

Nota bene :

Version beta simplifiée

Les étapes de la création du personnage :

Un personnage dans Loss est créé avec un certain nombre de Points de Création. Voici la table générale de ces Points de Création par niveaux d'aventures. Ceux-ci se basent sur l'ambiance et le contexte choisi, les exemples sont tirés de films, et séries, afin de vous permettre plus aisément de saisir le contexte des "niveaux d'aventures". En général, ce niveau d'aventure est le premier choix fait par le meneur de jeu pour sa campagne de jeu. Bien entendu, il vaut mieux que tous les personnages des joueurs soient créés avec le même niveau d'aventure, et le même nombre de PC.

« **Je suis tout le monde** » (personnages de soap opéra et feuilletons familiaux): **120 PC**.

Les PC du péquin moyen qui vit une vie normale et sans heurts. Le flic de base, le représentant des assurances ou le petit voyou sont à cette échelle.

Héros de feuilleton (X files, Dr House, Babylon 5, Maigret, Hawaii 5.0, Les 4400, V pour Vendetta, Hunger Games): **135 PC**.

Le héros de base, celui de la plupart des films et séries télévisées. L'inspecteur de police, le médecin de terrain, le bon professionnel, ou le militaire expérimenté.

Héros de séries et films d'action (Person of Interest, Heroes, GITS Stand Alone, Stargate, US Marshal, Last Samurai, Scarface, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours, Le Pacte des Loups): **160 PC**.

Les PC du héros d'action, celui des films et séries où explosions et mitraillages sont monnaie courante. L'expert en arts martiaux, le vétéran des champs de bataille, le professionnel confirmé, le baroudeur, le survivant.

Héros de blockbuster, ou de légende (Mission Impossible II et III, Die Hard 3 et 4, Last Action Hero, Indépendance Day, Cyrano de Bergerac, Geronimo, Casino Royal): **200 PC**.

Les PC du grand héros, de celui qui donne à écrire des légendes. Ce sont les héros des films où on sauve le monde, face à des adversaires tout-puissants. Bref, les légendes des romans et de l'histoire.

Super-héros (X-mens, Conan le Barbare, Hercule, Matrix, Avengers) : **250 PC**

Les PC du personnage super-héroïque, du demi-dieu, de la légende vivante. Ce sont les héros les plus puissants et impressionnants que l'on puisse trouver dans le monde de Loss, à l'instar de certains des personnages des romans.

Par convention, les personnages de Loss sont plutôt "héros de feuilleton" que "héros de films et séries d'action". Avec 135 PC, le personnage a de bons atouts, et c'est sur cette base que la création des personnages qui suit a été développée. Avec 150 PC et plus, le personnage aurait la carrure et les atouts d'un héros majeur capable d'influer notablement sur le monde de Loss. Mais le choix du nombre de PC dépend de l'ambiance de la campagne, et des choix du meneur de jeu à ce sujet. Même un personnage à 250 PC reste envisageable, bien que l'adversité qu'il affrontera devra être puissante pour proposer un challenge véritable.

Chacune des étapes qui suivent permet donc de créer un personnage complet. La plupart du temps, chaque choix coûtera un certain nombre de PC. La plupart des étapes sont obligatoires, mais celles qui ne le sont pas sont alors spécifiées.

Etape 1 , les peuples :

Le Peuple. Choisir l'origine du personnage, parmi les différents peuples de Loss, y compris les Terriens. Ce choix détermine quelques talents typiques du peuple choisi, mais avant tout, fournit les modificateurs des Trois Vertus. *Chaque peuple coûte entre 5 et 10 PC.*

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

Les Dragsmanns (5 PC) :

Guerriers-cavaliers blonds, massifs et grands, monteurs de chevaux et des dragons 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'Eglise du Concile, ils sont en permanence en guerre contre l'Hégémonie d'Anqimenès.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Courage

Talents : Armes de mêlée 2, Archerie 2, Soins des animaux 1

Les Hégémoniens & Anqimenès (5 PC) :

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'Eglise du Concile et considèrent comme

légitime et juste que le reste du monde devrait vivre sous leur joug.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

Talents : Bureaucratie 2, Etiquette 3

Les Svatnaz (5 PC) :

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

Talents : Survie 2, Travail du Bois 2, Archerie 1

Les Gennemons (10 PC):

D'origine asiatique et sibérienne, métissés avec les slaves et nordiques hégémoniens, ce sont les habitants des marches côtières entre l'Hégémonie et l'Emmlaris, 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. Leur culture laisse une place importante au matriarcat.

Vertus : +1 Honneur

Talents : Equitation 3, Soins des animaux 2

Les Emmlaris & la Cité de Rubis (5 PC) :

Le deuxième empire de Loss avec l'Hégémonie. Les Emmlaris 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 sexiste, très xénophobe et qui a une méfiance toute particulière pour l'Hégémonie. Ses guerriers sont connus pour ne jamais se rendre.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

Talents : Histoire 3, Etiquette 2

Les Forestiers de l'Emmlar (5 PC) :

Vivant au dessus des Plaines de l'Emmlar 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, et 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

Talents : Archerie 2, Survie 3

Les Étéocliens (5 PC) :

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. Eux aussi ont souvent des blonds parmi eux, et c'est avec les Dragensmanns le peuple qui compte le plus de naissance de roux. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Eglise, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes, croyances, et dieux grecs, et une grande considération pour l'érudition.

Vertus : -1 Courage, +1 Honneur

Talents : Folklore 2, Athlétisme 3

Les Ar'hanthia des Cités-Unies & d'Allenys (5 PC) :

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-tonnerre. Superstitieux, très attachés aux dogmes de l'Eglise, ils font grand cas de l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

Talents : Navigation 2, Equitation 2, Attelages 1

Les Teranchens (5 PC) :

D'origine méditerranéenne et moyen-orientale, les Teranchens sont 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, et sont en effet assez proches d'eux, partageant entre autres leur esprit progressiste et leur considération des femmes.

Vertus : -1 Courage, +1 Sagesse

Talents : Navigation 3, Baratin 2

Les Jemmaïs (10 PC) :

Métissage complexe, bien que de base méditerranéenne, 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 pourtant, farouchement athées, résolument scientifiques, ce sont des survivants peu nombreux, un peuple honni par l'Eglise et

L'Hégémonie, craint par tous les autres, et véritablement connus par aucuns. En fait, les jemmai sont 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 Jemmai-he Jil, leur territoire au cœur du Rift, sans un guide jemmai.

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

Talents : Ingénierie 2, Furtivité 2, Survie 1

Les Athémaïs & Armanth (5 PC) :

D'origine hellène, méditerranéenne, et moyen-orientale, les athémaïs sont un autre gros melting-pot de peuples venus de toutes les Mers de la Séparation, même si les moyens-orientaux dominent dans leur apparence. On compte cependant pratiquement toutes les ethnies de Loss à Armanth. 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 l'Hérétique, aussi surnommée la Décadente, est la seconde plus grande et puissante cité de Loss, et ses dirigeants et habitants n'ont guère de considérations pour l'Eglise du Concile, même si celle-ci reste présente et respectée par son aristocratie.

Vertus : -1 Honneur, +1 Sagesse

Talents : Marchandage 2, Baratin 2, Etiquette 1

Les Erebs (5 PC) :

Issus de peuples moyen-orientaux montagnards et très secrets, les Erebs vivent du bois et de l'agriculture. De culture en partie matriarcale, très mystiques, la sagesse et l'observation du monde naturel tient chez eux une très grande place, et ils ne reconnaissent pas la foi de l'Eglise du Concile. C'est leur isolement, leurs montagnes et leurs forêts qui les ont épargnés des Croisades des ordinatorii, et ils entretiennent de bons échanges commerciaux avec Armanth.

Vertus : -1 Courage, +1 Sagesse

Talents : Travail du bois 2, Survie 2, Soins des animaux 1

Les San'eshe (5 PC) :

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 font aucune distinction entre les genres. Ils hantent le plus souvent en nomades leurs profondes et mystérieuses forêts. Le culte du Concile ne s'y est jamais implanté, et les san'eshe ne sont guère tendre ou patient avec des étrangers venant sur leurs territoires. Mais ils sont

souvent victimes de raids teranchen, voir athémaïs, pour capturer des esclaves.

Vertus : -1 Honneur, +1 Courage

Talents : Survie 3, Botanique 2

Les nomades des Franges (5 PC) :

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 mouton et de sika, en un nombre incalculables 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

Talents : Soins des animaux 2, Equitation 2, Survie 1

Les Terriens (10 PC) :

Les terriens perdus de Loss, arrivés là sans savoir comment, et promis à un destin peu enviable dans la grande majorité des cas. Il leur est très difficile de rester en vie seuls, et très rares sont ceux qui y parviennent.

Vertus : +1 Courage, +1 Sagesse

Avantages : Vertu de l'Air

Défaut : Terrien

Etape 2, les trois Vertus :

Les Vertus : Coût 15 PC.

Le joueur répartit 15 points entre les Trois Vertus, *Honneur*, *Courage*, et *Sagesse*, en tenant compte des modificateurs de l'étape 1. Une Vertu ne peut pas être inférieure à 3 à la création du personnage, même avec les modificateurs des peuples.

Si vous voulez avoir une Vertu à zéro, vous pourrez prendre à l'étape 7 le Défaut : "Sans Vertu", mais seulement si la Vertu que vous souhaitez remettre à zéro ne dépasse pas un score de 3.

A quoi servent les Vertus?

Les Vertus ont autant d'effet sur l'interprétation du personnage, que sur ses capacités, qualités et défauts, comme nous le résumons ici :

L'Honneur est la Terre : à trois, vous être pragmatique et vous vous fichez un peu de l'honneur et de ce que l'on peut penser de vous et de vos actes. A sept, vous êtes tatillon avec vos principes, et faites grand cas des codes de l'honneur et de la valeur de votre parole.

L'Honneur est la Voix (le Social), il englobe tous les Traits et les talents Sociaux, d'Art, et d'Artisanat.

Le Courage est le Feu : à trois, vous êtes plutôt lâche, timoré ou peureux de nature, ce n'est pas votre truc, la bravoure. A sept, vous n'hésitez pas souvent devant le danger, sauf si de manière évidente, cela risque de mal finir pour vous.

Le Courage est le Corps (le Physique), il englobe tous les Traits et les talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.

La Sagesse est l'Eau : à trois vous êtes emporté, irréfléchi, et sans doutes pas très cultivé bien que le manque de sagesse n'empêche pas forcément l'érudition. A sept, vous êtes calme, mesuré, pondéré et sans doutes érudit ; vous anticipez toujours les conséquences de vos actes.... et de ceux des autres.

La Sagesse est l'Esprit (le Mental), elle englobe tous les Traits et les talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.

Il y a une quatrième vertu à part, qui est **la Foi**. La Foi est l'Air, et cette vertu n'est pas considérée comme telle par les Lossyans en règle générale, qui ne la comptabilisent pas, et pour la plupart ignorent son existence en tant que Vertu. La Foi est le Divin (la spiritualité), et elle englobe les talents et savoirs interdits, et le Chant de Loss.

La Foi et les talents de savoir interdits et de Chant de Loss est présentée en détail dans un chapitre dédié : La Vertu de l'Air.

Les Vertus ont des effets directs sur les tests de Talents, grâce aux Inspirations. Les Inspirations sont décrites en détail dans le chapitre consacré aux Vertus.

Etape 3, les six Traits :

Les Traits : Coût 35 PC

Chaque Trait est égal au score de la Vertu qui lui est associée. Ainsi donc, si vous avez 5 d'Honneur, vos Traits Pouvoir et Empathie sont eux aussi de 5. Comme les Vertus, les Traits ne peuvent être inférieurs à trois à la création du personnage.

Cependant, le joueur répartit ensuite 5 points dans ses Traits pour les augmenter. Il ne peut en répartir à ce stade plus de 2 dans le même Trait.

Vos traits ne sont pas figés. Les Points de Création vous permettront à l'étape 7 d'acquérir quelques points de Traits, et certains Défauts que vous choisirez peuvent faire baisser un trait en dessous de 3.

A quoi servent les Traits ?

Honneur (traits sociaux)

Pouvoir : le Pouvoir est votre faculté d'attraction, votre charisme, votre capacité à imposer vos vues et volontés à autrui socialement. Le pouvoir est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement.

Empathie : l'Empathie est la capacité à ressentir les émotions des autres, à les discerner et les comprendre, et à transmettre les vôtres. L'empathie est un Trait très important pour certains talents sociaux, et relationnels, y compris avec les animaux.

Courage (traits physiques)

Puissance : la Puissance est votre force, votre endurance, votre carrure. Plus ce trait est élevé, plus vous êtes grand, large, puissant physiquement. La Puissance entre en jeu dans la plupart des actions liées à la force et l'endurance, et dans le combat au corps-à-corps.

Agilité : l'Agilité rassemble votre souplesse corporelle, votre vivacité, et votre dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité manuelle et pour certains arts et artisanats.

Sagesse (traits mentaux)

Esprit : Votre érudition générale, votre raisonnement et votre faculté à apprendre, et tirer partie de vos connaissances, mais aussi votre force d'âme, votre volonté, votre faculté à user de vos ressources mentales pour résister à la pression, aux traumatismes, à la souffrance. C'est un Trait indispensable entre autres pour tous les talents de sciences et de connaissance.

Instinct : C'est la somme de vos cinq sens, votre sixième sens (l'instinct), votre faculté à percevoir votre environnement. C'est un Trait très important pour les talents de visée, et ceux de recherche et de perception, comme la musique, l'orientation, la furtivité, etc.

