

1. *Choisir le Peuple.*
2. *Définir ses trois Vertus*
3. *Définir ses Traits*
4. *Choisir l'Archétype*
5. *Choisir son Enfance*
6. *Choisir sa Formation*
7. *Choisir ses talents : 10*
8. *Avantages et désavantages : permet de ne gagner que 10 pts bonus au maximum*
9. *Dépenser ses points bonus : autres avantages, traits, talents, Liens entre personnages.*

1- Choisir son peuple

Le Peuple. Choisir l'origine du personnage, parmi les différents peuples de Loss, y compris les Terriens Perdus. Ce choix détermine avant tout les trois Vertus, chaque peuple ayant privilégié culturellement une Vertu sur une autre.

Les peuples de Loss sont ici listés du Nord au Sud, et de l'Est à l'Ouest et non par ordre alphabétique. La description fournie ici est succincte et sera développée pour chaque peuple et région de Loss plus tard.

LES DRAGENSMANNS :

Guerriers-cavaliers blonds, massifs et grands, monteurs de chevaux et des dragens vivant dans des terres froides et rudes, non loin du cercle arctique. Ce sont des hommes braves, fougueux et colériques, de tradition chamanique. Les femmes guerrières y sont communes. Farouchement opposés à l'Église du Concile, ils sont en permanence en guerre contre l'Hégémonie d'Anqimenès.

Apparence générale : de type Scandinave entre 1m85 pour les femmes et 2m10 pour les hommes, à la peau claire, souvent les cheveux blonds. Mais on trouve aussi des Dragensmanns aux yeux et aux cheveux noirs.

Traits de personnalité : fougueux, aventureux, téméraires, assez belliqueux, facilement irritables, explorateurs. Les Dragensmanns ont un respect culturel pour les animaux et la vie sauvage.

Organisation : Monarchie clanique. Ce sont par les filles aînées des rois et chefs de clans que passe la succession, celles-ci choisissant leur futur époux qui sera le nouveau chef de clan. Les femmes, même si sous la tutelle familiale, sont donc grandement respectés et écoutés.

Religion : religion chamanique en grande partie informelle (le culte n'est pas l'apanage d'une élite) qui renie totalement les principes de l'Église du Concile. Les Dragensmanns reconnaissent les Vertus, mais placent courage, audace et témérité au-dessus de toutes les autres.

Notes culturelles : Les Dragensmanns pratiquent l'esclavage, mais l'affranchissement et l'adoption dans le clan après quelques années est quasi systématique. Les Dragensmanns considèrent les Terriens perdus sur Loss comme un présage de bon augure, et s'ils les asservissent, ils les traitent avec respect, leur considérant comme de caractère sacré, et les appellent les Oubliés.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Courage

LES HEGEMONIENS & ANQIMENES :

Disciplinés, autoritaires, sexistes et orgueilleux, d'origine nordique et slave, ce sont les habitants du grand Empire religieux et conquérant dont Anqimenès est la capitale. Ils sont les plus importants et dévoués fidèles de l'Église du Concile et considèrent comme légitime et juste que le reste du monde devrait vivre sous leur joug.

Apparence générale : assez proches en apparence des Dragensmanns, mais de carrure moins massive et plus petits (1m80 à 2m05), et leurs cheveux sont majoritairement noirs ou bruns.

Traits de personnalité : Racistes, disciplinés, cultivés, méfiants, fiers, religieux. Le peuple est particulièrement craintif, voire servile, devant tout représentant de l'Église.

Organisation : Empire théocratique et administratif entièrement géré par les autorités de l'Église. Les chefs religieux dominent les communautés, puis les Ordinatorii qui forment l'élite aristocratique, et enfin le peuple : bourgeois, marchands, et simples paysans confondus à la même échelle. Le pouvoir s'acquière au mérite et se maintient par népotisme. Les femmes ne peuvent sauf exception jamais accéder à de hauts statuts ou responsabilités.

Religion : La religion de l'Église du Concile dans sa version la plus orthodoxe et intégriste. Les Hégémoniens ne laissent pas la moindre place à toute autre forme de foi, et n'admettent pas la moindre apostasie. Leur respect des Dogmes du Concile confine à la superstition la plus craintive, et pour cause, puisque l'inquisition de l'Église est sans pitié dans l'Hégémonie.

Notes culturelles : Les Hégémoniens sont terriblement sexistes, et leur culture est absolument patriarcale et ne laisse aucun pouvoir ni droit aux femmes. L'esclavage de nombre d'entre elles est courant et particulièrement sordide. Et être captif ou prisonnier de l'Hégémonie conduit à un asservissement tragique et souvent funeste.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES SVATNAZ :

Les hommes de bois d'origine slave cousins des Hégémoniens, mais farouchement indépendants. Ces derniers les persécutent et les chassent comme gibier pour se fournir en esclaves, et les Svatnaz ont appris à vivre cachés, en forestiers nomades au courage légendaire.

Apparence générale : D'origine slave, la carrure large, mais bien moins massive que leurs voisins, mesurant entre 1m75 et 1m95, la peau claire à hâlée, les yeux le plus souvent marrons, et les cheveux principalement châtain à bruns, mais les blonds aux yeux bleus ne sont si pas rares.

Traits de personnalité : Méfiants, téméraires, audacieux, isolationnistes, vengeurs, généreux. Aucun Svatnaz n'accordera jamais confiance à un Hégémonien.

Organisation : clanique et patriarcale. Les hommes chassent, commercent, guerroient et protègent, les femmes cultivent, élèvent et gèrent la maisonnée. Vu de l'extérieur, hommes et femmes sont clairement séparés et les premiers dominent les secondes, mais vu de l'intérieur, les mères, les épouses, et les sœurs sont toujours écoutées et respectées, et parfois le vrai chef de famille est la grand-mère.

Religion : Une version ancienne et très altérée du culte du Concile Divin, mêlé de traditions chamaniques et d'adoration des anciens des clans, ce culte ayant ses propres Dogmes et figures religieuses considérées comme une hérésie épouvantable par l'Église.

Notes culturelles : Les Svatnaz sont persécutés depuis un millénaire par l'Hégémonie qui les considère comme hérétiques, et comme une sorte de vivier à esclaves. Les Svatnaz n'ont plus aucune grande cité-état, seulement de petites communautés mouvantes, et temporaires, s'exilant au gré des raids des légions de leurs voisins dans leurs profondes forêts. Et on peut les considérer comme un peuple en voie d'extinction. L'esclavage y est rare, mais cruellement, les Svatnaz en font pourtant parfois commerce avec leurs voisins pour en vendre de leur propre peuple.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Courage

LES GENNEMONS :

D'origine asiatique et sibérienne, métissée avec les Slaves et Nordiques Hégémoniens, ce sont les habitants des marches côtières entre l'Hégémonie et l'Heamlaris, qui ont donc passé une bonne partie de leur histoire à subir les assauts des deux empires. Ce sont des cavaliers indisciplinés à l'honneur pointilleux et vif à s'emporter, vivant dans de grandes plaines de l'élevage de chevaux et de griffons.

Apparence générale : Asiatiques proches des Mongols de la Terre, plutôt massifs, mais pas très grands pour les lossyans (de 1m70 à 1m90). Les cheveux noirs et raides la plupart du temps, la peau hâlée, les yeux bridés presque toujours noirs.

Traits de personnalité : Fiers, honorables et droits, mais indisciplinés et assez batailleurs et prompts à la colère. Assez sauvages et proches de la nature. Très proches de leurs troupes de chevaux et de leurs meutes de griffons.

Organisation : aristocratique et clanique, avec pour les clans nomades un certain mépris pour les cités-états et la civilisation citadine. Ce sont les hommes des grandes lignées, appuyés par l'Église, qui dominent la société, et les plus hauts rangs au sein des clans sont rarement dévolus aux femmes. Mais dans les clans ruraux, ce n'est pas si rare, bien que le rang de chef de clan soit toujours transmis aux enfants mâles.

Religion : Celle du Concile Divin dans les grandes cités Gennemons, mais plus on va vers les clans nomades, plus les anciens cultes tendent à devenir présents et importants, même si tout Gennemon respecte l'Église du Concile.

