d'annuler 2 Exploits sur les trois du Test réussi par le MJ. Le griffon va lui faire mal, mais amplement moins que s'il avait réussi trois Exploits, et donc les effets spéciaux que le MJ aurait pu enclencher.*

## 2-2 Augmentations Gratuites et attaque

Les capacités d'Archétypes et les Spécialisations fournissent deux avantages différents :

- Les capacités d'Archétypes fournissent des Augmentations Gratuites.
- Les Spécialisations de Talents fournissent un bonus de +2 au Test de Talent.

Les Augmentations Gratuites sont soit un bonus de +5 au Test (par exemple, la capacité de rang 1 du Combattant lui permet de rajouter +5 à tous ses Tests de Combat dès qu'il tente un Exploit), soit peut être directement transformé en un Effet Spécial. Les Augmentations Gratuites sont permanentes et proviennent de capacités d'Archétype ou de bonus d'équipements spéciaux, parfois provenant de conditions spéciales.

L'intérêt de se servir d'une Augmentation Gratuite pour des effets spéciaux est que le défenseur, s'il parvient à parer ou esquiver l'attaque, ne gagne pas de **Fursas**, puisque la difficulté de l'attaque n'est pas augmentée par des Exploits engagés. Ainsi un Combattant peut frapper son adversaire à Difficulté 15 et assurer par exemple de rajouter 1d10 de dégâts s'il touche, mais son adversaire n'a que 15 à faire pour parer ou éviter le coup.

Les Spécialisations de Talents fournissent, ni plus, ni moins, qu'un bonus de +2 au Test de combat du personnage, utilisable en permanence pour peu de respecter les conditions de la Spécialisation de Talent employée.

## 3- Le combat au contact

Le combat ne se passe pas toujours dans les conditions qu'on veut, et les modificateurs suivants s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat.

### 3-1 Modificateurs de combat

- *Combattre dans l'obscurité ou aveuglé* : Diff +10
- *Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...)* : Diff +5
- *Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre)* : (Bonus +5)
- *Combattre à terre, allongé ou tombé* : Diff +10
- *Frapper un homme à terre* : (Bonus +10)
- *Attaquer un adversaire de dos ou surpris* : (Bonus +5) (l'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris)
- *Attaquer avec sa main non dominante* : Diff +5.

17 Février 2017

- *Attaquer avec deux armes* : Un personnage peut attaquer avec deux armes (le modificateur d'Initiative est celui de l'arme la plus lente) en subissant la Diff +5 à son Talent de Combat sur sa main non dominante.
- *Combattre en surnombre* : Diff +5 à partir de 3 adversaires entourant le personnage. Diff +10 à 6 adversaires. Quel que soit le nombre d'assaillants autour d'un personnage, il ne peut subir les attaques de plus de 6 adversaires à la fois.

### 3-2 La parade au bouclier

La parade au bouclier fonctionne comme la parade classique avec une arme de mêlée, mais chaque bouclier fournit un bonus aux Tests d'Arme de Mêlée pour parer. De plus, un bouclier fournit une protection fixe qui agit comme une armure et se soustrait aux dommages que subit le personnage, même s'il n'a pas réussi à parer le coup. Certains boucliers permettent de parer un projectile, voire pour les grands boucliers de linotorci ou de titane, une balle d'arme à impulsion. Cependant, les boucliers sont encombrants et, sauf les plus petits, tous imposent des restrictions à l'esquive et des malus aux Tests de Talents d'Agilité.

*Exemple : le scutum, le grand bouclier des légions ordinatorii, offre un bonus à la parade de +1 et une protection de 3 : les dégâts de toute attaque sont minorés de 3 points. Mais il impose une difficulté de 3 à tout Test de talent d'Adresse et à l'Esquive.*

### 3-3 Les effets spéciaux des Exploits en combat de mêlée :

Les effets avec un \* (un astérisque) sont des effets spéciaux qui peuvent être cumulés. Toutes les Actions de ces effets spéciaux soit demandent 2 Points d'Action, soit sont égaux en coût à la Vitesse de l'arme employée.

#### ***Avec un Exploit :***

***Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts\**** : +1d10, on peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégâts.

***Feinter*** : gagner un bonus de +2 contre cet adversaire au Tour de Combat suivant.

***Contre-attaquer*** : uniquement en réussissant une parade ou une esquive. L'effet permet de pouvoir tenter immédiatement une attaque après la parade ou esquive réussie, quel que soit le score d'initiative. Le coût en points d'Action de l'attaque est alors décompté de celle-ci. On ne peut contre-attaquer qu'une seule fois par Tout de Combat, contre un seul adversaire.

***Protéger*** : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : donner un bonus de +5 pour parer/esquiver à un allié en combat, en jouant le rôle de bouclier humain.

***Viser un membre*** : pour toucher la zone, les effets sont à la discrétion du MJ, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une Diff de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

***Saisir son adversaire*** : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : si la manœuvre réussit, le joueur tient son adversaire fermement. Il pourra à sa prochaine action tenter de le neutraliser, ou renverser avec un bonus de +5.

17 Février 2017

**Mur défensif\*** : Applicable seulement avec un bouclier, le personnage se cale derrière son bouclier et renonce à toutes ses attaques pour se protéger. Si l'Exploit est réussi, tous les adversaires attaquant le personnage durant le Tour de Combat devront réussir un Test Augmenté de tous les Exploits réussi par le personnage. L'utilisation de Mur défensif consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours.

**Esquive totale\*** : Sauf que cette Action est toujours faisable tant que le personnage est libre de ses mouvements et qu'il lui reste au moins un Point d'Action et se base sur l'Esquive et pas la parade, c'est exactement la même chose que le Mur défensif. L'utilisation d'Esquive totale consomme tous les Points d'Action du Tour de combat en cours.

**Assaut** : Certaines armes permettent par leur allonge et leur taille de se lancer dans une charge sur l'adversaire. Les dégâts d'Assaut sont décrits dans la liste des armes. Un Assaut ne peut être tenté que si on a la place et l'élan pour y parvenir. C'est une Action lente : 4 Points d'Action (ou la vitesse de l'arme, selon le plus haut). Il n'y a aucun autre type d'attaque de charge à pied, dans les règles de Loss. La charge à dos de monture ou sur un véhicule sont traités dans le *Combat en Mouvement*.

### **Avec deux Exploits :**

**Renverser son adversaire** : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : ou le faucher, ou toute autre manœuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Si le Test est réussi, l'adversaire tombe et devra se relever à son action suivante.

**Viser une zone précise du corps** : Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu mais ne peuvent pas impliquer de blessure mortelle, celles-ci sont traités par l'Exploit : *Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts*. Cependant, frapper au nez ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une Difficulté de+5. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

**Moulinet** : Une des deux manières de frapper plusieurs cibles à la fois, l'autre étant cité plus haut dans les Modificateurs de Combat : *Attaquer deux armes*. Le moulinet ne peut s'envisager qu'avec des armes longues, comme des sabres, des épées, ou des armes à deux mains. Le personnage touche toutes les cibles lui faisant face (avec un maximum de 3) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. **Cas particulier : le Moulinet n'impose qu'une Augmentation aux adversaires : pour parer ou esquiver le Moulinet, ils doivent faire 20 à leur Test.**

### **Avec trois Exploits :**

**Désarmer son adversaire** : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : ou encore la handicaper, le sonner ou toute autre manœuvre d'arts martiaux ou de combat faire pour mettre son adversaire en fâcheuse posture. Si la manœuvre réussit, l'adversaire ne peut plus attaquer tant qu'il n'a pas récupéré son arme ou ses moyens, ce qui lui fait perdre toutes ses attaques pour le Tour de Combat. Bien sûr, récupérer son arme peut s'avérer compliqué.

**Viser un point précis du corps** : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton Mais peut aussi avoir des effets précis décrits au-dessus et d'autres à la discrétion du MJ. Le malus qui peut être appliqué est de +10 à la Diff. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

17 Février 2017

### **Avec quatre Exploits :**

**Neutraliser son adversaire** : applicable sur une attaque, ou en parant/esquivant : le handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé, et ne peut plus se battre durant tout le combat. Il peut récupérer, mais pas pour la durée du combat en cours. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

**Grand moulinet** : Comme le moulinet plus haut, il ne peut s'envisager qu'avec des armes longues. Le personnage touche toutes les cibles l'entourant (avec un maximum de 6) s'il réussit son Test d'Action et peut ajouter d'autres effets spéciaux à son attaque, qui affectera toutes les cibles touchées. **Cas particulier : le Moulinet n'impose qu'une Augmentation aux adversaires : pour parer ou esquiver le Moulinet, ils doivent faire 20 à leur Test.**

### **Avec cinq Exploits :**

**Tuer net (un être humain ou de taille humaine)** : Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible. La Cible est neutralisée et techniquement morte, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible. Certaines armures peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

## 4- Le combat à distance

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. On peut éviter (ou même parer avec un bouclier) une attaque à distance à la condition de la voir. C'est en cela que les armes à distance peuvent être mortelles, car si on ne peut pas voir l'assaillant ou savoir d'où arrive l'attaque, on ne peut l'éviter.

### 4-1 Modificateurs de distance de tir

**La cible d'une attaque à distance peut toujours parer (avec un bouclier) ou esquiver, si, et seulement si, elle voit qu'elle est visée et peut donc anticiper l'attaque** (voir ci-dessous : *modificateurs du combat à distance*). La première attaque à distance sur une cible qui n'est pas engagée en combat et ne voit pas son assaillant est toujours considérée comme : *Cible surprise* (voir ci-dessous).

*La cible d'une attaque à distance doit toujours faire 15 pour esquiver/parer si elle voit arriver l'attaque.*

- *Bout portant (de 2 mètres à 5 mètres) : Difficulté 10.*
- *+ de 6 mètres à 15 mètres : Difficulté 15.*
- *+ de 16 mètres à 30 mètres : Difficulté 20.*
- *+ de 30 mètres à 50 mètres : Difficulté 25.*
- *+ de 50 mètres à 75 mètres : Difficulté 30.*
- *+ de 75m à 100 mètres : Difficulté 35.*
- *Plus de 100 mètres : Difficulté 40.*

### 4-2 Modificateurs de combat à distance

Tous les autres modificateurs de combat au contact s'appliquent au combat à distance, et voici ceux spécifiques à celui-ci :

17 Février 2017

- **Tir à bout touchant (moins de 2 mètres)** : Le tireur gagne un bonus de +5 à son Test et l'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaires.
- **Cible surprise** : La difficulté du Test dépend toujours de la distance, mais la cible ne peut pas esquiver/parer.
- **Viser durant une Action** : bonus de +2.
- **Viser durant trois Actions** : bonus de +5.
- **Viser durant un Tour de Combat** : bonus de +10.
- **Viser pendant un Instant environ** : bonus de +15. Il est inutile de viser plus longtemps, cela ne fournit aucun bonus supplémentaire. On considère qu'un tireur embusqué ayant tout son temps et non pris dans la furie d'un combat gagne toujours +15 à son prochain Test de tir.

4-3 Les effets spéciaux des Exploits en combat à distance

#### **Avec un Exploit :**

**Lancer un ou plusieurs dés supplémentaires de dégâts\*** : +1d10, on peut ainsi user de plusieurs Exploits pour rajouter autant de d10 de dégât.

**Viser un membre** : pour toucher la zone, les effets sont à la discrétion du MJ, cela peut déséquilibrer l'adversaire, ou le handicaper temporairement avec une diff de +2 à ses Actions pour la durée du combat. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

#### **Avec deux Exploits :**

**Viser une zone précise du corps** : Les effets sont à la discrétion du meneur de jeu mais ne peuvent impliquer de blessure mortelle. Cependant, frapper au nez, ou vers un œil, trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une difficulté de +5. Certaines armures et des casques peuvent empêcher la réussite de cet Exploit.

#### **Avec trois Exploits :**

**Viser un point précis du corps** : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton Mais peut aussi avoir des effets précis décrits au-dessus, et d'autres à la discrétion du MJ. Le malus qui peut être appliqué est de +10. Certaines armures et des casques peuvent empêcher la réussite de cet Exploit.

#### **Avec quatre Exploits :**

**Neutraliser son adversaire** : le handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Si le Test est réussi, l'adversaire est neutralisé et ne peut plus se battre durant tout le combat. Il peut récupérer, mais pas pour la durée du combat Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

#### **Avec cinq Exploits :**

**Tuer net (un être humain ou de taille humaine)** : Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une blessure qui retire tous les niveaux de santé de la cible. La Cible est neutralisée et

17 Février 2017

techniquement morte, sans lancer de dés de dégâts. Seul le sacrifice d'Inspiration peut sauver la cible. Certaines armures et des casques peuvent compliquer la réussite de cet Exploit.

## 5- Les talents & spécialisations de combat

En Combat, les Spécialisations ont parfois des effets spéciaux qui modifient la mécanique du déroulement du combat décrite plus haut. Par exemple, certaines spécialisations modifient l'initiative du personnage lors du Tour de Combat. D'autres permettent certaines actions uniques qui ne fournissent pas l'habituel bonus +2 applicable au Test ou comme un effet spécial d'Exploit gratuit. C'est ainsi que, même s'il est ardu de concurrencer l'archétype d'un Combattant sur son terrain, un personnage de quelque archétype que ce soit peut s'avérer un adversaire redoutable sans être pourtant de l'Archétype Combattant.

Voici donc la liste des Spécialisations aux effets particuliers pour les talents de Combat dans Loss. Pour leur description complète, référez-vous au chapitre Les Talents. ***Une spécialisation s'applique à un type d'arme choisi dans la liste des armes des Chants de Loss.*** Ainsi, on ne peut pas appliquer Archerie Montée à tout le Talent Archerie, mais seulement à un type d'arme comme arc, arbalète ou projeteur :

### 5-1 Arme à distance

Cela concerne les armes tirant des projectiles.

#### ***Effets spéciaux de Spécialisations***

**Tir monté :** fournit un +2 aux Tests quand l'attaquant et/ou la cible est dans une situation de Combat en Mouvement, c'est à dire chevauchant une monture ou à bord d'un véhicule. Les Armes lourdes ne peuvent pas être utilisées sur une monture. **Talents :** Archerie, Armes à impulsions, Arme de Jet et Armes lourdes

**Visée :** Le personnage gagne un bonus de +15 (au lieu du +10) quand il vise pendant un Tour de Combat. **Talents :** Archerie, Armes à impulsions, Armes de Jet et Armes lourdes.

**Rechargement rapide :** Les armes à distance prennent un certain temps de rechargement indiqué par leur Vitesse, comme toutes les armes. Avec rechargement rapide, cette Vitesse est diminuée de deux, avec au minimum : 2. **Talents :** Archerie, Armes à impulsions et Arme de Jet et Armes lourdes.

**Tir embusqué :** Le tir embusqué ne fournit aucun avantage au Test du tireur. Il impose une diff de +5 à toute personne qui, pour deviner la position et la cachette du tireur, doit pour le repérer effectuer un test de Vigilance. Le personnage n'a pas besoin lui-même de faire un Test en Furtivité pour disposer de cet avantage -mais les Exploits qu'il aura tentés et réussis en le faisant s'additionnent à la Difficulté que lui fournit cette Spécialisation dans tout Test de Vigilance pour le repérer. **Talents :** Archerie et Armes à impulsions

**Destruction de fortifications :** Le personnage gagne un bonus de +5 dans toute Action visant à détruire une structure, que ce soit un mur d'enceinte, une fortification ou la coque et les équipements d'un navire. **Talents ;** Armes lourdes

17 Février 2017

## 5-2 Armes de mêlée

Toutes les armes de corps à corps, aussi bien pour frapper que parer les coups, quand c'est possible, du poignard aux masses à deux mains.

**Parade :** Le personnage gagne un bonus de +2 à tout Test de Parade, avec une arme. Le cas d'usage des boucliers et de la spécialisation arme et bouclier est précisé plus bas.

**Deux armes :** Le personnage ignore la difficulté de +5 imposée en combat quand on use de sa main non dominante mais avec des armes spécifiquement choisies avec la Spécialisation.

**Désarmer :** le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *désarmer son adversaire*. Ce qui se traduit donc par le fait qu'il n'a besoin que de réussir deux Exploits, et non trois, pour y parvenir. Mais son adversaire, lui, devra réussir son Test en subissant trois augmentations, comme indiqué dans les règles à ce sujet.

**Arme et bouclier :** Les boucliers fournissent un bonus de protection fixe et sont le seul moyen de parer un projectile et certaines armes lourdes. Le personnage avec cette Spécialisation gagne un bonus de +2 dans tout test de Parade avec son bouclier et celui-ci est considéré comme ayant un bonus de +1 de protection fixe.

**Armes improvisées :** Concerne l'usage de tout objet qui n'est pas destiné à être une arme (chaise, tabouret, etc.). Le personnage ne subit pas la difficulté de +5 en se servant d'armes improvisées.

**Charge :** Le personnage gagne un bonus de +5 en tentant l'Exploit : *Assaut* avec l'arme choisie avec sa Spécialisation.

**Brise-arme :** Le personnage gagne un bonus de +5 en tentant l'Exploit : *Viser une zone précise du corps*, si c'est dans le but de frapper l'arme de son adversaire pour l'abîmer ou la fracasser.

## 5-3 Corps-à-corps

Le corps-à-corps regroupe toutes les techniques du combat sans armes et des arts martiaux.

**Attaque :** Le personnage gagne un bonus de +5 qui peut être employé dans tout Exploit de combat d'attaque (viser une partie du corps, neutraliser, etc.). Seule exception : ajouter des dégâts ne peut profiter de cette Spécialisation.

**Défense :** Le personnage gagne un bonus de +5 qui peut être employé pour parer une autre attaque de corps-à-corps ou d'armes de mêlée, ou pour les Exploits défensifs comme : Contre-attaquer, Protéger, Feinter.

**Désarmer :** le personnage gagne un bonus de +5 quand il tente l'Exploit : *désarmer son adversaire*. Ce qui se traduit donc par le fait qu'il n'a besoin que de réussir deux Exploits, et non trois, pour y parvenir, mais son adversaire, lui, devra réussir son Test en subissant trois augmentations, comme indiqué dans les règles à ce sujet.

**Ceinturer :** Donne bonus de +5 dans les Exploits : Saisir son adversaire et Renverser son adversaire.

17 Février 2017

## 5-4 Esquive

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.

**Esquive totale :** Fournit un bonus de +5 pour l'Exploit : Esquive totale.

**Fuir la mêlée :** Similaire à Esquive Totale, mais le personnage renonce à toute action Offensive et se concentre pour fuir le combat et se mettre à l'abri ou courir au plus loin. Tant qu'il n'est pas à l'abri le personnage a +10 à son Esquive Totale.

