

Etape 4, Choisir l'archétype

Les Archétypes :

Les archétypes sont les différents types des genres de héros que les personnages incarnent dans le monde de Loss. Chaque archétype est unique, et englobe des talents, capacités et avantages propres au héros. Il est par défaut toujours considéré doué dans son domaine de prédilection. Un archétype n'est pas une profession mais un rôle qui détermine dans quels domaines et dans quels talents le personnage surpasse la plupart des gens et peut accomplir des exploits, et de quelle manière il va évoluer et écrire sa *Légende* dans le monde de Loss.

Il y a 15 archétypes de héros dans le livre de base de Loss, ce qui regroupe pratiquement toutes les variétés de rôles possible qu'un jour souhaiterait incarner. Au fil des suppléments d'autres archétypes viendront encore s'y ajouter. Mais le panel de base est vaste et devrait satisfaire à tous les désirs d'un joueur. Il est conseillé dans un groupe de joueurs de tenter d'avoir un archétype différent pour chaque personnage créé. C'est seulement un conseil, en aucun cas un impératif, mais c'est avec un groupe varié que chaque joueur pourra mettre à profit pour son plaisir et au bénéfice de tout le groupe les avantages de son archétype. Cependant, avec plusieurs personnages ayant le même archétype, cela ne créera aucun souci particulier.

A noter sur les archétypes :

On peut au cours du jeu, décider de changer d'archétype, ou d'en acheter un second. Le joueur peut donc décider que son personnage s'oriente vers un autre archétype, ou va en endosser deux et les faire évoluer de concert. Ce sujet est traité en détail au chapitre *Expérience & Evolution*. Mais à la création du personnage le joueur doit en choisir un, et un seul.

Les Archétypes sont pour la plupart accessibles à tout le monde, mais les Terriens Perdus ne peuvent pas être Navigateur, Chasseur d'artefact, ni Chaman.

Quand il y a un astérisque () après le nom d'un archétype, c'est que celui-ci est lié à certains avantages ou défauts, que le personnage devra obligatoirement acquérir. Chaque cas est alors précisé.*

La Légende :

Les Lossyans accordent une grande valeur aux contes et mythes sur les Vertus, et aux légendes, et leur foi, leur superstition, leur esprit, tendent à leur donner vie. La *Légende* est l'expression de la renommée, des contes et des récits qui se forment au fil des exploits des héros et qui sont racontés et transmis de bouche en bouche. Plus un personnage a de *Légende*, plus son nom et ses hauts-faits sont connus, plus on raconte d'histoires à son sujet et plus il est aisé de le reconnaître quand on le rencontre. Et parce que les Lossyans croient dans les légendes, celles-ci prennent corps : un personnage légendaire finit par sembler accomplir les exploits incroyables que les contes et les rumeurs lui prêtent. Dans les règles de Loss, la *Légende* sert de mesure à la progression du personnage et de son Archétype : plus un personnage a de *Légende*, plus il gagnera de points de Traits et d'autres avantages et plus lui est possible d'acquérir de capacités de son Archétype.

Les archétypes évoluent avec la *Légende* du personnage. A la création tout personnage du joueur commence à 1 de *Légende*. L'avantage *Grande Légende* lui permet de commencer avec un score de 2. La *Légende* augmente au cours des aventures du personnage après avoir accompli des actions et

résolues des intrigues et aventures remarquables et remarquées. La *Légende* est traitée en détail dans le chapitre *Expérience & Evolution*.

Les capacités évolutives :

Le personnage gagne l'accès à d'autant plus de capacités que son rang de *Légende* augmente. Mais celles-ci ne sont pas gratuites, chaque rang de capacité a un coût en XP, qui va croissant avec le rang atteint et qui ouvre à de nouvelles capacités. On ne peut pas acheter le rang 2 de capacité à la création si l'on a l'avantage *Grande Légende*. Il faudra payer ce rang en XP, uniquement.

Encart : Créer son propre Archétype :

Si un joueur ne trouve pas son bonheur dans les Archétypes du livre de jeu des Chants de Loss, ou que le meneur de jeu a des idées d'Archétypes personnalisés adaptés à sa manière de faire jouer et ses intrigues, il est possible de créer un Archétype de toute pièce. Cette création est soumise au choix, et à l'approbation du meneur de jeu.

Un archétype est constitué tout d'abord d'une série de Talents, de deux Spécialisations de Talents au choix, puis des capacités évolutives de l'archétype, c'est à dire dans quel domaine, contexte, ou activité le personnage excelle, et quelles capacités la Légende du personnage va lui apporter. 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 16 points de talent répartis en : 4+4+3+3+2, dans les talents les plus proches de l'archétype de héros. S'y rajoutent deux Spécialisations de Talents dans les Talents de prédilection de cet Archétype. Et enfin choisir précisément dans quel cadre s'appliquent vos Augmentations Gratuites (en général deux, pour des activités en lien direct avec votre archétype, son rôle et ses talents). Puis, il faudra créer les Capacités Légendaires sur le même type de modèle que celles des Archétypes du livre de jeu, qui dans la plupart des cas suivent toutes le même modèle : 2 : un troisième type d'Augmentation Gratuite. 3 : une capacité permanente. 5 : une capacité qui en dépensant des points d'inspiration (2 en général), affecte plusieurs personnes ou crée un effet de zone. 7 : une seconde Augmentation gratuite qui se rajoute à celles de départ de l'Archétype. 9 : une capacité permanente et légendaire.

LES ARCHETYPES DE HEROS DE LOSS :

L'ARTISTE (L'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, tous comme certains esclavagistes experts du Haut-Art, ou encore de la sélection et du dressage de danseurs et musiciens. Les faussaires, les faux-monnayeurs ou les métiers du cirque sont eux aussi des artistes. Enfin, les esclaves formés à distraire et plaire à leurs maîtres par leurs prouesses artistiques sont un des exemples les plus typiques d'artiste.

Autres exemples de professions d'artistes : ébéniste, orfèvre, forgeron, tailleur de pierre, verrier, compositeur, sculpteur, tatoueur, chef d'orchestre, soliste, troubadour, acteur de théâtre et d'opéras.

Trait privilégié : Instinct et Agilité.

Talents : Un Talent d'Art ou d'Artisanat à 4, un autre à 2. Etiquette à 4. Deux talents, entre Social, et Connaissances à 3. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et Défauts suggérés : Touche-à-tout (10), Multiculturel (5), Célébrité, Contacts, Rivaux.

