

Les

Chants de LOSS



LE JEU DE RÔLE

Kit d'initiation

Axelle «Psychée» Bouet
Alysia Lorétan & Emilie Latieule



Les Chants de LOSS

Loss est l'histoire d'une révolution.

Loss est une planète jeune, sauvage et rude où la faune et la flore rivalisent de gigantisme. Loss est un monde vierge dont peu encore est exploré et connu. Un monde hostile et flamboyant de vie. Un monde qui n'était pas fait pour les humains.

Loss est le nom d'un métal rare et précieux, qui a assuré le progrès de ces hommes importés sur cette planète, les amenant à une civilisation au flamboiement de la Renaissance. Il leur a permis de créer des navires lévitant, des dynamos électriques et des armes à impulsion magnétique. Il a fondé leurs civilisations. Il a donné aux hommes le moyen de créer des merveilles, mais tout autant de tragédies.

Mais, surtout, certains rares individus, en présence de ce métal, s'y accordent, comme un diapason fait résonner le verre, et apprennent soudainement à Chanter avec lui.

Le Chant de Loss permet de manipuler la gravité, et l'électromagnétisme. Il peut faire des miracles. Il peut changer le monde et le détruire. Les Chanteurs de Loss ont failli anéantir leur espèce. Ils sont craints, pourchassés, et asservis. Si on les utilise, on ne leur permet plus d'exister.

Cependant, s'il est une leçon, que les terriens encore aujourd'hui arrachés à leur foyer et leur planète, ont appris aux Lossyans, et savent mieux que personne, c'est que rien n'est véritablement impossible aux humains, le pire comme le meilleur, dès lors qu'ils le pensent possible.

Loss est le récit de cette leçon, quand, pour survivre, ne reste que la révolte, et la révolution d'un monde tout entier.

www.loss.psychee.org



Le monde de Loss



Le jeu

Loss est le jeu de rôle tiré des romans *Les Chants de Loss* par Axelle «Psychée» Bouet.

Loss est un univers de planet-fantasy Da Vinci-punk, un néologisme pour parler d'un cadre qui évoque la Renaissance et le XVII^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.

Le monde de Loss

Loss est une planète lointaine et étrangère, hostile et sauvage, à la faune et la flore exubérantes et dangereuses. 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.

Drames et 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'Anqimènes. 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



Le monde de Loss

Des conflits et des 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 que peu de 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.

Honneur, Courage et 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. Ainsi, femmes capitaines, officiers, savantes et intellectuelles, chefs de famille et chefs d'entreprises autant que les 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 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.

Des 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.

Et qu'y joue-t-on ?

Ceux des Lossyans qui ne craignent ni les dangers de la Mer, ni les fantômes de la nuit, ni les démons Chanteurs de Loss : aventuriers, voyageurs, mercenaires, pirates, réprouvés, hérétiques, progressistes, libertaires, savants, ingénieurs, fuyards et terriens perdus, les joueurs incarnent les héros qui parcourent, par choix ou par nécessité, ce monde si vaste à la recherche de gloire, de légendes et des secrets et mystères enfouis de Loss.



Océano infinitis

Mers de la Séparation



Les Noyes-dragon
Mers Arison
Les montagnes d'Amoroso
Les Noyes-Quichana
Les Marches de Jannoma
L'Imoroso

Mars Arica

Mars Saspotent

Les Frango

Les Noyes-dragon

Mers Arison

Les montagnes d'Amoroso

L'Imoroso

Mars Arica

Mars Saspotent

Les plaines d'Acocle

Mars Saspotent

Le Rift

Les Noyes-Quichana

Les Frango

Mers de la Séparation



Le monde de Loss

Loss, le monde aux deux soleils

1-1 Planétologie

Le ciel de Loss, de jour, comme de nuit, est 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 arc d'étoiles d'un bout à l'autre de la voûte céleste. Le jour, où Ortensia se devine dans le ciel, deux astres, un soleil lumineux et une petite étoile blanche bleutée toujours visible, réchauffent la planète. Tous les treize mois, Ortensia plonge Loss dans une éclipse complète qui dure trois jours et demi. C'est le signe de la nouvelle année Lossyenne.

Loss est un monde similaire à la Terre: un peu plus petit que notre planète, avec une densité et donc une gravité un peu plus faible, d'environ un dixième. La surface océanique y est 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. Le continent est entouré d'archipels de failles tectoniques. Les deux pôles sont quasi 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. Enfin, son atmosphère contient une part plus élevée de Co2. C'est une aubaine pour les plantes, et la grande majorité des continents est couverte de forêts profondes et de jungles, ça et là percée de plaines et de prairies, soit dans des cuvettes désertiques ou des hauts plateaux, soit d'anciens couverts végétaux broutés par les grands herbivores jusqu'à les déboiser. Et oui, ils sont assez grands pour cela. Les zones arides 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. À ces déserts s'ajoutent des super-déserts dans les rifts, au niveau situé sous le 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 les humains. La dernière grande extinction

de masse remonte à plus de deux cents millions d'années. 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 Lossyans, qui doit être 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 développé des systèmes de défense et de protection originaux -et redoutables- sont très étendus. Les plantes à toxine, venin, épines, poils urticants, fragrances aux effets psychotropes ou étourdissants, photophores et bioluminescence sont répandues. Et il y a quelques rares plantes carnivores qui sont parfaitement capables de capturer, neutraliser, et digérer un gros chien... ou un enfant. Se perdre dans une forêt pour un citadin 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 ainsi. 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.

1-3 La faune de Loss

Plus dangereuse, plus fascinante, et nettement plus problématique pour les Lossyans que la flore, est la faune de Loss. Celle-ci est dominée par les mammaliens: la taille moyenne de ce genre animal 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. Assez similaires à nos dinosaures ou aux mammifères géants de l'Éocène, ils pondent des œufs, mais allaitent leurs petits, et en général en font un nombre assez réduit : pas plus de 8 œufs à la fois. Leur sang est chaud, environ 25 à 32 degrés. Ils sont aussi rapides et malins que les mammifères terriens et ont conquis tous les milieux, y compris aquatiques et aériens. Aucun d'entre eux ne sait cependant 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 couches de graisse de différente densité. Leurs ornements et robes sont en

général des colorations de leur épiderme, changeant selon leurs cycles reproducteurs. Ils peuvent arborer des couleurs flamboyantes. La présence d'armures cutanées, osseuses et externes est assez courante, comme de bois, de cornes et de défenses. 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 : des armes bioélectriques. Comme pour la flore et les insectes, il y a beaucoup de mammaliens produisant de la bioluminescence.

Herbivores ou prédateurs, les mammaliens sont terriblement dangereux, redoutablement efficaces, mortellement armés et fréquemment hostiles. Peu d'espèces de mammaliens ont pu être apprivoisées. Les Lossyans mènent de leur mieux des campagnes de chasse dans les zones habitées 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 jardinier à enjamber.

Il n'y a pas d'animaux comparables à 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 pouces opposables. Malgré cela, Loss n'a aucune espèce indigène qui puisse être comparée à une espèce intelligente au sens «humain» du terme.

On trouve aussi sur Loss oiseaux, reptiles, serpents, insectes et bien sûr poissons, mollusques et crustacés. Si certains sont vraiment des dangers flagrants, ils sont très gérables et de dimension raisonnable. On peut quand même rencontrer des moustiques presque aussi longs qu'un petit doigt, et quelques rares espèces d'insectes gros comme des lapins, voir des chiens. Quant au reste de la vermine, les toshs, les rats de Loss, ne sont pas vraiment énormes bien qu'ils puissent facilement peser jusqu'à quatre kilos.



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, les moutons, et les



Le monde de Loss

chameaux, par exemple. Les Lossyans pensent que ces animaux les ont suivis quand ils sont arrivés sur ce monde depuis les Étoiles.

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 les symbiotes. À 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. Les Lossyans apprennent à tirer avantage des symbiotes à leur propre compte, jusqu'à en faire la sélection pour pouvoir faire émerger de ces animaux des avantages, parfois prodigieux, qui les intéressaient. Beaucoup de Lossyans vivent avec un symbiote qui, sur son hôte, apparaît comme une sorte de fin filigrane dessinant des arabesques sur la peau à partir d'un petit noyau central semblable à un bijou ou une petite perle. Les symbiotes sont à la base d'une grande partie de l'efficace et surprenante médecine lossyane.

Le monde des Lossyans

2-1 La géographie de Loss

Les hommes n'ont pas colonisé tout Loss, loin s'en faut. Il faut dire que Loss n'est 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 montagnes 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. 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 inhabité. 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 repaire des mystérieux Jemmaï.

À deux exceptions près, il n'y a pas d'États-nations sur Loss. Les différentes civilisations lossyanes sont organisées en tribus et clans ou en Cités-états autonomes 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 très propice à 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. Mais il existe aussi des tribus nomades et forestières qui parviennent à vivre en bonne entente avec la nature hostile de Loss. On se demande comment, mais ils y arrivent. 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 et les cités-états

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 de l'Église du Concile divin, 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 peuplée 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'Athémaï, 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'Église du Concile divin, une religion totalitaire 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'Église 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'Athémaï.

2-3 Les mystères du passé

La civilisation des Lossyans n'est pas la première à vivre sur Loss. Les Anciens, des êtres étranges, ont vécu sur cette planète, ont fondé des civilisations et des cités dont il ne reste que de rares traces, comme si on avait souhaité les effacer. Mais dont il reste aussi des Artefacts incroyables et mystérieux. Ils sont rares, proscrits par l'Église, 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 rares à connaître la véritable Histoire au-delà de mille ans et de la fondation de l'Église 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. La grande majorité des Lossyans refuse superstitieusement d'en apprendre quoi que ce soit.

Les hommes de Loss

3-1 Aspects physiques

Les Lossyans frappent, comparés aux terriens, par leur taille surtout. Sur Terre, un homme d'1m90 est très grand. Pour un Lossyan, c'est la moyenne. Ce qui veut dire qu'un grand Lossyan peut atteindre 2m20. Les plus grands font même 2m30. Une Lossyane fait 1m75 de moyenne, mais 1m80 est courant. Ils sont mieux bâtis, plus athlétiques, et d'allure plus puissante que les terriens. La différence de gravité joue sur la différence de taille, mais



Le monde de Loss

la stature impressionnante des hommes et femmes de Loss est due à deux causes.

En premier lieu, c'est un bénéfice de leur régime alimentaire qui inclut fruits, quelques céréales, mais surtout légumes et viandes indigènes. Les effets sur les humains de la nourriture lossyenne ne sont cependant pas magiques et agissent à l'échelle des générations : les enfants d'un terrien seront plus petits que ceux d'un Lossyan, et ils ne rattraperont la carrure lossyenne qu'en deux ou trois générations

En second lieu, c'est une adaptation à la différence moyenne de pression atmosphérique entre la Terre et Loss, ici plus élevée. Les terriens qui arrivent sur Loss passent quelque temps à avoir un peu de mal à respirer : cela passe assez vite, mais cette différence de pression est la raison de la silhouette large et un peu en V des Lossyans.

D'apparence un Lossyan paraît franchement plus puissant qu'un terrien. Comme la grande majorité des terriennes importées 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 physiquement aguerri ou bon pratiquant de sports de combat revient largement à égalité avec un Lossyan et lui tient tête. Le dixième de différence de gravité est alors en sa faveur.

3-2 Ethnies & apparences des Lossyans

Les Lossyans sont aussi variés que les humains sur Terre, mais 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, des Scandinaves. Mais aucune Amérindienne, sauf quelques rares prélèvements récents de terriens. L'annexe 1, plus loin, vous décrit les principaux peuples et ethnies lossyennes.

Il y a vraiment très peu de Lossyans aux cheveux roux. Après les purges des Guerres divines, ils sont encore pourchassés et asservis aujourd'hui. Ce trait est donc rare. Naître roux, surtout pour une fillette, est une malédiction ; si elle n'a pas été abandonnée ou tuée enfant, une personne rousse sera asservie dès sa 13e année et risque de finir comme offrande à l'Eglise du concile. Il y a aussi assez 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 les abandonner à leur sort dès que ces traits apparaissent.

À 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 : d'eux, de leur famille, des leurs ancêtres, de leurs œuvres. L'humilité n'est pas un trait lossyan, ils laissent cela à leurs esclaves. Ils aiment aussi se vanter et enjoliver leurs exploits. La gloire et le renom sont importants, car la renommée rejaille 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 audacieux et aventureux.

Un Lossyan est avant tout attaché à sa famille puis à sa confrérie de métier, sa cité et enfin son peuple. Dans tous les cas, le Lossyan est fier de son appartenance. Une fierté qu'il n'est pas toujours judicieux d'insulter sans être sûr de soi. Les crimes d'honneur, les vengeances et vendettas ne sont pas rares.

La solidarité familiale importe plus que tout. Un Lossyan sans famille, sans clan, est un être seul, perdu, à la merci du premier danger il sera soupçonné ne pas avoir d'honneur.

3-4 L'honneur des Lossyans

(voir annexe 2 pour les Vertus 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 en doute, cela peut finir par se régler en duel ou en pugilat.

Les Lossyans évitent les duels à mort. Ils préfèrent souvent les bagarres. Une coutume respectée -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 au sang. Seuls les jeunes hommes sont assez stupides pour ce genre de choses, n'ayant pas encore de famille à charge.

Un Lossyan évite de mettre stupidement son honneur en jeu, 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 sa confiance.

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 lossyennes 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. Un Lossyan va éviter de le compromettre. Sans honneur, il n'a plus de parole et on ne le respectera plus. Or, l'honneur 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. Sans honneur, il peut être 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.

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, ils craignent les esprits, les spectres, les mauvais présages et les signes célestes. Un Lossyan athée ou mécréant est presque inimaginable et l'apostasie est presque partout un crime religieux. Les devins, les intercesseurs spirituels et les prêtres ont donc une certaine importance, et il est étrange et inquiétant pour un Lossyan, de voir un homme se lancer dans de grands projets sans les consulter. L'Eglise du Concile n'aime cependant pas la concurrence et interdit l'exercice public de tout culte à d'anciens dieux ou esprits.

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 honorerait ses hôtes de son mieux, par des services, du troc, par le récit de leur hospitalité qu'il raconterait 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 cela, on sait



Le monde de Loss

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 existe bien sûr : 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 énormes, 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 droit 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 régie en général par un système patriarcal qui domine les cités-état, et plus l'Hégémonie et l'empire oriental de l'Heamlaris. 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», 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 inférieure. 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, surtout les femmes, 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. 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 point, soumise à lui, est une réalité qui ne s'y discute pas.