**Se mettre à couvert :** un +5 à tout test d'Esquive contre une attaque à distance, à la condition que le personnage ait un abri à portée de lui, qu'il soit solide ou simplement une couverture gênant ou bouchant la vue/ligne de mire.

## 5-5 Les explosions et éclaboussures :

Les grenades, bouteilles d'acide, tonneaux de feu grégeois et autres explosifs sont considérés comme des armes jetées tombant en général, avec un Test (**Instinct+Arme de Jet**) Réussi, à peu près à l'endroit voulu. Mais ces objets explosant ou projetant leur contenu en éclaboussures obéissent à deux règles particulières :

- Test réussi avec Exploits ou non: l'objet tombe et éclate à l'endroit voulu, projetant son contenu dans la zone d'effet décrite au chapitre équipement. On ne peut qu'esquiver, et non parer, ce genre d'attaque et une Esquive réussie ne fait que diviser les dégâts subis par 2, non les annuler. Pour annuler les dégâts de ce type d'armes, il faut être hors de portée ou totalement à couvert.
- Test échoué sans Exploits : le lancer rate son coup, l'objet explose sans toucher ses cibles, les effets dépendent alors du contexte dans lequel l'objet a été employé.
- Test échoué avec Exploits : si le MJ transforme les Exploits échoués en Désastres, il est possible que l'objet explose à portée de dégâts du lanceur, qui devra alors tenter d'esquiver pour ne pas subir les dégâts de sa propre arme.

## 6- Poursuite & combat en mouvement

Que ce soit à cheval, à dos de dragen ou à bord d'un navire lévitant, avant de se taper dessus, il faut être à portée de le faire. La poursuite est, dans le cadre d'une aventure, un moment qui doit être plein de rebondissements, d'intrigues et d'interprétation, mais à un moment, il faudra lancer les dés pour savoir si le poursuivant rattrape le poursuivi ou si ce dernier se fait la malle.

Lors d'une poursuite ou d'un combat dans lequel les protagonistes se déplacent, quelques règles s'appliquent en plus des règles de combat de base qui vont être abordés ci-dessous :

### 6-1 Les distances

Lorsqu'un combat en mouvement commence, le meneur de jeu détermine la distance qui sépare les protagonistes. Afin de simplifier les choses, nous utilisons une échelle de distance subjective et cinématographique suivante :

17 Février 2017

- **Au contact** (1) : Les protagonistes peuvent se toucher du bras ou avec une arme de mêlée.
- **Proche** (2) : Les protagonistes peuvent se parler et s'invectiver. (diff arme à distance 15)
- **A portée** (3) : Les protagonistes peuvent se tirer dessus avec des armes à distance (diff arme à distance 20)
- **Loin** (4) : Les protagonistes se voient distinctement. (diff arme à distance 25)
- **Très loin** (5) : Les protagonistes se reconnaissent par la coupe et la couleur de leurs vêtements. (diff arme à distance 30)
- **Hors de portée** (6) : Les protagonistes distinguent leurs adversaires comme des silhouettes. (diff arme à distance 35)

Dès que la distance dépasse « Hors de portée » (voir « *modifier la distance* » plus loin), on considère que les protagonistes se sont perdu de vue et que le combat en mouvement s'arrête.

Afin de simplifier le suivi des distances, le meneur de jeu peut utiliser un schéma simple, pour la distance entre les protagonistes A et B, comme suit :

A	1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1	B

Ainsi, il voit d'un simple coup d'œil que les deux protagonistes sont « hors de portée » l'un de l'autre. Et s'ils sont à distance 4 :

		A	1	2	3	4	5	6
6	5	4	3	2	1	B		

*Exemple : Diego est poursuivi en pleine rue et a comme seule idée de distancer son adversaire, un vigile mécontent, qui le talonne de près (distance Proche (2)). Les deux adversaires font leur Test d'Initiative, ce qui donne le compte des Points d'Action que chacun pourra dépenser dans le Tour de Combat. A cette distance, l'adversaire de Diego, qui n'a pas d'armes à distance, n'a qu'une idée en tête : le rattraper. Il dépense donc deux Points d'Action à son tour d'agir, pour « Modifier la Distance » et tenter de rattraper Diego, qui lui fait des « Zig-Zag », une Action de poursuite pur rendre la tâche plus compliquée à son adversaire. Chacun fait le Test de son Action. Diego ne parvient pas à réussir de Zig-Zag et le vigile réussit son Test de Modifier la distance. Celle-ci n'est donc plus que de (Au contact (1)) et à partir de là, le vigile peut frapper au contact Diego, qui a intérêt à rapidement prendre du champ dès son tour d'agir !*

17 Février 2017

## 6-2 L'Initiative

Lors d'un combat en mouvement, l'initiative se détermine comme lors d'un combat normal.

## 6-3 La différence de Vitesse

Les véhicules et montures sont considérés comme de la même vitesse relative et la norme est celle de la course à pied. L'écart entre le poursuivant et le poursuivi se modifie selon les règles des Actions de poursuite, plus bas. La vitesse relative en poursuite est déterminée aussi bien pour les montures que véhicules par leur score de **(Trait+Talent) employé dans la poursuite+ bonus vitesse du véhicule**. Cette vitesse bénéficie selon les cas d'un bonus à ces Tests, qui reflète la vitesse du véhicule/monture employé. Ces bonus de montures et véhicules sont précisés au chapitre équipement et décrit dans les fiches de créatures et véhicules.

## 6-4 Les Actions de Poursuite

En plus d'attaquer, de tirer ou de se défendre, le protagoniste d'un combat en mouvement peut effectuer quelques actions spécifiques au combat en mouvement. Vous trouverez ci-dessous les différentes actions spécifiques du combat en mouvement.

### *Charge (3 actions)*

Si les protagonistes sont **Proches** (2), celui qui se trouve à l'arrière peut tenter de charger son adversaire. La difficulté est de 20, mais en cas de réussite, il désarçonne sa cible (le faisant tomber de cheval, ou l'envoyant au sol, par exemple).

### *Corde-à-linge (2 actions)*

Le protagoniste poursuivi fait brusquement demi-tour et utilise son bras ou une arme pour faire tomber son adversaire. La difficulté du Test de Talent (athlétisme, équitation, attelage, etc.) est de 15. Les exploits pour rendre l'Action plus efficace sont possible. Si la cible n'esquive pas, elle sera à terre et devra se relever à sa prochaine Action, perdant une unité de distance.

### *Modifier la distance (2 actions)*

En faisant un Test du Talent adéquat (équitation s'il est à cheval, athlétisme s'il est à pied, etc.), l'un des protagonistes peut diminuer ou augmenter la distance qui le sépare de son ou de ses adversaires d'une unité. Il modifie la distance d'une unité supplémentaire par exploit.

### *Plaquage (2 action)*

Le plaquage ressemble beaucoup à la charge si ce n'est qu'il se pratique quand les deux adversaires sont **Au contact** (1). Avec un Test d'athlétisme à difficulté 15, le protagoniste se jette sur son adversaire et arrête le combat en mouvement pour en faire un combat standard.

### *Tirer dans les jambes (2 action)*

Un protagoniste **A portée** (3) ou moins de son adversaire peut tenter d'utiliser une arme à distance pour immobiliser celui-ci. Il doit réussir un test de compétence de poursuite (Equitation, Course, Conduite de char à voile, etc.) de difficulté 15 pour maintenir la distance avec la cible, puis un Test

17 Février 2017

d'arme à distance (Arc, impulseur, etc.) de Difficulté 20. En cas de succès, la cible doit réussir à Esquiver l'attaque afin de ne pas tomber et être immobilisée.

### **Zigzags (2 action)**

Le protagoniste suit une trajectoire imprévisible et aléatoire. Au prix d'une action et d'un test de difficulté 15, le protagoniste peut infliger à toutes les actions de poursuite de son adversaire une augmentation de difficulté de +3. +5 s'il réussit un exploit.

### 7- Les dégâts

La résolution des dégâts est simple et se réfère aux règles plus haut. En règle générale, il s'agit de lancer 1d10+dégâts de l'arme (mais cela peut bien plus de d10), moins la protection du personnage que nous abordons dans le chapitre Équipement 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.

Les règles sur les dégâts et blessures sont abordés au chapitre *Dégâts & détresse P ...*

#### 7-1 Les armures

Le principe générique des armures est très simple et obéit à six règles :

- Les zones du corps protégées sont au nombre de **6** : le torse, les jambes, les pieds, les bras, les épaules et la tête.
- Les armures complètes couvrent toutes les zones du corps.
- La Protection maximale d'une armure équivaut à la somme des deux plus hautes valeurs de protection des pièces d'armure portées. La protection maximale est la valeur par défaut pour la protection d'une armure. Seule exception, l'armure de soie épaisse qui reste à 1 de protection.
- La protection de la tête, des épaules, du torse, des bras, des jambes et des pieds est véritablement utile quand un Adversaire tente un ou des Exploits pour viser et atteindre une partie spécifique du corps ou encore sonner sa cible. La protection de la zone ciblée est alors utilisée pour déterminer la valeur de protection mais aussi compliquer ou empêcher certains effets spéciaux d'Exploits.
- L'armure de soie épaisse possède une valeur de protection maximale de 1 et couvre uniquement les zones suivantes : torse, bras et jambes. C'est la seule armure qui peut être utilisée comme seconde couche d'armure.
- Les armures les plus lourdes imposent une Diff supplémentaire à tous les Tests d'Adresse et d'Esquive, ce sont les *malus d'encombrement*. Ils sont nuls pour les armures de soie épaisse et de cuir. Il est de **-1** pour les armures en cuir clouté. Les armures de bronze et de mailles ajoutent un modificateur d'encombrement de **-2** à toutes actions physiques. Les armures les plus lourdes, acier par exemple, imposent un modificateur de **-5**.

## 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 est 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 :

17 Février 2017

- **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.

17 Février 2017

## 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 prend 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).

17 Février 2017

### **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.

17 Février 2017

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.
- **Eviter 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 créés.

## 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.

17 Février 2017

## 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 lossyane » 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 lossyane » 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

17 Février 2017

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 amer le rend difficile à employer sans devoir ruser avec finesse. Les grands mangeurs de foie et de fruits de mers 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.

17 Février 2017

**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.

17 Février 2017

- **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 augment 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 de rendre 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

17 Février 2017

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 traîné 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

17 Février 2017

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 comptent 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

17 Février 2017

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 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 démenier 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.

17 Février 2017

**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

17 Février 2017

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.

## *Les Vertus & les Inspirations*

---

Nous avons abordé en détail les Vertus au chapitre les « Vertus, P ... ». Quant aux **Inspirations**, elles représentent le sursaut de volonté guidé par la morale, l'éthique et les croyances du personnage, fournissant des bonus lui permettant d'accomplir des exploits à des moments critiques, inspirés par ses Vertus. Elles sont enfin le dernier recours du personnage face à la mort. Les Inspirations sont liées aux Vertus et à leur évolution.

Les **Vertus** ne sont pas figées : elles peuvent évoluer par les actes et les choix des joueurs et du MJ, via les personnages et PNJs qu'ils incarnent. Ce dernier point est l'un des effets possibles de l'usage des Inspirations en cours de jeu.

### 1- Comment évoluent les Vertus

Avant d'aller plus loin, commençons par lâcher une évidence : les Vertus évoluent peu et, sauf choix du joueur de les forcer à évoluer, seuls les actes et circonstances les plus remarquables les font varier.

#### 1-1 Les règles essentielles des Vertus :

**Quand une Vertu évolue après la création du personnage, elle ne change aucun Trait du personnage. Celui-ci n'en gagne pas et n'en perd pas non plus, quoi qu'il arrive.**

**Quand une Vertu évolue, elle change la valeur des Inspirations du personnage. Celui-ci peut en gagner ou en perdre.**

**Avoir 0 dans une Vertu veut dire qu'on a 0 dans les Inspirations de cette Vertu.**

#### 1-2 Gagner & perdre des vertus

**Plus une Vertu est élevée, plus la voir progresser encore s'avère ardu, et il en va de même pour la faire baisser si elle est d'autant plus basse. Mais les Vertus sont une perception des valeurs d'un personnage vu par le regard des autres et son propre regard à ses codes et éthiques. Ce regard et ces jugements sont donc arbitraires et ne peuvent pas être normés d'une manière neutre et exhaustive. C'est la raison pour laquelle l'évolution des Vertus est avant tout affaire de choix des joueurs et du MJ, d'entente et d'accord sur ces choix. C'est ici le cas où le MJ devra décider de la manière dont les Vertus de ses personnages pourront évoluer. Mais il y a quand même des règles sur leur évolution, que voici.**

*Une vertu évolue, c'est-à-dire qu'elle baisse ou augmente, uniquement d'un point à la fois, selon quatre conditions :*

- Le sacrifice d'un point de Vertu en lieu et place de perte de Détresse pour avoir usé d'une Inspiration à l'opposé de sa Vertu liée. **Ceci est limité à une fois seulement par aventure pour un personnage.** (Voire plus loin).
- Le gain d'un point de Vertu après avoir accompli un exploit légendaire (qui fait gagner de la Légende) en usant d'une Inspiration dans le sens de sa Vertu liée. **Ceci est limité à une fois seulement par aventure pour un personnage.** (Voire plus loin).

17 Février 2017

- La décision du joueur de modifier une Vertu à la suite d'un acte ou évènement qu'il juge adéquat à remettre en question les valeurs de son propre personnage. **Ceci est limité à une fois seulement par aventure pour un personnage.** Ce choix est toujours possible en tout temps, mais exige une interprétation par le joueur de la remise en question de son personnage et l'accord du meneur de jeu quant au résultat final. Le mieux est d'en discuter alors entre le joueur et le meneur de jeu.
- La décision du meneur de jeu de modifier une Vertu du personnage d'un joueur à la suite d'un acte qu'il considère comme une puissante remise en question des valeurs du personnage. **Ceci est limité à une fois seulement par aventure pour un personnage.** C'est exactement comme ci-dessus, avec les mêmes conseils et les mêmes restrictions, mais cette fois, c'est le MJ qui prend la responsabilité de faire évoluer la Vertu du personnage-joueur.

#### Encart :

Et si le joueur se comporte totalement à contrecourant de ses Vertus ? Là, le souci est que le joueur n'a pas bien compris l'importance des Vertus et de leur influence dans le monde de Loss et dans l'interprétation de son personnage. Il reste donc à lui expliquer cette importance, la puissance de ces valeurs dans le monde de Loss, l'intérêt de les interpréter et de tenter de les suivre. Le système de jeu ne permet pas de voir une Vertu s'effondrer ou exploser d'un coup. On peut voir une Vertu modifiée de deux points en une aventure, mais une Vertu ne peut pas changer brutalement d'un extrême à l'autre en un laps de temps court.

## 2- Conseils & limites sur l'évolution des Vertus

Comme nous l'avons dit plus haut, la manière d'évoluer des Vertus est en grande partie à la responsabilité du MJ et des joueurs. Mais il est évident que plus une Vertu tend vers 10, plus il est difficile qu'elle puisse augmenter encore. Plus exceptionnels, impressionnants et rares seront les exploits, événements et actes de légende qui vont la faire évoluer. Pareillement, une vertu qui a atteint 1 demandera des efforts pour chuter à 0. Il est plus facile pour une Vertu basse de remonter, que pour une vertu haute d'augmenter encore, tout comme il reste plus aisé pour une Vertu moyenne d'évoluer en plus ou en moins d'un point.

Il faut cependant garder en tête qu'il est plus facile pour le commun des lossyans de déprécier un individu que de reconnaître ses valeurs. La chute des Vertus ira toujours plus vite que leur élévation et c'est pourquoi les plus hautes Vertus sont rares et souvent synonymes de Légende.

Il est à noter que les Vertus ne sont pas limitées à 10. Elles peuvent dépasser ce chiffre et, si on en fixe la limite artificiellement à 15, c'est uniquement pour des raisons de mécanique de jeu. Mais les valeurs dépassant 10 sont des Vertus légendaires et rarissimes.

### 2-1 Comment évolue l'Honneur ?

L'Honneur est la plus sociale des Vertus, donc celle qui peut évoluer le plus vite et grandir ou chuter d'autant.

- On voit son honneur grandir en tenant sa parole, en assumant ses accords, ses pactes et ses serments, en respectant les traditions, les codes et coutumes, en défendant par soi-même son honneur par la parole, les actes ou l'arme à la main et en respectant ses ennemis et la valeur de la vie.

17 Février 2017

- On le fait chuter en étant un menteur, un voleur et un tricheur, en trahissant sa parole et ses pactes, en se montrant indigne de confiance, en méprisant les conventions sociales et en tuant ou blessant de manière injustifiée ou par pur intérêt.

## 2-2 Comment évolue le Courage ?

Le Courage est là aussi une Vertu assez visible. Mais elle évolue moins aisément car les occasions de montrer son courage ou sa lâcheté sont moins nombreuses que les occasions sociales de faire briller ou ternir son Honneur.

- On voit son Courage grandir en faisant front à l'adversité, en prêtant main-forte à des gens en danger, en se montrant brave et stoïque devant sa propre mort, en préférant la curiosité à l'excès de prudence et en faisant preuve de miséricorde avec l'ennemi.
- On le fait chuter en étant un fuyard, en préférant se cacher plutôt qu'aider son voisin qui appelle à l'aide, en retournant sa veste pour échapper à la mort ou à la souffrance et en agressant de manière lâche et sans que la victime puisse se défendre.

## 2-3 Comment évolue la Sagesse ?

La Sagesse est une Vertu qui ne se voit pas forcément de premier abord, mais qui en est doté ou dénué est rapidement connu et remarqué.

- On voit sa Sagesse grandir en étant prudent, cultivé, curieux et mesuré dans ses choix et ses opinions, en étant un homme de probité et de bon conseil, qui peut remettre en question les idées anciennes mais sans en ignorer les apports.
- On la fait chuter en se comportant de manière incohérente au grés de ses envies, en cédant à ses caprices, en préférant l'ignorance à la culture, en étant soumis à ses émotions et ses colères sans frein et bien sûr en ne réfléchissant pas avant d'agir.

## 2-4 Comment évolue la Foi ?

La Foi est de toutes les Vertus la plus secrète et la plus incomprise. En fait, la Foi n'évolue pratiquement que par la relation d'un individu envers l'objet de sa profonde dévotion, les seuls critères d'évolution étant l'objet de cette Foi, qu'il soit matériel, humain ou purement spirituel.