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dès que le l'Artiste emploie un talent d'art ou d'artisanat qu'il connaît pour réaliser ou estimer une œuvre (*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 et partager message ou émotion qui a été décidé au moment de la création de l'œuvre ou de la performance. L'Artiste peut ainsi s'assurer d'émouvoir son public, ou de faire passer un message à travers son œuvre incitant le spectateur à y réfléchir. L'effet n'est pris en compte que contextuellement, mais permet é l'Artiste de donner du sens, ou transmettre une idée à travers ses œuvres et prouesses, comme par exemple dénoncer une injustice, ou susciter un moment de rêverie... ou d'angoisse !

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation dans tous les tests Sociaux vis-à-vis de relations avec des gens faisant partie du public ou des admirateurs de l'artiste ou de l'artisan et de ses œuvres.

Légende rang 3 : L'Artiste choisir un Talent d'Art ou d'Artisanat. Désormais, dans ce Talent, et ce Talent seulement, il 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.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations d'Honneur, l'Artiste 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 : tous les spectateurs gagnent une Augmentation Gratuite pour un seul Test d'un type d'action que le joueur aura choisi (ce peut être le combat, la diplomatie, l'empathie, des talents intellectuels, ou de perception, voire un type d'artisanat ou d'art). Il n'y a pas besoin de préciser quel Talent est affecté, juste de dire quel type d'Action le sera. 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. Cet effet ne fonctionne qu'une seule fois, la première fois que l'œuvre est exposée ou présentée à un public. Pour recommencer un tel effet, il faudra réaliser une nouvelle œuvre ou prouesse.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite à tous les Tests d'art ou d'artisanat du personnage, tant qu'il les connaît, pour réaliser ou estimer une œuvre (*voir le chapitre sur l'équipement et la création d'œuvres et objets*). Cette seconde Augmentation se cumule donc à celle de départ.

Légende rang 9 : L'Artiste est désormais si connu que chacune de ses créations, quel que soit le Talent employé pour les réaliser, est considérée elle-même comme une légende imprégnée de l'esprit du maître. Toute création de l'Artiste est désormais considérée comme de Grande Qualité, y compris les bonus et avantages de qualité de cette création, sans qu'il ait besoin de faire un Test d'Art ou d'Artisanat. Cela veut aussi dire que s'il fait un Test de Talent pour créer une œuvre, toutes ses Augmentations sont donc décalées d'un niveau supérieur à partir de la Grande Qualité (*voir le chapitre sur l'équipement et la création d'œuvres et objets*).

LE CAPITAINE :

Le capitaine est un officier, un combattant et tacticien formé à travailler au sein d'unités disciplinées, avec des équipements et des armements militaires. Le Capitaine tend à privilégier la raison sur la force brute, et la stratégie de groupe sur l'action individuelle. Il n'est pas forcément un très bon guerrier, mais un homme qui sait commander et appliquer des stratégies, mais aussi suivre des ordres et préparer des plans d'action, y compris dans l'urgence. Le Capitaine est aussi un expert des armes de siège, et des canons et impulseurs lourds, doté généralement d'une certaine érudition.

Autres exemples de profession de Capitaine : armurier, lieutenant, conseiller militaire, canonnier, stratège, capitaine de garde civile, Ordinatori.

Trait privilégié : Pouvoir et Puissance.

Talents : Un talent de Combat au choix à 4, Armes Lourdes à 3, Esquive à 3, Commandement à 4, un talent en Adresse ou Pilotage à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et Défauts suggérés : Cœur d'Acier (5), Aigle de Bataille (5), Ennemi, Contacts, Responsabilités, Richesse.

Augmentations de départ : Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux dans un milieu militaire, comme le Commandement, ou encore quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise (alerte, attaque, panique, incendie, etc...), y compris dans ces cas de crise en dehors d'un milieu militaire. Une Augmentation Gratuite dans les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat en formation militaire, avec au moins deux autres personnes à ses cotés participant à la bataille (une bataille est un lieu où a été planifiée un affrontement) ou encore quand il emploie des machines de guerres et engins de siège.

Légende rang 3 : Les sbires au service du Capitaine ou combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 5 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses cotés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Courage et en guidant ses hommes en tête de sa troupe, le Capitaine peut pour la durée d'une Scène, "prêter" son (niveau d'un Talent de combat -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se battant avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 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.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation gratuite dans les Tests sociaux dans un milieu militaire, comme le Commandement, ou encore quand il doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise (alerte, attaque, panique, incendie, etc...), y compris dans ces cas de crise en dehors d'un milieu militaire. Celle-ci s'additionne donc à l'Augmentation Gratuite de départ du Capitaine.

Légende rang 9 : Le Capitaine est si connu que quand il apparaît sur un champ de bataille, c'est à dire un lieu où s'affrontent au moins deux petites troupes d'hommes sur un terrain où a été planifié l'affrontement, tous les officiers, commandants et stratèges adverses de moins de 8 de *Légende* sont intimidés et anticipent leur défaite : Ils font désormais tous leur tests de Talent en subissant une Augmentation à la difficulté, y compris dans les Talents d'Interaction, et de Combat.

LE CHAMAN* :

(Interdit aux Terriens perdus)

Le Chaman est le représentant des anciennes croyances animistes des lossyans. L'Eglise a tenté de les faire disparaître et discréditer leur autorité et leur pouvoir, avec un grand succès, il faut l'admettre. Mais au fond des lieux les plus sauvages et reculés, auprès des peuples les plus réfractaires au Concile, les 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 Ordinarii : 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 réel, au point d'avoir une véritable influence sur les êtres et les choses. Bien qu'aucun Lossyan ne le sache vraiment, le chamanisme sur Loss est lié à l'interaction des symbiotes avec toute la vie de la planète, et les chamans sont en harmonie avec les symbiotes et donc les animaux et les plantes qui en sont pourvus, c'est à dire un très grand nombre.

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

Autres exemples de profession de Chaman : rebouteux, soigneur, ermite, conseiller spirituel, prêtre d'anciens cultes naturels.

Trait privilégié : Empathie et Instinct.

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

Talents : Folklore à 4, Chamanisme à 4, Soin des animaux à 3, un talent de Connaissances ou de Perceptions à 3. Un Talent de Perception à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantage obligatoire : Vertu de l'Air (10)

Désavantage obligatoire : (*ne rapportent aucuns PC*) Sombre secret (+10) : chaman. Chez la plupart des lossyans, le chamanisme est une Hérésie que l'Eglise pourchasse et traque pour la détruire sans pitié.