TABLE DE REFERENCE DES NIVEAUX DES TRAITS:

Niveau	Trait
	Le niveau le plus faible de trait, celui d'une personne handicapée.
2-3	Trait faible : celui d'un enfant, ou d'une personne grabataire ou convalescente.
4-5	Trait moyen : le niveau de trait de la plupart des gens.
6	Trait remarquable : le trait moyen de la plupart des personnages-joueurs.
7-8	Trait doué : le trait d'un individu entraîné ou particulièrement remarquable.
9	Trait rare : le trait d'une personne faisant montre de dons et capacités particulièrement impressionnants.
10	Trait exceptionnel : Le niveau de trait maximal, en théorie, des personnages à la création.
11 +	Dépasse les possibilités théoriques d'un être humain

Etape 4, Renommée et Archétypes :

Choisir son archétype

Coût : 25 PC.

Les archétypes sont les modèles de héros des personnages. Chaque archétype est unique, et englobe

des talents, aptitudes et bénéfices propres à rendre le héros très doué dans son domaine de prédilection. Les archétypes concernent donc le type de héros que votre personnage sera dans le monde de Loss, et en quoi il sera sûrement plus doué que tout le monde qui n'est pas du même archétype, bien sûr. A la différence de son métier éventuel, ou de la profession que le joueur aura choisie pour son personnage, l'archétype est ce qui fait chez le personnage le héros. Il est obligatoire d'en choisir un.

Quand il y a un astérisque près du nom d'un archétype, c'est que celui-ci ne peut être pris qu'en acquérant obligatoirement certains avantages, défauts, ou dramas (voir étape 7).

La Renommée :

Les archétypes évoluent avec la *Renommée* du personnage. A la création tout personnage du joueur commence à 1 de *Renommée*. L'avantage *Grande Renommée* lui permet de commencer avec un score de 2. La *Renommée* augmente au cours des aventures du personnage, et mesure en quelque sorte ses exploits, la légende qu'il tisse autour de lui, et qui est relayée et contée dans les auberges et sur les places publiques, ou autour des feux de camp. Les lossyans accordent une grande valeur aux trois Vertus, et aux légendes, et leur foi, leur superstition, leur esprit, tendent à lui donner vie. La *Renommée* est en quelque sorte l'expression de la légende qui se forge au fil des exploits des héros. Dans les règles de Loss, elle sert ainsi de mesure à la progression du personnage au sein de son Archétype :

plus un personnage a de Renommée, plus il lui est possible d'acheter de capacités de son Archétype.

Créer un Archétype :

Un archétype est constitué tout d'abord d'une série de talents, d'une option de Talent Académique, ou deux Spécialisations au choix, puis des Augmentations de l'archétype, c'est à dire dans quel domaine, contexte, ou activité le personnage excelle. Si vous souhaitez inventer votre archétype de héros, vous devez d'abord en parler avec le meneur de jeu, et vérifier s'il n'existe pas déjà. Puis employer 19 points de talent en général répartis en : 5+5+3+3+3, dans les talents les plus proches de l'archétype de héros. S'y rajoute un Talent Académique ou deux Spécialisations. Et enfin choisir précisément dans quel cadre s'appliquent vos Augmentations Gratuites (en général deux, pour des activités en lien direct avec votre archétype).

L'ARTISTE OU ARTISAN :

Musiciens, peintres, danseurs et autres jongleurs, mais aussi artisans, les artistes sont des experts de l'art. Ce sont des archétypes que l'on retrouve dans toutes les professions touchants aux arts et artisanats (un potier peut être artiste, un fleuriste ou jardinier aussi, voir même un esclavagiste) mais aussi chez les faussaires ou dans les métiers des bateleurs, et chez les esclaves formés à distraire et plaire à leurs maîtres par leurs prouesses artistiques.

Talents : Un Talent d'Art ou d'Artisanat à 5, un autre à 3. Etiquette à 5. Deux talents, entre Social, et Connaissances à 3. Une Académique ou deux spécialisations dans des talents d'Art ou d'Artisanat.

Avantages, Défauts, et Dramas suggérés : Touche-à-tout (10), Multiculturel (5), drama : célébrité, drama : contacts, dramas : rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dès que le personnage emploie un talent d'art ou d'artisanat qu'il connaît pour réaliser ou estimer, une œuvre (voir le chapitre sur l'équipement et la création d'œuvres et objets), une Augmentation Gratuite pour tout test de talent social visant à influencer le spectateur à travers son œuvre, ou faire passer message ou émotion.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (coût : 5 XP) Une Augmentation dans tout les tests Sociaux vis-à vis de relations avec des gens faisant partie du public ou des admirateurs de l'artiste ou de l'artisan.

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP) L'artiste peut décider de réaliser un œuvre de grande qualité (voir le chapitre sur l'équipement et la création d'œuvres et

objets), sans avoir besoin de faire de test, en étant assuré d'une réussite dans sa création. Mais mis à part la valeur de l'œuvre ou la prouesse virtuose, celle-ci ne disposera d'aucunes qualités supplémentaires.

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP) En dépensant trois Inspirations d'Honneur, le personnage peut décider d'incruster dans l'œuvre qu'il est en train de créer ou la prouesse dont il fait démonstration une inspiration qui affectera le public pour une Scène entière, décidant de donner à son public une Augmentation Gratuite pour un seul Test d'un type d'action que le personnage souhaite privilégier (ce peut être le combat, la diplomatie, l'empathie, des talents intellectuels, ou de perception, voire un type d'artisanat ou d'art). Il n'y a pas de limite réelle au nombre de personnes affectés mais ceux-ci doivent pouvoir voir clairement la prouesse ou l'œuvre réalisée qui les inspirera. Les personnages-joueurs sont affectés eux aussi.

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP) 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 et la création d'œuvres et objets). Cette seconde Augmentation se cumule donc à celle de départ.

LE CAPITAINÉ :

Le capitaine est un officier, un militaire formé à suivre des ordres, et en donner. Stratège, commandant, combattant, il tend à privilégier la raison sur la force brute, et la stratégie sur l'action individuelle. Le capitaine peut tout aussi bien être capitaine de navire de guerre, que chef d'une bande de mercenaires, ou encore ordonnateur ou officier de la milice d'une cité.

Talents : Un talent de Combat au choix à 5, Armes Lourdes à 5, Esquive à 3, Commandement à 3, un talent en Adresse ou Pilotage à 3. Une Académique ou deux spécialisations dans les talents choisis précédemment.

Avantages, Défauts, et Dramas suggérés : Cœur d'Acier (5), Aigle de Bataille (5), drama : ennemi, drama : contacts, drama : responsabilités, drama : richesse.

Augmentations de départ : Une Augmentation gratuite dès que le personnage fait un Test ayant trait à des domaines tactiques et stratégiques (élaborer un plan d'attaque, étudier un champ de bataille, estimer une unité militaire ou un soldat), de commandement ou sociaux dans un milieu militaire, ou encore quand il doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise (alerte, attaque, panique, incendie, etc...)

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (coût : 5 XP) Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le personnage se bat en formation militaire, avec au moins deux autres hommes participant à la bataille, ou encore quand il emploie des machines de guerres et engins de siège.

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP) Les sbires au service du personnage ou combattant avec lui sont considérés comme ayant tous au moins 5 de Courage, tant qu'ils servent le personnage ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP) En dépensant trois Inspirations de Courage et en guidant ses hommes en tête de sa troupe, le personnage 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 point 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'arme qui auraient un niveau inférieur au (Talent de combat-2) choisi.

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP) Une seconde Augmentation gratuite dès que le personnage fait un Test ayant trait à des domaines tactiques et stratégiques, de commandement ou sociaux dans un milieu militaire, ou encore quand il doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Celle-ci s'additionne donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Capitaine.

LE CHAMAN*:

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 intercesseurs avec les esprits naturels et divins 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.

Le pouvoir des chamans sur la nature, la vie et les hommes n'est pas simplement de la superstition sur Loss, et, s'il est subtil, il est bel et bien considéré comme réel par les lossyans, au point d'avoir une véritable influence sur les êtres et les choses.

Il n'est pas impossible que les Chamans soient aussi Chanteurs de Loss, mais vu la rareté de ces derniers, cela reste exceptionnel.

Pour mieux comprendre les capacités des chamans, nous vous invitons à lire le chapitre : La Vertu de l'Air.

Talents : Folklore et Chamanisme à 5, Apothicaire et Soin des animaux à 3, un talent de Connaissances ou de Perceptions à 3. Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantage obligatoire : Vertu de l'Air (10)

Avantages, défauts et dramas suggérés : Touche-à-Tout (10), Innocent (5), Etrange (+5) drama : recherché, drama : organisation ennemie (Eglise), drama : sombre secret (savoirs interdits).

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel, à la faune ou à la flore. Une Augmentation Gratuite à tout Test Connaissances ou de Spiritualité concernant les esprits, et les rituels chamaniques, les mythes et les légendes.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (coût : 5 XP) 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 es effets médicaux des plantes.

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP) Le Shaman 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 Episode de disposer d'un talent de son choix choisi à l'avance avec le totem, et en relation avec celui-ci (quel que soit le talent, pourvu qu'il reste cohérent avec le totem, avec l'accord du meneur de jeu), au rang 8, pour un test de Talent.

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP) En dépensant 3 Inspirations de Foi et en mettant en scène un rituel shamanique, le personnage peut, pour la durée d'une scène, inspirer les participants au rituel, en leur offrant une Augmentation Gratuite à toute forme de Test, mais lié à une Vertu, et une seule. Pour la durée de la Scène à venir, les participants pourront employer cette Augmentation Gratuite pour les Tests d'Action liées à cette Vertu. Cet effet ne peut affecter que dix personnes à la fois, personnages-joueurs compris.

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP) Une seconde Augmentation Gratuite à tout Test Connaissances ou de Spiritualité concernant les esprits, et les rituels chamaniques, les mythes et les légendes. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Chaman.

LE CHANTEUR DE LOSS*:

Le Chanteur de Loss -le plus souvent une Chanteuse de Loss, 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 si le personnage est une femme, 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, et dont il a appris à tirer partie et transformer en la part centrale de son essence.

Talents : Chant de Loss à 5, Chant de Rage à 3, un dernier talent du Chant de Loss à 1. Un talent de Savoirs Interdits à 3, une spécialisation au choix dans les talents choisis.

Avantage automatique (payé) : Vertu de l'Air

Avantage obligatoire : Chant de Loss (15)

Avantages, Défauts, et Dramas suggérés : Esclave (+5), Roux (+5), facilité d'apprentissage (Chant de Loss) (10), drama : recherché, drama : organisation ennemie (Eglise), drama : sombre secret (Chanteur de Loss).

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite aux tests d'une catégorie de talent du Chant de Loss que le joueur aura choisi entre Gravité, Forces, et Vie. Ce choix est définitif.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) Une Augmentation Gratuite pour gérer les contrecoups physiques et mentaux du Chant de Loss, que ce soit en Blessures ou en Détresse.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*) Le personnage peut désormais user des talents du Chants 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. Il peut donc par exemple employer les Chants de perception en total silence, et pourra sans mal léviter, user du Chant d'Ether ou déplacer des objets avec précaution sans avoir besoin de chanter.

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*) En dépensant trois Inspirations de Foi, le Chanteur de Loss peut étendre à jusqu'à dix personnes autour de lui, personnages-joueurs inclus, les effets d'un Chant de Loss qui lui serait destiné, comme la lévitation, l'invisibilité, ou l'accroissement de force, par exemple. Les effets ne

durent pas plus longtemps pour les personnes qui en bénéficient qu'elles le feraient avec le Chanteur de Loss, c'est à dire en général tant qu'il peut poursuivre son Chant et se concentrer, mais ne peut excéder une Scène.

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*) Une seconde Augmentation Gratuite aux tests d'une catégorie de talent du Chant de Loss que le joueur aura choisi entre Gravité, Forces, et Vie. Ce peut être une seconde Augmentation dans la même catégorie que celle de départ, s'y additionnant donc. Ce choix est définitif.

LE CHASSEUR D'ARTEFACTS :

Le chasseur d'artefacts est dans le monde de Loss un de ces érudits ou aventuriers curieux qui sont obnubilés par les Anciens, leurs savoirs, leurs découvertes, et leurs trésors. Ils sont donc des explorateurs, chercheurs et rats de bibliothèques à la recherche des rares traces et indices leur permettant de localiser et trouver les artefacts des Anciens. Mais aussi parmi les rares personnes à en aborder les secrets et le fonctionnement ; tout du moins, partiellement. Pour gagner leur vie, ils font le trafic de ces trouvailles, que ce soit écrits anciens, objets d'arts, ou artefacts étranges, auprès des riches collectionneurs, qui ne manquent jamais, même si l'Eglise réproouve toute recherche sur le lointain passé de Loss.

Talents : Archéologie à 5, Artefacts à 3, Savoirs Anciens à 3, Histoire à 3, deux spécialisations dans les talents choisis.

Avantage automatique (payé) : Vertu de l'Air

Avantages, Défauts, et Dramas suggérés : Multiculturel (5), Coeur d'Acier (5), Monomaniaque (+5), drama : richesse, drama : organisation ennemie (Eglise), drama : sombre secrets (savoirs interdits).

