

Les

Chants de LOSS



LA BIBLE VISUELLE DES CHANTS DE LOSS



La Bible des Chants de Loss

Qu'est-ce que Les Chants de Loss ?

Les Chants de Loss est une série de romans de fantasy Da Vinci-punk actuellement en cours, dont le premier tome est paru aux [Editions Stellamaris](#). La présente bible vous permet de le découvrir en quelques textes et images. Si vous êtes désireux d'en savoir plus je vous invite à venir visiter [le blog Les Chants de Loss](#), en commençant si vous le souhaitez par cette page : <http://www.loss.psychee.org/presentation-de-loss-jdr-le-jeu-de-role/>.

Enfin, vous pouvez [télécharger le kit d'initiation au JDR les Chants de Loss en PDF](#).

A quoi sert cette bible ?

Elle est destinée aux illustrateurs, créatifs, graphistes qui souhaitent avoir sous les yeux les sources d'inspiration qui leur permettront de visualiser le monde de Loss en termes d'images, d'ambiances, de styles et de références. Elle permettra donc à toutes les personnes désireuses de participer aux illustrations des Chants de Loss d'avoir une base de ressources commune. Et pour les curieux et les fans de Loss, cette bible constitue une première découverte de cet univers, et répondra sans doute plus que bien des mots à nombre de leurs questions.

On peut faire quoi des images ?

Rien directement. Ces illustrations ont été piochées sur internet et triées pour servir à la bible visuelle, mais elles sont toutes propriété de leurs auteurs, qui sont crédités ci-après. Il est donc interdit de les réutiliser, de les détourner, ou de les publier sans leur accord. Ces images doivent seulement vous inspirer, que vous soyez illustrateur, graphiste, créateur ou juste amoureux du monde de Loss, dans vos idées, vos écrits et vos réalisations. Mais l'usage doit se limiter à cela. Vous pouvez bien sûr montrer ce document et ces images à qui vous voudrez, mais cette condition de propriété des images à leurs auteurs et les interdictions qui vont avec, doit être respectée.

- Reproduction, exploitation et détournement des images interdit.
- Publication du présent document à l'origine sans en modifier le contenu.
- Usage à titre privé et gratuit uniquement.

Tous les auteurs ont-ils été crédités ?

Non, pas tous, malheureusement. Dans environ 15% des cas, au total, je n'ai pu retrouver l'auteur des œuvres exposées dans la bible, et je tiens ici à leur signifier mon respect de leurs droits sur leurs images rappelé plus haut. Si vous voyez donc une image que vous reconnaissez et qui n'est pas créditée, contactez-moi afin de pouvoir compléter les noms manquants.

Comment puis-je exploiter cette bible ?

En tant qu'illustrateur, que vous soyez amateur ou confirmé, vous pouvez vous en inspirer pour les œuvres que vous souhaitez créer pour le monde de Loss. En tant que curieux ou fan des Chants de Loss, vous pouvez vous en servir pour faire découvrir à vos amis les visuels du monde de Loss, tant que vous respectez toutes les contraintes citées plus haut.

D'où viennent les images ?

Elles ont toutes été rassemblées sur une galerie Pinterest que vous pouvez trouver ici : <https://www.pinterest.com/axellebouet/les-chants-de-loss-inspirations-vrac/> avec nombre d'autres photos, images et illustrations dans le thème du monde de Loss.

Crédits des auteurs

Crédits des illustrations :

Personnages masculins : Eric Belisle (<http://ericbelisle.com/weblogs/>), Angela R.Sasser, Van Helsing movie photo, Wesley Burt (<http://wburtconcept.blogspot.ch/>), Christopher Jones

Personnages masculins, suite : Muskeeters television serie, Paizo (paizo.com), Assassin's Creed video game, china-cart.com

Ordinatorii : vertugadin.com, Gerald Katishi, Liu Lipan

Combattants culturels : Serk V. (www.drachenstreiter.com), Lustosa (<http://daniellustosa.com.br/>), farmerownia (farmerownia.deviantart.com/), Sergey Samulloy

Combattants culturels, suite : Matador network, sunsetagain (sunsetagain.deviantart.com), 2buiArt (2buiart.deviantart.com), Lin Qing

Personnages féminins : Alexander McQueen photo, Blue Ajah photo, Larry Rostant photo (www.artistpartners.com/portfolios/larry_rostant), Game of Throne television serie