Notes culturelles : Les Gennemons ont plusieurs cités-états, mais elles collaborent peu et sont souvent en guerre. Les clans nomades eux aussi sont souvent en conflit, c'est un peuple querelleur prompt aux vendettas. Mais ses membres s'unissent dès qu'il y a une menace extérieure. L'esclavage y est courant et tout à fait normal dans la société comme partout où dominent les Dogmes de l'Église.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES HEMLARIS & LA CITE DE RUBIS :

Le deuxième empire de Loss avec l'Hégémonie. Les Hemlaris sont des Asiatiques apparentés à l'Asie du Sud-Est, qui placent l'honneur, le respect, et la position de chacun dans l'ordre des

choses au-dessus de tout. C'est un peuple sexiste, très xénophobe et qui a une méfiance toute particulière pour l'Hégémonie. Ses guerriers sont connus pour ne jamais se rendre.

Apparence générale : Asiatiques proches des peuples du Sud-Est : Thaïlande, Indonésie, Chine du Sud. La taille varie d'1m75 à 2m05. Leur peau est hâlée de dorée à brune, leurs yeux bridés, et leurs cheveux noirs, mais il est courant chez les Hemlaris aisés de se teindre les cheveux de couleurs éclatantes ou criardes.

Traits de personnalité : fiers, xénophobes, sexistes, courageux jusqu'au sacrifice ; organisés et très respectueux des conventions et de la hiérarchie. C'est aussi un peuple de bâtisseurs et d'ingénieurs doués.

Organisation : Empire administratif avec à sa tête une puissante aristocratie. Les plus hautes fonctions sont héréditaires au sein de la noblesse et ne se transmettent que de père en fils. L'Église a une forte influence sur le choix des plus hauts postes. Les femmes sont soumises à la totale autorité du chef de famille, mais il n'est pas rare de croiser des femmes dans les carrières militaires, leur seule échappatoire à la pression des lois patriarcales. Le petit peuple est dans les faits respecté et considéré, mais légalement n'a presque aucun droit.

Religion : Une variante du Concile Divin, qui fait des aristocrates et de la famille impériale des représentants mandatés par le Concile Divin, et qui fait une part belle aux ancêtres mythiques, voire divins. L'Église considère bien sûr cette foi comme Hérétique.

Notes culturelles : L'Hemlaris est une mosaïque de peuples et d'ethnies sous la tutelle de l'Empereur du Trône de Rubis, et donc localement, on peut facilement trouver des cultures différentes du modèle décrit ici. L'esclavage y est quasi aussi dur et cruel que dans l'Hégémonie, mais il fait la part belle au Haut-Art et aux esclaves de Maisons de Plaisirs. Il y est très fréquent dans le petit-peuple de vendre une de ses filles une fois adolescente dans des Maisons de Plaisirs, ou de répudier une épouse de la même manière.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES FORESTIERS DE L'ÉLMERASE :

Vivant au-dessus des Plaines de l'Étéocle dans des forêts profondes et dangereuses, ce sont des Celtes à la culture tribale et chamanique. Comme les Svatnaz, ils sont persécutés comme cheptel d'esclaves par l'Hégémonie, mais aussi par les Étéocliens, et ils sont particulièrement méfiants et prudents, ne commerçant qu'avec précaution. Ce sont des archers redoutables et comme les Dragensmanns, ils accordent une grande place à leurs femmes, qui guerroient avec eux.

Apparence générale : sveltes et souvent athlétiques, de taille moyenne (1m75 à 2m00), les blonds sont assez courants, mais les châains dominant. Les roux ne sont pas si rares au sein de ce peuple. Leur peau est hâlée et souvent cuivrée, et leurs traits saillants et racés.

Traits de personnalité : méfiants, rusés, fougueux au combat, très prudents avec les étrangers, industriels, protecteurs, raisonnés. Les Forestiers fuient dès qu'ils soupçonnent l'approche d'Ordinatorii.

Organisation : tribale. Chaque tribu est organisée autour d'un village ou d'une place forte, souvent arboricole et dissimulée. Les chefs de tribus sont élus à la mort du précédent au cours d'épreuves physiques et intellectuelles ardues et parfois mortelles, où hommes et femmes peuvent participer. Les chamans, le plus souvent des femmes, président aux destinées de ces villages.

Religion : chamanique, impliquant nombre de divinités anciennes et naturelles. Les sacrifices animaux, et parfois humains, font partie des rites. Chaque tribu, mais aussi chaque guerrier reconnu, a souvent sa divinité tutélaire.

Notes culturelles : La société des Forestiers est très paritaire, c'est même sans doute l'une des plus égalitaires de Loss dans les rapports hommes et femmes. C'est un des rares peuples où il n'y a rien de surprenant à voir une femme forgeronne, par exemple. La plupart des femmes vivent au foyer et élèvent les enfants, en élevant et cultivant la terre, mais elles le font côte à côte avec les hommes. Et les jeunes guerrières Forestières sont courantes, jusqu'à ce qu'elles fondent leur foyer. L'esclavagisme y existe, mais il est assez rare, la plupart des esclaves des Forestiers le sont suite à un crime grave, ou, car déjà trop asservis et conditionnés, ils ne savent s'adapter à la liberté.

Vertus : -1 Honneur, +1 Sagesse

LES ÉTEOCLIENS :

D'origine hellène pour la plupart, les Etéocliens sont un peuple noble et fier, à la haute stature, qui fait grand cas du respect des codes et de l'honneur. Eux aussi ont souvent des blonds parmi eux, et c'est avec les Dragensmanns et les Forestiers le peuple qui compte le plus de naissances de roux. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Eglise, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes, croyances, et dieux grecs, et une grande considération pour l'érudition.

Apparence générale : Assez grands parfois, mais dans la moyenne lossyane (1m80 à 2m00), la peau hâlée voire foncée, la plupart sont bruns aux yeux marrons, mais les blonds aux yeux bleus sont fréquents, et il y naît régulièrement des personnes rousses. Leurs traits fins et aquilins les font souvent considérer comme le plus beau peuple de tout Loss.

Traits de personnalité : fiers, voire orgueilleux, traditionalistes, respectueux des codes, et surtout des Vertus, superstitieux, cultivés.

Organisation : Démocratie représentative, où l'Eglise et l'aristocratie pèse un poids important, mais ne reste qu'une constituante des Conseils des Cités-états. Les femmes sont exclues de la politique et de la direction des cités. Exceptionnellement, une femme a pu être désignée sur ovation comme membre d'un Conseil de cité. Mais ces cas rarissimes sont presque légendaires. Le peuple et la bourgeoisie se mêlent aisément, l'aristocratie formant une élite à part qui souvent a charge des forces militaires des cités.

Religion : Le Concile Divin. L'Eglise est très influente dans toutes les Plaines d'Etéocle, mais plus on descend vers les côtes sud, plus les Dogmes de l'Eglise s'assouplissent, et laissent une place, bien que très mineure, aux anciens mythes et cultes d'origine grecque.

Notes culturelles : Les Etéocliens, sans considérer la femme comme sans valeur et marchandise, comme le feraient les Hégémoniens, ne lui accordent pas beaucoup de place, et celles-ci n'ont que peu de droits face aux lois, et à l'autorité patriarcale qui domine la société. Cependant, plus on va vers le Sud, moins la pression sociale pèse sur les femmes, et plus on leur accorde de droits. L'esclavagisme y est très courant, c'est un commerce honorable, et on y considère qu'un homme qui veut montrer qu'il a réussi sa vie doit en posséder.

Vertus : -1 Courage, +1 Honneur

LES AR'HANTHIA DES CITES-UNIES & D'ALLENYS :

Asiatiques métissés de Méditerranéens, nombre d'entre eux sont cependant blonds. Ce sont des citadins et marins remarquables, mais aussi, dans les grandes plaines d'Allenys, des nomades élevant des troupeaux de ghia-tonnerre. Superstitieux, très attachés aux dogmes de l'Eglise, ils font grand cas de l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances.

Apparence générale : sveltes et de taille moyenne (1m75 à 2m00), la peau assez foncée, parfois dorée. Des traits très fins et métissés, aux yeux légèrement bridés, avec toutes les variantes de couleurs de cheveux.

Traits de personnalité : susceptibles et fiers, religieux, aventureux, curieux, patriotes, assez traditionalistes, superstitieux.

