

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Les Chants de Loss

1. CHOISIR SA MOTIVATION

Il vous faut choisir une Motivation pour votre personnage parmi les 15 ou lancez 2d10 pour en choisir une au hasard.

2. CHOISIR SON PEUPLE

Chosissez un peuple d'origine pour votre personnage. Chaque peuple apporte des modificateurs au Vertus et parfois un ou plusieurs Avantages et/ou Défauts.

3. LES VERTUS

Chacune des trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse) débute à 3. Puis vous appliquez à votre personnage les modificateurs du peuple que vous avez choisi. Enfin vous répartissez 6 points à votre convenance entre ses trois Vertus.

- ✦ On ne peut pas investir de point de Vertu pour la Foi.
- ✦ Une Vertu ne peut dépasser 10 à la création de personnage.

4. LES TRAITS

Dépensez 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. Une fois ceci fait, vous disposez de 20 points de Traits supplémentaires que vous répartissez comme vous le souhaitez entre tous ses Traits, en respectant trois règles:

- ✦ Aucun Trait, une fois cette étape achevée, ne peut être inférieur à 3: un trait à 2 ou moins est un handicap.
- ✦ Aucun Trait ne peut dépasser le score de Vertu liée de plus de 5.
- ✦ À cette étape, le personnage ne peut avoir qu'un seul Trait à 10.

5. CHOISIR SON ARCHÉTYPE

L'Archétype accorde des points dans les Talents de prédilection, 2 Spécialisations et des Avantages et Défauts suggérés ou obligatoires. Notez l'effet de l'Augmentation de départ de votre Archétype.

6. CHOISIR L'ENFANCE

L'Enfance de votre personnage définit le milieu dans lequel il a grandi et ainsi acquis ses premiers talents. Chaque peuple de Loss, y compris les Terriens Perdus, a accès à deux types d'Enfances: vous choisissez l'un des deux pour votre personnage. Puis, vous reportez sur la feuille de personnages les Talents et avantages obtenus.

- ✦ Les Terriens perdus n'ont pas de Spécialisation d'Étiquette, mais gagnent 2 points de Talents libres à la place.

7. LA FORMATION

Il est temps pour vous, joueur, de choisir une des formations qui représente le parcours d'adolescence de votre personnage et ce qu'il a appris avec son métier.

8. DÉTERMINER LES TALENTS

Vous commencez par choisir les Affinités de Vertus: vous décidez quels groupes de Talents réunis sous leur Vertu liée reçoit +2 et quel autre reçoit +1.

Vous disposez de 20 points de Talents que vous pouvez répartir à votre convenance entre les différents Talents. Il y a cependant quelques règles à suivre:

- ✦ Aucun Talent à la création du personnage ne peut dépasser 7.
- ✦ Vous ne pouvez choisir aucun Talent de la Vertu de la Foi, s'il n'y a pas au moins 1 point dans cette Vertu (et donc l'avantage Vertu de l'Air).
- ✦ Aucun point de Talent dans le Chant de Loss ou le Chamanisme s'il n'y 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.

9. CHOISIR LES AVANTAGES ET DÉFAUTS

Vous choisissez dans la liste des Avantages et les Défauts pour votre personnage. Les Avantages coûtent des points de créations, les Défauts en rapportent.

- ✦ Le meneur de jeu a droit de regard sur le choix des Avantages et Défauts.
- ✦ Le personnage ne peut avoir plus de 25 points d'Avantages et 25 points de Défauts.
- ✦ Les PC gagnés restants ne peuvent être supérieurs à 10.

10. DÉPENSER LES POINTS DE CRÉATION

Vous disposez de 20 points de créations (PC) que vous pouvez dépenser comme suit:

- 5PC/1pt de Trait, 2pt par Trait au maximum, score max 10
- 2PC/1pt de Talent, le maximum est de 7 à la création
- 2PC/Spécialisation, une seule Spécialisation par Talent
- 1PC/1 niveau d'Avantage, toujours limité à 25 pts maximum
- 1PC/1 niveau de Lien avec un autre personnage.

11. FINALISATION DU PERSONNAGE

Consultez les tables du Livre 2: Les Lois de Loss page 56 et 57 pour noter les derniers éléments de votre personnage.

