

1- Loss, le monde aux deux soleils

Loss est très loin de la Terre. Je ne parlerais pas ici de distances et d'années-lumière, mais pour résumer, il est simplement impossible de voir depuis Loss l'étoile qu'est notre Soleil.

1-1 Planétologie

Le ciel de Loss, de jour, comme de nuit, est un peu un enchantement pour qui le découvre pour la première fois. La brumeuse *Ortensia*, la géante gazeuse dont Loss est un satellite, occupe toujours un immense quartier du ciel nocturne, barré d'une galaxie lumineuse et qui trace un chemin d'étoile dans un arc d'un bout à l'autre de la voute céleste. Et le jour, où *Ortensia* se devine toujours un peu, deux astres, un soleil lumineux, et une petite étoile blanc-bleuté qui est toujours visible même au midi, réchauffent la planète. Environ une fois tous les treize mois, *Ortensia* plonge Loss dans une éclipse complète qui dure trois jours et demie. C'est quand la lumière revient, que commence la nouvelle année Lossyenne.

Loss est un monde assez similaire à la Terre, Un peu plus petit que notre planète, avec une densité et donc une gravité un peu plus faible, d'un peu plus d'un dixième. La surface océanique y est d'un peu moins de 70%, et les terres émergées forment une Pangée morcelée et barrée de rifts, autour d'une mer intérieure, nommée les *Mers de la Séparation*. La Pangée est entouré d'archipels de failles tectoniques. Les deux pôles sont dénués de terres émergées.

Il fait chaud sur Loss. La température moyenne est plutôt de l'ordre de 18°C que de 15°C comme sur Terre. Sa pression atmosphérique est elle aussi légèrement plus élevée, environ 106,8 hPa, contre 101,3 sur Terre. Enfin, son atmosphère contient une part plus élevée de Co2, dépassant les 500 PPM. C'est une aubaine pour toutes les plantes, et la grande majorité des continents est couverte de forêts profondes et de jungles, ça et là percés de plaines et de prairies, soit dans des cuvettes entourées de montagnes bloquant les précipitations, ou encore des hauts plateaux, soit d'anciens couverts végétaux broutés par les plus grands herbivores jusqu'à les déboiser. Et oui, ils sont assez grands pour cela. Les déserts se concentrent autour de la partie Sud du centre du bloc continental, sous *Les Mers de la séparation*, et sur sa partie Est ouverte sur *l'océan infini*. A ces déserts s'ajoutent des super-déserts dans les rifts, au niveau situé en dessous du niveau marin, à la chaleur écrasante, au volcanisme intense, qui sont de véritables enfers où on ne trouve quasi aucune vie. Et quand on en trouve, ce n'est pas une bonne nouvelle.

1-2 Le biotope de Loss

La faune et la flore de Loss ont deux traits communs : c'est grand, et c'est hostile pour l'humain moyen. Loss ne s'est jamais pris d'astéroïde géant exterminateur de dinosaures, et la dernière grande extinction de masse y remonte à plus de deux cent millions d'années. Mais la planète, très volcanique et régulièrement percutée par des pluies de météores, abrite un biotope qui non content d'être surdimensionné, est particulièrement doué à survivre. S'adapter à un tel milieu a été un

exploit pour les Lossyan, constamment renouvelé.

Les plantes de Loss vont de la plus petite mousse inoffensive d'apparence à des forêts d'arbres dont la voûte dépasse les cent mètres de haut. Et un arbre qui culmine à vingt-cinq ou trente mètres est la norme. Qui plus est, la variété et le nombre de plantes ayant développés des systèmes de défense et de protection originaux -et redoutables- est très étendue. Les plantes à toxine, venin, épines, poils urticants, fragrances aux effets psychotropes ou étourdissants, photophores et bioluminescence sont assez répandues. Et il y a quelques -rares, heureusement- plantes carnivores qui sont parfaitement capable de capturer, neutraliser, et digérer un animal de la taille d'un gros chien... ou un enfant. Se perdre dans une forêt pour un citoyen lossyan qui ne la connaît pas, est une condamnation à mort en une journée.

Prenez le côté mortel de l'Amazonie, faites-en une version géante, et dites-vous que toutes les forêts de Loss sont aussi dangereuses que ça.

Un avantage à cette profusion de spécialisations et de variété, est que la nature de Loss fournit une pharmacopée assez incroyable, et riche, ce que les lossyans ont appris à exploiter et employer. Les Lossyans ont coutume de dire qu'il existe une plante pour tout, et le fait est qu'en terme de santé, la biochimie lossyane accomplit des merveilles dont certaines étonnent et surprennent les humains récemment arrivés, pourtant accoutumés à la puissante pharmacopée terrienne du 21ème siècle.

1-3 La faune de Loss

Mais plus dangereuse, plus fascinante, et nettement plus problématique pour le lossyan moyen que la flore, est la faune de Loss. Celle-ci est dominée par ce que les lossyans appellent des *mammaliens*: la taille moyenne des *mammaliens* de Loss est à peu près celle d'un rhinocéros (à comparer avec la taille moyenne d'un mammifère sur Terre qui est plus petit qu'un chien). Les *mammaliens* sont l'espèce terrestre dominante sur Loss. Ils pondent des œufs, mais allaitent leurs petits, et en général, en font un nombre assez réduit (les animaux ayant les plus grandes portées, souvent les plus petits, ne pondent pas plus de 8 œufs à la fois). Leur sang est chaud, mais d'une température d'environ 25 à 32 degrés. Ils ne sont ni plus lents, ni plus bêtes que nos mammifères terrestres, et ont conquis tous les milieux, y compris aquatiques et aériens, mais aucun d'entre eux ne sait respirer sous l'eau, et les *mammaliens* volants ne sont pas des grands champions du vol. Les *mammaliens* ont assez peu de fourrure, le plus souvent leur régulation thermique est assurée par des successions de couches de graisse de différentes densités. Leurs ornements et robes sont en général plutôt des colorations de leur épiderme, changeant selon leurs cycles reproducteurs, mais ils peuvent arborer des couleurs flamboyantes. La présence d'armures cutanées, osseuse et externe, est assez courante. Enfin, un certain nombre d'entre eux ont des venins, y compris qu'ils peuvent cracher, et quelques espèces ont même des armes de défense plus exotiques, comme des souffles bouillants, ou des armes bioélectriques. Comme pour la flore et les insectes, il y a des *mammaliens* produisant de la bioluminescence.

