



Loz-Xocs

Par solaris

Cette aide de jeu vous permettra de créer de toutes pièces un personnage Loz-Zoc. Bien évidemment, elle est avant tout destinée aux Meneurs de Jeu pour leurs personnages non joueurs. Mais rien n'empêchera l'un des joueurs de vouloir incarner un des terrifiants membres de ce peuple aux coutumes barbares...

Comme à l'habitude, prenez ce qui vous plait et adaptez ou ignorez ce qui ne vous semble pas nécessaire pour votre campagne.

Bon jeu !!

PS : les images et logos utilisés sont propriétés exclusives des auteurs du jeu de rôle RAS.

Sale temps pour un Loz-Xoc...

Cela faisait maintenant trois heures qu'ils attendaient. Ce n'était pas l'ambiance du troquet qui était déplaisante... surtout que la musique de fond, humaine, étaient violente à souhait et laissait espérer un contrat facile mais fun. Mais en général, les commanditaires sont à l'heure ; Hashken, le plus expérimenté et le chef du groupe, n'appréciait pas trop ce genre de type qui se moquent des conventions.

C'est alors qu'un humain s'assied à la table en déposant un coffret devant lui, attirant l'attention du groupe de mercenaires Loz-Xocs et permettant ainsi d'éviter une bagarre de bar. Assez grand, carré, son allure laissait présager un ancien légionnaire ou quelqu'un de la sorte.

- « Tenez, comme convenu, voici ce que je vous ai promis, annonça l'humain d'un ton sec ».

Hashken amena le coffret vers lui et l'entrouvrit. Puis, vexé, il rétorqua :

- « Il en manque la moitié... humain !

- Normal. La moitié tout de suite, et l'autre moitié plus tard lorsque vous me ramènerez la tête de ce marchand et la preuve que sa route commerciale n'existera plus... ».

...

Et bien il pouvait se la garder sa moitié, quel enc... cet humain ! Cela devait être de la routine : intercepter le marchand et sa suite, les capturer et détruire le siège de son comptoir pour permettre au client de mettre en place ses propres accords et ainsi évincer la concurrence qui l'avait pris de court...

Ce qui n'était pas prévu c'est que le comptoir serait protégé par une section de cinquante légionnaires... D'abord que pouvaient-ils bien foutre dans un comptoir marchand et ensuite les légionnaires ce sont des types qui ne rigolent pas !

...

Il faisait chaud, même pour un Loz-Xoc... Déjà sept mercenaires étaient devenus berserks avant de tomber sous le feu ennemi et ça sentait vraiment le roussis... Les légionnaires n'étaient pas des bleus et ils savaient se défendre !! L'entrepôt ne tomberait donc pas ce soir... Et déjà les trois quarts du groupe était HS...

Après un bref topo, il fut décidé de prendre la retraite... Bien sûr, ce n'est pas bon pour le business, mais il est hors de questions d'y passer un par un pour le plaisir de cet humain.

Avant de quitter les lieux, Hashken remarqua une pancarte luisante sous un néon grésillant : «Guyana Seatech»... Cela ne parlait pas beaucoup à Hashken mais visiblement cette boîte ne devait pas vendre que de la camomille et la présence de la Légion, alors pas prévue, indiquait sûrement un lieu hautement stratégique pour l'U.T...

...

« Le groupe est réduit et crevé... Le moral est haut plus bas et rester sur un échec ce n'est jamais bon... Ce n'est pas grave. D'ici quelques jours, nous nous dirigerons vers l'Aqua center... C'est un lieu où ces imbéciles d'humains aiment bien aller se détendre. Nous débarquerons et nous pourrons nous éclater comme des sauvages. Simple mais efficace !!

Nous retrouverons le moral et nous pourrons nous remplir les poches pour embaucher de nouveaux mercenaires... Car ces derniers temps, il n'était pas bon d'être un Loz-Xoc. ».

Important

Comme il a été précisé sur la [mailing list officielle](#) de RAS par les auteurs, les Loz-Xocs ressentent les douleurs de façon naturelle : gémissements, odeurs, phéromones... Ils se servent de cette capacité, entre autres, pour la torture ou la traque d'une proie. Des rumeurs précisent qu'ils peuvent également ressentir les douleurs morales... d'où le rictus sadique que les Loz-Xocs affichent sur leur visage. Quoi qu'il en soit, il est conseillé d'en tenir compte pour le meneur de jeu dans la création d'un personnage non joueur.