Avantages et défauts suggérés : Touche-à-tout (10), Innocent (5), Etrange (+5), Recherché, Organisation ennemie (Eglise).

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel, à la faune ou à la

flore. Une Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances ou de Spiritualité concernant les esprits, et les rituels chamaniques, les mythes et les légendes.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tous les Talents de Sciences liés au milieu naturel, à la flore et à la faune, ou pour l'emploi de remèdes naturels et des effets médicaux des plantes.

Légende rang 3 : Le Chaman a désormais un lien fort avec un totem, une représentation mystique de sa foi, dont il peut tirer inspiration. Le totem lui permet une fois par 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.

Légende rang 5 : En dépensant 2 Inspirations de Foi et en mettant en scène un rituel chamanique, le Chaman peut, pour la durée d'une scène, inspirer les participants au rituel, en leur offrant une Augmentation Gratuite à toute forme de Test, 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. Une fois l'Augmentation Gratuite employée, elle est dépensée.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite à tout Test de Connaissances, de Spiritualité ou de Perceptions basé sur une interaction directe au milieu naturel, à la faune ou à la flore. Une Augmentation Gratuite à tout Test de 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.

Légende rang 9 : Une créature de Loss en rapport avec le totem du Chaman devient désormais son compagnon, et le suit partout, répondant à son appel dans un délai d'un Instant à une Scène. Cette créature est un représentant exceptionnel de son espèce, et considéré de *Légende 7* (voir chapitre sur les créatures de Loss). Si elle vient à mourir, dans un délai d'un Episode, une autre créature la remplacera.

LE CHANTEUR DE LOSS :*

(le modèle de cet archétypes est temporaire, il sera définitif une fois les règles sur le Chant de Loss et ses avantages et défauts spécifiques établis)

Le Chanteur de Loss -le plus souvent une Chanteuse de Loss, d'ailleurs (voir le Chapitre *Vertu de l'Air* à ce sujet)- 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 chance qu'il ait été asservi si le personnage est une femme (les hommes Chanteurs sont le plus souvent tués sans pitié), et durement traité et conditionné pour envisager difficilement de pouvoir être désormais autre chose qu'esclave. Mais il peut aussi être issu des contrées où on ne pourchasse pas les Chanteurs, ou encore avoir eu assez de chance, de ruse et de sagesse pour cacher à tous ce qu'il est. Dans tous les cas, le Chanteur de Loss est un expert du maniement de ce pouvoir terrifiant et considéré démoniaque par nombre de Lossyans. Il est en autres apte à savoir comment en gérer les contrecoups désastreux, et éviter d'être trop vite remarqué.

Autres exemples de profession de Chanteur de Loss : esclave, fuyard, marginal, assassin, garde-du-corps, bandit, prêtre de culte Hérétique ou ancien.

Trait privilégié : Empathie et Esprit.

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

Talents : (temporaire, en attente de règles finales de chant de loss) Un talent de Chant à 3, un autre talent du Chant à 1. Un talent de Savoirs Interdits à 3. Une Spécialisation dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantage automatique (payé) : Vertu de l'Air

Avantage obligatoire : Chant de Loss (15)

Désavantages obligatoires (ne rapportent aucuns PC) : Sombre secret (10), Recherché (5). Etre Chanteur de Loss est une double malédiction : d'une part un Chanteur est un être "démoniaque" craint de tous (ou presque) que l'Eglise prône qu'il doit être asservi ou exterminé, d'autre part nombre de lossyans rêvent de la chance rarissime de capturer, asservir et posséder un esclave Chanteur de Loss ou en faire cadeau à l'Eglise qui le récompensera richement.

Avantages et Défauts suggérés : Esclave (+5), Roux (+5), facilité d'apprentissage (Chant de Loss) (10), organisation ennemie (Eglise)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite aux tests de Talent du Chant de Loss que le joueur aura choisi entre les trois Talents : Gravité, Force, et Vie. Ce choix est définitif.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite pour gérer les contrecoups mentaux de la Résonnance du Chant de Loss.

Légende rang 3 : Le Chanteur de Loss 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 importants aux êtres ou aux objets. Déplacer un objet, léviter, percevoir les forces, la vie, la gravité, modifier la température ambiante, créer de l'ombre, une illusion ou devenir invisible font partie des Talents du Chant de Loss que le Chanteur de Loss peut employer en murmurant. Les pouvoirs du Chant affectant directement le corps, comme ceux de la Vie, permettent même de blesser ou tuer d'un simple murmure. Le murmure peut être entendu, mais il s'agit d'un Test au minimum *Très Dur* (diff 25). Si le joueur a l'avantage "*Chant discret*", il devient alors pratiquement inaudible. A priori, aucun Test ne permet de l'entendre (mais on peut toujours, juste à côté de lui, le voir murmurer).

Légende rang 5 : En temps normal, il faut quelques secondes pour initier la plupart des Chants. Il est possible de les déclencher instantanément, mais en subissant une Augmentation à son Test et en doublant les risques de contrecoup de Santé et Résonnance. En dépensant deux Inspiration de Foi, le Chanteur de Loss peut déclencher de manière instantanée un Chant de Loss, sans aucune Augmentation supplémentaire à subir, ni aucun doublement de contrecoup.

Légende rang 7 : 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.

Légende rang 9 : Le Chanteur choisit un Talent de Chant entre Gravité, Force ou Vie. Désormais et une fois par Episode, il peut doubler tous les effets qu'il aura choisis pour un Test de Chant. Durée, portée, effets et dommages, tout ce qui peut être doublé l'est.

LE CHASSEUR D'ARTEFACTS :

(Interdit aux Terriens perdus)

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. Le Chasseur d'Artefacts est donc un explorateur, chercheur et rat de bibliothèques en quête des rares traces et indices lui 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, les Chasseurs d'Artefacts font le trafic de ces trouvailles, que ce soit écrits anciens, objets d'arts, ou mécaniques étranges, auprès des riches et avides collectionneurs, qui ne manquent jamais. L'Eglise réprouve toute recherche sur le lointain passé de Loss, et un Chasseur d'Artefact fouillant ce passé, et les secrets enfouis des Anciens, est de ceux qui peuvent le connaître. Il peut très bien un jour se retrouver traqué, et condamné pour hérésie, l'Eglise lâchant sur lui ses Inquisiteurs, sans pitié ni repos.

Autres exemples de profession de Chasseur d'Artefact : Libraire, explorateur, inventeur marginal, archéologue, savant moderniste, chercheur des secrets du Loss, trafiquant d'artefacts, hérétique Jemmaï, professeur en secrets du Chant de Loss.