Personnages féminins, suite : Reine-Haru (reine-haru.deviantart.com), Chibi-oneechan (chibi-oneechan.deviantart.com), Sigmund Evensen photo

Les femmes d'épée : Urjabhi (urjabhi.deviantart.com) HBdesign (hbdesign.deviantart.com/), Larry Elmore (larryelmore.com), Zou Lanxiu

Les danseuses & esclaves : Russ Turner photo, Iplehouse (iplehouse.com/), wildweasel339 (wildweasel339.deviantart.com), Wen-M (wen-m.deviantart.com/), Chibi-oneeshan, Paisley Curtain

Les cités-état : Assassin's creed video game, Xiang Ling, Daniel Kvasznicza, Gaël Becu (gwelito.blogspot.ch), Terre-mere animation movie

Les cités-état, suite : Feng Zhu (fengzhudesign.blogspot.ch), Xiang Ling, Assassin's creed video game, Charles Lee (theartofanimation.tumblr.com/)

Les paysages de Loss : Seryl, Conceptart (www.conceptart.org), Assassin's creed video game; Croods animation movie.

Les paysages de Loss, suite : artofanimation (theartofanimation.tumblr.com), Richard Benning, Trevor Cole photo, Artcobain, Marc Simonetti (marcsimonetti.deviantart.com/), Kekai Kotaki

Les navires lévitant : Caravan Studio (www.cruzine.com), Wang Chunayng, Ben Wootten

Les navires lévitant, suite : gonautical (gonautical.com), Christine Choi (christinechoi.ca/), Munin (munin-sketchblog.blogspot.fr), Monster in the Sky boardgame (monstersinthesky.com/gallery/)

Les créatures de Loss : Darren Horley, James Gurney (jamesgurney.com/site/), Ricardo Delgado (ricardodelgadoart.blogspot.co.uk/), Herschel-Hoffmeyer (herschel-hoffmeyer.deviantart.com)

Les créatures de Loss, suite : Deskridge (deskridge.deviantart.com), Wood-Splitter-Lee (wood-splitter-lee.deviantart.com), Brent Hollowel (brenthollowelart.blogspot.com), Tami Wikina (tamiart.deviantart.com/)

Les armes lossyanes : Luke Mancini (mr-jack.deviantart.com/), Art of swords photos (art-of-swords.tumblr.com), Antoine Rol (www.antoinerol.com/), Gene Mollica (genemollica.com/), Jose C. de Braga (wolfdancer.tumblr.com/)