- On voit sa Foi augmenter d'autant que son amour et sa confiance augmente et grandit envers l'objet de sa dévotion profonde, par ses actes de renoncement sincère et de don de soi sans compter ni attendre de contrepartie et par la totale et profonde sincérité de ses croyances et certitudes.
- On la fait chuter en doutant, en devant agir en reniant ses convictions et sa sincère dévotion, en cherchant un avantage matériel ou temporel à cette dévotion et enfin en préférant se préserver égoïstement que tout risquer pour l'objet de sa dévotion.

## 3- Les Inspirations

Les Inspirations sont le sursaut de volonté guidé par la morale, l'éthique et les croyances du personnage, lui octroyant des bonus lui permettant d'accomplir des exploits à des moments critiques. Un point d'Inspiration dépensé correspond à un bonus de +5 à un test, comme une Augmentation Gratuite. On peut dépenser de l'inspiration d'Honneur pour un talent de Combat,

17 Février 2017

ou de l'inspiration de Sagesse pour un talent d'Interaction. Ce qui importe est pour quoi on en use, car l'emploi des Inspirations est une arme à double tranchant : faire une action insensée avec une Inspiration de Sagesse ou un acte lâche avec une Inspiration de Courage vont à l'encontre de ces Vertus et auront des conséquences pour le personnage. Il peut subir des contrecoups en Niveau de Détresse ou perdre des points de Vertu. Mais en agissant dans le sens de ses Vertus et en employant ses Inspirations, il peut aussi regagner de la Détresse perdue, ou voir sa Vertu augmenter.

**Dépenser un point d'Inspiration fournit une Augmentation Gratuite pour l'Action qu'engage le personnage.** Ainsi donc, avec trois Inspirations dépensées, un personnage peut gagner jusqu'à un +15 au Test de sa prochaine Action.

Les Vertus sont liées par défauts aux catégories de Talent qui en dépendent : Les talents Sociaux pour l'Honneur, les Talents Physiques pour le Courage, les Talents Mentaux pour la Sagesse, les Talents Interdits pour la Foi. **Il est possible de dépenser une Inspiration de Vertu pour n'importe quel Talent hors de sa catégorie liée, mais avec l'accord du MJ et dans une circonstance cohérente avec la Vertu que le PJ va employer pour réussir son Action.**

### Limites et règles des dépenses d'Inspiration

- **L'emploi des Inspirations est contextuel, il se réfère à la nature de l'Action entreprise.** Ce qui importe est pour quoi on en use ; c'est alors le contexte qui permet de décider quelle Inspiration est la plus adaptée. Il n'y a aucune raison que l'Honneur soit utile à faire un Test pour trouver un vieux manuscrit dans des archives. Mais si le personnage a son Honneur mis en jeu dans cette Action, il est évident qu'il est alors possible de se servir de cette Inspiration. Il en irait de même en usant d'une Inspiration de Courage pour un test de premiers soins parce que celui-ci est fait en pleine bataille.
- **On ne peut dépenser plus de trois points d'Inspiration à la fois.** Quoi qu'il arrive, c'est le nombre maximum que l'on peut dépenser. Il est cependant rare d'en avoir autant à disposition.
- **On doit dépenser les Inspirations d'une même Vertu pour une même Action.** On ne peut pas, pour un Test d'Action, dépenser des Inspirations de Vertus différentes. Par exemple, il est interdit de dépenser deux Inspirations de Courage et une d'Honneur pour s'assurer de pouvoir en employer trois d'un coup.
- **On en peut dépenser plus de trois points d'Inspiration dans un Tour de combat, ou dans une Scène hors d'un combat,** et ce quelle que soit la combinaison d'Inspirations des diverses Vertus dépensées.
- **On peut sacrifier une Inspiration pour échapper à la mort.** Celle-ci disparaît à jamais de la réserve du personnage. Ce dernier est en vie, mais n'a plus une case de blessure, il est en Niveau de Santé Fatal et doit en suivre les conséquences et règles détaillées au chapitre « dégâts, soins & détresse, P... ». N'importe quelle Inspiration peut être sacrifiée pour échapper à la mort.
- **On peut dépenser trois Inspirations pour changer d'Echelle pour accomplir une seule et unique Action** qui sera donc alors à l'Echelle visée. Ceci ne peut fonctionner que contre des cibles à l'Echelle visée. On ne peut pas changer d'Echelle pour causer des effets

17 Février 2017

d'une Echelle supérieur contre des humains, par exemple. N'importe quelle Inspiration peut être dépensée pour changer d'Echelle, y compris de plusieurs Vertus.

### 3-1 Dépenser de l'Inspiration à contrario de sa Vertu

Quand un personnage dépense de l'Inspiration d'une Vertu à contrario des valeurs de cette Vertu, ce n'est pas sans conséquence : il en résulte qu'il trahit ses valeurs, plus ou moins gravement. Dépenser de l'Inspiration de Courage pour un test d'Esquive dans le but de fuir un combat en laissant ses amis en danger est de toute évidence une grande lâcheté. Dépenser de l'Inspiration d'Honneur pour mentir éhontément dans un discours à ses fidèles confiants est une trahison. C'est le garde-fou de l'usage des Inspirations. En user pour en tirer profit, sans respecter les valeurs de cette Vertu, a forcément des conséquences.

C'est le MJ qui décide quand la dépense d'Inspirations décidée par le PJ va à l'encontre de ses valeurs. La norme employée pour les valeurs de ces Vertus est toujours sa norme positive : même un être peu courageux qui use de son Inspiration de Courage pour fuir lâchement subira les conséquences de sa lâcheté.

**Quand un personnage-joueur dépense de l'Inspiration à contrario de sa Vertu, il choisit le prix à payer :**

- **Perdre 1d10 Niveaux de Détresse par Inspiration dépensée**, comme contrecoup moral de son acte.
- **Perdre immédiatement un point de la Vertu concernée**. Ceci ne peut arriver qu'une fois par aventure.

**Le choix ne doit jamais être imposé et appartient au joueur uniquement.** Bien sûr, cela peut avoir des effets pénibles, voir désastreux en cas de perte massive de Niveaux de Détresse, mais le choix est toujours à laisser au joueur.

### 3-2 Accomplir un exploit remarquable dans le sens de sa Vertu

Quand un personnage réussit un acte remarquable sur le plan social, humain, ou dramatique dans le récit du scénario et le contexte de l'aventure, en ayant dépensé des Inspirations, ce n'est pas sans conséquence et il peut en retirer des avantages. Pour que cela arrive, **il faut que l'acte soit considéré comme Légendaire, c'est-à-dire que le joueur qui réussit son acte gagne au moins un point de Légende** (voir le chapitre Expérience et Légende, P...). Si cette condition est réunie, le joueur a le choix des bénéfices suivants :

- **Regagner 1d10 Niveaux de Détresse par Inspiration dépensée**, comme effet positif de sa réussite. **Le personnage ne peut dépasser son score max de Niveaux de Détresse.**
- **Gagner un point de Vertu.** Seule la Vertu concernée par les Inspirations dépensées peut être augmentée. **Ceci ne peut arriver qu'une fois par aventure.**

Le meneur de jeu peut décider, même sans gain de Légende, que l'acte accompli est malgré tout assez héroïque pour bénéficier de ces effets. Dans ce domaine, il est alors seul juge. Mais si de la Légende est gagnée par l'acte accompli, un des deux bénéfice est automatiquement gagné par le joueur.

17 Février 2017

## *L'équipement*

---

*“ Il n'y a pas de mauvais temps, juste de mauvais équipements ” proverbe suédois.*

Loss est un univers périlleux : s'organiser parfaitement pour de dangereuses expéditions est la norme ; de fait, le matériel qu'on y emporte est un élément indispensable pour simplement rester en vie. Ce chapitre est donc consacré à l'équipement au sens large : y compris armes et armures, et toutes les fournitures et les services existants sur Loss. Bien entendu, nous ne pouvons faire le tour de l'intégralité des équipements possibles : ce qui suit vise à constituer une base solide et assez vaste sur laquelle le MJ et les joueurs pourront s'appuyer.

### 1- Les richesses

Nous abordons ci-dessous deux sujets : le système monétaire en vigueur dans le monde de Loss, et la dotation fournie aux PJ à la création des personnages.

#### 1-1 Les richesses de départ des personnages

Chaque personnage-joueur débute avec un équipement basique associé à son Archétype ainsi qu'un petit pécule qu'il pourra dépenser dans les équipements proposés plus loin, ou conserver entièrement ou en partie pour commencer ses aventures.

**L'Artisan** : une tenue commune, de saltimbanque ou d'artisan, un nécessaire d'artisan ou de saltimbanque, une bourse. Un poignard ou un bâton au choix et 45 andris d'argent.

**Le Capitaine** : une tenue bourgeoise, d'explorateur ou de voyage, au choix, un nécessaire d'explorateur, une bourse. Une arme à une main ou un pistolet-impulseur au choix et 90 andris d'argent.

**Le Chaman** : une tenue commune ou de voyage, un nécessaire d'herboriste, une besace ou gibecière. Un poignard ou un bâton au choix et 15 andris d'argent.

**Le Chanteur de Loss** : une tenue commune ou d'esclave, un couteau et 15 andris d'argent.

**Le Chasseur d'Artefacts** : une tenue d'explorateur ou de voyage, un nécessaire d'explorateur, une besace ou gibecière. Une arme à une main ou un pistolet-impulseur au choix et 60 andris d'argent.

**Le Combattant** : une tenue commune ou de voyage, un nécessaire de combattant, une bourse. Une arme à une main et un pistolet-impulseur ou une arme à deux mains ou un fusil-impulseur, au choix et 45 andris d'argent.

**Le Dresseur** : une tenue commune, un nécessaire de premiers soins, une besace ou gibecière au choix, une arme à une main et 45 andris d'argent.

**L'Enquêteur** : une tenue de commune, de voyage ou sacerdotale au choix, un nécessaire d'écriture, une bourse, une arme à une main et 45 andris d'argent.

**L'Érudit** : une tenue commune ou d'érudit, un nécessaire d'écriture, une bourse, un poignard et 60 andris d'argent.

17 Février 2017

**Le Génie** : une tenue commune ou d'érudit, un nécessaire d'artisan ou d'écriture, une besace ou gibecière, un poignard et 90 andris d'argent.

**Le Navigateur** : une tenue commune, d'explorateur ou de voyage au choix, un nécessaire d'explorateur, une bourse, une arme à une main et 60 andris d'argent.

**Le Négociant** : une tenue bourgeoise, un nécessaire d'écriture, une bourse, un poignard et 120 andris d'argent.

**L'Ombre** : une tenue commune, un nécessaire de crochetage ou de déguisement, une besace ou gibecière, un poignard et une arme à une main et 45 andris d'argent.

**Le Physicien** : une tenue d'érudit ou bourgeoise, un nécessaire d'herboriste, de chirurgie ou de premiers soins au choix, une bourse, un poignard et 120 andris d'argent.

**Le Voyageur** : une tenue d'explorateur ou de voyage, un nécessaire d'exploration, une besace ou gibecière, un poignard ou un bâton au choix et 30 andris d'argent.

## 1-2 Les différents types de monnaies

L'andri d'argent est la monnaie d'échange la plus couramment employée dans l'univers de Loss (voir le chapitre : les maîtres-marchands P ...). Il existe une autre monnaie d'échange employée pour les transactions importantes : la barre de commerce, en général en argent ou en or.

Le quadran est une pièce de bronze coupée en quatre pour régler les plus petits achats. On la surnomme souvent la ferraille. Les autres monnaies portent le nom d'andri puis du métal dont elles sont faites. Le platine est courant dans le monde de Loss et vaut environ le prix de l'or, mais n'est jamais frappé en monnaie.

Voici toutes les monnaies courantes dans le monde de Loss et leur équivalent en valeur :

- 4 quadrans valent 1 andri de bronze. 10 andris de bronze valent 1 andri d'argent. 10 andris d'argent valent 1 andri d'or.
- 20 andris d'argent valent 1 barre d'argent. 10 barres d'argent ou 20 andris d'or valent 1 barre d'or. 10 barres d'or valent 1 barre de Loss-métal.

Valeur d'échange	qn	ab	aa	ao	ba	bo	bl
Quadran	1						
Andri de bronze	4	1					
Andri d'argent	40	10	1				
Andri d'or	400	100	10	1			
Barre d'argent	800	200	20	2	1		
Barre d'or	8 000	2 000	200	20	10	1	
Barre de Loss-métal	80 000	20 000	2 000	200	100	20	1

*Exemples de niveau de vie : le salaire moyen d'un artisan sur Loss est de 8 à 10 andris d'argent pour 30 jours de travail, celui d'un ouvrier de 3 à 5. Une miché de pain coûte 1 quadran environ. Une famille peut se nourrir et se loger modestement pour environ 4 à 6 andris d'argent pour 30 jours. Les revenus moyens d'un marchand ou d'un*

17 Février 2017

*bon artisan sont de 10 à 40 andris d'argent. Une famille bourgeoise se nourrit et se loge pour environ 25 andris d'argent. Un revenu riche est considéré à partir de 10 andris d'or pour 30 jours, un banquet de luxe avec spectacles et distractions dans une auberge louée pour 20 personnes coûterait environ 4 à 5 andris d'or. Un cheval de monte coûte 5 andris d'or, sa selle 5 andris d'argent. Un sabre d'apparat de qualité coûte 3 andris d'or, il en coûterait 30 de qualité exceptionnelle.*

## 2- L'équipement

### 2-1 La disponibilité

Avoir de l'argent ne signifie pas pouvoir tout obtenir : certains objets ne sont pas aisés à acquérir tout simplement parce que l'objet dont il est question n'est pas fabriqué ou utilisé dans la région.

Ainsi, pour chaque équipement, un niveau de disponibilité est défini allant de 1 à 3, globalement lié à la production de l'objet. S'il s'agit d'un objet de la vie courante, régional ou d'une spécialité locale.

- 1 - *Courant* - l'objet courant est disponible sur tout Loss, sans distinction de région. Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test): 15
- 2 - *Inhabituel* - la disponibilité est régionale, l'objet sera courant dans la région dont il est originaire mais inhabituel en dehors. Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test): 20
- 3 - *rare* - la disponibilité est locale, l'objet devient une spécialité, il sera courant dans sa localité, deviendra inhabituel dans la région dont la localité dépend et rare au-delà. Difficulté test de Marchandage pour trouver l'objet (en cas de besoin de Test): 25

Les niveaux de disponibilité 4 (diff 30) et 5 (diff 40) concernent les objets exceptionnels et les artefacts dont la disponibilité n'est plus géographique mais dépend de l'objet en lui-même. Certains objets sont hors-disponibilité, comme les artefacts Anciens les plus précieux ou la plupart des objets de Légende. On ne peut les trouver sur un simple Test de Talent.

La disponibilité affecte aussi le délai pour trouver l'objet désiré. Il faudra deux fois plus de temps pour trouver un objet inhabituel, cinq fois pour un objet rare, et au moins dix fois au-delà.

### 2-2 La qualité

Tous les biens ne sont pas de même qualité, leur fabrication peut varier de l'ouvrage médiocre au chef-d'œuvre fait main. En dehors des objets exceptionnels et des artefacts technologiques, tous les objets sont par défaut de qualité commune. Un personnage peut cependant acheter un équipement de meilleure facture, plus fiable ou tout simplement plus esthétique, mais plus cher et plus ardu à obtenir (la disponibilité et le délai pour s'en procurer étant entre à la discrétion du MJ). Le degré de qualité a une incidence sur le prix de l'objet :

Degré de qualité	Multipliateur de prix
------------------	-----------------------

- |   |      |
|---|------|
| • Bonne qualité                             | x 3  |
| • Qualité exceptionnelle                    | x 10 |
| • Chef d'œuvre (inclue des matériaux rares) | x100 |

Le degré de qualité qui affecte les armes correspond :

17 Février 2017

## Degré de qualité & bonus

- **Bonne qualité** : +1 au talent associé
- **Qualité exceptionnelle** : +2 au talent associé
- **Chef d'œuvre** : +2 Talent associé plus effets du matériau (résistance, légèreté, etc...)

Le degré de qualité peut affecter le poids, la solidité ou offrir un bonus au talent associé ou simplement être des œuvres d'art. Certains objets sont hors-qualité, comme les artefacts Anciens les plus précieux ou la plupart des objets de Légende : ils sont simplement uniques.

## Degré de qualité & matériaux pour les armes :

- **Bonne qualité** : Acier & métaux de qualité, +1 dégâts
- **Qualité exceptionnelle** : Acier dragensmann, damasquin hemlaris, matériaux composites, béryl, +2 dégâts.
- **Chef d'œuvre** : titane, matériaux exotiques (sauf loss-cristal qui est Légendaire) +2 aux dégâts et effets du matériau (titane : -1 Pui nécessaire, ne casse jamais).

## 2-3 La revente du butin

On peut, de manière général, revendre n'importe quel objet en bon état. Mais la revente d'un bien occasionne la dépréciation de celui-ci et il perdra 25% de sa valeur initiale en revente. Le reste est affaire de marchandage. Si un objet est courant et peu recherché, il peut perdre 50% de sa valeur initiale (par exemple revendre une canne à pêche dans un village de pêcheurs ou une épée usagée à un forgeron d'armes).

## 3- Les armes

Voici la liste de toutes les armes en circulation dans le monde de Loss, toutes cultures confondues. Les armes les plus courantes sont cependant le sabre et le poignard pour les armes de contact, l'arbalète, le fusil et le pistolet pour les armes à distance. Si le bouclier est encore très employé en champ de bataille, les impulseurs et les arbalètes les rendent moins efficaces et la plupart du temps les lossyans privilégient la mobilité en combat.

### *Lexique :*

- **Dégâts** : le nombre à ajouter au d10 de dégâts. Ce nombre peut être modifié par les règles d'assaut, et certaines armes font des dégâts différents quand elles sont tenues à deux mains.
- **Vitesse** : le modificateur de vitesse de l'arme (voir chapitre Combat P ...).
- **Assaut** : les dégâts qu'infligent l'arme quand on frappe son adversaire en Assaut (voir chapitre Combat P ...).
- **Pu** : Puissance. La puissance minimale nécessaire pour manier l'arme.
- **Portée** : la portée efficace de l'arme. Au-delà, son bonus aux dégât est réduit de 2 avec 1 au minimum). Ainsi, un petit pistolet ne ferait que +3 à plus de 10 mètres.

17 Février 2017

- **Limite** : la portée maximale de l'arme pour espérer encore toucher. Une arme peut porter plus loin (tir en cloche, pluie de flèches) mais sans aucun espoir de viser une cible.
- **Disponibilité** : (voir plus haut).

