

Bienvenue dans le monde de Loss

Loss JDR est le jeu de rôle tiré des romans Les Chants de Loss par Axelle « Psychée » Bouet. Loss JDR est coécrit par Axelle « Psychée » Bouet, Emilie Latieule, et Alysia Lorétan. Loss est un univers de planet-fantasy *Da Vinci-punk*, un néologisme pour parler d'un cadre qui évoque la Renaissance Italienne, et le XVI^e siècle Européen dans un monde de fantasy. En cela, Loss est en quelque sorte un monde de science-fantasy baroque, où créatures étranges, pouvoirs mystérieux, secrets oubliés et civilisations anciennes côtoient les débuts de la science moderne, les merveilles des génies et des ingénieurs, les exploits des navires lévitant et des premières machines électriques, et les effrois des premières expériences sur la vie.

Loss est une planète lointaine et étrangère, hostile et sauvage, à la faune et la flore exubérante et dangereuse. Un monde qui n'a jamais été fait pour les humains. Nul ne sait comment ceux-ci y sont arrivés des millénaires plus tôt, nul ne sait même depuis combien de temps les humains y vivent. Mais tous les Lossyans savent qu'ils viennent des Étoiles. Seul change le mythe sur cette arrivée et ces origines.

Un monde de drames et de merveilles :

Les Lossyans sont parvenus à survivre sur ce nouveau monde. Venus d'Asie, d'Afrique, d'Europe, ils ont colonisé les côtes des *Mers de la Séparation*, une vase mer intérieure parsemée d'archipels, et ont fondé de nouvelles cultures, et de grandes cités-états.

Et ils ont découvert le *loss*, un métal magnétique aux propriétés merveilleuses, dont celle de servir de catalyseur à un pouvoir étrange : le *Chant de Loss*, que seules de très rares personnes, le plus souvent les femmes et surtout les rousses savent manipuler. Une capacité rarissime et mal comprise qui permet de contrôler la gravité, le magnétisme, les forces élémentaires et même la vie. Un pouvoir effrayant qui évoque la magie et les exploits des dieux et des héros.

Et une force ravageuse qui a failli détruire toutes les civilisations lossyannes. Ce fut le jour de la destruction d'Antiva par la terrible et démoniaque Orchys de Parcia ; ce fut le jour d'un cataclysme à l'échelle du monde : ce fut le jour où le soleil disparut et resta voilé durant des années. Ce fut le *Long-Hiver*.

Quand celui-ci cessa des années après, presque tous les Chanteurs de Loss étaient morts, exterminés par terreur et haine de leur pouvoir. Les cités-états n'étaient plus que ruines abandonnées, les Lossyans seulement des survivants victimes de la faim, du froid, des épidémies.

Les premiers *Prophètes de l'Église du Concile Divin* vinrent alors clamer que les dieux avaient failli, laissant les Chanteurs de Loss asservir les Lossyans jusqu'à les détruire, alors qu'ils avaient été créés pour les servir. L'Église rétablit un semblant d'ordre social puis une véritable hégémonie tyrannique qui rayonna à partir de leurs premiers temples d'Anqimenès. Croisades après conquêtes, l'Église imposa ses Dogmes, sa culture, son autorité, sur toutes les Mers de la Séparation. Et qui lui résistait était écrasé sans pitié.

Mais cette conquête ne fut jamais totale, et ne connut jamais de complet succès. Au long des siècles de nouvelles cités-états, de nouveaux empires se bâtirent. Des peuples se battirent pour leur foi face aux Croisades, d'autres luttèrent sans pitié contre la tyrannie religieuse. Certains peuples embrassèrent la foi du Concile, la plupart la subirent, enfin certains y résistent toujours rageusement et victorieusement. On ne peut freiner l'ardeur de découverte, d'indépendance, d'innovation et d'inventions des humains. Les Lossyans n'échappent pas à la règle.

Un monde de conflits et de luttes :

Loss est un monde en permanence en proie à la guerre. Chaque cité-état lutte pour s'emparer des moyens de l'autre, et assurer sa propre subsistance. La paix y est rare, la mort violente et fréquente, de maladie, par l'épée, par la faim. C'est un monde de raids, de croisades et d'armées en marche, un monde où même la nature est en conflit contre les hommes, et où ceux-ci savent qu'il faut tout leur génie renouvelé pour en triompher.