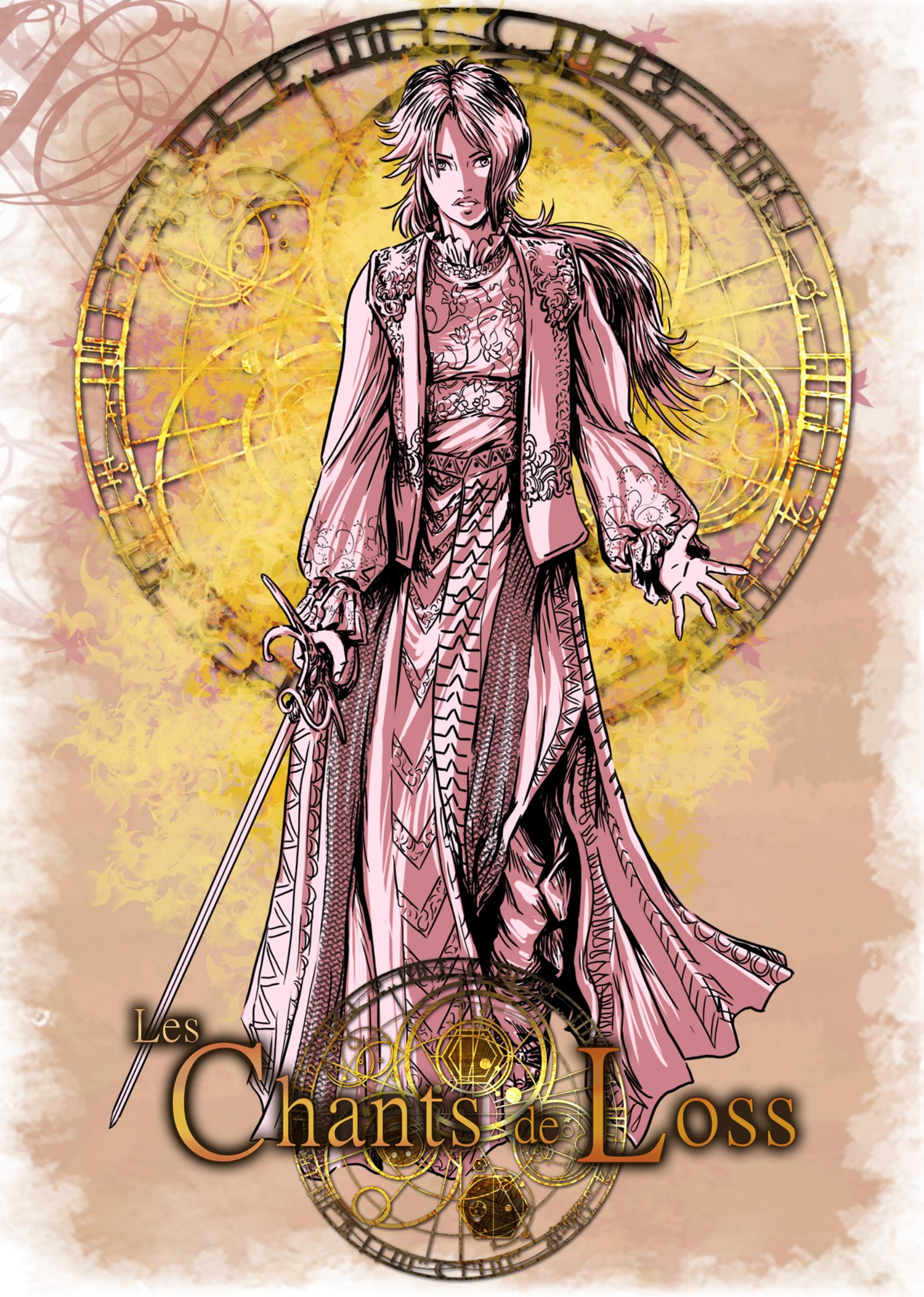
Les impulseurs de Loss : Seth Engstrom (sethengstrom.blogspot.ch/), CaelynTek (caelyntek.deviantart.com/), Lost Legends (www.lostlegends.de), Hansel and Gretel: Witch Hunters movie, Alastair Padgett

Les armes à distance de Loss : Hoyt (www.hoyt.com/), Chanofamerica (chanofamerica.com), Age of Conan video game, Bear Archery (www.beararchery.com), Dolphin photo

Sciences et merveilles de Loss : Da Vinci demon's television serie, Dustin Weaver (dustinweaver.blogspot.ch/), Alteredartifacts, Wen-JR (wen-jr.deviantart.com/), Leticia Kao (leticiakao.deviantart.com/)

Sciences et merveilles de Loss, suite : Vladimir Gvozdariki, Battle Los Angeles concept art, Steampunk tendencies (www.steampunktendencies.com), Works of Man (www.worksofman.com/), Steampunker (steampunker.ru)

Les Anciens et leurs vestiges : Jorge Jacinto (jjcanvas.deviantart.com/), Michal Matczak (matchack.deviantart.com/), Min Yum (minart.net/), Quentin Mabile (www.thefifth.fr/), George Munteanu (horheart.blogspot.ch/)



Les
Chants de Loss

Les Lossyans paraissent souvent des géants pour les Terriens. L'influence de la gravité relativement faible de Loss, le taux de CO2 légèrement supérieur, et les apports nutritionnels des denrées lossyanes ont affecté leur métabolisme en plusieurs millénaires. Ainsi leur taille moyenne est de plus d'1m80, avec une cage thoracique plus développée. Il y a de vrais géants qui peuvent faire jusqu'à 2m30.

Le monde de Loss a évolué jusqu'à la Renaissance, et on y retrouve un peu des styles vestimentaires que l'on peut imaginer à l'époque des mousquetaires, des pirates et des grandes explorations. Mais c'est le Moyen-orient et la Méditerranée qui ont le plus influencés les costumes lossyans, avant les modèles de l'Europe occidentale. Et le port de jupes longues et de kilts par dessus des braies est une mode courante chez les hommes, par exemple.

Les Personnages Masculins



Les ethnies les plus courantes sont d'origine méditerranéenne, orientale, caucasienne et asiatique. Il y a bien sûr nombre de métissage, aussi bien dans les lignées que dans les manières de se vêtir et de s'équiper.