### 3-1 Armes de contact

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Assaut</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>Dispo</i>
Arme improvisée	+1 à +3	4	-		Malus de 2 à l'usage.	-	-
Couteau	+1	2	-			6 ab	1
Stylet	+1	2	-		+1 viser une zone du corps.	1 aa	1
Matraque	+2	2	-		+2 pour neutraliser	2 ab	1
Poignard	+2	2	-			2 aa	1
Glaive	+3	2	+4		+1 à la parade.	4 aa	1
Bâton de combat	+3	2	+4		2 mains.	7 ab	1
Hachette	+3	3	-			1 aa	1
Sangtis jemmai	+3	2	-		+3 à la parade.	12 aa	3
Rapière	+4	2	+5		+2 viser une zone du corps.	7 aa	2
Javeline	+4	3	+6	3	À deux mains : dégâts +5	1 aa	1
Epée courte	+4	3	-			3 aa	1
Sabre	+5	4	+6	3		10 aa	1
Hache de combat	+5	4	-	3		6 aa	1
Masse de combat	+5	4	-	3		5 aa	1
Epieu de guerre	+5	5	+7	4	+1 à la parade.	6 aa	1
Epée longue	+5	4	+6	4		14 aa	2
Keshai	+5	3	+6	4	A deux mains : dégâts +1	29 aa	3
Sabre Hemlaris	+6	3	+7	3		3 ao	
Epée bâtarde	+6	5	+7	5	A deux mains : dégâts +1	2 ao	3
Arme d'hast	+6	6	+9	5	2 mains.	6 aa	2
Grande hache	+7	5	+8	5	2 mains.	14 aa	2
Cimeterre	+6	5	+7	5	A deux mains : dégâts +1	16 aa	2
Dragensverd	+8	5	+8	6	2 mains.	3 ao	3
Flamberge	+7	6	+10	6	2 mains.	22 aa	3
Masse à deux mains	+7	6	+9	6	2 mains.	13 aa	2

### *Arme d'hast*

Ce terme fourre-tout regroupe toutes les armes composées d'un manche de plus de 120 cm et d'un fer aux formes très variées. Tous les types d'armes d'hast font les mêmes dommages et nécessitent d'être utilisées à deux mains.

### *Bâton de combat*

Le bâton est une robuste pièce de bois long de 2,50 mètres, généralement chaussé d'acier à chaque bout.

### *Cimeterre*

Le cimeterre est une vaste lame lourde et courbe qui lui donne une grande puissance de frappe. Il se manie généralement à deux mains.

17 Février 2017

### ***Couteau***

Il s'agit d'un outil doté d'une lame courte à simple tranchant. Le couteau n'a de réelle efficacité en tant qu'arme que contre des adversaires sans défense ou dépourvus d'armure.

### ***Dragensverd***

Il s'agit probablement de l'arme la plus redoutable que l'on puisse trouver sur les champs de bataille. C'est une longue et lourde lame à deux mains dont l'extrémité est plate et tranchante, parfois évasée en demi-lune qui obéit à une règle simple : écraser l'adversaire et son armure. Cette arme est quasiment une exclusivité Dragensmann : il est exceptionnel de la voir entre les mains d'autres lossyans.

### ***Epée courte***

Une épée courte possède une lame de 60 à 90 cm de long qui peut être droite ou incurvée, avec un tranchant unique ou double. C'est une arme maniable et aisément dissimulable, ce qui en fait un article de choix pour les voleurs et autres éclaireurs.

### ***Epée de guerre***

Egalement connue sous le nom d'épée bâtarde, l'épée de guerre est conçue pour être utilisée à une main à cheval ou à deux mains à pied, et s'emploie surtout dans la cavalerie lourde.

### ***Epée longue***

La grande sœur de l'épée courte possède une lame de 90 cm à 110 cm de long avec un tranchant double. Elle est répandue mais cède de plus la place au sabre, plus léger.

### ***Epieu de guerre***

Cette arme est suffisamment légère pour être manipulée à une main, ce qui fait qu'elle est communément utilisée avec un bouclier. L'épieu se compose d'une hampe de bois renforcé de 150 à 180 cm se terminant par une pointe de métal.

### ***Flamberge***

Cette épée à deux mains de 180 cm a la particularité d'avoir une lame de forme ondulée qui est à l'origine de son nom. Elle n'est employée que par des colosses en tête de phalanges sur les champs de bataille, pour faucher les lignes adverses et leurs armes d'hast.

### ***Glaive***

Une épée courte, d'approximativement 60 à 90 centimètres de longueur totale. Le glaive possède une lame large pour que les blessures infligées soient les plus larges possibles. C'est une arme maniable, aisée à fabriquer et à dissimuler, appréciée comme arme secondaire.

### ***Grande hache***

La grande sœur de la hache de combat dont le fer peut être simple ou double en forme de cloche. Elle se manie à deux mains et possède une grande puissance de frappe.

17 Février 2017

### ***Hache de combat***

Il s'agit d'une hache qui se compose d'un manche de 60 à 120 cm terminé par un fer simple en forme de cloche. La hache de combat est une arme puissante, idéale pour infliger des coups mortels à cheval mais également assez équilibrée pour être redoutable au corps à corps.

### ***Hachette***

La hachette est plus un outil de forestier qu'une arme véritable. De taille modeste et facile d'emploi, cet outil tranchant se compose d'un manche de 30 à 60 cm de long terminé à une extrémité par un fer unique, carré ou en forme de cloche.

### ***Javeline***

La javeline est une lance légère destinée à être utilisée comme arme de jet. Elle mesure 150 cm de long et se termine généralement par une pointe en pierre ou en métal.

### ***Keshai***

Il s'agit d'un sabre hemlaris à lame courbe à un seul tranchant de plus de 60 centimètres. Il se manie généralement à deux mains. La poignée sans garde varie entre la largeur de deux ou trois mains. Le keshai est très apprécié des duellistes.

### ***Masse de combat***

La masse de combat, ou masse à picots, est une arme toute simple combinant la force d'impact d'un gourdin et la puissance de pénétration des pointes.

### ***Marteau de guerre***

Bien que cette arme porte le nom de marteau de guerre, sa tête est plus proche de celle d'un attendrisseur de boucher. Cette arme est utilisée pour briser les défauts de jointures des armures. A l'opposé de la partie servant à écraser se trouve une pique, qui perfore les armures. La tête de cette arme est montée au bout d'un manche de bois long de près de 90 cm, ce qui permet des mouvements d'une grande amplitude.

### ***Matraque***

Une matraque est un petit sac en cuir rempli de pierres, de sable, etc... Elle est bien pratique lorsque l'on souhaite seulement assommer son adversaire.

### ***Poignard***

Il s'agit d'une dague longue et conçue pour la guerre, très appréciée des combattants comme arme de réserve. La lame des poignards est généralement longue de 35 à 50 centimètres. Si l'on compte le pommeau, la poignée et la garde, les poignards dépassent aisément les soixante centimètres de long au total. C'est une arme courant dans les mains des citoyens.

### ***Sabre***

Long de 70 à 120 cm, le sabre est une arme d'estoc et de taille qui possède une lame courbe à un seul tranchant. Il est conçu pour être utilisé à une main, aussi efficacement à cheval qu'à pied. C'est l'arme de prédilection des spadassins et des marins et il en existe de nombreux sous-genres.

17 Février 2017

### *Sabre hemlaris (Sa-dao)*

Le sa-dao ressemble au keshai mais la lame est faite de beryl. L'arme est plus légère et maniable et peut aisément se manier à une main. Le beryl rend bien plus tranchant la lame mais également plus fragile qu'une lame d'acier. Ce sabre, en général privilège de la noblesse d'épée, est habituellement utilisé comme arme de duel ou d'apparat en Hemlaris.

### *Sangti jemmai*

Cette arme très particulière et peu répandue dérive d'un trident classique de la taille d'une dague. Les deux pointes extérieures, plus courtes que la lame centrale, servent de garde. L'arme est faite pour parer, désarmer et briser les lames adverses. Il est coutumier que les sangtis se manient par pair.

### *Stylet*

Il s'agit d'une dague à la fine lame effilée et très tranchante, particulièrement appréciée des assassins, des courtisans et des nobles dames. Il peut servir d'arme de jet et selon sa taille se dissimule très aisément.

#### 3-2 Armes à distance

<i>Arme</i>	<i>Dégâts</i>	<i>Portée</i>	<i>Limite</i>	<i>Vitesse</i>	<i>Pu</i>	<i>Notes</i>	<i>Prix</i>	<i>dispo</i>
Stylet	+1	Pu	12	1			1 aa	1
Etoile de jet	+1	Pu	15	1			2 aa	2
Poignard de jet	+2	Pu	30	1			5 ab	1
Fronde	+2	Pux5	80	2			1 ab	1
Bolas	+2	Pux3	30	3			1 ab	2
Hache de jet	+3	Pux3	30	2			1 aa	1
Javeline	+3	Pux3	50	2	3		5 ab	1
Projeteur	+3	Pux4	75	4	3		8 ab	2
Arc de chasse	+3	40	75	4	3	(1)	4 aa	1
Arc de guerre	+4	50	100	4	4	(1)	1 ao	2
Arc composite	+5	60	130	4	5	(1)	18 aa	2
Arc dragensmann	+6	60	120	4	5	(1)	2 ao	3
Arc à poulie Ar'anthia	+5	70	150	4	4	(1)	3 ao	3
Arc à poulie Athémaïs	+6	80	160	4	5	(1)	4 ao	3
Arbalète à main	+4	25	50	2	3	(2) rechargement : 5 Actions	15 aa	1
Arbalète de guerre	+6	40	80	3	5	(2) rechargement : 1 Instants	22 aa	2
Arbalète mécanique	+7	40	120	2	4	(2) rechargement : 1 tour	35 aa	3
Arbalète Hégémonienne	+7	60	150	3	3	(2) 2 tirs avant rechargement ( 1 tour)	58 aa	4
Arbalète à répétition	+5	25	50	2	4	(2) 8 tirs avant rechargement (spécial)	27 aa	3
Petit pistolet	+5	15	30	2		(3) rechargement 1 tour. Surchauffe après 2 tirs	24 aa	2
Pistolet de guerre	+6	25	50	2	3	(3) rechargement 1 tour. Surchauffe après 2 tirs	32 aa	2

17 Février 2017

Tromblon	+8	5	15	3	4	(3) rechargement : 1 tour. Surchauffe après 2 tir	27 aa	2
Mousqueton	+7	25	50	3		(3) rechargement : 1 tour Surchauffe après 3 tirs	34 aa	2
Fusil	+8	60	125	3	3	(3) (rechargement : 1 tour. Surchauffe après 3 tirs	35 aa	2
Zoadzu (canon à main)	+11	15	35	4	5	(3) rechargement : 1 tour. Surchauffe après 2 tir	23 aa	3
Pistolet dragon	+5	15	30	2	3	(3) 5 tirs avant rechargement (spécial)	52 aa	3

Notes :

Arc, arbalètes et impulseurs réduisent la valeur des armures, sauf le linotorci ou des armures spéciales.

(1) : Valeur de l'armure : -1 (sauf linotorci)

(2) : Valeur de l'armure: -3 (sauf linotorci)

(3) : Valeur de l'armure: -4 (sauf linotorci)

Toutes les armes à distance rajoutent +2 à leurs dégâts en cas d'Assaut.

La surchauffe demande un à deux Instant de refroidissement avant de pouvoir manipuler le canon de l'arme ou recharger.

### Prix des munitions :

- Flèche : 5 ab
- Carreau : 5 ab
- Balle : 1 ab
- Percuteurs à Loss : 1 aa
- Munition zoadzu métal : 5ab

### Bola

Les bolas sont constitué d'une lanière de cuir ou d'une corde de 30 à 90 cm de long reliée à chacune de ses extrémités à une pierre ou à un poids de métal ou de bois. Certaines bolas comportent trois voire quatre poids qui sont reliés ensemble par une lanière en étoile.

### Étoile de jet

Cette arme de jet d'origine hemlaris est généralement fabriquée dans des bouts de métaux inutilisables pour un autre emploi. Elle n'a d'autre but que d'être efficace. Sa forme en étoile comporte quatre pointes dont les tranchants ne sont que très relativement affûtés. L'utilisation principale de cette arme n'est pas de tuer mais de créer une distraction.

### Fronde

La fronde ne tire pas aussi loin que l'arbalète et n'est pas aussi puissante que l'arc, mais elle ne coûte rien. La plupart des frondes consistent en une lanière de cuir reliée à une poche contenant le projectile. Ce dernier est habituellement une pierre.

17 Février 2017

### ***Hache de jet***

Une hache de jet a les mêmes dimensions qu'une hachette mais elle est spécifiquement conçue pour le jet. Son fer peut être simple ou double et habituellement plus petit que celui d'une hachette.

### ***Poignard de jet***

Il s'agit d'une arme de 20 cm de long possédant une lame effilée. Elle est conçue de telle manière que son équilibre permet de l'utiliser comme projectile.

### ***Propulseur\****

Le propulseur est une arme tribale primitive mais efficace. C'est une baguette de 30 à 50 cm, pourvue à une extrémité d'un système d'accrochage pour des sagaies, souvent taillée en os ou en ivoire. La baguette permet de démultiplier la force de jet d'une sagaie.

3-3 Les arcs

### ***Arc à poulies Ar'hanthia***

L'arc à poulies Ar'hentia est un arc en bois et en corne, un peu plus grand qu'un arc court, qui utilise un effet de levier amplifié par des câbles et des poulies, pour tendre les branches. L'arc à poulies est une arme complexe, dont les câbles sont tressés en cheveux et fils d'acier : il est complexe de fabrication ce qui le réserve à des unités d'élite, qui l'emploient aussi à cheval.

### ***Arc à poulies Athémaïs***

L'arc à poulies Athémaïs est semblable à l'arc à poulies Ar'anthia, mais il est entièrement composé de corne et de composites de ciment de résine et presque de la taille d'un arc long. C'est une arme de conception récente, fruit de l'ingénierie d'Armanth. il est inadapté au tir à cheval.

### ***Arc composite***

L'arc composite est un arc fabriqué en matériaux disparates, choisis pour leur souplesse et leur résistance, en vue d'une arme maniable et de peu d'encombrement. De la corne, des nerfs effilochés et séchés, de la colle, des métaux et du bois sont les assemblages les plus communs. L'arc ainsi formé est doté d'une tension et d'une force remarquables. L'arc composite est prisé pour la chasse et la guerre à cheval.

### ***Arc dragensmann***

L'arc dragensmann est un puissant arc composite, vaste et large, créé pour la chasse au gros gibier. Il faut une forte poigne pour manœuvrer un arc aussi puissant. Il est fabriqué en nerfs et bois de sika, renforcé d'ivoire. Ses dimensions le rendent inutilisable à cheval.

### ***Arc de chasse***

Ces petits arcs simples, fait de bois et parfois de nerfs sont utilisés partout sur Loss, autant pour la chasse que pour le combat. Ils sont prisés pour leurs dimensions réduites et leur facilité d'usage à cheval.

17 Février 2017

## *Arc de guerre*

Il s'agit d'un arc long, très puissant, d'environ 2 mètres de long, employé à la fois pour la chasse et la guerre. L'arc de guerre emploie des bois sélectionnés avec grand soin et il est inadapté au tir à cheval.

3-4 Les arbalètes\*

## *Arbalète*

L'arbalète est une arme à propulsion mécanique. Son arc est de bois ou de composites et demande une bonne poigne pour le tendre. Mais une fois l'arc tendu, il n'y a plus besoin de force pour le tenir en place et le maniement de l'arme est très simple, pour une redoutable force de pénétration.

## *Arbalète à main*

L'arbalète à main est une petite arbalète à une main, à l'arc en corne ou en matières composites, dont la forme évoque un pistolet. Comme toutes les arbalètes, le rechargement demande une certaine force, mais c'est une arme maniable et discrète.

## *Arbalète à répétition*

L'arbalète à répétition est une petite arbalète à levier, qui demande quelques connaissances en mécanique pour son entretien. L'arme est en effet un peu fragile, mais dispose d'un réservoir supérieur pouvant accueillir 8 traits. Le tireur doit tenir l'arbalète du bras droit et activer le levier du gauche. Une fois un carreau tiré, un second carreau vient remplacer le premier et ainsi de suite. L'arme est imprécise mais très efficace.

## *Arbalète hégémonienne*

L'arbalète hégémonienne est une arbalète lourde à double corps superposé aux arcs faits de lames d'acier flexible. Le corps de l'arme est lui-même partiellement fait d'acier, et inclut un mécanisme de tension pourvu d'un moteur à loss. L'arbalète peut tirer deux carreaux très rapidement avec une grande précision et malgré un poids élevé se recharge rapidement et sans besoin de la force physique. C'est une arme redoutable, mais de haute technologie et fort rare.

## *Arbalète mécanique*

L'arbalète mécanique obéit au même principe que l'arbalète hégémonienne, mais avec un seul corps et un seul arc. C'est une arme redoutable et efficace, d'origine hégémonienne elle aussi, très appréciée parmi les arbalétriers, mais elle reste fort cher.

**Les flèches :** les flèches sont adaptées aux arcs ; une flèche d'arc court ne s'adapte pas à celle d'un arc long, composite ou à poulies. C'est pourquoi la fabrication de flèche reste un artisanat à part entière et qu'elles coûtent un certain prix. Leur tête est le plus souvent de métal, mais peuvent être d'os ou de béryl.

**Les carreaux :** les carreaux sont le plus souvent interchangeables d'une arbalète à une autre. Ils sont munis d'une petite tête triangulaire d'acier.

17 Février 2017

### 3-5 Les impulseurs\*

*Tous les impulseurs surchauffent après un certain nombre de tirs. Pour pouvoir recharger l'arme, il faut la refroidir, soit en la plongeant dans l'eau, soit en patientant au moins un ou deux Instants (en gros, une minute au moins).*

#### **Zoadzu (couleuvrine Hemlaris)**

Le canon à main ressemble à une couleuvrine. Sa forme générale est celle d'un lourd fusil à tube large, tirant des boulets de pierre ou de métal pesant 2 à 3 kg. Son poids en fait une pièce d'artillerie, rarement employable sans support ou pivot, mais sa puissance de feu est redoutable. Il emploie cependant les mêmes percuteurs que les autres armes à impulsion portables.

#### **Fusil**

Le fusil s'apparente au mousquet du XVII<sup>e</sup> siècle et mesure environ 120 cm, même si quelques modèles de précision auront un canon plus long. Il se recharge par la gueule et nécessite des percuteurs en loss-métal. C'est une arme assez onéreuse, mais très employée sur les champs de bataille.

