

Les

Chants de Loss



LE JEU DE RÔLE

Kit d'initiation

Axelle «Psychée» Bouet
Alysia Lorétan & Emilie Laticule

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

Auteurs

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

Illustrations

Axelle «Psychée» Bouet.

Contributions

Julien Salamin & Michel Chevalier.



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 exubérante et dangereuse. Un monde qui n'a jamais

été fait pour les humains. Nul ne sait comment ceux-ci y sont arrivés des millénaires plus tôt, nul ne sait même depuis combien de temps les humains y vivent. Mais tous les Lossyans savent qu'ils viennent des Étoiles. Seul change le mythe sur cette arrivée et ces origines.

Un monde de drames et de merveilles

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

Et ils ont découvert le loss, un métal magnétique aux propriétés merveilleuses, dont celle de servir de catalyseur à un pouvoir étrange : le Chant de Loss, que seules de très rares personnes, le plus souvent les femmes et sur-

tout 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



Le monde de Loss

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

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

Un monde de conflits et de luttes

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

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

Loss est un monde dur et injuste, sur lequel pèsent en permanence les héritages des Dogmes de l'Église, même s'ils se fissurent devant les théories et les livres des philosophes, des savants et des intellectuels modernes dont Armanth est le refuge. Ces Dogmes font de

l'esclavagisme un véritable sacerdoce tout entier destiné, à l'origine, à assurer un contrôle absolu sur les Chanteuses de Loss. Le Haut-Art, cette technique d'esclavagisme, leur est destiné tandis qu'on tue tout les hommes Chanteurs de Loss que l'on peut trouver.

Ces mêmes Dogmes qui condamnent les Chanteurs ne font 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.

Un monde d'Honneur, de Courage et de Sagesse

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

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

Car ces trois qualités, Honneur, Courage et Sagesse donnent droit et devoir de considérer hommes et femmes à leur juste valeur, sans rien considérer d'autre, ni origine, ni race, ni genre, ni richesse, ni pauvreté. Ainsi, femmes capitaines, officiers, savantes et intellectuelles, chefs de famille et chefs d'entreprises autant que les Femmes d'Epées, brandissent honneur, courage et sagesse face aux hommes, à égalité.

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

Un monde de secrets oubliés

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

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

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

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.



Le monde de Loss



Carte Physique

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 faut 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, çà 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,



Le monde de Loss

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 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 dif-

férente 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 jardin et 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 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



Un tosh



Le monde de Loss

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 lossyannes 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'Athémaïs, jusqu'aux contreforts désertiques des Franges.

Entre les deux cités, les Mers de la Séparation et un archipel d'îles et presque îles peuplées et prospères, de Terancha, aux Cités-Unies. Armanth, la decadente 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'Athémaïs.

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'un mètre 90 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 gra-

vité joue sur la différence de taille, mais 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 inclue fruits, quelques céréales, mais surtout légumes et viandes indigènes. Les effets biologiques sur les humains de la nourriture lossyane 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 lossyane 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 Les ethnies & les 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 lossyannes.

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



Le monde de Loss

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 fertilité 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 rejaillit sur sa famille et sur les siens ; un lossyan peut très bien perdre toute prudence s'il voit une bonne occasion d'accomplir un exploit glorieux, ce qui les rend 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 vengeance 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 lossyanes 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, un lossyan n'a plus de parole et on ne le respectera plus. Or, l'honneur d'un lossyan est le ciment de la cohésion familiale et des relations entre les hommes. C'est une grande partie de ce qui forge sa renommée et donc le respect de ses pairs. Un lossyan sans honneur n'a plus de parole, ses promesses, serments, et engagements ne valent plus rien. Un lossyan sans honneur peut être 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, les lossyans craignent les esprits, les spectres, les mauvais présages et les signes célestes. Un lossyan athée ou mécréant est presque unimaginable 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 honorer ses hôtes de son mieux, par des services, du troc, par le récit de leur hospitalité qu'il racontera ailleurs, etc. Fournir des vivres à un homme dans le besoin, lui prêter son cheval (qui sait revenir tout seul à la maison), n'est pas rare. Tout le monde faisant cela, on sait qu'on trouvera toujours un endroit où dormir au chaud et avoir un peu de soupe.