Et tous les *mammaliens* ont un autre point commun : herbivores, ou prédateurs, ils sont terriblement dangereux, redoutablement efficaces, mortellement armés, et fréquemment hostiles. Très peu d'espèces de *mammaliens* ont pu vraiment être apprivoisées. Malgré tout leur arsenal, les lossyans ne peuvent parvenir à les exterminer, malgré des campagnes de chasse dans les zones habités pour abattre et faire fuir les prédateurs qui aiment mettre l'humain au menu, et les herbivores géants pour qui une enceinte de trois mètres de haut est juste une clôture de jardinet à enjamber.

Il n'y a pas de *mammaliens* comparables à des singes ou des primates. Par contre il y a quelques

espèces qui se tiennent debout sur leurs pattes arrière, leur posture en parfait équilibre grâce à des queues puissantes et étendues, libérant leurs pattes avant. Et quelques-uns d'entre eux disposent de pattes préhensiles. Malgré cela, aucun *mammalien* n'a jamais développé de culture ou employé d'outils de manière plus que très occasionnelle. Loss n'a aucune espèce indigène qui puisse être comparés à une espèce intelligente au sens « humain » du terme.

Il existe encore bien d'autres animaux surprenants, impressionnants et dangereux sur Loss. On y trouve oiseaux, reptiles, serpents, insectes, et bien sûr poissons, mollusques et crustacées, mais même si certains sont vraiment des dangers flagrants, ils sont très gérables ; et de dimension raisonnable. Non, pas d'arachnides ou de fourmis géantes, pas de parasites monstrueux qui dévorent les humains non plus -les parasites, il y en a, y compris certains effrayant d'aspect et de taille, mais ils ne parasitent que les espèces natives de Loss, sauf exception. On peut quand même rencontrer des moustiques presque aussi long qu'un petit doigt, et quelques rares espèces d'insectes gros comme des lapins, voir des chiens. Quand au reste de la vermine, les *toshs*, les rats de Loss, ne sont pas vraiment énormes, bien qu'ils puissent facilement peser jusqu'à trois kilos.

Et aussi surprenant que cela paraisse, il y a aussi beaucoup d'animaux domestiques d'origine terrienne: les chats (rares, car les *toshs* les mangent), les chiens, les chevaux, les lapins, les canards, et les chameaux, par exemple. Les lossyans pensent que ces animaux les ont suivis quand ils sont arrivés sur ce monde depuis la Terre.

1-4 Les symbiotes

Mais le tour d'horizon des créatures de Loss ne pourrait être complet sans parler d'un type de créature « domestiquée » par les lossyans, et que l'on nomme en général les *symbiotes*. A l'état sauvage, les symbiotes, qui ressemblent à de petits êtres gélatineux et translucides comme des méduses, vivent presque tous comme hôtes inoffensifs sur certains mammaliens, échangeant nourriture, et protection, contre des bénéfices mutuels, le plus souvent en terme d'immunologie et d'amélioration de la régénération cellulaire. Il existe quelques cousins des symbiotes qui sont mortels, et géants, comme les *Méduses des Forêts*, mais ils sont rares, et épisodiques. On ne sait pas du tout qui fut le premier lossyan à se laisser coloniser par un symbiote, tant leur emploi et leur élevage est ancien, mais les lossyans apprirent à tirer avantage de ces créatures à leur propre compte, jusqu'à les domestiquer et en faire la sélection pour pouvoir faire émerger de ces animaux des avantages, parfois prodigieux, qui les intéressaient. Beaucoup de lossyans, désormais, vivent avec un symbiote qui, sur son hôte, apparait comme une sorte de fin filigrane dessinant des arabesques sur la peau à partir d'un petit noyau central semblable à un grain de beauté ou une petite perle. Les symbiotes sont à la base d'une grande partie de l'efficace et surprenante médecine lossyane.

2- Le monde des Lossyans

2-1 La géographie de Loss

Les hommes sur Loss, n'ont pas colonisé toute la planète, loin s'en faut. Il faut dire que Loss ne

paraît pas enthousiaste à les y encourager. Les lossyans vivent tous dans l'hémisphère Nord, autour des *Mers de la Séparation*. À l'Ouest une immense chaîne de montagne part du grand *Rift*, jusqu'aux limites septentrionales du continent, formant une barrière naturelle, les *Montagnes du Mur*, qui sont réellement surmontées d'un mur de roche lisse s'élevant encore de plus de cent mètres, barrant tout accès, et qu'on dit qui plus est surveillé par le légendaire *Titan du Mur*. À l'Est et au sud, la Pangée de Loss s'ouvre sur l'*Océan Infini*, que peu de gens ont osé tenter d'explorer vraiment - et encore moins sont revenus, pour dire que l'océan semble sans fin. Le nord de Loss s'ouvre sur les froides mers arctiques, et la calotte glaciaire du Pôle Nord. L'hémisphère Sud, barré par les contreforts du *Rift*, et des déserts hostiles, est inhabitée. Il est de temps en temps exploré, mais personne n'a encore eu l'idée de tenter une colonisation. Personne ne va du côté du *Rift*, territoire mortel et désolé, interdit d'accès par le *Concile*, et, dit-on, repaire des mystérieux *Jemmaï*.

À deux exceptions près, il n'y a pas de nations sur Loss. Les différentes civilisations lossyanes sont concentrées autour de *Cités-états* autonomes ou indépendantes, ayant chacune leurs propres lois, dont les points communs sont une culture, des croyances, et des langues communes. La pression de la faune lossyane n'est pas propice à pouvoir aisément défricher la terre, et créer de nouvelles colonies et s'étendre ; ainsi donc la plupart des lossyans vivent dans des cités fortifiées, ou dans des bourgs et hameaux proches autour de celles-ci. Les villages et communautés isolées sont rares. Mais tout comme il en existe cependant, il existe aussi des tribus nomades et forestières qui parviennent à réussir à vivre en bonne entente avec la nature hostile de Loss. On se demande comment, mais ils y arrivent cependant. Les lossyans vivent de préférence sur les côtes, autour des *Mers de la Séparation*, afin de pouvoir voyager par voie de mer, nettement plus sûr que par voie de terre.

2-2 Les Empires & les Cités-etats

La plus grande cité de Loss est la capitale de l'*Hégémonie*, *Anqimenès*. C'est le cœur du pouvoir des *Ordinatorii*, les serviteurs religieux et militaires du *Concile*, qui règne en tyran et conquérant sur un empire s'étendant des frontières Nord des *Plaines de l'Eteocle*, à l'extrême Ouest des *Marches de Gennema*, face à l'empire oriental de l'*Hemlaris*. À peine moins peuplé et à son extrême opposé au Sud, se trouve *Armanth*, la capitale de la *Guilde des Marchands*. Forte de deux millions d'âmes, c'est une Cité-état, qui a cependant emprise sur de vastes territoires et toutes les cités voisines, et est de fait le cœur de tout l'*Athémaïs*, jusqu'aux contreforts désertiques des *Franges*.

