

Avantages et Défauts

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. On ne peut dépenser plus de 40 PC en Avantages, et 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. On peut accumuler jusqu'à 30 PC de défauts, mais cela peut faire beaucoup de faiblesses : 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.

ECHELLE GENERALE 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 tous 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.

ALLIES

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.

RICHESSSE

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.

CELEBRITE

Le nom du personnage est relié à une réputation ou une image, comme la célébrité artistique ou littéraire, professionnelle, ou simplement l'accumulation d'exploits héroïques ou non. La célébrité est considérée comme positive, même si celle-ci peut être intimidante ou pas forcément si envieuse. Les aspects négatifs à être connu sont plutôt traités dans les Dramas Recherché, ou Mauvaise Réputation. Chaque point correspond à l'étendue de cette célébrité selon l'échelle des Dramas. A 1, peu de gens vous reconnaîtront, mais on vous connaît au village. A 10, on a entendu parler de vous un peu partout et vous êtes aussi connu qu'Eïm le Voyageur.

La Célébrité est un Drama qui peut se gagner, et évoluer aisément en jeu par la suite, comme cela arrive à la plupart des héros.

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 carne ou un mulet, et 3 correspond à un cheval de monte classique.

RARETE

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.

BEAUTE

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-défauts:

RESPONSABILITE

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 A 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 choisir 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.

MAUVAISE REPUTATION

Le nom du personnage est relié à une réputation ou une image, qui n'a rien d'élogieux. Ca peut être faux, ou justifié, mais le personnage n'est pas forcément très apprécié, sauf qu'on peut le reconnaître ou avoir entendu parler de lui. Chaque point correspond à l'étendue de cette célébrité selon l'échelle des Dramas. A 1, peu de gens vous reconnaîtront, mais on vous connaît au village. A 10, on a entendu parler de vous un peu partout et vous êtes aussi connu qu'Eim le Voyageur.

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 crée 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 crée 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.

LAI

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.

RECHERCHE

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 (5) : (*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 passé, 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.

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 Feu*) 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.

Défauts

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. Sans elles, il subit une difficulté à tous ses tests nécessitant d'y voir bien.

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, mais comme un animal familier et un bien domestique 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. Un esclave est destiné à 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 maître 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.

Timoré (5) : (*nécessite un maximum de 5 en Feu*) le personnage est timide, ou bégaié 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.

Stigmate (5) : Le personnage porte une marque très reconnaissable, et difficile à garder tout le temps caché. Cela le désigne comme une personne spéciale ou stigmatisée. Cela peut aller avec les défauts "Sombre secret", "Ennemi", "recherché" » ou « tristement célèbre », et si la marque est vue, ou reconnue, 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 stigmate simple, mais fatal sur Loss. Le personnage est né roux, ce qui selon les lois de l'Eglise, le désigne du sang des Chanteurs de Loss, ce qui le destine à l'asservissement dès sa 13ème année... ou à la mort. Tant que cela ne se voit pas, et n'est pas su tout va bien. Sinon... (Voir stigmate)

Yeux verts (5) : un autre stigmate 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 stigmate 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 stigmate 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.

Monomaniaque (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. Ça peut être pénible pour les autres personnages, mais surtout pour lui, car quand le sujet de son obsession reparait, 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.

Amnésique (5 ou 10) : Le personnage a un trou de mémoire. Il ne se souvient plus de rien passé une certaine date. Si celle-ci est de quelques mois à un an, cela rapporte 5 PC (le personnage a eu le temps de recommencer à vivre, voir retrouver quelques souvenirs). 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)