

## Création des personnages, beta 1

---

*Ce qui suit devrait être le fichier définitif de la création des personnages de Loss JDR. C'est sur ce document que seront travaillées les modifications, corrections et mises à jour futures. La création des personnages va être simplifiée pour réduire le concept de PC (points de création), après le travail d'équilibrage d'Alysia et Emilie. Pour résumer, voici les étapes à suivre pour la création des personnages :*

1. Choisir le Peuple.
2. Définir ses trois Vertus
3. Définir ses Traits
4. Choisir l'archétype
5. Dépenser ses PC :
  - origine
  - Formation
  - Talents
6. Avantages et désavantages : permet de ne gagner que 10 pts bonus au maximum
7. Décider d'un Lien avec un autre personnage-joueur du groupe créé.
8. Dépenser ses points bonus : autres avantages, traits, talents, Liens plus forts entre personnages.

*Le suivi des PC est donc simplifié, les personnages s'avérant moins puissant à la création, un constant rapidement fait après les premiers tests.*

*Un point important sera expliqué à la création des personnages, la Légende (ex-renommée), qui devient un point important, autant que le sont les Vertus, et qui sert en gameplay à une sorte de mesure du "niveau" du personnage, autant que de norme de sa renommée/célébrité.*

*Les peuples restent esquissés en quelques mots, car on retrouvera leur description en détail dans la section univers. Mais ceux-ci seront décrits en termes plus clairs, concernant apparence, personnalité, références d'origine, religion, organisation, et donc assez détaillés pour que le joueur n'ai pas nécessité de lire le reste du bouquin pour se décider.*

*Les Jemmaï et les Terriens deviennent deux Peuples particuliers dans le sens où ils viennent avec une certaine quantité de Désavantages, reflétant leur cas particulier dans le monde de Loss (et leur rareté)*

*Les Vertus seront décrites en détail dès la création des personnages, afin de fournir une base suffisante aux joueurs et meneurs de jeu sur leur concept, leur origine, et leur usage, Vertu de Foi comprise.*

*Les Inspirations des Vertus seront réduites en capacité d'utilisation (d'une base sur 10 à une base sur 4, environ), les points de Destin disparaissent, remplacés par un usage des Inspirations. Celles-ci deviennent plus rares d'usage, mais plus précieuse, et d'une certaine manière plus utiles dans des cas critiques par leurs effets.*

*Les Liens entre personnages sont une norme simple, mais qui reflète une interaction entre les personnages des joueurs. Tout joueur doit décider d'un lien avec un autre personnage du groupe créé. Le lien peut être en bien, ou en mal, mais son effet est de créer une interaction et une relation profonde entre les personnages des joueurs. Le Lien intervient donc en cours de jeu à la manière des effets des Inspirations, mais au bénéfice de l'autre. En gros, on ne peut employer un Lien que pour aider/favoriser la personne liée, et pas soi-même. Comme le Lien est réciproque, chacun peut le faire pour l'autre. Les Liens peuvent être améliorés, et peuvent évoluer au fil du jeu.*

## 1- Choisir son peuple

---

**Le Peuple.** Choisir l'origine du personnage, parmi les différents peuples de Loss, y compris les Terriens Perdus. Ce choix détermine avant tout les trois Vertus, chaque peuple ayant privilégié culturellement une Vertu sur une autre.

Les peuples de Loss sont ici listés du Nord au Sud, et de l'Est à l'Ouest et non par ordre alphabétique. La description fournie ici est succincte et sera développée pour chaque peuple et région de Loss plus tard.

### *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'Anqimenès.

*Apparence générale :* de type Scandinave entre 1m85 pour les femmes et 2m10 pour les hommes, à la peau claire, souvent les cheveux blonds. Mais on trouve aussi des Dragensmanns aux yeux et aux cheveux noirs.

*Traits de personnalité :* fougueux, aventureux, téméraires, assez belliqueux, facilement irritables, explorateurs. Les Dragensmanns ont un respect culturel pour les animaux et la vie sauvage.

