

2- Définir les Trois Vertus

Un personnage de Loss est défini en premier lieu par ses Vertus. Il y a quatre Vertus, mais seules les trois premières d'entre elles concernent tous les personnages : l'Honneur, le Courage, la Sagesse. La dernière, la Foi, n'est disponible que pour les personnages ayant l'Avantage "*Vertu de l'Air*". Elle débute alors à 1 et ne peut être modifiée que par des *Avantages*.

Chacune des trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse) débute à 3. Puis le joueur applique à son personnage les modificateurs du peuple qu'il a choisi. Enfin il répartit six points entre ses Trois Vertus (Honneur, Courage, Sagesse).

On ne peut investir de points de Vertus pour la Foi.

Une Vertu ne peut dépasser 10 à la création du personnage.

Les trois Vertus ont des conséquences directes sur les Traits du personnage :

- *L'Honneur est la Voix (le Social), il englobe tous les Traits Sociaux (Pouvoir et Empathie) et les talents d'Interaction, d'Art, et d'Artisanat.*
- *Le Courage est le Corps (le Physique), il englobe tous les Traits physiques (Puissance et Agilité) et les talents de Combat, d'Adresse, et de Pilotage.*
- *La Sagesse est l'Esprit (le Mental), elle englobe tous les Traits mentaux (Esprit et Instinct) et les talents de Sciences, de Connaissances, et de Perception.*
- *La Foi représente le Mystique : les talents de Savoirs Interdits et de Chant de Loss. Ceux-ci sont présentés en détail dans un chapitre dédié : La Vertu de l'Air.*

Il est possible par la suite d'augmenter une Vertu jusqu'à deux points, ou de faire chuter une Vertu à zéro. Ce sont des cas traités dans la partie Avantages et Désavantages.

Au sujet des 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 donc il n'entre pas dans ce qui constitue le monde réel. La Vertu de la Foi est l'Air, comme vous le verrez plus bas. C'est une Vertu qui a une histoire compliquée, que vous pourrez retrouver quand sera abordé l'histoire et les conséquences des Vertus dans la partie Monde du livre.

La croyance dans les Vertus n'est pas tout à fait universelle. Mais cette approche des trois éléments, et des trois vertus, antérieure à la naissance de l'Église, a été reprise par ses Dogmes pour en tirer un enseignement philosophique, rapidement récupéré et réinterprété par les différents peuples lossyans.

Pour comprendre l'importance des Vertus, il faut y venir en détail. La vision du monde Lossyane en est fortement influencée. Et la manière de penser le monde pour les Lossyans est assez éloignée du quidam Terrien du 21^e siècle.

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 paillasse chaude pour que le voyageur puisse dormir en sécurité. Celui-ci sera d'autant plus honoré si en échange, il rend service, ou laisse un présent, même quelques andris, pour remercier ses hôtes. Ne pas ouvrir sa porte à un voyageur est très mal vu, même si dans les lieux les plus reculés ou encore en temps de guerre, c'est une règle bien moins respectée.
- *Ne pas laisser une offense impunie* : la notion d'offense est un peu floue, puisque cela dépend de la susceptibilité de la victime et de la gravité du crime. Les Lossyans peuvent très bien s'insulter comme des charretiers sans conséquence, certains s'arnaquer mutuellement sans en prendre ombrage, alors que d'autres prendront comme offense impardonnable un regard trop insistant. Mais quand un Lossyan subit une offense, il doit la faire payer, d'autant plus si elle est publique et devant nombre de témoins. Après, il y aura les Lossyans pour régler cela arme en main de suite et ceux qui garderont l'offense en mémoire pour préparer tranquillement leur revanche. Mais il faut agir, de toute manière.

Un homme peut très vite perdre la face à ne pas répondre à une offense, d'autant plus qu'elle est grave et connue publiquement.

- *Respecter la vie, d'autant plus qu'elle est jeune* : les Lossyans n'aiment pas que l'on tue pour rien, et s'ils peuvent éviter de tuer un ennemi et régler le problème autrement, ils vont préférer trouver une alternative (y compris qui nous paraîtrait tout aussi cruelle, comme les travaux forcés et l'asservissement). Les massacres gratuits, les meurtres, les tortures et les crimes sanglants ou sadiques sont assez mal vus. Et plus particulièrement, les Lossyans considèrent la vie des enfants sacrée : s'attaquer à des enfants ou les tuer est absolument impardonnable.
- *Obéir à l'Église du Concile et à ses 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 réproche 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 Ordinarii. Et même si c'est dans les faits très largement contredit, tout Lossyan considère honorable de respecter et obéir à un Ordinari. 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 parlons 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.