C'est un monde de lutte : entre l'obscurantisme de l'Église du Concile Divin, une religion autoritaire disposant de centaines de légions fanatisées, dont le bras armé est Anqimenès, capitale de l'Empire de l'Hégémonie, et l'élan irrésistible du progrès, de la connaissance, et de l'innovation, devenus l'étendard de la Guilde des Marchands, immense consortium de guildes et de confréries de négociants, de marins, et de chefs de cités-états, qui a fait d'Armanth, la plus grande cité du sud des Mers de la Séparation, sa capitale d'où elle répand ses idées progressistes, subversives et hérétiques.

Loss est un monde dur et injuste, sur lequel pèsent en permanence les héritages des Dogmes de l'Église, même s'ils se fissurent devant les théories et les livres des philosophes, des savants et des intellectuels modernes dont Armanth est le refuge. Ces Dogmes font de l'esclavagisme un véritable sacerdoce tout entier destiné, à l'origine, à assurer un contrôle absolu sur les Chanteuses de Loss. Le Haut-Art, cette technique

d'esclavagisme, leur est destiné tandis qu'on tue tout les hommes Chanteurs de Loss que l'on peut trouver.

Ces mêmes Dogmes qui condamnent les Chanteurs ne font presque aucune place aux femmes dans la société et la famille ; tout comme ces lois de l'Église réfutent les anciens cultes, les idées novatrices, la recherche scientifique et surtout historique. Malheur à qui ose défier les Dogmes, l'Église le pourchassera lui et tous les siens.

Un monde d'Honneur, de Courage et de Sagesse :

Cependant, les Lossyans tiennent en immense considération trois Vertus : *Honneur*, *Courage* et *Sagesse*, les trois qualités qui pour eux définissent le monde et l'humanité ; c'est ce qui fait d'eux des Lossyans.

Partout ces vertus sont plus respectées que l'or, la richesse, ou les biens matériels. Ces qualités surpassent et parfois contredisent les Dogmes du Concile Divin ; et même si les Lossyans sont pour la plupart superstitieusement respectueux de l'Église et de ses commandements, ils considèrent de plus grande valeur encore, de respecter, honorer et reconnaître les Vertus, et ceux qui les portent.

Car ces trois qualités, Honneur, Courage et Sagesse donnent droit et devoir de considérer hommes et femmes à leur juste valeur, sans rien considérer d'autre, ni origine, ni race, ni genre, ni richesse, ni pauvreté.

Si les Lossyans sont machistes et sexistes et si le rang des femmes est souvent dédaigné, si les Dogmes du Concile obligent à des lois cruelles et misogynes, plus l'influence d'Armanth et des Maître-marchands grandit, plus elle emporte de progressisme et d'idées égalitaires, renforcées par la valeur inégalable que les Vertus ont pour le cœur et l'esprit de tout Lossyan.

Ainsi, femmes capitaines, officiers, savantes et intellectuelles, chefs de famille et chefs d'entreprises autant que les légendaires Femmes d'Épées, brandissent honneur, courage et sagesse face aux hommes, à égalité.

Le poids des traditions pèse lourd sur la vie des Lossyans : la peur superstitieuse et justifiée de l'Église plane au-dessus d'eux ; l'esclavagisme menace toujours, comme sentence judiciaire, comme sort cruel des prisonniers de guerre, des victimes de raids et de rapt, considéré normal par les lossyans, et même comme un commerce respecté, une source de revenus comme une autre. Il n'en reste pas moins que pour les Lossyans celui qui par s'élève par ses actes de sagesse, d'honneur et de courage mérite le respect et est considéré comme égal qu'il soit un homme ou une femme.

Un monde de secrets oubliés :

Loss est enfin un monde de faux-semblants, de passés oubliés, d'histoire réécrite et de mythes réinventés. Dans les profondeurs des forêts et des déserts de Loss se cachent les ruines des Anciens, étranges prédécesseurs des Lossyans, sujets de légendes où des explorateurs audacieux peuvent trouver des artefacts merveilleux ou redoutables.