*Organisation :* Monarchie clanique. Ce sont par les filles aînées des rois et chefs de clans que passe la succession, celles-ci choisissant leur futur époux qui sera le nouveau chef de clan. Les femmes, même si sous la tutelle familiale, sont donc grandement respectés et écoutées.

*Religion :* religion chamanique en grande partie informelle (le culte n'est pas l'apanage d'une élite) qui renie totalement les principes de l'Église du Concile. Les Dragensmanns reconnaissent les Vertus, mais placent courage, audace et témérité au-dessus de toutes les autres.

*Notes culturelles :* Les Dragensmanns pratiquent l'esclavage, mais l'affranchissement et l'adoption dans le clan après quelques années est quasi systématique. Les Dragensmanns considèrent les Terriens perdus sur Loss comme un présage de bon augure, et s'ils les asservissent, ils les traitent avec respect, leur considérant comme de caractère sacré, et les appellent les Oubliés.

**Vertus :** -1 Sagesse, +1 Courage

### *Les Hégémoniens & Anqimenès :*

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 devrait vivre sous leur joug.

*Apparence générale :* assez proches en apparence des Dragensmanns, mais de carrure moins massive et plus petits (1m80 à 2m05), et leurs cheveux sont majoritairement noirs ou bruns.

*Traits de personnalité :* Racistes, disciplinés, cultivés, méfiants, fiers, religieux. Le peuple est particulièrement craintif, voire servile, devant tout représentant de l'Église.

*Organisation* : Empire théocratique et administratif entièrement géré par les autorités de l'Église. Les chefs religieux dominent les communautés, puis les Ordinarii qui forment l'élite aristocratique, et enfin le peuple : bourgeois, marchands, et simples paysans confondus à la même échelle. Le pouvoir s'acquière au mérite et se maintient par népotisme. Les femmes ne peuvent sauf exception jamais accéder à de hauts statuts ou responsabilités.

*Religion* : La religion de l'Église du Concile dans sa version la plus orthodoxe et intégriste. Les Hégémoniens ne laissent pas la moindre place à toute autre forme de foi, et n'admettent pas la moindre apostasie. Leur respect des Dogmes du Concile confine à la superstition la plus craintive, et pour cause, puisque l'inquisition de l'Église est sans pitié dans l'Hégémonie.

*Notes culturelles* : Les Hégémoniens sont terriblement sexistes, et leur culture est absolument patriarcale et ne laisse aucun pouvoir ni droit aux femmes. L'esclavage de nombre d'entre elles est courant et particulièrement sordide. Et être captif ou prisonnier de l'Hégémonie conduit à un asservissement tragique et souvent funeste.

**Vertus** : -1 Sagesse, +1 Honneur

### *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.

*Apparence générale* : D'origine slave, la carrure large, mais bien moins massive que leurs voisins, mesurant entre 1m75 et 1m95, la peau claire à hâlée, les yeux le plus souvent marrons, et les cheveux principalement châains à bruns, mais les blonds aux yeux bleus ne sont si pas rares.

*Traits de personnalité* : Méfiants, téméraires, audacieux, isolationnistes, vengeurs, généreux. Aucun Svatnaz n'accordera jamais confiance à un Hégémonien.

*Organisation* : clanique et patriarcale. Les hommes chassent, commercent, guerroient et protègent, les femmes cultivent, élèvent et gèrent la maisonnée. Vu de l'extérieur, hommes et femmes sont clairement séparés et les premiers dominent les secondes, mais vu de l'intérieur, les mères, les épouses, et les sœurs sont toujours écoutées et respectées, et parfois le vrai chef de famille est la grand-mère.

*Religion* : Une version ancienne et très altérée du culte du Concile Divin, mâtiné de traditions chamaniques et d'adoration des anciens des clans, ce culte ayant ses propres Dogmes et figures religieuses considérées comme une hérésie épouvantable par l'Église.

*Notes culturelles* : Les Svatnaz sont persécutés depuis un millénaire par l'Hégémonie qui les considère comme hérétiques, et comme une sorte de vivier à esclaves. Les Svatnaz n'ont plus aucune grande cité-état, seulement de petites communautés mouvantes, et temporaires, s'exilant au gré des raids des légions de leurs voisins dans leurs profondes forêts. Et on peut les considérer comme un peuple en voie d'extinction. L'esclavage y est rare, mais cruellement, les Svatnaz en font pourtant parfois commerce avec leurs voisins pour en vendre de leur propre peuple.