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tous les Test de connaissance, de Sciences, ou d'Etude, ayant trait à l'étude, l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) 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 va comprendre à quoi cela sert, ou comment cela fonctionne, mais seulement qu'il peut parvenir à bidouiller l'Artefact pour le faire fonctionner.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*) Le Chasseur d'Artefact sait à coup sûr s'il peut l'observer, si un effet, des conséquences sur un lieu ou une personne,

ou un objet d'art ou un artefact inconnu est, oui ou non, lié aux Anciens.

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*) En dépensant trois Inspirations de Sagesse, le chasseur d'Artefact peut s'assurer pour la durée d'une Scène, de travailler à tenter de faire fonctionner ou analyser un Artefact sans risque de le détruire ou provoquer une réaction néfaste ou dangereuse. D'autres personnes, y compris les personnages-joueurs, peuvent travailler avec le Chasseur d'Artefact, en profitant de cet effet. Cela n'assure pas du tout de pouvoir comprendre comment cela fonctionne, ni réussir à l'analyser, mais juste de s'assurer de ne rien faire péter.

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*) Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les Test de connaissance, de Sciences, ou d'Etude, ayant trait à l'étude, l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Chasseur d'Artefacts.

LE COMBATTANT :

Le combattant est l'homme qui sait se battre, et en a fait sa vie. Solitaire ou en bande, il ne compte guère sur les autres pour survivre à la bataille, mais sur la force de ses bras, son endurance, et son adresse à tuer et ne pas être tué. A la différence du Capitaine, il n'est pas formé aux arts militaires. Seulement à la guerre dans son essence même, la survie du plus vaillant, du plus fort... ou du plus chanceux. Les combattants sont l'archétype même du garde-du-corps, de l'expert en arts martiaux, du guerrier *dragensmann*, du pirate *Teranchen*, du pillard des *Marches*... ou du mercenaire qui loue son bras à qui peut le payer.

Talents: Deux talents de combat (sauf Armes Lourdes), au choix, à 5. Deux autres talents de combat à 3. Esquive à 3. Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Increvable (10), Cœur d'Acier (5), Cœur de Draekya (5), drama : couturé, drama : recherché, drama : ennemis.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un effet spécial de combat (y compris augmenter les dégâts). Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou rechargement en urgence d'une arme.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) Une augmentation Gratuite dans toute Action visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*) +1 case de blessure à tous les rangs de Santé.

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*) En dépensant 3 Inspirations de Courage, et en se mettant en avant face au danger, le Combattant peut ignorer ou faire ignorer à ses camarades et alliés proches et à portée de vue, tout Test de Peur ou Terreur pour la durée d'une Scène.

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*) Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un effet spécial de combat (y compris augmenter les dégâts). Elle s'additionne donc à celle des Augmentations de départ.

LE DRESSEUR :

Le dresseur est l'individu qui passe le plus clair de son temps à travailler en collaboration avec des animaux apprivoisés et dressés comme auxiliaires aux lossyans. Ce peut être un cavalier, un palefrenier, un maître-chien, un monteur de dragens ou de griffons. Son principal avantage est sa très grande compétence avec les animaux, et la synergie entre lui et son ou ses auxiliaires.

Talents : Soins des Animaux et Zoologie à 5. Deux talents de pilotage au choix à 3. Arts Ruraux à 3. Une Académique ou deux spécialisations dans les talents choisis, au choix.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Mémoire eidétique (10), Facilité d'apprentissage (Eau) (10), Myope (+5), Faible carrure (+5), drama : célébrité, drama : rivaux, drama : responsabilités.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, ou monter un animal, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) 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.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*) Un compagnon animal du Dresseur, qu'il choisit, gagne +1 case de blessure à tous les rangs de Santé. Désormais, le Dresseur peut faire bénéficier à son compagnon animal choisi, des effets de ses Points de Destin s'il en dépense pour lui, comme lui sauver la vie.

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*) En dépensant trois 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 près de lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 point 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'arme qui auraient un niveau du (Talent de Pilotage-2) choisi.

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*) Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, ou monter un animal, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Une seconde Augmentation Gratuite en Arts Ruraux et en Soins des Animaux dans tout ce qui concerne le fait de soigner, apprivoiser, ou dresser un animal. Celle-ci s'ajoute donc à celle des Augmentations de départ du Dresseur.

L'ENQUÊTEUR :

L'Enquêteur est le détective du monde de Loss. Il n'y a pas véritablement de forces de police et de détectives chez les lossyans. Quand il faut trouver des réponses, et un coupable, tous les moyens sont bons, et l'enquêteur est aussi bien formé à enquêter, trouver des indices, 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 ils peuvent aussi être des Enquêteurs liés aux à la justice d'une cité, ou à une Maison Marchande. La *Guilde des Marchands* est connue pour avoir ses propres enquêteurs, aux méthodes prétendues plus modernes et redoutables encore que celles des Ordinatorii.

Talents : Fouille et Psychologie à 5. Baratin et Intimidation à 3. Un talent d'Interaction ou de Perceptions à 3. Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Mémoire eidétique (10), Multiculturel (5), Cœur d'Acier (5), Monomaniaque (+5), Trop confiant (+5), drama : responsabilités, drama : contacts.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à des recherches d'indices, ou de choses cachées, mais aussi pour traquer ou pister en milieu urbain.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3 : (*coût : 5 XP*) Une Augmentation Gratuite dans tous les tests sociaux visant à faire avouer la vérité à un suspect.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*) L'Enquêteur peut déterminer dans le cadre d'un interrogatoire ou d'un entretien en relation avec ses enquêtes quand son interlocuteur ment ou cache la vérité. Il ne peut savoir en quoi ni aucun détail du mensonge, il peut juste savoir qu'en réponse à ses questions, celui-ci ment ou cache la vérité.

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*) En dépensant trois Inspirations d'Honneur, l'enquêteur peut inspirer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. L'enquêteur 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.

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*) Une seconde Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à des recherches d'indices, ou de choses cachées, mais aussi pour traquer ou pister en milieu urbain. Celle-ci s'ajoute donc à l'Augmentation Gratuite de départ.

L'ÉRUDIT :

L'érudit est le savant, le sage, le chercheur, le lettré, celui qui passe sa vie à la recherche de la connaissance, et le reste de son temps à la dispenser ou en faire profiter autrui contre monnaie sonnante et trébuchante. Les érudits regroupent toutes les formes de savants et d'intellectuels, à l'exception peut-être du domaine médical, et de l'ingénierie, qui sont deux archétypes à part entière ; mais il se peut très bien qu'ils s'y intéressent malgré tout !

Talents : Deux Talents dans les Sciences, ou Connaissances, au choix, à 5. Deux autres dans les mêmes listes, à 3. Diplomatie ou Discours à 3. Une Académique ou deux spécialisations dans les talents choisis, au choix.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Mémoire eidétique (10), Facilité d'apprentissage (Eau) (10), Myope (+5), Faible carrure (+5), drama : célébrité, drama : rivaux, drama : responsabilités.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance, si c'est pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation direct avec l'aventure en cours.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) Une Augmentation Gratuite à tout test de recherche et d'information dans des archives, documentations, et autres bibliothèques ou librairies.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*) L'Érudit peut affirmer si le contenu d'une information culturelle ou scientifique dans un récit, un texte ou des documents dessinés est exacte ou pas. Il ne peut savoir en quoi il y a une erreur, mais décèle les erreurs et les omissions dans l'information qu'il reçoit.

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*) Pour trois Inspirations de Sagesse, l'Érudit peut puiser dans ses connaissances et son savoir pour inspirer son auditoire, 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 de la Vertu que l'Érudit a voulu inspirer. Les traits dépendant de la Vertu sont eux aussi affectés de la même manière.

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*) Une seconde Augmentation Gratuite dans tout Test de talent de Sciences ou de Connaissance, si c'est pour retrouver ou se souvenir d'une information culturelle ou scientifique utile ou en relation direct avec l'aventure en cours. Celle-ci se cumule donc à l'Augmentation de départ de l'Érudit.

LE GENIE :

Le génie est à voir comme les ingénieurs et savants, touche-à-tout et artistes de la Renaissance. Oui, si vous pensez à Leonard de Vinci, vous êtes dans le juste. Les génies sont les précurseurs de nos ingénieurs, mais aussi de nos savants et expérimentateurs. Ils ne dédaignent pas passer des nuits le nez plongé dans des livres, mais leur obsession, c'est d'observer, construire, tester, essayer, expérimenter. Ce sont les génies qui fabriquent, entretiennent, réparent et améliorent les machineries merveilleuses du monde de Loss. Ils peuvent être de simples mécaniciens de talent, ou de véritables génies touchant à tous les domaines, et voulant tout apprendre et étudier... même ce qui est interdit.

Talents : Electricité et Ingénierie à 5, Physique à 3, deux autres talents de Sciences à 3. Une Académique ou deux spécialisations dans les talents choisis, au choix.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Vertu de l'Air (10), Touche-à-tout (10), Mémoire eidétique (10), Monomaniaque (+5), Distract (+2), Débiteur (+5), drama : contacts, drama : richesse, drama : rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à inventer, réparer, améliorer ou créer un dispositif mécanique ou une machinerie. Cela implique en général que dès que le Génie est devant une machine quel que soit son type, ou pense à en inventer une, il dispose d'une Augmentation Gratuite. La seule limite est que le

Génie perd cet avantage devant un Artefact, sauf décision contraire du meneur de jeu.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) Une Augmentation gratuite quand le personnage doit réparer ou remettre en route, saboter ou bidouiller un dispositif mécanique ou une machinerie en situation d'urgence.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*)

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*)

Renommée rang 9 : (*coût: 20 XP*)

LE NAVIGATEUR :

Les lossyans vivent dans leur grande majorité aux abords des Mers de la Séparation, ou sinon jamais bien loin. Et les navires lévitants de Loss sont capables de flotter au dessus des terres comme ils fendent les eaux. Ils sont le fer de lance des échanges, des communications, et du commerce entre les cités et les peuples de Loss. Le navigateur est aussi bien 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 navire, de le commander et de le diriger.

Talents : Navigation à 5, Orientation à 5. Armes lourdes à 3, Commandement à 3. Géographie à 3. Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Multiculturel (5), Touche-à-tout (10), Débiteur (+5), drama : moyen de transport (navire), drama : responsabilités, drama : richesse.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite visant à accomplir des manœuvres spéciales de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par dessus-bord. L'Augmentation s'applique aussi bien aux navires de mer, que lévitant. L'augmentation gratuite s'applique aussi aux tests de commandement ou d'orientation à bord d'un navire.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (*coût : 5 XP*) Une Augmentation Gratuite dans tout test d'Estimation concernant l'équipement de marine ou les navires, lévitant compris, mais aussi la compétence de l'équipage et celle de ses officiers et capitaines.

Renommée rang 5 : (*coût: 10 XP*)

Renommée rang 7 : (*coût: 15 XP*)

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP)

LE NEGOCIANT :

Le négociant est le spécialiste de l'arrondissement des angles, et des affaires qui roulent. Qu'il soit diplomate, ambassadeur, maître-marchand, ou refourgeur de tapis, son travail et son talent, c'est de négocier des accords et les conclure. Le négociateur est l'archétype social par excellence. Et peut être de toutes les carrières marchandes ou diplomatique, mais aussi bien aussi militaire, que dans le domaine frauduleux et dans le monde de la Cour des Ombres.

Talents : Marchandage à 5, Diplomatie à 5. Discours à 3, Estimation à 3, Etiquette à 3. Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Multiculturel (5), Innocent (5), Débiteur (+5), drama : richesse, drama : rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans 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.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (coût : 5 XP) Une Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire, matériel, ou d'ordre plus diplomatique.

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP)

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP)

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP)

L'OMBRE :

A peu près n'importe qui, et de n'importe quel archétype, peut être taxé de voleur, pirate, détoursseur et autre hère de la Cour des Ombres. Mais l'ombre a fait de la pratique d'entrer, frapper, et sortir sans être vu un art consommé. Les ombres sont des cambrioleurs, des espions, des assassins, tous passé maître dans l'art de la furtivité, de l'escalade et de l'intrusion. Les plus légendaires d'entre eux sont les Sicaire, une secte d'assassins que même la Cour des Ombres craindrait, dit-on. On trouve aussi les ombres dans certaines fonctions de vigiles, de garde-du-corps, ou de chef de garde rapprochée, voir dans certaines milices d'élite, car quoi de mieux qu'une ombre, pour en traquer une autre ?

Talents : Furtivité et Evasion à 5, Manipulation, Crochetage et Etiquette à 3. Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Mémoire éidétique (10), multiculturel (5), Increvable (10), drama : recherché, drama : contacts, drama : Sombre secret (assassin ou voleur)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action concernant la furtivité ou les manœuvres d'intrusion façon escalade, monte-en l'air, et autre crochetages de serrures, en milieu urbain.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3: (coût : 5 XP) Une Augmentation Gratuite dans tout test de talents de Perceptions visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage.

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP)

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP)

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP)

LE PHYSICIEN :

La médecine lossyane est assez avancée, reconnue, et diversifiée. 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, reconnus, et leur profession, qui souvent se regroupent en confréries parmi les plus érudites et soudées de Loss, est très respectée... parce que tout le monde tôt ou tard en a besoin.

Talents : Médecine 5, Alchimie ou Botanique 5, Apothicaire 3, un autre talent de Sciences ou Connaissances à 3. Médecine en Académique, et une au choix dans les talents choisis.