Trait privilégié : Instinct et Esprit.

Talents : Archéologie à 4, Artefacts à 3, Savoirs Anciens à 2, Histoire à 3, Orientation à 2. Géographie à 2. Une Spécialisation dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantage automatique (payé) : Vertu de l'Air

Désavantages obligatoires (ne rapportent aucuns PC) : Sombre secret (10) : comme on l'aura compris, le Chasseur d'Artefact est pour l'Eglise un Hérétique. Si jamais des Ordinatorii apprennent l'existence d'un tel personnage, il sera chassé et traqué pour être arrêté, accusé d'hérésie et inmanquablement exécuté cruellement et sans pitié - à moins qu'il ne disparaisse à jamais une fois capturé, dans les méandres des secrets de l'Eglise.

Avantages et Défauts suggérés : Multiculturel (5), Coeur d'Acier (5), Monomaniaque (+5), Richesse, Organisation ennemie (Eglise),

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 :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite à tout Test de Talent lié à une tentative d'utiliser ou mettre en fonction un Artefact. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact va comprendre à quoi cela sert, ou comment cela fonctionne, mais seulement qu'il peut parvenir à bidouiller l'Artefact pour le faire fonctionner. Ce qui ne garantit pas du tout que ce dernier fonctionne sans dangers ou problèmes technique, les Artefacts sont des machineries dépassant largement les connaissances des Lossyans, et toujours nimbés de dangers indicibles.

Légende rang 3 : Le Chasseur d'Artefact sait à coup sûr dès qu'il peut l'observer un moment, 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. Nombre d'Artefacts ont des allures d'objets innocents ou d'étranges œuvres d'art, certains Artefacts ont des effets sur leur environnement subtiles et difficiles à interpréter, ou laissent des traces sur des lieux et des personnes, et le Chasseur d'Artefact a le talent nécessaire pour le reconnaître rapidement.

Légende rang 5 : En dépensant deux 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. Ce qui veut dire qu'en conjonction avec la capacité de Rang 3, un Chasseur d'Artefact peut allumer correctement une machinerie Ancienne en s'assurant qu'elle ne va pas provoquer d'effets néfastes.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans tous les 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.

Légende rang 9 : Le Chasseur d'Artefact peut désormais utiliser, employer, mettre en marche, éteindre tout artefact similaire à un type d'artefact qu'il a déjà eu en main et a pu faire fonctionner. Cela ne veut pas dire que le Chasseur d'Artefact peut traduire les informations, ou les langues des Anciens qui vont avec ces Artefacts, mais il est désormais capable de s'en servir pleinement et sans aucun besoin de Test de Talent, dès lors qu'il en a étudié un similaire auparavant dans sa carrière.

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 avant tout sur la force de ses bras, son endurance, et son adresse à tuer et ne pas être tué. A la différence du Capitaine, le Combattant n'est pas formé aux arts militaires et à la discipline ; seulement à la guerre dans son essence même, la survie du plus vaillant, du plus fort... ou du plus chanceux. La plupart des soldats, gardes et militaires de Loss seraient plutôt d'archétype Capitaine, alors que les pillards et bandits de grand chemin, les duellistes et les gardes du corps, les guerriers *Dragensmanns* ou les pirates *Teranchens* sont le plus souvent des Combattants. Le Combattant peut être un expert des armes de corps à corps, ou des armes à distance ; dans tous les cas, cela ne change pas l'archétype en lui-même, celui du guerrier dans son acception la plus simple.

Autres exemples de profession de Combattant : mercenaire, garde-du-corps, bretteur, barbare, soldat d'élite, guerrier solitaire, arquebusier, archer, chasseur, tueur professionnel, gladiateur.

Trait privilégié : Puissance et Agilité.

Talents: Deux talents de combat (sauf Armes Lourdes), au choix, à 5. Deux autres talents de combat à 3. Esquive à 3. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Increvable (10), Cœur d'Acier (5), Cœur de Draekya (5), Couturé, Recherché, 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 :

Légende rang 2 : Une augmentation Gratuite dans toute Action visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire

Légende rang 3 : +1 case de blessure à tous les rangs de Santé.

Légende rang 5 : En dépensant 2 Inspirations de Courage, et en se mettant en avant face au danger, le Combattant peut faire ignorer à lui-même et à ses camarades et alliés proches et à portée de vue, tout Test de *Peur* ou *Terreur* pour la durée d'une Scène.

Légende rang 7 : 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.

Légende rang 9 : La Légende du Combattant est telle qu'en mêlée, tous les adversaires de moins de 8 de *Légende* face à lui subissent une Augmentation à tous leurs Tests de Talent de combat et leurs Tests de Peur.

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 un griffonnier. Son principal avantage est sa très grande compétence avec les animaux, et la synergie entre lui et son ou ses auxiliaires. La plupart des cavaliers ne sont cependant pas des Dresseurs. Ces derniers sont véritablement spécialisés dans le dressage et le travail collaboratif avec un animal, et souvent, nouent un lien assez fort avec leur animal familier préféré. L'Archétype de Dresseur privilégie cependant en effet l'aspect "cavalier expert en dressage", le plus courant aspect des dresseurs, mais pas le seul.

Autres exemples de profession de Dresseur : palefrenier, maître-chien, dresseur professionnel, artiste de cirque d'animaux, homme des bois, chasseur.

Trait privilégié : Agilité et Instinct.

Talents : Soins des Animaux et Zoologie à 4. Deux Talents de Pilotage à 3. Travail rural à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Compagnon animal, Monture(5), Multiculturel (5), Contacts, Alliés, Responsabilité.

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

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite en Arts Ruraux et en Soins des Animaux dans tout ce qui concerne le fait de soigner, apprivoiser, ou dresser un animal.

Légende rang 3 : Un compagnon animal du Dresseur, qu'il choisit en accord avec le meneur de jeu (il est évident que choisir un chat ou un tosh présente peu d'intérêt) gagne +2 case de blessure à tous ses rangs de Santé. Le Dresseur a désormais avec cet animal un Lien de niveau 4, et le bénéficie de tous ses effets. Si la créature venait à mourir, le Dresseur devra pour la remplacer patienter un Episode au moins, à apprivoiser et dresser un autre animal pour en faire son compagnon, et recréer Lien et avantages de blessures.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, le Dresseur peut, pour la durée d'une Scène à un Episode, "prêter" son (niveau d'un Talent de Pilotage -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se trouvant à portée de sa vue, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 point à son niveau de Talent de Pilotage pour toute la durée de la Scène ou de l'Episode en contrepartie. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons d'arme qui auraient un niveau inférieur au (Talent de Pilotage-2) choisi.