**Vertus** : -1 Sagesse, +1 Courage

### **Les Gennemons :**

D'origine asiatique et sibérienne, métissée 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.

*Apparence générale* : Asiatiques proches des Mongols de la Terre, plutôt massifs, mais pas très grands pour les lossyans (de 1m70 à 1m90). Les cheveux noirs et raides la plupart du temps, la peau hâlée, les yeux bridés presque toujours noirs.

*Traits de personnalité* : Fiers, honorables et droits, mais indisciplinés et assez batailleurs et prompts à la colère. Assez sauvages et proches de la nature. Très proches de leurs troupeaux de chevaux et de leurs meutes de griffons.

*Organisation* : aristocratique et clanique, avec pour les clans nomades un certain mépris pour les cités-états et la civilisation citadine. Ce sont les hommes des grandes lignées, appuyés par l'Église, qui dominent la société, et les plus hauts rangs au sein des clans sont rarement dévolus aux femmes. Mais dans les clans ruraux, ce n'est pas si rare, bien que le rang de chef de clan soit toujours transmis aux enfants mâles.

*Religion* : Celle du Concile Divin dans les grandes cités Gennemons, mais plus on va vers les clans nomades, plus les anciens cultes tendent à devenir présents et importants, même si tout Gennemon respecte l'Église du Concile.

*Notes culturelles* : Les Gennemons ont plusieurs cités-états, mais elles collaborent peu et sont souvent en guerre. Les clans nomades eux aussi sont souvent en conflit, c'est un peuple querelleur prompt aux vendettas. Mais ses membres s'unissent dès qu'il y a une menace extérieure. L'esclavage y est courant et tout à fait normal dans la société comme partout où dominent les Dogmes de l'Église.

**Vertus** : -1 Sagesse, +1 Honneur

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

*Apparence générale* : Asiatiques proches des peuples du Sud-Est : Thaïlande, Indonésie, Chine du Sud. La taille varie d'1m75 à 2m05. Leur peau est hâlée de dorée à brune, leurs yeux bridés, et leurs cheveux noirs, mais il est courant chez les Hemlaris aisés de se teindre les cheveux de couleurs éclatantes ou criardes.

*Traits de personnalité* : fiers, xénophobes, sexistes, courageux jusqu'au sacrifice ; organisés et très respectueux des conventions et de la hiérarchie. C'est aussi un peuple de bâtisseurs et d'ingénieurs doués.

*Organisation* : Empire administratif avec à sa tête une puissante aristocratie. Les plus hautes fonctions sont héréditaires au sein de la noblesse et ne se transmettent que de père en fils. L'Église a une forte influence sur le choix des plus hauts postes. Les femmes sont soumises à la

totale autorité du chef de famille, mais il n'est pas rare de croiser des femmes dans les carrières militaires, leur seule échappatoire à la pression des lois patriarcales. Le petit peuple est dans les faits respecté et considéré, mais légalement n'a presque aucun droit.

*Religion* : Une variante du Concile Divin, qui fait des aristocrates et de la famille impériale des représentants mandatés par le Concile Divin, et qui fait une part belle aux ancêtres mythiques, voire divins. L'Église considère bien sûr cette foi comme Hérétique.

*Notes culturelles* : L'Emmlaris est une mosaïque de peuples et d'ethnies sous la tutelle de l'Empereur du Trône de Rubis, et donc localement, on peut facilement trouver des cultures différentes du modèle décrit ici. L'esclavage y est quasi aussi dur et cruel que dans l'Hégémonie, mais il fait la part belle au Haut-Art et aux esclaves de Maisons de Plaisirs. Il y est très fréquent dans le petit-peuple de vendre une de ses filles une fois adolescente dans des Maisons de Plaisirs, ou de répudier une épouse de la même manière.

**Vertus** : -1 Sagesse, +1 Honneur

### *Les Forestiers de l'Elmerase :*

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.