Il faut bien comprendre que dans le cercle familial lossyan de la plupart des grandes cultures sous l'influence de l'Eglise, un chef de famille a quasi tous les droits sur sa maisonnée, y compris dans certaines régions de vendre, ou d'asservir sa femme ou ses filles ! Une femme dépend de sa famille ou de son époux.

Celui-ci 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





Le monde de Loss

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

Il n'ont aucun souci avec le concept de l'esclavagisme. Il a même un caractère sacré, on le nomme le Haut Art et il était à l'origine l'apanage de l'Église 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.

Le Haut Art n'est pas juste le fait d'attraper une femme, la maltraiter quelque temps, l'asservir et la revendre. Mais tout un ensemble de techniques et de méthodologies, de codes et de règles, 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 que l'esclavagisme est considéré normal et nécessaire par la plupart des peuples lossyans, 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 la prudence dès qu'il y a un risque potentiel qui pourrait les soumettre à ce sort que toutes redoutent. Si on asservit aussi les hommes, on ne pratique presque jamais le Haut Art sur eux.

Sur Loss, on accorde une valeur relative aux métaux précieux et aux pierres, simplement parce qu'ils sont plus abondants 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 parmi d'autres 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. Le phénomène est accentué par le besoin de satisfaire aux offrandes

régulières de chanteuses de Loss et de rouses exigées par l'église du Concile, mais aussi par ses Dogmes religieux sur qui doit être asservi (comme les chanteurs de Loss, les femmes rouses, les terriens et les criminelles). Les femmes peuvent au final devenir parfois un véritable objet de convoitises et de conflits. Mais l'attachement des Lossyans aux vertus tend à les rendre raisonnés sur ce sujet. Le plus souvent, on évite d'asservir une femme libre, sauf si c'est malheureusement pour elle une belle prisonnière de guerre, ou qu'elle a commis un crime.

Un homme sans esclave est vu en général par les Lossyans comme soit un pauvre, ce qui n'est en rien déshonorant, soit un faible, ce qui l'est plus. Cependant, il y a peu d'esclaves, et encore moins d'esclaves ayant subi le Haut-Art. Seules les plus riches familles bourgeoises et aristocratiques se permettent d'avoir un « harem », ce qu'on appelle Jardin des Esclaves. Et les gens aisés n'en possèdent pas tous une, loin s'en faut. Une esclave peut enfanter, et selon les cas, et la décision de son propriétaire, son enfant sera décidé esclave à sa puberté, ou affranchi dès sa naissance, et adopté par la famille.

Il est à noter qu'affranchir une 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, la récompenser d'un acte exceptionnel ou d'une grande bravoure.

Les esclaves mâles quant à eux vivent un sort bien plus déplorable. Les Lossyans ont du respect pour leurs esclaves femmes. Si elles ne sont plus considérées que comme des animaux de compagnie, des servants corvéables, voire des distractions sexuelles, elles sont souvent chéries et plutôt bien traitées, même si leur sort peut parfois être franchement glauque, comme les houris des bordels des cités. Les esclaves hommes eux sont traités comme une force de travail sacrificable sans aucun scrupule, dont la vie n'a aucune sorte de valeur. Ils sont envoyés sur les chantiers et aux mines, mal nourris, maltraités sans pitié, et leur vie est en général courte et cruelle. Les seuls à pouvoir s'en sortir sont les gladiateurs, qui ont une petite chance un jour de gagner leur affranchissement s'ils parviennent à briller dans l'arène, et rester en vie assez longtemps.

L'organisation sociale des Lossyans

Difficile de parler d'un modèle d'organisation sociale constante 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 lossyans : l'aristocratie, le clergé de l'Église 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 financées et organisées 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, bien plus que sur les terres et les propriétés. Elle est reconnue, car elle représente le bras armé 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 dirigées par des principes démocratiques. Les cités sont dirigées par un Conseil élu par une Assemblée de représentants élus, ou choisis 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'Église. 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



Le monde de Loss

et se dispute souvent. Parfois jusqu'au champ de batailles et dans les rues des villes.

4-2 L'Église du Concile

L'Église 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 refrène et limite fortement, l'Église 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'Église a souvent des écoles, toujours des orphelins et parfois des hospices. Malgré le poids des Dogmes de l'Église 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'Église est remise en doute et se réduit. À Armanth et dans tout l'Athémaïs, l'Église en est réduite à une représentativité et n'a plus aucun pouvoir officiel sur la direction des cités.

4-3 Les guildes & 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 général une guilde de marchands ou d'artisans de produits finis. Une confrérie rassemble les 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.

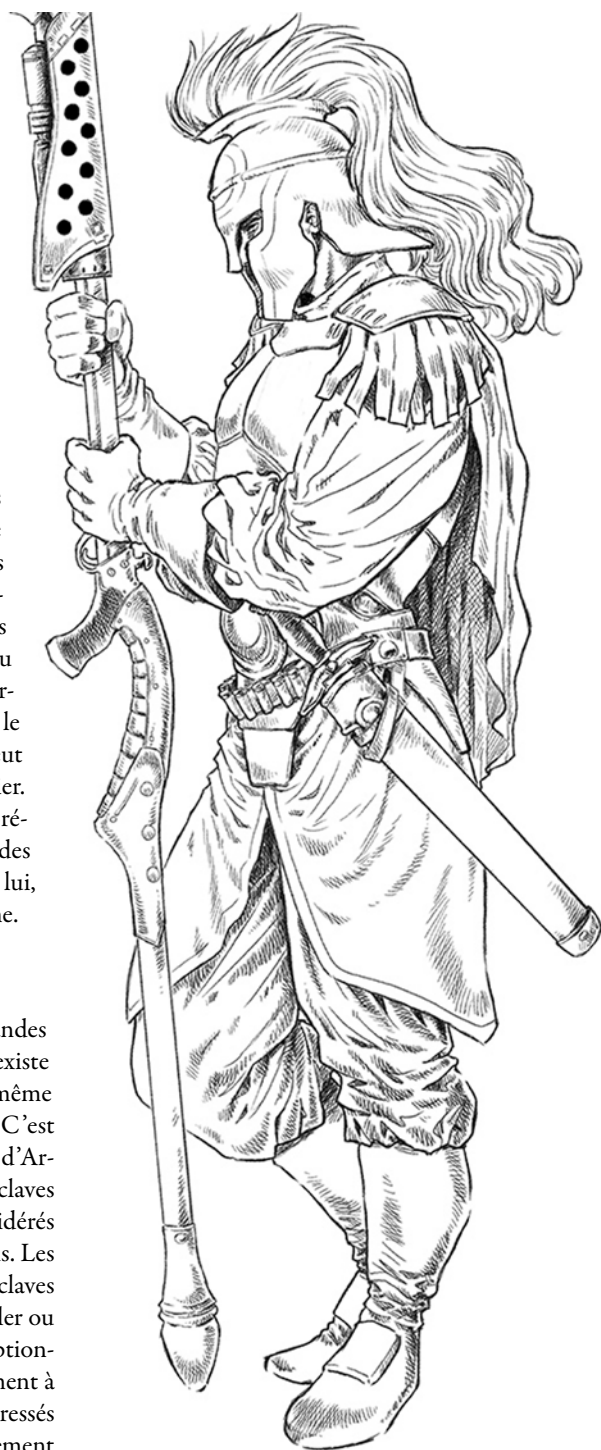
4-4 Le peuple

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, voire 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, voire comme auxiliaire et chair à canon dans les batailles. Les femmes sont quant 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





Le monde de Loss

compris son propre nom et n'a techniquement aucun droit. 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.

Science & technologie des Lossyans

Les plus grandes civilisations lossyannes sont en général à peu près sur un même niveau technologique qui peut se comparer à une Renaissance Da Vinci-punk qui aurait certains progrès modernes. Il existe aussi pas mal de cultures et peuplades dites plus « primitives ou tribales », mais elles sont en général de dimensions et d'influence moindre. Et les Lossyans des grandes cités-états 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'Église du Concile, ainsi que les règles des Vertus et de l'honneur. Aucun rapport direct, 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'Athemais, la lingua franca de Loss.

Tout ce qui n'est pas « civilisé » et ne suit pas les préceptes de l'Église du Concile est barbare, pour un Lossyan. Les barbares ne sont pas protégés par les lois et les codes, on ne les considère pas réellement comme « humains » et on peut très bien les chasser, les traquer et 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 21e 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 voyagé qu'au plus proche marché d'importance, voire en pèlerinage dans un temple d'une cité-état. Quant 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 mauvais 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, des civilisations étranges, les Anciens y ont évolué, progressé et se sont autodétruits. 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 jolis 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. Par exemple, leurs connaissances en astronomie, l'invention des armes à impulsion, leur découverte du sextant ou encore de l'imprimerie et leur usage du Loss pour l'électricité, sont issues 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 lossyane

Le niveau technologique et scientifique moyen des Lossyans s'apparente à peu près à celui des XVI et XVIIe 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 progresse, la physique commence à s'intéresser avec succès aux notions des atomes et des éléments, des gaz, des fluides ; et la médecine et la pharmacopée lossyane sont même surprenants d'efficacité pour un humain du 21e siècle. Les Lossyans savent employer engrais et jachères, agriculture maîtrisée, irrigation, moulins à eau et à vent, machines-outils hydrauliques performantes. Ils 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 et même du titane. 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 meilleurs navires sont remarquablement modernes.

5-5 Le loss-métal

Le loss-métal, un métal prodigieux permet de fabriquer et alimenter des dynamos. Mais ces machineries de 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 très 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'Église, comme pas mal d'autres choses.

Le loss-métal 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



Le monde de Loss

titane et de faire des alliages très résistants et solides.

5-6 Les autres inventions lossyanes

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 prédominant.

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 trouve de rares gramophones, appareils photo, et des automates, des lunettes astronomiques et des anémomètres. Et certaines armes de siège blindées feraient penser à nos tanks.

5-7 Inventions & 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 et instable qui est condamné par le Concile.

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 originaires 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, nu, à proximité directe d'un village ou d'une ville. La plupart d'entre elles sont persuadées 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, le témoin parle d'avoir senti soudain une odeur électrique, une sensation désagréable et perturbante de ne plus rien peser pendant un bref instant, suivi d'une vive douleur 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 capturé et asservi. 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.

À noter que l'Église du Concile, elle, est très claire 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.

Annexe 1 : Les cultures et peuples de Loss

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'Anqimènès.

Les Hégémoniens & Anqimènès

Disciplinés, autoritaires, sexistes et orgueilleux, d'origine nordique et slave, ce sont les habitants du grand Empire religieux et conquérant dont Anqimènès 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 doive vivre sous leur joug.

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.

Les Gennemons

D'origine asiatique et sibérienne, métissés 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. Leur culture laisse une place importante au matriarcat.

Les Hemlaris & la Cité 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



Le monde de Loss

sexiste, très xénophobe et qui a une méfiance toute particulière pour l'Hégémonie. Ses guerriers sont connus pour ne jamais se rendre.

Les Forestiers de l'Elmerase

Vivant au-dessus des Plaines de l'Eteocle 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 Éteocliens, et ils sont particulièrement méfiants et prudents, ne commerçant qu'avec précaution. Ce sont des archers redoutables et ils accordent une grande place à leurs femmes, qui guerroient avec eux.

Les Éteocliens

D'origine hellène pour la plupart, les Éteocliens 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 le peuple qui compte le plus de naissances de roux. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Église, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes, croyances, et dieux grecs, et une grande considération pour l'érudition.

Les Ar'hanthia des Cités-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'Église, ils font grand cas de

l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances.

Les Teranchens

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.

Les Athémaïs & 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 dominent 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.

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.

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.

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 Teranchens, voire Athémaïs, pour capturer des esclaves.

Les nomades des Franges

Culturellement assez proches des Athémaïs, 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.





Le monde de Loss

A n n e x e 2 : Les 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 pour eux n'entre pas dans ce qui constitue le monde réel.

Cette croyance, comme beaucoup d'autres sur Loss, n'est en rien universelle. Chez certains peuples, il y a quatre, voir cinq éléments, ou plus, y compris le bois, le métal, le vide, et j'en passe. Mais cette approche des trois éléments, et des trois vertus, est très ancienne, sans doute antérieure à l'Église, qui l'a reprise pour en tirer un enseignement philosophique, rapidement récupéré et réinterprété par les différents peuples lossyans de la foi Concilienne.

Il est assez utile de connaître cette tradition et cette croyance philosophique pour comprendre comment pensent les Lossyans. Leur vision du monde, aussi variée qu'il y a de peuples et d'individus, est quand même assez éloigné de celle du commun des mortels du 21^e siècle sur Terre.

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 : il 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 Ordinatorii : 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 Ordinatorii. Le Concile interdit 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 Ordinatorii. Et même si c'est dans les faits très largement contredit, tout Lossyan considère honorable de respecter et obéir à un Ordinatori. 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



Le monde de Loss

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. Ce qui

est aidé par le fait qu'il est peu courant qu'un Lossyan ne soit pas armé.

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 ai 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 considérera 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.



Le monde de Loss

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, l'Air la vertu perdue



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.



Le système de jeu, règles générales

Créer un personnage

Le kit d'initiation au jeu de rôle Les Chants de Loss ne fournit pas de quoi créer un personnage, car c'est une étape riche et expliquée dans le livre des règles. Mais nous allons vous fournir les éléments et données pour en comprendre les principes, et user des feuilles de personnages-joueurs disponibles dans le kit.

La base de la création des personnages est le Niveau d'Aventure. Il permet de savoir de combien de points de création le joueur dispose pour créer son personnage, mais aussi quel niveau correspond à quelle ambiance de jeu.

Le niveau d'aventure

« **Je suis tout le monde** » (personnages de soap opéra et feuilletons familiaux)

Héros de feuilleton (X files, Dr House, Babylon 5, Maigret, Hawaii 5.0, Les 4400, V pour Vendetta, Hunger Games)

Héros de séries et films d'action (Person of Interest, Heroes, GITS Stand Alone, Stargate, US Marshal, Last Samurai, Scarface, Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours, Le Pacte des Loups)

Héros de blockbuster, de légende (Mission Impossible II et III, Die Hard 3 et 4, Last Action Hero, Indépendance Day, Cyrano de Bergerac, Geronimo, Casino Royal)

Super-héros (X-mens, Conan le Barbare, Hercule, Matrix, Avengers)

Par convention, les personnages de Loss sont plutôt « héros de feuilleton ».

Vertus & traits du personnage

Un personnage des Chants de Loss est défini par ses trois Vertus (voir plus haut), et deux Traits qui sont associés deux par deux à chaque Vertu. La Foi, la Vertu perdue, est à part et n'est associée à aucun Trait. Peu de personnages des Chants de Loss disposent de cette Vertu à la création du personnage.