Loss est un monde de sociétés secrètes, de complots de familles marchandes et aristocratiques, de luttes intestines et cachées entre les noirs desseins des sectes de l'Église, et les sombres mystères des sociétés occultes des guildes de maîtres-marchands. La vérité n'y est jamais claire, les apparences souvent trompeuses et les certitudes toujours remises en jeu. Rien n'est sûr ni n'est ce qu'il semble être sur Loss ; et surtout pas le passé perdu et réécrit par l'Église, que les Lossyans commencent à peine à explorer.

Les navires lévitant de Loss parcourent les océans et les plaines, voguant au-dessus des troupeaux d'animaux géants et des prédateurs qui les suivent, cartographiant toujours plus leur monde. Savants et génies explorent les arcanes de la science et des techniques, découvrant le mouvement des astres, les mystères de la matière et de la vie, les secrets du loss-métal et du loss-cristal ; et les plus téméraires et hérétiques explorent les savoirs et mystères des Anciens. Chaque découverte est un nouveau mystère, un nouveau secret, un nouvel enjeu dans une lutte entre l'obscurantisme et le progrès... Une lutte qui annonce une prochaine guerre à grande échelle qui ne veut ni ne souhaite dire son nom.

Mécanique du système de Loss RPG

Un personnage-joueur dans Loss RPG est défini par son Archétype, et ses Vertus.

L'archétype :

L'*Archétype* ne définit pas la profession du personnage, mais le genre de héros qu'il représente : sera-t-il un combattant, un capitaine de navire lévitant, une ombre urbaine des cours de voleurs, un génie versé dans tous les arts et techniques, ou encore un Chanteur de Loss ? Une fois l'archétype choisi, le personnage-joueur dispose de *Capacités* et d'*Augmentations* Gratuites (voir plus loin) qui le rendent meilleur que tout autre dans son domaine. *Capacités* et *Augmentations* qui peuvent évoluer avec la *Renommée*.

Les vertus :

Les *Vertus* sont l'*Honneur*, le *Courage*, la *Sagesse*, et enfin, cas à part, la *Foi*. Chaque Vertu représente un élément auquel elle est associée dans la vision du monde des Lossyans, et un trait des êtres :

- L'*Honneur* est la Voix, le social, et la Terre.
- Le *Courage* est le Corps, le physique, et le Feu.
- La *Sagesse* est l'Esprit, le mental, et l'Eau.
- La *Foi* est le Divin, la spiritualité, et l'Air.

Les Vertus définissent la mentalité, les aspirations, et la personnalité du personnage-joueur. Elles ont une influence importante en jeu, mais la plus marquante vient des *Inspirations*. À tout moment, un personnage-joueur peut pour tenter et réussir un exploit, puiser dans les ressources de ses Vertus pour y parvenir. Mais cela a un coût, et des conséquences. Faire preuve de courage, d'honneur ou de sagesse ne peut se faire sans être influencé et marqué par l'acte qu'on a accompli.

Système de jeu :

Loss RPG est un système de jeu à traits et talents. En plus de l'Archétype et des Vertus, le personnage-joueur est défini par six traits liés à ses Vertus (deux par deux, l'Air est à part), et par une liste de talents représentant tout ce qu'un personnage-joueur peut savoir faire.

La résolution des actions est élémentaire : **1d10+trait+talent employé**. Dans certains cas, ce sera **d10+vertu+trait** pour certaines actions ne demandant pas un talent particulier. L'idée est d'atteindre alors la difficulté de l'action imposée. Dans l'immense majorité des cas, le résultat à obtenir est de 15. Les traits et talents, comme les Vertus, sont notés de 1 à 10.

Les Augmentations :

Cependant, le principe de résolution des actions dans Loss RPG donne une place relativement faible au hasard. Il n'y a pas de notion de réussite ou échec critique dû au seul hasard ; quand un personnage tente un *Exploit*, c'est lui qui décide de prendre ce risque. C'est ce que l'on appelle faire une *Augmentation*. Pour chaque *Augmentation* prise, et réussie, le personnage obtient un avantage, un effet spécial, une réussite remarquable, que l'on appelle donc un *Exploit*. Cela peut être d'augmenter la durée, ou les effets d'un baratin bien monté, de gagner des dégâts supplémentaires sur une attaque, d'offrir un bénéfice à ses alliés, d'assurer une qualité remarquable à ce qu'il tente de créer ou construire, etc. Le personnage-joueur décide donc de combien d'*Augmentations* il tente de risquer. Chaque *Augmentation* augmente la difficulté de 5, et le système reste à priori ouvert. On peut tenter 10 *Augmentations*, pourquoi pas.