Les lossyans sont aussi en général tous assez curieux. La défiance envers la nouveauté 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'Hemlaris. Les femmes sont sous la responsabilité et le joug des hommes de la famille : leur père, leurs frères, leur chefs de famille, leur époux. Une femme indépendante, libérée de l'autorité masculine, est rare. Pour y parvenir, elle a du faire preuve de qualités remarquables, et d'un caractère exceptionnel et opiniâtre, au-



Le monde de Loss

tant 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 il a parfaitement le droit de punir sa femme, peut même la battre, l'enfermer, et il peut la répudier -non sans devoir cependant lui verser un dédommagement, bien que souvent fort modique. Cependant, plus on va vers le sud, et à Armanth et dans l'Athémaïs en général, et plus la protection juridique des femmes dans le cercle familial devient nettement plus marquée, et moins inégalitaire. On leur accorde le divorce, le droit d'héritage et de propriété, le droit de porter plainte en cas d'abus et violentes conjugales. On leur donne plus de valeur. Et dans ces régions un homme qui bat, ou pire asservit sa femme ou vend une de ses filles, risque fort bien d'y perdre sa renommée et donc son honneur, s'il ne se retrouve pas

devant un tribunal sur plainte de sa propre famille !

3-7 L'esclavagisme sur Loss

Enfin, les lossyans n'ont 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'Eglise du Concile, ce qui n'est plus le cas. Il est considéré utile, nécessaire, et l'immense majorité des lossyans ne comprendrait pas qu'on le juge inacceptable. L'esclavagisme n'est pas qu'un état de fait, pour les lossyans ; c'est un art, pratiqué par une profession respectée et jugé indispensable à toute cité.

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 pratiquée -

ment 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





Le monde de Loss

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 servantes 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 affran-

chissement s'ils parviennent à briller dans l'arène, et rester en vie assez longtemps.

L'organisation sociale des Lossyans

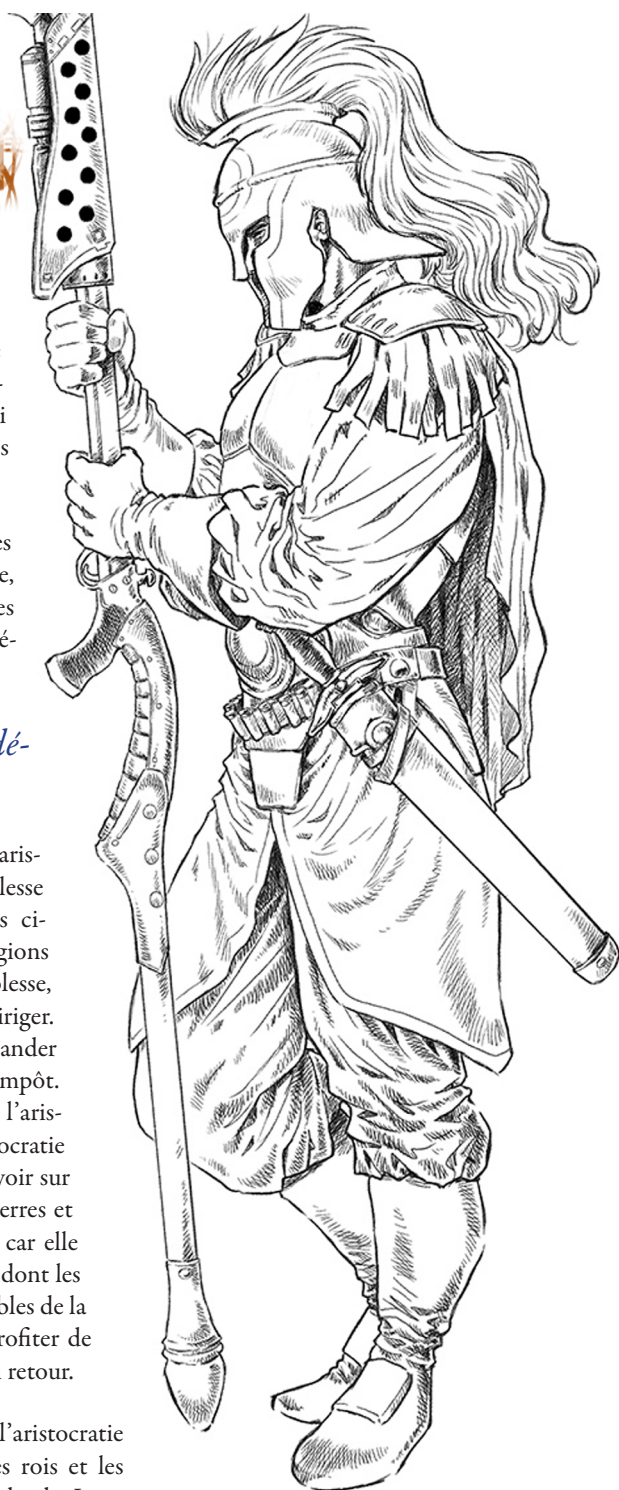
Difficile de parler d'un modèle d'organisation sociale constante pour la variété des peuples lossyans, mais il existe un profil qui reste peu ou prou en vigueur dans les cités-états, Armanth compris.