Cependant, si le goût du luxe et du raffinement est recherché par les citadins aisés, la rudesse et la violence du monde de Loss imposent à toute personne amené à voyager à rapidement choisir ce qui est solide, pratique et léger. Voir un négociant riche mais vêtu sobrement n'est guère surprenant. Et parfois les atours d'un Lossyan ne diront rien de son origine ethnique ou familiale tant les populations ont été brassés par des siècles de guerres et de migrations. Seule éventuellement la richesse de ceux-ci peut donner une idée de son rang.

La seule chose que les lossyans ont vraiment en commun, c'est leur fierté et le respect des trois Vertus qui fondent leur regard sur la notion d'humanité: l'Honneur, le Courage et la Sagesse. Que tout lossyan considère comme valant plus cher que le loss-métal lui-même.

Les Personnages Masculins, suite



Les Ordinatorii sont le bras de l'Eglise du Concile Divin, dont l'influence est étendue sur presque toutes les cités-état des Mers de la Séparation, et dont l'emprise est totale sur le tiers d'entre elles.

A la fois culte religieux organisé et structure militaire formée en légions, l'Ordinatori abrite aussi bien des érudits que de terribles combattants. Mais tous servent la parole des Prophètes de l'Eglise comme si leur voix était l'émanation de l'essence divine, et la font respecter partout où ils le peuvent et par tous les moyens. La plupart des Ordinatorii vient de l'Hégémonie d'Anqimènes et des Plaines d'Etéocle, mais leurs casernes et orphelinats où sont formés leurs futurs prêtres et légionnaire abritent des représentants de quasi toutes les cultures de Loss.

Nul ne peut prétendre être face à un Ordinatorii sans avoir une crainte au ventre, et même Armanth l'Hérétique, la cité de la Guilde des Marchands, qui a décidé de n'accorder aucun pouvoir décisionnel à l'Eglise au sein de son territoire, les considère avec un respect prudent. Car aussi bien ont-ils mis le monde à feu et à sang, aussi bien sans eux ce monde n'aurait pas survécu aux douloureux jours du Long-Hiver, après le cataclysme provoqué par les Chanteurs de Loss.

Les Ordinatorii



Il y a quinze grandes cultures lossyanes autour des Mers de la Séparation, issues des Terriens enlevés à leur planète entre la fin de la préhistoire et l'antiquité. Chacune a ensuite évolué et suivi sa propre route, au travers des influences créées par les exodes, les migrations, les conflits et le commerce.

Les styles culturels et les choix d'équipement des guerriers est assez représentatif de chaque culture et de son évolution, qui laisse parfois deviner aisément, ou moins facilement, quelle culture terrienne a pu lui donner naissance. Parfois, ce n'est pas évident, comme pour les deux hommes en lourde armure du centre de la page, qui sont des légionnaires etéocliens, tandis que l'homme en bas à gauche aux allures de pirates est un combattant embarqué teranchen. Le duo en haut à gauche est Jemmaï, tandis que l'homme en armure de cuir à droite est un éclaireur Ar'hantia des Cités-unies. Enfin, les deux guerriers aux allures touaregs en bas à droite sont des Franges.

Les Combattants culturels



De gauche à droite et de haut en bas :

Un officier de famille noble Athémaïs, et à sa droite un mercenaire Imareth. En kilt, un Dragensmann du sud de leur vaste région. En bas à gauche, un noble en tenue d'apparat de l'Hemlaris, et à coté de lui un autre Dragensmann, des régions les plus froides. Enfin, un légionnaire du Trône de Rubis.

Les Lossyans usinent les métaux avec art et produire de l'acier leur est aisé, ils savent même fondre et travailler le titane. Par contre, la fourrure est une denrée rare, les mammaliens n'en ont pratiquement pas, et si certains cuirs mammaliens permettent de réaliser des armures d'une solidité à toute épreuve, la fourrure est un luxe et une rareté.