Entre les deux cités, les *Mers de la Séparation*, et un archipel d'îles et presque-îles peuplées et prospères, de *Terancha*, aux *Cités-Unies*. *Armanth*, la décadente et *Anqimenès* la tyrannique se livrent une guerre d'influence au travers des cités-états des *Mers de la Séparation*. *Armanth* et la *Guilde des Marchands* cherchent de nouveaux marchés et débouchés, et répandent des idées novatrices, hérétiques et libertaires, quand *Anqimenès* veut devenir le centre du monde matériel. Celle-ci est déjà le centre du monde spirituel et la cité de l'*Eglise du Concile*, une religion expansionniste, rigide et dogmatique qui règne sur tout Loss depuis un millénaire. *Armanth* et *Anqimenès* ne sont entrés en guerre qu'une fois, il y a 25 ans. L'*Eglise du Concile* lança une Croisade mal préparée contre les hérétiques d'*Armanth*, mais finit décimée par des flottes -y compris de pirates- louées par la *Guilde des Marchands* sans que jamais un *Ordinatori* ne touche les côtes de l'*Athémaïs*.

2-3 Les mystères du passé

La civilisation des lossyans n'est pas la première à vivre sur Loss. D'autres êtres étranges ont vécu sur cette planète, ont fondés des civilisations, et des cités, dont il reste de rares traces, comme si on avait souhaité les effacer, et des artefacts technologiques incroyables, et considérés magiques pour les Lossyans. Ils sont rares, proscris par *l'Eglise*, mais avidement recherchés par les moins superstitieux. Et bien des expéditions n'ont que pour but de parvenir à en trouver en allant explorer les lieux les plus reculés de Loss, ce qui n'est, on l'aura compris, pas chose aisée.

Les lossyans sont très, très rares à connaître l'Histoire au delà de mille ans, et de la fondation de *l'Eglise du Concile* par ses premiers prophètes aux pouvoirs effrayants. Tout ce qui date de ce que les lossyans appellent les *Guerres Divines* et avant, est de l'ordre du mythe, et de la légende, y compris leur propre origine. Et quasi toutes les traces écrites, souvent désormais indéchiffrables, ont été détruites, de manière systématique, par les *Ordinatorii*. L'immense majorité des lossyans refuse superstitieusement d'en apprendre quoi que ce soit.

3- Les hommes de Loss

3-1 Aspects physiques

Les lossyans frappent comparés aux terriens pour leur apparence physique en général, et leur taille moyenne. Sur Terre, un homme d'un mètre 90 est très grand. Pour un lossyan, c'est la moyenne. Ce qui veut dire qu'un grand lossyan peut atteindre 2m20. Et les plus grands, des géants comme *Abba* ou *Eim* dans le roman, font 2m30. Et mêmes les femmes sont grandes. 1m75 est une moyenne, 1m80 est courant.

Ils sont aussi nettement mieux bâtis, plus athlétiques, et d'allure plus puissante que les terriens. Le fait est qu'à la base, la légère différence de gravité joue sur la différence de taille. La stature impressionnante -et large- des hommes et femmes de Loss est du à deux causes.

En premier lieu, c'est un bénéfice de leur régime alimentaire qui inclue fruits, quelques céréales, mais surtout légumes et viandes indigènes. Non, ce n'est ni de la potion magique. Les effets biologiques sur les humains de la nourriture lossyenne ne sont apparus qu'au fil des générations. Les enfants d'un terrien seront plus petits que ceux d'un lossyan, et ils ne rattraperont la carrure lossyenne qu'en trois ou quatre générations. Les lossyans ont par contre vite privilégié les aliments dont ils avaient constaté l'effet, entrés dans leur régime alimentaire depuis des millénaires.

En second lieu, la différence moyenne de pression atmosphérique entre la Terre et Loss, ici plus élevée. Les terriens qui arrivent sur Loss passent quelques temps à avoir un peu de mal à respirer, ce qui passe assez vite, mais cette différence de pression a aussi joué en faveur d'une augmentation légère de la capacité pulmonaire et des muscles de la cage thoracique. Et de leur silhouette large et un peu en V.

En comparant leur force, un lossyan paraît franchement plus puissant qu'un terrien. Mais c'est surtout une apparence. Comme la grande majorité des terriens importés sur Loss sont des femmes citadines, elles ne font pas tellement le poids face à des lossyans qui sont dans leur grande majorité

travailleurs physiques et bâtis comme des armoires normandes. Par contre, un terrien musclé, physiquement aguerris, ou bon pratiquant de sports de combats revient largement à égalité avec un lossyan, et pourra lui tenir tête. Le dixième de différence de gravité est alors en sa faveur.

3-2 Les ethnies & les apparences des lossyans

Passé ces points, les lossyans sont aussi variés que les humains sur Terre. Seul détail remarquable, il n'y a aucune ethnie originaire du continent américain qui ait été implanté sur Loss. On trouve des asiatiques, des africains, des sémites, des indo-européens, des slaves, des méditerranéens -surtout d'origine grecque- des scandinaves. Mais aucunes amérindiens, sauf quelques rares importations, plutôt récentes.

Les ethnies les plus répandues et courantes, autour des *Mers de la Séparation*, sont les africains, les méditerranéens des *Plaines de l'Eteocle*, les sémites de *l'Athémaïs*, et les asiatiques du l'empire de *l'Hemlaris*. Les habitants de *l'Hégémonie* sont slaves, et pas mal d'entre eux sont nordiques. Après les brassages et métissages nombreux, voir des hommes de grande carrure, blonds, ou châtain clair, la peau mat, voir café au lait, avec des yeux bleus et verts, est courant.

Il y a vraiment très peu de lossyans aux cheveux roux. Vu comment ils ont été purgés après les *Guerres Divines*, vu comment ils sont pourchassés et asservis aujourd'hui, ce trait est rare. Naitre roux, surtout pour une fillette, est une malédiction ; si elle n'a pas été abandonnée, voire tuée enfant, une personne rousse sera asservie vers sa 13ème année et risque fort de finir comme offrande à *l'Eglise du Concile*. Il y a aussi peu d'albinos et de gens aux yeux vairons. Les superstitions des lossyans ne leur prêtent pas de beau rôle, et on a même tendance à les tuer dès que ces traits apparaissent, ou les abandonner à leur sort.