Avantages, défauts et dramas suggérés : Cœur d'Acier (5), Trop confiant (+5) Distrain (+2), Débiteur (+5), drama : contacts, drama : célébrité, drama : responsabilités.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test relatif à toute forme de soin ou d'intervention médicale dans des conditions sortant du pur milieu routinier et hospitalier. Donc, dès que faut soigner en urgence, dans des conditions inadaptés ou inhospitalières : sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc...

Capacités évolutives :

Renommée rang 3 : (coût : 5 XP)

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP)

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP)

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP)

LE VOYAGEUR :

Survivre seul dès que l'on quitte les zones civilisées de Loss n'est pas une gageure : c'est, pour beaucoup de gens, un exploit. Les hommes des bois, les trappeurs, les nomades solitaires, les explorateurs sont des gens d'exception, quand on sait les dangers de la vie sauvage de Loss. Et à vrai dire, ce sont les seuls à avoir les talents et les domaines de compétence leur permettant vraiment de saisir l'étendue de ces dangers, et la manière d'y échapper. Sauf les fous, personne n'irait s'aventurer dans la nature sauvage de Loss sans un voyageur pour le guider.

Talents: Survie 5, Zoologie ou Botanique 5, Géographie 3, Orientation 3, Pistage 3, Une Académique, ou deux spécialisations au choix dans les talents choisis.

Avantages/défauts conseillés: Drama : Contacts (variable), Multiculturel (variable). Touche-à-tout (10).

Augmentations de départ: Une Augmentation dans toute les Tests d'Action de Perceptions et de Survie en milieu sauvage et hostile, quel qu'il soit.

Capacités évolutives :

Renommée rang 3 : (coût : 5 XP) Une Augmentation dans les talents d'Artisanat dans un milieu sauvage choisi par le joueur, parmi les régions et peuples de Loss.

Renommée rang 5 : (coût: 10 XP)

Renommée rang 7 : (coût: 15 XP)

Renommée rang 9 : (coût: 20 XP)

Etape 5, Le Chemin de Vie :

Le chemin de vie permet de créer une base des talents du personnage selon son histoire depuis l'enfance. Cette étape permet de facilement définir les talents du personnage de manière relativement cohérente. Ce n'est pas une étape obligatoire, même si elle est conseillée. Le joueur peut parfaitement la sauter, et

dépenser ce qui lui reste de points de créations pour choisir lui-même ses talents, avantages, défauts et drama :

ORIGINE

Ne peut être acheté qu'une fois: Prix 5 PC

L'origine représente le genre d'environnement où le personnage a passé le plus clair de son temps dans son enfance. Ces milieux dépendent du peuple d'origine du personnage. Chaque peuple a accès à deux origines différentes :

Les Dragensmanns : Steppes, plaines

Les Hégémoniens & Anqimenès : Villes, villages

Les Svatnaz : Forêts, villages

Les Gennemons : plaines, villages

Les Hemlaris & la Cité de Rubis : Villes, villages

Les Forestiers de l'Elmerase : Forêts, montagnes

Les Etéocliens : Villes, plaines

Les Ar'hanthia des Cités-Unies & d'Allenys : Mers, villages

Les Teranchens : Mers, villes

Les Jemmaïs : Villes, déserts

Les Athémaïs & Armanth : Villes, mers

Les Erebs : Forêts, montagnes

Les San'eshe : Jungles, mers

Les nomades des Franges : Déserts, plaines

Les Terriens : Villes, villages

Les forêts :

Survie 2, Pister 1, Spécialisation (survie) : forêts

Les plaines :

Equitation 2, Orientation 2, Athlétisme 1

Les déserts :

Survie 3, Athlétisme 2

Les steppes :

Survie 2, Orientation 1, Spécialisation (survie) : le froid

Les jungles :

Survie 2, Escalade 1, Spécialisation (survie) : Jungles

Les villages :

Equitation ou Attelages 1, Folklore 2, travail rural 2

Les villes :

Marchandage 2, Etiquette 2, Linguistique 1

Les mers :

Navigation 2, orientation 2, Chasse/pêche 1

Les montagnes :

Survie 2, Escalade 2, Pister 1

EDUCATION :

Ne peut être acheté qu'une fois: Prix 10 PC

L'éducation représente le genre de lieu et de milieu social où le personnage a grandi et appris ses premiers savoirs d'adolescent.

Les cités :

Le personnage a grandi dans une grande ville, à l'abri de ses murs, sans véritablement de contact avec la nature, dans un cadre protégé, comme un fils d'artisan ou de marchand, ou encore un jeune héritier aristocrate.

Talents : Etiquette 3, Bureaucratie 2, Marchandage 2, un autre talent de Science, ou d'Artisanat à 1, une spécialisation (Ville de naissance) pour un talent.

Avantage : drama : famille 2 ou richesse 2

Les bourgs :

Le personnage a grandi dans des faubourgs, ou près de la mer dans une ville portuaire, ou une petite ville ouverte sur la campagne. Ce sont des lieux plus risqués que le cœur riche d'une ville.

Talents : Survie 2, un talent d'Adresse à 2, Etiquette 2, Marchandage 2.

Avantage : drama : contact 2, ou famille : 2

La campagne :

Le personnage a grandi dans une ferme, ou un petit village, entouré de prés et de champs, avec du bétail et des animaux, et une vie rude mais souvent solidaire et généreuse.

Talents : Survie 2, Equitation ou Attelages 2, un talent d'Artisanats à 2, un talent de Connaissances à 2, une spécialisation (région ou climat de naissance) pour un talent.

La nature :

Le personnage n'a connu de la civilisation que les camps nomades ou les villages tribaux, perdus dans des forêts, ou le long de plaines immenses, apprenant avant tout à compter sur lui, et à respecter l'hostile nature de Loss.

Talents : Survie 3, Orientation 2, Furtivité 2, Vigilance 1, un talent de Perceptions ou de d'Artisanat à 2

Le champ de bataille :

Le personnage a grandi au cœur des guerres et des régions ravagés par des conflits, des catastrophes, la violence et la survie.

Talents : Survie 3, Armes de mêlée 3, Esquive 2, Vigilance 2

FORMATION

Peut être acheté deux fois, si les deux sont différents. Prix unitaire: 15 PC

Ce qui suit représente le ou les métiers que le personnage aura appris. Ces métiers représentent le bagage passé dans l'histoire du personnage, il peut très bien ne plus exercer cette ou ces professions.

Soldat

Les soldats et militaires, aussi bien d'une légion ordinatorii, ou aristocratique, que membre d'une garde ou d'une milice.

Talents : Arme de mêlée, Archerie ou Arme à impulsion 3, un autre talent de combat 2

Nager, Athlétisme, ou Acrobatie 3

Commandement 2

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Pilote

Marin, navigateur, conducteur d'attelage, ou cavalier, tous les métiers en rapports avec la conduite de navire et la maîtrise des animaux de bât et de monte.

Talents : Un talent de pilotage 3, un autre 2

Nager, acrobatie ou Athlétisme 3

Soin des animaux ou Travail du bois 2

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Savant & ingénieur

Les génies, aussi bien que les mécaniciens et ingénieurs, mais aussi les experts de sciences médicales et les astronomes, bref, tous les gens travaillant dans les sciences appliqués et l'ingénierie.

Talents : Un talent de Science 3, un autre 2, un dernier 1

Estimation 2

Un artisanat au choix 2

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Explorateur

L'ensemble des formations et professions de la nature sauvage, qui concerne le chasseur ou trappeur, autant que le nomade, ou l'homme des bois.

Talents : Survie 3, Orientation 3

Un talent de combat ou d'Agilité à 2

Un Talent de Connaissances ou de perceptions à 2.

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Soigneur

Les professions médicales au sens large du terme, que ce soit la médecine, la pharmacie, les soins corporels, ou les sciences biologiques.

Talents : Alchimie, Botanique, Médecine ou Apothicaire à 3, un autre de la liste 2

Psychologie 2, Etiquette 2,

Un talent de Connaissances ou de Perceptions à 1

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Érudit

Tous les professeurs, savants et érudits théoriciens des sciences, mais aussi les bureaucrates, scribes, comptables et autres bibliothécaires et archivistes.

Talents : Trois talents de Sciences, ou Connaissances, à 3

Discours 1

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Diplomate

Intermédiaires, ambassadeurs, négociateurs, et autres spécialiste des relations humaine et des bons contacts.

Talents : Éloquence 3, Etiquette 3, un Talent Social ou de Connaissance à 2

Linguistique 2

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Malfrat

Voyou, gosse des rues, voleur, et gros-bras des bas-fonds et de la Cour des Ombres.

Talents : Survie 3, un talent de Combat à 2

Furtivité 2

Crochetage 2

Evasion 1

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Artiste

Artistes, faussaires, gens du spectacle, mais aussi experts, acrobates et monte-en-l'air de la Cour des Ombres.

Talents : Un talent d'Art ou d'Artisanat à 3, un autre à 2

Baratin, Séduction ou Etiquette 3

Furtivité, Acrobatie, ou Evasion 2

Une spécialisation, et +3 dans un talent, ou un talent Académique.

Etape 6, les talents :

Spécialisation (2 PC):

Une spécialisation s'applique à un talent et offre une Augmentation Gratuite pour ce talent ou groupe de talent, mais dans un cadre bien précis et spécialisé. Cette Augmentation sert à tenter un Exploit ou Effet Spécial.

Une spécialisation est un truc pointu: un type précis de contexte, de localisation, de mode d'utilisation, de modèle de l'objet utilisé, une expertise précise. On ne parlerait pas de déserts par exemples, pour une Spécialisation, mais plutôt d'une région désertique, comme les Franges, ou le Rift. Pareillement, pour une arme de mêlée, on précisera hache à une main, ou deux mains, et pas seulement "haches."

LES TALENTS EN RESUME :

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

Les groupes correspondent à la Vertu dont dépendent les talents :

- *L'Honneur* : 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.

LES TALENTS D'HONNEUR :

Interaction :

- *Baratin* (Po) : l'art de mentir effrontément, tromper et baratiner.
- *Commandement* (Po) : la capacité à ordonner et se faire obéir.
- *Diplomatie* (Em) : le talent d'arrondir les angles, amadouer son monde et trouver des compromis politiques.
- *Discours* (Po) : la capacité à convaincre, motiver, expliquer ou user de rhétorique.

Académique (4 PC):

Un talent en Académique est ce qui différencie celui qui a appris à faire un truc de celui qui en a reçu un enseignement poussé, technique, artisanal, ou universitaire. C'est là toute la différence entre le type doué parce qu'il a appris sur le tas, et le professionnel qui a ingurgité 5 ans de formation en école et en compagnonnage dans une confrérie sur le même sujet.

Un talent en Académique permet de faire un test du score de talent/2 sur un talent approchant qu'on n'aurait pas.

Cela veut dire qu'avec Commandement en Académique, un personnage peut tenter (commandement)/2 dans un Test de Diplomatie, ou de Tactique, talents dont il est dénué, par exemple: Si le meneur de jeu juge que c'est acceptable, le joueur peut tenter toute combinaison qui semble raisonnable et logique. Disons qu'il serait difficile de justifier d'employer Marchandage en Académique pour asséner un coup de poing, n'est-ce pas ?

- *Etiquette* (Es) : connaître tout de la politesse, au bon endroit et avec les bonnes personnes.
- *Intimidation* (Pu) : le talent à faire peur, effrayer et obtenir des résultats par la menace.
- *Marchandage* (Po) : l'art de savoir négocier, et tirer le meilleur prix.
- *Séduction* (Em) : le don de se rendre sympathique, attirant ou attrayant.

Arts :

Les arts sont nombreux, nous ne notons ici que les principaux :

- *Arts plastiques* (Is) : tout ce qui concerne le dessin et la peinture.
- *Chant* (Em) : l'art de chanter.
- *Jonglerie* (Ag) : l'art de lancer et rattraper des objets spectaculairement.
- *Danse* (Ag) : l'art de la danse.

Artisanats :

Les artisanats sont nombreux, nous ne notons ici que les principaux :

- *Chasse/pêche* (Is) : les techniques, fabrications et truc de chasse et de pêche pour trouver gibier et poisson

- *Construction* (Es) : l'art de savoir construire, d'un cabanon à un mur de pierre inébranlable.
- *Haut-Art* (Po) : le talent redouté des esclavagistes à briser une personne pour assurer et affermir son asservissement.
- *Travail du bois* (Ag) : le talent de manufacturer des objets à partir de pièces de bois.

LES TALENTS DE COURAGE

Combat :

- *Archerie* (Is) : l'usage de tous les arcs, arbalètes et propulseurs.
- *Armes à impulsions* (Is) : pistolets et fusils impulseurs, et les rares armes à feu.
- *Armes de jet* (Is) : du couteau à la sagaie.
- *Armes lourdes** (Es) : les canons et les armes de sièges et de marine.
- *Armes de mêlée* (Pu) : du couteau à la grande hache à deux mains.
- *Corps-à-corps* (Pu) : lutte, arts martiaux et boxe.
- *Esquive* (Ag) : éviter les coups
- *Tactique* (Es) : étudier les champs de bataille et estimer ses alliés et ses adversaires.

Adresse :

- *Acrobatie* (Ag) : les arts de l'équilibre, des sauts, des roulades et du cirque.
- *Athlétisme* (Pu) : savoir tirer le meilleur parti de son corps pour des gros efforts.
- *Escalade* (Ag) : savoir grimper avec ou sans matériel.
- *Evasion** (Ag) : l'art de se détacher des liens et de se faufiler dans les plus petits trous.
- *Furtivité* (Is) : l'art de semer, se déplacer se cacher et d'observer sans être vu.
- *Nage* (Pu) : l'art de savoir nager dès que les eaux sont agitées, et de savoir tenir son souffle.
- *Manipulation* (Ag) : l'art de dérober, faire les poches, faire des passe-passe.