*Apparence générale* : sveltes et souvent athlétiques, de taille moyenne (1m75 à 2m00), les blonds sont assez courants, mais les châains dominant. Les roux ne sont pas si rares au sein de ce peuple. Leur peau est hâlée et souvent cuivrée, et leurs traits saillants et racés.

*Traits de personnalité* : méfiants, rusés, fougueux au combat, très prudents avec les étrangers, industriels, protecteurs, raisonnés. Les Forestiers fuient dès qu'ils soupçonnent l'approche d'Ordinatorii.

*Organisation* : tribale. Chaque tribu est organisée autour d'un village ou d'une place forte, souvent arboricole et dissimulée. Les chefs de tribus sont élus à la mort du précédent au cours d'épreuves physiques et intellectuelles ardues et parfois mortelles, où hommes et femmes peuvent participer. Les chamans, le plus souvent des femmes, président aux destinées de ces villages.

*Religion* : chamanique, impliquant nombre de divinités anciennes et naturelles. Les sacrifices animaux, et parfois humains, font partie des rites. Chaque tribu, mais aussi chaque guerrier reconnu, a souvent sa divinité tutélaire.

*Notes culturelles* : La société des Forestiers est très paritaire, c'est même sans doute l'une des plus égalitaires de Loss dans les rapports hommes et femmes. C'est un des rares peuples où il n'y a rien de surprenant à voir une femme forgeronne, par exemple. La plupart des femmes vivent au foyer et élèvent les enfants, en élevant et cultivant la terre, mais elles le font côte à côte avec les hommes. Et les jeunes guerrières Forestières sont courantes, jusqu'à ce qu'elles fondent leur foyer. L'esclavagisme y existe, mais il est assez rare, la plupart des esclaves des Forestiers le sont suite à un crime grave, ou, car déjà trop asservis et conditionnés, ils ne savent s'adapter à la liberté.

**Vertus** : -1 Honneur, +1 Sagesse

### *Les Étéocliens :*

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 et les Forestiers le peuple qui compte le plus de naissances de roux. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Eglise, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes, croyances, et dieux grecs, et une grande considération pour l'érudition.

*Apparence générale :* Assez grands parfois, mais dans la moyenne lossyane (1m80 à 2m00), la peau hâlée voire foncée, la plupart sont bruns aux yeux marrons, mais les blonds aux yeux bleus sont fréquents, et il y naît régulièrement des personnes rousses. Leurs traits fins et aquilins les font souvent considérer comme le plus beau peuple de tout Loss.

*Traits de personnalité :* fiers, voire orgueilleux, traditionalistes, respectueux des codes, et surtout des Vertus, superstitieux, cultivés.

*Organisation :* Démocratie représentative, où l'Eglise et l'aristocratie pèse un poids important, mais ne reste qu'une constituante des Conseils des Cités-états. Les femmes sont exclues de la politique et de la direction des cités. Exceptionnellement, une femme a pu être désignée sur ovation comme membre d'un Conseil de cité. Mais ces cas rarissimes sont presque légendaires. Le peuple et la bourgeoisie se mêlent aisément, l'aristocratie formant une élite à part qui souvent a charge des forces militaires des cités.

*Religion :* Le Concile Divin. L'Eglise est très influente dans toutes les Plaines d'Etéocle, mais plus on descend vers les côtes sud, plus les Dogmes de l'Eglise s'assouplissent, et laissent une place, bien que très mineure, aux anciens mythes et cultes d'origine grecque.

*Notes culturelles :* Les Étéocliens, sans considérer la femme comme sans valeur et marchandise, comme le feraient les Hégémoniens, ne lui accordent pas beaucoup de place, et celles-ci n'ont que peu de droits face aux lois, et à l'autorité patriarcale qui domine la société. Cependant, plus on va vers le Sud, moins la pression sociale pèse sur les femmes, et plus on leur accorde de droits. L'esclavagisme y est très courant, c'est un commerce honorable, et on y considère qu'un homme qui veut montrer qu'il a réussi sa vie doit en posséder.

**Vertus :** -1 Courage, +1 Honneur

### *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'Eglise, ils font grand cas de l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances.