#### **Mousqueton**

Le mousqueton est semblable au fusil, mais de dimensions réduites. Il est privilégié par la cavalerie légère, la marine et les spadassins. Certains modèles sont parfois modifiés pour être employés à une main.

#### **Petit pistolet**

Le pistolet à percuteur et chargement par la gueule le plus courant et maniable, une arme très appréciée. Il n'est pas rare que certains spadassins en portent 4 ou 5 prêts à tirer.

#### **Pistolet de guerre**

Le pistolet de guerre diffère de son petit frère par sa taille et son poids, ainsi que sa puissance de feu. Il faut un minimum de force pour parvenir à tirer avec.

#### **Pistolet dragon**

Le pistolet dragon est né dans l'Imareth. Il s'agit d'un système à 5 canons rotatifs sur pivot mécanique, permettant de tirer 5 fois avant de devoir recharger. Mais le dragon surchauffe terriblement et demande 5 mn pour le refroidir une fois les 5 tirs employés, sauf à le plonger dans l'eau.

#### **Tromblon**

Le tromblon est un fusil court et imprécis dont le canon en forme d'entonnoir est conçu pour tirer des projectiles multiples ou grenaille à courte portée. Cette forme permet également un chargement plus facile des munitions dans le canon. Ceci facilite beaucoup le réarmement du tromblon avec des projectiles de toutes sortes, y compris en étant en mouvement, comme par exemple à diligence.

**Les percuteurs à loss-métal** : ils sont vendus par pair, chaque percuteur contenant une toute petite quantité de loss-métal suffisante pour créer l'effet d'impulsion. Un percuteur doit être changé tous les 20 tirs.

17 Février 2017

**Les balles :** sauf exception les balles sont rondes et faites de plomb. Il est possible d'en trouver dans d'autres métaux, pour des munitions spéciales que fabriquent des tireurs d'élite.

#### 4- Les armures

Voici les principes généraux et la liste des armures existant dans le monde de Loss. Les armures les plus répandues sont en général les plus légères : soie, cuir et enfin le linotorci, privilégiée par les légionnaires de la plupart des armées. La maille est préférée par les Dragensmanns, mais les plus lourdes armures, en plus d'être chers, sont très peu répandues, imposant le plus souvent d'être faites sur mesure.

##### 4-1 Matériaux utilisés

Les matériaux standards qui sont utilisés pour la conception d'une armure sont les suivants :

- Soie épaisse, Cuir, Cuir clouté, Bronze, Mailles, Acier

##### *Valeur de protection selon la localisation et le matériau*

	<i>Tête</i>	<i>Torse</i>	<i>Épaules</i>	<i>Bras</i>	<i>Jambes</i>	<i>Pieds</i>
<i>Soie épaisse</i>	NA	1	NA	1	1	NA
<i>Cuir</i>	1	1	1	1	1	1
<i>Cuir clouté</i>	2	2	2	2	2	2
<i>Bronze</i>	3	3	3	3	3	3
<i>Mailles</i>	4	4	4	4	4	4
<i>Acier</i>	5	5	5	5	5	5

##### *Protection globale – armure complète*

La valeur de protection globale d'une armure complète représente la somme des deux plus hautes valeurs de Protection des pièces d'armures portées.

*Exemple : Une armure d'acier complète ne protégera que de 10 (la somme des deux meilleures protections de l'armure d'acier).*

L'armure de soie épaisse est la seule armure qui peut être utilisée comme sous-couche d'une autre armure. Elle augmente de 1 la protection globale et la valeur de protection des pièces localisées.

##### 4-2 Malus d'encombrement

Le malus d'encombrement s'applique à tous les Tests de la catégorie Adresse et d'Esquive.

- Les armures de soie épaisse et de cuir : **0**
- Les armures de cuir clouté : **-1**
- Les armures de bronze et de mailles : **-2**
- Les armures d'acier : **-5**

Pour les armures composées de pièces de différents matériaux, le malus d'encombrement est égal au malus applicable à l'armure de torse. Le malus est augmenté de **1** si d'autres pièces d'armure portées ont une valeur de Protection supérieure à celle du torse.

17 Février 2017

#### 4-3 Résistance et usure de l'armure

*Ce point de règle est optionnel, et son usage reste à la discrétion du meneur de jeu.*

Toutes les pièces d'armure possèdent une résistance en rapport avec son matériau. La résistance représente le maximum de dégâts qui peut être encaissé par l'armure avant qu'elle ne soit inutilisable.

- Soie épaisse : **15**
- Cuir : **20**
- Cuir clouté : **30**
- Bronze : **35**
- Mailles : **40**
- Acier : **50**

La résistance globale d'une armure complète équivaut à celle du torse à laquelle est ajouté 5 pour chaque pièce portée jusqu'à un maximum de 25 (5 pièces excepté le torse).

#### 4-4 Puissance minimale pour porter une armure

Beaucoup d'armures demandent de posséder une Puissance minimale pour la porter. Cette valeur est liée au matériau de l'armure, quelle que soit la localisation.

- Soie épaisse, cuir et cuir clouté : **NA**
- Bronze et mailles : Puissance minimale **4**
- Acier : Puissance minimale **5**

Certaines armures spécifiques ou exotiques demandent une Puissance minimale variable. Cette dernière est indiquée dans la table des armures.

#### 4-5 Taille et ajustement

Toute armure est ajustée à son porteur pour être pleinement efficace. Porter une armure récupérée sur un adversaire sans la faire ajuster par un artisan compétent réduit la moitié de la protection pour l'armure de bronze, d'acier et de maille. Le travail de l'artisan peut être facile ou compliqué, cela dépend du matériau. Les armures culturelles (sauf le linotorci léger et lourd) ne peuvent pas être employés du tout tant qu'elles ne sont pas ajustées.

#### **Table des armures par matériaux**

Nom	Protect	Résist	Localisation	Pu min	Prix	Raret é	Notes
<b>Soie épaisse</b>							
Brassards	1	15	Bras		5 ab	1	
Plastron	1	15	Torse		2 aa	1	
Jambes	1	15	Jambes		5 ab	1	
<b>Cuir</b>							
Brassards	1	20	Bras		7 ab	1	
Épaulières	1	20	Épaules		4 ab	1	
Plastron	1	20	Torse		3 aa	1	

17 Février 2017

Jambières	1	20	Jambes		1 aa	1	
Bottes	1	20	Pieds		4 ab	1	
Casque	1	20	Tête		5 ab	1	
<b>Complète</b>	<b>2</b>	<b>45</b>	<b>Corps</b>		<b>6 aa</b>	<b>1</b>	
<b>Cuir clouté</b>							-1 toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive
Brassards	2	30	Bras		1 aa	1	
Epaulières	2	30	Épaules		6 ab	1	
Plastron	2	30	Torse		5 aa	1	
Jambières	2	30	Jambes		2 aa	1	
Bottes	2	30	Pieds		6 ab	1	
Casque	2	30	Tête		8 ab	1	
<b>Complète</b>	<b>4</b>	<b>55</b>	<b>Corps</b>		<b>1 ao</b>	<b>1</b>	
<b>Bronze</b>							-2 toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive
Brassards	3	35	Bras	4	7 aa	1	
Epaulières	3	35	Épaules	4	4 as	1	
Plastron	3	35	Torse	4	3 ao	1	
Jambières	3	35	Jambes	4	1 ai	1	
Bottes	3	35	Pieds	4	4 aa	1	
Casque	3	35	Tête	4	5 aa	1	
<b>Complète</b>	<b>6</b>	<b>60</b>	<b>Corps</b>	<b>4</b>	<b>6 ao</b>	<b>1</b>	
<b>Mailles</b>							-2 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive
Brassards	4	40	Bras	4	1 ao	2	
Epaulières	4	40	Épaules	4	6 aa	2	
Plastron	4	40	Torse	4	5 ao	2	
Jambières	4	40	Jambes	4	2 ao	2	
Bottes	4	40	Pieds	4	6 aa	2	
Casque	4	40	Tête	4	8 aa	2	Camail
<b>Complète</b>	<b>8</b>	<b>65</b>	<b>Corps</b>	<b>4</b>	<b>10 ao</b>	<b>2</b>	
<b>Acier</b>							-5 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive
Brassards	5	50	Bras	6	4 ao	3	
Epaulières	5	50	Épaules	6	1 ao	3	
Plastron	5	50	Torse	6	15 ao	3	
Jambières	5	50	Jambes	6	6 ao	3	
Bottes	5	50	Pieds	6	1 ao	3	
Casque	5	50	Tête	6	3 ao	3	
<b>Complète</b>	<b>10</b>	<b>75</b>	<b>Corps</b>	<b>6</b>	<b>30 ao</b>	<b>3</b>	<b>Cette armure est considérée comme sur mesure.</b>

17 Février 2017

### Table des armures culturelles

Nom	Protect	Résist	Localisation	Pu min	Prix	Raret é	Notes
Manteau de cuir ou fourrure	2	25	Torse et bras		4 aa		
Manteau de mailles	6	50	Torse, bras et jambes	4	6 ao		-2 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive
<b>Cuirasse linotorci</b>							
léger	3	30	Torse		5 aa	1	
épais	4	35	Torse		1 ao	2	
renforcé	5	40	Torse	3	4 ao	2	
Armure Ordinatori	10	85	Corps	5	60 ao	3	-3 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive. Armure sur mesure
Armure de l'Hemlaris	8	65	Corps	5	40 ao	3	-2 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive.
Armure étocliennes	10	85	Corps	5	55 ao	3	-4 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive. Armure sur mesure
Armure dragensmann	7	65	Corps	6	35 ao	3	-1 à toutes les Actions d'Adresse et l'Esquive. Armure sur mesure
Armure jemmai	7	60	Corps	4	70 ao	3	Armure sur mesure

### Esthétique culturelles des armures

Les armures ont une apparence qui varie selon son origine culturelle même si techniquement elles apportent une protection équivalant aux matériaux utilisés que sont la soie épaisse, le cuir, le cuir clouté, le bronze, la maille et l'acier. Il est possible qu'une armure soit faite d'un autre matériau que ceux habituellement utilisés mais au niveau technique la valeur de protection se rapporte à celles listées dans la table des armures génériques.

#### 4-6 Les armures culturelles

#### *Cuirasse de linotorci*

Le linotorci est une matière composite légère, souple et capable d'encaisser efficacement flèches, traits et balles, que l'on modèle en cuirasse plus ou moins couvrantes. Le linotorci renforcé rajoute une fine couche d'acier faite pour dévier les lames, par-dessus le matériau.

#### *Armure Ordinatori*

L'armure ordinatori, portée le plus souvent par les officiers de l'Eglise, est une cuirasse de linotorci renforcée parée de protections et de pièces couvrantes de cuir et d'acier, y compris des bottes. Lourde et encombrante, elle l'est cependant bien moins qu'une armure d'acier pour une protection équivalente.

#### *Armure Hemlaris*

L'armure Hemlaris est une armure lamellaire couvrante constitué de pièces métalliques par-dessus un plastron de linotorci. Elle est principalement faite pour assurer la mobilité et protège principalement le torse et les bras.

#### *Armure étocliennne*

L'armure étocliennne est une version perfectionnée et plus mobile de l'armure d'acier, souvent ornementée.

17 Février 2017

### *Armure dragensmann*

L'armure dragensmann est une cotte de maille légère renforcée de plaques et de renforts d'os, lui assurant une grande mobilité et une bonne solidité pour un faible poids. Elle est destinée aux monteurs de dragens.

### *Armure jemmai*

L'armure jemmai, ajustée sur mesure, est faite d'un plastron de linotorci et de protections articulées pour les membres, réalisées en résines composites selon une recette secrète aux jemmai. Elle est très légère et ne gêne en rien les mouvements.

4-7 Autres matériaux

### *Le titane*

Ce métal possède des propriétés de résistance supérieures à l'acier avec comme avantage d'être moins encombrant et plus léger. Il a deux défauts : il est rare et il est très cher. Le titane offre une protection de 6 aux pièces d'armure. Il annule les modificateurs d'encombrement et possède une résistance de 60 à la pièce de l'armure. Par contre le prix est 10 fois supérieur à celui d'une pièce en acier. Une pièce en titane est faite sur mesure et demande l'expertise d'un artisan compétent pour en fabriquer une.

### *L'os*

(Dragensmanns, Ar'hanthia, San'eshe et certaines tribus primitives). La plupart des mammaliens ont la particularité d'avoir des plaques d'armures osseuses qui peuvent être utilisée comme armure (autant imiter la nature) et armes et bouclier. Une pièce d'armure en os a comme base une armure de cuir qui sert de support au plaque d'os. Elle offre une protection et une résistance équivalant à de la maille avec l'avantage d'amortir et réduire la pénétration des armes à distance comme une cuirasse en linotorci. L'os est complexe à travailler, augmentant son coût (x3).

### *Armure de plaques*

Cette armure, perfectionnée par les artisans étoeciens, est probablement ce qui se fait de mieux en matière de protection. Elle est composée de plaques d'acier conçues pour couvrir le corps entier, du bout des pieds au sommet du crâne. Cette armure est toujours conçue sur mesure, ajustée de très près permettant de diminuer le malus d'encombrement d'une armure d'acier de 2 (pour n'être plus que de 3). Une telle fabrication exige plusieurs mois de travail et impose généralement un important versement d'avance. Son prix est le triple de celui de l'acier.

## 5- Les boucliers

### *Targe – bouclier de bras*

La targe est un petit bouclier rond qui se tient à la main ou est directement sanglé sur l'avant-bras. Elle est recouverte d'épaisseurs de cuir.

- **Encombrement** : aucun malus aux tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +1
- **Poids** : 1 kg

17 Février 2017

- **Résistance** : 20

### Écu

Ce terme générique désigne tous les boucliers larges depuis les écus classiques jusqu'à ceux de forme ronde employés par les Dragensmanns. Tous les écus sont faits d'une armature de bois recouverte d'un second matériau (cuir, bois, métal) chargé d'arrêter les coups. L'écu est généralement sanglé au bras gauche et tenu de la main gauche par une poignée.

- **Encombrement** : - 1 aux tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +2
- **Poids** : 4 kg
- **Résistance** : 40

### Pavois – Grand bouclier

Ce terme recouvre tous les grands boucliers courants, généralement en métal, courbés pour dévier les coups et assez larges pour protéger les trois quarts du corps. Le pavois est sanglé au bras gauche et muni d'une poignée. Le scutum, le grand bouclier des ordinatorii est le pavois le plus connu.

- **Encombrement** : - 3 aux tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +3
- **Bonus** : +1 à la parade
- **Poids** : 6 kg
- **Résistance** : 50

### Pavois de marine

Ce bouclier est utilisé spécifiquement par la marine et sert à se protéger des bordées d'armes impulseurs lors d'un abordage. Son revêtement suit le principe du linotorci renforcé qui augmente la résistance face aux armes à impulsions. Au vu de sa taille, le pavois de marine requiert l'utilisation des deux mains ou de deux porteurs.

- **Encombrement** : -2 à tous les tests de talents d'Adresse et à l'Esquive.
- **Protection** : +3
- **Bonus** : +1 à la parade, réduction de 4 les dégâts des armes à impulsions
- **Poids** : 5 kg
- **Résistance** : 50

## 6- Les marchandises et les services

Les tenues

Tenue	Enc.	prix	Dispo
Tenue commune	2 kg	1 aa	1
Tenue d'esclave	2 kg	1 aa	1
Tenue d'artisan	2 kg	3 aa	1
Tenue d'érudit	2 kg	1 ao	1
Tenue d'explorateur	6 kg	1 ao	1

17 Février 2017

Tenue de bourgeois	3 Kg	3 ao	1
Tenue de noble	5 kg	25 ao	2
Tenue de paysan	1 kg	5 ab	1
Tenue de pèlerin	1 kg	5 ab	1
Tenue de saltimbanque	2 kg	2 aa	1
Tenue de voyage	4 kg	5 aa	1
Tenue sacerdotale	2 kg	1 ao	2

Voici une sélection de quelques tenues typiques du monde de Loss, selon les professions et les classes sociales.

### ***Tenue commune***

Cette tenue se compose d'une tunique simple et d'un pantalon large, d'un kilt selon la région, pour les hommes ou d'une jupe pour les femmes, un gilet et une cape à capuche ou un chapeau, ainsi qu'une paire de bottes.

### ***Tenue d'esclave***

C'est de loin la tenue la plus sommaire : une tunique courte et échancrée, une paire de sandales et un collier d'esclave.

### ***Tenue d'artisan***

La tenue d'artisan comprend une chemise, une jupe ou un pantalon retenu par une ceinture, des chaussures en cuir et éventuellement une cape en coton. Un tablier en cuir ou un ceinturon permettant de transporter des outils complètent le tout.

### ***Tenue d'artiste***

Cette tenue tape-à-l'œil prévue pour les saltimbanques permet une liberté de mouvement pour danser, faire des acrobaties ou encore détalier si les fruits pourris volent bas. Elle se compose d'une chemise large, souvent rehaussé d'un gilet, d'une culotte bouffante et de sandales en cuir souples.

### ***Tenue d'érudit***

Les érudits portent une chemise sous une tunique longue sans manche et un tabard, l'ensemble étant fermé par une ceinture de cuir, ainsi qu'un pantalon et une paire de sandales souples ou de bottes en cuir. A cette tenue est généralement associé un long manteau et parfois une pèlerine.

### ***Tenue d'explorateur***

Les habits d'explorateur comprennent une paire de bottes épaisses, une chemise agrémentée d'un gilet, d'un kilt ou de haut-de-chausse en laine, d'une large ceinture, d'un long manteau à capuche muni de poches. Elle comprend également des gants, une écharpe ou encore un chapeau.

### ***Tenue de bourgeois***

Les hommes portent une chemise de bonne facture surmonté d'un gilet travaillé, ainsi qu'une culotte tenue par une ceinture de cuir et des chaussures en cuir ou un kilt sur un pantalon et une

17 Février 2017

paire de bottes. Une cape, souvent jetée sur l'épaule complète la tenue, le tout dans des tissus riches et agrémenté d'accessoires de bonne qualité. Les femmes portent des surcots échancrés d'étoffes raffinés sur de longues chemises à manche larges ou des robes amples, cintrées à la taille par une fine ceinture de cuir ou en métal, ou des gilets longs portés de la même manière. Elles ajoutent à leur tenue une cape à capuche et sont chaussées de sandales en cuir souple.