Pilotage :

- *Attelages** (Ag) : la connaissance des véhicules à roue ou traînés avec des attelages d'animaux.
- *Equitation* (Em) : l'art de savoir tenir en toutes conditions sur une monture.
- *Navigation** (Es) : la connaissance des mers, des airs, et des navires lévitants ou non.
- *Vol** (Ag) : l'art de savoir chevaucher montures volantes, et véhicules qui planent ou volent.

LES TALENTS DE SAGESSE

Sciences :

- *Alchimie** (Es) : la connaissance de la chimie, qu'elle soit symbolique et mystique ou moderne.
- *Botanique* (Es) : la connaissance des plantes et de leurs usages médicaux ou dangereux.
- *Electricité** (Es) la connaissance de tous les principes de l'électricité et de l'électromécanique.
- *Géologie** (Es) la connaissance des minéraux, des pierres et des terrains.
- *Ingénierie** (Es) la connaissance des machines et de la mécanique.
- *Médecine* (Es) l'art de savoir soigner et guérir malades et blessés.
- *Physique** (Es) les connaissances fondamentales sur la nature de la matière, des astres et des forces.
- *Zoologie* (Es) la connaissance des animaux terriens et lossyans.

Connaissances :

- *Bureaucratie** (Po) : l'art se de dépêtrer de l'administration et de la papasserie comptable.
- *Folklore* (Es) : la connaissance des mythes, contes, légendes et superstitions.
- *Géographie* (Es) : la connaissance des pays, régions et cartes.
- *Histoire* (Es) : la connaissance de l'histoire des pays, des peuples et des dynasties.
- *Linguistique** (Es) : la capacité à savoir parler, lire et écrire des langues étrangères.
- *Soin des animaux* (Em) : la capacité de soigner, nourrir et entretenir des animaux.
- *Survie* (Es) : la capacité à connaître les bases pour ne pas mourir de faim et de froid en milieu sauvage.

Perceptions :

- *Estimation* (Is) : l'art de connaître la valeur et la qualité des choses.
- *Crochetage** (Ag) : l'art de faire sauter des serrures.
- *Fouille* (Is) : l'art de trouver ce qui est caché quelque part.
- *Lecture sur les lèvres** (Is) : le talent de savoir lire ce qui est dit hors de portée d'oreille.
- *Orientation* (Is) : l'art de savoir retrouver son chemin et les points cardinaux.
- *Pister* (Is) : l'art de trouver une piste, la suivre, et traquer une proie.

- *Psychologie* (Em) : l'art d'étudier les gens, pour connaître leurs vraies motivations et leurs secrets.
- *Vigilance* (Is) : l'art de surveiller des gens et des lieux pour anticiper le danger.

LES TALENTS DE FOI

Savoirs interdits :

- *Arts du Chant** (Em) : la connaissance des différents pouvoirs et arts du Chant de Loss.
- *Conn. du Chant de Loss** (It) : la connaissance des secrets et du fonctionnement de ce terrible pouvoir.
- *Religions proscrites* (It) : la connaissance des anciens cultes et panthéons religieux.
- *Savoirs Anciens** (It) : la connaissance des Anciens et de leurs mystères et secrets.

Etudes :

- *Archéologie** (It) : l'art de trouver des sites et savoir chercher le passé et les traces cachées

dans les ruines oubliées, et d'en tirer des informations.

- *Artefacts** (It) : la connaissance du fonctionnement des mystérieux Artefacts technologiques Anciens.
- *Physique du Loss** (It) : la connaissance de la physique de ce matériaux, et de la physique moderne (et quantique)

Spiritualité :

- *Chamanisme** (Em) : le pouvoir des mystères du spiritisme et de la nature, dont les secrets ont de vrais pouvoirs sur le monde naturel de Loss, grâce aux symbiotes.
- *Rituels** (Po) : le pouvoir d'influence des rites et des cérémonies des anciens cultes auxquels croient souvent les lossyans
- *Méditation** (Eq) : le pouvoir de contrôler son corps et son esprit, et l'enseigner aux autres, pour se préparer ou les préparer aux plus grandes épreuves ou aux plus profondes révélations.

<i>Terre</i>	<i>Feu</i>	<i>Eau</i>
(Social)	(Physique)	(Mental)
<i>INTERACTION</i>	<i>COMBAT</i>	<i>SCIENCES</i>
Baratin (Po) Commandement (Po) Diplomatie (Em) Discours (Po) Etiquette (Es) Intimidation (Pu) Marchandage (Po) Séduction (Em)	Archerie (Is) Armes à impulsions (Is) Armes de jet (Is) Armes lourdes* (Fo) Armes de mêlée (Pu) Corps-à-corps (Pu) Esquive (Ag) Tactique (Es)	Alchimie* (Es) Botanique (Es) Electricité* (Es) Géologie* (Es) Ingénierie* (Es) Médecine (Es) Physique* (Es) Zoologie (Es)
<i>ARTS</i>	<i>ADRESSE</i>	<i>CONNAISSANCES</i>
Arts plastiques (Is) Chant (Em) Jonglerie (Ag) Danse (Ag) Jeux* (Es) Littérature* (Es) Musique* (Is) Sculpture (Is)	Acrobatie (Ag) Athlétisme (Pu) Escalade (Ag) Evasion* (Ag) Furtivité (Is) Nage (Pu) Manipulation (Ag)	Bureaucratie* (Po) Folklore (Es) Géographie (Es) Histoire (Es) Linguistique* (Es) Soin des animaux (Em) Survie (Es)
<i>ARTISANATS</i>	<i>PILOTAGE</i>	<i>PERCEPTIONS</i>
Apothicaire (Es) Arts culinaires (Es) Chasse/pêche (Is)	Attelages* (Ag) Equitation (Em) Navigation* (Es)	Estimation (Is) Crochetage* (Ag) Fouille (Is)

Confection (Ag)	Vol* (Ag)	Lecture sur les lèvres* (Is)
Construction (Es)		Orientation (Is)
Haut-Art* (Po)		Pister (Is)
Manufacture (Ag)		Psychologie (Em)
Travail des métaux* (Ag)		Vigilance (Is)
Travail du bois (Ag)		
Travail rural (Es)		

Les talents marqués d'un astérisque sont des talents uniquement acquis : si le personnage n'a pas ce talent, il ne sait simplement PAS faire. On peut considérer que le personnage peut tenter un test Trait+d10 pour certains cas justifiés et seulement si le meneur de jeu y consent.

Les talents interdits :

Ces talents ne sont disponibles que pour qui a acheté *l'Avantage Vertu de l'Air*.

<i>Air (Spirituel/Loss)</i>		
Savoirs Interdits	Etudes	Spiritualité
Arts du Chant* (Em)	Archéologie* (Es)	Chamanisme* (Em)
Conn. du Chant de Loss* (Es)	Artefacts* (Es)	Rituels* (Po)
Savoirs Anciens* (Es)	Physique du Loss* (Es)	Méditation* (Es)
Religions proscrites (Es)		

REFERENCE DES NIVEAUX DES TALENTS :

Niveau	Compétence
1	Débutant : amateur, bleu
2-3	Amateur éclairé : débutant dans le métier
4-5	Niveau moyen de talent : le niveau de talent le plus courant.
6	Niveau remarquable de talent : le bon professionnel

7-8	Niveau supérieur de talent : professionnel expérimenté et vétéran
9	Niveau rare de talent : professionnel émérite et recherché
10	Niveau rarissime de talent : professionnel convoité et rare
11 et +	L'exception, les plus grands maîtres du talent concerné

Etape 7, Dépenser ses PC restant :

Modifier ses traits :

Vous pouvez à cette étape modifier vos Traits avec les points qui vous restent, sachant qu'avec les Avantages et Défauts ci-dessous, vous pouvez dépenser des PC ou en gagner quelques-uns.

Vous pouvez acheter jusqu'à trois points de Trait, au prix de 2 PC par trait acheté.

Vous pouvez baisser vos Traits, jusqu'à trois points en totalité. Chaque point baissé vous rapporte 2 PC.

Avantages, défauts, dramas :

Avantages : les avantages donnent un plus aux personnages, 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. Ces avantages coûtent des PC, bien entendu. Le meneur de jeu a droit de regard sur ces achats. Pensez à être cohérent et raisonnable.

Défauts : pour acheter tout ça, et créer le personnage que l'on recherche, il faut parfois décider de donner des faiblesses au personnage, et les défauts sont donc là pour cela, affectant tous les domaines, comme le font les avantages. Le meneur de jeu a toujours le dernier mot pour ces choix. Comme pour les avantages, restez cohérent et raisonnable.

Sauf exception et avec accord du meneur de jeu, aucun avantage ou défaut ne peut être choisi plusieurs fois.

Dramas : les Dramas comptent des avantages et défauts (entre autre pour les limites plus haut) : mais ils ont des niveaux, faits pour personnaliser le personnage, et remplir aussi son cadre social et

dramatique. Les Dramas sont assez souples en matière d'achat, et peuvent évoluer par la suite en fonction des péripéties du personnage. Certains Dramas ne sont là que pour fournir des pistes scénaristiques, d'autres des moyens et ressources, ou des restrictions sociales et personnelles dans le monde de Loss. Un point de Drama avantage coûte 1 PC, un de défaut en rapporte 1.

Les Avantages, Défauts et Dramas sont séduisants, pour leur intérêt. Mais soyez cohérent : cherchez pour quelle raison, et par quels moyens vous avez acquis ces avantages et défauts. 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 quelles interdits et limites il applique aux Avantages, Défauts et Dramas.

Avantages, défauts et niveaux d'aventure :

« Je suis tout le monde » : 20 points d'avantages, 20 de défauts

Héros de feuilleton : 30 points d'avantages, 30 de défauts

Héros de séries et films d'action : 40 points d'avantages, 40 de défauts

Héros de blockbuster, ou de légende : 50 points d'avantages, 50 de défauts

Echelle générale des dramas :

1-2 : Petit coup de main, influence faible ou localisé, richesse pauvre. Bande de pote, ou groupe limité. Impact psychologique ou social purement modique. L'ouvrier.

3-4 : Famille ou personne avec un niveau de vie et des moyens communs, influence sur un pâté de maison ou un petit quartier, entreprise ou groupe de petite dimensions. Richesse modeste. Impact sur le social ou la vie du personnage modéré. Le paysan.

5-6 : Individu ou groupe pouvant afficher certains moyens et talents efficaces, avec un niveau de vie confortable. Influence à un bourg, ou une petite région. Richesse moyenne. Impact sur la vie et le mental du personnage notoire. L'artisan ou le petit marchand.

7-8 : Individu ou groupe prospère, confrérie de plusieurs dizaines de membres, ou encore petite guilde locale. Influence et moyens pouvant toucher une cité-état et sa région. Richesse aisée. Impacts psychologiques et sociaux importants. Le marchand, l'officier, l'aristocrate.

9 : Moyens franchement conséquents : une guilde majeure, la grande famille étendue qui a des cousins partout, ou un individu ayant des ressources et un pouvoir très élevés. Influence pouvant se déployer à une grande cité-état et toute sa zone de contrôle. Richesse luxueuse. Effets sur l'esprit et la vie du personnage majeurs. Le chef de cité, le seigneur, le maître-marchand.

10 : Pété de thunes ! Influence à l'échelle de la Guilde des Marchands ou de l'Eglise, de la Confrérie Pirate ou de toutes les Cours des Ombres, et richesse et pouvoirs à l'aune de ces échelles. Pratiquement rien n'est trop cher, ou introuvable. Impact psychologique ou social constant. Un des dirigeants du monde de Loss.

DRAMAS-AVANTAGES:

Influence

L'Influence est ce qui concerne la capacité du personnage à faire appel à une organisation ou un groupe, et exploiter ses moyens et ses informations. L'influence implique en général que le personnage est membre de cette organisation, et mesure son rang dans celle-ci. Donc il vaut mieux être cohérent et songer qu'une influence forte sur une grande organisation implique aussi d'être assez riche, ou célèbre. Le niveau d'influence est employé pour des tests pour obtenir services, informations et moyens, et savoir à quelle hauteur celle-ci peut l'offrir. Le niveau d'influence suit donc exactement l'échelle générale des Dramas plus haut.

Mentor

Le personnage a toujours des contacts avec son professeur/éducateur préféré, qu'il considère comme ami. Celui-ci ne sera jamais avare de conseils, et d'aide indirecte, et pourra continuer à enseigner à son élève : on considère que c'est un maître dans un talent (niveau

9), avec une influence de 3. Pour 4 pts de mentor, il est maître dans 2 talents et d'une influence de 5. Pour 7 il est maître dans 3 talents et d'une influence de 7. Pour 10 il est maître dans 5 talents et d'une influence de 8.

Famille

Votre famille vous aime... C'est con dit comme ça, mais vous avez ainsi une idée de ce qu'elle sera capable de faire pour vous. Elle a ses intérêts, et ses buts, mais dans la balance entre eux et vous, il se peut bien que la famille vous fasse passer avant. Mais la confiance peut être déçue, ou perdue, et une famille est une chose précieuse. Le niveau de la famille est employé dans des tests pour demander service à celle-ci, et savoir à quelle hauteur celle-ci viendra donner son aide. Plus le score est élevé, plus la famille est donc étendue et influente.