*Apparence générale :* sveltes et de taille moyenne (1m75 à 2m00), la peau assez foncée, parfois dorée. Des traits très fins et métissés, aux yeux légèrement bridés, avec toutes les variantes de couleurs de cheveux.

*Traits de personnalité :* susceptibles et fiers, religieux, aventureux, curieux, patriotes, assez traditionalistes, superstitieux.

*Organisation :* Monarchie constitutionnelle, l'aristocratie domine les cités-états, mais les rois sont entourés d'un conseil très influent élu par l'Eglise et les représentants de la cité. Les femmes sont

totalemment exclues de la vie politique. Il n'y a que dans certaines carrières militaires que celles-ci peuvent -difficilement- échapper au carcan patriarcal de la société Ar'hanthia.

*Religion* : Le Concile Divin. Les Ar'hanthias ont de plus leurs propres coutumes et superstitions que l'Eglise ne tente pas réellement d'endiguer, les rites propres à ce peuple allant dans le sens du respect des Dogmes du Concile. Par contre, les Ar'hanthias acceptent très mal de voir des femmes s'occuper de religion, et on ne trouve quasi aucune femme Ordinatorii, alors même que l'Eglise l'admet elle-même.

*Notes culturelles* : Les femmes Ar'hanthias sont traitées de manière assez similaire à celles de l'Hemlaris, et souvent plus considérées comme des propriétés et des monnaies d'échange que comme des êtres libres à part entière. L'esclavage y est on ne peut plus commun et répandu, très codifié et le sort des esclaves est fréquemment sordide.

**Vertus** : -1 Sagesse, +1 Honneur

### *Les Teranchens & l'Imareth :*

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.

*Apparence générale* : D'allure méditerranéenne et de taille moyenne ; un peu petits (1m75 à 1m95). Ils sont bronzés, la peau assez mate, les traits aquilins et marqués, les cheveux sombres, souvent bouclés, parfois même frisés. Ils rassemblent assez aux Athémaïs, mais avec un peu moins de traits maghrébins.

*Traits de personnalité* : Rusés, commerçants, malins, ouverts d'esprits, ambitieux, cupides, hospitaliers, indisciplinés. Les Teranchens tiennent en grande considération les arts littéraires et les sciences.

*Organisation* : Monarchie constitutionnelle, les Teranchens tiennent immensément à leurs lignées royales et à leur aristocratie, bien que celle-ci soit surtout représentative. Les cités-états sont dirigées par des rois entourés d'un Conseil élu par suffrage direct par l'Eglise, les guildes marchandes et confréries, la noblesse, les artisans, et le petit-peuple. Les femmes ne peuvent voter, mais peuvent se présenter, faire campagne, et être élues. Il y a de temps en temps des régimes monarchiques absolus, mais ils ne durent guère. Les Teranchens sont un peuple qui tient à son indépendance et à sa liberté.

*Religion* : Le Concile Divin. Mais les Teranchens ne sont pas vraiment très religieux. Ils ne voient pas de mal aux aspects les plus discutables des Dogmes de l'Eglise, car celle-ci a dû faire des compromis pour s'étendre et s'installer sur l'archipel sans que les Teranchens ne la rejettent violemment. Il y a donc des frictions entre l'Eglise et les autorités des cités-états, mais l'équilibre trouvé dans une version relativement modérée des principes et règles de l'Eglise semble perdurer efficacement.

*Notes culturelles* : Les Teranchens ont toute une culture maritime qui fait part belle à la piraterie, et n'ont guère de scrupules à faire des raids côtiers chez leurs voisins, pillant tout ce qui peut se monnayer et se revendre ailleurs. Le trafic d'esclave est d'ailleurs un commerce florissant chez eux. Cependant les Teranchens asservissent relativement peu leurs compatriotes, et la coutume courante ailleurs de revendre des enfants surnuméraires est rare chez eux.

**Vertus** : -1 Courage, +1 Sagesse

### *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.

*Apparence générale* : Difficile de donner une norme, mais de taille relativement moyenne, et le teint mat et bronzé. Les gens à peau claire sont rares dans ce désert infernal. Les Jemmaïs sont aussi souvent assez secs, et tendent à avoir les traits taillés à la serpe.