Les Vertus sont directement reliées aux Talents, pour l'usage des Inspirations. L'Honneur regroupe les Talents sociaux, le Courage les physiques, la Sagesse les mentaux.

Honneur (traits sociaux)

- **Pouvoir** (Po) : le Pouvoir est votre faculté d'attraction, votre charisme, votre capacité à imposer vos vues et volontés à autrui socialement. Le pouvoir est le trait social par excellence quand on parle de négociations et de commandement.
- **Empathie** (Em) : l'Empathie est la capacité à ressentir les émotions des autres, à les discerner et les comprendre, et à transmettre les vôtres. L'empathie est un Trait très important pour certains talents sociaux, et relationnels, y compris avec les animaux.

Courage (traits physiques)

- **Puissance** (Pu) : la Puissance est votre force, votre endurance, votre carrure. Plus ce trait est élevé, plus vous êtes grand, large, puissant physiquement. La Puissance entre en jeu dans la plupart des actions liées à la force et l'endurance, et dans le combat au corps-à-corps.
- **Agilité** (Ag) : l'Agilité rassemble votre souplesse corporelle, votre vivacité, et votre dextérité manuelle. C'est un Trait qui intervient dans tous les talents de sport, d'adresse, de dextérité manuelle et pour certains arts et artisanats.

Sagesse (traits mentaux)

- **Esprit** (Es) : Votre érudition générale, votre raisonnement et votre faculté à apprendre, et tirer partie de vos connaissances, mais aussi votre force d'âme, votre volonté, votre faculté à user de vos ressources mentales pour résister à la pression, aux traumatismes, à la souffrance. C'est un Trait indispensable entre autres pour tous les talents de sciences et de connaissance.
- **Instinct** (Is) : C'est la somme de vos cinq sens, votre sixième sens (l'instinct), votre faculté à percevoir votre environnement. C'est un Trait très important pour les talents de visée, et ceux de recherche et de perception, comme la musique, l'orientation, la furtivité, etc.

Les Archétypes

Ce sont les modèles de héros des personnages. Chaque *Archétypes* est unique, et englobe des talents, aptitudes et bénéfices propres à rendre le héros doué dans son domaine de prédilection. Les archétypes, au nombre de 15, concernent donc le type de héros que votre personnage sera dans le monde de Loss, et en quoi il sera sûrement le plus doué. Chaque Archétype fournit une Augmentation gratuite.

La Renommée

Les archétypes évoluent avec la *Renommée* du personnage. A la création tout personnage du joueur commence à 1 de Renommée. Les Lossyans accordent une grande valeur aux trois Vertus, et aux légendes. Leur foi, leur superstition, leur esprit, tendent à lui donner vie. La Renommée est l'expression de la légende qui se forge au fil des exploits des héros. Dans les règles de Loss, elle sert ainsi de mesure à la progression du personnage au sein de son Archétype. Elle permet aussi d'être plus facilement identifiable et reconnu.

Les différents archétypes de Loss

- L'Artiste ou artisan
- Le Capitaine
- Le Chaman
- Le Chanteur de Loss
- Le Chasseur d'artefacts
- Le Combattant
- Le Dresseur
- L'Enquêteur
- L'Érudit.
- Le Génie
- Le Navigateur
- Le Négociant
- L'Ombre
- Le Physicien
- Le Voyageur



Le système de jeu, règles générales

Table de Référence des niveaux des Traits des personnages :

<i>Niveau</i>	<i>Équivalence du Trait</i>
1	Le niveau le plus faible de trait, celui d'une personne handicapée.
2-3	Trait faible : celui d'un enfant, ou d'une personne grabataire ou convalescente.
4-5	Trait moyen : le niveau de trait de la plupart des gens.
6	Trait remarquable : le trait moyen de la plupart des personnages-joueurs.
7-8	Trait doué : le trait d'un individu entraîné ou particulièrement remarquable.
9	Trait rare : le trait d'une personne faisant montre de dons et capacités particulièrement impressionnants.
10	Trait exceptionnel : Le niveau de trait maximal, en théorie, des personnages à la création.
11 +	Dépasse les possibilités théoriques d'un être humain





Le système de jeu, règles générales

Les Talents & le chemin de vie

Le jeu de rôle Loss est un jeu à talents. Pour faciliter la dépense de points de création dans les Talents, Loss propose un chemin de vie où chaque étape, qui coûte un certain nombre de PC, donne certains talents de départ pour le personnage.

Il y a trois étapes au chemin de vie : l'origine, l'éducation, et le métier.

- *L'origine* dépend du peuple choisi par le personnage. Chaque peuple donne accès à deux origines, qui sont lié au milieu de vie et à l'environnement.
- *L'éducation* est en rapport avec le milieu social, la richesse et l'aisance dans laquelle a grandi le personnage.
- *Le métier* est la formation que le personnage a reçue avant de commencer ses aventures.

Ainsi, avec ces trois étapes, le personnage est presque complet.

Les Talents en résumé

Les Talents sont réunis en quatre grands groupes, puis douze catégories.

Les groupes correspondent à la Vertu dont dépendent les talents :

- *L'Honneur* : réunit les Talents d'Interaction, d'Art et d'Artisanat.
- *Le Courage* : réunit les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.
- *La Sagesse* : réunit les Talents de Sciences, de Connaissances et de Perception.
- *La Foi* : réunit les Talents de Savoirs interdits, d'Études et de Spiritualité.

Les Talents peuvent se Spécialiser : un Talent peut alors faire bénéficier au personnage une Augmentation gratuite quand il s'en sert dans le cadre précis de sa spécialisation.

Les Talents peuvent aussi être Académiques : Un Talent en Académique permet de faire un test du score de Talent/2 sur un Talent approchant qu'on n'aurait pas. Exemple : avec *Commandement en Académique*, un personnage peut tenter (*Commandement*)/2 dans un Test de *Diplomatie*, ou de *Tactique*, Talents dont il est dénué, par exemple.

Si le meneur de jeu juge que c'est acceptable, le joueur peut tenter toute combinaison qui semble raisonnable et logique.

Les Talents d'Honneur

Interaction

- *Baratin* (Po) : l'art de mentir effrontément, tromper et baratiner.
- *Commandement* (Po) : la capacité à ordonner et se faire obéir.
- *Diplomatie* (Em) : le talent d'arrondir les angles, amadouer son monde et trouver des compromis politiques.
- *Discours* (Po) : la capacité à convaincre, motiver, expliquer ou user de rhétorique.
- *Étiquette* (Es) : connaître tout de la politesse, au bon endroit et avec les bonnes personnes.
- *Intimidation* (Pu) : le talent à faire peur, effrayer et obtenir des résultats par la menace.
- *Marchandage* (Po) : l'art de savoir négocier, et tirer le meilleur prix.
- *Séduction* (Em) : le don de se rendre sympathique, attirant ou attrayant.

Arts

Les arts sont nombreux, nous ne notons ici que les principaux :

- *Arts plastiques* (Is) : tout ce qui concerne le dessin et la peinture.
- *Chant* (Em) : l'art de chanter.
- *Jonglerie* (Ag) : l'art de lancer et rattraper des objets spectaculairement.
- *Danse* (Ag) : l'art de la danse.

Artisanats

Les artisanats sont nombreux, nous ne notons ici que les principaux :

- *Chasse/pêche* (Is) : les techniques, fabrications et truc de chasse et de pêche pour trouver gibier et poisson
- *Construction* (Es) : l'art de savoir construire, d'un cabanon à un mur de pierre inébranlable.
- *Haut-Art* (Po) : le talent redouté des esclavagistes à briser une

personne pour assurer et affermir son asservissement.

- *Travail du bois* (Ag) : le talent de manufacturer des objets à partir de pièces de bois.

Les Talents de Courage

Combat

- *Archerie* (Is) : l'usage de tous les arcs, arbalètes et propulseurs.
- *Armes à impulsions* (Is) : pistolets et fusils à impulsions, et les rares armes à feu.
- *Armes de jet* (Is) : du couteau à la sagaie.
- *Armes lourdes** (Es) : les canons et les armes de sièges et de marine.
- *Armes de mêlée* (Pu) : du couteau à la grande hache à deux mains.
- *Corps-à-corps* (Pu) : lutte, arts martiaux et boxe.
- *Esquive* (Ag) : éviter les coups
- *Tactique* (Es) : étudier les champs de bataille et estimer ses alliés et ses adversaires.

Adresse

- *Acrobatie* (Ag) : les arts de l'équilibre, des sauts, des roulades et du cirque.
- *Athlétisme* (Pu) : savoir tirer le meilleur parti de son corps pour des gros efforts.
- *Escalade* (Ag) : savoir grimper avec ou sans matériel.
- *Évasion** (Ag) : l'art de se détacher des liens et de se faufiler dans les plus petits trous.
- *Furtivité* (Is) : l'art de semer, se déplacer se cacher et d'observer sans être vu.
- *Nage* (Pu) : l'art de savoir nager dès que les eaux sont agitées, et de savoir tenir son souffle.
- *Manipulation* (Ag) : l'art de dérober, faire les poches, faire des passe-passe.

Pilotage

- *Attelages** (Ag) : la connaissance des véhicules à roue ou traîneaux avec des attelages d'animaux.
- *Équitation* (Em) : l'art de savoir tenir en toutes conditions sur une monture.



Le système de jeu, règles générales

- *Navigation** (Es) : la connaissance des mers, des airs, et des navires lévitants ou non.
- *Vol** (Ag) : l'art de savoir chevaucher montures volantes, et véhicules qui planent ou volent.

Les Talents de Sagesse

Sciences

- *Alchimie** (Es) : la connaissance de la chimie, qu'elle soit symbolique et mystique ou moderne.
- *Botanique* (Es) : la connaissance des plantes et de leurs usages médicaux ou dangereux.
- *Électricité** (Es) la connaissance de tous les principes de l'électricité et de l'électromécanique.
- *Géologie** (Es) la connaissance des minéraux, des pierres et des terrains.
- *Ingénierie** (Es) la connaissance des machines et de la mécanique.
- *Médecine* (Es) l'art de savoir soigner et guérir malades et blessés.
- *Physique** (Es) les connaissances fondamentales sur la nature de la matière, des astres et des forces.
- *Zoologie* (Es) la connaissance des animaux terriens et lossyans.

Connaissances

- *Bureaucratie** (Po) : l'art de dépêtrer de l'administration et de la paperasserie comptable.
- *Folklore* (Es) : la connaissance des mythes, contes, légendes et superstitions.
- *Géographie* (Es) : la connaissance des pays, régions et cartes.
- *Histoire* (Es) : la connaissance de l'histoire des pays, des peuples et des dynasties.
- *Linguistique** (Es) : la capacité à savoir parler, lire et écrire des langues étrangères.
- *Soin des animaux* (Em) : la capacité de soigner, nourrir et entretenir des animaux.
- *Survie* (Es) : la capacité à connaître les bases pour ne pas mourir de faim et de froid en milieu sauvage.

Perceptions

- *Estimation* (Is) : l'art de connaître la valeur et la qualité des choses.
- *Crochetage** (Ag) : l'art de faire sauter des serrures.
- *Fouille* (Is) : l'art de trouver ce qui est caché quelque part.
- *Lecture sur les lèvres** (Is) : le talent de savoir lire ce qui est dit hors de portée d'oreille.
- *Orientation* (Is) : l'art de savoir retrouver son chemin et les points cardinaux.
- *Pister* (Is) : l'art de trouver une piste, la suivre, et traquer une proie.
- *Psychologie* (Em) : l'art d'étudier les gens, pour connaître leurs vraies motivations et leurs secrets.
- *Vigilance* (Is) : l'art de surveiller des gens et des lieux pour anticiper le danger.

Les Talents de Foi

Savoirs interdits

- *Arts du Chant** (Em) : la connaissance des différents pouvoirs et arts du Chant de Loss.
- *Conn. du Chant de Loss** (It) : la connaissance des secrets et du fonctionnement de ce terrible pouvoir.
- *Religions prosrites* (It) : la connaissance des anciens cultes et panthéons religieux.
- *Savoirs Anciens** (It) : la connaissance des Anciens et de leurs mystères et secrets.

Etudes

- *Archéologie** (It) : l'art de trouver des sites et savoir chercher le passé et les traces cachées dans les ruines oubliées, et d'en tirer des informations.
- *Artefacts** (It) : la connaissance du fonctionnement des mystérieux Artefacts technologiques Anciens.
- *Physique du Loss** (It) : la connaissance de la physique de ce matériaux, et de la physique moderne (et quantique)

Spiritualité

- *Chamanisme** (Em) : le pouvoir des mystères du spiritisme et de la nature, dont les secrets ont de vrais pouvoirs sur le monde naturel de Loss, grâce aux symbiotes.
- *Rituels** (Po) : le pouvoir d'influence des rites et des cérémonies des anciens cultes auxquels croient souvent les Lossyans
- *Méditation** (Eq) : le pouvoir de contrôler son corps et son esprit, et l'enseigner aux autres, pour se préparer ou les préparer aux plus grandes épreuves ou aux plus profondes révélations.

Avantages, défauts & Dramas

Nous ne donnerons pas la liste des avantages & défauts, elle est assez longue, mais vous la retrouverez dans le livre des règles. Nous ne décrivons pas non plus les pouvoirs du Chant de Loss et les capacités des rituels, du chamanisme et de la méditation, qui demanderaient beaucoup plus de place que dans ce kit pour les aborder.

Avantages : donnent un plus aux personnages, des caractères singuliers, des avantages directs dans des domaines très nombreux, comme la position sociale, l'équipement, le physique, le mental, le Chant de Loss et ainsi de suite. Ces avantages coûtent des PC, bien entendu. Le meneur de jeu a droit de regard sur ces achats

Défauts : pour acheter tout ça, et créer le personnage que l'on recherche, il faut parfois décider de donner des faiblesses au personnage, et les Défauts sont donc là pour cela, affectant tous les domaines, comme le font les avantages. Les défauts permettent de gagner des PC. Le meneur de jeu a toujours le dernier mot pour ces choix.

Dramas : sont des avantages et défauts mais ils ont des niveaux, faits pour personnaliser le personnage, et remplir aussi son cadre social et dramatique. Les Dramas sont assez souples en matière d'achat, et peuvent évoluer par la suite en fonction des péripéties du personnage. Certains Dramas ne sont là que pour fournir des pistes scénaristiques, d'autres des moyens et ressources, ou des restrictions sociales et personnelles dans le monde de Loss.