Contacts

Le personnage dispose de contacts sociaux dans une région de son choix. Ces contacts sont des personnes de pouvoir limité, mais néanmoins ayant des talents spécifiques. Les contacts sont des camarades, collègues, connaissances, et peuvent être de tous les domaines. Un contact vous aidera, mais demandera toujours un prix ou un service pour son aide. Chaque niveau représente un Contact d'influence 4 à 5 environ au choix du MJ.

Chantage

Le personnage connaît un secret très lourd et dérangeant sur une personne influente de son milieu géographique et social. Ce secret lui permettrait de faire pression pour obtenir des faveurs intéressantes. Attention cependant : trop en abuser peut sans doute s'avérer très vite dangereux pour le personnage ! Chaque niveau implique soit un chantage pour un individu d'Influence 4, soit le niveau de ce que le chantage permettrait d'obtenir, selon l'échelle des Dramas

Ami

L'ami vous aime... C'est con dit comme ça, mais vous avez ainsi une idée de ce qu'il peut faire pour vous. Il a ses intérêts, et ses buts, mais dans la balance entre eux et vous, il tend à vous choisir. Mais l'amitié peut être déçue, ou perdue, et un ami est une chose précieuse. Chaque niveau définit un ami d'Influence 4, on peut décider d'avoir des amis de moyens/puissance plus élevée en combinant les points, selon l'échelle des Dramas. Le niveau 6 équivaut à avoir un ami qui peut être créé comme un personnage-joueur à 135 PC, le niveau 10 à 150 PC.

Bande

Voyous, ou groupe de fans et de potes, la bande se bougera en cas de soucis, et tend à vous apprécier, mais elle a ses intérêts propres et ses objectifs. Elle n'hésitera pas à vous lâcher pour protéger ses intérêts même si sa confiance en vous n'est pas feinte. Elle partage vos intérêts et vos vues, voir vos objectifs, mais faut pas pousser quand même si le risque est trop grand. Et il ne vaut pas mieux la trahir ou la tromper. Chaque niveau définit une bande de niveau 1, on peut décider d'avoir une bande de moyens/puissance plus élevée en combinant les points, selon l'échelle des Dramas. Avoir par exemple comme bande la Cour des Ombres d'une cité serait de niveau 6 ou 7.

Alliés

Un peu comme bande, mais ici on parle d'organisations ou structures, comme une guilde marchande, une confrérie, l'Eglise, une institution militaire, une fraternité secrète. L'allié se bougera en cas de soucis, et tend à vous apprécier, mais il a ses enjeux propres et ses objectifs. Il n'hésitera pas à vous lâcher pour protéger ses intérêts, ou vous faire passer la note s'il a eu des frais. Il est de votre côté et partage vos vues, voir vos objectifs, mais faut pas pousser, quand même. Chaque niveau définit un allié de niveau 1, on peut décider d'avoir des alliés de moyens/puissance plus élevée en combinant les points, selon l'échelle plus haut.

Richesse

Détermine rapidement le niveau social de départ du personnage et ce qu'il peut se permettre de posséder ou de dépenser. Détermine la fortune de départ du personnage pour son équipement. Le personnage peut dépenser raisonnablement jusqu'à son niveau en possessions, équipements, propriétés et biens, et dispose d'un pécule de départ pour l'achat du matériel du personnage. Consulter l'échelle des Dramas pour avoir une idée de la richesse du personnage.

Moyen de transport

Permet l'achat d'un moyen de transport : ici on parle d'une monture, ou d'un attelage avec les animaux qui vont avec, ou encore d'un navire. Voir les prix en PC des différents moyens de transport dans la section équipement. Pour comparaison, un niveau de Moyen de transport correspond à une vieille carpe ou un mulet, et 3 correspond à un cheval de monte classique.

Rareté

Permet l'achat d'un ou plusieurs objets de prix en PC, sans avoir pour autant le Drama Richesse. Ce peut être un héritage, une trouvaille, une dotation du personnage, et concerne armes, armures, équipement, voir une merveille mécanique. On ne peut rendre le

Drama rareté qu'une seule fois... et pas acheter donc plus de 10 PC d'objets de cette manière.

Beauté

Les gens aiment être beaux, parlons donc en. Voici une idée de ce qui se passe en fonction du nombre de points dépensés :

- Apparence remarquable: (1 à 3) le personnage est séduisant et agréable à regarder, on le remarque aisément.
- Apparence supérieure (4-7) Le personnage est franchement un canon de beauté, et est assuré d'être remarqué. Il séduit aisément.
- Apparence extrême: (8-10) Le personnage est beau à s'en faire prendre un poteau par les quidams de sexe opposé (ou du même sexe sensibles à la beauté et à leur sexe) qui le croisent, et se faire tourner ébahie la moitié de la foule.

Chaque niveau rajoute un point en Séduction, si celle-ci est basée sur l'apparence, le physique, et l'attraction sexuelle.

Abri

Le personnage a un appart/maison/demeure/abri/planque, en plus de ce que le meneur de jeu aura bien voulu considérer qu'il possède de base de par sa Richesse. Le niveau correspond soit au luxe et aux dimensions de la planque, soit à son degré de sécurité, on peut bien sûr mixer les points pour le déterminer. Nous n'entrerons pas dans les détails pour la planque en question, libre au joueur et au meneur de jeu d'interpréter la sécurité, la discrétion, le luxe, ou les dimensions de l'abri.

DRAMAS-DEFAUTS:

Responsabilité

La responsabilité est le pendant de l'Influence. Et peut aller de pair. La responsabilité concerne le personnage qui a des devoirs envers une bande, une organisation, une guilde, ou une aristocratie. Etre officier militaire, capitaine de navire, ou dirigeant d'une guilde marchande implique des devoirs et des contraintes particuliers envers l'organisation concernée. Le niveau de responsabilité détermine l'implication de cette responsabilité comme le ferait l'Influence, mais ici, c'est au personnage qu'on risque de faire appel, et qui doit alors répondre à l'appel et au service demandé.

Personne à charge

C'est un peu le pendant de famille. Le personnage est responsable d'un pupille, un membre de sa famille proche, un ami un protégé, qui 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 donc 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 Drama. A 3, le Drama intervient rarement, ou pour de petits soucis assez raisonnables à gérer. A 7, le Drama a tendance à pouvoir ressurgir souvent, voir une fois par Aventure, et les ennuis qui vont avec peuvent devenir importants, voir faire l'occasion d'une aventure ou intrigue en soit.

Rivaux

Le rival ne vous aime pas, vous voit comme un concurrent, ou un type avec une tête qui ne lui revient pas, et quand il peut, il vous fera chier. Mais il a autre chose à faire : vous êtes juste une distraction quand il peut prendre le temps de vous pourrir la vie. Il peut aussi simplement vous harceler parce qu'il a été payé ou mandaté pour. Le niveau 1 de rivaux correspond à un rival d'Influence 4. On peut décider d'avoir plusieurs rivaux, ou augmenter leur Influence selon l'Echelle des Dramas.

Ennemi

L'ennemi vous en veut. Il a besoin de vous trouver. Il doit vous faire payer/vous livrer/vous tuer/vous détruire socialement, et ses motivations sont basés sur des faits, même si ils peuvent être faux. Lui ne le sait pas : il a un travail à faire, et dans ce travail, vous n'avez pas le beau rôle. Mais il a aussi ses intérêts et objectifs. Vous passerez après, merci. Mais il ne vous oublie pas. Le niveau 1 d'ennemi correspond à un ennemi d'Influence 4. On peut décider d'avoir plusieurs ennemis, ou augmenter leur Influence selon l'Echelle des Dramas. Le niveau 6 équivaut à avoir un ennemi qui peut être créé comme un personnage-joueur à 150 PC, le niveau 10 à 200 PC

Nemesis

Il vous hait. Il vous veut. Il fera tout pour ça, quitte même à tuer qui voudrait OSER vous prendre à lui. 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 ça, même si cela peut vouloir dire prendre des voies très détournées pour parvenir à ses fins. Le niveau 1 de Nemesis correspond à une Nemesis d'Influence 4. On peut décider d'avoir plusieurs Nemesis (si on est assez fou pour cela), ou augmenter leur Influence selon l'Echelle des Dramas. Le niveau 6 équivaut à avoir une

Nemesis qui peut être créée comme un personnage-joueur à 150 PC, le niveau 10 à 200 PC

Bande/famille ennemie

Comme l'ennemi, mais c'est une famille ou bande qui a décidé que vous étiez responsable de quelque crime ou offense, et qui veut vous faire payer. L'influence que déploie pour vous la bande ou famille est égale au niveau.

Organisation ennemie

Comme l'ennemi, mais c'est une organisation comme une 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. L'influence que déploie pour vous l'organisation est égale au niveau.

Trauma

Le personnage a vécu des meurtres, la guerre, l'enfer, le viol, tout ce que l'on voudra, qui lui laisse des séquelles permanentes et qui peuvent ressurgir en crises de panique, d'angoisse, de stress, des pensées sombres et des introspections profondes. Le niveau de Trauma sert d'indicateur à la sévérité et la fréquence des résurgences du Trauma. A 3, le Trauma est troublant, et sort uniquement en cas de fort choc ou panique, à 7, il peut ressurgir à chaque aventure, ou plus, et peut littéralement paralyser le personnage.

Antipathique

Le personnage est l'archétype même du type pas rassurant, sinistre, ténébreux, qu'il le veuille ou non. Sans avoir besoin de faire d'efforts, sa présence met les gens mal à l'aise dès qu'ils le croisent, ou qu'il les regarde, même s'il est beau ou sympathique dès qu'on le connaît. En contrepartie il est plutôt doué pour faire peur et intimider. Chaque niveau se traduit en un malus à tout test social visant à vouloir être sympathique, convaincant, discret dans une foule ou un lieu mondain. Le même niveau/2 est par contre un bonus pour effrayer ou intimider.

Addiction

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 y retourne. Le niveau correspond à la puissance et à la gravité de l'addiction, un peu comme le Trauma, plus haut.

Laid

Les gens n'aiment pas être moches, les personnages joueurs, si, parfois, parlons donc en:

- Apparence peu amène: (1 à 3) le personnage est notablement peu agréable au regard. Il peut avoir une sale cicatrice, ou juste des traits ingrats. Mais il n'est pas assez laid pour qu'il doive renoncer à draguer.
- Apparence laide (4 à 7) Le personnage est, disons le, vraiment moche... Il n'a pas de mal à effrayer quand on voit sa tête, mais ça ne va pas l'aider quand il veut rassurer ou être sympathique.
- Apparence affreuse: (8 à 10) Le personnage est moche à faire hurler les enfants et tourner le lait. Il intimide, dérange ou repousse, sauf que c'est tout le temps, qu'il le veuille ou pas.

Chaque niveau rajoute un malus en Séduction/drague, si celle-ci est basée sur l'apparence, le physique, et l'attraction sexuelle.

Allergie

Le personnage est allergique à une matière ou nourriture assez peu commune, mais qu'il peut malheureusement croiser. Cette matière ou nourriture, s'il entre en contact direct, ou l'ingère, agit sur lui comme une maladie de virulence (niveau) (consulter les règles sur les maladies et les poisons sur ce sujet) et peut donc le tuer. Le niveau correspond à la puissance et à la gravité de l'allergie, sur le même principe que les poisons et maladies. A 3, la substance le mets à mal une bonne journée. A 7, elle peut risquer de le tuer.

Promesse

Même sans avoir d'Honneur, il est des promesses ou des serments qui devienne des interdits qu'on ne peut plus moralement transgresser. Un personnage avec ce défaut a donc fait une promesse qu'il est plus ou moins incapable d'outrepasser 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. Toujours obéir à son seigneur ou son maître, aveuglément, est aussi une promesse.

Phobie

Le personnage est terrifié par quelque chose de spécial, et il lui est très dur de lutter contre : s'il est en présence de cette cause, il tend à fuir, ou se cacher dans un coin. 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 la fréquence des de rencontre de la Phobie. La phobie gérable des insectes ou serpents serait de 3. La phobie sévère et paralysante des soldats serait de 7 ou 8.

Recherché

Le personnage est recherché et poursuivi par une organisation quelconque, qui donc envoie des agents, et diffuse des avis de recherche et offre des récompenses pour la capture du personnage. Par défaut, par exemple, la plupart des gens roux, ou des Chanteurs de Loss sont fréquemment recherchés. Le niveau du Drama correspond à l'Influence que l'organisation déploie pour cette recherche. Donc à 3, ce n'est pas trop risqué.... mais à 7, le personnage doit se cacher ou se grimer tout le temps.

Terrible secret

Un secret très lourd, et qui peut provoquer des catastrophes ; En clair, si le secret était dévoilé, le personnage pourrait gagner immédiatement les Dramas « recherché » et « ennemi » ou « mauvaise réputation » de score égal à son secret rompu. Ceci sans compter immédiates implications sociales, et les réactions de ses amis (y compris les PJ). Là aussi, les Chanteurs de Loss, mais aussi les suivants de la Vertu de l'Air ou des Savoirs Interdits, peuvent facilement avoir ce Drama.

AVANTAGES :

1. Avantages physiques :

Trait exceptionnel (5 ou 10) : permet de relever la limite d'un de ses traits à 12 pour 5 PC dépensés. Cela veut dire par exemple que si vous avez pris le trait « Force exceptionnelle », vous pouvez payer les PC pour augmenter votre Force jusqu'à 12 à la création. Vous ne pouvez prendre cet avantage que pour deux Traits au maximum.