En ce qui concerne la création d'un Loz-Xoc par un joueur, le sujet est plus délicat. En attendant les précisions de Gerboise et Totoro, voici une suggestion :

Vous pouvez toujours quantifier cette «empathie douloureuse» comme une compétence, en développant ses effets proportionnellement au nombre de points répartis. Ainsi, c'est un jet classique de compétence qui permettra d'évaluer le phénomène pour un personnage joueur.

Dans ce cas, les points seront à prendre parmi les 60 points de compétences à répartir (voir plus bas : 2ème étape de la création). Ce qui pourrait expliquer que certains Loz-Xocs développent cette capacité plus que d'autres de leurs confrères.

J'insiste sur le fait qu'il ne s'agit que d'une suggestion, et en aucun cas d'une règle officielle : libre à vous de l'appliquer ou non !

Loz-Xoc Berserker

Sans prise régulière d'une pillule spécifique (dont la recette est un secret de famille), les Loz-Xocs deviennent Berserker. Ils entrent alors dans une rage folle et sont totalement incontrôlables. En terme de règles de jeu, voici les modificateurs : Physique +5, Mental -4 et Sensoriel +5.

Création d'un personnage Loz-Xoc

• 1ère étape :

Choisir son sexe (dans le cas où le personnage insisterait pour créer une femelle*, se rendre directement dans le défaut du même nom dans la partie "Qualités & Défauts").

Choisir le poste du personnage.

- Erudit
- Garde d'élite
- Guerrier
- Margoulin
- Mercenaire
- Pilote
- Sentinelle
- Femelle* (Le peuple Loz-Xoc est machiste. Ainsi, vu la place de la femelle dans la civilisation Loz-Xoc, vous ne pourrez prendre que le poste de "femelle" obligatoire si la création concerne une femelle Loz-Xoc).

Déterminer son âge :

- 12 + 1d10

• 2ème étape :

Déterminer ses caractéristiques principales :

- Vous avez 24 points à partager entre le Physique, le Mental, le Sensoriel, l'Habilité et le Social. Elles sont comprises entre 1 et 10, mais on ne peut dépasser 7 à la création.
- Les mâles ont +1 en Habileté et -1 en Social.
- Les femelles ont +1 en Social et -1 en Physique.

Vous commencez avec une Volonté de 4, une Chance de 1 et un Courage de 4.

Déterminer ses compétences en procédant dans cet ordre :

- Les compétences indiquées "compétences niveau 1" dans la description du poste de votre personnage commencent avec 1 point. Repérez les compétences expertes en noircissant la case correspondante (une case noircie correspond au niveau expert et deux cases noircies correspondent au niveau divin).
- Tirez dans la table des Historiques pour chaque année que vous avez au-dessus de 12 et apportez les modifications indiquées.
- Vous avez 60 points pour augmenter n'importe laquelle des compétences. Elles sont comprises entre 1 et 10, mais on ne peut dépasser 7 à la création (même avec les points donnés pour certaines de vos compétences grâce au poste du personnage

ou données par les divers jets dans les historiques).

- Vous n'êtes pas obligé d'avoir des points dans toutes les compétences : votre personnage n'est pas omniscient ! Il est normal d'avoir des vides en face des compétences que vous n'avez pas du tout augmentées.

• **3ème étape :**

Déterminez ses qualités et ses défauts

- Vous disposez de 5 points de qualité pour acheter celles qui vous sont proposées. Vous pouvez toutefois acheter des défauts (10 points maximum). Le total des points de défaut de votre personnage équivaut au nombre de points que vous venez de récupérer pour continuer à acheter des qualités.

- Puis, comme votre personnage est un être sensationnel qui fera sûrement parler de lui, tirez un avantage spécial à l'aide d'un d10.

Seuls les qualités et les avantages spéciaux vous permettent de dépasser les limites qui vous étaient jusqu'ici imposées dans les caractéristiques et dans les compétences.

• **4ème étape :**

Finalisez en déterminant son apparence physique :

- ses yeux (rouges, oranges ou jaunes, parfois verts vif)

- sa couleur de peau (orange ou ocre avec des nervures noires)

- sa taille et son poids

Choisissez son prénom et un nom. Reportez sur votre fiche l'équipement fourni dans l'archétype choisi. Puis, tirez dans la table des équipements pour chaque année que vous avez au-dessus de 12 et notez les résultats sur votre fiche.