A noter que quelques lossyans vivent très vieux. Nous y reviendrons, mais si l'espérance de vie moyenne tourne aux alentours des 38 ans -il y a encore une assez forte mortalité infantile en général- et qu'on appelle « ancien » un homme qui a passé la cinquantaine, il y a des lossyans âgés de deux siècles, voir plus, sans que le temps semble avoir prise sur eux.

3-3 La fierté des lossyans

Les lossyans sont tous des gens fiers. Ils sont fiers d'eux, de leur famille, des leurs ancêtres, de leurs œuvres. L'humilité n'est franchement pas un trait lossyan, ils laissent cela aux ascètes religieux et à leurs esclaves. Ils aiment aussi se vanter et enjoliver leurs exploits. La gloire et le renom sont importants, car la renommée rejaillit sur sa famille et sur les siens ; un lossyan peut très bien perdre toute prudence s'il voit une bonne occasion d'accomplir un exploit glorieux, ce qui les rend courageux et aventureux.

L'immense majorité des lossyans est indéfectiblement attaché à sa famille, sa cité, puis à son peuple et éventuellement sa confrérie de métier. Et dans tous les cas, le lossyan est fier de son appartenance, et des siens. Une fierté susceptible et chatouilleuse qu'il n'est pas toujours judicieux d'insulter sans être sûr de soi. Les crimes d'honneur, et les vengeances et vendettas ne sont pas rares.

Dans un univers rude et dangereux, la solidarité familiale est non seulement un moteur, mais une obligation pour survivre. Un lossyan sans famille, sans proches, sans clan, est un être seul, perdu, à

la merci du premier danger et risque d'être soupçonné ne pas avoir d'honneur.

3-4 L'honneur des lossyans

L'honneur est vital pour un lossyan. Comme mentir et se vanter est courant, les lossyans ont pour habitude de souvent se chamailler sur ce point. Et c'est un jeu, pour eux. Mais si on met trop leur parole -même une vantardise- en doute, cela peut finir par se régler en duel. Ou en pugilat.

Les lossyans évitent les duels, surtout à mort. Ils préfèrent souvent les bagarres. Une coutume respectée par presque tout le monde -au risque d'y perdre son honneur- est qu'un homme qui en tue un autre en duel, devient responsable de sa famille. Aussi, les lossyans y réfléchissent à deux fois avant un duel aux armes. Seuls les jeunes hommes sont assez stupides pour ce genre de choses, n'ayant pas encore de famille à charge.

Un lossyan évite donc de mettre stupidement en jeu son honneur, et celui de sa famille par la même occasion. Car celle-ci sera la première à châtier l'imprudent, et après cela, il lui faudra prouver par ses efforts qu'il mérite à nouveau la confiance de sa famille.

Pour les femmes, si l'honneur est tout aussi important, le règlement des litiges d'un honneur froissé est plus compliqué, car rares sont les femmes à savoir se battre, ou en avoir le droit. Elles doivent donc trouver un champion, ce qui veut dire le plus souvent faire appel à leur famille, qui leur demandera des comptes. Les femmes lossyannes sont donc bien plus attentives que les hommes à éviter les disputes et les conflits et à mettre en jeu leur honneur.

L'honneur n'a pas de prix. Et un lossyan va éviter de le compromettre. Sans honneur, un lossyan n'a plus de parole et on ne le respectera plus. Hors, l'honneur d'un lossyan est le ciment de la cohésion familiale et des relations entre les hommes. C'est une grande partie de ce qui forge sa renommée et donc le respect de ses pairs. Un lossyan sans honneur n'a plus de parole, ses promesses, serments, et engagements ne valent plus rien. Un lossyan sans honneur peut être arnaqué, dépouillé et trompé, sans scrupules. Et il ne lui restera rien, à part ses armes et ses bras, pour tenter de le défendre et le reconquérir. Ce qui n'est pas aisé, les lossyans ne sont pas et de loin, tous de bons combattants.

3-5 Superstition, hospitalité, curiosité, respect de la vie

Les lossyans sont superstitieux. En plus de leur crainte respectueuse et méfiante des membres redoutés de *l'Eglise du Concile*, les lossyans craignent leurs nombreux dieux, les esprits, les spectres, les mauvais présages et les signes célestes. Un lossyan athée ou mécréant est presque unimaginable pour eux et l'apostasie est presque partout un crime religieux grave. Les devins, les intercesseurs spirituels et les prêtres ont donc une grande importance pour eux, et il est étrange et inquiétant, pour un lossyan, de voir un homme se lancer dans de grands projets sans les consulter.

L'hospitalité tient une grande importance dans la notion de l'honneur. On ne laisse pas sa porte fermée à un voyageur qui cherche un toit pour la nuit. Et ce même voyageur honorera ses hôtes de son mieux, par des services, du troc, par le récit de leur hospitalité qu'il racontera ailleurs, etc. Fournir des vivres à un homme dans le besoin, lui prêter son cheval (qui sait revenir tout seul à la maison), n'est pas rare. Tout le monde faisant peu ou prou cela, on sait qu'on trouvera toujours un endroit où dormir au chaud et avoir un peu de soupe.

Les lossyans sont aussi en général tous assez curieux. La défiance envers la nouveauté est relativement faible. Sauf si cette nouveauté a des apparences de magie, ou s'ils peuvent craindre qu'elle éveille la méfiance des *Ordinatorii*. Ils respectent les érudits, les savants, les ingénieurs, même s'ils peuvent aussi s'en méfier un peu. Comme les lossyans sont notoirement courageux et aventureux, ils peuvent prendre des risques pour assouvir leur curiosité.

Les lossyans respectent la vie, surtout la vie humaine. Leur monde est peuplé de prédateurs pesant deux ou trois fois leur poids, la nature sauvage de Loss est franchement hostile et n'est pas faite pour les hommes, une vie humaine est donc précieuse. Les lossyans ne font pas de massacres. Ils ne tuent pas inutilement. Quand ils capturent un ennemi, ils vont soit le retenir comme otage contre rançon, soit l'asservir et éviter de l'exécuter sauf si la nécessité l'impose. Il n'y a que les croisades les plus sanglantes des *Ordinatorii*, et les raids de vengeance, qui mettent à mal ce principe. Même avec leurs esclaves, les lossyans évitent la cruauté. Sauf quand les lois ou les traditions l'exigent, et ce même si un maître a tout droits sur son esclave qui est sa propriété, tuer un esclave est très mal vu. Surtout une femme. Et comme renommée et honneur dominent les relations sociales, tuer son esclave ne va pas aider à se faire une bonne réputation.