### *Tenue de noble*

Les hommes portent une tunique courte ou longue à laquelle est ajouté un surcot cintré par une ceinture, ainsi que des braies, des chausses et des chaussures en cuir, ou un kilt par-dessus un pantalon et une paire de bottes. A tout cela, un mantel fixé à l'épaule vient compléter la tenue et le tout est orné d'accessoires, broderies et galons ; les tissus sont de la meilleure qualité. Les femmes portent une cotte longue sur une robe à manche longue, en général brodée. La cotte à larges manches ajourées, doublée en hiver avec un col bordé de fourrure, est ajustée au niveau du buste par une riche ceinture large. Elles portent aussi des chausses et des chaussures souples en cuir ou des sandales de soie. S'ajoute à la tenue une cape, généralement à capuche, doublé de fourrure à la saison froide.

### *Tenue de paysan*

Les paysans lossyans ont des vêtements assez semblables et le plus souvent de couleurs ternes comme le gris ou le brun. La tenue se compose d'une chemise ample et d'un large pantalon de toile pour les hommes ou d'une jupe pour les femmes, et de sandales ou de sabots en bois.

### *Tenue de pèlerin*

Les pèlerins s'habillent avec des habits en til non teinté. Ils portent une coule, un vêtement très ample, souvent plissé, à longues manches et capuchon, ceinturée par une cordelette et une paire de sandales en cuir.

### *Tenue de voyage*

Cette tenue chaude et solide se compose d'une chemise, éventuellement agrémentée d'une veste ou d'un gilet de cuir, d'une jupe, d'un kilt et de haut-de-chausse en til, d'une large ceinture, d'une cape ou d'un manteau à capuche et d'une paire de bottes en cuir.

### *Tenue sacerdotale*

Cette tenue religieuse comprend généralement une aube ou une soutane, une longue étole portée sur les épaules et une chasuble. Ces vêtements sont conçus pour se livrer à diverses activités ou cérémonies religieuses et non pour partir à l'aventure.

### Les nécessaires

Tenue	Enc.	prix	Dispo
Nécessaire d'artisan	2,5 kg	1 ao	1
Nécessaire d'écriture	2 Kg	3 aa	1
Nécessaire d'explorateur	5 kg	2 ao	2
Nécessaire d'herboriste	1,5 kg	5 aa	2
Nécessaire d'escalade	2,5 kg	2 aa	1

17 Février 2017

Nécessaire de chirurgie	2 kg	5 ao	2
Nécessaire de combattant	2,5 kg	1 aa	1
Nécessaire de crochetage	500 g	5 ao	2
Nécessaire de déguisement	1,5 kg	1 ao	1
Nécessaire de premiers soins	1 kg	1 ao	1
Nécessaire de saltimbanque	2,5 kg	1 aa	1

Les nécessaires sont des kit d'équipements prévus pour être employés avec certains Talents, pour les métiers et activités concernés. Dans certains cas, travailler sans outil impose des difficultés supplémentaires et est parfois impossible.

### ***Nécessaire d'artisan***

Inclue une sacoche de ceinture en cuir et les outils de base nécessaire à la pratique de l'artisanat du personnage ainsi qu'un bâton de craie.

### ***Nécessaire d'écriture***

Ce nécessaire se compose d'une plume d'écriture, d'une fiole d'encre et de dix feuilles de papiers.

### ***Nécessaire d'explorateur***

Une carte d'une région au choix (avec accord du maître de jeu), un compas solaire et un compas à pointe sèche composent cet ensemble qui confère un bonus de +2 aux Tests d'Orientation.

### ***Nécessaire d'herboriste***

Ce nécessaire contient des cisailles et un bâton à ramasser les herbes, ainsi que des petits pots métalliques, une bouilloire, une passoire et un filet pour y faire sécher les herbes cueillies. Il octroie un bonus de +2 aux Test d'Herboristerie.

### ***Nécessaire d'escalade***

Cet ensemble d'outils se compose de crampons, piolets et d'une corde en soie de 10 mètres et confère un bonus de +2 aux Tests d'Escalade.

### ***Nécessaire de chirurgie***

La trousse de chirurgie se compose d'un stéthoscope, d'un scalpel, de fils et aiguilles de suture, de pansements et de remèdes d'urgence. Le nécessaire couvre jusqu'à 10 utilisations et inclue l'essentiel pour tout Test de Médecine.

### ***Nécessaire de combattant***

Cette petite sacoche contient des pierres à aiguiser, un martelet, de la graisse d'arme et d'armure, un jeu de dé ainsi qu'une flasque d'alcool fort (le guerrier est réputé ivrogne).

17 Février 2017

### *Nécessaire de crocheting*

Cet assortiment d'outils contient des crochets et autres outils de serrurerie utiles à l'emploi du talent Crochetage.

### *Nécessaire de déguisement*

Cet assortiment d'accessoires se compose de cosmétiques, de teintures, des faux cils, faux ongles et autres postiches. Ils permettent d'accorder un bonus de +2 aux tests de Talent lié au déguisement. Les produits couvrent 10 utilisations.

### *Nécessaire de premiers soins*

Cette trousse contient des fils et aiguilles de suture, des pansements et des remèdes d'urgence. Ces produits ne servent que dix fois et apportent un bonus de +2 aux tests de Médecine.

### *Nécessaire de saltimbanque*

Cet ensemble d'accessoires se compose d'un tambourin, de balles de jonglage, de clochettes et d'un jeu de cartes. Il donne l'opportunité de gagner quelques quadrans dans des spectacles de rue. Bonne chance.

### *L'attirail de l'aventurier*

Produits	Proportion	Enc.	Prix	Dispo	Notes
Allume-feu / Amadou		-	5 ab	1	
Balance		500 g	1 ao	1	
Besace ou Gibecière		500 g	5 ab	1	Peut contenir 10 kg
Bougie de suif		-	1 ab	1	Brûle pendant une heure.
Bourse		-	1 aa	1	
Cadenas		250 g	5 aa	1	
Calebasse (50 cl)		1 kg	1 aa	1	
Chaîne (2,50 m)		500 g	1 aa	1	
Compas solaire Teranchen		-	3 ao	2	bonus 2 Orientation
Corde en chanvre (20 m)		8 kg	2 ab	1	
Corde en soie (10 m)		1 kg	1 aa	1	
Couverture chaude		3 kg	5 aa	1	
Étui à carte ou à parchemin		250 g	1 ao	1	
Fil & aiguille		-	1 aa	1	
Fiole vide (30 cl)		50 g	1 aa	1	
Flasque vide (50 cl)		250 g	3 ab	1	
Fusain		-	2 qn	1	
Gamelle, mug et couverts en bois		-	1 ab	1	
Gamelle, mug et couverts en métal		-	5 ab	1	
Grappin		2 kg	1 aa	1	
Remède coup de fouet	Dose	250 g	5 ab	1	
Huile à brûler	Flasque	500 g	1 aa	1	

17 Février 2017

Lampe tempête		1 kg	6 ab	1	
Lampe à capuchon		1,5 kg	6 ab	1	
Ligne de pêche & Hameçon		250 g	5 ab	1	
Longue-vue		250 g	20 ao	1	
Loupe		-	5 ao	1	
Lunettes de vue		50 g	10 ao	1	
Mellia		50 g	2 aa	1	
Menottes avec serrure		1 kg	5 ao	1	
Miroir		250 g	1 aa	1	
Outre en peau vide		100 g	3 ab	1	Contient jusqu'à 50cl
Paillasse		2,5 kg	1 aa	1	
Papiers		-	1 ab	1	Les 10 feuilles
Pelle		2,5 kg	2 ab	1	
Pierre à aiguiser		500 g	2 ab	1	
Pipe		-	5 ab	1	
Rasoir		-	3 ab	1	
Ration de survie		500 g	1 aa	1	
Sablier		500 g	25 ao	2	
Sac à dos en cuir		1 kg	2 aa	1	Peut contenir 50 kg
Sacoche de ceinture en cuir		250 g	1 aa	1	peut contenir 5 kg
Savon		500 g	2 qn	1	
Sifflet		-	8 aa	1	
Silex et amorce		-	5 aa	1	
Symbole sacré en bois		50 g	2 ab	1	
Tabac	Sachet	50 g	1 ab	1	
Tente		10 kg	2 aa	1	Permet d'abriter 2 personne.
Torche		500 g	1 ab	1	Éclaire sur 6m. brûle 1 heure

### *Allume-feu / Amadou*

Nécessaire pour allumer facilement un feu, vingt utilisations

### *Balance*

La balance peut peser jusqu'à 2 kg et confère un bonus de +2 aux Test de Talent pour évaluer la valeur d'objets ou de substances se vendant au poids. Une balance sert avant tout à peser les pièces de monnaie pour s'assurer de leur valeur.

### *Besace et Gibecière*

Ce sac de toile, de peau ou de cuir se porte en bandouillère. Il peut contenir jusqu'à 10 kg.

### *Bougie de suif*

Une bougie qui éclaire sur un rayon de 1,50 mètre et brûle pendant 1 heure.

17 Février 2017

### ***Cadenas***

La difficulté pour crocheter un cadenas dépend de sa qualité.

### ***Calebasse (50 cl)***

Calebasse isolé par de l'argile et des fibres qui permet de garder le contenu à température, froid ou chaud.

### ***Chaîne (2,50 m)***

Cette chaîne est faite d'anneaux métalliques d'environ 2,5cm de long et épais. Elle est assez résistante pour supporter de fortes charges.

### ***Compas solaire Teranchen***

La boussole solaire est un instrument de précision en laiton qui permet de déterminer la direction du vrai nord à l'aide des soleils et d'autres observations astronomiques. Il fournit un bonus de +2 en Orientation.

### ***Corde en chanvre (20 m)***

La corde en chanvre est courante et solide, mais pèse 8 kg pour 20 mètres

### ***Corde en soie (10 m)***

Plus solide que la corde de chanvre et plus légère, ne pesant que 1 kg.

### ***Couverture chaude***

Une épaisse couverture en til molletonnée qui permet de se mettre au chaud par grand froid.

### ***Étui à carte ou à parchemin***

Il s'agit d'un tube de cuir ou de fer muni d'un bouchon qui protège parchemins et papiers enroulés. Il peut contenir jusqu'à 5 feuilles de papier ou 2 parchemins.

### ***Fiole***

Il s'agit d'une fiole en céramique, verre ou métal fermée par un bouchon. Elle peut contenir 10 centilitres de liquide.

### ***Flasque***

Un récipient en céramique, verre ou métal avec un bouchon. Il peut contenir un demi-litre de liquide.

### ***Fusain***

Mine ou craie, voir simple branche, de fusain carbonisé, servant au dessin.

17 Février 2017

### ***Gamelle, mug et couverts en bois***

Ce kit comprend une assiette, un bol, une tasse, une fourchette, un couteau et une cuillère, en bois. Chaque article a une poignée ou un petit trou, et peuvent être attachés ensemble en utilisant le cordon en cuir inclus.

### ***Gamelle, mug et couverts en métal***

Comme plus haut mais en étain.

### ***Grappin***

Grappin pourvu d'un anneau pour y accrocher une corde. Il sert généralement à l'escalade mais peut aussi être utilisé à bord d'un navire pour détruire cordages et espars.

### ***Remède coup de fouet (1 dose)***

(Voir la description au chapitre dégâts, santé & détresse P ...)

### ***Huile à brûler***

L'huile de narva brûle au rythme d'un demi-litre en 6 heures.

### ***Lampe tempête***

La lanterne-tempête laisse jaillir la lumière de tous les côtés dans un rayon de 10 mètres. Ses côtés sont pourvus de volets ou de charnières, pour éviter que le vent ne souffle la flamme. Elle possède un réservoir d'huile d'un demi-litre.

### ***Lanterne à capuchon***

Cette lampe est dotée d'un volet que l'on peut ouvrir ou fermer à volonté, le reste de sa surface étant opaque et poli sur la face intérieure de manière à refléter la lumière. Elle permet d'éclairer un cône directionnel à 18 mètres de distance. Elle possède un réservoir d'huile d'un demi-litre.

### ***Longue-vue***

Le pouvoir grossissant de la lunette va de 2 fois à 10 fois. Son prix varie selon la puissance de grossissement.

### ***Loupe***

Une lentille de verre ou de béryl taillée avec soin qui grossit de près. La lentille peut être enchâssée dans une armature métallique comportant une poignée. La loupe confère un bonus de +2 aux Tests de Talent lorsqu'on évalue la valeur des objets de petites taille ou extrêmement détaillés.

### ***Lunettes de vue***

Egalement appelé besicles, les lunettes de vue se composent de deux lentilles correctives fixées sur une armature portée sur le nez. Elles permettent d'annuler le modificateur du désavantage : Vue déficiente.

17 Février 2017

### **Mellia**

Une sève bioluminescente de couleur jaune dorée qui éclaire de manière diffuse sur un rayon 4 mètres. Elle est vendue généralement dans une fiole de verre. Sa durée de vie est d'une année. Il est possible de doubler la distance d'éclairage pendant 10 minutes en secouant vivement la fiole.

### **Menottes avec serrure**

Les menottes permettent d'entraver une personne. Le prisonnier peut se libérer à l'aide du talent Evasion (Diff 25). Briser les menottes est possible en réussissant un test de Puissance (Diff 20). La plupart des menottes s'accompagne d'un cadenas, dans ce cas il faut ajouter le coût de ce dernier pour obtenir le prix total des menottes.

### **Ration de survie**

Il s'agit d'aliments séchés (viande et fruits séchés, fromage, etc.) qui permettent de nourrir une personne pendant un jour. Se conserve deux saisons.

### **Sablier**

Le sablier standard met 1 heure pour que le sable s'écoule entièrement. De plus petits sabliers qui marquent le temps plus précisément sont également disponibles.

### **Savon**

Après trois semaines dans les jungles San'eshe, lorsque le moment est finalement venu de rencontrer l'impératrice du Trône de Rubis, rien n'est plus utile qu'un bout de savon. Les rumeurs disent que le savon le plus efficace est fait à partir de bave de méduse des forêts. Mais qui croit aux rumeurs ?

### **Sifflet**

Le signal perçant du sifflet peut être clairement entendu jusqu'à 400 mètres de distance. Au-delà, un Test de Vigilance est nécessaire pour entendre le sifflet.

### **Tabac**

Le tabac lossyan est très varié et plutôt fort, incluant souvent différents chanvres aux effets légèrement psychotropes

### **Les objets spéciaux**

<b>Tenue</b>	<b>Prop.</b>	<b>Enc.</b>	<b>Prix</b>	<b>Disp</b>	<b>Notes</b>
Acide (fiole)	Fiole	10 g	5 ab	1	
Allumettes (boite de 20)		-	1 aa	2	
Baril incendiaire		5 kg	5 ao	2	
Bâton fumigène		250 g	1 aa	1	
Chausse-trappes (sac de 20)		1 kg	5 aa	1	
Cristal d'Ereb		-	5 ao	2	
Feux d'artifice		200 g	2 aa	2	

17 Février 2017

Grenade		1 kg	15 ao	3	totalemment interdit
Mellia des forestiers	Fiolle	60 g	5 aa	2	
Sang de feu	Flasqu e	500 g	1 ao	2	
Shiasa		-	4 aa	2	

### **Acide**

Il s'agit d'un acide corrosif contenu dans une fiole de verre et permet jusqu'à 5 utilisations.

### **Allumettes**

Il s'agit d'une création ar'anthia vendue en boite de 20. L'allumette s'enflamme très facilement par accident.

### **Baril incendiaire\***

Tonnelet incendiaire d'invention hégémonienne, c'est un mélange de poudre noire, naphte végétale et phosphore mélangé pourvu d'une mèche. Il explose dans un rayon de 6 mètres pour 4d10 de dégâts en provoquant un incendie. Il brûle même sur l'eau.

### **Bâton fumigène**

Il s'agit d'un bâtonnet en bois traité à l'aide d'une solution chimique qui, une fois enflammé, éclaire vivement un rayon de 6 mètres durant 5 minutes.

### **Chausse-trappes**

Les chausse-trappes sont de petites pièces métalliques dotées de quatre pointes équidistantes, de telle manière qu'il y en a toujours une dirigée vers le haut. Elles sont éparpillées sur le sol, dans l'espoir que l'adversaire marchera dessus, ou du moins qu'il sera forcé de ralentir pour les éviter. Une bourse de chausse-trappes en contient 20 exemplaires (couvre une surface de 2m<sup>2</sup>). Si une personne marche sur une chausse-trappe, elle subit 1d10/2 dégâts et réduit de moitié sa vitesse de déplacement. Une personne en train de courir ou de charger doit immédiatement s'arrêter si elle marche sur une chausse-trappe. Par contre, si elle ralentit suffisamment jusqu'à marcher avec précaution, elle peut négocier la zone piégée sans encombre.

### **Cristal d'Ereb\***

Cristal luminescent brillant faiblement. Quand il est vigoureusement secoué, il éclaire à 2 m de rayon pour 15 minutes. Il est fréquemment employé comme ornement décoratif.

### **Feux d'artifice\***

Fusée de divertissement d'origine Hemlaris, employant la poudre noire et des poudres métalliques pour la couleur. Peut être dangereux s'il explose à moins de 6 mètres.

17 Février 2017

### *Grenade\**

Arme d'origine Jemmaïs, qui explose une fois la mèche activée au bout de quelques secondes, dans un rayon de 3 mètres en provoquant 4D10 de dégâts. C'est une arme interdite par l'Eglise et mal vue partout.

### *Mellia des forestiers*

Le Mellia des Forestiers provient de l'Elmerase et les Forestiers en protègent jalousement la production. C'est une sève bioluminescente de couleur bleue qui éclaire de manière diffuse sur un rayon 4 mètres. Contenue dans une fiole de verre, sa durée de vie est d'une année. On peut doubler la distance d'éclairage pendant 10 minutes en secouant vivement la fiole.

### *Sang de feu (flasque)\**

Le sang de feu est un pétrole suintant en surface que les Dragensmanns emploient pour divers usages. Ils en ont fait une arme en le mélangeant à du phosphore et de l'alcool pour concevoir un feu grégeois, qui explose en enflammant tout sur 2 mètres de rayon, provoquant 3D10 de dégâts.

### *Shiasa\**

(voire la description au chapitre dégâts, santé & détresse P ...)

### Les symbiotes

Symbiote	Prix	Dispo	Notes
Ambrose	500 ao	3	
Greati	5 aa	1	
Jasmine	2 ao	2	
Linci	5 aa	1	symbiote d'esclave
Nycte	100 ao	3	nyctalope (comme Avantage)
Sylphère	50 ao	2	+5 aux Tests basés sur l'odorat
Symbiote	3 aa	1	Symbiote de base

Les symbiotes sont décrits en détail au chapitre Les Symbiotes, P...