Les archétypes :

<p>ERUDIT Savant qui fonde ses recherches sur celle des autres... Compétences au niveau 1 : Linguistique, Armurerie, Biologie, Electronique, Informatique, 1 science au choix, Intimidation. Compétences expertes : Deux sciences aux choix, Intimidation. Equipement de base : 1 trousse de chimiste, des outils.</p>	
	<p>GARDE D'ELITE Garde tous les lieux stratégiques et les hauts responsables Loz-Xocs. Compétences au niveau 1 : Armes légères, Armes blanches, Armes lourdes, Arts martiaux, Esquive, Repérage, Intimidation. Compétences expertes : Armes martial Slackkk, Repérage, Intimidation. Equipement de base : 1 Slaack, 1 armure « Touplak ».</p>
<p>GUERRIER Combattants réguliers. Compétences au niveau 1 : Armes légères, Armes blanches, Armes lourdes, Lancer, Corps a corps, Repérage, Stratégie. Compétences expertes : Armes légères, Armes lourde, Stratégie. Equipement de base : Fusil d'assaut « Nikfor », 1 armure standard « Plak ».</p>	



MARGOULIN

Marchand peu scrupuleux et esclavagiste, récupérateur. Souvent accompagné de mercenaire lors de ses déplacements. Sous les consignes d'un chef, il peut également faire office de diplomate.

Compétences au niveau 1 : Armes légères, Repérage, Aliens, Informatique, Baratin, Empathie, Séduction.

Compétences expertes : Baratin, Empathie, Séduction.

Equipement de base : 1 esclave Lox-Zoc, 1 tenue à la mode (comprenons-nous, à la mode Lox-Zoc...).

MERCENAIRE

Pratique le sale boulot ou exerce pour son propre compte. Individu travaillant souvent en petit groupe. Sans scrupule du moment que la paye est bonne.

Compétences au niveau 1 : Armes légères, 1 compétence de combat au choix, Course, 1 compétence de pilotage au choix, Esquive, Gravité 0, Survie.

Compétences expertes : 1 compétence de combat au choix, Esquive, Survie.

Equipement de base : 1 pistolet « NIKFASS », 1 scrabouilleur.



PILOTE

Comme sa fonction ne l'indique pas, il est censé piloter tout ce qui traîne, de la monture la plus ridicule au vaisseau le plus performant.

Compétences au niveau 1 : Armes légères, Armes de véhicules, Repérage, Trois pilotages au choix, Gravité 0.

Compétences expertes : Deux pilotages au choix, Gravité 0.

Equipement de base : 1 armure légère Titplak, 1 poignard de combat.

SENTINELLE

Eclaireur, son rôle est primordial pour la bonne marche de la mission.

Compétences au niveau 1 : Armes blanches, Acrobatie, Discrétion, Nage, Course, Repérage, Stratégie, Survie

Compétences expertes : Armes blanches, Discrétion, Survie.

Equipement de base : 1 communicateur hautes performances, 1 pistolet « NIKFASS », 1 tenue à camouflage variable (trois modes : forêt, désert et alpin).





FEMELLE

Il est important de préciser que jouer une femelle Loz-Xoc est du domaine de l'irrationnel. En effet, ces dernières n'ont aucun droit et sont traitées comme des inférieures tous justes bonnes à satisfaire les caprices des mâles de son espèce.

Compétences au niveau 1 : Discrétion, Repérage, Arts, Baratin, Empathie, Mode, Séduction.

Compétences expertes : Discrétion, Baratin, Séduction.

Equipement de base : 1 tenue chic.

Historique

Tirez 1d20 pour chaque année au-dessus de 12 :

- 1) Le personnage a participé à un raid victorieux. Vous montez en grade. Votre réputation aussi...
- 2) Votre personnage a été contacté par un groupe pirate puissant.
- 3) Vous vous êtes fait un ami haut placé chez les Ullars.
- 4) Vous vous êtes fait un ami haut placé chez les Humains.
- 5) Vous vous êtes fait un ami haut placé chez les Pirates.
- 6) Au cours d'un raid, vous avez réussi à garder pour vous une partie du butin. Ajouter 1d10x100 Kreckes à votre équipement.
- 7) Vous avez eu une année entière pour vous former. Vous gagnez +1 point dans une compétence de combat.
- 8) Vous vous êtes fait un ami parmi l'un des peuples secondaires.
- 9) Il ne vous est rien arrivé de palpitant cette année. Vous avez eu le temps de vous perfectionner. Vous gagnez 1 point en Baratin.
- 10) Il ne vous est rien arrivé cette année (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 11) Vous avez été consigné à bord d'un vaisseau de la flotte. Vous gagnez 1 point en Electronique.
- 12) Vous avez participé à un raid désastreux. Vous gagnez une cicatrice bien voyante (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 13) Vous avez manqué de respect à votre chef de meute. Vous lui êtes redevable d'une femelle alien pour laver cet affront.
- 14) Vous avez accumulé une forte ardoise lors d'une beuverie entre camarades sur le Météore de la Tortue. Vous devez au patron du Downward Bar (voir description dans le scénario Ullar du livre de base, page 185) la modique somme de 1d10x100 Kreckes.
- 15) Vous avez passé 1 an dans les geôles d'un peuple alien au choix. Vous êtes atteint d'une folie mineure.
- 16) Vous êtes le seul survivant de votre meute. Les raisons de sa destruction sont suspectes...
- 17) Vous êtes recherché par un gouvernement alien (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 18) Vous êtes recherché par un clan Ullar (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 19) vous êtes recherché par un groupe pirate puissant (cet Historique peut être tiré plusieurs fois).
- 20) Vous avez découvert un secret sur une race alien puissante. Votre vie est peut-être en danger !