3-6 Les hommes & les femmes

Enfin, les lossyans sont en général virils, notoirement machistes et clairement sexistes. La société lossyane est patriarcale, c'est ce qui domine dans les cités-état, et encore plus dans *l'Hégémonie* et chez l'empire oriental de *l'Hemlaris*. Les femmes sont sous la responsabilité et le joug des hommes de la famille : leur père, leurs frères, leur chefs de famille, leur époux. Une femme indépendante, libérée de l'autorité masculine, est rare. Pour y parvenir, elle a du faire preuve de qualités remarquables, et d'un caractère exceptionnel et opiniâtre, autant que de beaucoup d'intelligence face aux méfiances des hommes pour sa place. Mais il y a des femmes officiers militaires, capitaine de navire, dirigeantes de guildes, professeurs, entrepreneuses et chef de famille. Et les lossyans respectent -même s'ils s'en méfient- celles que l'on nomme les « *femmes d'épées* », les femmes indépendantes et fortes, souvent combattantes mais pas forcément, qui ont décidé de défendre leur honneur à la manière des hommes, et sont prêtes à se battre en duel.

Pour un homme en général, la femme est faible et lui est inférieur. Il est de son devoir de la protéger, de veiller sur elle, mais aussi de faire usage de tous les moyens pour qu'elle obéisse et se soumette à son autorité. Loss est un monde très rude, y mourir est facile, la mortalité infantile est relativement élevée, et les conflits et guerres où l'on asservit les vaincus sont courants. La majorité des lossyans considèrent donc que la place de la femme est à la maison, près des enfants ; et qu'une femme ne devrait pas se mêler des affaires des hommes, ni diriger et encore moins combattre. On ne peut cependant se passer de l'aide aux travaux et au commerce d'une femme ; la plupart du temps, les femmes ne sont donc pas enfermées chez elles, travaillent avec leur famille, et peuvent parfois avoir d'importantes responsabilités. Mais, dans certaines régions, surtout sous l'influence de *l'Hégémonie*, et où pèse le plus la religion de *l'Eglise du Concile*, ce sexisme confine à la misogynie, et l'illusion de la femme faible, inférieure à l'homme en tout points, soumise à lui, est une réalité qui ne se discute pas.

Il faut bien comprendre que dans le cercle familial, un chef de famille a quasi tous les droits sur sa maisonnée, y compris dans certaines régions de vendre, ou de asservir sa femme ou ses filles ! Une femme dépend de sa famille ou de son époux. Celui-ci il a parfaitement le droit de punir sa femme, peut même la battre, l'enfermer, et il peut la répudier -non sans devoir cependant lui verser un dédommagement, bien que souvent fort modique. Cependant, plus on va vers le sud, et à *Armanth* et

dans *l'Athémaïs* en général, et plus la protection juridique des femmes dans le cercle familial devient nettement plus marquée, et moins inégalitaire. On leur accorde le divorce, le droit d'héritage et de propriété, le droit de porter plainte en cas d'abus et violentes conjugales. On leur donne plus de valeur. Et dans ces régions un homme qui bat, ou pire asservit sa femme ou vend une de ses filles, risque fort bien d'y perdre sa renommée et donc son honneur, s'il ne se retrouve pas devant un tribunal sur plainte de sa propre famille !

3-7 L'esclavagisme sur Loss

Enfin, les lossyans n'ont aucuns soucis avec le concept de l'esclavagisme. Il a même un certain caractère sacré, on le nomme le *Haut Art* et il était à l'origine l'apanage de *l'Eglise du Concile*, ce qui n'est plus le cas. Il est considéré utile, nécessaire, et l'immense majorité des lossyans ne comprendrait pas qu'on le juge inacceptable. L'esclavagisme n'est pas qu'un état de fait, pour les lossyans ; c'est un art, pratiqué par une profession respectée, et jugé indispensable à toute cité.

Sur Loss, on accorde une valeur relative aux métaux précieux et aux pierreries, simplement parce qu'ils sont plus abondant sur ce monde. Il est des choses bien plus recherchées en termes de rareté, comme le *Loss-métal*, mais avec le temps, un signe de richesse fut de posséder des femmes, puisque depuis le *Concile*, leur esclavagisme était devenu une norme qui en frappait un grand nombre, et donc une marchandise et une monnaie d'échange. Un homme sans esclave est soit un pauvre, ce qui n'est pas déshonorant pour un lossyan, soit un faible, ce qui l'est plus. La femme devint un objet de convoitises et de conflits, un phénomène accentué par le besoin de satisfaire aux offrandes régulières de *chanteuses de Losset* de rouses exigé par *l'église du Concile*, mais aussi par ses lois sur qui doit être asservi (en gros, les *chanteurs de Loss*, les femmes rouses, les terriens et toute femme étrangère qui ne peut avoir un protecteur ou de la famille comme garant pour la garder en liberté).

Le *Haut Art* n'est pas juste le fait d'attraper une femme, la maltraiter quelques temps, l'asservir et la revendre. Mais tout un ensemble de techniques et de méthodologies, de codes et de règles, tous visant à briser cruellement et conditionner profondément une femme pour en faire un animal asservi, totalement incapable de survivre sans le joug d'un maître. Animalisée, soumise, marquée à jamais, elle ne pourra plus retrouver son autonomie de manière véritable. Même hypothétiquement affranchie, une femme qui a subi le *Haut Art* ressentira à jamais le manque du joug d'un maître, et sera fragilisée.

Parce que le *Haut Art* est répandu et considéré normal et nécessaire, et parce que toute femme ayant commis un crime, ou capturée par un ennemi, est pratiquement sûr d'être condamnée à l'asservissement, la grande majorité des femmes de Loss ont appris à rester effacées, réservées, et admettre la soumission à des hommes qui non seulement les convoitent comme esclaves, mais se battent pour en posséder, et ont souvent le droit pour eux. Si on asservit aussi les hommes, on ne pratique jamais le *Haut Art* sur eux. Et celui-ci n'est en général pratiqué que par les hommes.

Il est à noter qu'affranchir un esclave n'est pas si rare. Souvent ce sera pour l'épouser, ou l'offrir en mariage, mais aussi pour l'adopter dans la famille, récompenser un acte exceptionnel ou une grande bravoure.

4- L'organisation sociale des Lossyans

Difficile de parler d'un modèle d'organisation social constant pour la variété des peuples lossyans, mais il existe un profil qui reste peu ou prou en vigueur dans les cités-états, *Armanth* compris.

Il y a cinq classes sociales dans les cités-états Lossyanes : l'aristocratie, le clergé de *l'Eglise du Concile*, les guildes marchandes et les confréries, le peuple, et les esclaves.