Organisation : Monarchie constitutionnelle, l'aristocratie domine les cités-états, mais les rois sont entourés d'un conseil très influent élu par l'Eglise et les représentants de la cité. Les femmes sont totalement exclues de la vie politique. Il n'y a que dans certaines carrières militaires que celles-ci peuvent -difficilement- échapper au carcan patriarcal de la société Ar'hantia.

Religion : Le Concile Divin. Les Ar'hanthias ont de plus leurs propres coutumes et superstitions que l'Eglise ne tente pas réellement d'endiguer, les rites propres à ce peuple allant dans le sens du respect des Dogmes du Concile. Par contre, les Ar'hanthias acceptent très mal de voir des femmes s'occuper de religion, et on ne trouve quasi aucune femme Ordinatorii, alors même que l'Eglise l'admet elle-même.

Notes culturelles : Les femmes Ar'hanthias sont traitées de manière assez similaire à celles de l'Hemlaris, et souvent plus considérées comme des propriétés et des monnaies d'échange que comme des êtres libres à part entière. L'esclavage y est on ne peut plus commun et répandu, très codifié et le sort des esclaves est fréquemment sordide.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES TERANCHENS & L'IMARETH :

D'origine méditerranéenne et moyen-orientale, les Teranchens sont connus pour leur indiscipline notoire, et leur ruse. Excellents marins, hommes souvent cultivés et prudents, ils dominent par leurs navires les îles des archipels, et ne rechignent pas plus à la piraterie qu'au commerce. Ils sont souvent surnommés les cousins des Athémaïs, et sont en effet assez proches d'eux, partageant entre autres leur esprit progressiste et leur considération des femmes.

Apparence générale : D'allure méditerranéenne et de taille moyenne ; un peu petits (1m75 à 1m95). Ils sont bronzés, la peau assez mate, les traits aquilins et marqués, les cheveux sombres, souvent bouclés, parfois même frisés. Ils rassemblent assez aux Athémaïs, mais avec un peu moins de traits maghrébins.

Traits de personnalité : Rusés, commerçants, malins, ouverts d'esprits, ambitieux, cupides, hospitaliers, indisciplinés. Les Teranchens tiennent en grande considération les arts littéraires et les sciences.

Organisation : Monarchie constitutionnelle, les Teranchens tiennent immensément à leurs lignées royales et à leur aristocratie, bien que celle-ci soit surtout représentative. Les cités-états sont dirigées par des rois entourés d'un Conseil élu par suffrage direct par l'Eglise, les guildes

marchandes et confréries, la noblesse, les artisans, et le petit-peuple. Les femmes ne peuvent voter, mais peuvent se présenter, faire campagne, et être élues. Il y a de temps en temps des régimes monarchiques absolus, mais ils ne durent guère. Les Teranchens sont un peuple qui tient à son indépendance et à sa liberté.

Religion : Le Concile Divin. Mais les Teranchens ne sont pas vraiment très religieux. Ils ne voient pas de mal aux aspects les plus discutables des Dogmes de l'Eglise, car celle-ci a dû faire des compromis pour s'étendre et s'installer sur l'archipel sans que les Teranchens ne la rejettent violemment. Il y a donc des frictions entre l'Église et les autorités des cités-états, mais l'équilibre trouvé dans une version relativement modérée des principes et règles de l'Église semble perdurer efficacement.

Notes culturelles : Les Teranchens ont toute une culture maritime qui fait part belle à la piraterie, et n'ont guère de scrupules à faire des raids côtiers chez leurs voisins, pillant tout ce qui peut se monnayer et se revendre ailleurs. Le trafic d'esclave est d'ailleurs un commerce florissant chez eux. Cependant les Teranchens asservissent relativement peu leurs compatriotes, et la coutume courante ailleurs de revendre des enfants surnuméraires est rare chez eux.

Vertus : -1 Courage, +1 Sagesse

LES JEMMAÏS :

Métissage complexe, bien que de bases méditerranéennes, on y trouve désormais de tout. Les Jemmaïs, plus par leur mentalité que par leur apparence, forment un peuple à part entière. Humanistes au sens contemporain du terme, même si l'esclavage y existe pourtant, farouchement athées, résolument scientifiques, ce sont des survivants peu nombreux, un peuple honni par l'Église et l'Hégémonie, craint par tous les autres, et véritablement connus par aucuns. En fait, les Jemmaï sont presque considérés comme une légende, car ceux qui voyagent ou résident autour des Mers de la Séparation cachent leur origine. On dit que personne ne peut atteindre les frontières du Jemmaï-he Jil, leur territoire au cœur du Rift, sans un guide Jemmaï.

Apparence générale : Difficile de donner une norme, mais de taille relativement moyenne, et le teint mat et bronzé. Les gens à peau claire sont rares dans ce désert infernal. Les Jemmaïs sont aussi souvent assez secs, et tendent à avoir les traits taillés à la serpe.

Traits de personnalité : Méfiants, secrets, implacables, pragmatiques, incroyables. Les Jemmaïs placent la science et l'ingénierie au-dessus de toute forme de croyance.

Organisation : Démocratie représentative. Les cités Jemmaïs -que personne ne peut prétendre avoir vu- sont gérées par des conseils élus au système assez moderne, avec des ministres à leur tête. Tout citoyen homme ou femme peut voter, mais seuls les vétérans âgés de 45 ans ou plus peuvent être élus.

Religion : Aucune, la civilisation Jemmaï est farouchement laïque, et même hostile à toute forme de religion organisée, à commencer par l'Église. Mais localement, il existe des croyances mystiques similaires à des rites chamaniques.

Notes culturelles : Le peuple Jemmaï ne pratique que très peu l'esclavage, qui est toujours temporaire et se finit toujours par un affranchissement. C'est aussi le plus paritaire avec les Forestiers, mais on ne voit quasi jamais de femmes Jemmaï hors de leur territoire. Les Jemmaïs cachent toujours leur origine dès qu'ils voyagent, et sont fortement isolationnistes. Aucun d'eux ne parlera de son pays, de son peuple, des sciences et techniques de ses contemporains, même à

une personne de confiance. Les Jemmaïs sont des Apostats, et l'Église les traque sans pitié quand elle apprend que l'un d'entre eux est dans les parages. Il y a plus de Terriens et leurs descendants-parmi les Jemmaï que partout ailleurs sur Loss.

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

Désavantages : Sombre Secret (Jemmaï): 5. Si un Jemmaï est connu comme tel par l'Église, il risque immanquablement d'être traqué et exécuté en place publique après interrogatoire et tortures.

LES ATHEMAÏS & ARMANTH :

D'origine hellène, méditerranéenne, et moyen-orientale, les Athémaïs sont un autre gros melting-pot de peuples venus de toutes les Mers de la Séparation, même si les moyens orientaux dominant dans leur apparence. On compte cependant pratiquement toutes les ethnies de Loss à Armanth. Peuple curieux, ouvert et progressiste, les Athémaïs accordent une grande place au commerce et aux échanges, juste avant leur soif de connaissance et de savoir. Armanth l'Hérétique, aussi surnommée la Décadente, est la seconde plus grande et puissante cité de Loss, et ses dirigeants et habitants n'ont guère de considérations pour l'Église du Concile, même si celle-ci reste présente et respectée par son aristocratie.

Apparence générale : De taille moyenne, la peau mate à brune, mais on peut trouver de tout, bien que les traits aquilins et racés des moyens orientaux dominant. Les cheveux châtain à noirs, souvent bouclés, voir parfois crépus, mais là encore on peut trouver facilement de toutes les teintes. Les Athémaïs sont plutôt d'allure maghrébine, mais les Armanthiens sont très métissés et on peut retrouver des traits asiatiques ou scandinaves même dans les plus anciennes familles.

Traits de personnalité : Curieux, ambitieux, commerçants, explorateurs, trompeurs, ouverts d'esprits, vantards, pragmatiques. Les Athémaïs ne sont pas connus comme de grands guerriers, et sont aussi connus pour préférer se préoccuper d'eux-mêmes.

Organisation : Démocratie représentative et monarchie constitutionnelle. Les cités-états sont le plus souvent dirigées par un roi entouré d'un conseil élu par les guildes marchandes et l'aristocratie. Armanth est dirigée par un Conseil des Pairs choisis uniquement parmi les maîtres-marchands les plus puissants de la ville, et un Elegio élu par le Conseil, l'Élysée de la noblesse, et l'Agora du peuple. Les femmes ne peuvent voter, mais peuvent être désignées représentantes des différentes assemblées démocratiques, bien qu'elles ne puissent se présenter d'elles-mêmes et faire campagne.