Légende rang 7 : 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'additionne donc à celle des Augmentations de départ du Dresseur.

Légende rang 9 : le compagnon animal du Dresseur est désormais considéré comme une créature exceptionnelle de *Légende 7*. Aussi un chien, un cheval, un griffon, ou tout autre animal familier devient une créature exceptionnelle (*voir chapitre sur les créatures de Loss*). Si cette créature venait à mourir, il faudrait compter alors sur au moins un à deux épisodes pour la remplacer (*voir Légende rang 5*)

L'ENQUÊTEUR :

L'Enquêteur est le résolveur d'enquêtes 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 ainsi donc aussi bien formé à enquêter, trouver des indices et accumuler des preuves, qu'à intimider, effrayer, faire pression et torturer pour obtenir aveux et informations. Les plus connus des Enquêteurs, les *Inquisterii* sont une image célèbre -et effrayante- des Ordinatorii, chassant l'hérésie partout où elle se cache. Mais ils peuvent aussi être des Enquêteurs liés à la justice d'une cité ou à une Maison Aristocratique ou Marchande, comme les prévôts ou les baillis. La *Guilde des Marchands* à Armanth est connue pour avoir ses propres enquêteurs, les *Séraphins*, aux méthodes prétendues plus modernes et redoutables encore que celles des Ordinatorii.

Autres exemples de profession d'Enquêteur : Prévôt, officier de la garde, magistrat, inquisiteur, avocat de famille, avocat-conseil privé.

Trait privilégié : Pouvoir et Instinct.

Talents : Fouille et Psychologie à 4. Baratin et Intimidation à 3. Un talent d'Interaction ou de Perceptions à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Mémoire eidétique (10), Cœur d'Acier (5), Monomaniaque (+5), Responsabilités, Contacts, Chantages, Ennemi.

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 :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests sociaux visant à faire avouer la vérité à un suspect.

Légende rang 3 : 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. L'Enquêteur doit mener un interrogatoire ou un entretien suffisamment long pour étudier sa cible. Il faut donc une Scène pour un premier interrogatoire ou entretien efficace. Après une première rencontre, l'Enquêteur n'aura besoin que d'un Instant pour détecter un mensonge de sa cible.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations d'Honneur, l'enquêteur peut forcer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. 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. Bien entendu, cette capacité ne fonctionne que là où l'Enquêteur est sensé représenter une autorité ou un pouvoir. Au milieu d'une lointaine cité-pirate ou devant un camp de pillards dégénérés, les personnes visées ne seront nullement enclines à collaborer.

Légende rang 7 : 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.

Légende rang 9 : L'Enquêteur est une Légende, au point qu'il dispose d'un laissez-passer de facto permanent chez toute autorité légale ou judiciaire, dès lors qu'il demande une rencontre avec une autorité locale, ou travaille sur une enquête. Sauf exception, on ne lui refusera ni entrée, ni audience où qu'il aille, sauf chez son pire ennemi. Bien entendu, cela ne lui assure pas forcément la collaboration efficace des autorités, seulement que les portes lui sont ouvertes et qu'on le recevra rapidement.

L'ERUDIT :

L'érudit est le savant, le sage, le conseiller, le professeur, le lettré, celui qui passe sa vie à la recherche de la connaissance et le reste de son temps à la dispenser 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. Les érudits sont cependant plus portés sur la théorie et le savoir que sur ses utilisations pratiques. Ce sont des intellectuels et des professeurs qui rassemblent et transmettent la connaissance, laissant aux expérimentateurs et aux explorateurs le soin d'aller la chercher. Mais parfois, un érudit décide que son savoir pourrait être mieux employé ailleurs, ou qu'il pourrait aller la chercher lui-même là où elle se cache, et il se met donc en tête de parcourir le monde.

Autres exemples de profession d'Erudit : professeur universitaire, conseiller privé ou d'état, bibliothécaire, magistrat, précepteur, philosophe, théoricien des sciences, membre du clergé.

Trait privilégié : Esprit et Pouvoir.

Talents : Deux Talents dans les Sciences, ou Connaissances, au choix, à 4. Deux autres Talents dans les Sciences ou Connaissances à 3. Diplomatie ou Discours à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Mémoire eidétique (10), Facilité d'apprentissage (Sagesse) (10), Myope (+5), Faible carrure (+5), Célébrité, Rivaux, 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 :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite à tout test de recherche et d'information dans des archives, documentations, et autres bibliothèques ou librairies.

Légende rang 3 : L'Erudit 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.

Légende rang 5 : Pour deux Inspirations de Sagesse, l'Erudit 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 d'un Trait que l'Erudit a voulu inspirer.

Légende rang 7 : 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'Erudit.

Légende rang 9 : L'érudit est considéré comme une sommité telle qu'il force le respect, et dispose d'un laissez-passer de facto permanent. Quand il souhaite s'entretenir avec une autorité aussi importante soit-elle, ou consulter des documents, on lui ouvrira toujours la porte ou on accédera à sa demande d'entrevue. Cela ne signifie pas qu'il sera bien reçu, mais qu'il pourra toujours être accueilli.

LE GENIE :

Le Génie est à voir comme les ingénieurs et savants touche-à-tout et artistes de la Renaissance. Oui, si vous pensez alors à Leonard de Vinci, vous voyez juste. Les génies sont les précurseurs de nos ingénieurs, mais pas seulement. Ce sont des savants ; des chercheurs et expérimentateurs à l'image des grands noms du Siècle des Lumières sur Terre, comme Volta, Coulomb, Newton, Halley, ou de la Renaissance avec Copernic, Galilée, Ambroise Paré, Vésale, Mercator. Mais ils sont aussi des peintres, architectes, sculpteurs. Les Génies ne dédaignent pas passer des nuits le nez plongé dans des livres et des archives. Mais leur obsession, c'est d'observer, dessiner, construire, tester, essayer, expérimenter, et noter leurs conclusions pour faire avancer de quelques pas l'inconnu de la science. Ils sont les inventeurs des lunettes astronomiques, des sextants et des

astrolabes, des règles à calcul et des outils de poids et mesure. Sans les Génies, l'industrie de Loss n'existerait pas.

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. Leur point commun est de vouloir tout étudier... même ce qui est interdit.

Autres exemples de profession de Génie : ingénieur hydraulique, ingénieur des mines, constructeur naval, mécanicien, opticien, artiste anatomiste, architecte, astronome, chimiste, horloger.