Equipements

Tirez trois fois 1d10 pour déterminer l'équipement de votre personnage. Au cas où le joueur tirerait deux fois le même résultat sur son dé, le maître de jeu est prié de faire relancer le jet.

- 1) L'ayant bien méritée, vous disposez d'une esclave femelle à votre service.
- 2) Votre personnage dispose d'un scaphandre spatial de technologie humaine dérobé lors d'un raid sur un convoi marchand de l'U.T., ce qui lui permet de jouer les terreurs dans le vide spatial.
- 3) Votre personnage a récupéré un pistolet de technologie Ullar, au cours d'une excursion sur le Météore de la Tortue.
- 4) Votre personnage a dépouillé un pirate humain et porte désormais une tenue d'anarchiste de l'U.T. qui lui donne un vrai look de mercenaire.
- 5) A la suite d'un combat à la (dé)loyale, vous avez ramassé une épée de Haut Noble Reivax (voir complément Grison/Reivax).
- 6) Par un miracle, vous avez dérobé une console portable de jeu de technologie humaine. Après maintes efforts, vous avez réussi à passer le premier niveau et cet objet est maintenant votre fidèle compagnon de voyage.

- 7) Votre personnage a gagné au jeu un pistolet de type "Nikfass".
- 8) Vous disposez d'une arme lourde "Nikfor", vaillamment méritée sur le cadavre de l'un de vos ex-congénères.
- 9) Après maintes caprices auprès de votre supérieur, vous avez obtenu une armure de type "Plak".
- 10) Votre personnage dispose d'1d6 pilules (voir livre de base page 34), offertes par votre supérieur pour mérite au combat.

Qualités et défauts Loz-Xocs

Voici des qualités et des défauts spécifiques aux Loz-Xocs. Vous pouvez adapter ceux du livre de base en prenant soin qu'ils soient plausibles pour ce peuple étrange que sont les Loz-Xocs.

Qualités

Sevrage (5) :

Le personnage n'a pas besoin des pilules. Mais il ne sera jamais berserk...

Défauts

Femelle (-5) :

Jouer une femelle Loz-Xoc demande plus que du courage : c'est de l'inconscience. Il faut rappeler que cette dernière n'a aucun statut social sinon celui de "bonne à tout faire". Votre femelle n'aura donc pas le droit de faire de jet dans les tables d'Historiques et d'Equipements. En revanche, il va de soit que le maître de jeu pourra accorder une tenue. Il faudra alors développer les qualités et les défauts du personnage pour favoriser la crédibilité de votre femelle Loz-Xoc.

Vous pouvez également prendre les qualités et défauts du livre de règles. Toutefois, voici la liste de ceux que votre Loz-Xoc ne pourra choisir :

- Qualités : Mutation.
- Défauts : Appartenance à une secte, Dégénérescence évolutive.

Avantages spéciaux (se reporter au livre de base)

1. Enlevé par les extraterrestres
2. Dur à cuire
3. Nerfs d'acier
4. Rêves prémonitoires
5. Bête de sexe
6. Gros baratineur
7. 6^{ème} sens
8. Vétéran
9. Instinct animal
10. Chanceux

Equipements & Services

Les prix ne sont qu'à titre indicatifs. Le mode de règlement et le type de clientèle influent sur la valeur réelle des produits.

SERVICES DIVERS

Esclave (la nuit) :

- Loz-Xoc	20 Krecks
- Humaine	1 000 Krecks
- Ullar	1 000 Krecks
- Reivax	1 000 Krecks
- Nerfand	1 000 Krecks

Repas

- Basique	10 Krecks
- Elaboré	100 Krecks

EQUIPEMENTS DIVERS

Vêtement

- Male standard	50 Krecks
- Male chic	500 Krecks
- Femelle	20 Krecks

Logement 5 000 Krecks

Moto 3 000 Krecks

Monture reptilienne 1 000 Krecks

Armement

Pistolet "Nikfass" : arme légère

Ressemble étrangement au pistolet A-Gun de la Légion humaine, du moins dans sa conception. Son design est en revanche beaucoup plus archaïque. Il arrive même de trouver ce modèle sur les marchés parallèles.