Religion : Le Concile Divin, mais comme pour les Teranchens, l'Église doit y faire appliquer ses dogmes avec beaucoup de compromis, et voit le plus souvent son pouvoir politique réduit à une simple représentativité. Armanth a un certain mépris pour l'Église, mais l'aristocratie lui reste relativement fidèle, et le peuple continue à la craindre.

Notes culturelles : Les Athémaïs accordent nombre de droits progressistes aux femmes, y compris le divorce, même si ces droits sont rarement usités dans l'aristocratie, plus traditionaliste. Celles-ci peuvent même y être universitaires, professeurs, ou travailler de manière indépendante. Paradoxalement, c'est un des peuples qui a le plus d'esclaves femmes et fait le plus commerce de luxe des Maisons d'Esclaves.

Vertus : -1 Honneur, +1 Sagesse

LES EREBS :

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

Apparence générale : Assez petits (1m70 à 1m85) et plus secs que les Athémaïs, les traits plus arabisants et marqués, la peau assez foncée. Étrangement les yeux bleus ne sont pas rares.

Traits de personnalité : Calmes, mystiques, méditatifs, assez fatalistes, et rarement de nature guerrière, renfermés.

Organisation : tribale, les chefs des villages sont des hommes élus par chaque membre adulte du village, mais les chefs de famille sont toujours les anciennes de la famille, et même le chef écoute donc son ancienne. Les ascètes et chamans des villages sont quant à eux conseillers spirituels et matériels des chefs.

Religion : Chamanisme mystique basé sur les quatre éléments. La foi des Erebs est entièrement bâtie sur les Vertus et leur signification symbolique, et sur une pratique ascétique demandant beaucoup de rituels méditatifs et d'épreuves initiatiques. Leur religion laisse une grande place à une profonde connaissance des phénomènes naturels.

Notes culturelles : Les Erebs sont secrets et n'aiment pas s'ouvrir aux autres peuples de Loss, qu'ils considèrent impurs. Leur religion, et leur respect notoire pour les Chanteurs de Loss, considérés sacrés même s'ils s'en méfient est bien sûr une hérésie pour l'Église.

Vertus : -1 Courage, +1 Sagesse

LES SAN'ESHE :

Peuple à l'origine incertaine, mais ressemblant à des asiatiques de grande taille et stature, les San'eshe ont une culture fortement tribale et chamanique qui fait grand cas du courage et des passions et ne font aucune distinction entre les genres. Ils hantent le plus souvent en nomades leurs profondes et mystérieuses forêts. Le culte du Concile ne s'y est jamais implanté, et les San'eshe ne sont guère tendre ou patient avec des étrangers venant sur leurs territoires. Mais ils sont souvent victimes de raids Teranchen, voire Athémaïs, pour capturer des esclaves.

Apparence générale : Asiatiques remarquablement grands (1m85 à 2m10), aux traits fins et racés. C'est un peuple métissé qui pourrait s'apparenter aux peuplades des îles du Pacifique. Les cheveux et les yeux noirs, ils sont notoirement très bien bâtis, et d'allure féline.

Traits de personnalité : Passionnés, sauvages, impétueux, généreux et accueillants, mais xénophobes. Le courage, sous toutes ses formes, est pour eux la plus grande des qualités.

Organisation : tribale à démocratie directe. Les clans sont organisés autour d'un sage, d'un chef de chasse, et d'un chaman. Chacun a égalité de voix en cas de décision à prendre, mais la plupart d'entre elles se font par consensus avec l'ensemble de la tribu. Anciens, chefs de chasse et chamans peuvent être hommes ou femmes indifféremment, leur seul point commun est d'être en général des vétérans de la tribu. La succession se fait elle aussi par consensus, elle peut donc être héréditaire, mais ce n'est en rien coutumier. Les San'eshe ne font qu'une seule différence entre

hommes et femmes, c'est la grossesse et l'accouchement. Pour qu'un San'eshe soit adulte, il doit prouver son courage de manière exemplaire. Mais accoucher est considéré pour les San'eshe comme une démonstration de courage ayant la même valeur qu'avoir connu un champ de bataille ou avoir accompli un exploit de chasse.

Religion : chamanique, très proche de la nature, qui considère que tout ce qui est vivant a un esprit conscient. Les chamanes sont traditionnellement le plus souvent des femmes, mais ce n'est pas systématique. C'est le seul peuple de Loss à avoir une réelle tradition d'accompagnement et de maîtrise du Chant de Loss, qu'ils considèrent sacrés et l'expression la plus visible de la nature spirituelle et vivante de leur monde chamanique.

Notes culturelles : Les San'eshe n'ont aucune ville, et aucune forme de commerce plus qu'épisodique avec le monde extérieur. Ils vivent en villages nomades se déplaçant dans leurs forêts profondes et dangereuses avec aisance, en harmonie avec leur milieu. Ils fuient toute interaction avec des étrangers, et pour cause, puisque le plus souvent on vient les chasser pour en asservir les femmes, réputées splendides et flamboyantes. Ils ne pratiquent eux-mêmes jamais l'esclavage, et les Terriens perdus qu'ils trouvent sont adoptés par la tribu s'ils survivent.

Vertus : -1 Honneur, +1 Courage

LES NOMADES DES FRANGES :

Culturellement assez proches des Athemais, ils vivent d'élevage dans les déserts et les plaines arides du Sud, près de leurs chevaux et de leurs troupeaux de mouton et de sika, en un nombre incalculable de clans patriarcaux. Souvent grands et massifs, à la peau noire, ils sont célèbres pour leur endurance et leur manque de pitié, mais aussi pour leur générosité et leur fierté ombrageuse.

Apparence générale : grands (1m85 à 2m10), et la plupart du temps élancés, voire félins, mais les massifs et larges ne sont pas rares. Leur peau est noire, couleur café au lait à chocolat, comme leurs cheveux, bouclés, et très souvent crépus. Leurs traits saillants et taillés à la serpe accentuent leur allure de fauve, mais certaines de leurs femmes sont d'une beauté remarquable.

Traits de personnalité : Fiers, superstitieux, impitoyables, généreux, accueillants, volontiers festifs, fidèles, belliqueux, entêtés, farouchement indépendants.

Organisation : Monarchie clanique. Chaque tribu se reconnaît d'ancêtres communs et est dirigée par un roi. La succession se fait par le premier fils aîné, mais elle peut occasionnellement être transmise par la première fille aînée en absence de fils. Elle ne peut régner, mais peut choisir - sous la tutelle familiale- un régent le temps que son premier fils puisse régner. Les rois sont le plus souvent entourés d'un conseil choisi par l'ensemble des aristocrates et familles d'influence du clan. Les querelles sont courantes dans ce système.

Religion : Le Concile Divin, mais avec une présence assez forte d'anciennes croyances locales d'origine chamanique. La notion de tabous (choses, lieux, gestes, personnes), est très fréquente. Les Frangiens sont superstitieux et croient en des quantités de démons et esprits malfaisants nés du désert et du Rift, et l'Église locale de peu de pouvoir a préféré intégrer ces croyances que tenter de les faire disparaître.

Notes culturelles : Les Frangiens sont voisins et cousins des Athémaïs, mais ils sont très souvent en conflit avec eux, tout comme ils sont souvent en guerre entre clans. Les villes permanentes sont peu nombreuses, mais puissantes et très protégées, car stratégiques. Hors de ces zones, c'est un

peuple très nomade. Il est l'un des rares à connaître les routes menant au sud du continent de Loss, par delà les Franges et le Désert Infini.

Vertus : -1 Sagesse, +1 Honneur

LES TERRIENS PERDUS :

Les Terriens Perdus de Loss, arrivés là sans savoir comment, et promis à un destin peu enviable dans la grande majorité des cas. Nous reviendrons en détail sur ce phénomène qui conduit des Terriens à se retrouver perdus sur Loss, sans espoir de retour. Il est très difficile de rester en vie seul pour un habitant de la Terre sur Loss. Ses premiers jours d'existence sont très rudes physiquement le temps de s'adapter, et sans aide il a de bonnes chances de mourir en moins de deux jours. Rares sont ceux qui y parviennent. Mais comme pour tous les peuples lossyans ou presque un Terrien Perdu est un barbare à asservir, un cadeau des dieux ou un bon présage qu'on pourra s'approprier et posséder, et que les Dogmes de l'Église du Concile Divin précisent qu'un Terrien Perdu doit être asservi, car il est un esclave-né, il est presque impossible pour un Terrien de ne pas connaître le sort funeste de l'asservissement. Et même s'il y échappe, il risquera toute sa vie d'être traqué ou capturé si on apprenait sa nature, pas si aisée à cacher.