### Nourritures & Boissons\*

Produit	Prop.	Enc.	Prix	Dispo
Viande séchée	Part	250 g	1 ab	1
Vin de table	Bouteille	1 kg	1 ab	1
Somnae	Bouteille	1kg	1aa	2
Vin des marches*	Bouteille	1 kg	1 ao	3
Alcool fort*	Flasque	50 g	3 ab	1
Bière	Chope	50 g	2 qn	1
Fromage	Part	250 g	1 ab	1
Fruit sec	Sachet	250 g	2 qn	1
Lait	Bouteille	1 k	1 qn	1
Miche de pain	Miche	250 g	1 qn	1

17 Février 2017

Poisson fumé	Part	250 g	1 qn	1
--------------	------	-------	------	---

### *Somnae*

Digestif Athémaïs très prisé (voir le Chapitre Vie quotidienne P ...). Il produit des effets hallucinogènes quand on en abuse

### *Vin des Marches*

Vin produit dans les Marches de Vignes, en Etéocle. Considéré comme le meilleur vin des Mers de la Séparation.

### Les divertissements\*

Produit	Prop.	Enc.	Prix	Dispo	Notes
Billes	Sac		1 ab	1	billes de terre cuite
Flûte		250 g	2 qn	1	pipot
Jeu de cartes		-	5 ab	1	
Jeu de dés		-	1 ab	1	en os
Katawa*		2 kg	4 aa	2	Jeu frangien / backgammon avec un boulier et des cartes
Luth		1 kg	1 aa	1	
Tambourin		250 g	5 ab	1	

### *Katawa*

Un jeu Frangien de pari qui ressemble au backgammon, et emploie un boulier et des cartes. Il comporte nombre de variantes de règles.

### Les services

Produit	Prop.		Prix	Dispo	Notes
Écurie	1 jour	-	5 ab	1	1 journée
Médecin	1 consultation	-	1 aa	1	Une consultation
Repas		-	5 ab	1	
Séjour à l'auberge	1 nuit	-	5 ab	1	repas non-compris.
Transport en caravane	1 jour	-	1 aa	1	repas non-compris.
Transport en navire	1 jour	-	1 aa	1	repas non-compris.
Transport en navire lévitant	1 jour	-	2 aa	1	repas non-compris.

### *Écurie*

Location d'un espace pour une monture courante (cheval ou griffon). La nourriture et les soins apportés à l'animal sont inclus

### *Médecin*

Le médecin typique a un niveau professionnel dans le talent Médecine (5-6).

17 Février 2017

## Repas

Un repas dit convenable en auberge se compose de pain, de pot-au-feu avec un peu de viande, de fromage et de bière, de thé ou de vin coupés à l'eau.

## Séjour à l'auberge

Un hébergement d'une nuit peut varier selon l'établissement et le prix proposé par l'aubergiste. Habituellement la prestation est convenable et consiste à pouvoir dormir dans un endroit chauffé et surélevé, avec une couverture et un oreiller et pas trop de punaises. Dans tous les cas, les repas ne sont pas compris.

## Les animaux

Produit	Prix	Dispo	Notes
Âne ou mulet	5 aa		Charge : 150 kg
Cheval dragensmann	20 ao	2	Charge : 250 kg
Cheval gennemon	10 ao	2	Charge : 150 kg
Cheval léger	5 ao	1	Charge : 130 kg
Chien	5 ab	1	
Chien de garde	5 aa	1	
Chien-loup Svatnaz	1 ao	2	
Dragens apprivoisé	100 ao	3	Charge : 180 kg
Fourrage	5 ab	1	Pour 1 jours (x3 pour les dragens)
Griffon gennemon	25 ao	2	Charge : 150 kg
Lori domestique	3 aa	2	
Poney	1 ao	1	Charge : 130 kg
Tosh domestique	1 aa	2	

*La charge ici indiquée est la limite max en usage courant. Le galop et les activités violentes forcent à alléger la monture, même si les chevaux lossyans sont plus grands et robustes que leurs équivalents terriens.*

## Âne ou mulet

L'âne et le mulet sont employés comme animaux de trait et de bât. Ils sont lents, plus grands que leurs homologues Terriens, mais puissants et résistants et ils peuvent traverser des terrains qui seraient interdits aux chevaux.

## Cheval

Il est utilisé comme animal de monte et de bât. Les chevaux sont naturellement craintifs mais peuvent être entraînés à la guerre. Leur taille au garrot varie de 1,60 à 2 mètres. Beaucoup de peuples ont leur propre élevage et considèrent souvent leur cheval comme le meilleur à n'importe quelle tâche. Les chevaux gennemons sont cependant considérés comme les meilleurs et les plus prisés.

## Cheval dragensmann\*

Puissant cheval aux allures de percheron, de 2 mètres au garrot, en moyenne, parfois plus. Connu pour être ardu à monter et caractériel, il prisé comme monture de guerre.

17 Février 2017

### ***Cheval gennemon***

Il s'agit d'un cheval petit et endurant que l'on considère comme un poney. Il fait 1,60 mètre au garrot. Ce cheval est très prisé partout sur Loss pour ses qualités d'endurance et son dressage.

### ***Cheval léger***

Ces chevaux en général d'1m70 au garrot peuvent être montés et servent aussi d'animal de bât ou d'attelage. Ils sont rapides, mais pas suffisamment puissant pour porter une armure.

### ***Chien***

Les chiens sont très communs dans toutes les familles lossyannes. Ils sont utilisés pour la surveillance, pour chasser les toshs et comme compagnons. Les Lossyans offrent souvent un chien à leur fille pour la protéger. Ils pèsent en général 40 à 60 kg.

### ***Chien de garde***

Le chien typique chargé de veiller sur les propriétés... ou empêcher les esclaves de s'enfuir. Il peut être gentil, mais c'est avant tout un gardien féroce.

### ***Chien-loup Svatnaz***

Un chien-loup domestique rare et très précieux, d'origine Svatnaz. Sa carrure imposante, plus de 80 kg, fait de ce chien un excellent auxiliaire de combat et de chasse. Les tribus svatnaz en font des compagnons fidèles, généralement appelés chiens de guerre.

### ***Dragen apprivoisé***

Les dragens sont répandus dans les forêts et les montagnes de Loss. Les seuls à avoir appris à les employer comme montures sont les Dragensmanns qui les élèvent avec passion, et les San'eshe qui font de même. La monte du dragen est compliquée : ce sont des créatures intelligentes et dangereuses et leur régime alimentaire est couteux.

### ***Fourrage***

Le fourrage inclut la ration pour tous les animaux domestiques courants, du cheval au griffon en passant par le chien.

### ***Griffon gennemon***

Le griffon domestique et nettement omnivore et sélectionnée pour sa relative petite taille, comme monture. Les griffons sont assez courants, mais il n'est pas si facile d'apprendre à s'en occuper.

### ***Lori domestique***

L'espèce la plus proche du chat en terme de niche écologique. Il est peu aisé de vraiment l'apprivoiser car il reste sauvage, craintif et toujours en mouvement. C'est un animal de compagnie prisés et un chasseur de toshs émérite.

17 Février 2017

## ***Poney***

Ils sont généralement utilisées pour le transport de marchandises le long des sentiers de montagne étroits. Les poneys font en général 1m40 à 1m60 au garrot.

## ***Tosh domestique***

Tosh d'élevage pour en faire un animal de compagnie. C'est courant, mais beaucoup de lossyans trouvent cette idée stupide.

## Les transports

produit	Enc.	Prix	Dispo	
Carriole	150 kg	5 aa	1	
Coffre en bois	10 Kg	1 aa	1	Cont. 100 kg
Selle d'équitation et harnais	10 kg	5 aa	1	
Tonneau (vide)	10 kg	5 ab	1	Cont. 100 kg
Traîneau dragensmann	100 kg	1 ao	2	

## ***Carriole***

Les carrioles sont de petits véhicules à deux roues tirées par des chevaux ou des mules, généralement utilisés par les marchands pour le transport de marchandises. Le prix de la carriole ne comprend pas celui de l'animal de trait. Elle peut transporter jusqu'à 1 tonne.

## ***Selle d'équitation et harnais***

Les selles sont vendues avec le filet, le mors et les rênes. Pour des montures inhabituelles comme le dragen, le harnachement est sur mesure (prix x3).

## ***Traîneau dragensman***

Ce traîneau est conçu pour être tiré sur la neige et la glace par un cheval entraîné. Le conducteur se tient debout à l'arrière. Un traîneau peut transporter jusqu'à 500 kg.

## *L'expérience & la Légende*

---

Nous allons ici traiter des deux sujets, car ceux-ci sont intimement liés dans le monde de Loss. La Légende est ce qui permet à un personnage d'évoluer en capacités et puissance, et accéder à de nouvelles capacités d'Archétype. L'Expérience est la mesure de l'acquis d'un personnage après avoir expérimenté des situations compliqués et nouvelles, et en avoir triomphé ou y avoir survécu.

La Légende s'applique aux personnages-joueurs, aux PNJ, mais aussi aux créatures et même aux objets. L'Expérience ne concerne que les personnages et reflète la capacité d'apprendre, évoluer et progresser.

### 1- L'expérience

L'expérience est une valeur chiffrée qui se gagne à chaque Episode (la durée d'une séance de jeu, voir le système de jeu, P...) et à la fin de chaque aventure. Un Episode est la durée de temps où joueurs et MJs sont réunis pour l'après-midi et/ou la soirée et jouent en suivant le fil de l'aventure en cours. Une aventure est ce qui a un début et une fin et se conclue par la résolution d'une intrigue, la défaite d'un adversaire, la victoire des personnages sur un ennemi ou un danger. Une aventure peut être conclue en un Episode ou plusieurs.

#### 1-1 Les Points d'Expérience

On abrège le terme : « Points d'Expérience » en XP. Cette valeur chiffrée est une réserve qui peut être dépensée d'une manière comparable aux Points de Création (PC) à la création du personnage, mais avec des coûts et des conditions qui diffèrent. Ces XP sont gagnés à la fin de chaque Episode et Aventure ou au commencement de la suivante ; chaque groupe de joueurs et MJ choisit un peu sa solution préférée.

Les XP peuvent être conservés en réserve, et seront notés sur la feuille de personnage, ou dépensés. Il y a sur la feuille de personnage une case pour garder trace de la somme totale d'XP gagné par les personnages, afin d'établir une comparaison relative de leur niveau d'expérience, et donc une estimation de leurs capacités et moyens.

#### 1-2 Gagner des XP

Ce qui suit est un guide à l'usage du meneur de jeu et non un cadre strict. En dernier recours, c'est au MJ de décider de combien d'XP il va donner aux joueurs des personnages participant aux Episodes et aux Aventures qu'il anime. Nous considérons que par défaut, un Episode permet de gagner entre 3 et 6 XP, et une Aventure devrait permettre de gagner encore entre 3 et 6 XP. C'est une échelle permettant un rythme assez convenable d'évolution des personnages, ni trop, ni trop peu. Mais cette échelle est tout entière à la discrétion du meneur de jeu. Voici les recommandations de gain d'XP en fonction des contenus des Episodes et des Aventures.

#### *XP par Episode :*

- **Un XP automatique :** le joueur est venu, il a participé, il gagne un XP.
- **Découverte & apprentissage :** au cours de la séance de jeu, des révélations ont eu lieu, les personnages des joueurs ont appris quelque chose de nouveau sur le monde de Loss et ses secrets, ses intrigues et complots : un XP.

17 Février 2017

- **Danger** : Il y a eu du grabuge, les personnages des joueurs ont eu leur part de danger et d'adversaires à affronter, leur vie a été menacé : un XP.
- **Héroïsme** : En plus du danger, le joueur a choisi des solutions héroïques et courageuses pour résoudre l'intrigue : un XP.
- **Interprétation** : Le joueur a joué son personnage au-delà de ce qui était nécessaire en termes de théâtralité ou d'implication, en particulier en s'attachant à mettre en scène les failles, faiblesses et défauts de son personnage : un XP.
- **Coup d'éclat** : le joueur a eu une action d'éclat ou une idée géniale pour résoudre une intrigue, trouver une solution originale ou surprendre positivement le meneur de jeu. Si les joueurs à table reconnaissent le coup d'éclat : un XP.

### *XP par aventure :*

- **Succès** : si l'aventure se conclue par une victoire remarquable, originale ou imaginative des personnages sur l'adversité ou l'intrigue : de 1 à 3 XP
- **Implication** : les joueurs ont été concernés par l'aventure, se sont impliqués et ont affronté le danger ou l'adversité en risquant des moyens ou leur peau : de 1 à 3 XP
- **Impact** : l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisation, localement ou de manière plus globale : de 1 à 3 XP

### 1-3 Dépenser les XP

Les XP gagnés par les joueurs devraient être dépensés à la fin d'un Episode ou avant le début du suivant, mais ce choix appartient aux joueurs et au MJ en commun. Il est fortement déconseillé d'autoriser les joueurs à dépenser des XP en cours d'Episode.

Les XP permettent de faire progresser Traits, Talents, capacités de légende, Sphères du Chant de Loss, pouvoir du chamanisme, etc. **Il n'est possible d'augmenter un Trait, un Talent, une capacité ou un pouvoir ou Sphère que d'un seul point à chaque Episode.**

- Augmenter une Vertu : impossible avec les XP.
- Augmenter un Trait : Niveau à atteindre X5.
- Augmenter un Trait au delà de 10 : Niveau à atteindre X10 (max 15).
- Augmenter un Talent : Niveau à atteindre X1
- Augmenter un Talent au delà de 10 : niveau à atteindre X3 (max 15)
- Acheter un nouveau Talent : 2 XP \*
- Acheter une Spécialité : 4 XP + 2 XP par Spécialité dans le Talent\*
- Acheter une nouvelle Capacité d'Archétype : (voire plus loin)
- Acheter/Augmenter un Avantage : 4 XP/niveau.\*
- Racheter/diminuer un Défaut : 4 XP/niveau.\*
- Acheter un nouvel Archétype : 40 XP.\*
- Augmenter la Légende d'un objet personnel d'un niveau : Niveau à atteindre X 5.
- Augmenter une Sphère du Chant de Loss : Niveau à atteindre X5.
- Augmenter une Sphère du Chant de Loss au-delà de 10 : Niveau à atteindre X10 (max 15).
- Augmenter un Aspect du Chant de Loss : niveau à atteindre X2
- Augmenter un Aspect du Chant de Loss au-delà de 10 : niveau à atteindre X5 (max 15)
- Augmenter un pouvoir du Chamanisme : niveau à atteindre X2

17 Février 2017

- Augmenter un pouvoir du Chamanisme au-delà de 10 : niveau à atteindre X5 (max 15)

*Les \* indiquent que cette dépense d'XP ne peut être faite qu'avec accord du meneur de jeu, elle implique en général un apprentissage, entraînement, ou des conditions et nécessités matérielles et circonstanciées pour le personnage.*

1-4 Dépenses spéciales d'XP :

### **Acheter un nouvel Archétype :**

Un joueur peut, en dépensant 40 XP, acheter un nouvel Archétype de héros pour son personnage. On ne peut avoir au maximum que deux archétypes pour un personnage. Une fois acheté le nouvel Archétype, le personnage ne gagne pas les Points de Talents et Spécialisations de l'archétype, mais seulement ses Capacité d'Archétype, commençant avec la première. Les Autres capacités d'Archétype devront être achetées avec des XP (voir plus loin) et en ayant le niveau de Légende suffisant.

### **Acheter une nouvelle capacité d'Archétype :**

Passé la première capacité d'Archétype, toutes les capacités d'Archétype coutent un certain nombre d'XP à acheter. L'achat n'est possible au personnage que s'il atteint le rang de Légende nécessaire pour débloquent cette capacité. Mais pour en user, il faut l'acheter en XP. On ne peut acheter qu'une Capacité d'Archétype par Episode :

- Rang 2 : 5 XP
- Rang 3 : 10 XP
- Rang 5 : 15 XP
- Rang 7 : 20 XP
- Rang 9 : 25 XP

### **Augmenter la Légende d'un objet d'un niveau :**

Nous décrivons plus loin ce que signifie la Légende pour les personnages, les créatures et les objets et ses effets en terme de jeu. Un personnage peut rendre un de ses objets personnels Légendaire au fur à mesure que le personnage s'élève lui-même en Légende. C'est-à-dire qu'un personnage de Légende 4 ne pourrait pas voir un de ses objets dépasser 4 de Légende. On appelle objet personnel une possession ou un objet utilitaire appartenant au personnage et auquel il est attaché affectivement. En bref, l'objet doit avoir un lien et une histoire avec le personnage Augmenter la Légende de l'objet se paye en XP. On ne peut acheter qu'une Capacité d'Archétype par Episode. **Augmenter la Légende d'un objet personnel d'un niveau : Niveau à atteindre X 5. Le premier niveau coûte donc 5.**

## 2- La légende

Pour les Lossyans, les fantômes, les démons, les esprits bons et mauvais, les présages, les malédictions et les légendes, les objets bénis ou maudits, cela existe. Le monde est fait de choses inexplicables et mystiques mêlant la matière et l'esprit. Chaque lossyan grandit dans les contes et légendes, une bonne partie chargée d'expliquer le réel et les phénomènes naturels. Tout le monde croit que le monde est mystérieux et magique et la plupart des lossyans n'en démordront pas, même face aux faits.

17 Février 2017

Ainsi, la Légende est importante : on attribue aux personnages et aux objets des contes et des mythes les plus célèbres des qualités et des vertus surnaturelles et les lossyans s'attendent à ce que cela soit vrai. Les Lossyans croient tous peu ou prou aux légendes, et les légendes finissent par prendre vie. Cela devient ce que sont les personnages Légendaires de Loss, mais aussi les objets les plus mythiques et les créatures les plus craintes.

Encart : la Légende n'a rien à voir avec le bien, le mal, la moralité. Le plus abjecte des tortionnaires peut devenir aussi Légendaire que le plus héroïque des paladins et gagner les mêmes capacités. Pareillement, être totalement dénué de Vertus peut devenir aussi Légendaire qu'être un parangon de Vertus ; même si on admettra qu'il est difficile d'accomplir des exploits et faits marquants avec des Vertus très basses.

## 2-1 La Légende dans le jeu de rôle :

Hommes, animaux et objets ont tous un niveau de **Légende**. Ce niveau reflète ce que les Lossyans racontent dans leurs contes à la veillée ou dans leurs poèmes et spectacles de rue. Plus un sujet a de *Légende*, plus on en parle, plus il est connu, plus les contes et les récits brodent sur ce sujet et plus la *Légende* devient réelle et affecte le sujet concerné.

