

Etape 3, les six Traits :

Les traits du personnage définissent ses capacités et ses potentiels sociaux, physiques et mentaux, et sont dérivés des choix que le joueur aura faits pour ses Vertus. L'Honneur affecte les traits sociaux, le Courage les traits physiques, et la sagesse les traits mentaux. La Foi, toujours à part, n'a aucun trait lié.

Voici comment le joueur calcule les traits de son personnage :

1- Le joueur dépense entre chaque Trait lié à une Vertu autant de points qu'il a mis dans cette Vertu. Il le fait pour chacun des traits liés à ses Trois Vertus.

2- Une fois ceci fait, le joueur dispose de 20 points de traits qu'il répartit comme il le souhaite entre ses Traits, mais en respectant trois règles :

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

Vos traits ne sont pas figés. Les Points de Création vous permettront à l'étape 5 d'acquérir des points de Traits, et certains Avantages et désavantages que vous choisirez peuvent aussi les modifier par la suite.

LA DEFINITION DES TRAITS

Les traits liés à l'Honneur (sociaux)

Pouvoir : le Pouvoir est la faculté d'attraction, le charisme, la capacité à imposer ses vues et volontés à autrui socialement. Le Pouvoir est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement. Le Pouvoir est l'apanage des leaders, des officiers militaires, des grands hommes politiques, des diplomates et des plus grands chefs religieux.

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

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. L'empathie est le trait social par excellence des personnes qui se soucient des autres, veulent les comprendre et cherchent à pouvoir penser comme eux et étudier leurs émotions et leurs pensées et désirs secrets. C'est l'apanage des conseillers, des observateurs, des séducteurs, des chamans, des serviteurs les plus dévoués.

- **1-2** : une absence plus ou moins complète d'empathie est le signe d'un dérangement mental, c'est un cas qui rend les individus particulièrement malhabiles, brutaux et indifférents à la souffrance d'autrui. C'est un handicap.
- **3-4** : l'empathie des gens froids ou égoïstes, peu aptes à pouvoir se glisser dans la peau des autres, ou réaliser la portée relationnelle ou affective de leurs actes.
- **5-6** : la sensibilité moyenne de la plupart des gens, aptes à comprendre et ressentir les autres, deviner et analyser leurs émois et pensées secrètes, mais pas sans expérience, apprentissage et talents ad hoc.
- **7-8** : une forte aptitude aux échanges affectifs et à la perception des émotions de leur entourage. Le personnage peut aisément entrer dans la tête des gens et se mettre à leur place, et anticiper leurs réactions émotionnelles. Il est lui-même sensible.
- **9-10** : Le personnage a une empathie très aiguisée, il a presque un instinct du mensonge et des pensées cachées qui lui permet de jauger de l'état affectif et du degré de sincérité des propos de son vis-à-vis. Pour lui, la nature humaine n'a pas réellement de secrets, et il est lui-même d'une très grande sensibilité aux émois d'autrui.
- **11 et +** : Une légende vivante.

Les traits liés au Courage (physiques)

Puissance : la Puissance est la force, l'endurance, la carrure. Plus ce trait est élevé, plus le personnage est 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. La Puissance est un trait commun à toutes les formes de combattant et travailleurs de force. C'est l'apanage des guerriers et des légionnaires, des bûcherons et des dockers, et aussi bien celle des farouches éleveurs des steppes, que des nomades de la toundra.

- **1-2** : la carrure et la force d'un enfant, ou d'un vieillard décati. C'est un handicap.
- **3-4** : la puissance physique et l'endurance d'un citoyen moyen d'une grande ville du 21e siècle. C'est un individu qui a du mal à compter sur son physique pour dominer, et souffre facilement dès qu'il doit faire de gros efforts physiques.
- **5-6** : la moyenne de carrure des hommes et femmes qui ont un travail physique régulier et demandant quelques efforts prolongés. La plupart des Lossyans ont cette carrure.
- **7-8** : le personnage est d'une puissance physique et d'une carrure notoire, on dit aisément de lui qu'il est fort. Hommes ou femmes, le personnage est sacrément bien bâti, et sait qu'il peut compter sur sa puissance physique en cas de besoin.
- **9-10** : le personnage est un colosse, qui dépasse aisément son entourage en force, carrure et endurance. Il est fort, il peut même en jouer sans mal, il impressionne et fait hésiter quand on est confronté à lui, et ses exploits de force sont étonnants.