Notes générales : la taille des humains varie d'1m60 à 1m80, c'est-à-dire une petite voir très petite taille pour les lossyans. 95% des Terriens Perdus sur Loss sont des femmes citadines retrouvées nues non loin d'une communauté lossyane -personne ne sait pourquoi. À la différence de la plupart des peuples de Loss, les Terriens considèrent la Foi, et l'amour inconditionnel comme une qualité, une des Vertus de l'humanité. Ils ont donc tous cette Vertu à la création, même si celle-ci ne se développera peut-être pas. Les Terriennes sont recherchées et désirées par les amateurs d'esclaves sur Loss, en posséder une est un signe de richesse et de chance.

Vertus : +1 Courage

Avantages : Vertu de l'Air

Désavantages : Terrien (15) : les Terriens, si on sait qui ils sont, sont inmanquablement traqués par pratiquement tous les lossyans, et risquent simplement l'asservissement. Les Terriens ne peuvent investir de PC dans les talents de Linguistique, Zoologie, Botanique, Histoire, Géographie, Folklore, et les archétypes de Chasseur d'Artefact et de Chaman leur sont interdits.

2- Définir les Trois Vertus

Un personnage de Loss est défini en premier lieu par ses Vertus. Il y a quatre Vertus, mais seules les trois premières d'entre elles concernent tous les personnages : l'Honneur, le Courage, la Sagesse. La dernière, la Foi, n'est disponible que pour les personnages ayant l'Avantage "Vertu de l'Air". Elle débute alors à 1 et ne peut être modifiée que par des *Avantages*.

Chacune des trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse) débute à 3. Puis le joueur applique à son personnage les modificateurs du peuple qu'il a choisi. Enfin il répartit six points entre ses Trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse).

On ne peut investir de points de Vertus pour la Foi.

Une Vertu ne peut dépasser 10 à la création du personnage.

Les trois Vertus ont des conséquences directes sur les Traits du personnage :

- *L'Honneur est la Voix (le Social), il englobe tous les Traits Sociaux (Pouvoir et Empathie) et les talents d'Interaction, d'Art, et d'Artisanat.*
- *Le Courage est le Corps (le Physique), il englobe tous les Traits physiques (Puissance et Agilité) et les talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.*
- *La Sagesse est l'Esprit (le Mental), elle englobe tous les Traits mentaux (Esprit et Instinct) et les talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.*
- *La Foi représente le Mystique : les talents de Savoirs Interdits et de Chant de Loss. Ceux-ci sont présentés en détail dans un chapitre dédié : La Vertu de l'Air.*

Il est possible par la suite d'augmenter une Vertu jusqu'à deux points, ou de faire chuter une Vertu à zéro. Ce sont des cas traités dans la partie Avantages et Désavantages.

Au sujet des Vertus :

Les lossyans ne considèrent en général que trois éléments constitutifs du monde, et trois Vertus : *La Terre qui est l'Honneur, le Feu qui est le Courage, et l'Eau qui est la Sagesse.* Le fait est que tout le monde sait que l'air existe, mais il ne se voit pas, et donc il n'entre pas dans ce qui constitue le monde réel. La Vertu de la Foi est l'Air, comme vous le verrez plus bas. C'est une Vertu qui a une histoire compliquée, que vous pourrez retrouver quand sera abordé l'histoire et les conséquences des Vertus dans la partie Monde du livre.

La croyance dans les Vertus n'est pas tout à fait universelle. Mais cette approche des trois éléments, et des trois vertus, antérieure à la naissance de l'Église, a été reprise par ses Dogmes pour en tirer un enseignement philosophique, rapidement récupéré et réinterprété par les différents peuples lossyans.

Pour comprendre l'importance des Vertus, il faut y venir en détail. La vision du monde Lossyane en est fortement influencée. Et la manière de penser le monde pour les Lossyans est assez éloignée du quidam Terrien du 21^e siècle.

L'HONNEUR, LA TERRE :

La Terre est la stabilité, la droiture, l'assurance, la source de la naissance et du foyer. Elle est l'Honneur : l'Honneur est le fait d'agir en priorité en vertu de ses convictions, en lien avec les principes partagés par son groupe, son peuple, les croyants de sa foi. L'honneur est un code de

conduite qui est partagé par la communauté : on le gagne par des actes admirés par la collectivité, on subit la honte et on le perd par des humiliations que les siens réprouvent. Des trois Vertus, l'honneur est la plus visible et la plus publique, elle ne peut être cachée ou secrète.

L'honneur est ce qui définit un Lossyan socialement. Sans honneur, il n'a plus de parole. Sans parole, il ne peut être considéré de confiance ou fiable : c'est un infâme, un vil. On ne l'aidera pas, et on ne le soutiendra pas. Il sera honni, méprisé, et rejeté des siens, jusqu'à l'ostracisme et au mépris.

L'honneur étant une vertu sociale et publique, elle dépend beaucoup de la culture d'origine du personnage, mais sur Loss, il y a quelques principes suivis par tous comme étant Honorables :

- *La parole donnée ne se reprend pas* : en gros, jurer, promettre ou passer un marché ne se défait pas sans accord de la personne concernée. Trahir un serment ou un marché est une terrible offense pour un Lossyan.
- *Ne servir qu'un maître* : en rapport avec la parole donnée, un Lossyan n'accepte qu'une seule allégeance à la fois. S'il sert un seigneur, un patron ou un protégé, il n'a plus d'autre allégeance que celle qu'il a endossée et ne la trahira jamais. Trahir son allégeance est une autre offense impardonnable pour un Lossyan.
- *Assumer ses actes, endosser sa responsabilité* : en gros, si vous faites une connerie, un délit, un crime, vous êtes seul responsable. Y compris de votre négligence si quelque chose vous est tombé dessus parce que vous avez été imprudent et que vous en êtes la victime. La responsabilité individuelle est donc d'une importance majeure pour un Lossyan, qui n'attend pas que des règles, lois et décrets viennent lui dicter sa conduite. Ainsi on ne plaint guère quelqu'un sur Loss de devoir payer parfois fort cher les conséquences de ses actes. Et nier sa responsabilité, voire pire encore, mentir ou tenter de tricher pour rejeter la faute sur les autres est un déshonneur.
- *Souffrir sans se plaindre, mourir sans supplier* : ce qui demande beaucoup de courage. Mais en être capable est grandement respecté par les Lossyans, qui mépriseront facilement ceux qui pleurent et supplient, d'autant plus si ces derniers sont des guerriers ou combattants.
- *Ouvrir sa porte à l'étranger, partager le feu et le pain à l'invité, respecter la maison de l'hôte* : en gros, respecter les codes et les principes de l'hospitalité. Et bien sûr respecter la maisonnée de l'homme qui vous a ouvert la porte. Les Lossyans partagent toujours la soupe, un coin de feu, et une paillasse chaude pour que le voyageur puisse dormir en sécurité. Celui-ci sera d'autant plus honoré si en échange, il rend service, ou laisse un présent, même quelques andris, pour remercier ses hôtes. Ne pas ouvrir sa porte à un voyageur est très mal vu, même si dans les lieux les plus reculés ou encore en temps de guerre, c'est une règle bien moins respectée.
- *Ne pas laisser une offense impunie* : la notion d'offense est un peu floue, puisque cela dépend de la susceptibilité de la victime et de la gravité du crime. Les Lossyans peuvent très bien s'insulter comme des charretiers sans conséquence, certains s'arnaquer mutuellement sans en prendre ombrage, alors que d'autres prendront comme offense impardonnable un regard trop insistant. Mais quand un Lossyan subit une offense, il doit la faire payer, d'autant plus si elle est publique et devant nombre de témoins. Après, il y aura les Lossyans pour régler cela arme en main de suite et ceux qui garderont l'offense en mémoire pour préparer tranquillement leur revanche. Mais il faut agir, de toute manière. Un homme peut très vite perdre la face à ne pas répondre à une offense, d'autant plus qu'elle est grave et connue publiquement.
- *Respecter la vie, d'autant plus qu'elle est jeune* : les Lossyans n'aiment pas que l'on tue pour rien, et s'ils peuvent éviter de tuer un ennemi et régler le problème autrement, ils vont préférer trouver une alternative (y compris qui nous paraîtrait tout aussi cruelle, comme les

travaux forcés et l'asservissement). Les massacres gratuits, les meurtres, les tortures et les crimes sanglants ou sadiques sont assez mal vus. Et plus particulièrement, les Lossyans considèrent la vie des enfants sacrée : s'attaquer à des enfants ou les tuer est absolument impardonnable.