4-1 L'aristocratie & la démocratie des Cités-états

Chaque cité est dominée par une aristocratie qui s'apparente à une noblesse d'épée. Les forces militaires des cités-états sont des troupes et des légions financés et organisés par la noblesse, qui est souvent en charge de les diriger. Pour cela, elle est en droit de demander à la cité, un tribut, sous forme d'impôt. Plus une ville a de légions, plus l'aristocratie est influente. Cette aristocratie est héréditaire et appuie son pouvoir sur les armées, ben plus que sur les terres et les propriétés. Elle est reconnue, car elle représente le bras armés de la cité, dont les membres se considèrent responsables de la défendre -et jugent normal de profiter de leurs privilèges et de leur statut en retour.

Mais aussi influente soit-elle, l'aristocratie n'est pas la classe dirigeante. Les rois et les princes sont rares dans le monde de Loss, et les cités-états sont en général dirigés par des principes démocratiques. Les cités sont dirigées par un *Conseil* élu par une *Assemblée* de représentants élus, ou choisit, par les aristocrates, le clergé, les guildes marchandes et confréries et le peuple. Tout citoyen vote donc, même si c'est de manière indirecte. Dans certaines Cités-Etats, ce seront donc les nobles, ou les prêtres, ou encore les marchands qui domineront le *Conseil* et *l'Assemblée*, et dirigeront la ville le temps de leur mandat, en général cinq à dix ans. Mais toujours avec des représentants des différentes classes sociales dans *l'Assemblée*, qui peuvent donc user de leur influence. Car si le *Conseil* représente le pouvoir exécutif, c'est *l'Assemblée* qui gère le pouvoir législatif. Le népotisme est courant. La corruption tout autant. Le plus souvent, les femmes n'ont pas le droit de voter, et rarement d'être élues. Le système reste imparfait et les prises de pouvoir par la force ne sont pas rares. Mais les lossyans n'aiment pas l'autocratie, même s'ils ont du respect pour leur noblesse et encore plus pour les *Ordinatorii* de *l'Eglise*. L'argent, la politique, la force armée, les liens familiaux et les alliances, forment un système complexe où le pouvoir passe de main en main et se dispute souvent. Parfois jusqu'au champ de batailles et les rues des villes.

4-2 L'Eglise du Concile

L'Eglise du Concile est toujours présente dans les cités-états. Mais elle n'est pas forcément aux ordres du pouvoir central d'*Anqimenès*. Chaque ville abrite au moins un temple du *Concile*, et ses *ordinatorii*, qui parfois forment une voire plusieurs légions à part entière. Se plaçant au dessus de tous les cultes locaux, qu'elle n'interdit pas, mais refreine et limite fortement, *l'Eglise* contrôle que les Dogmes du *Concile* soient respectés dans la cité, chasse les hérésies et les apostats, traque les *Chanteurs de Loss*, s'assure que les offrandes que chaque cité doit verser au Concile soient envoyées vers *Anqimenès*. Les prêtres et les *Ordinatorii* forment une autre élite à part, mais certains sont très

proches du peuple, d'autres sont craints. *L'Eglise* a souvent des écoles, toujours des orphelinats et parfois des hospices. Malgré le poids des *Dogmes* de *l'Eglise* et son autorité, il est donc ardu de prétendre que son pouvoir ne se base que sur la peur et la tyrannie. Dans certains endroits, elle représente même la civilisation. Mais plus on va vers le Sud, plus le progressisme prend le pas, plus les guildes marchandes et les confréries ont de pouvoir, et plus l'influence de *l'Eglise* est remise en doute et se réduit. A *Armanth* et dans tout *l'Athémaïs*, *l'Eglise* en est réduite à une représentativité et n'a plus aucuns pouvoirs sur les cités.

4-3 Les guildes, et les confréries

Les guildes et les confréries représentent le troisième grand pouvoir. Les guildes, surtout marchandes, protègent les intérêts et les droits de leurs membres, assurent la transmission des techniques et du savoir, veillent à leurs orphelins, leurs vieillards et leurs veuves. Les guildes et les confréries sont la protection sociale, la solidarité et le représentant politiques des artisans, des ingénieurs, des ouvriers, des universitaires et des marchands. Une guilde est en générale une guilde de marchands ou d'artisans de produits finis. Une confrérie rassemble des ouvriers, les ingénieurs, les artistes et les intellectuels. Et les guildes et les confréries se réunissent entre elles, c'est d'ailleurs ainsi qu'est née la très puissante et influente organisation de la *Guilde des Marchands*, dont le siège se tient à *Armanth*. Les guildes sont en quelque sorte l'entité de la bourgeoisie des cités. Et souvent, elles sont plus riches que l'aristocratie. Les plus puissantes ont leurs halls, leurs marchés, leurs écoles, leurs flottes et même, dans *l'Athémaïs*, des armées entières.

4-4 Le peuple

Tout le monde, cependant, n'est de loin pas membre d'une guilde et d'une confrérie, et chaque cité n'a pas une guilde ou une confrérie pour chaque corps de métier, loin s'en faut. Le peuple se débrouille en majorité seul, avec sa famille, pour défendre ses intérêts. La notion de police, de tribunaux, de sécurité est limitée. Les cités ont des gardes chargés de maintenir l'ordre en cas de gros pépin et éventuellement de pourchasser les criminels dangereux, mais son travail est avant tout de protéger les murs de la ville et de s'occuper des méfaits les plus graves. La plupart des petits méfaits et des litiges sont réglés par les gens eux-mêmes. Malheur au voleur qui se fait chopper par la populace, il va vivre un sale moment ; et sauf si cela finit en émeute, la garde a autre chose à faire que de s'en occuper. Ceux qui en ont les moyens ont des gardes privés ou des milices, nobles, bourgeois, riches artisans, confréries. Les autres ont leurs armes, leurs poings, et leur courage. Et bien sûr, en dehors des villes, plus de gardes, pas d'armées, et les gens ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes, et leur famille. Le peuple a donc une représentation politique dans les cités-états plutôt restreinte. Siéger à *l'Assemblée*, ou au *Conseil*, est un investissement important, que le petit artisan, le pêcheur ou le fermier ne peut pas se permettre. S'il veut manger, il doit s'occuper de son métier. Ainsi donc, la plupart du temps, les représentants du peuple sont des aristocrates, des érudits aisés ou des prêtres proches de lui, rarement un membre du peuple lui-même.