*Traits de personnalité* : Méfiants, secrets, implacables, pragmatiques, incroyables. Les Jemmaïs placent la science et l'ingénierie au-dessus de toute forme de croyance.

*Organisation* : Démocratie représentative. Les cités Jemmaïs -que personne ne peut prétendre avoir vu- sont gérées par des conseils élus au système assez moderne, avec des ministres à leur tête. Tout citoyen homme ou femme peut voter, mais seuls les vétérans âgés de 45 ans ou plus peuvent être élus.

*Religion* : Aucune, la civilisation Jemmaï est farouchement laïque, et même hostile à toute forme de religion organisée, à commencer par l'Église. Mais localement, il existe des croyances mystiques similaires à des rites chamaniques.

*Notes culturelles* : Le peuple Jemmaï ne pratique que très peu l'esclavage, qui est toujours temporaire et se finit toujours par un affranchissement. C'est aussi le plus paritaire avec les Forestiers, mais on ne voit quasi jamais de femmes Jemmaï hors de leur territoire. Les Jemmaïs cachent toujours leur origine dès qu'ils voyagent, et sont fortement isolationnistes. Aucun d'eux ne parlera de son pays, de son peuple, des sciences et techniques de ses contemporains, même à une personne de confiance. Les Jemmaïs sont des Apostats, et l'Église les traque sans pitié quand elle apprend que l'un d'entre eux est dans les parages. Il y a plus de Terriens et leurs descendants parmi les Jemmaï que partout ailleurs sur Loss.

**Vertus** : -1 Honneur, +1 Courage, +1 Sagesse

**Désavantages** : Sombre Secret (Jemmaï): 10. Si un Jemmaï est connu comme tel par l'Église, il risque inmanquablement d'être traqué et exécuté en place publique après interrogatoire et tortures.

### *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.

*Apparence générale* : De taille moyenne, la peau mate à brune, mais on peut trouver de tout, bien que les traits aquilins et racés des moyens orientaux dominant. Les cheveux châtain à noirs, souvent bouclés, voir parfois crépus, mais là encore on peut trouver facilement de toutes les teintes. Les Athémaïs sont plutôt d'allure maghrébine, mais les Armanthiens sont très métissés et on peut retrouver des traits asiatiques ou scandinaves même dans les plus anciennes familles.

*Traits de personnalité* : Curieux, ambitieux, commerçants, explorateurs, trompeurs, ouverts d'esprits, vantards, pragmatiques. Les Athémaïs ne sont pas connus comme de grands guerriers, et sont aussi connus pour préférer se préoccuper d'eux-mêmes.

*Organisation* : Démocratie représentative et monarchie constitutionnelle. Les cités-états sont le plus souvent dirigées par un roi entouré d'un conseil élu par les guildes marchandes et l'aristocratie. Armanth est dirigée par un Conseil des Pairs choisis uniquement parmi les maîtres-marchands les plus puissants de la ville, et un Elegio élu par le Conseil, l'Élysée de la noblesse, et l'Agora du peuple. Les femmes ne peuvent voter, mais peuvent être désignées représentantes des différentes assemblées démocratiques, bien qu'elles ne puissent se présenter d'elles-mêmes et faire campagne.

*Religion* : Le Concile Divin, mais comme pour les Teranchens, l'Église doit y faire appliquer ses dogmes avec beaucoup de compromis, et voit le plus souvent son pouvoir politique réduit à une simple représentativité. Armanth a un certain mépris pour l'Église, mais l'aristocratie lui reste relativement fidèle, et le peuple continue à la craindre.

*Notes culturelles* : Les Athémaïs accordent nombre de droits progressistes aux femmes, y compris le divorce, même si ces droits sont rarement usités dans l'aristocratie, plus traditionaliste. Celles-ci peuvent même y être universitaires, professeurs, ou travailler de manière indépendante. Paradoxalement, c'est un des peuples qui a le plus d'esclaves femmes et fait le plus commerce de luxe des Maisons d'Esclaves.