Grand (5) : (*nécessite Corps à 7 au moins*) le personnage est de très haute stature physique. Il mesure une bonne tête de plus que la moyenne de son peuple, et est par conséquent très impressionnant. Il gagne une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à impressionner ou effrayer une personne ou un groupe.

Increvable (10) : (*nécessite au moins 3 en Feu*) le personnage est étonnant de résistance, par rapport à sa carrure générale. Il gagne une case de Niveau de Santé par catégorie (léger, sérieux, grave, fatal), et n'applique pas les malus de blessure, sauf en cas de Blessure Fatale.

Réflexes fabuleux (5 ou 10) : (*nécessite au moins 5 en Agilité*) le personnage gagne +2 à l'Initiative pour 5 PC, et +3 pour 10 PC

Résistant aux poisons (5) : une augmentation gratuite aux jets de résistance contre les poisons et les drogues.

Ambidextre (5) : le personnage baisse la Difficulté de 5 s'il tente une Action avec sa main non dominante.

Nyctalope (5) : malus dû à l'obscurité divisés par deux. Dans le noir complet (pièce isolée, caverne, etc...), cependant, le personnage, comme tout le monde, ne voit rien.

Oeil de Jemmaï (10) : (*nécessite au moins 5 en Instinct*) quoi, quelle nuit? Le personnage ignore les malus d'obscurité. Dans le noir complet (pièce isolée, caverne, etc...) le personnage voit les reliefs et les formes, mais de manière floue.

Guérison rapide (5) : (*nécessite au moins 5 en Corps*) vitesse de guérison du personnage par le repos doublée.

2. Avantages sociaux :

Aigle de bataille (5) : (*nécessite au moins 7 en Charisme*) le personnage est un meneur d'homme accompli, sa voix résonne de très loin, et il sait se faire entendre et obéir. Le personnage gagne une Augmentation gratuite à tout test de Commandement sur un champ de bataille, et ne subit jamais de malus de commandement dû aux conditions d'un champ de bataille.

Voix d'Or (5) : (*nécessite au moins 5 en Empathie*) le personnage est un chanteur ou poète fort doué. Il sait chanter, improviser, et déclamer des proses avec un grand talent, et s'en servir pour séduire et distraire –et aussi gagner sa vie dans les cités. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite dans tous les tests de Discours, Séduction, Théâtre et Chant.

Innocent (5) : (*nécessite au moins 3 en Terre*) le personnage est le genre d'individu qu'on aurait tendance à croire sur parole et prendre facilement en pitié. Il semble toujours amical, innocent, sans jamais représenter un danger, et il lui est donc facile de gagner la confiance d'interlocuteurs étrangers. Le personnage gagne une Augmentation Gratuite dans tout test social mais uniquement lors d'une première rencontre ou confrontation avec des inconnus. Une fois la première rencontre passée, cet avantage ne s'applique plus.

Psyké (10 ou 15) : (*nécessite au moins 7 en empathie*) le personnage est doté de la capacité presque surnaturelle de deviner le mensonge et les signaux cachés dans les

rapports sociaux entre les individus. Pour peu qu'il puisse voir le visage ou au moins les yeux de quelqu'un, il dispose d'une Augmentation Gratuite dans tout test de talent visant à deviner qu'une personne ment, cache ses intentions, pense autre chose que ce qu'elle exprime, ou se prépare à une action hostile ou agressive en tentant de le dissimuler. Mais 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. C'est un don soumis aux différences culturelles, comme en général tous les talents sociaux. Pour 15 PC, le personnage n'a pas une, mais DEUX Augmentations Gratuites pour ce talent.

Grande Renommée (10) : Le personnage est déjà quelque peu connu et renommée dans le monde. Il gagne 1 point de renommée.

4. Avantages mentaux :

Bon sens (5) : (*nécessite au moins 3 en Eau*) une fois par séance, le joueur peut demander conseil au meneur de jeu pour une décision ou une Action importante à faire afin que son personnage puisse prendre la décision la plus sage. Cet avantage ne peut pas servir au MJ pour mettre ses personnages dans les ennuis : il sert à éviter au personnage bénéficiaire de faire une erreur à un moment.

Volonté de Fer (5) : (*nécessite au moins 3 en Feu*) le personnage gagne une Augmentation à tous ses tests d'esprit en cas de Détresse épuisée, mais aussi aux tests de résistance à la torture, aux ou drogues.

Cœur de Dreakya (5) : (*nécessite au moins 5 en Fen*) le personnage ignore tout test de Terreur. Rien de plus, rien de moins, il peut avoir peur, manquer de courage, mais la Terreur ne l'affecte pas.

Cœur d'acier (5) : (*nécessite au moins 3 en Feu*) le personnage connaît les horreurs de la guerre, et sait les supporter. Il est préparé à supporter la perte de points de Détresse dès qu'il s'agit de violence ou d'images de guerre ou de bataille (y compris les horreurs d'un camp de concentration ou les résultats sur un cadavre de la folie d'un psychopathe). Il gagne 5 points de détresse qui s'ajoute à son niveau de Détresse.

Grande Vertu (5 ou 10) : (*nécessite au moins 5 dans la vertu choisie*) Permet d'augmenter une Vertu à la création de 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

5. Avantages mystiques :

Vertu de l'Air (10) : le personnage peut désormais accéder à la vertu Perdue. Celle-ci commence à 1 et le joueur peut dépenser jusqu'à 4 PC pour monter sa vertu à 5. Il a donc désormais comme Vertu et Inspiration la Foi, en plus de l'Honneur, du Courage et de la Sagesse, et peut accéder aux talents de l'Air.

Chant de Loss (15) : (*nécessite au moins 1 en Air*) : le personnage est un Chanteur de Loss, un de ces individus capable d'en maîtriser les talents, et le pouvoir. Il peut donc désormais dépenser des PC dans les talents du Chant de Loss (voir création du personnage : Chant de Loss)

Cul d'Hermès (5 ou 10) : Le joueur s'offre tout simplement le droit de refaire une fois par séance de jeu, et quand il le souhaite un mauvais Test, s'il n'est pas satisfait de son jet de dé. Il peut donc relancer le dé et peut garder le résultat qui lui conviendra des deux résultats. Cet avantage peut être acheté deux fois, pour deux relances.

Béni du Destin (5) : Permet d'acheter un Point de Destin, en plus de celui dont dispose chaque joueur à la création. On ne peut en avoir plus de 2 à la fois à la création.

Destinée Mystique : (15) : Il n'y a que peu d'ingérence du surnaturel ou du magique dans le monde de Loss. Mais pourtant, pour tous les lossyans, les mystères et le mystique existe, et il mérite d'être craint et considéré. Le personnage avec une origine mystique est né, ou a grandi avec des signes, des événements ou un contexte qui a marqué son entourage. Il peut avoir été trouvé bébé protégé par une mère Draekya, ou découvert perdu sachant à peine marcher, en même temps que de merveilleux et rares artefacts ou encore être né dans un alignement exceptionnel d'étoiles et de planètes. Cela peut même être encore plus étrange, comme être apparu enfant à travers un portail de lumière, ou le seul survivant sans explication cohérente d'une catastrophe terrible. Mais quoi qu'il en soit, cet événement est connu de beaucoup de gens, 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. A chaque aventure, le joueur gagne 1 point de destin, qu'il en ait en réserve ou pas. Il semble donc voué à un Destin mystique, que ce soit vrai, ou totalement faux, et qui a une claire tendance à vouloir le garder en vie.

6. Avantages de Talents

Mémoire eidétique (10) : (*nécessite au moins 4 en Esprit*) Le personnage a tendance à se souvenir de tout, il peut faire appel au meneur de jeu pour tout vieux souvenir qu'il aurait oublié, ou indice qui lui

manquerait dans un lieu qu'il a traversé ou dans un livre qu'il a lu. On peut aussi imaginer que le personnage se souvient très aisément des visages et des gens qu'il croise. Le personnage bénéficie d'une Augmentation Gratuite à tout test de Sciences ou Connaissances quand il s'agit de se rappeler d'une information culturelle. Le personnage bénéficie d'une Augmentation gratuite quand il fouille/cherche/observe dans un lieu qu'il a fréquenté auparavant au moins quelques instants (disons une demi-heure), eu égard au fait qu'il tends à connaître les lieux qu'il fréquente sur le bout des doigts.

Touche-à-tout (10) : le personnage à une base dans tous les talents sans astérisque de 1, sauf ceux de l'Air, Chant de Loss compris. Néanmoins, dès qu'un talent est augmenté par PC ou XP, ce bonus disparaît, il ne marche que dans le cas où le personnage n'investit pas dans un talent.

Multiculturel (5) : le personnage est un voyageur, et il a une habitude certaine des cultures étrangères et des peuples des Mers de la Séparation. Il baisse les malus culturels de ses tests sociaux et de connaissances de 5.

Doué (10) : Le personnage gagne systématiquement un XP par session de jeu, en plus de ceux donnés par le meneur de jeu.

Facilité d'acquisition (10) : Une catégorie de talents parmi les 10 (Interaction, Combat, Sciences, etc) et le Chant de Loss lui coûte moitié moins cher en PC à acquérir.

Facilité d'apprentissage (10) : Une catégorie de talents parmi les 10 (Interaction, Combat, Sciences, etc) et le Chant de Loss lui coûte deux fois moins d'XP pour en faire évoluer les talents en cours de jeu.

DEFAUTS

1. Défauts physiques :

Aveugle ou sourd (10) : le personnage est dénué de l'un de ces deux sens. Mais bien sûr, dans les deux cas, le degré de handicap est tel que ce serait difficile pour un personnage -joueur. On considère donc qu'il dispose du moyen de le compenser pour accomplir des actions malgré son handicap, mais en subissant quand il le faut deux difficultés supplémentaires à tous ses tests, ce qui n'est déjà pas rien.

Myope : (5) : le personnage a besoin de lunettes ou binocles pour lire et distinguer correctement les choses. Même avec elles, il subit une difficulté à tous les tests de Fouille. Pistage ou Vigilance.

Corpulence faible (5) : (*Nécessite un maximum de 5 en Corps*) le personnage est hors de combat dès qu'il subit une blessure grave. Il n'est pas forcément évanoui, ou en danger de mort, simplement, il ne peut encaisser le choc à cause de sa faible corpulence, et ne peut plus agir véritablement.

Estropié (10) : Il manque un morceau, un bras ou une jambe, au personnage. Si c'est un bras, le personnage est malaisé en combat et aux actions physiques, ce qui se traduit par une difficulté supplémentaire 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) : (*nécessite un maximum de 5 en Corps*) le personnage est un enfant ou un jeune adolescent, qui n'a donc pas fini sa croissance, et est loin de pouvoir rivaliser avec des adultes. En cas de confrontation physique, mais aussi sociale, le personnage subit une difficulté accrue de 5 à tous ces jets. Il ne peut employer d'armes prévues pour les adultes, pour lui, ce qui est plus gros qu'un glaive est inutilisable. De plus, on le traite et on le considère comme un enfant, et il subit les limites de l'enfance à ses performances. Le meneur de jeu et le joueur sont libres de décider de limites supplémentaires en fonction de l'âge du personnage enfant.

Vieillard (10) : (*nécessite un maximum de 5 en Agilité*) le personnage est un vieillard à l'hiver de sa vie, et qui n'est plus vraiment en mesure de rivaliser avec des adultes dans la force de l'âge. Il subit une Augmentation à tous ses tests de talents de la Vertu du Feu, et on peut imaginer qu'il a des soucis de santé. Le joueur et le meneur de jeu sont libres de décider de quels handicaps et limites est frappé le personnage.

2. Défauts sociaux

Terrien (10) : le personnage est donc un terrien perdu fraîchement arrivé sur Loss, sans savoir comment. Les terriens ont quelques avantages vis-à-vis des lossyans (voir peuples), mais le gros défaut, c'est qu'ils se retrouvent dans un monde totalement étranger, sauvage, hostile, sans rien en connaître, et sans savoir parler aucune des langues locales. Les lossyans considèrent les terriens comme des étrangers qui ne comprennent rien aux Vertus, ni aux Dogmes de l'Eglise. Ce qui fait des terriens, à leur yeux, plus des animaux, que des humains, et qui leur donne le droit de les asservir s'ils le souhaitent, ce qu'ils font souvent. En plus de ces nombreux soucis sociaux, le terrien perdu sur Loss subit une Difficulté supplémentaire dans tous les tests de survie, d'orientation et d'Action concernant le monde sauvage et la nature. Il ne peut investir de PC en Linguistique, et un grand nombre d'avantages sociaux et de dramas lui sont inaccessibles,

que ce soit des influences, amis, alliés, ou des possessions.

Esclave (10) : le personnage est un esclave. Il n'a aucuns droits dans le monde de Loss, et ne peut rien posséder, ni prétendre que quelque chose est à lui. Il n'est pas considéré humain selon les lossyans, et 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. A vrai dire, son sort est peu enviable, et 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 se peut qu'il ne fasse que changer de propriétaire et de destiné... ou risque bien de mourir d'être un fuyard. 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.

Timoré (5) : (*nécessite un maximum de 5 en Feu*) le personnage est timide, ou bégaye ou un truc du même gabarit, bref, il n'est pas sûr de lui en société, et cela se ressent. Devant une figure d'autorité, son maître, son seigneur, le personnage subit à tous ses talents d'Interaction une Difficulté supplémentaire.