4-5 Les esclaves

Enfin restent les esclaves. Hors des grandes Cités-états, il y en a assez peu, mais il existe tout un marché de l'esclavagisme, en même temps que la tradition du *Haut-Art*. C'est même la source de

richesse principale d'*Armanth*, aussi paradoxal que ce soit. Les esclaves sont des propriétés, des possessions, considérés et traités comme des animaux et des biens. Les lossyans tiennent cependant à leurs esclaves domestiques et il est très rare de les mutiler ou de les tuer gratuitement. Mais il est exceptionnel qu'un esclave puisse fuir, principalement à cause de l'usage des *Linci*, et des chiens dressés à les sentir ; et toute tentative est rudement châtiée, en public, y compris par la mort. Si le sort d'une esclave peut être relativement doux, voir agréable, le sort d'un esclave mâle est peu enviable. Il sera employé pour les travaux de force, dans les mines et les chantiers, comme gladiateurs dans les arènes, voir comme auxiliaire et chair à canon dans les batailles. Les femmes sont quand à elle utilisées pour les travaux et corvées domestiques, et comme animaux de compagnie et à usage sexuel. Le *Haut Art*, la technique du dressage, n'est employé que sur les femmes, à de très rares exceptions près. Un esclave sur Loss ne possède plus rien, y compris son propre nom et n'a techniquement aucuns droits. Les lossyans n'asservissent que rarement les érudits, les ingénieurs, les intellectuels, hommes ou femmes, préférant demander une rançon contre leur liberté ou leur proposer de travailler pour eux. Mais cela peut arriver.

5- Science & technologie des Lossyans

Les différentes civilisations Lossyannes sont en général, à peu près sur un même niveau technologique, aussi étrange que cela puisse nous paraître. Il existe pas mal de cultures et peuplades primitives ou tribales, mais elles sont en général de dimensions et d'influence réduite et les lossyans leur accordent un mépris notoire.

5-1 La notion de « civilisé »

Un lossyan définit en général être « *civilisé* » : celui qui connaît les préceptes et les codes et dogmes de *l'Eglise du Concile*, ainsi que les règles de l'hospitalité et de l'honneur. Aucun rapport donc avec le fait de savoir lire et écrire ou être cultivé. Un lossyan « *civilisé* » sera d'autant plus considéré, si en plus, il sait parler *l'athemaïs*, la lingua franca de Loss.

Tout ce qui n'est pas « *civilisé* » et ne suit pas les préceptes de *l'Eglise du Concile* est barbare, pour un Lossyan. Les barbares ne sont pas protégés par les lois et les codes, et on peut très bien les chasser, les traquer, les asservir. Y compris un terrien avec toute sa culture et ses connaissances, qui se retrouve perdu sur Loss.

5-2 L'érudition des lossyans

Le lossyan moyen est, du point de vue de l'occidental du 21ème siècle, inculte. Il sait compter, mais pas écrire, ni lire. C'est un fermier ou un éleveur qui vit de la terre et ne connaît rien dans le domaine scientifique. S'il peut parler de quelques us et coutumes de régions voisines, sa connaissance géographique ne dépasse pas les routes et les pistes de sa région d'origine. La plupart des lossyans n'ont jamais voyagés qu'au plus proche marché d'importance, voir en pèlerinage dans un temple d'une cité-état. Quand à leurs connaissances propres, elles se limitent en général à celles

de leur métier et ils auraient du mal à appréhender des idées innovantes ou révolutionnaires. Bref, ils ne sont pas très cultivés et leurs préoccupations principales consistent à travailler pour nourrir leur famille, trouver comment passer les saisons difficiles et les hivers pénibles et ne pas s'attirer les mauvaises augures, la colère des esprits, des ancêtres, des dieux, et de la nature hostile.

Cependant, les lossyans sont aussi des gens curieux, aventureux et d'une bravoure générale assez notoire, ce qui tend à faire naître pas mal de penseurs, de chercheurs et d'explorateurs. Les plus grandes cités-états ont des universités et des collèges et le métier d'ingénieur -dans tous les domaines- est assez courant. L'intelligence et la culture sont respectées et recherchées, tant qu'elles ne viennent pas directement remettre en doute les préceptes religieux du *Concile*.

5-3 Les artefacts du passé

Avant que les humains ne soient implantés sur Loss, trois civilisations étranges y ont évolués, progressés et se sont autodétruites. Il en reste des vestiges rares et comme effacés, mais où un explorateur opiniâtre peut trouver des trésors étranges et uniques. Dans l'immense majorité des cas, ces artefacts ne servent à rien, à part faire joli pour ce qui peut pour un lossyan s'apparenter à un bel objet d'art. Mais certains donnèrent des idées et des pistes à des inventions technologiques aux lossyans et par exemple, leur connaissance en astronomie, l'invention des armes à impulsion, et leur découverte du sextant, ou encore de l'imprimerie et leur usage du Loss pour l'électricité, sont issue de certains artefacts. Les riches lossyans sont très friands de ces objets, et les intellectuels cherchent toutes les occasions de les étudier. Ce qui n'est pas aisé, car leur possession est fort mal vue par les *Ordinatorii*, et a conduit à quelques procès et exécutions pour hérésie après une trouvaille trop exotique, fonctionnelle et/ou dangereuse.

5-4 La technologie Lossyenne

Le niveau technologique et scientifique moyen des Lossyans s'apparente à peu près à celui des XVI et XVIIème siècle. Les mathématiques et la géométrie sont très avancées, l'astronomie et le mouvement des étoiles étudié, et observé. On cartographie toujours plus précisément le monde connu et les Lossyans sont des ingénieurs hydrauliques impressionnants. La biologie est encore un peu balbutiante, les premiers microscopes viennent d'être inventés depuis peu, l'optique se développe, mais la chimie est bien maîtrisée, la physique commence à s'intéresser avec succès aux notions des atomes et des éléments, des gazs, des fluides ; et la médecine et la pharmacopée lossyane sont même surprenants d'efficacité pour un humain du 21ème siècle. Les lossyans savent employer engrais et jachères, agriculture maîtrisée, l'irrigation, les moulins à eau et à vent, les machines-outils hydrauliques performantes, connaissent et emploient beaucoup l'imprimerie et le papier, ont des ateliers de tissage mécanisé plutôt efficaces, et maîtrisent la fonderie et l'usinage de l'acier. Les outillages des artisans sont de qualité et très variés, et l'horlogerie et la micromécanique font leurs débuts. Un domaine dans lequel les lossyans ont une grande maîtrise, est la construction de marine, et leurs navires sont remarquablement modernes et avancés.