**Vertus** : -1 Honneur, +1 Sagesse

### **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.

*Apparence générale* : Assez petits (1m70 à 1m85) et plus secs que les Athémaïs, les traits plus arabisants et marqués, la peau assez foncée. Étrangement les yeux bleus ne sont pas rares.

*Traits de personnalité* : Calmes, mystiques, méditatifs, assez fatalistes, et rarement de nature guerrière, renfermés.

*Organisation* : tribale, les chefs des villages sont des hommes élus par chaque membre adulte du village, mais les chefs de famille sont toujours les anciennes de la famille, et même le chef écoute donc son ancienne. Les ascètes et chamans des villages sont quant à eux conseillers spirituels et matériels des chefs.

*Religion* : Chamanisme mystique basé sur les quatre éléments. La foi des Erebs est entièrement bâtie sur les Vertus et leur signification symbolique, et sur une pratique ascétique demandant beaucoup de rituels méditatifs et d'épreuves initiatiques. Leur religion laisse une grande place à une profonde connaissance des phénomènes naturels.

*Notes culturelles* : Les Erebs sont secrets et n'aiment pas s'ouvrir aux autres peuples de Loss, qu'ils considèrent impurs. Leur religion, et leur respect notoire pour les Chanteurs de Loss, considérés sacrés même s'ils s'en méfient est bien sûr une hérésie pour l'Église.

**Vertus** : -1 Courage, +1 Sagesse

### *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 Teranchen, voire Athémaïs, pour capturer des esclaves.

*Apparence générale* : Asiatiques remarquablement grands (1m85 à 2m10), aux traits fins et racés. C'est un peuple métissé qui pourrait s'apparenter aux peuplades des îles du Pacifique. Les cheveux et les yeux noirs, ils sont notoirement très bien bâtis, et d'allure féline.

*Traits de personnalité* : Passionnés, sauvages, impétueux, généreux et accueillants, mais xénophobes. Le courage, sous toutes ses formes, est pour eux la plus grande des qualités.

*Organisation* : tribale à démocratie directe. Les clans sont organisés autour d'un sage, d'un chef de chasse, et d'un chaman. Chacun a égalité de voix en cas de décision à prendre, mais la plupart d'entre elles se font par consensus avec l'ensemble de la tribu. Anciens, chefs de chasse et chamans peuvent être hommes ou femmes indifféremment, leur seul point commun est d'être en général des vétérans de la tribu. La succession se fait elle aussi par consensus, elle peut donc être héréditaire, mais ce n'est en rien coutumier. Les San'eshe ne font qu'une seule différence entre hommes et femmes, c'est la grossesse et l'accouchement. Pour qu'un San'eshe soit adulte, il doit prouver son courage de manière exemplaire. Mais accoucher est considéré pour les San'eshe comme une démonstration de courage ayant la même valeur qu'avoir connu un champ de bataille ou avoir accompli un exploit de chasse.

*Religion* : chamanique, très proche de la nature, qui considère que tout ce qui est vivant a un esprit conscient. Les chamans sont traditionnellement le plus souvent des femmes, mais ce n'est pas systématique. C'est le seul peuple de Loss à avoir une réelle tradition d'accompagnement et de maîtrise du Chant de Loss, qu'ils considèrent sacrés et l'expression la plus visible de la nature spirituelle et vivante de leur monde chamanique.

*Notes culturelles* : Les San'eshe n'ont aucune ville, et aucune forme de commerce plus qu'épisodique avec le monde extérieur. Ils vivent en villages nomades se déplaçant dans leurs forêts profondes et dangereuses avec aisance, en harmonie avec leur milieu. Ils fuient toute interaction avec des étrangers, et pour cause, puisque le plus souvent on vient les chasser pour en asservir les femmes, réputées splendides et flamboyantes. Ils ne pratiquent eux-mêmes jamais l'esclavage, et les Terriens perdus qu'ils trouvent sont adoptés par la tribu s'ils survivent.

**Vertus** : -1 Honneur, +1 Courage

### *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.

*Apparence générale :* grands (1m85 à 2m10), et la plupart du temps élancés, voire félins, mais les massifs et larges ne sont pas rares. Leur peau est noire, couleur café au lait à chocolat, comme leurs cheveux, bouclés, et très souvent crépus. Leurs traits saillants et taillés à la serpe accentuent leur allure de fauve, mais certaines de leurs femmes sont d'une beauté remarquable.