Le système de jeu, règles générales

Système de jeu

Le principe général de Loss est que seul ce qui est important et crucial, ou présente un vrai risque devrait être résolu par un jet de dés, et les règles du jeu. Chercher une information vitale, trouver la bonne personne, vaincre une adversité, construire ou détruire un objet important, sont des actions cruciales. Cuisiner un petit plat, conduire ou chevaucher d'un point A au point B, lire un bouquin ou s'entraîner dans un dojo ne sont pas cruciaux et rarement importants, ces choses sont gérées par l'interprétation du joueur et du meneur de jeu et sauf exception ne méritent pas qu'on s'y attarde plus que pour le simple plaisir de jouer son rôle.

Dans Loss, ce qui est crucial à réussir pour un personnage se nomme une *Action*. Une *Action* se résout en faisant un *Test* : on additionne un trait, un talent, et le résultat d'un jet de dé à dix faces (d10). Le but est de faire le plus gros possible, c'est à dire plus précisément atteindre ou dépasser la *Difficulté* de l'*Action* à réussir.

Mécanique générale

La résolution des actions se fait simplement par addition de : **trait+talent+d10**, contre une *Difficulté* estimée soit par le meneur de jeu, soit par le joueur lui-même qui veut tenter un *Exploit* (voir plus loin)

Difficulté

La difficulté moyenne d'une *Action* est de 15. Comme on ne fait pas de jets de dés pour les actions triviales, celles qui nécessitent un *Test* ne sont donc que rarement «faciles». Une difficulté de 15 correspond à un bon résultat avec des traits et talents moyens. La plupart des *Tests* du jeu se font à cette difficulté. Une difficulté de 10 est quelque chose de trivial, 20 est difficile... et 35 est une *Action* légendaire, et presque impossible.

Réussites et échecs catastrophiques

Il n'y a pas de notion de réussite critique, ni d'échec critique, ceux-ci sont remplacés par les *Exploits* et les *Augmentations* (voir ci-dessous). Rater totalement un *Test* d'*Action* sans tenter un *Exploit* n'a aucune autre conséquence en temps normal que : c'est raté. Et faire un résultat incroyable au *Test* d'*Action* n'a pas plus de conséquences, si le joueur n'avait pas pris le

risque de tenter un *Exploit* en endossant une ou plusieurs *Augmentations* à la difficulté de base de l'*Action* qu'il tentait. Le meneur de jeu est bien sûr libre de décider du contraire, pour les résultats particulièrement remarquables en raté ou en réussite. Mais les règles de Loss privilégient la notion de prise de risque que sont les *Exploits* et les *Augmentations* (voir plus loin).

Relancer le d10

Quand on lance le dé à 10 faces, et qu'on fait 10, on peut relancer et additionner. Et relancer encore et encore en additionnant, tant le résultat est à nouveau 10. Quand on fait 1 sur le d10, c'est pareil, mais en relançant, on soustrait le résultat au lieu de l'additionner. Et si on fait 10, on relance, et on continue à soustraire, ce qui peut finir par donner des scores négatifs. Mais comme il n'y a d'incidence que si le personnage a tenté un *Exploit*, on peut considérer qu'il n'y a que rarement lieu de rejeter encore le dé.

Réussir automatiquement

Les *Réussites Automatiques* sont faites pour simuler le fait qu'on va pas s'embêter à jeter les dés pour faire quelque chose qui est dans les moyens du personnage alors que celui-ci n'a aucun stress à subir, n'est pas contraint par le temps ou le danger ou n'essaye pas d'accomplir un *Exploit*. Si le personnage sait le faire, et prends le temps de le faire, avec les moyens de le faire, il peut décider de se passer de faire un *Test* :

Quand un personnage veut faire une Réussite Automatique, il ne lance pas le d10, et décide à la place qu'il fait 15 à son Test d'Action.

Quelques conditions

- *On a les Traits et le Talent requis* : si vous ne savez pas cuisiner, il est mal barré que vous puissiez faire des étincelles. Il faut avoir au moins 1 point dans le *Talent* que vous souhaitez employer. Si le *Trait* qui dépend de votre *Action* est à 3 ou moins, vous êtes handicapé, affaibli, malade ou impotent : vous ne pouvez pas tenter de *Réussite Automatique*.
- *On a le temps, on n'est pas pressé, ni stressé* : quelle que soit la situation, celle-ci est une situation habituelle

et le personnage n'est pas menacé ou en danger quand il fait son *Action*.

- *On a le matériel, et le lieu de travail* : ce qui veut dire ce que cela veut dire, il faut avoir l'équipement, les outils, et le nécessaire à portée de main pour exécuter l'*Action* voulue.

Les Actions réussies sans Test

Quand un personnage-joueur constate que la somme de ses *Trait*+*Talent* (+*Augmentations gratuites*) atteint ou dépasse la difficulté requise pour l'*Action*, il n'a pas besoin de lancer le dé.

Le personnage peut donc décider de ne pas lancer le dé. Dès lors, il réussit son *Action*, c'est aussi simple que cela.

Cependant, le joueur peut quand même décider de lancer le dé dans le but d'atteindre la *Difficulté* qu'il s'est fixée en tentant un *Exploit*. C'est ce qui se nomme faire une *Augmentation* (voir plus loin). Mais il n'y est pas obligé, et même en cas de stress ou en combat. Il peut donc se contenter de réussir sans chercher à faire d'*Exploit*.

Cette idée de prendre un risque volontaire pour en retirer un avantage et des effets spéciaux, en sachant que cela peut se retourner contre le personnage du joueur en cas d'échec, est au cœur du système de Loss.

Vertus, Traits & Talents

Les *Tests* d'*Action* se font toujours avec *Trait*+*Talent*+d10, ou dans des cas non couverts par un *Talent*, *Vertu*+*Trait*+d10. Un *Talent* est toujours associé à un *Trait* dans les règles de Loss : par exemple, *Marchandage* est associé à *Pouvoir*. Mais les *Vertus* et les *Traits* ne sont pas forcément associés pour tous les *Tests*.

Il est tout à fait possible et logique par exemple pour résister à une *Intimidation*, de faire un *Test* de *Courage* (*Vertu*)+*Pouvoir*(*Trait*) ou encore *Esprit* (*Trait*). Et avec l'accord du meneur de jeu, il est parfaitement admis de tenter d'employer un *Talent* avec un autre *Trait* que celui associé dans les règles, si la situation paraît cohérente et acceptable.

Les Augmentations

Sauf indication contraire du meneur de jeu, les *Tests* sont le plus souvent à *Difficulté* 15,



Le système de jeu, règles générales

comme nous l'avons mentionné plus haut. **15 est toujours la Difficulté moyenne.** Ça peut changer, par exemple pour des Actions très difficiles comme toucher une cible très loin, et qui se déplace vite. Mais en général une Action en jeu est le plus souvent à cette Difficulté de 15.

Un personnage-joueur peut cependant souhaiter que son Action ne soit pas simplement «réussie», mais qu'elle soit remarquable, grandiose, de qualité, et pour résumer, qu'elle ait des effets secondaires à son avantage. Il veut faire un Exploit : un Exploit est, dans Loss, le fait de tenter de faire mieux que simplement réussir, mais obtenir des effets, résultats et qualités supplémentaires à un Test d'Action, comme par exemple faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleur qualité, dominer ou effrayer un interlocuteur, etc. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser une ou plusieurs Augmentations. Celles-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Une Augmentation représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action.

Ainsi donc, trois Augmentations = +15 au Test à réussir avec son jet de dé.

On ne peut jamais déclarer plus de 5 Augmentations à un Test d'Action.

Si le personnage-joueur réussit son Test d'Action, il a fait un Exploit : chaque Augmentation devient un effet spécial, un avantage qu'il peut décider d'employer sous de très nombreuses formes : qualité de l'objet réalisé, dégâts d'un coup porté, avantages d'Augmentations gratuites (voir plus loin) à employer pour la suite de ses Actions, etc.

Si le personnage-joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses : si c'était un Test opposé à un ou des adversaire(s), ce sont ces derniers qui bénéficient des Augmentations gratuites comme autant de bonus et d'effets spéciaux qu'ils pourront employer pour leur Action suivante. S'il n'y avait pas d'adversité directe ou déclarée, c'est alors le meneur de jeu qui est libre de transformer autant d'Augmentations ratées en effets spéciaux désagréables, désastreux, embarrassants ou simplement comiquement ratés à l'encontre du personnage-joueur qui a loupé son Test. C'est en bref ce qu'on appelle des «échecs critiques» dans le lexique du jeu de rôle classique. Le meneur de jeu est encouragé à être imaginatif : plus il y a d'Augmentations loupées, plus l'effet sera

grave, important, dramatique ou spectaculaire. Et oui, cela peut même être mortel.

En contrepartie, les personnages-joueurs dans Loss ont accès à une ou plusieurs Augmentations gratuites, traduisant que dans leurs spécialités, ils sont les meilleurs : ce sont les *Archétypes*. Les personnages-joueurs peuvent facilement ainsi tenter des Exploits. L'Augmentation gratuite peut être employée pour simplement augmenter le résultat d'un jet de dé, ou être engagée pour créer un effet spécial.

Déclarer les Augmentations

Une Augmentation se décide et est déclarée avant le Test d'Action. On ne peut pas déclarer plus de 5 Augmentations à la fois : par contre, les Augmentations gratuites ne comptent pas dans ce maxima et peuvent donc augmenter le nombre d'avantages de l'Exploit réussi par le personnage.

Voici quelques exemples d'Augmentations par catégorie d'Actions :

Augmentations en combat

Avec une Augmentation

- *Gagner une Augmentation de dégâts* : +1d10, on peut prendre plusieurs Augmentations pour rajouter autant de d10 de dégât.
- *Feinter* : gagner une Augmentation gratuite contre cet adversaire au coup suivant, pour par exemple avoir +5 au Test pour le toucher, ou faire un effet spectaculaire, comme le « z » sur la chemise du bout de l'épée.
- *Protéger* : donner une Augmentation gratuite pour parer/esquiver à un allié en combat, en jouant le rôle de son bouclier
- *Viser un membre ou le torse, en général* : pour toucher la zone, pas d'effets sauf décision du MJ, un peu comme pour feinter, le but est un effet spectaculaire.

Avec deux Augmentations

- *Renverser son adversaire* : ou le faucher, ou toute autre manœuvre acrobatique de base d'arts martiaux et de combat visant à le faire chuter. Tenter la manœuvre veut dire qu'il

y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

- *Saisir son adversaire* : Ou pouvoir tenter plus facilement de le neutraliser par la suite, ou de le tenir, si une telle manœuvre réussit, le joueur gagne une Augmentation gratuite pour neutraliser son adversaire à sa prochaine action de combat. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- *Viser une zone précise du corps* : pas d'effet de dommages à priori mais trancher une ceinture ou des attaches peut vite s'avérer gênant, et obliger pour le reste du combat l'adversaire à subir lui-même une difficulté accrue pour se battre égale à l'Augmentation réussie par le personnage.

Avec trois Augmentations

- *Sonner son adversaire* : ou le désarmer, l'handicaper ou toute autre manœuvre d'arts martiaux ou de combat faire pour battre son adversaire en un coup. Si la manœuvre réussit, l'adversaire est considéré comme neutralisé, c'est à dire vivant, mais sonné ou en fâcheuse posture pour arriver à agir pour quelques instants. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.
- *Viser un point très précis du corps* : Le but est soit spectaculaire, comme trancher une mèche de cheveux, ou un bouton, etc, ce qui peut aussi avoir des effets précis au choix du personnage et du MJ (voir plus haut).

Avec quatre Augmentations

- *Neutraliser son adversaire* : handicaper gravement, en tentant de lui infliger directement une blessure grave, et le sonner ou le mettre au sol de telle manière qu'il ne soit plus possible pour lui de poursuivre le combat. Tenter la manœuvre veut dire qu'il y aura un test en Opposition avec l'adversaire.

Avec cinq augmentations

- *Tuer net (un être humain ou de taille humaine)* : Aussi simple que ça et aussi mortel ; le but est d'infliger une *Blessure Fatale* et ce, quels que



Le système de jeu, règles générales

soient les dégâts réels de l'attaque. Une blessure de ce type n'est pas forcément la mort immédiate, mais envoie la victime en Blessure Fatale sans lancer de dés de dégâts.

Augmentations dans les Actions physiques

Une Augmentation gratuite permet de réussir l'Action physique ou active entreprise de + 50%. Si on veut courir plus vite, une Augmentation vous donne + 50% de vitesse. Quelle que soit l'Action, si on peut l'estimer en termes de gain de résultat, chaque Augmentation en augmente le résultat ou l'effet de 50 % : donc deux Augmentations réussies égal +100%, ou le double de l'effet/résultat initial.

Augmentations dans les recherches & interactions sociales

Une Augmentation gratuite permet de décider d'obtenir une information de plus que celles de base recherchées. Un Test augmenté de pistage permettra de suivre la piste, mais aussi de connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée. Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat, en combinant ces principes, et ceux plus haut de +50% d'effet à chaque Augmentation réussie. Certaines interactions sociales se gèrent selon les règles de l'Opposition (voir plus loin) et peuvent même induire des dégâts sous formes d'attaque à la Déesse du personnage.

Augmentations pour compliquer la vie des autres

Cacher ou dissimuler quelque chose en prenant des Augmentations forcera celui qui veut trouver ou apprendre quelque chose derrière, à subir autant d'Augmentations à son jet de dé pour y parvenir. Le personnage peut donc rendre ardu à trouver ce qu'il a caché.

Augmentations pour créer des avantages futurs

On peut tenter un Test Augmenté dans le but d'obtenir des avantages futurs (des Augmentations Gratuites). Par exemple étudier le terrain d'une randonnée permet de gagner un avantage pour s'y déplacer plus vite, étudier les plans d'un lieu permet d'obtenir des Augmentations gratuites pour s'y cacher.

Table de Référence des Difficultés et Augmentations à un Test d'Action :

Difficulté	Référence	Réussite
15	Moyen Difficulté moyenne : ardu si on ne sait pas faire, assez accessible si on sait faire. 15 est la difficulté prise comme référence d'une Action que l'on veut réussir	Moyenne Qualité moyenne, c'est soit le jet de base en cas d'Action en stress (combat), soit le jet à faire pour réussir une Action significative pour le fil de l'histoire.
20	Difficile Difficulté élevée, il faut être compétent ou doué dans ce domaine pour y arriver.	Correcte Qualité haute, il s'agit pour un professionnel de réussir un travail remarquable, ou dans des conditions difficiles. Un bon professionnel est toujours en mesure de faire ce degré de réussite en prenant le temps.
25	Très dur Difficulté très élevée, demande un haut niveau de talent et de trait. C'est le plus haut niveau de difficulté avant de parler de tentatives héroïques.	Remarquable Qualité remarquable : un professionnel à ce stade veut accomplir un travail particulièrement soigné, ou doit travailler dans des conditions d'action assez épouvantables.
30	Héroïque Difficulté digne des héros : demande à être très doué, compétent ou... chanceux.	Excellente Qualité excellente : un chef-d'œuvre de travail ou d'artisanat, ou une action réussie dans des conditions qu'on imagine en théorie impossibles.
35 & +	Impossible Théoriquement impossible : parce que personne en général ne pense y arriver. Ardu à atteindre sans Inspirations.	Prodigieuse Qualité prodigieuse : un exploit de main de maître très ardu à réitérer. Difficile d'imaginer l'atteindre sans Inspirations.