Il y a cinq classes sociales dans les cités-états Lossyanes : 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



Le monde de Loss

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 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 orphelinats 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 exception-

nel 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'un 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 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'Athémaïs, 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.



Le monde de Loss

5-2 L'érudition des Lossyans

Le lossyan moyen est, du point de vue de l'Occidental du 21^e 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, progressés et se sont autodétruites. Il en reste des vestiges rares et comme effacés, mais où un explorateur opiniâtre peut trouver des trésors étranges et uniques. Dans l'immense majorité des cas, ces artefacts ne servent à rien, à part faire 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 pos-

session 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^e et XVII^e 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 21^e 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 en grande taille sont rares, le loss l'est lui-même. Elles ne sont donc pas répandues et les lossyans n'ont jamais bien compris les principes de l'électromécanique, et du moteur électrique. C'est une question de temps, mais les connaissances des lossyans sur l'électricité viennent de l'étude d'artefacts passés et la physique de l'électricité est 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 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 cer-



Le monde de Loss

taines 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.





Le monde de Loss

Annexe 1 : Les cultures et peuples de Loss

Les Dragensmanns

Inspiration : Vikings, Mongoles et nomades des toundras.

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

Les Hégémoniens & Anqimenès

Inspiration : Slaves orientaux et empire romain, Rome papale de la renaissance.

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

Les Svatnaz

Inspiration : slaves méridionaux et forestiers.

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

Inspiration : Sakha de Sibérie et cavaliers mongols.

D'origine asiatique et sibérienne, métissés avec les Slaves et nordiques hégémoniens, ce sont les habitants des marches côtières entre l'Hégémonie et l'Hemlaris, 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

Inspiration : empire de Chine classique (XVI^e siècle), et Japon Impérial Tokugawa

Le deuxième empire de Loss avec l'Hégémonie. Les Hemlaris sont des Asiatiques apparentés à l'Asie du Sud-Est, qui placent l'honneur, le respect, et la position de chacun dans l'ordre des choses au-dessus de tout. C'est un peuple sexiste, très xénophobe et qui a une méfiance toute particulière pour l'Hégémonie. Ses guerriers sont connus pour ne jamais se rendre.

Les Forestiers de l'Elmerase

Inspiration : celtes continentaux de l'époque romaine.