Les Combattants culturels, suite



贱客

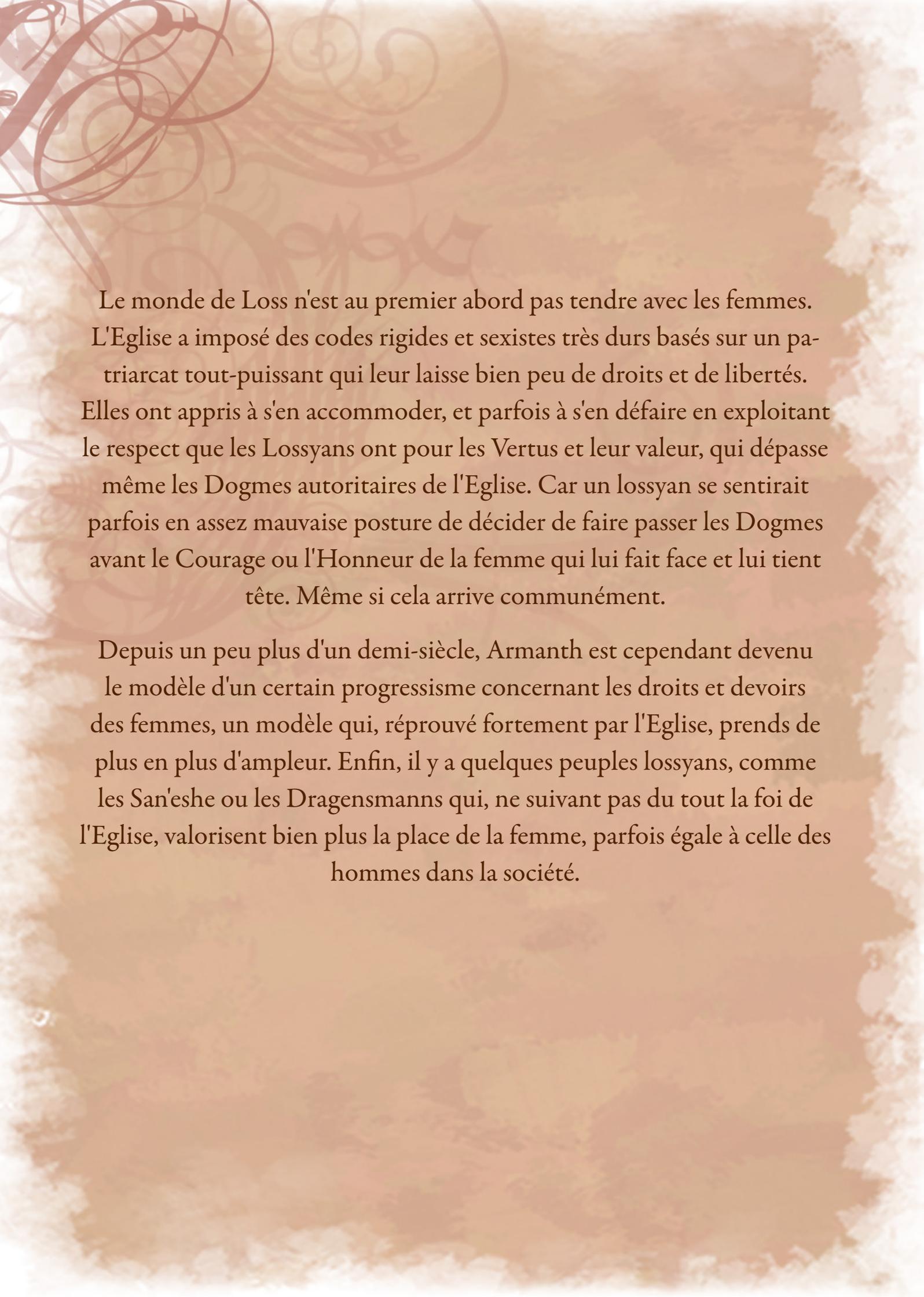


La plupart des femmes de Loss veillent en général à choisir des vêtements qui vont leur éviter toute confusion quand à leur place et leur rang au sein de la société. L'apparence a alors plus d'importance pour elles que pour les hommes, car celle-ci conditionne souvent le premier regard de ceux-ci envers elles, regard parfois condescendant, voir un peu méprisant, l'homme de Loss se considérant généralement supérieur en toutes choses à la femme.

Ainsi, la tenue d'une femme de Loss, si elle en a la possibilité, exprime le plus possible son statut social, et sert en quelque sorte d'étendard affichant sa position, aussi bien que d'armure contre d'éventuelles attirances et concupiscences. Car parmi les trésors les plus recherchés de Loss, il y a la femme, souvent aussi bien objet de désir, qu'enjeu politique ou commercial, voire cible de choix dans des raids militaires où des guerriers espèrent pouvoir faire des captives qui risquent fort de finir asservies.