Les Augmentations Gratuites

Les Augmentations gratuites sont un bonus de +5 à un Test d'Action que l'on peut donc rajouter au résultat du Test quand on tente une Action. Ces Augmentations gratuites servent tout simplement à tenter des Actions avec de meilleures chances de réussite.

Les Augmentations gratuites viennent en général de trois sources:

- Les personnages de Loss sont définis par leur Archétype de héros. Chaque archétype a comme avantage une ou plusieurs Augmentations gratuites dans des Actions qui couvrent le domaine de prédilection du héros.
- Les personnages peuvent avoir une Augmentation gratuite grâce à une spécialisation dans un Talent.
- Les personnages peuvent enfin avoir des Augmentations gratuites en gain d'un Test d'Action avec des Augmentations prises pour préparer

ou améliorer une Action qui va suivre, comme expliqué plus haut.

Une Augmentation gratuite peut être employée soit comme un +5 au Test quand on lance le dé, soit comme effet d'un Exploit (une Augmentation), comme expliqué plus haut.

Les Oppositions

Quand on agit contre un individu on s'oppose à lui. Il s'agit par exemple de tenter de mentir à un interlocuteur, ou dérober la bourse d'un passant. Il existe deux cas d'Opposition :

Les Oppositions passives : le cas le plus courant. L'adversaire n'a pas de raison de s'opposer au personnage-joueur, il résiste simplement passivement : par exemple, si on tente de dérober sa bourse discrètement à un passant, il ne se méfie sans doute pas, donc, ne résiste pas activement. Le meneur de jeu décide alors de la Difficulté : cela peut être la moyenne (en général 15), mais il peut décider à la place de prendre la valeur (Vertu la plus adapté X3) de la cible comme Difficulté. Dans le cas d'un vol de bourse discret, ce serait la Sagesse de la cible, par exemple. Les Augmentations employées



Le système de jeu, règles générales

par le personnage-joueur ayant alors pour but de s'assurer de réussir, et par exemple avoir comme effets spéciaux que sa cible ne verra que du feu pendant un bon moment (ou avoir choisi le bon benêt à la bourse la plus pleine à piller). La grande majorité des Oppositions se résolvent ainsi.

Les Oppositions actives : c'est un cas rare, où les deux adversaires s'affrontent, dans une joute orale, devant un échiquier, un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Trait+Talent ou Vertu+Trait le but est que celui qui fait le plus haut gagne, c'est aussi simple que cela. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Trait+Talent contre une Vertu+Trait. Par exemple, un officier tente d'intimider un quidam, et use de son Talent de Commandement, le quidam lui tient tête avec son Courage ou son Honneur + son Pouvoir ou encore son Esprit.

Les Augmentations en Opposition : cas particulier employé surtout pour les Oppositions actives, celui qui lance l'Opposition (il faut donc convenir de qui la «débute») peut décider d'annoncer une Augmentation au jet de dé du Test à faire. Son adversaire a alors le choix : soit il décide de ne pas surenchérir, et les deux protagonistes lancent le dé avec l'Augmentation prise, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire. On ne peut déclarer que 5 Augmentations au maximum, donc, dans tous les cas, un protagoniste ne pourra en déclarer que 2 et l'autre 3, pour un total de 5. Celui qui ne peut plus déclarer d'Augmentations lance alors le dé en premier. S'il échoue, il perd l'Opposition, et l'adversaire n'a pas besoin de lancer le dé. S'il réussit, son adversaire doit jeter le dé, et si celui-ci réussit, il y a match nul (et on recommence, éventuellement). Les Augmentations gratuites sont alors employées ici comme bonus sur le jet de dé ou pour décider de prendre la main aux Augmentations, y compris pour en déclarer plus de 5. Le gagnant de l'Opposition peut employer toutes les Augmentations engagés pour décider d'effets spéciaux à son Action réussie (voir plus haut). C'est dans ces cas que certaines Oppositions sociales peuvent créer des dégâts à la Détresse de la même manière que des dégâts aux Niveaux de Santé, comme l'intimidation, la torture ou encore le Haut-Art.

Les détails et cas particuliers sur les Oppositions seront abordés dans le livre des règles.

Deux manières de changer les «règles»

1- Les inspirations

Les Inspirations sont un ensemble des ressources de volonté et de désir de survie du personnage liées aux quatre Vertus :

L'Honneur est la Terre : à trois, vous être pragmatique et vous vous fichez un peu de l'honneur et de ce que l'on peut penser de vous et de vos actes. A sept, vous êtes tatillon avec vos principes, et faites grand cas des codes de l'honneur et de la valeur de votre parole.

L'Honneur est la Voix (le Social), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents Sociaux, d'Art, et d'Artisanat.

Le Courage est le Feu : à trois, vous êtes plutôt lâche, timoré ou peureux de nature, ce n'est pas votre truc, la bravoure. A sept, vous n'hésitez pas souvent devant le danger, sauf si de manière évidente, cela risque de mal finir pour vous.

Le Courage est le Corps (le Physique), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.

La Sagesse est l'Eau : à trois vous êtes emporté, irréfléchi, et sans doutes pas très cultivé bien que le manque de sagesse n'empêche pas forcément l'érudition. A sept, vous êtes calme, mesuré, pondéré et sans doutes érudit ; vous anticipez toujours les conséquences de vos actes.... et de ceux des autres.

La Sagesse est l'Esprit (le Mental), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.

Il y a une quatrième vertu à part, qui est la Foi :

La Foi est l'Air, et cette vertu n'est pas considérée comme telle par les Lossyans en règle générale, qui pour la plupart ignorent son existence en tant que Vertu ; l'Église a bien veillé à l'effacer de l'histoire. A trois, vous connaissez l'importance de l'amour, de la dévotion et de la foi, mais si cela importe pour vous, vous savez guider votre vie sans vous y soumettre. A sept, vous êtes inspirés et exalté par un sentiment d'absolu (l'amour ou la dévotion à un être, un concept ou une cause)

qui dépasse votre être et que la raison a bien du mal à tempérer.

La Foi est le Divin (la spiritualité), ses Inspirations sont employées dans les Tests et les Talents et savoirs interdits, et le Chant de Loss.

Un point d'Inspiration dépensé permet de gagner une Augmentation gratuite à un jet de dé.

«Je dépense un point d'Honneur, j'ai + 5 à mon jet de dé» sur un talent de la liste de Terre, par exemple ou réussir une action avec une Augmentation afin de parvenir à un exploit.

Il faut déclarer l'emploi des Inspirations avant de faire le jet de dé du Test inspiré. On ne peut pas dépenser plus de 3 points de d'Inspiration à la fois pour une action.

L'effet d'user des Inspirations sur les Vertus et l'interprétation

Parfois, pour survivre, un personnage-joueur choisira de se servir de ses Inspirations au contraire de ses Vertus. Par exemple : user de points de Courage pour s'enfuir en laissant derrière lui des compagnons ou des innocents en danger. Ce genre de choix a des conséquences sur les Vertus du personnage.

Le joueur doit avoir conscience que son personnage agit à l'encontre de sa Vertu, et cette conscience doit être une évidence. Par exemple, user de points de Courage pour s'enfuir en étant le seul en danger, ou le faire alors qu'on a peu de Vertu de Courage et pas de talents à se battre, n'est pas un choix évident d'agir à l'opposé de sa Vertu. Plus une Vertu est de rang élevé, plus est alors évident la conscience pour le personnage d'agir à l'encontre de sa Vertu. Le meneur de jeu doit donc avertir, si le joueur n'y pense pas lui-même, qu'il agit à l'opposé de sa Vertu d'une manière qui va l'affecter.

Le joueur a alors le choix : il décide d'assumer sa décision, et d'en payer le prix, ou de laisser le meneur de jeu décider s'il doit y avoir une conséquence. Il y a deux formes de prix :

- *Perdre un niveau de sa vertu* : le joueur décide donc que son personnage perd immédiatement un point dans la Vertu concernée. C'est une décision grave et irrévocable.
- *Subir un contrecoup moral* : le joueur décide de subir un contrecoup à sa Détresse, c'est à dire en vivant la culpabilité d'avoir agi à l'encontre de sa Vertu : il perd 1d10 de Détresse.



Le système de jeu, règles générales

En gros, il vit mal son choix, et le ressent chèrement.

Il est très possible que le meneur de jeu soit moins rude que le joueur concernant la gravité de l'acte commis à l'opposé de la Vertu du personnage et donc de ses valeurs. C'est donc au joueur de décider finalement comment payer le prix, et à quel point.

Le nombre de points d'Inspiration dépensés n'influe pas sur le risque du prix à payer décrit plus haut.

Les points d'Inspiration se régénèrent entre deux *Épisodes* (voir plus loin) seulement. Il est donc nécessaire d'en user avec parcimonie.

Perdre des points de Vertu n'a pas effet sur les Traits liés à cette Vertu, tout comme en gagner. La conséquence des Vertus sur les Traits sera abordée plus en détail dans les Règles de Loss.

2- Le Destin

Joker final des joueurs, un point de Destin permet de :

- *Nier la mort provoqué par une blessure (mais pas la blessure elle-même) :* vous perdez un bras cela vous tuerait, avec un point de Destin vous êtes en vie, mais vous aurez perdu votre bras.
- *Changer d'Échelle (voir plus loin) :* pour une action, le personnage peut affecter l'échelle supérieure, par exemple, faire en sorte qu'une grenade affecte un char.

Un point de Destin engagé et dépensé est perdu définitivement.

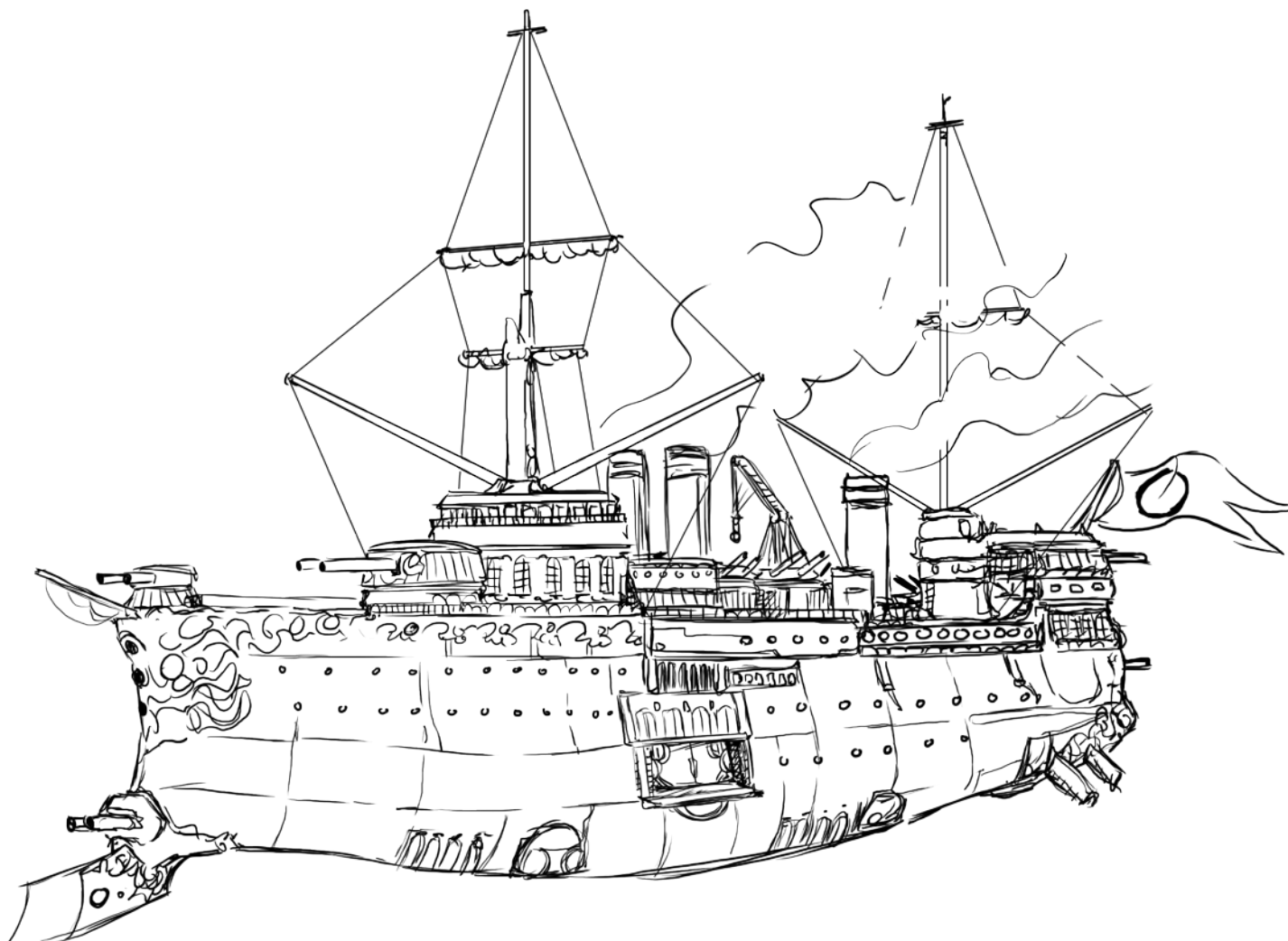
L'Échelle

Un homme ne peut sauf par miracle espérer vaincre seul un char, sans arme adapté à l'attaquer. De même un char ne pèse pas bien lourd

face aux plus grandes machines et créatures géantes. C'est le principe d'Échelle. Il y en a trois :

- *L'échelle des Hommes :* tout ce qui est à taille humaine, du rat à la charrette.
- *L'échelle des Machines :* tout ce qui est à la taille des navires, des machines de guerre et des plus grosses créatures de Loss
- *L'échelle des Géants :* très rare tout ce qui est à l'échelle des plus grands béhémoth, des forteresses et des légendaires dragons.

Un Trait, des dégâts, à l'échelle humaine, sont dix fois moins forts à l'Échelle des Machines, et cent fois moins à celle des Géants. Et inversement. Seul alors des Traits totalement héroïques, l'usage de points de Destin, ou d'inventivité et de créativité peut donner une chance de passer outre ce déséquilibre.