Dégâts : 10 + 3 d10 Portée : 80m
Précision : +0 Chargeur : 25

Prix : 1000 Kreckes

Fusil d'assaut "Nikfor" : arme lourde

Encore un bijou de la technologie de récupération de ce peuple terrifiant que sont les Loz-Xocs. Probablement calqué sur de la technologie reivax, ce fusil d'assaut se révèle d'une robustesse à toutes épreuves et certaines minorités de l'Espace Connu commencent même à en être équipées.

Dégâts : 10 + 3 d10 Portée : 80m
Précision : +0 Chargeur : 25

Prix : 1000 Kreckes

Armure légère "TitPlak" :

Elle se porte aisément et permet à son bénéficiaire d'avoir un minimum de protection en combat. Elle dispose surtout de petits rangements pratiques et bien dissimulés à différents endroits de l'armure. Elle équipe la majorité des individus Loz-Xocs.

Modificateur : +0

Protection :

Tête : 1 Torse : 4 Abdomen : 3
Bras : 2 Jambes : 2

Prix : 500 Kreckes

Armure standard "Plak" :

De conception simple mais relativement efficace, elle permet à son porteur de bénéficier d'un système de régulation de température intégré et d'un module de communication vocal et visuel. Mais malheureusement, l'électronique de l'armure tombe souvent en panne et même si parfois un simple « choc » permet de la réactiver, c'est souvent dans les coups durs que la défaillance se fait sentir.

Modificateur : -1

Protection :

Tête : 4 Torse : 8 Abdomen : 8
Bras : 4 Jambes : 6

Prix : 1000 Kreckes

Armure lourde "TouPlak" :

Assemblage des technologies aliens et du merveilleux savoir-faire Loz-Xoc, cette protection est censée devenir la tenue standard de tout soldat/mercenaire qui se respecte. Mais le manque de moyens et sa conception encore récente font que pour le moment, sa diffusion est encore limitée.

Modificateur : -2

Protection :

Tête : 8 Torse : 12 Abdomen : 12
Bras : 8 Jambes : 8

Prix : 1500 Kreckes

Scaphandre Loz-Xoc "BigMass" :

De conception inconnue, il permet au Loz-Xoc de ne pas subir les contraintes d'environnements hostiles comme le vide spatial ou bien les atmosphères acides... De « série », son porteur bénéficie d'un système de recyclage d'air interne, d'un système de vision tous spectres et d'une boîte à outils de première urgence incorporée sur l'une des jambes.

Modificateur : -4

Protection :

Tête : 8 Torse : 15 Abdomen : 15

Bras : 10 Jambes : 10

Prix : inconnu.

Scrabouilleur : arme blanche

Il s'agit d'une arme légère qui ressemble à s'y méprendre à un hachoir. Son but n'est pas forcément de tuer la victime mais de lui laisser des traces indélébiles, une sorte de souvenir...

Dégâts : 10 + 3 d10

Portée : -

Précision : -1

Chargeur : -

Prix : 1000 Kreckes

Slackkk : arme blanche

Il s'agit une lance dédiée pour la Garde. Certains guerriers peuvent malgré tout en être équipés. Tout comme le scrabouilleur (voir ci-dessus), sa conception est entièrement Loz-Xoc. Elle dispose d'une poignée centrale et de deux lames très effilées. Pour la manipuler, il s'agit d'un art martial Loz-Xoc à part entière.

Dégâts : 10 + 4 d10

Portée : -

Précision : -4

Chargeur : -

Prix : 1000 Kreckes

Art martial Slackkk : il faut avoir un minimum de 9 en art martial pour utiliser le Slackkk. Il faut choisir une des spécialités ci-dessous.

- désarmement : Bien manipulée, elle permet à son porteur de désarmer n'importe quel adversaire au combat à arme blanche.

- fine-lames : Cette technique permet à son porteur de découper en rondelle son ennemi avec une grâce digne d'un ballet.

Certains gardes d'élite seraient capables de stopper les tirs d'armes énergétiques avec la technique de combat du slackkk. Malgré tout, personne n'a pu vérifier ces dires et cela fait sûrement parti des mystères qui hantent ce peuple étrange...