Trait privilégié : Esprit et Agilité.

Talents : Electricité et Ingénierie à 4, Physique à 3, un talent d'Arts ou d'Artisanats à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Vertu de l'Air (10), Touche-à-tout (10), Mémoire eidétique (10), Distract (+2), Contacts, Richesse, 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 :

Légende rang 2 : 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.

Légende rang 3 : Le Génie peut d'un regard comprendre l'utilité ou la destination d'une merveille mécanique ou un dispositif inconnu, si tant est que cette mécanique n'est pas un Artefact. Le génie ne peut pas au premier regard savoir comment cela fonctionne, il lui faudra l'étudier en détail, mais cependant, il saura immédiatement ce que cela fait, ou à quoi cela sert, même si ça n'a aucune espèce d'évidence à première vue.

Légende rang 5 : Le Génie peut, au prix de la dépense de deux Inspirations de Sagesse, modifier, adapter, réinventer, ou concevoir un ou des outils, systèmes, machines ou dispositifs apte à fournir une aide ou un soutien à un groupe de jusqu'à dix personnes, personnages-joueurs compris. Ceux-ci gagnent pour la durée d'une Scène une Augmentation Gratuite à un Talent lié directement aux dispositifs bricolés ou adaptés, ce qui peut notamment s'appliquer à des talents de pilotage, de combat, ou encore d'autres domaines techniques. La création de cette invention demande d'un Instant à une Scène selon les dimensions du ou des dispositifs à modifier ou améliorer.

Légende rang 7 : Une seconde 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. Cette seconde Augmentation Gratuite se cumule donc à celle de base.

Légende rang 9 : Le Génie est désormais si connu que chacune de ses inventions est vue comme magique et légendaire et imprégnée de sa propre légende. Toute invention ou machinerie du Génie est désormais considérée comme de Grande Qualité sans qu'il ait besoin de faire un Test de Sciences ou d'Artisanat. Cela veut aussi dire que s'il fait un Test de Talent pour créer une machine ou une invention, toutes ses Augmentations sont donc décalées d'un niveau supérieur à partir de la Grande Qualité (*voir le chapitre sur l'équipement et la création d'œuvres et objets*).

LE NAVIGATEUR :

Les Lossyans vivent dans leur grande majorité aux abords des Mers de la Séparation, ou sinon jamais bien loin. Et les navires lévitant de Loss sont capables de flotter au dessus des terres aussi aisément qu'ils savent fendre les eaux. Ces navires sont le fer de lance des échanges, des communications, et du commerce entre les cités et les peuples de Loss. Le Navigateur est donc celui qui connaît toutes les arcanes de la navigation, de la direction de navires et de leur équipage, des vents, des courants et des routes maritimes et aériennes. Il est aussi souvent un expert de l'équipement de marine.

Le Navigateur peut aussi bien être simple marin que capitaine, ou même marchand ou explorateur ; mais dans tous les cas, nul ne peut rivaliser avec un Navigateur dès qu'il s'agit d'être à la manœuvre d'un vaisseau, de le commander et de le diriger.

Autres exemples de profession de Navigateur : Capitaine de navire civil, marchand itinérant, capitaine de navire militaire, second, barreur, pilote de navire lévitant.

Trait privilégié : Esprit et Instinct.

Talents : Navigation à 5, Orientation à 4. Armes lourdes à 3, Commandement à 3. Géographie à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Multiculturel (5), Touche-à-tout (10), Dette, Navire, Responsabilités, 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. Toutes les capacités et Augmentations d'un Navigateur s'appliquent à quelque vaisseau que ce soit, de la barque à voile, aux plus grands béhémoths lévitants, mais pas aux machines volantes telles que planeurs, avions et ballons dirigeables.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : 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.

Légende rang 3 : Le Navigateur peut par son expérience et ses compétences faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans aucune réduction des capacités, des traits et des performances du navire. Bien sur, cela implique que l'équipage est sur le qui-vive et

poussé à fond, et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Episode, donc d'une traversée de quelques jours à deux semaines, c'est tout à fait possible.

Légende rang 5 : En dépensant deux points d'Inspiration de Sagesse et en prenant la tête de la manœuvre d'un vaisseau, le Navigateur peut pour la durée d'une Scène, "prêter" son (niveau Navigation ou d'un Talent de Combat, au choix -2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons à la manœuvre sur le pont avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 point à son niveau de Talent partagé pour toute la durée de la Scène en contrepartie. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons qui auraient un niveau inférieur au (Talent -2) choisi.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite pour 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. Cette Augmentation se cumule donc à celle de base du Navigateur.

Légende rang 9 : Le Navigateur est si légendaire que quand il est à la manœuvre et dirige l'équipage d'un vaisseau, celui-ci gagne 25% de sa vitesse finale. Les temps de trajets sont donc réduits de 25%, et la vitesse atteinte à un moment donnée par le vaisseau est augmentée d'un quart. Ceci s'applique aussi bien en vitesse de croisière que dans les cas de course-poursuite et de combat naval.

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 vendeur de tapis, son travail et son talent, c'est de négocier des accords et les conclure. Le Négociant est l'archétype social par excellence. Il peut être de toutes les carrières marchandes ou diplomatique, mais aussi bien aussi militaire, que dans le domaine frauduleux et dans le monde de la Cour des Ombres.

Les Négociants sont toujours aussi bien formés aux arts du commerce, qu'à la diplomatie : après tout, dans les deux cas, il s'agit de trouver des accords et de négocier une entente finale. Mais chaque Négociant est spécialisé dans un domaine, et rapidement, un bon diplomate aura laissé de côté le marchandage et les affaires de commerces, quand un bon commerçant aura du mal à se replonger dans la politique et les affaires d'alliances.

Autres exemples de profession de Négociant : marchand, esclavagiste, avocat, conseiller politique, diplomate, intermédiaire de la pègre, trafiquant, aristocrate rusé, courtisan.

Trait privilégié : Empathie et Pouvoir.

Talents : Marchandage à 4, Diplomatie à 4. Discours à 3, Estimation à 3, Etiquette à 2. Deux Spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés: Multiculturel (5), Innocent (5), Débiteur (+5), Richesse, 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 :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire ou matériel. Dans un cadre plus diplomatique, cette Augmentation peut servir à estimer les contreparties des accords que demandent les protagonistes en termes de valeur relative, ou réelle.