Le système de jeu, règles générales

Le combat

Un combat dans *Loss* se déroule de la manière suivante :

1- Déclaration des actions : le meneur de jeu présente la situation et demande à chacun ce que son personnage se prépare à faire dans le tour de combat qui va suivre.

2- Décider qui a l'Initiative : chaque protagoniste du combat, personnages-joueurs et opposant, lance un **d10+Initiative**. *L'initiative est un modificateur du personnage abordé plus loin.*

Le plus haut résultat décide de qui commence, et de comment le meneur de jeu va compter les phases d'Action du tour de combat.

Exemple: trois adversaires font leur Tests d'Initiative : il y a un 5, et 6, et un 9. Le tour de combat commencera à la phase d'Action 9, puis ira en décroissant.

3- Agir : chaque action coûte des *points d'Initiative*, c'est à dire que cela consomme des phases d'Action pour le tour de combat :

- Parer ou esquiver : 1
- Attaque à mains nues : 1
- Attaque avec une arme : selon l'arme, en général entre 1 et 4.
- Se déplacer : 2
- Saisir un objet au sol : 2
- Se relever ou reprendre son équilibre : 5
- (Parler ou crier ne consomme pas de pts d'Initiative)

Exemple: le joueur qui agit en premier à la phase 9 décide de se déplacer dans la mêlée. Cela lui coûte 2 points d'Initiative, et il pourra donc agir de nouveau à 7.

On notera que parer ou esquiver coûte un Point d'Initiative. Un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action à son tour perd autant de points que de fois où il a dû esquiver ou parer. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échouées. Le personnage peut même ainsi finir par agir en dernier, voir même ne plus pouvoir agir car il a perdu tous ses points d'Initiative.

Si on a plus de points d'Initiative à dépenser pour payer une esquive ou une parade, on ne peut plus ni parer, ni esquiver. C'est le prix à payer quand on est en mêlée fougueuse.

Résoudre une attaque

Quand on porte un coup, ou qu'on tente toucher son adversaire, on fait un **Test de Trait+Talent de Combat+d10** opposé à la tentative de l'adversaire d'éviter ou parer le coup. L'attaquant décide des Augmentations qu'il engage dans sa tentative, et l'adversaire subit à son Test et son jet de dé les mêmes Augmentations. Si l'attaque touche, les Augmentations engagées deviennent autant d'effets spéciaux à employer pour l'attaque. Si l'attaque échoue, c'est l'adversaire qui pour son Action suivante, à son tour, gagne autant d'Augmentations gratuites.

Il existe plein d'actions spéciales en combat, mais celles-ci suivent toujours les principes de base décrits plus haut et les règles de l'Opposition si besoin. Elles seront traitées en détails dans le livre des règles du jeu.

Modificateurs de combat

Le combat ne se passe pas toujours dans les conditions qu'on veut, et les modificateurs suivants s'appliquent à toutes les conditions spéciales que l'on pourrait rencontrer en combat.

- *Combattre dans l'obscurité ou aveuglé :* 2 Augmentations
- *Combattre plus bas que son adversaire (à genoux, dans des escaliers...) :* 1 augmentation
- *Combattre plus haut que son adversaire (sur des escaliers, ou debout face à un homme à terre) :* 1 Augmentation gratuite.
- *Combattre à terre, allongé ou tombé :* 2 Augmentations
- *Frapper un homme à terre :* 2 Augmentations gratuites.
- *Attaquer un adversaire de dos ou surpris :* Deux Augmentations gratuites (l'adversaire peut esquiver ou parer seulement s'il n'est pas surpris. Dans le cas d'une surprise, la difficulté de base du Test est de 15)
- *Attaquer avec sa main non dominante :* 1 Augmentation.
- *Viser pour une Action :* 1 Augmentation gratuite
- *Viser pour tout un tour de combat :* 2 Augmentations gratuites

Le combat aux armes à distance

Le combat à distance obéit à la base au même principe que le combat au contact, mais avec quelques petites subtilités. Dans le monde de *Loss*, on peut éviter (ou même parer, avec certains boucliers en titane) un tir si on voit qu'on va être attaqué par un tir.

Distance de tir

- *Bout portant (3 m et -) :* Esquive de la cible, mais une Augmentation gratuite pour le tireur.
- *+ de 3 mètres à 15 mètres :* Esquive de la cible (si elle voit qu'on va lui tirer dessus).
- *+ de 16 mètres à 30 mètres :* Esquive de la cible+ 1 Augmentation
- *+ de 30 mètres à 50 mètres :* Esquive de la cible+ 2 Augmentation
- *+ de 50 mètres à 100 mètres :* Esquive de la cible+ 3 Augmentation
- *au delà de 100 mètres :* Esquive de la cible+ 4 Augmentation

Tir à bout touchant : La logique veut que tirer au contact de sa cible serait a priori impossible à éviter ; mais *Loss* ne se soucie pas de ce genre de réalisme. Le tireur gagne cependant deux Augmentations gratuites à son Test, et l'attaque occasionne 1d10 de dégâts supplémentaires.

Cible qui ne voit pas qu'on lui tire dessus : La difficulté de base du test est de 15.

Les blessures

Cela arrive tôt ou tard qu'un personnage soit blessé par une attaque. Dans le monde de *Loss*, toute attaque fait par défaut **1D10+dégâts de l'arme +Modif. de dégâts** (voir plus loin). Ce peut être une épée, de l'huile bouillante, ou une brique sur la tête. La plupart des armes occasionnent des dégâts allant de +1 (une petite dague) à +5 (une épée à deux mains).

Un personnage dispose de *Niveaux de Santé* qui représentent la totalité des dégâts qu'il peut encaisser avant d'être aux portes de la mort, et aussi dans quel état il se trouve. Il y a quatre Niveaux de Santé :

- **Léger :** des égratignures et des bleus, le personnage n'est pas handicapé par ses plaies.
- **Sérieux :** des blessures ouvertes ou des lésions musculaires. Le personnage est handicapé. *Il doit retirer 5 à tous les*



Le système de jeu, règles générales

résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.

- **Grave** : des blessures ayant occasionnés des dégâts importants, comme des hémorragies, ou des os fracturés mais pas encore de dégâts vitaux. Le personnage est sérieusement handicapé. *Il doit retirer 10 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.*
- **Fatal** : le personnage tient à peine debout, il est gravement blessé, et sans soins médicaux risque la mort. Le personnage est totalement handicapé. *Il doit retirer 15 à tous les résultats de ses Tests et jets de dés d'Actions physiques.*

Vous trouverez plus loin la table de calcul des Niveaux de Santé des personnages.

Dégâts moyens des armes

- *Mains nues* : 0
- *Petites armes* : +1 (couteaux, armes improvisées, stylets et dagues)
- *Armes courtes à une main & bâtons* : +2 (glaives, poignards, épées courtes, hachettes, bâtons et lances)
- *Armes longues à une main & arcs* : +3 (sabres d'abordage, épées longues courantes, haches de combat, arcs classiques)
- *Armes longues à une ou deux mains, armes d'hast & arbalètes et impulseurs* : +4 (katanas, épées bâtarde, haches à deux mains, hallebardes, arbalètes, pistolets & fusils-impulseur, arcs à poulies)
- *Armes massives à deux mains, et canons à main* : +5 (claymores, épées & masses à deux mains, arbalètes mécaniques et arbalètes lourdes, couleuvrines)

Les Blessures fatales

Le personnage n'est pas encore mort, mais presque. **Il doit réussir un test de (Feu+Puissance) Diff 15 pour rester conscient, à chaque Instant (voir plus loin)** Le premier test est immédiat dès sa Blessure Fatale. S'il le réussit, il peut tenter d'agir (avec -15 à tous ses tests d'action physique). Une fois tous les Blessures Fatales épuisées c'est la mort. Dans tous les cas, même sans être mort, le personnage en blessure fatale est dans un très sale état, et peut très bien mourir sans recevoir d'aide et de soins.

Les sbires dans le monde de Loss

Dans les aventures de vos personnages dans Les Chants de Loss JDR, les seconds couteaux, les petits malfrats et les soldats basiques sont nommés *les sbires*. Ils sont considérés comme n'étant en rien des adversaires exceptionnels,

et les vaincre ne demande pas nécessairement à leur infliger des dégâts à leurs Niveaux de Santé comme pour les personnages-joueurs, et les personnages-non-joueurs importants.

Quand des personnages-joueurs affrontent des sbires, ceux-ci peuvent être vaincus sans jeter de dés de dégâts dès lors que le personnage-joueur prend une Augmentation à son Test d'attaque, et touche le sbire. Celui-ci est considéré hors-de-combat ou mort.

Les sbires ont seulement 10 niveaux de santé, et on ne calcule pas leurs malus aux jets de dés. Il suffit donc de leur infliger dix dégâts pour les vaincre.

Le temps en jeu

L'Action en combat : le temps qui s'écoule pour faire une Action a une durée d'une seconde à quelques secondes. C'est en Action qu'on divise les tours de combat.

Le Tour de combat : une durée comprise en 3 et 20, voire 30 secondes, dans lequel les choses vont vite et dans une situation critique.

L'Instant : un Instant mesure une poignée de temps, quelques minutes ; une durée brève et éphémère qui est plus longue qu'un tour de combat, mais peut l'inclure.

La Scène : une scène de jeu est dans Loss la marque de la fin d'un moment de jeu : discussion dans un hôtel, voyage d'un point à un autre, début et fin d'un combat, qui fait changer l'action générale des personnages et éventuellement décors et protagonistes. Une scène peut être courte ou de longue durée (un débat, par exemple). Ce qui compte est de mesurer qu'une scène est un changement de l'action générale de la partie de jeu. Une scène ne dure en général pas plus d'une demi-journée, mais des cas comme un voyage de plusieurs jours traité sans histoire peuvent être une Scène

L'Épisode : en fait, l'épisode mesure une partie de JDR moyenne, c'est à dire de 4 à 6 hrs de jeu. Un Épisode est composé de plusieurs scènes, qui découpent les événements et actions. Une partie de JDR peut être une campagne, et comporter un nombre assez élevé d'Épisodes, ou une série de feuilletons, ou chaque aventure est un Épisode en soit.

L'Aventure : c'est ce qui conclut un feuilleton, ou un chapitre de campagne. Une Aventure

peut représenter six ou sept heures de temps (et n'avoir duré qu'un Épisode et une poignée de Scènes), ou se poursuivre sur des semaines ou mois. Sa fin est marquée par un changement majeur, une victoire, ou une révélation à la manière d'une fin de roman ou de film, mais aussi le générique de fin d'un feuilleton.



Auteurs

Axelle «Psychée» Bouet,
Emilie Latieule & Alysia Lorétan.

Illustrations

Axelle «Psychée» Bouet.

Contributions

Julien Salamin, Yann Décombaz
& Michel Chevalier.



Le coffre maudit

Résumé

Les PJs vont se retrouver avec sur les bras des blessés graves, un navire-fantôme, et un artefact Ancien mortel et quasi intransportable. Poursuivis par un galion de guerre de l'Église, ils n'auront d'autre choix que faire escale dans la première ville venue pour tenter de trouver de quoi soigner leurs blessés, et refourguer l'artefact dont le prix est aussi élevé qu'il est dangereux.

Mais rien ne va se passer aisément. Une fois parvenus à Kemeleth les Ordinatorii de la ville prêtent main-forte à ceux du navire qui vient d'accoster au port, et l'ambiance de la ville devient tendue, les Ordinatorii décidant de rechercher les pirates et le coffre de l'Artefact malgré les autorités de la cité, qui va commencer à se fâcher un peu et tient elle aussi à récupérer l'objet, tandis que la Guilde des Marchands locale voudrait bien mettre aussi la main dessus. Alors que les PJs cherchent comment s'en débarrasser et sauver leurs camarades blessés, ils vont devoir se démener entre les autorités de la ville, l'Église, et la Guilde des marchands, en essayant de négocier et sortir de cette embrouille. Le scénario est très ouvert et laisse libre cours aux choix des joueurs, et à leurs décisions. Mais une fois qu'ils sont en ville, tout deviendra très compliqué et quitter la cité sur leurs deux pieds et sans tout y perdre sera l'enjeu de toute l'histoire.

Préambule

Les joueurs sont tous membres de l'équipage de l'Alcérís, caravelle pirate lévitante de l'Athémaïs commandé par le capitaine Ibrahim Dak, connu pour l'efficacité pragmatique de ses campagnes de piraterie, faites entre les îles de l'Imareth et Teranchen. L'Alcérís évite de s'attaquer à des navires d'Armanth et de l'Athémaïs en général, pour profiter de ses ports sans trop d'ennuis.

La veille, après l'abordage d'un navire marchand Teranchen, le Queletekyos, qui fut laissé en piteux état et vidé de sa cargaison, dont quelques rouleaux de tissu précieux et un seul et unique coffre pesant un poids considérable, le capitaine a fait mettre à fond de cale Kaeshi qui n'a pas aimé le massacre inutile de l'abordage et s'est opposée à lui. Jerod s'est occupé des quatre pirates blessés graves au pont inférieur, Miklonos qui ne supporte pas les batailles rangées n'a pas quitté les salles

des machines, et Jhaleek a préféré ne pas s'en mêler et lui aussi rester au point inférieur en venant prêter main-forte à Jerod, ou encore tenir compagnie à Kaeshi en cage. Au final, tout ce petit groupe est allé dormir tandis que sur le pont, les pirates fêtaient leur victoire et leur butin tard dans la nuit.

1) navire-fantôme

L'histoire commence au matin : au réveil, personne n'entend aucun bruit. Il n'y a âme qui vive sur le pont inférieur, nul pirate en train de dormir, et il n'y a que les 4 blessés graves alités. Le navire gîte et on entend les claquements des voiles, et le grincement des gréements, comme sur un navire-fantôme.

Sur le pont, tout le monde git au sol, mort. Tous les pirates (une quarantaine) sont étalés raides morts, du sang séché a coulé des yeux, des oreilles et du nez ; ils sont tous autour d'un grand coffre ouvert. Celui-ci est doublé de plomb, fabriqué récemment et de construction assez typiquement Eteoclienne, et contient une étrange structure métallique (le métal ressemble à de l'aluminium brossé) aux formes arrondies et oblongues presque biologiques, qui a l'air de peser un sacré poids, et dont on ne distingue en rien l'usage, sauf sur la surface exposée des sortes de formes imbriquées et rhomboïdes qu'on pourrait croire avec beaucoup d'imagination être des boutons, encore faut-il y penser. Au premier regard, pas possible de deviner ce que c'est.