- *Obéir à l'Église du Concile et à ses Ordinarii* : même si c'est très loin d'être une constante, la majorité des Lossyans sont superstitieusement respectueux de l'Église du Concile, et de ses représentants, les Ordinarii. Le Concile réprovoque que l'on pratique publiquement toute autre religion ou foi que celle de l'Église, et impose ses préceptes et commandements à tous. Un de ceux-ci est qu'aucune autorité n'est supérieure à celle des Ordinarii. Et même si c'est dans les faits très largement contredit, tout Lossyan considère honorable de respecter et obéir à un Ordinari. Et l'idée qu'on puisse leur tenir tête, ou pire, les agresser est effrayante pour la plupart des lossyans.

LE COURAGE, LE FEU :

Le feu est l'énergie, la vivacité, la force et la renaissance ; c'est le Courage. Le Courage est le fait de surmonter sa peur pour agir face au danger. Le Courage nécessite la peur, car c'est de l'acte d'affronter la peur que naît la vertu de Courage. C'est en cela que l'on ne parle pas d'audace ou de témérité qui sont plutôt des sentiments dictés par le désir, l'envie, l'orgueil ou le manque d'instinct de survie. Le courage ne se devine que difficilement chez l'individu, car il faut une situation de grand danger et la détermination et la nécessité de surmonter la peur que crée ce danger, pour voir apparaître le Courage.

Le Courage est une vertu très respectée des Lossyans. Il est honorable pour eux de faire front au danger quand c'est nécessaire, et faire preuve de lâcheté est pour eux le signe d'une faiblesse impardonnable. Quelques points de la notion de Courage sont universels sur Loss :

- *Ne pas craindre la mort* : c'est presque une constante de la mentalité Lossyane. Il ne faut pas avoir peur de la mort, car elle vient pour tous, et la craindre, supplier, et se plaindre est une preuve de lâcheté devant la dernière et ultime épreuve de tout être vivant. Pour autant, tous les Lossyans feront de leur mieux pour rester en vie. Aller au-devant de la mort est pour eux un gâchis atroce, et dans certains cas, un ultime déshonneur. Entre autres le suicide, sauf pour un mourant ou une personne totalement déshonorée et rejetée par tous, leur paraît absolument inexplicable.
- *Être stoïque face à la souffrance* : nous en parlions concernant l'Honneur, les Lossyans trouvent déshonorant de supplier, de se plaindre, et d'extérioriser leur souffrance. Les larmes comme expression des émotions sont tout à fait naturelles pour les Lossyans. Il y en a même qui regarderaient étrangement un homme qui ne verserait pas de larmes à la mort d'un proche ou à des retrouvailles émouvantes. Mais il faut se montrer stoïque devant la douleur physique ou morale et démontrer qu'on a le courage de la surmonter et l'endosser sans se plaindre.
- *Affronter l'ennemi* : un Lossyan ne fuit pas en lâchant ses armes sur le champ de bataille. C'est un acte de lâcheté absolue, une démonstration de faiblesse impardonnable. Les lossyans font tout pour ne pas fuir devant l'ennemi ou se rendre sans avoir tout tenté pour combattre jusqu'au bout. Mais ils savent faire retraite et se rendre, quand la situation est désespérée ou que la défaite est évidente, bien que tous sachent que le prix à payer peut être terrible (on en parlait plus haut, les travaux forcés, ou l'asservissement sont fréquemment le lot du vaincu dans les batailles). Pareillement, face à face avec un homme menaçant, un Lossyan fera front du mieux possible, sans reculer. Il ne laissera pas non plus une victime se faire molester par des brutes sans intervenir.

- *Explorer des voies nouvelles* : les Lossyans sont souvent superstitieux, et donc un peu craintif de l'inconnu. De plus les préceptes du Concile n'encouragent guère la recherche scientifique, et considèrent même hérétique certains domaines, comme l'étude des Artefacts et des Anciens. Mais il est cependant vertueux pour un Lossyan d'aller explorer l'inconnu. La curiosité et la soif de découverte sont des vertus très importantes pour les Lossyans, parfois au point de défier l'Église pour assouvir leur désir d'inconnu.
- *Faire face au danger pour les autres* : Aider des gens à fuir une maison en feu, se porter au secours d'un blessé, ne pas laisser une victime en détresse, font partie des démonstrations de courage que les Lossyans respectent. Ils font de leur mieux pour se porter au secours des leurs en danger dans la mesure de leurs moyens, mais tenteront quoi qu'il arrive d'intervenir et de prêter main-forte. Les Lossyans comprendraient mal qu'on ne vienne pas en aide à des gens en détresse, y compris si ceux-ci sont des ennemis. Face aux périls du monde dangereux et cruel qu'est Loss, le courage est de prendre aussi le risque de tendre la main, et d'offrir son aide.
- *Tuer quand il faut tuer, épargner quand on le peut* : le courage c'est aussi de choisir quand donner la mort ou pas. Il est fréquent que ce choix doive être endossé par un Lossyan au cours de sa vie. Mais il est dit qu'il est parfois plus courageux d'épargner un ennemi que de l'achever. Les Lossyans respectent la vie et évitent de tuer s'ils peuvent choisir une alternative, quitte à ce que celle-ci ait des conséquences qui pourraient leur retomber dessus par la suite. De même, donner la mort est aussi un acte de charité qui doit alors être accepté et assumé. Une personne agonisante ne peut être laissée à ses souffrances sans intervenir et la meilleure médecine Lossyane est rarement accessible aisément et ne fait pas non plus de miracles. Si un être est en proie à la plus grande détresse physique ou morale, sans grand espoir de futur, le Lossyan considèrera que l'acte le plus charitable sera de lui donner la mort.

LA SAGESSE, L'EAU :

L'eau est le calme, le mouvement incoercible qui contourne tous les obstacles, le miroir qui reflète le soi, la profondeur des abîmes, la sérénité de son ruissellement, la force qui prend son temps pour abattre les plus solides fondations. Elle est la Sagesse. La Sagesse est le fait de se conformer à une éthique, souvent commune à sa communauté, qui allie la conscience de soi et des autres à la tempérance, la prudence réfléchie, la sincérité et le discernement, afin de fonder un jugement basé sur une vision éclairée et raisonnée des choses. L'homme sage devient reconnu, respecté et écouté, pour l'éclairage qu'il fournit aux autres sur leurs propres problèmes, et leurs peurs de l'inconnu.

C'est une vertu qui s'identifie vite, malgré le fait qu'elle reste intime à celui qui en fait usage. L'homme sans sagesse est impulsif, sanguin et colérique, il est irréfléchi, et doit endosser plus que tout autre les conséquences de ses emportements et de ses décisions malavisés. Les Lossyans n'auront que peu de pitié à le traiter de sot, et à ne guère lui accorder de crédit. Voici les quelques points universels de la sagesse vue par les lossyans :

- *Réfléchir avant d'agir* : dit comme cela c'est assez clair, mais le Lossyan sage se remarque d'autant pas sa capacité à temporiser ses actes afin d'en peser les conséquences, et anticiper celles-ci. Ce qui est aussi une qualité d'un homme rusé, ou d'un stratège, qui doit décider de ses choix et réfléchir d'avance aux stratégies qui en découleront.
- *Écouter avant de parler* : les Lossyans sont souvent vantards, beaux parleurs et braillards, et donc n'écoutent pas forcément les autres, ce qu'un homme sage sera bien avisé de faire afin d'en apprendre plus sur ses interlocuteurs ou la situation. C'est une qualité

importante pour les plus sagaces des hommes politiques, mais tout aussi bien pour les plus prudents et malins des esclaves.