Légende rang 3 : Le Négociant peut désormais savoir si son interlocuteur est de bonne ou de mauvaise foi dans un accord, un échange commercial ou une négociation. Cela ne permet aucunement au Négociant de savoir en quoi l'accord ou l'échange en cours est trompé, et de quelle manière son interlocuteur est de mauvaise foi. Il ne peut juste que savoir que son interlocuteur ne tiendra pas sa part de l'accord, en tout cas, pas dans les termes fixés par l'accord discuté. Il faut que le Négociant ait le temps de discuter de l'accord ou de l'échange en cours, et de négocier avec son interlocuteur. Cela prend donc une Scène pour le premier échange afin de pouvoir user de cette capacité. Par la suite, il ne faudra qu'un Instant pour l'utiliser à nouveau avec le même protagoniste.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations d'Honneur et en invoquant le Droit des Marchands (voir le chapitre sur la Guilde des Marchands), le Négociant peut forcer le respect à un maximum de dix personnes autour de lui. Le Négociant gagne une Augmentation Gratuite vis-à-vis des personnes concernées dès qu'il s'agit de les convaincre, les séduire, de marchander, ou d'obtenir un accord diplomatique. Les personnes sous l'effet de ce respect seront enclines à collaborer avec le Négociant sans l'agresser ou attenter à sa vie pour une durée d'une Scène. Bien entendu, cette capacité ne fonctionne que là où on reconnaît le Droit des Marchands et où le Négociant peut prétendre représenter une autorité ou un pouvoir. Au milieu d'une lointaine cité-pirate ou devant un camp de pillards dégénérés, les personnes visées n'ont sans doute pas assez d'Honneur pour vouloir collaborer.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire ou matériel. Dans un cadre plus diplomatique, cette Augmentation peut servir à estimer les contreparties des accords que demandent les protagonistes en termes de valeur relative, ou réelle. Cette Augmentation Gratuite se rajoute donc à celle de départ de l'archétype.

Légende rang 9 : Le Négociant est considéré comme une telle personnalité politique ou commerciale qu'il force le respect, et dispose d'un laissez-passer de facto permanent. Quand il souhaite s'entretenir avec une autorité aussi importante soit-elle, pour négocier ou discuter d'un accord commercial ou politique on lui ouvrira toujours la porte ou on accédera à sa demande d'entrevue. Cela ne signifie forcément pas qu'il sera bien reçu, mais qu'il pourra toujours être accueilli. Là encore, un Négociant qui invoque le Droit des Marchands est sûr de ressortir entier et sur ses deux pieds d'une entrevue, sauf si son interlocuteur est sans Honneur.

L'OMBRE :

A peu près n'importe qui, et de n'importe quelle profession ou formation, peut être taxé de voleur, de pirate, de détoursseur et autre malfrat indépendant ou membre de la Cour des Ombres. Mais l'Ombre a fait de la pratique de pénétrer là où on veut l'éviter, commettre son méfait sans un bruit, et sortir sans être vu de qui que ce soit, un art consommé. Les Ombres sont des cambrioleurs, des espions, des assassins, tous passés 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 les Ombres dans certaines fonctions de vigiles, de garde-du-corps, ou de chef de garde rapprochée, voir dans certaines milices d'élite, comme par exemple les Séraphins d'Armanth, ou encore les Lames Noires de Cymiad, car quoi de plus efficace qu'une Ombre, pour en traquer une autre ?

Autres exemples de profession d'Ombre : tire-laine, monte-en-l'air, acrobate, assassin, cambrioleur, espion, garde-du-corps.

Trait privilégié : Agilité et Instinct.

Talents : Furtivité à 4, Manipulation à 4, Evasion à 3, Crochetage à 3, Etiquette à 2. Deux spécialisations au choix dans les Talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés: Mémoire eidétique (10), Increvable (10), Recherché, Contacts, Sombre secret (assassin ou voleur)

Augmentations de départ : Une Augmentation Gratuite dans toute Action concernant la furtivité ou les manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochetages de serrures.

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite dans tout test de talents de Perceptions visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage.

Légende rang 3 : L'Ombre rajoute 1d10 à ses dégâts quand il tente et réussit une attaque par surprise, ou dans le dos.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, l'Ombre peut prêter son talent de (Furtivité -2) à un maximum de dix personnes alliées, personnages-joueurs compris. Ce pouvoir ne dure qu'une Scène, mais reste actif pour toute sa durée. L'Ombre elle-même perd 2 rangs de son talent de Furtivité pendant la durée de cet effet. Cet effet n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur à (Furtivité-2) de l'Ombre.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation Gratuite dans toute Action concernant la furtivité ou les manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochetages de serrures. Celle-ci s'additionne donc à l'Augmentation gratuite de base de l'Ombre.

Légende rang 9 : La Légende de l'Ombre est telle que ses adversaires sont persuadés de ne pas pouvoir le toucher et qu'il peut tout éviter. Tous les adversaires de moins de 8 de *Légende* face à l'Ombre subissent une Augmentation à tous leurs Tests de Talent de combat.

LE PHYSICIEN :

La médecine lossyane a en générale la caractéristique commune d'être étonnamment avancée par rapport à d'autres sciences et techniques. Les Lossyans ne sont guère bons anatomistes, mais ils comprennent les principes de la circulation du sang, de la respiration et du système cardio-vasculaire, et ont de fort bonnes bases en hygiène. Et avantage majeur, une grande partie de leur efficacité tient à l'interaction médicale entre le soignant et le symbiote du patient. Nombre de remèdes et médications sont faites pour soigner le symbiote, qui alors soigne et sauve le patient.

C'est pour cela que les Lossyans ne sont finalement pas très bons chirurgiens, ni non plus microbiologistes, alors que leurs connaissances en pathologies sont respectables.

Les Physiciens regroupent toutes les formes de profession médicales, du rebouteux de village au chirurgien doyen de grande académie, en passant par le barbier-arracheur de dents, le poseur de symbiotes, l'apothicaire et le médecin de bord. Dans tous les cas, les Physiciens sont recherchés, 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. Il est des croyances qui promettent le plus funeste des sorts à qui tuerait gratuitement ou même pour une bonne raison un Physicien.

Autres exemples de profession de Physicien : médecin, apothicaire, chirurgien militaire, éleveur de symbiote, étudiant en anatomie, dentiste, rebouteux, biologiste fou.

Trait privilégié : Esprit et Empathie.