C'est un moteur Ancien, ce que seul un spécialiste des Artefacts pourra dire : le capitaine après avoir ouvert le coffre l'a manipulé sans faire attention, et l'a brièvement mis en marche. L'onde de radiations de la machine a tué tout le monde en un éclair avant de s'arrêter, le flash bref n'a pas traversé les parois de bois, c'est pour cela que les PJs sont vivants. Il faudra examiner la machine pour savoir si elle fonctionne encore ou pas -elle est éteinte, mais clairement, c'est un engin rare, dangereux, et pas manipulable sans risques. Même avec des experts, il faudrait des semaines pour savoir s'en servir et savoir à quoi cela sert vraiment, si tant est que ce soit même possible.

2) le port le plus proche

L'Alcérís est une petite caravelle armée, il est difficile de naviguer sans une dizaine de personnes à la manœuvre et il a dérivé toute la nuit sans pilote. Il gîte, il a tourné en rond, et le courant l'a ramené près des côtes ; il devient urgent d'en reprendre le contrôle... mais à quatre seulement, ça ne sera pas une mince

affaire, et c'est le moment de faire angoisser un peu les PJs et les faire réagir vite avant de se manger des rochers.

À moins d'un jour de mer, en consultant les cartes et en faisant le point sur le cap du navire, il y a le port de Kemeleth et quelques hanses et criques accueillantes où mouiller, mais ce ne sera pas facile de diriger le navire avec si peu de monde. Les blessés graves ne peuvent pas fournir de l'aide, donc, chaque manœuvre va être compliquée.

Pendant ce temps, le galion de l'Église du Concile (aux couleurs de l'Eteocle) a arraisonné le Queletekyos et sait donc ce que l'Alcérís transporte. Le Queletekyos a été sabordé, et son équipage fait prisonnier par les Ordinatorii qui prennent en chasse le navire pirate. Alors que la nuit va tomber et que la terre n'est pas loin, les PJ réalisent qu'ils sont pourchassés par le galion de l'Église. Il leur faudra décider de naviguer de nuit, et se diriger vers le port qu'ils peuvent atteindre avant l'aube ou tenter de rallier une crique en espérant ne pas s'échouer. Ici tout tiendra à la coopération des joueurs et à leurs choix pour arriver à bon port sans encombre, talonnés par un navire plus rapide, et bien plus puissant. Une solution pour distancer le galion (j'insiste, un galion... il fait trois fois la taille de l'Alcérís) est d'activer les moteurs lévitant pour alléger le vaisseau ce qui le rendra plus rapide... mais aussi plus instable et moins aisé à manœuvrer avec la quasi-assurance que l'Alcérís subira vite des avaries. Quoiqu'il en soit, le navire ne pourra pas aller bien loin sans un équipage, il faudra à tout prix accoster.

3) Kemeleth

Kemeleth est un port de commerce de taille raisonnable, sur la côte Est de l'Athémaïs, à environ six jours de mer d'Armanth à l'embouchure d'un fleuve, qui assure beaucoup de transit et de passages. La ville de 15 000 habitants fait surtout commerce de maradi, un arbuste dont l'écorce comestible fournit une épice poivrée et amère à la fois, très prisée pour certains séchages de charcuterie. Mais elle dispose de quais protégés de lourds canons-impulseurs, et de quelques chantiers navals de réparation.

L'influence d'Armanth se ressent dans la ville, qui a des mœurs libres, et une présence de membres de l'Église réduite. Il y a un espicien, mais son rôle est limité à sa charge administrative, même s'il a une influence non négligeable sur les autorités de la ville, et celui-ci est assis-



Scénario & Personnages

té de seulement quelques dizaines de légionnaires *ordinatorii*. Kemeleth est dirigée par un Conseil de six personnes, trois aristocrates et trois chefs de guildes locales, avec à sa tête un Legus (légal) chargé d'appliquer les décisions et lois du Conseil, mais dans les faits, le Legus est le chef officiel de la cité par son contrôle de l'exécutif.

La presque moitié des gardes de la cité sont cependant des troupes payées par les guildes locales et les familles aristocratiques, et elles ne répondent guère de l'autorité de la ville.

Selon que les joueurs se cachent dans une crique, ou décident de prendre le risque d'accoster au port, les choses se passeront différemment. L'artefact pèse lourd, plus de cinquante kilos, et le coffre pèse 100 kg. Vu ce que l'objet peut faire, le coffre n'a pas l'air inutile, mais le tout est difficile à déplacer sans un chariot solide et un attelage. Il est possible d'abandonner le navire et l'artefact et s'enfuir, mais entre le sens de l'honneur de Kaeshi et le serment de médecin de son demi-frère, ce serait difficile d'imaginer laisser les blessés à leur sort. Et puis, cet artefact vaut une fortune, et est rarissime. Pouvoir l'étudier, le vendre, l'échanger contre des services ou une protection permettrait à tout le monde d'en profiter. Ici, c'est encore une fois le choix des joueurs, et leur interprétation de leur sens de l'Honneur et de leur Sagesse qui sera déterminant. Cela peut s'arrêter là ou les joueurs décider de prendre le risque d'aller en ville, pour sauver les blessés qui ont besoin de soin, et monnayer l'artefact.

Le navire de l'Eglise arrive au port au matin, une petite poignée d'heure après l'arrivée des PJ s'ils ont choisi le port. Les *Ordinatorii* -une cinquantaine de légionnaires, et deux prêtres- commencent à faire un peu comme chez eux dès leur descente à quai. Si l'Alcérin est là, ils partent pour en prendre possession et son contenu ce qui va créer rapidement une grosse confusion avec les autorités du port qui vont intervenir elles aussi. Si le navire n'est pas là, les *Ordinatorii* interrogent tout le monde, ce qui va avoir rapidement le même effet de tension générale entre les gardes du port -les autorités de la ville vont rapidement arriver, mais pas de suite- et les envahisseurs qui font comme chez eux.

Comment les joueurs vont se tirer de là est à leur entière discrétion. D'autant que Jhaleek n'est pas forcément en bons termes avec les guildes d'armateurs locaux. Il va falloir négocier, mentir et surtout faire très vite dès l'arrivée pour cacher ou débarquer l'artefact avant

l'arrivée de tout ce monde. L'accostage sera une formalité -avec des formalités administratives, d'ailleurs-, mais si les PJs s'y prennent bien ils devraient pouvoir avoir mis l'artefact hors de portée de l'Eglise, pour un temps.

4) *Négociateur l'Artefact*

Une fois en ville, en plus de trouver comment soigner les blessés, il faut trouver des contacts et il n'est pas commun de négocier un Artefact Ancien, encore moins quand il pèse si lourd et est si dangereux. La plupart des collectionneurs se limitent à des choses de taille plus raisonnable et tous craignent le risque d'accusation d'Hérésie et de procès de l'Eglise, qui se finit en général en exécution sale, même dans la région.

À Kemeleth, il y a bien des gens intéressés, dont Corsius, un érudit étudiant ces technologies anciennes, et en relation avec pas mal de gens, dont l'hospice laïc local où officient quelques soigneurs et médecins, là où les PJs ont pu trouver aide et remèdes pour les blessés.

Mais en moins d'une demi-journée, après que l'Eglise a discuté avec le Legus, les PJs vont comprendre qu'ils sont recherchés, par les *Ordinatorii* qui savent, et par les gardes de la ville qui barrent et filtrent toutes les sorties des portes d'enceinte de la cité. Ils ne savent pas vraiment ce que cherchent les *Ordinatorii*, mais fouillent tout, ils se doutent que y'a une grosse affaire importante et qu'on ne va pas laisser des *Ordinatorii* des Plaines d'Eteocle s'en emparer. La Guilde des Marchands a bien sûr très vite entendu parler du coffre, les *Ordinatorii* ne sont pas connus pour être des champions de la discrétion en générale et voient là une possibilité de mettre la main sur un Artefact à peu de frais.

5) *Corsius*

Corsius apprend vite l'histoire du coffre et commence à jouer de ses contacts pour trouver qui le possède et s'il est bien en ville. Selon comment les joueurs vont s'y prendre pour nouer des contacts et faire passer des messages au milieu de ce chaos où rester discret va devenir de plus en plus difficile, entre les *Ordinatorii*, les gardes du Legus, et les hommes de main de la Guilde des Marchands qui sont partis pour tous retourner la ville, Corsius va tenter d'arranger un rendez-vous.

Si les joueurs n'ont pas été discrets, ils vont se retrouver tôt ou tard face à un petit groupe d'*Ordinatorii* ou de garde locaux (5 ou 6). Ce sont des sbires :

Ordinatori moyen

Honneur 6, Courage 5, Sagesse 4

Talents : arme de mêlée 5, impulseurs 4

Sbires 10 PV, armure linotorci : 5

Dégâts : D10+4

6) *Le rendez-vous*

Par l'entremise de ses contacts -en fonction des actions des joueurs, ce sera un aubergiste, ou un petit malfrat local - Corsius donne rendez-vous aux joueurs à la nuit tombée, derrière les docks de la ville, sur un bord de vieux quai abandonné. Mais le contact en question a vendu l'information aux autorités de la ville, et alors que la discussion commence, Corsius étant venu avec deux hommes de main loués dans la journée, débarque une bonne douzaine de gardes du Legus, vêtus en civil histoire de passer inaperçus, et partis pour arrêter tout le monde. Ce qui aurait pu se passer en discutant quand arrive un autre groupe d'une bonne dizaine d'hommes armés, cette fois constitué de gardes de la Guilde des Marchands locale. Eux non plus ne veulent pas la bagarre, mais ils veulent l'artefact, et ne sont pas enclins à négocier de le payer sa vraie valeur, très loin de là, seulement à la rigueur de fermer les yeux sur les accusations de piraterie de l'Alcérin et laisser les PJs repartir vivants. Le groupe du Legus veut pareil, et tout ce petit monde commence à s'énerver vite, personne ne veut lâcher le morceau, il faut dire que les deux chefs de chaque garde ne sont pas des négociateurs du tout, eux.

Et c'est alors que des tirs d'impulseurs et des cris mettent fin à la négociation : 15 *Ordinatorii* donnent l'assaut après avoir tiré, et mis hors de combat la moitié des deux troupes en train de s'engueuler. Les gardes du corps de Corsius s'enfuient, et la bataille commence. Une bonne idée pour les joueurs serait de tenter de filer en douce pendant le combat en embarquant Corsius... ou de choisir rapidement leur camp. Les *Ordinatorii* ne sont pas sûrs de gagner, surtout que la bagarre attire d'autres gardes de la ville, mais la bataille rangée risque de mal finir pour les PJs.

7) *Épilogue*

Nous prenons le parti que les joueurs ont décidé de fuir, et embarquer Corsius, mais cet épilogue peut aussi finir chez le Legus, et devant le conseil de la ville, ou encore chez la Guilde des Marchands.



Corsius n'a pas les moyens de payer un tel objet à sa véritable valeur et ça ne réglerait pas le problème que les joueurs vont être poursuivis ou recherchés. Dès lors, ce que Corsius peut suggérer serait d'aller déranger de nuit le Légat, et lui expliquer simplement la situation en entrevue. Lui remettre le coffre, demander un dédommagement raisonnable, et une protection de la ville contre les Ordinatorii permettrait aux PJs de pouvoir effacer toute poursuite et conserver la caravelle, même. Le navire de l'Église sera forcée de repartir après la bataille de la nuit, et les Ordinatorii de la ville seront bien forcés d'obtempérer si le Legus l'ordonne à l'Espicien de la cité. Corsius ne pourra sans doute pas étudier l'artefact qui sera soit mis en sûreté par la ville, soit livré à l'Église, mais cela restera la solution la plus sûre. L'autre opportunité est de tenter de négocier avec la Guilde des Marchands, pour à peu près la même chose. Mais celle-ci ne pourra pas intervenir directement pour arrêter les poursuites de l'Église. Au mieux pourra-t-elle faire en sorte d'évacuer discrètement les PJs de la ville et faire qu'on les oublie, et que l'Église de la ville regarde ailleurs, surtout après l'esclandre de la nuit et des Ordinatorii de l'Eteocle. Mais les PJs ne sauraient pas leur caravelle. Par contre, il serait possible de pouvoir suivre l'artefact, voir alors l'étudier, et la Guilde des Marchands pourrait dédommager les Pjs contre un tel service, en leur assurant un sauf-conduit libre jusqu'à Armanth.

Les personnages

Kaeshi E'shen

Exilée de l'Empire de Rubis quand elle a décidé de devenir Femme d'Épée en voulant suivre les traces de son défunt père maître d'armes. Elle s'est réfugiée à Allenys, où elle a retrouvé la famille E'shen. Jerod est son demi-frère aîné. Ces deux-ci ont décidé de prendre la mer et trouver leur liberté en voyageant, bien que cela se soit terminé dans un équipage de pirates, un moyen de payer leur traversée vers Armanth.

Équipement : arc à poulie (dégâts +4, initiative 3, rechargement 3), sabre hemlaris (dégâts +4, initiative 2), plastron léger (protection 5).

Jerod E'shen

Second-né de la famille E'shen dans les Cités-Unis, il a suivi sa demi-sœur femme d'épée, donc pas très bien vue de la famille, pour échapper au souhait parental de le faire entrer dans les ordres comme médecin au service de l'Église. Il espère vivement rejoindre Armanth où il pense pouvoir user de ses talents librement. Il a du mal à ne pas montrer qu'il est fort sensible à la beauté de Jhaleek le marchand.

Équipement : chemise de soie (protection 2), trousse de soin, et remèdes d'urgence.

Miklonos Hesperus

Se faisant passer pour un ingénieur naval de qualité, Miklonos est en fait un chasseur d'artefacts qui parcourt les Mers de la Séparation

à la recherche des merveilles et des machines des Anciens, avec des fortunes variées, et un certain manque de bol financier, ce qui l'a forcé à finir dans un équipage pirate à proposer ses services. Mais il ne supporte pas les scènes de bataille et de violence de ce type, et donc, quand il y a des abordages et batailles navales, il reste planqué dans les salles des machines. Miklonos s'entend très bien avec Jerod, surtout sur des points de vue ouverts sur la science et le progrès modernes.