5-5 Le loss

Le *loss*, un métal prodigieux sur lequel nous reviendrons, permet de fabriquer et alimenter des dynamos. Mais ces machineries en grande taille sont rares, le *loss* l'est lui-même. Elles ne sont donc pas répandues et les *lossyans* n'ont jamais bien compris les principes de l'électromécanique, et du moteur électrique. C'est une question de temps, mais les connaissances des *lossyans* sur l'électricité viennent de l'étude d'artefacts passés et la physique de l'électricité est balbutiante. Les *Lossyans* croient encore en grande majorité qu'il s'agit d'une force magique. Trop l'étudier est d'ailleurs mal vu par *l'Eglise*, comme pas mal d'autres choses.

Le *loss* peut être employé pour alimenter des systèmes électriques. Les *lossyans* savent faire des moteurs électriques simples et aussi des lampes, mais le *loss* est surtout employé pour son autre qualité : son magnétisme, et surtout sa capacité à créer un effet de lévitation, et de puissante répulsion. C'est avec ce principe que fonctionnent les pistolets et fusils impulseurs et que l'on fait voler les navires lévitant, qui permettent de s'élever dans les airs, hors de portée de la faune géante et agressive de *Loss*. On se sert aussi de ce que l'on appelle les moteurs à lévitation sur les chantiers urbains, pour soulever comme des plumes de lourdes charges et construire les bâtiments, ou encore déplacer des gravats en masse. Avec les effets électriques et magnétiques du *Loss*, on a créé nombre d'armes de contact terriblement efficaces, exotiques et dangereuses. Enfin, l'emploi de la chaleur électrique est connu, pour quelques « hauts-fourneaux » et permet de travailler certains métaux comme le titane et de faire des alliages très résistants et solides.

5-6 Les autres inventions *lossyannes*

Les *lossyans* utilisent aussi une sorte de résine plastique résistante, souple et dure, d'origine végétale, qui peut être travaillée et moulée à la chaleur et qu'ils nomment *ciment de résine*. Celui-ci, bien qu'encore peu répandu, entre dans la composition des pièces flexibles et de certains blindages légers, mais aussi d'instruments de précisions. Et pour la construction urbaine, ils connaissent le béton, même si l'emploi de la pierre et du bois est prédominante.

L'arbalète mécanique est répandue, comme les arcs à poulie. Les *lossyans* se servent d'armes à décharge électrique et de fusils impulseurs. Le verre transparent est assez courant, on y a inventé le gramophone, l'appareil photo, et les automates, la lunette astronomique et l'anémomètre. Et certaines armes de siège blindées feraient penser à nos tanks.

5-7 Inventivité & hérésies

Pour tout dire, quelque part, si on cherche, il y a forcément un savant ou un inventeur qui a conçu une petite merveille surprenante. Ce n'est pas pour rien qu'on parle de *Da Vinci-Punk*. L'ingéniosité des *lossyans* est surprenante, dans tous les domaines. En fait, son seul frein est le respect craintif et superstitieux des dogmes du *Concile*, qui interdit certaines recherches ou applications industrielles hérétiques. Comme les explosifs, par exemple. Ils sont connus, mais les *Ordinatorii* tentent de conserver un fort contrôle dessus, et dans certaines régions, c'est eux, et eux seulement, qui peuvent mandater des experts et ingénieurs qui les conçoivent et les emploient dans les chantiers et les mines sous leur strict contrôle. D'autre part, on n'ose pas encore s'en servir comme arme sauf exceptionnellement : les explosifs fiables et puissants sont rares, plus instables et dangereux que les impulseurs, bien moins compris et les *lossyans* voient évidemment en général d'un mauvais œil de se

servir d'un truc dangereux condamné par le *Concile*.

6- Les terriens perdus de Loss

Encore aujourd'hui, aucun savant ne sait comment les humains sont arrivés sur Loss à l'origine. Mais à peu près tout le monde sait, peu ou prou, que les humains ne sont pas originaire du monde où ils vivent. Car il continue à arriver des terriens sur Loss.

Bien que ce soit rare, des habitants de la Terre, planète que donc les savants et érudits connaissent, au moins par les témoignages et récits des terriens, apparaissent quelque par sur Loss. On distingue de leur part deux récits :

Dans le premier cas, qui arrive le plus souvent à des femmes citadines, elles se souviennent s'être endormies seules chez elles ou avoir eu un étourdissement en sortant d'une boîte de nuit, seules, ou dans un coin de rue un soir, toujours seules et ne se souvenir de rien, sauf de leur réveil, nues, à proximité directe d'un village ou d'une ville. La plupart d'entre elles sont persuadés avoir été drogués ou enlevés, sans pouvoir se rappeler de rien.

Dans le second cas, bien plus rare, qui fait alors apparaître n'importe qui, portant ses vêtements et ce qu'il avait dans les poches ou avait sur lui, le témoin parle d'avoir senti soudain, alors qu'il vaquait à ses occupations, une odeur électrique, une sensation désagréable et perturbante de ne plus rien peser pendant un bref instant, suivi d'une vive douleur, souvent étourdissante en même temps qu'un violent flash, avant de se retrouver perdu dans un nouvel environnement.

Quelques très rares récits souvent mis en doute décrivent ce qu'aurait vu un lossyan à l'instant où un terrien est apparu devant lui : une sorte de sensation électrique, un miroitement de l'air, comme une onde sur l'eau, avant un flash et l'apparition d'une personne qui n'y était pas l'instant d'avant.

Les lossyans n'ont aucune explication à ces étranges phénomènes. Pour eux, souvent, l'apparition d'une terrienne nue est un présage positif, un cadeau des dieux qui sera rapidement capturée et asservie. Les lossyans considèrent les terriens comme des barbares, et donc les traquer et les asservir est tout à fait normal. Comme une femme de la terre est un cadeau rare et précieux, elle aura de la valeur dans une vente aux esclaves ; les lossyans en profitent. Et un terrien perdu sur Loss ne survit de toute manière pas longtemps sans l'aide de lossyans. Quelques-uns s'en sortent cependant, et s'adaptent à ce nouveau monde, qu'ils en acceptent les règles, ou luttent contre elles. Et bien sûr, les plus érudits des lossyans sont curieux du savoir des terriens et de leur monde, et les recherchent pour leurs informations.

A noter que *l'Eglise du Concile*, elle, est très clair sur le sort des terriens : soit ils sont asservis, soit ils sont tués. Donc, les terriens qui ont pu survivre à leurs premiers temps sur Loss et s'y adapter, souvent avec de l'aide, apprennent rapidement à ne pas dévoiler leur origine.

Partager :

- [E-mail](#)

- [Facebook](#)
- [Google](#)
- [LinkedIn](#)
- [Twitter](#)
- [Tumblr](#)
- [Pinterest](#)