*Traits de personnalité :* Fiers, superstitieux, impitoyables, généreux, accueillants, volontiers festifs, fidèles, belliqueux, entêtés, farouchement indépendants.

*Organisation :* Monarchie clanique. Chaque tribu se reconnaît d'ancêtres communs et est dirigée par un roi. La succession se fait par le premier fils aîné, mais elle peut occasionnellement être transmise par la première fille aînée en absence de fils. Elle ne peut régner, mais peut choisir - sous la tutelle familiale- un régent le temps que son premier fils puisse régner. Les rois sont le plus souvent entourés d'un conseil choisi par l'ensemble des aristocrates et familles d'influence du clan. Les querelles sont courantes dans ce système.

*Religion :* Le Concile Divin, mais avec une présence assez forte d'anciennes croyances locales d'origine chamanique. La notion de tabous (choses, lieux, gestes, personnes), est très fréquente. Les Frangiens sont superstitieux et croient en des quantités de démons et esprits malfaisants nés du désert et du Rift, et l'Église locale de peu de pouvoir a préféré intégrer ces croyances que tenter de les faire disparaître.

*Notes culturelles :* Les Frangiens sont voisins et cousins des Athémaïs, mais ils sont très souvent en conflit avec eux, tout comme ils sont souvent en guerre entre clans. Les villes permanentes sont peu nombreuses, mais puissantes et très protégées, car stratégiques. Hors de ces zones, c'est un peuple très nomade. Il est l'un des rares à connaître les routes menant au sud du continent de Loss, par delà les Franges et le Désert Infini.

**Vertus :** -1 Sagesse, +1 Honneur

### *Les Terriens :*

Les Terriens Perdus de Loss, arrivés là sans savoir comment, et promis à un destin peu enviable dans la grande majorité des cas. Nous reviendrons en détail sur ce phénomène qui conduit des Terriens à se retrouver perdus sur Loss, sans espoir de retour. Il est très difficile de rester en vie seul pour un habitant de la Terre sur Loss. Ses premiers jours d'existence sont très rudes physiquement le temps de s'adapter, et sans aide il a de bonnes chances de mourir en moins de deux jours. Rares sont ceux qui y parviennent. Mais comme pour tous les peuples lossyans ou presque un Terrien Perdu est un barbare à asservir, un cadeau des dieux ou un bon présage qu'on pourra s'approprier et posséder, et que les Dogmes de l'Église du Concile Divin précisent qu'un Terrien Perdu doit être asservi, car il est un esclave-né, il est presque impossible pour un Terrien de ne pas connaître le sort funeste de l'asservissement. Et même s'il y échappe, il risquera toute sa vie d'être traqué ou capturé si on apprenait sa nature, pas si aisée à cacher.

*Notes générales :* la taille des humains varie d'1m60 à 1m80, c'est-à-dire une petite voir très petite taille pour les lossyans. 95% des Terriens Perdus sur Loss sont des femmes citadines retrouvés nus non loin d'une communauté lossyane -personne ne sait pourquoi. À la différence de la

plupart des peuples de Loss, les Terriens considèrent la Foi, et l'amour inconditionnel comme une qualité, une des Vertus de l'humanité. Ils ont donc tous cette Vertu à la création, même si celle-ci ne se développera peut-être pas. Les Terriennes sont recherchées et désirées par les amateurs d'esclaves sur Loss, en posséder une est un signe de richesse et de chance.

**Vertus** : +1 Courage, +1 Sagesse

**Désavantages** : Recherché (10) : les Terriens, si on sait qui ils sont, sont inmanquablement traqués par pratiquement tous les lossyans, et risquent simplement l'asservissement. Les Terriens ne peuvent investir de PC dans les talents de Linguistique, Zoologie, Botanique, Histoire, Géographie, Folklore, et les archétypes de Chasseur d'Artefact et de Chaman leur sont interdits.

**Avantages** : Vertu de l'Air