- *Choisir ses mots, car les mots sont le pouvoir* : les Lossyans ont coutume de dire qu'une flèche peut percer un cœur, mais qu'un discours peut en percer mille. L'art de choisir ses mots, de discourir, de maîtriser la rhétorique, peut changer entièrement le destin d'une cité, et un homme sage le saura d'autant plus et sera avisé à savoir choisir ses mots, et être prudent de leur usage. Les Lossyans respectent beaucoup l'art du discours et ont tous conscience du pouvoir que celui-ci peut porter avec lui.
- *Enseigner et transmettre* : la sagesse est aussi de donner aux autres de quoi l'apprendre. L'homme sage transmet son savoir, ses réflexions, ses connaissances et sa vision éclairée du monde, et ne garde pas sa sagesse pour lui. Les Lossyans disent de la sagesse qu'elle est le seul trésor dont la valeur grandit d'autant qu'il est distribué.
- *Rester l'esprit ouvert* : l'homme sage écoute et apprend toujours, y compris les idées novatrices, pour peu qu'elles soient d'apparence raisonnable et qu'elles ne contredisent pas les préceptes du Concile, qui reste vigilant à toute nouveauté qui serait hérétique à l'Église. Un homme sage sait qu'il y a toujours à apprendre des autres, que ce soit de leurs réussites ou de leurs échecs. Un homme sage est donc toujours porté à écouter les idées nouvelles, et reste curieux d'en apprendre plus.
- *Ne jamais rien croire acquit* : le dernier principe générique de la sagesse est de ne pas rester persuadé que ses connaissances et avis sont définitifs. Un homme sage admet de remettre en question ce qu'il croit savoir ou comprendre afin d'être toujours amené à réfléchir et remettre en doute ses propres acquis. C'est un trait de la vertu de sagesse dangereux, et qu'un homme d'autant plus avisé usera avec discernement et discrétion. Car remettre en doute les choses peut amener à remettre en doute les Préceptes Sacrés de l'Église du Concile. Une bonne manière de finir supplicié en public pour hérésie.

LA FOI, LA VERTU PERDUE : L'AIR

L'air est l'immatériel, le règne de l'intangible. Il ne se voit pas, mais se ressent. Il ne peut être touché, mais il touche tous les êtres. Il se répand partout, invisible, mais présent autour de toutes choses. Il est la Foi : la Foi est le concept même de confiance en ce qui n'a pas d'existence vérifiable par les sens, l'expérience ou la preuve matérielle. Pour les Lossyans, cette notion leur paraîtrait un concept lié à l'Honneur. Il est honorable de faire confiance, et de donner sa confiance, et il est d'autant plus honorable de respecter et faire confiance en l'Église. Mais pour qui connaît la Foi, cela dépasse tout honneur et tout respect ; l'Air est la confiance absolue et aveugle en un être, une personne, un concept ou un idéal. Elle est le sacrifice, et la dévotion et finalement, elle touche du doigt aux essences mêmes de la spiritualité et du don de soi. Elle est en quelque sorte l'Amour.

C'est une Vertu incompréhensible pour la plupart des Lossyans. Si le sacrifice et le dévouement à une cause ou une idée pour l'Honneur et par Courage leur sont accessibles, si l'affection et l'amour par la Sagesse leur paraissent parfaitement logiques, l'idée que la confiance, le sacrifice, l'amour, puissent atteindre la dévotion et le don absolu de soi leur est simplement étrangère. Et c'est carrément hérétique si cette Foi va dans à des concepts ou des divinités immatériels. Il n'y a de foi que dans l'Église pour la plupart des Lossyans et celle-ci décourage elle-même la Foi aveugle, et privilégie crainte et soumission ; mais cependant, pour certains peuples, comme les *Dragensmanns*, les *Erebs* ou les *San'eshe*, le concept ne les surprendrait pas. C'est même pour eux logique de la part de leurs prêtres, chamans, et ascètes les plus dévoués.

Voici quelques-uns des principes généraux de la Foi :

- *Donner sans attendre à recevoir* : la Foi est une confiance aveugle et qui n'attend pas de récompense. Celui qui suit cette vertu ne peut concevoir l'idée d'exiger ou demander que lui soient rendus les fruits de ses efforts, de sa dévotion, de son amour et de ses actes de piété. Ils sont l'expression de sa confiance absolue et de son sacrifice, et si, bien sûr, il peut souhaiter attirer la considération de l'objet de sa ferveur, il n'attend pas que celui-ci le gratifie en retour.
- *Aimer sans compter* : comme ci-dessus, c'est dans la même idée. Il n'y a pas de limite, pas de seuil, pas de décompte aux actes de dévotion et d'amour que le Lossyan est capable de faire envers l'objet de sa Foi. Il aime et vénère, sincèrement et sans le moindre doute. Donc, tout est bon pour l'objet de son amour, et le Lossyan ne regardera pas quel prix il paye pour aimer et vénérer.
- *Faire une confiance aveugle* : tout ce qui vient de l'objet de sa Foi ne peut être remis en doute, quels que soient ses commandements, ses actes, ses intentions. Le Lossyan suivant cette Vertu ne pourrait imaginer douter de l'objet de son amour inconditionnel, et ne pourra réaliser aisément si celui-ci lui ment, le trompe, ou agit contre son bien, car c'est à priori simplement impensable pour lui.
- *Accepter de tout risquer* : le don de soit n'a pas de limite pour qui aime et vénère, les risques à prendre pour servir, rejoindre, retrouver l'objet de sa Foi ne comptent pas. Tout ce qui est matériel est sans valeur et ne pèse pas lourd face à la dévotion. Ainsi donc, le Lossyan suivant la Vertu de l'Air peut parfois faire preuve d'un courage et d'une témérité au-delà de toute raison, quand c'est pour le bénéfice de l'objet de sa Foi.
- *Considérer les choses comme absolues* : tout comme un Lossyan ne pourrait remettre en doute sa Foi et sa dévotion, celle-ci ne se mesure pas, et est sans limites. L'idée même est que ce sentiment et cette ferveur dépassent le monde matériel et survit à toutes les épreuves et à la mort. Celui qui croit si puissamment n'a ni peur de la mort, ni de la souffrance, ni du doute vis-à-vis de sa ferveur. Le message de la Foi, ses commandements, ses conseils, sa sagesse ou sa folie sont absolus, et vains sont sans doute les efforts de qui que ce soit à faire changer d'avis celui qui aime avec tant de dévotion.
- *Exposer sincèrement sa foi* : celui qui aime et vénère ne peut le cacher, et sauf si les circonstances l'exigent, il ne tentera de toute manière jamais de le faire. Il ne peut imaginer mentir et tricher vis-à-vis de sa Foi, car ce serait une trahison. Il lui paraît évident que celle-ci coule de source, et il la défendra et la déclamera sincèrement en refusant de se répudier, quel qu'en soit le prix, car ce n'est pas ici une affaire d'honneur, mais la trahison de sa propre âme et de son essence.

Comment interpréter les vertus :

Le principe des Vertus n'est pas un carcan rigide où le joueur doit enfermer son personnage, mais un guide pour savoir comment l'interpréter. Les Vertus servent de barème aux traits psychologique du personnage du joueur, libre à lui de les interpréter à sa convenance, en ayant idée de ce qu'ils signifient. Une fois le personnage crée, les Vertus pourront évoluer au cours du jeu, soit parce que le joueur fait agir son personnage dans le sens de ses vertus de manière remarquable, soit, au contraire, agit à leur inverse. C'est quand le joueur décide d'user de ses *Inspirations de Vertus* (voir plus loin), que l'occasion peut alors être importante de voir une Vertu évoluer.