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

Les Étéocliens

Inspiration : Grecs antiques et Rome impériale, Italie de la Renaissance.

D'origine hellène pour la plupart, les étéocliens 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

Inspiration : Grecs antiques et Chine des Royaumes Combattants, nomades moyen-orientaux.

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

Inspiration : Grecs antiques et ports turcs et cité libre de la méditerranée du XVII^e siècle.

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 Jemmaïs

Inspiration : nomades des terres désertiques, vallée de l'Afar et autres régions hostiles.

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 Athémaïs & Armanth

Inspiration : Constantinople, la méditerranée de la Renaissance et Venise au XV^e siècle

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



Le monde de Loss



Un grand draekya femelle

ethnies de Loss à Armanth. Peuple curieux, ouvert et progressiste, les Athemaïs 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

Inspiration : ascètes et zélotes des montagnes jordanienues et du Croissant Fertile.

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 San'eshe

Inspiration : Mélanésienus, peuples premiers des forêts équatoriales.

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 Athemaïs, pour capturer des esclaves.

Les nomades des Franges

Inspiration : Maghreb, touaregs et éleveurs nomades d'Afrique subsaharienne

Culturellement assez proches des Athemaïs, 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

Annexe 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 antérieur 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 : l'Honneur est le fait d'agir en priorité en vertu de ses convictions, en lien avec les principes partagés par son groupe, son peuple, les croyants de sa foi. L'honneur est un code de conduite qui est partagé par la communauté : on le gagne par des actes admirés par la collectivité, on subit la honte et on le perd par des humiliations que les siens réprouvent. Des trois vertus, l'honneur est la plus visible et la plus publique, elle ne peut être

cachée ou secrète.

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

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

- *La parole donnée ne se reprend pas* : en gros, jurer, promettre ou passer un marché ne se défait pas sans accord de la personne concernée. Trahir un serment ou un marché est une terrible offense pour un lossyan.
- *Ne servir qu'un maître* : en rapport avec la parole donnée, un lossyan n'accepte qu'une seule allégeance à la fois. S'il sert un seigneur, un patron ou un protégé, il n'a plus d'autre allégeance que celle qu'il a endossée et ne la trahira jamais. Trahir son allégeance est une autre offense impardonnable pour un lossyan.
- *Assumer ses actes, endosser sa responsabilité* : en gros, si vous faites une connerie, un délit, un crime, vous êtes seul responsable. Y compris de votre négligence si quelque chose vous est tombé dessus parce que vous avez été imprudent et que vous en êtes la victime. La responsabilité individuelle est donc d'une importance majeure pour un lossyan, qui n'attend pas que des règles, lois, et décrets viennent lui dicter sa conduite. Ainsi on ne plaint guère quelqu'un sur Loss de devoir payer parfois fort cher les conséquences de ses actes. Et nier sa responsabilité, voire pire encore, mentir ou tenter de tricher pour rejeter la faute sur les autres est un déshonneur.
- *Souffrir sans se plaindre, mourir sans supplier* : ce qui demande beaucoup de courage. Mais en être capable est grandement respecté par les lossyans, qui mépriseront facilement ceux qui pleurent et supplient, d'autant plus si ces derniers sont des guerriers ou combattants.

- *Ouvrir sa porte à l'étranger, partager*

le feu et le pain à l'invité, respecter la maison de l'hôte : en gros, respecter les codes et les principes de l'hospitalité. Et bien sûr respecter la maisonnée de l'homme qui vous a ouvert la porte. Les lossyans partagent toujours la soupe, un coin de feu, et une paille chaude pour que le voyageur puisse dormir en sécurité. Celui-ci sera d'autant plus honoré si en échange, il rend service, ou laisse un présent, même quelques andris, pour remercier ses hôtes. Ne pas ouvrir sa porte à un voyageur est très mal vu, même si dans les lieux les plus reculés ou encore en temps de guerre, c'est une règle bien moins respectée.