- **11 et +** : Une légende vivante.

Agilité : l'Agilité rassemble la souplesse corporelle, la vivacité de mouvements, et la 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. L'Agilité est ce qui va définir tout ce qui concerne le fait d'être adroit, rapide ou souple. C'est l'apanage des monte-en-l'air, des acrobates, mais aussi de certains combattants misant tout sur leur souplesse et leur esquive.

- **1-2** : l'agilité d'un paralytique, ou d'un vieillard perclus de rhumatismes. Le personnage est incapable de courir, sauter, ou user de ses mains trop tremblantes ou déformées. C'est un handicap.
- **3-4** : l'adresse d'une personne maladroite ayant des soucis de coordination, ou simplement quelques déboires de santé. Les personnes qui ne font aucun exercice physique, ont un surpoids ou ne pratiquent aucun métier favorisant la dextérité ou l'agilité sont de ce niveau.
- **5-6** : la moyenne de l'agilité de la plupart des gens qui régulièrement doivent agir avec coordination, courent, sautent, ont une activité importante. Un docker, un maçon, un forgeron sont dans cette moyenne, par exemple.
- **7-8** : le personnage est remarquablement agile, souple et dextre, et en a sans doute fait son art ou son métier, de manière naturelle, tout ce qui concerne les exploits d'équilibre et de coordination lui sont naturel.
- **9-10** : l'Agilité des gens les plus souples et les plus adroits, celle des acrobates, des monte-en-l'air, des danseurs les plus remarquables et des funambules les plus époustouflants. Pour un tel personnage, grimper sur un toit ou sur un arbre est aussi aisé et naturel que marcher dans un pré.
- **11 et +** : Une légende vivante.

Les traits liés à la Sagesse (mentaux)

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

- **1-2** : l'esprit d'un sot, d'un petit enfant, de la plupart des animaux ou d'un attardé mental. C'est un handicap.
- **3-4** : l'intellect et la concentration de qui n'a guère besoin de faire des efforts intellectuels pour survivre, et qui n'a jamais eu l'occasion d'user de son esprit. Les ruraux dans les régions reculées, qui n'ont guère moyens et occasion d'acérer leur esprit, ont souvent ce degré d'Esprit. Mais un homme né riche et à portée de tout

ce qu'il désire peut très bien être finalement sot, sans volonté et sans esprit lui aussi.

- **5-6** : la plupart des gens sur Loss ont ce degré d'esprit. Le personnage n'est ni sot ni vraiment éclatant, mais peut faire démonstration d'intelligence et de volonté, et l'expérience et l'éducation l'y auront aidé.
- **7-8** : le personnage d'un mental remarquable, il apprend vite, réfléchit vite, décide vite, et peut avoir des éclairs de génie et un intellect riche. C'est une qualité et un degré d'Esprit fréquent pour les Terriens Perdus sur Loss, la plupart étant des personnes citadines dans une société qui à la différence de Loss, encourage et enrichit l'Esprit comme qualité nécessaire à y vivre.
- **9-10** : un tel Esprit est brillant, incisif, rare, puissant. Le personnage a une grande force d'esprit et sa faculté à apprendre et tirer des conclusions justes d'informations éparses est chez lui tout à fait naturelle et acérée. Il sera aisément perçu comme un génie, dont les envolées intellectuelles sont difficiles à suivre par la plupart des gens.
- **11 et +** : Une légende vivante.

Instinct : C'est la somme des cinq sens du personnage, mais aussi le sixième : l'instinct. En gros, l'instinct est la faculté du personnage à percevoir votre environnement. C'est un Trait très important pour les talents de visée et ceux de recherche et de perception, comme l'orientation, la furtivité, etc. L'Instinct concerne les perceptions, l'adaptation à l'environnement et la faculté de comprendre ce que l'on perçoit. C'est l'apanage des chasseurs, des hommes des bois, des spécialistes de la filature, mais c'est aussi un trait nécessaire aux meilleurs musiciens et chanteurs.

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