Table indicative des valeurs de vertus :

Valeur	Honneur	Courage	Sagesse	Foi
0	<i>Infâme</i>	<i>Couard</i>	<i>Inconscient</i>	<i>Indifférent</i>
1-2	<i>Désbonoré</i>	<i>Timoré</i>	<i>Stupide</i>	<i>Touché</i>
3-4	<i>Convenable</i>	<i>Hésitant</i>	<i>Averti</i>	<i>Inspiré</i>
5-6	<i>Honnête</i>	<i>Brave</i>	<i>Raisonnable</i>	<i>Dévoué</i>
7-8	<i>Estimable</i>	<i>Valeureux</i>	<i>Judicieux</i>	<i>Fervent</i>
9-10	<i>Illustre</i>	<i>Intrépide</i>	<i>Savant</i>	<i>Illuminé</i>
11 & +	<i>Grandiose</i>	<i>Héroïque</i>	<i>Sage</i>	<i>Saint</i>

3- Définir les Traits :

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

Voici comment le joueur calcule les traits de son personnage :

1- Le joueur dépense entre chaque Trait lié à une Vertu autant de points qu'il a mis dans cette Vertu. Chaque Vertu a deux Traits liés, où le joueur répartit donc ces points.

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

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

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

LA DEFINITION DES TRAITS

Les traits liés à l'Honneur (sociaux)

Pouvoir : le Pouvoir est la faculté d'attraction, le charisme, la capacité à imposer ses vues et volontés à autrui socialement ; c'est aussi bien le bagout, que le don à manipuler ou fasciner. C'est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement.

Le Pouvoir est l'apanage des leaders, des officiers militaires, des grands hommes politiques, des diplomates et des gourous.

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

- **11 et +** : Une légende vivante : on dit qu'un tel personnage peut en un mot changer le destin d'un homme ou d'une ville.

Empathie : L'Empathie est la capacité à ressentir les émotions des autres, à les discerner et les comprendre, et à transmettre les siennes aux autres. C'est un Trait très important pour certains talents sociaux, et relationnels, y compris avec les animaux. L'empathie est le trait social par excellence des personnes qui se soucient des autres, veulent les comprendre et cherchent à pouvoir penser comme eux et étudier leurs émotions, leurs pensées, leurs désirs secrets.

L'Empathie est l'apanage des conseillers, des observateurs, des séducteurs, des psychologues, des chamans, et des serviteurs les plus dévoués.

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

Les traits liés au Courage (physiques)

Puissance : la Puissance est la force, l'endurance, la carrure du personnage. Plus ce trait est élevé, plus le personnage est grand, large, et capable de puissance musculaire. La Puissance entre en jeu dans la plupart des actions liées à la force et l'endurance et dans toutes les formes de combat au corps-à-corps. C'est un trait commun à tous les combattant et travailleurs de force.

La Puissance est l'apanage des guerriers et des légionnaires, des bûcherons et des dockers, et aussi bien celle des farouches éleveurs du désert que des nomades de la toundra.

- **1-2** : la carrure et la force d'un enfant, ou d'un vieillard décati. C'est un handicap.
- **3-4** : la puissance physique et l'endurance d'un citadin moyen d'une grande ville du 21e siècle. C'est un individu qui a du mal à compter sur son physique pour dominer, et souffre facilement dès qu'il doit faire de gros efforts physiques.
- **5-6** : la moyenne de carrure des hommes et femmes qui ont un travail physique régulier et demandant quelques efforts prolongés. La plupart des Lossyans ont cette carrure.

- **7-8** : le personnage est d'une puissance physique et d'une carrure notoire, on dit aisément de lui qu'il est fort. Homme ou femme, le personnage est sacrément bien bâti, et sait qu'il peut compter sur sa puissance physique en cas de besoin.
- **9-10** : le personnage est un colosse, qui dépasse aisément son entourage en force, carrure et endurance. Il est remarquablement musculeux, il peut même en jouer sans mal, il impressionne et fait hésiter quand on est confronté à lui, et ses exploits de puissance sont étonnants.
- **11 et +** : Une légende vivante : le personnage est si puissant, endurant et fort, que les lossyans le comparent à un draekya.

Agilité : l'Agilité rassemble la souplesse corporelle, la vivacité de mouvements et la dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité et pour certains arts et artisanats. L'Agilité est ce qui va définir tout ce qui concerne le fait d'être adroit, rapide ou souple.

L'Agilité est l'apanage des monte-en-l'air, des acrobates, mais aussi de certains combattants misant tout sur leur souplesse et leur esquive.

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

Les traits liés à la Sagesse (mentaux)

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

L'esprit est l'apanage des savants, des sages, des chamans, des ascètes et des érudits.

- **1-2** : l'esprit d'un sot, d'un petit enfant, de la plupart des animaux ou d'un attardé mental. C'est un handicap.
- **3-4** : l'intellect et la concentration de qui n'a guère besoin de faire des efforts intellectuels pour survivre, et qui n'a jamais eu l'occasion d'user de son esprit. Les ruraux dans les régions reculées, qui n'ont guère moyens et occasion d'acérer leur esprit, ont souvent ce degré d'Esprit. Mais un homme né riche et à portée de tout ce qu'il désire peut très bien être finalement sot, sans volonté et sans esprit lui aussi.
- **5-6** : la plupart des gens sur Loss ont ce degré d'esprit. Le personnage n'est ni sot ni vraiment éclatant, mais peut faire démonstration d'intelligence et de volonté et l'expérience et l'éducation l'y auront aidé.
- **7-8** : le personnage d'un mental remarquable, il apprend vite, réfléchit vite, décide vite, et peut avoir des éclairs de génie et un intellect riche. C'est une qualité et un degré d'Esprit fréquent pour les Terriens Perdus sur Loss, la plupart étant des personnes citadines dans une société qui à la différence de Loss, encourage et enrichit l'Esprit comme qualité nécessaire à y vivre.
- **9-10** : un tel Esprit est brillant, incisif, rare, puissant. Le personnage a une grande force d'esprit et sa faculté à apprendre et tirer des conclusions justes d'informations éparses est chez lui tout à fait naturelle et acérée. Il sera aisément perçu comme un génie, dont les envolées intellectuelles sont difficiles à suivre par la plupart des gens.
- **11 et +** : Une légende vivante : le personnage est vu comme d'une volonté invincible, et son acuité intellectuelle est perçue comme simplement inhumaine.

Instinct : C'est la somme des cinq sens du personnage, et ceux-ci combinés forment le sixième sens souvent vu comme le sens du danger ou de la menace. En gros, c'est la faculté du personnage à percevoir l'entièreté de son environnement, de manière plus ou moins consciente ou animale. C'est un Trait très important pour les talents de visée et ceux de recherche et de perception, comme l'orientation, la furtivité, etc. L'Instinct concerne les perceptions, l'adaptation à l'environnement et la faculté à comprendre et interpréter ce que l'on perçoit.

L'Instinct est l'apanage des chasseurs, des hommes des bois, des spécialistes de la filature, mais c'est aussi un trait nécessaire aux meilleurs musiciens et chanteurs.

- **1-2** : le personnage est aveugle, sourd, agueusique, bref, il ne peut en rien compter sur ses sens. C'est un handicap.
- **3-4** : l'instinct du personnage n'est guère assuré. Il n'a pas de sens bien développés, ou plus simplement aucun talent à s'en servir. On trouvera souvent ce degré d'instinct chez les citadins, dont le besoin de faire appel à leurs sens et leur instinct est relativement émoussé.
- **5-6** : le personnage a des sens développés, et sait qu'il peut compter sur son sens du danger, mais en devant prendre en compte qu'il n'est pas forcément assuré. Il n'en sera pas moins efficace dans l'usage de talents liés à l'instinct, mais n'est en rien exceptionnel.
- **7-8** : le niveau d'instinct, et d'analyse des sens d'un traqueur. Le personnage peut compter sur des sens acérés, et peut faire confiance à son instinct quand celui-ci s'agite. Il sera un tireur redoutable, et a des dons pour suivre les pistes.... ou les brouiller.

- **9-10** : l'instinct du fauve. La précision et les yeux d'un rapace, l'odorat d'un maître queux... ou d'un chien. Le personnage n'a besoin que de quelques instants dans un lieu pour en connaître toutes les odeurs, les formes cachées, les erreurs dans l'architecture, les ombres qui s'y dissimulent.
- **11 et +** : Une légende vivante : un tel personnage a des sens si acérés qu'on le compare aux dragons... ou qu'on peut encore dire de lui qu'il a une oreille absolue.

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 Résonance 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 Résonance. 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 rébuchante. 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 au 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 on 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 on 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 passé maître dans l'art de la furtivité, de l'escalade et de l'intrusion. Les plus légendaires d'entre eux sont les Sicaire, une secte d'assassins que même la Cour des Ombres craindrait, dit-on.

On trouve 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 cardiovasculaire, 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.