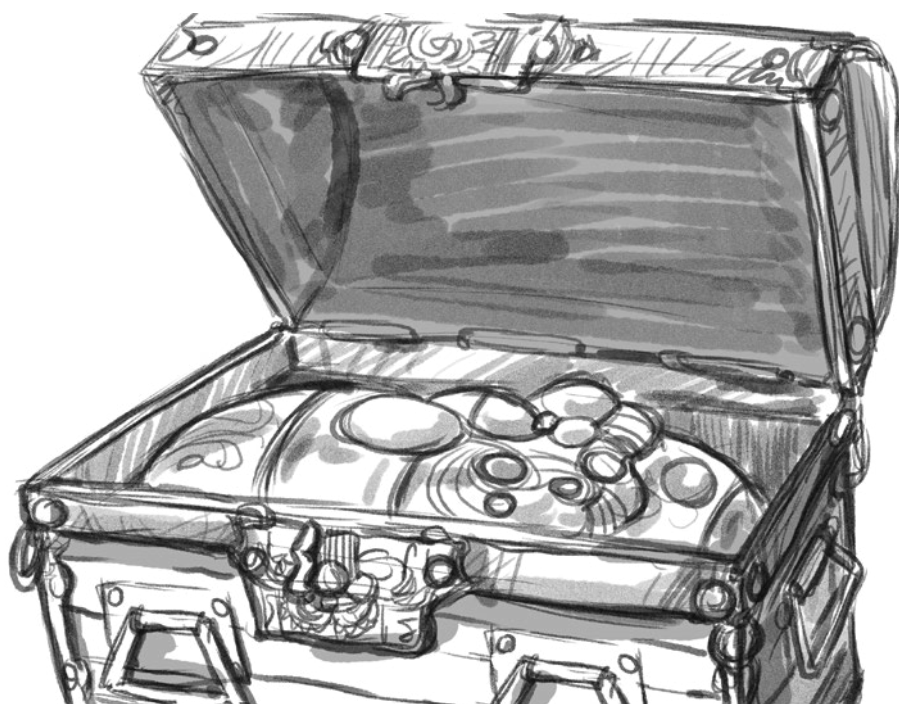
Équipement : pistolet à impulsion (dégâts +4, initiative 2, rechargement 15), veste de cuir, avec gants de travail (protection 3), ceinture à outils de mécanique avec loupe et instruments de précision.

Jhaleek Sin'Athir

(personnage masculin ou féminin au choix)

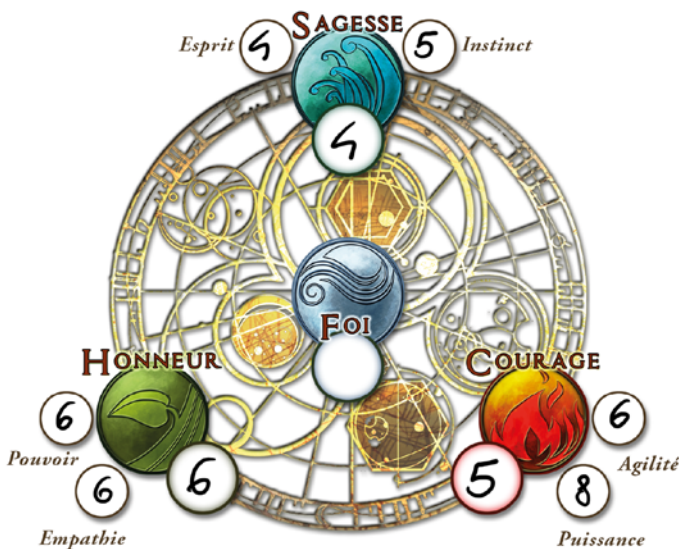
Marchand et courtisan nettement plus porté sur le négoce politique que commercial et qui ne dira pas ce qu'il fait sur une caravelle de pirates, Jhaleek est un Armanthien progressiste et libertaire, qui joue de son apparence androgyne et de sa beauté ravageuse avec malice. Il a souvent le visage voilé, ne laissant voir que ses yeux, mais sa beauté trouble beaucoup hommes et femmes. On lui demande souvent de montrer la couleur de ses cheveux, noirs comme ses sourcils, car ses yeux verts ne passent pas inaperçus et fascinent autant qu'ils rendent méfiants.

Équipement : long poignard (dégâts +2, initiative 2), chemise de soie (protection 2), outils dissimulés de crochetage et de serrurerie.





Scénario & Personnages



NOM DU PERSONNAGE Kaeshi E'shen

ARCHETYPE Combattante

ORIGINE Empire de Rubis (Hemlaris)

MODIFICATEURS

Sprint (Pu+Ag)X2: 28 Initiative (Ag+Is)/4: 3 Dégâts (Voir table): +1

Poids portable (PuissanceX6): 48 Poids soulevable (PuissanceX12): 96

EXPERIENCE ET DESTIN PC du personnage: -

Expérience totale - Réserve - Destin 1 Renommée 1

NIVEAUX DE SANTE		NIVEAUX DE DETRESSE	
	Voir table des Niveaux de Santé	(Esprit+Sagesse)X2	
Léger	<u>6</u>	<input type="checkbox"/>	<u>16</u>
Sérieux (-5)	<u>6</u>	<input type="checkbox"/>	
Grave (-10)	<u>6</u>	<input type="checkbox"/>	
Fatal (-15)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>	

Abattu : -2 Interaction 10 à 6
 Démoralisé : -2 Ars, Artisans, Perceptions 5 à 1
 En détresse : -2 à tous les Tests 0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<u>Archerie (Is)</u>	<u>Arc à poulie</u>	<u>5</u>	<u>Etiquette (Es)</u>		<u>2</u>
<u>Arme mêlée (Pu)</u>	<u>Sabre hemlaris</u>	<u>7</u>	<u>Intimidation (Pu)</u>		<u>5</u>
<u>Armes à impulsion (Is)</u>		<u>5</u>	<u>Vigilance (Is)</u>		<u>4</u>
<u>Corps-à-corps (Pu)</u>		<u>4</u>			
<u>Esquive (Ag)</u>		<u>5</u>			
<u>Athlétisme (Pu)</u>		<u>4</u>			
<u>Nage (Pu)</u>		<u>5</u>			
<u>Histoire (Es)</u>		<u>3</u>			

ARCHETYPE

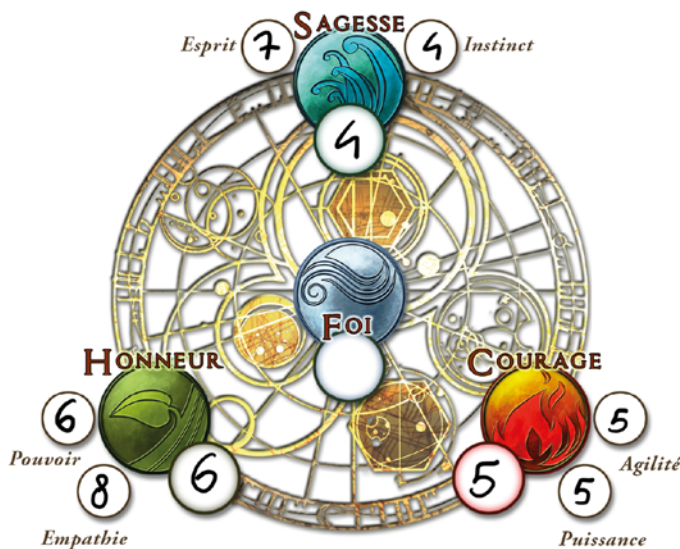
Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un effet spécial de combat (y compris augmenter les dégâts). Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou rechargement en urgence d'une arme.

AVANTAGES ET DEFAUTS

Increvable (+1 santé/catégorie) (10), Addiction (opium) (-5), Coeur de Draekya (ne fait jamais de Test de Terreur) (5), Promesse (ne laisse jamais une injustice impunie) (-5)



Scénario & Personnages



NOM DU PERSONNAGE Jerod E'shen

ARCHETYPE Physicien

ORIGINE Cités-unies (Allenys)

MODIFICATEURS

Sprint (Pu+Ag)X2: 20 Initiative (Ag+Is)/4: 2 Dégats (Voir table): +0

Poids portable (PuissanceX6): 30 Poids soulevable (PuissanceX12): 60

EXPERIENCE ET DESTIN PC du personnage: -

Expérience totale - Réserve - Destin 1 Renommé 1

NIVEAUX DE SANTE		NIVEAUX DE DETRESSE	
Voir table des Niveaux de Santé		(Esprit+Sagesse)X2	
Léger	<u>5</u> <input type="checkbox"/>		<u>27</u>
Sérieux (-5)	<u>5</u> <input type="checkbox"/>		
Grave (-10)	<u>5</u> <input type="checkbox"/>		
Fatal (-15)	<u>4</u> <input type="checkbox"/>		
		Abattu: -2 Interaction	10 à 6
		Demoralisé: -2 Arts, Artisans, Perceptions	5 à 1
		En détresse: -2 à tous les Tests	0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<i>Navigation (Es)</i>		<u>5</u>	<i>Etiquette (Es)</i>		<u>4</u>
<i>Equitation (Em)</i>		<u>2</u>	<i>Diplomatie (Em)</i>		<u>4</u>
<i>Attelages (Ag)</i>		<u>2</u>	<i>Fouille (Is)</i>		<u>3</u>
<i>Médecine (Es) A</i>	<i>Chirurgie de guerre</i>	<u>7</u>	<i>Esquive (Ag)</i>		<u>3</u>
<i>Alchimie (Es)</i>		<u>5</u>			
<i>Apothicaire (Es)</i>		<u>5</u>			
<i>Linguistique (Es)</i>		<u>4</u>			
<i>Psychologie (Em)</i>		<u>3</u>			

ARCHETYPE

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: sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc...

AVANTAGES ET DEFAUTS

Coeur d'acier (sang-froid de médecin, +5 pts détresse) (5), Promesse (serment des médecins) (-5), multiculturel (malus culturels -5) (5)



Scénario & Personnages



NOM DU PERSONNAGE Miklonos Hesperus

ARCHETYPE Chasseur d'artefacts

ORIGINE Plaines d'Eteocle

MODIFICATEURS

Sprint (Pu+Ag)X2: 16 Initiative (Ag+Is)/4: 3 Dégats (Voir table): -1

Poids portable (PuissanceX6): 24 Poids soulevable (PuissanceX12): 48

EXPERIENCE ET DESTIN

PC du personnage: 1

Expérience totale: 1 Réserve: 1 Destin: 1 Renommé: 1

NIVEAUX DE SANTE

Voir table des Niveaux de Santé

NIVEAUX DE DETRESSE

(Esprit+Sagesse)X2: 28

Léger	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>
Sérieux (-5)	<u>4</u>	<input type="checkbox"/>
Grave (-10)	<u>4</u>	<input type="checkbox"/>
Fatal (-15)	<u>3</u>	<input type="checkbox"/>

Abattu: -2 Interaction 10 à 6
 Démoralisé: -2 Arts, Artisanas, 5 à 1
 En détresse: -2 à tous les Tests 0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<u>Folklore (Es)</u>		<u>2</u>	<u>Armes à impulsion (Is)</u>		<u>3</u>
<u>Athlétisme (Pu)</u>		<u>3</u>	<u>Armes lourdes (Es)</u>		<u>4</u>
<u>Archéologie (Es)</u>		<u>5</u>	<u>Fouille (Is)</u>		<u>3</u>
<u>Artefacts (Es)</u>		<u>6</u>	<u>Furtivité (Is)</u>		<u>4</u>
<u>Savoirs Anciens (Es)</u>		<u>4</u>			
<u>Histoire (Es)</u>		<u>3</u>			
<u>Électricité (Es)</u>	<u>Moteurs à loss</u>	<u>4</u>			
<u>Ingénierie (Es)</u>	<u>Mécanique</u>	<u>4</u>			

ARCHETYPE

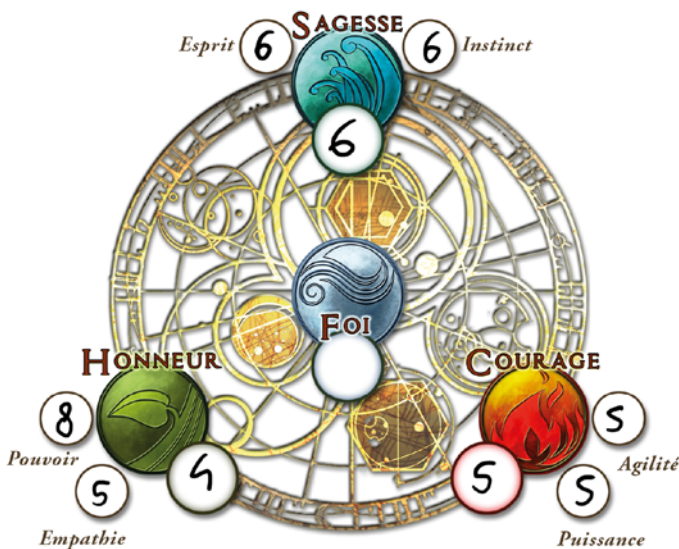
Une Augmentation Gratuite dans tous les Test de connaissance, de Sciences, ou d'Etude, ayant trait à l'étude, l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens.

AVANTAGES ET DEFAUTS

Vertu de l'Air (accès aux Talents Interdits) (10), Terrible secret (savoirs interdits, justement) (-6), Trauma (traumatisme de champ de bataille) (-4)



Scénario & Personnages



NOM DU PERSONNAGE *Jhaleek Sin' Athir*

ARCHETYPE *Négociant*

ORIGINE *Athémaïs (Armanth)*

MODIFICATEURS

Sprint (Pu+Ag)X2: **20** Initiative (Ag+Is)/4: **3** Dégats (Voir table): **+0**

Poids portable (PuissanceX6): **30** Poids soulevable (PuissanceX12): **60**

EXPERIENCE ET DESTIN PC du personnage: **1**

Expérience totale Réserve Destin Renommée

NIVEAUX DE SANTE		NIVEAUX DE DETRESSE	
Voir table des Niveaux de Santé		(Esprit+Sagesse)X2	
Léger	<input checked="" type="checkbox"/>		
Sérieux (-5)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Grave (-10)	<input checked="" type="checkbox"/>		
Fatal (-15)	<input checked="" type="checkbox"/>		

Abattu: -2 Interaction 10 à 6
Démoralisé: -2 Ars, Artisans, Percussions 5 à 1
En détresse: -2 à tous les Tests 0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<i>Marchandage (Po)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Furtivité (Is)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Baratin (Po)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Psychologie (Em)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Etiquette (Es)</i>	<i>Cités athémaïs</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Armes de mêlée (Pu)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Diplomatie (Em)</i>	<i>Negoce politique</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Esquive (Ag)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Discours (Po)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Nage (Pu)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>
<i>Estimation (Is)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<i>Séduction (Em)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
<i>Crochetage (Ag)</i>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>

ARCHETYPE

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.

AVANTAGES ET DEFAUTS

Multiculturel (malus culturels -5) (5), Rivaux (armateurs Athémaïs) (-4), Beauté (+5 en séduction basée sur attirance sexuelle) (5), Stigmate (yeux verts) (-5)