Cependant, en cas d'échec, les *Augmentations* espérées sont alors gagnées par l'adversité. Elles deviennent des *Augmentations* Gratuites, donc autant de bonus par palier de +5, qui seront alors autant d'effets et d'*Exploits* faciles que l'adversaire peut user contre le personnage-joueur, ou d'obstacles que le meneur de jeu pourra employer pour simuler le raté remarquable que le personnage-joueur a accompli en ratant son exploit.

Les Inspirations :

Ainsi donc, tout est question de risque pris et à assumer. Le système de Loss RPG donne cependant la part belle à l'héroïsme : un archétype donne des *Augmentations* Gratuites dans le domaine de prédilection du personnage-joueur. Et enfin, tout personnage de Loss peut puiser dans les *Inspirations* de ses Vertus pour réussir l'exploit qu'il veut tenter ; mais cela a un risque et un prix éventuels. Tenter de réussir une Action avec son Inspiration de Courage pour y parvenir, dans le but de fuir une bataille, risque de faire perdre de sa Vertu de Courage, car le personnage-joueur peut avoir alors plus agi comme un lâche que comme un courageux. Chaque Vertu est liée à un type de talent, et d'actions, et les *Inspirations* concernent ces types de talents et d'actions. Ainsi user de son Inspiration d'Honneur pour être sûr de réussir à mentir à un proche risque d'être déshonorant, et donc affecter sa Vertu d'Honneur. Ainsi donc, les Vertus ont effets et conséquences en permanence aussi bien sur la mécanique de Loss RPG, que sur l'interprétation des personnages-joueurs. Chaque acte notoirement

marquant lié à une Vertu peut la faire augmenter, ou diminuer, et influencer sur le personnage en tout temps.

Les Vertus définissent tous les personnages non-joueurs de Loss, créatures comprises, afin de pouvoir en quelques minutes définir un adversaire et en connaître les capacités sans avoir à créer le personnage complet à chaque fois.

Enfin, des quatre Vertus, *la Foi* est une vertu à part : seules de rares personnes sur Loss en disposent, et elle est liée à l'amour et la vénération inconditionnelle et absolue. Mais surtout, cette Vertu est liée aux Talents Interdits, que l'Église du Concile Divin réprouve, et que craignent tous les Lossyans, et au Chant de Loss, ce pouvoir rare, terrible et ravageur qui a failli autrefois détruire ce monde. La Vertu de Foi n'est donc pas accessible à tout le monde, et porte quelques désagréments en échange de l'avantage d'avoir une quatrième Vertu, et donc une quatrième source d'Inspiration. Le principal de ces ennuis est que l'Église chasse à vue et tuerait sans hésiter toute personne faisant montre de cette Vertu en public.

Dernières subtilités :

La mécanique de Loss RPG introduit deux dernières subtilités : **L'Échelle de Réalité**, et **la Renommée** :

L'Échelle de Réalité est un point technique qui permet de gérer la différence de taille, et d'échelle, entre les créatures et les machines merveilleuses de Loss, et les humains. Plus c'est gros, plus cela change d'Échelle. Il y a trois Échelles : l'Échelle des Humains, l'Échelle

des Machines, et l'Échelle des Géants. Pour faire simple, les Machines sont dix fois supérieures aux Humains, et les Géants dix fois supérieurs aux Machines.

La *Renommée* est une notion qui concerne aussi bien les personnages que les objets et même les lieux. C'est leur degré de légende, les mythes et contes que l'on colporte sur les êtres, les lieux et les objets. Et plus celle-ci grandit, plus la légende tend à devenir réalité. Les gens y croient, et s'ils y croient assez, ces légendes tendent à devenir pour eux une réalité. Ainsi, un lieu prétendument hanté tendra à sembler le devenir véritablement pour le lossyan qui y séjourne. La Renommée tend à rendre réel ce que les gens croient, aussi bien pour les êtres que pour les choses, et une haute Renommée finit par devenir une réalité matérielle, même si tout ne se fonde que sur ce que les gens croient.