Surconfiant (5) : (*nécessite un minimum de 3 en Feu*) le personnage est trop sûr de lui, et c'est là le problème, il sous-estime toujours le danger, ou l'adversaire. Face à celui-ci, il est toujours tenté de prendre le risque de la confrontation quand la prudence serait plus sage, sauf si le danger est évident. En cas d'hésitation du personnage, le meneur de jeu peut demander au joueur un test d'Esprit diff 20 qui, s'il échoue, lui fera choisir la confrontation.

Débiteur (5) : Le personnage a une grosse dette sur le dos. Soit une dette d'honneur, soit une dette matérielle telle qu'il est difficile de la rembourser. Cette dette lui attire des ennuis, et l'obligera tôt ou tard à devoir rendre 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 patients, et peu compréhensifs.

Stigmaté (5) : Le personnage porte une marque très reconnaissable, et difficile à garder tout le temps caché. Cela le désigne comme une personne spéciale ou stigmatisée. Cela peut aller avec les défauts "Sombre secret", "Ennemi", "recherché" » ou « tristement célèbre », et si la marque est vue, ou reconnue, cela peut avoir le même effet que ces Dramas. Et en gros, le personnage est facilement reconnaissable pour ce qu'il est dès que l'on voit sa marque et qu'on sait ce que cela veut dire. Cela peut être une marque d'infamie imposée au fer rouge suite à une condamnation judiciaire, le tatouage des valets et barons de la Cour des Ombres, ou celui des Chanteurs de Loss sacré des

Dragensmanns. Il y a pas mal de possibilités, y compris certains traits et signes d'ordre plus mystique.

Roux (5) : un stigmaté simple, mais fatal sur Loss. Le personnage est né roux, ce qui selon les lois de l'Eglise, le désigne du sang des Chanteurs de Loss, ce qui le destine à l'asservissement dès sa 13^{ème} année... ou à la mort. Tant que cela ne se voit pas, et n'est pas su tout va bien. Sinon.... (Voir stigmaté)

Yeux verts (5) : un autre stigmaté simple, les lossyans ont une fascination superstitieuse sur 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. Avoir les yeux verts est donc un stigmaté qui attire l'attention, d'autant que c'est très rare. Même si on ne se souvient pas du visage du personnage, la couleur de ses yeux, elle, personne ne va l'oublier.

Linci (5) : Le linci stigmatise clairement son porteur, disant à tous qu'il est esclave, et donc possédé par un maître, et dénué des droits que les lossyans accordent aux humains. Le linci est un symbiote dont l'effet principal est d'avoir une odeur imperceptible, mais que les chiens dressés à la traque reconnaissent. Ainsi un esclave avec ce stigmaté a du mal à s'enfuir, et semer des chiens féroces qui le pourchassent en aboyant à qui mieux mieux. Dissimuler l'odeur n'est pas impossible, mais ce n'est pas si facile.

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, et lui-même a beaucoup de mal à en arriver là. Il ne pourrait pas achever un adversaire, ni ne pourrait se résoudre à frapper pour tuer une personne surprise. Pour 5 PC : si le personnage y est contraint, il doit faire un test d'esprit diff 20 pour arriver à tuer quelqu'un ou le faire souffrir volontairement. Pour 10 PC, le personnage se sent qui plus est obligé d'empêcher autrui de faire la même chose, quitte à s'interposer ou se mettre en danger.

Brute (5) (*nécessite 5 d'Eau au maximum*): le personnage a tendance à privilégier l'usage de la force et de la brutalité avant tout autre. Pas que le personnage soit mauvais ou sadique, mais pour lui, mettre une claque pour régler un problème, et choisir la méthode dure pour résoudre un conflit lui paraît plus efficace. Ou il aime juste la violence. En cas d'hésitation du personnage, le meneur de jeu peut demander au joueur un test d'Esprit diff 20 qui, s'il échoue, lui fera choisir la violence.

Monomaniac (5) : le personnage est obsédé par un but, et est persuadé qu'il doit l'accomplir, et que rien ne peut l'arrêter. En règle générale, ses motivations

tournent toutes autour de son obsession qui bien sûr est ardue à atteindre. Ca peut être pénible pour les autres personnages, mais surtout pour lui, car quand le sujet de son obsession réparaît, il doit réussir un test d'esprit diff 20 pour ne pas arrêter ce qu'il était en train de faire, et retourner à son obsession immédiatement.

Annésique (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). Si cela date de quelques heures à quelques jours avant de commencer à jouer le personnage, cela rapporte 10 PC (qui sait quelles horreurs le meneur de jeu va faire au personnage !!)

Pas de Vertu (10) : (*ne peut être choisi pour la Vertu de l'Air*) le personnage est dénué d'une Vertu, elle est mise à 0. Ce qui pourrait être un avantage, comme par exemple l'absence de scrupules de le pas avoir d'Honneur, ou la folie chaotique et libre de n'avoir aucune Sagesse, n'en est pas un. D'un part pour des questions de réputation, et de renom en général, mais surtout parce que le personnage n'a plus non plus aucune Inspiration de la Vertu à O, en tout logique, et enfin, parce que cette Vertu continuera à évoluer avec les actes du personnage, les événements, et les intrigues... et donc ne pas rester à zéro bien longtemps.

4. Défauts mystiques

Poltergeist (10) : Le personnage se pense ou considère être hanté par une force peu amical, 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 qui semble vivante d'une malchance insondable. Une fois par histoire, ce poltergeist 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... A l'instant où le poltergeist intervient, le personnage rate totalement et de la manière la plus visuelle ou spectaculaire possible ce qu'il était en train de faire Le meneur de jeu et le joueur sont libres d'imaginer la nature du poltergeist, et comme il affecte la vie du personnage. Cependant on considère que le poltergeist ne veut pas tuer, donc, cela peut créer un vrai risque ou danger, mais ne devrait pas provoquer de manière directe ou immanquable la mort du personnage.

Mouise (5) : 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.

Destinée défavorable (10) : Le personnage n'a pas les faveurs de la destinée. Il ne peut avoir de points de

Destin, et ne peut pas non plus en acquérir avec des points d'expérience. Mais il lui est toujours possible d'en gagner suite à un l'accomplissement d'un miracle (voir règles sur les points de destin), comme tout le monde.

5. Défauts de talent

Difficulté d'acquisition (10): Une catégorie de talents parmi les 10 (Interaction, Combat, Sciences, etc) et le Chant de Loss (mais seulement si le personnage a l'Avantage Chanteur de Loss) lui coûte le double de PC à acquérir.

Difficulté d'apprentissage (10) : Une catégorie de talents parmi les 10 (Interaction, Combat, Sciences, etc) et le Chant de Loss (mais seulement si le personnage a l'Avantage Chanteur de Loss) lui coûte deux fois plus d'XP pour en faire évoluer les talents en cours de jeu.

Liste interdite (10) : le personnage voit l'une de ses catégories de talent interdite d'y placer tout PC à la création (mais elle pourra évoluer par la suite avec des XP)

Le Chant de Loss

Pour accéder au Chant de Loss, il faut avoir acquis les avantages Vertu de l'Air, et Chant de Loss.

L'acquisition des talents du Chant de Loss *coûte le double de PC d'un talent classique*, et suit une règle particulière :

Pour avoir au moins 1 dans un score des talents d'une catégorie, il faut avoir au moins 5 dans un talent de la catégorie précédente. Pour avoir au moins 1 dans un second talent d'une catégorie, il faut avoir au moins 3 dans un second talent de la catégorie précédente.

<i>Air</i>	
(Spirituel/Loss)	
Gravité/Perception :	Chant de Loss (Is)
Gravité/Création :	Chant de Rage (Es)
Gravité/Contrôle :	Chant d'Ether (Em)

Energie/Perception :	Chant des Illusions (Is)
Energie/Création :	Chant des Eléments (Es)
Energie/Contrôle :	Chant des Astres (Em)
Vie/Perception :	Chant des Âmes (Is)
Vie/Création :	Chant de Vie (Es)
Vie/Contrôle :	Chant de Mort (Em)

Etape 8, Les traits secondaires :

Les Niveaux de Santé :

Pour connaître votre santé vous commencez par additionner Puissance+Courage. Puis vous consultez la table ici, qui vous donne vos niveaux de santé par catégorie :

Puissance+Courage, et consulter la table suivante :

	Léger	Sérieux (-5)	Grave (-10)	Fatal (-15)
2-5	4	3	3	3
6-9	5	4	4	3
10-13	5	5	5	4
14-17	6	6	5	5
18-21	7	7	6	5
21-24	8	7	7	6
25	8	8	8	7

Le malus s'applique ici à toutes les actions physiques. On considère par défaut que les actions mentales et sociales ne sont pas affectés, sauf si elles demandent clairement à devoir faire un effort physique avec.

Quand le personnage prends des coups, il commence par perdre des niveaux de blessures légères, et quand ils ont tous été consommés, des blessures sérieuses, ainsi de suite. Nous sommes dans un cadre héroïque, et Loss considère que rien n'est vraiment grave tant que le personnage-joueur ne subit pas de Blessures Fatales. Dès qu'il en subit, il ne pourra jamais se remettre tout seul, il faudra un soigneur ou un médecin.

Les Blessures fatales :

Le personnage n'est pas encore mort, mais presque. Il doit réussir un test de Puissance+Feu diff 15 pour rester conscient, à chaque Instant (voir "mesure du temps en jeu"). Le premier test est immédiat dès sa Blessure Fatale. S'il le réussit, il peut tenter d'agir (avec -15 à tous ses tests d'action physique, ouille). Une fois tous les Blessures Fatales épuisées... c'est la mort. Dans tous les cas, même sans être mort, le personnage en blessure fatale est dans un très sale état, et peut très bien mourir sans recevoir d'aide et de soins. Et une telle blessure laissera sans doute des séquelles.

Les Niveaux de Détresse :

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

Le total représente alors la réserve de Détresse du personnage. Elle n'a ni seuils, ni malus, comme l'auraient les niveaux de santé. Tout ici est affaire d'interprétation, seulement. Simplement, quand un individu craque, il a tiré sur toutes ses réserves, et quand elles sont épuisées, il s'effondre d'un coup. C'est ce que représente la réserve de Détresse : combien d'horreurs et d'épreuves traumatisantes le personnage peut endurer avant d'être à bout.

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, de se démener, ou de prendre des initiatives. Il est déprimé, et à bout de nerfs : il ne peut plus user de ses Inspirations (sauf pour d'autres tests d'Esprit, voir ci-après). Mais il est possible qu'il ne puisse échapper, alors qu'il n'est pas remis, à d'autres horreurs et traumatismes. Dès lors, il doit faire un test d'Esprit à chaque nouvelle épreuve. S'il le rate, il explose. Et c'est la rage, la folie, voire le suicide qui l'attendent si cela arrive.

Les modificateurs du personnage :

Poids portable : la capacité du personnage à porter des choses sur son dos sur une distance de marche d'environ 8 heures, dans des conditions raisonnables. C'est à dire qu'à la fin de ses 8 p'tits heures, il sera bon pour se reposer jusqu'au lendemain. A savoir qu'à chaque fois qu'on double la quantité portée, on divise par deux la durée de marche possible : **PuX6 (Kg)**.

Poids soulevable : ce que l'on peut arriver à soulever au-dessus de sa tête et tenir ainsi pendant environ une minute : **PuX12 (Kg)**.

Sprint : la vitesse maximale du personnage quand il court sur un 50 mètres : **(Pu+Ag)X2 (km/Hr)**

Initiative : la vitesse du personnage en combat, qui a la même valeur qu'un Trait, puisqu'il s'échelonne jusqu'à 10. Voir les règles de Combat pour des détails à ce sujet : **(Ag+ Is)/4**.

Modificateur aux dégâts : Ce que le personnage rajoute à ses dégâts au corps à corps, à mains nues ou avec des armes : **Pu+Courage**, et consulter la table suivante :

2-5	6-9	10	11-15	16-19	20-23	24
-3	-1	0	+1	+3	+5	+6

Etape 9 : Les Inspirations :

Les Inspirations sont l'Honneur, le Courage, la Sagesse, et si le joueur a acquis l'avantage vertu de l'Air, la Foi. Le personnage du joueur dispose d'une réserve de ces trois ou quatre Inspiration, qui est égale à son score de Vertu :

Honneur = Terre

Courage = Feu

Sagesse = Eau

Foi = Air

L'Inspiration permet de tenter des exploits, c'est à dire d'Augmenter la réussite d'un jet de dé pour un Test d'Action afin de parvenir à une réussite exceptionnelle, ou pour parvenir à une Difficulté élevée. Chaque point d'Inspiration équivaut à une Augmentation Gratuite, c'est à dire un +5 au résultat des dés. On ne peut dépenser d'Inspiration que dans les talents liés à la Vertu concernée (voir Talents, et Chant de Loss). On ne peut pas dépenser plus de trois points d'Inspiration à la fois (ce qui donne droit à trois Augmentations Gratuites, et donc +15 au jet de dé, tout de même.).

Il est bon de retenir que l'usage de points d'Inspiration a des conséquences sur les Vertus selon comment le joueur décide de les employer. Un acte clairement lâche, en employant des points d'Inspirations de Courage, peut très bien coûter au personnage un point de sa Vertu de Feu, ceci étant toujours soumis à la décision du meneur de jeu.

Les points d'Inspirations ne se récupèrent que d'aventure en aventure (voir le découpage du temps de jeu dans Loss), et dépenser des points d'Inspiration peut avoir des effets directs sur le personnage lui-même et ses vertus (voir les règles sur les Vertus).