### Le niveau de Légende s'échelonne de 0 à 10 :

- 0 : le degré de Légende du péquin moyen, de la grande majorité des objets et animaux courants, du sbire, bref, de plus ou moins tout le monde. C'est le niveau du mora, ce cochon lossyan domestiqué.
- 1-2 : le niveau des personnages débutants de Loss, d'un objet reconnu pour sa bonne qualité, d'un sujet dont on raconte plutôt des anecdotes que des exploits. C'est le niveau attribué aux griffons sauvages, pour leur chasse en meute si redoutable et vicieuse.
- 3-4 : le niveau d'un personnage qui a accompli un ou deux hauts-faits dont on a tiré de bonnes histoires, d'un objet d'art reconnu, ou d'une précieuse arme familiale. C'est le niveau qu'on attribue aux grandes femelles ghia-tonnerre pour leur formidable entêtement et leur souffle de foudre.
- 5-6 : le niveau d'un personnage qui est connu pour certains de ses actes les plus glorieux ou vils, et à qui on commence à attribuer quelques talents ou capacités hors du commun et quelques exploits qu'il n'a jamais fait. C'est le niveau des œuvres d'art convoitées mais aussi celui d'un objet qu'on prétends légendaire et à qui on prétend des capacités surnaturelles. C'est le niveau des tarbosarres, réputés sanguinaires et enragés
- 7-8 : le niveau d'un personnage qui est aisément connu des conteurs et des sages au point que sa description a des allures fantasques et ses exploits parts de magie. Son nom dira facilement quelque chose à quelqu'un. C'est le niveau des œuvres d'art pour lesquels certains lossyans paieraient cher pour s'en emparer et des objets uniques qui portent une magie et des pouvoirs mystérieux. C'est le niveau de légende des redoutés sperhvals, si terrifiante et meurtriers, qui hantent les mers.
- 9-10 : le niveau d'un personnage qui est un parangon de légendes, qu'elles soient magnifiques, ou effrayantes. Son nom a été entendu une fois au moins de tout le monde et on parle de ses pouvoirs prodigieux et de ses armes et objets merveilleux et magiques. C'est le niveau des chefs-d'œuvre uniques du monde de Loss, des Artefacts et des inventions uniques, celles pour qui des cités-état feraient tout, la guerre y compris, pour s'en rendre maître. Un objet de ce niveau est porteur de magie et de source de pouvoir, d'immortalité,

17 Février 2017

d'invincibilité, etc... C'est le niveau de Légende des grandes Draekyas, dont on dit qu'elles sont plus rusées et cruelles que les plus terribles des hommes.

## 2-2 La Légende pour les personnages :

La *Légende* est utilisée dans la progression du personnage pour lui permettre d'accéder aux capacités évolutive de son ou ses Archétypes. Plus son niveau de *Légende* augmente, plus il accède à de nouvelles capacités. Mais à chaque niveau non concerné par les Capacités d'Archétype, les personnages gagnent aussi avantages communs à tous au fur à mesure de leur progression :

- *Légende 1 : Capacité d'Archétype*
- *Légende 2 : Capacité d'Archétype*
- *Légende 3 : Capacité d'Archétype*
- **Légende 4 :** +1 point de Trait au choix. Le trait peut dépasser dix.
- *Légende 5 : Capacité d'Archétype*
- **Légende 6 :** +1 case de blessure à tous ses Niveaux de Santé.
- *Légende 7 : Capacité d'Archétype*
- **Légende 8 :** +1 point de Trait au choix. Le trait peut dépasser dix.
- *Légende 9 : Capacité d'Archétype*
- **Légende 10 :** +1 case de blessure à tous ses Niveaux de Santé. +1 point de Trait au choix. Le Trait peut dépasser dix.

## 2-3 La Légende pour les créatures :

La Légende affecte les Vertus, Traits et capacités des créatures. Cela permet de créer des animaux exceptionnels d'une espèce donnée, qui sortent du lot selon leur niveau de Légende. Les animaux ont tous un Niveau de Légende de base, qui correspond à sa puissance. Un cheval de selle aura 2, un chien de guerre 3, un draekya 7.

**Chaque niveau de Légende supplémentaire d'une créature lui fournit : 1 point de Vertu de plus, et 5 points de Talents ou Avantages de plus, qui sont alors dépensés pour augmenter les Talents de la créature ou lui en acheter des nouveaux ou encore acheter des avantages, exactement comme pour des personnages à la Création des Personnages.**

*Exemple : Un chien de guerre a en moyenne les Vertus qui suivent : Honneur 3, Courage 5, Sagesse 2. Mais le même chien avec une Légende de 7 gagne donc 4 points de Vertus en bonus (7-3 = différence de 4). On imagine alors un grand chien particulièrement fidèle et rusé : Honneur 5, Courage 6, Sagesse 3. Le chien aura, qui plus est, 20 points de PC bonus (7-3 = différence de 4) à dépenser entre des Talents, et des Avantages selon le même procédé que celui de la Création des Personnages.*

### **Légende, Peur et Terreur**

Le niveau de *Légende* des créatures est utilisé pour les *Tests de Peur* face à celles-ci en cas de confrontation directe. Face à une créature tentant ou pouvant effectuer une Action ou un effet de Peur ou Terreur, un personnage doit réussir un *Test de Peur* contre une difficulté (Difficulté de l'Action+ Niveau de Légende de la créature).

17 Février 2017

## 2-4 La Légende pour les Objets :

La Légende des objets implique certains effets, mais pas aux niveaux les plus bas. Il faut atteindre un certain degré de Légende pour que les objets reflétant cette Légende accordent des bénéfices à celui qui en use. Ces bonus ne sont pas liés au propriétaire de l'objet. Qui connaît la Légende de l'objet et y croit et tous lossyan y croira par défaut- peut profiter de ces effets :

- **1-2** : Aucuns effets directs, mais l'objet sera réputé plus solide et plus endurant que la moyenne et de bon prix.
- **3-4** : Bonus de +1 à l'Action concernée par l'usage de l'objet. L'Action peut se référer à un Talent, mais aussi à une spécialité de Talent ou à un usage précis dans un cadre déterminé, y compris conférer des bonus aux pouvoirs du Chant de Loss ou du Chamanisme. Le bonus peut aussi s'ajouter à des Tests de Talent ou de Trait en résistance.
- **5-6** : Bonus de +2 à l'Action concernée par l'usage de l'objet. Les autres possibilités sont applicables.
- **7-8** : Bonus de +3 à l'Action concernée par l'usage de l'objet. Les autres possibilités sont applicables. L'objet est assez facilement reconnu par sa Légende pour ce qu'il est.
- **9** : Bonus de +5 à l'Action concernée par l'usage de l'objet. Les autres possibilités sont applicables. L'objet est aisément reconnu par sa Légende pour ce qu'il est.
- **10** : **L'objet apporte au moins deux bonus** à aux Actions concernées par l'usage de l'objet. Les autres possibilités sont applicables. L'objet est aisément reconnu par sa Légende pour ce qu'il est.

## 2-5 Gagner de la Légende

La Légende se gagne sous forme de points. Il faut dix points de Légende pour gagner un Niveau de Légende. Les points de Légende ne se conservent pas : une fois qu'on en a cumulé dix, on change immédiatement de Niveau de Légende et cela peut arriver en plein Episode. Les points de Légende se gagnent à la fin de chaque Aventure et non de chaque Episode. En général, on gagnera en moyenne entre 2 et 4 points de Légende.

- **Danger** : l'aventure a été ponctuée de dangers et d'adversité, les personnages des joueurs ont risqué leur vie : 1 pt de Légende
- **Haut fait** : au cours de l'aventure, le personnage du joueur a agi en faisant des coups d'éclats particulièrement prononcés et qui ont été remarqués : 1 pt de Légende.
- **Interprétation** : au cours de l'aventure, le joueur a remarquablement incarné son personnage, en particulier en mettant en scène ses Vertus, et en se faisant remarquer de ses interlocuteurs et de la foule présente : 1 pt de Légende.
- **Protagonistes** : le joueur a rencontré des personnalités importantes ou marquantes, ou l'aventure a impliqué des personnalités importantes ou marquantes : 1 pt de Légende.
- **Implication** : le joueur a remarquablement travaillé et participé à l'aventure en résolvant les intrigues et problèmes de l'aventure : 1 pt de Légende.
- **Impact** : l'aventure a eu un certain degré d'impact sur le monde de Loss, une de ses régions ou organisation, localement ou de manière plus globale : 1 pt de Légende.

## 2-3-3 Les liens

---

Les Liens entre personnages sont une dernière donnée qui évolue dans le temps et à travers les relations des personnages-joueurs entre eux et avec leur entourage. Un Lien, c'est la force de la relation qui unit une personne avec une autre, qu'il soit ami, membre de la famille ou frère de confrérie. Ce Lien peut avoir un effet véritable sur ce que le détenteur du Lien peut accomplir au bénéfice de la cible du Lien établi. Les Liens peuvent être créés entre personnages-joueurs comme entre PJ et PNJ ; cependant, le système a été créé pour privilégier l'interprétation des liens que les personnages des joueurs nouent entre eux. La plupart du temps, les relations sociales et leurs effets sont mis en scène dans la mécanique de Loss sous la forme des Avantages & Défaits (P...). Mais rien n'interdit à un joueur de créer un Lien avec un PNJ, y compris avec lequel son personnage a déjà une interaction sous forme d'Avantage ou Défaut.

Les Liens évoluent en jeu pour incarner la force et la fluctuation de ces relations, mais on peut à la création du personnage acheter des Liens avec d'autres personnages-joueurs (et uniquement avec des PJs) : 1 PC pour 1 niveau de Lien, maximum 4. Cela veut dire qu'on ne peut pas avoir plus de quatre niveaux de Lien à la création du personnage. Cela peut être 3 et 1, 2 et 2, ou même quatre fois 1, mais le total ne peut dépasser 4.

Les liens ne sont pas soumis à une évolution dépendant des XP du personnage. Cette évolution est arbitraire et contextuelle : en gros, elle dépend avant tout de ce que le joueur, avec l'accord du MJ, considère juste comme évolution de ses relations avec le personnage avec qui il veut créer ou faire évoluer un Lien. Le nombre de Lien possibles et leur valeur totale dépend de la Légende du personnage (voir ci-dessous).

*Encart : Les liens ont été créés pour assurer une cohésion et des rapports affectifs entre les personnages des joueurs ; c'est un outil agréable, simple et efficace, mis entre les mains des joueurs, pour créer une dynamique à un groupe de PJs, sans en passer forcément par les outils habituels du JDR que sont les personnages engagés par un commanditaire commun pour effectuer une mission. C'est pour cela que nous encourageons le MJ à expliquer ce que sont les Liens et inciter les joueurs à en user et en profiter, et surtout, à les interpréter !*

### 1- La valeur des Liens

Les Liens reflètent l'intimité et la puissance de la relation. De par leur nature particulière, les Liens ne reflètent pas forcément une complicité entre deux amis ou une fratrie. L'amitié et l'amour ne nécessitent donc pas l'obligation de Lien mais il ne peut y avoir de Lien sans relation affective.

Les Liens ont une valeur de 1 à 6. Voici ci-dessous le résumé de ces valeurs et leur signification :

Niv. Lien	Qualité	Effet
1	Relation amicale ou familiale simple : bon copain, camarade de travail ou de confrérie, cousin.	Prêter 1 pt de Talent une fois par <b>Episode</b> .

2	Relation amicale ou familiale proche : ami, bon camarade de travail ou de confrérie, relation parentale ou cousin proche	Prêter 2 pt de Talent une fois par <b>Episode</b> .
3	Relation amicale ou familiale privilégiée : bon ami, vieux camarade proche, mentor, relation parentale proche.	Donner un Fursa une fois par <b>Episode</b> .
4	Relation amicale ou familiale intime : ami proche ou complice, vieux camarade intime, parents directs, frères et sœurs.	Donner deux Fursas une fois par <b>Episode</b> .
5	Relation amicale ou familiale passionnelle : ami très intime, relation amoureuse, parent direct chéri. <b>Le lien doit être partagé au moins à niveau 2.</b>	Offrir une Inspiration, une fois par <b>Episode</b> .
6	Relation amicale ou familiale fusionnelle : comme ci-dessus, mais la relation entre les deux êtres est unique. <b>Le lien doit être partagé à niveau égal.</b>	Offrir deux Inspiration, une fois par <b>Episode</b> .*

\* : Le sixième rang tient une place particulière et offre des possibilités uniques sur laquelle nous allons revenir ci-dessous.

## 1-2 Les effets des Liens

- **Prêter X pt de Talent une fois par Scène** : Le personnage peut prêter un ou deux points de Talent, selon le niveau du Lien, au bénéficiaire de celui-ci. Cela ne peut avoir lieu qu'une fois par Episode et pour une seule et unique Action, et le personnage doit travailler de concert et à proximité du bénéficiaire pour que le prêt de Talent soit possible. En contrepartie, le personnage perd à son Talent le même score que celui de son prêt pour sa prochaine Action avec ce Talent.
- **Donner X Fursa une fois par Scène** : Le personnage peut donner un ou deux Fursa (s'il en dispose), selon le niveau du Lien, au bénéficiaire de celui-ci. Cela ne peut avoir lieu qu'une fois par Episode et pour une seule et unique Action et le personnage doit être à proximité du bénéficiaire pour que le don de Fursa soit possible. En contrepartie, le personnage perd le ou les Fursas donnés.
- **Offrir X Inspiration, une fois par Scène** : Le personnage peut offrir une ou deux de ses Inspirations, selon le niveau du Lien, au bénéficiaire de celui-ci. Cela implique le sacrifice d'une Inspiration pour sauver la vie du bénéficiaire du Lien. Cela ne peut avoir lieu qu'une fois par Episode et pour une seule et unique Action et le personnage doit se trouver non loin du bénéficiaire pour que le don d'Inspirations soit possible. En contrepartie, le personnage perd la ou les Inspirations donnés.

17 Février 2017

- **Le rang de Lien 6 :** Le Lien de rang 6 est unique. On ne peut l'avoir qu'avec une seule personne et est, pour l'imager, comparable au lien fusionnel d'un coup amoureux ou amical de légende et il doit être partagé. Il permet d'imaginer un rapport surnaturel entre les deux bénéficiaires du lien, capable de les alerter mutuellement à distance, par des intuitions et des rêves, de dangers et d'ennuis graves.

## 2- L'évolution des Liens

Sauf à la création du personnage, où cela est possible avec des PC, à la condition que le Lien concerne un ou plusieurs personnages-joueurs, on ne peut acheter de Lien. Ils doivent se forger, par les relations, le temps, et l'interprétation des personnages par les joueurs.

Les Liens ont donc quelques contraintes et limites pour être créés et évoluer, que nous résumons ci-dessous.

### 2-1 Légende et Liens

La Légende limite le nombre de Liens qu'un personnage peut avoir avec autrui, et la valeur totale de ces Liens. On peut bien sûr considérer cette limite comme artificielle, mais les Liens ayant un effet réel et puissant sur le monde de Loss, il nous a paru logique de relier les Liens à la Légende des personnages.

- **Légende 1 à 3 :** 4 Liens maximum, valeur totale des Liens : 6
- **Légende 4 à 6 :** 6 Liens maximum, valeur totale des Liens : 9
- **Légende 7 à 8 :** 8 Liens maximum, valeur totale des Liens : 12
- **Légende 9 à 10 :** 10 Liens maximum, valeur totale des Liens : 15

La table est avant tout indicative. C'est au MJ de décider de la manière dont il l'appliquera avec ses joueurs et comment.

### 2-2 Comment créer un Lien

Un Lien se crée suite à la somme d'événements et d'interprétation créant une relation entre le PJ et le bénéficiaire du Lien. Il s'agit ici d'interpréter l'amitié qui se noue entre les deux protagonistes, leur complicité et leur fraternité naissante et l'affirmation par les actes et événements qu'ils partagent du Lien qui va se créer. Ces données sont donc par nature arbitraire : il est possible que des relations affectives fortes puissent naître vite. Mais un Lien ne peut se nouer qu'après un minimum de temps passé avant que le joueur puisse déclarer que son personnage a créé un lien avec un protagoniste : la décision finale doit revenir au MJ, en concertation avec le joueur.

**Un Lien ne peut apparaître entre deux PJs ou entre un PJ et un PNJ qu'après un minimum d'un Episode. Un seul Lien peut être créé par Episode.**

*Encart : peut-on créer un Lien avec un animal ? Les Liens sont avant tout destinés à forger des relations entre personnages-joueurs et entre les personnages-joueurs et les PNJs les plus proches d'eux. Mais rien n'empêche d'imaginer un Lien entre un personnage et un animal, cette situation est à l'acceptation et à la discrétion du meneur de jeu.*

17 Février 2017

## 2-3 Comment évoluent les Liens

Les Liens évoluent à la même vitesse qu'ils se créent, c'est-à-dire lentement. L'évolution obéit à la même règle que la création, c'est-à-dire qu'elle doit être interprétée et être visible dans les péripéties et événements des personnages. Plus un Lien est de haut niveau, plus il faut de temps pour qu'il passe au niveau suivant :

- **Passer un Lien à 2** : un épisode.
- **Passer un Lien à 3** : deux épisodes
- **Passer un Lien à 4** : quatre épisodes
- **Passer un Lien à 5** : six épisodes
- **Passer un Lien à 6** : spécial. Ce niveau de lien ne peut apparaître que comme un événement unique. Le temps nécessaire à l'apparition de ce niveau de Lien est totalement soumis à l'interprétation des personnages, mais devrait être un moment particulièrement fort et intime.

## 2-4 Perdre des Liens

Aussi bien l'interprétation des personnages peut créer et faire grandir des Liens entre les PJs, ou entre les PJs et les PNjs, aussi bien la même interprétation peut faire chuter ces Liens. Et encore plus vite si ces Liens ne sont pas interprétés pour ce qu'ils sont par les personnages, c'est-à-dire des relations privilégiées d'amitié, de complicité, d'amour. Il n'y a ici pas de règles pour la manière dont on peut perdre des Liens ; cela dépend totalement du contexte et des événements qui pourraient justifier la perte de Liens. En cas de trahison grave, de conflit insoluble, etc, un Lien peut chuter brutalement, d'un niveau par Episode, voire plus.

Cependant, nous conseillons au MJ d'être implacable dans le cas où les joueurs ne font aucun effort d'interprétation concernant les liens créés entre leurs personnages ou, pire, abusent des effets techniques de ces liens. Un Lien galvaudé ou pas du tout interprété par un PJ peut très bien chuter de plusieurs niveaux en un seul épisode et plusieurs Liens peuvent être affectés.