- *Ne pas laisser une offense impunie* : la notion d'offense est un peu floue, puisque cela dépend de la susceptibilité de la victime et de la gravité du crime. Les lossyans peuvent très bien s'insulter comme des charretiers sans conséquence, certains s'arnaquer mutuellement sans en prendre ombrage, alors que d'autres prendront comme offense impardonnable un regard trop insistant. Mais quand un lossyan subit une offense, il doit la faire payer, d'autant plus si elle est publique et devant nombre de témoins. Après, il y aura les lossyans pour régler cela arme en main de suite et ceux qui garderont l'offense en mémoire pour préparer tranquillement leur revanche. Mais il faut agir, de toute manière. Un homme peut très vite perdre la face à ne pas répondre à une offense, d'autant plus qu'elle est grave et connue publiquement.
- *Respecter la vie, d'autant plus qu'elle est jeune* : les lossyans n'aiment pas que l'on tue pour rien, et s'ils peuvent éviter de tuer un ennemi et régler le problème autrement, ils vont préférer trouver une alternative (y compris qui nous paraîtrait tout aussi cruelle, comme les travaux forcés et l'asservissement). Les massacres gratuits, les meurtres, les tortures et les crimes sanglants ou sadiques sont assez mal vus. Et plus particulièrement, les lossyans considèrent la vie des enfants sacrée : s'attaquer à des enfants ou les tuer est absolument impardonnable.
- *Obéir à l'Église du Concile et à ses Ordinarii* : même si c'est très loin d'être une constante, la majorité des lossyans sont superstitieusement respectueux de l'Église du Concile, et de ses représentants, les Ordinarii. Le Concile



Le monde de Loss

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 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 ait des conséquences qui pourraient leur retomber dessus par la suite. De même, donner la mort est aussi un acte de charité qui doit alors être accepté et assumé. Une personne agonisante ne peut être laissée à ses souffrances sans intervenir et la meilleure médecine lossyane est rarement accessible aisément et ne fait pas non plus de miracles. Si un être est en proie à la plus grande détresse physique ou morale, sans grand espoir de futur, le lossyan 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



Le monde de Loss

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 brailards, et donc n'écoutent pas forcément les autres, ce qu'un homme sage sera bien avisé de faire afin d'en apprendre plus sur ses interlocuteurs ou la situation. C'est une qualité importante pour les plus sagaces des hommes politiques, mais tout aussi bien pour les plus prudents et malins des esclaves.
- *Choisir ses mots, car les mots sont le pouvoir* : les lossyans ont coutume de dire qu'une flèche peut percer un cœur, mais qu'un discours peut en percer mille. L'art de choisir ses mots, de discourir, de maîtriser la rhétorique, peut changer entièrement le destin d'une cité, et un homme sage le saura d'autant plus et sera avisé à savoir choisir ses mots, et être prudent de leur usage. Les lossyans respectent beaucoup l'art du discours et ont tous conscience du pouvoir que celui-ci peut porter avec

lui.

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



La Foi, la vertu perdue : l'Air

L'air est l'immatériel, le règne de l'intangible. Il ne se voit pas, mais se ressent. Il ne peut

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

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

Voici quelques-uns des principes généraux de la Foi :

- *Donner sans attendre à recevoir* : la Foi est une confiance aveugle et qui n'attend pas de récompense. Celui qui suit cette vertu ne peut concevoir l'idée d'exiger ou demander que lui soient rendus les fruits de ses efforts, de sa dévotion, de son amour et de ses actes de piété. Ils sont l'expression de sa confiance absolue et de son sacrifice, et si, bien sûr, il peut souhaiter attirer la considération de l'objet de sa ferveur, il n'attend pas que celui-ci le gratifie en retour.
- *Aimer sans compter* : comme ci-dessus, c'est dans la même idée. Il n'y a pas de limite, pas de seuil, pas de décompte aux actes de dévotion et d'amour que le



Le monde de Loss

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 survivent 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.

Une chef de harde ghia-tonerre