- *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 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 Lossyan est capable de faire envers l'objet de sa Foi. Il aime et vénère, sincèrement et sans le moindre doute. Donc, tout est bon pour l'objet de son amour, et le Lossyan ne regardera pas quel prix il paye pour aimer et vénérer.
- *Faire une confiance aveugle* : tout ce qui vient de l'objet de sa Foi ne peut être remis en doute, quels que soient ses commandements, ses actes, ses intentions. Le Lossyan suivant cette Vertu ne pourrait imaginer douter de l'objet de son amour inconditionnel, et ne pourra réaliser aisément si celui-ci lui ment, le trompe, ou agit contre son bien, car c'est à priori simplement impensable pour lui.
- *Accepter de tout risquer* : le don de soit n'a pas de limite pour qui aime et vénère, les risques à prendre pour servir, rejoindre, retrouver l'objet de sa Foi ne comptent pas. Tout ce qui est matériel est sans valeur et ne pèse pas lourd face à la dévotion. Ainsi donc, le Lossyan suivant la Vertu de l'Air peut parfois faire preuve d'un courage et d'une témérité au-delà de toute raison, quand c'est pour le bénéfice de l'objet de sa Foi.
- *Considérer les choses comme absolues* : tout comme un Lossyan ne pourrait remettre en doute sa Foi et sa dévotion, celle-ci ne se mesure pas, et est sans limites. L'idée même est que ce sentiment et cette ferveur dépassent le monde matériel et survit à toutes les épreuves et à la mort. Celui qui croit si puissamment n'a ni peur de la mort, ni de la souffrance, ni du doute vis-à-vis de sa ferveur. Le message de la Foi, ses commandements, ses conseils, sa sagesse ou sa folie sont absolus, et vains sont sans doute les efforts de qui que ce soit à faire changer d'avis celui qui aime avec tant de dévotion.
- *Exposer sincèrement sa foi* : celui qui aime et vénère ne peut le cacher, et sauf si les circonstances l'exigent, il ne tentera de toute manière jamais de le faire. Il ne peut imaginer mentir et tricher vis-à-vis de sa Foi, car ce serait une trahison. Il lui paraît évident que celle-ci coule de source, et il la défendra et la déclamera sincèrement en refusant de se répudier, quel qu'en soit le prix, car ce n'est pas ici une affaire d'honneur, mais la trahison de sa propre âme et de son essence.

Comment interpréter les vertus :

Le principe des Vertus n'est pas un carcan rigide où le joueur doit enfermer son personnage, mais un guide pour savoir comment l'interpréter. Les Vertus servent de barème aux traits psychologique du personnage du joueur, libre à lui de les interpréter à sa convenance, en ayant idée de ce qu'ils signifient. Une fois le personnage créée, les Vertus pourront évoluer au cours du jeu, soit parce que le joueur fait agir son personnage dans le sens de ses vertus de manière remarquable, soit, au contraire, agit à leur inverse. C'est quand le joueur décide d'user de ses *Inspirations de Vertus* (voir plus loin), que l'occasion peut alors être importante de voir une Vertu évoluer.

Table indicative des valeurs de vertus :

Valeur	Honneur	Courage	Sagesse	Foi
0	<i>Infâme</i>	<i>Couard</i>	<i>Inconscient</i>	<i>Indifférent</i>
1-2	<i>Désbonoré</i>	<i>Timoré</i>	<i>Stupide</i>	<i>Touché</i>
3-4	<i>Convenable</i>	<i>Hésitant</i>	<i>Averti</i>	<i>Inspiré</i>
5-6	<i>Honnête</i>	<i>Brave</i>	<i>Raisnable</i>	<i>Dévoué</i>
7-8	<i>Estimable</i>	<i>Valeureux</i>	<i>Judicieux</i>	<i>Fervent</i>
9-10	<i>Illustre</i>	<i>Intrépide</i>	<i>Savant</i>	<i>Illuminé</i>
11 & +	<i>Grandiose</i>	<i>Héroïque</i>	<i>Sage</i>	<i>Saint</i>