Talents : Médecine 4, Chimie ou Botanique 4, Herboristerie 2, un talent de Science ou de Connaissance à 2. Deux spécialisations dans les talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts suggérés : Cœur d'Acier (5), Trop confiant (+5), Distract (+2), Contacts, Richesse, 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 :

Légende rang 2 : Une Augmentation Gratuite en Sciences et Herboristerie quand il s'agit d'étudier, de faire des recherches ou de l'expérimentation médicale, biologique, pharmaceutique, ou pour établir un diagnostic ou identifier une affection.

Légende rang 3 : Le Physicien rajoute 1d10 niveaux de santé supplémentaires aux premiers soins qu'il prodigue.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse et en s'occupant d'un groupe de personne jusqu'à dix d'entre elles, qu'il soigne ou veille pendant la durée d'une Scène, le Physicien peut prodiguer au groupe de dix personnes, personnages-joueurs compris, un bonus de +2 à un Trait déterminé. Ce bonus s'ajoute à toute Action entreprise par les personnages qui emploiera ce Trait, et ce pur la durée de toute une Scène.

Légende rang 7 : Une seconde 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... Cette Augmentation Gratuite se rajoute donc à celle de base de l'archétype.

Légende rang 9 : La qualité de Physicien du personnage est connue et légendaire. Ainsi donc, s'il se présente ou est identifié, nul ne voudra attenter à sa vie ou à celle de ses proches identifiés sans une très bonne raison, et tant que celui-ci n'est pas lui-même hostile ou agresseur. Le Physicien peut compter que sauf les pires malfrats sans honneurs ou les individus clairement incapables de connaître le personnage, personne ne voudra s'en prendre à lui et risquer de le tuer.

Bien entendu, cela ne garantit pas d'autres ennuis, comme la prise en otage, ou d'être mal considéré ou reçu. Mais le Physicien peut généralement garantir sa sécurité, et celle de ses proches, contre des agressions physiques.

LE VOYAGEUR :

Survivre seul dès que l'on quitte les zones civilisées de Loss n'est pas juste une gageure : c'est, pour beaucoup de gens, un exploit. L'espérance de survie dans les bois de Loss pour un quidam venu de la ville ne dépasse pas une journée. Les hommes des bois, les trappeurs, les nomades solitaires ou encore les explorateurs sont des gens d'exception, quand on sait les dangers de la vie sauvage de Loss. Les Voyageurs sont souvent les seuls à avoir les talents et les domaines de compétence leur permettant d'affronter les dangers de la nature sauvage de Loss. Personne mis à part un fou ne se risquerait dans une forêt lossyenne sans être guidé par un Voyageur.

Autres exemples de profession de Voyageur : ermite, guide, explorateur, trappeur, forestier, chasseur, pisteur, chasseur de primes, garde-frontière.

Trait privilégié : Esprit et Instinct.

Talents : Survie 4, Zoologie ou Botanique 4, Géographie 3, Orientation 3, Pistage 2, Deux spécialisations dans les talents de prédilection de l'Archétype.

Avantages et défauts conseillés : Multiculturel (5), Touche-à-tout (10), compagnon animal, Oeil de jemmai (10)

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

Capacités évolutives :

Légende rang 2 : Une Augmentation dans les talents d'Artisanat et de Connaissance dans un milieu sauvage choisi par le joueur, parmi les régions et peuples de Loss.

Légende rang 3 : Sauf conditions climatiques exceptionnelles, le Voyageur n'a plus aucun besoin de faire de Tests de Survie pour trouver pour lui-même le nécessaire pour boire, manger, et dormir au chaud. Il lui est toujours nécessaire cependant de faire un Test de Survie s'il veut pouvoir abriter ou nourrir une autre personne, mais en ce qui le concerne, le simple fait de s'y consacrer lui suffit, sans compter de difficulté particulière, sauf dans des conditions climatiques exceptionnelles.

Légende rang 5 : En dépensant deux Inspirations de Sagesse, et en guidant un groupe, le Voyageur peut prêter un de ses (Talent -2) de Perception ou d'Adresse, choisi à l'avance. Lui-même perd alors 2 niveaux à son Talent choisi, pour toute la durée de l'effet, qui est d'une scène. Cette capacité ne peut affecter plus de dix personnes, personnages-joueurs compris. Cet effet n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur à (Talent choisi-2) de du Voyageur.

Légende rang 7 : Une seconde Augmentation dans toute les Tests des talents de Perceptions mais aussi de Survie en milieu sauvage et hostile, quel qu'il soit. Cette Augmentation gratuite se rajoute donc à celle de base de l'archétype.

Légende rang 9 : Le Voyageur est tant dans son élément dans les milieux sauvages que les prédateurs ne le considèrent plus comme une proie, et les autres animaux un danger à éliminer. Cet effet n'affecte que le Voyageur, et des circonstances exceptionnelles peuvent rendre malgré tout des animaux hostiles. Mais dans l'immense majorité des cas, ils ignorent tout bonnement le Voyageur qui pour eux n'interfère en rien avec leur vie et ne peut être une proie, tant que ce dernier ne se met bien sûr pas soudain à les mettre en danger.

Encart : Jouer un personnage Esclave dans Loss

Il n'y a aucun archétype correspondant à un personnage esclave comme vous l'aurez remarqué. Et pour cause, car être esclave ne définit pas un personnage en tant qu'archétype de héros, dans Loss. Un personnage esclave est avant tout un personnage nanti d'un certain nombre de gros désavantages et de limites, et c'est un Défaut, que vous trouverez résumé plus bas. La plupart des archétypes peuvent s'adapter à un personnage esclave, mais dans tous les cas, il faudra avant tout discuter de ce choix avec le meneur de jeu et les joueurs, la principale question à régler étant : à qui l'esclave appartient-il ? L'option la plus aisée dans ce cas là est de discuter avec les autres joueurs du groupe et de décider à quel personnage du joueur l'esclave appartient.

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, mais comme un animal familier et un bien domestique et appartient à un maitre. On considère qu'il n'a pas d'Honneur -même s'il en a bel et bien- et sa parole n'a pas grande valeur. Un esclave est destiné à obéir et servir, de toutes les manières possibles, il n'a en général pas le droit de défendre sa vie devant des personnes Libres sans la permission de son maitre ou prendre fait et cause pour quoi que ce soit de sa propre initiative. Et techniquement, s'il venait à être blessé ou tué, même sans raison, par une personne libre, ce n'est pas du tout considéré comme un meurtre, mais la destruction d'un bien personnel, d'un animal de compagnie. A vrai dire, le sort d'un esclave 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. A noter qu'un second désavantage traite les esclaves (ou ex-esclaves) ayant été conditionnés selon les règles du Haut-Art.