Les Personnages Féminins





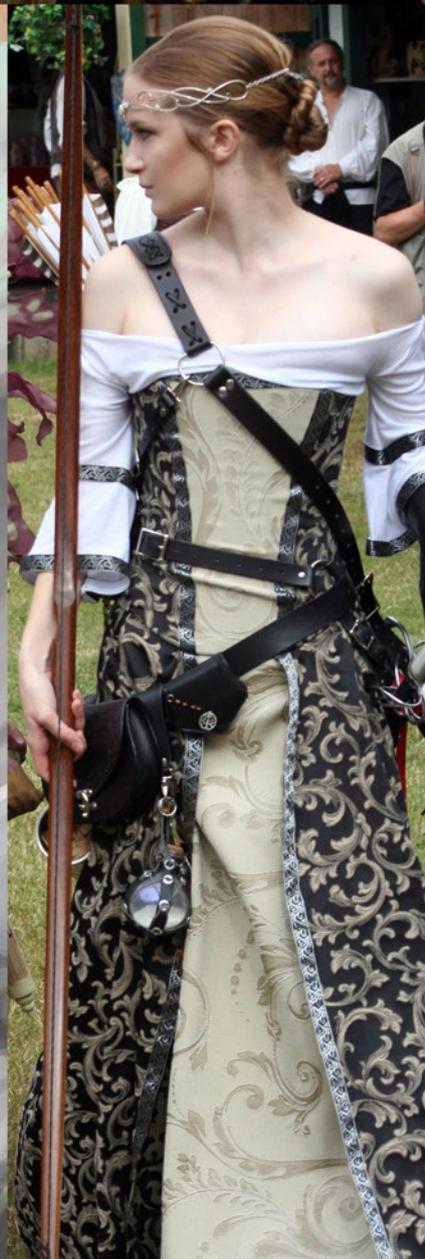
Le monde de Loss n'est au premier abord pas tendre avec les femmes. L'Eglise a imposé des codes rigides et sexistes très durs basés sur un patriarcat tout-puissant qui leur laisse bien peu de droits et de libertés. Elles ont appris à s'en accommoder, et parfois à s'en défaire en exploitant le respect que les Lossyans ont pour les Vertus et leur valeur, qui dépasse même les Dogmes autoritaires de l'Eglise. Car un lossyan se sentirait parfois en assez mauvaise posture de décider de faire passer les Dogmes avant le Courage ou l'Honneur de la femme qui lui fait face et lui tient tête. Même si cela arrive communément.

Depuis un peu plus d'un demi-siècle, Armanth est cependant devenu le modèle d'un certain progressisme concernant les droits et devoirs des femmes, un modèle qui, réprouvé fortement par l'Eglise, prends de plus en plus d'ampleur. Enfin, il y a quelques peuples lossyans, comme les San'eshe ou les Dragensmanns qui, ne suivant pas du tout la foi de l'Eglise, valorisent bien plus la place de la femme, parfois égale à celle des hommes dans la société.

Les Personnages Féminins, suite



Copyright: Sigmund Evensen - Studiohead



Les Femmes d'Epée existent depuis la nuit des temps. Ce sont les femmes ayant pu à force de volonté, de courage et d'intelligence, embrasser une carrière militaire. Même au sein des Ordinatorii, il y a des femmes officiers de légion, bien que la prêtrise leur soit absolument interdite et qu'elles ne peuvent jamais espérer accéder aux grades les plus élevés.

Les Femmes d'Epées sont définies par les lossyans comme les femmes qui défendent leur Honneur de leur bras armé, quand l'immense majorité des femmes de Loss doit en appeler à un champion et devoir rendre des comptes à leur famille et surtout leurs parents mâles.

Rares, considérés avec méfiance mais respectées, les Femmes d'Epées ont une vraie place dans la société lossyane, même si ce n'est jamais une place de tout repos. Mais malheur à celle qui faillit et chute, car son sort sera aussi misérable alors qu'il aura été exceptionnel tant qu'elle aura pu le défendre.

Les Femmes d'Épée



L'esclavage n'est pas une simple coutume ou un fait dans le monde de Loss. C'est une activité commerciale prospère et respectée et qui dispose de ses propres codes de pratique et de techniques, que l'on nomme le Haut-Art. Le Haut-Art a un caractère sacré, il fut créé par l'Eglise, au départ pour trouver une méthode capable de totalement asservir et conditionner une femme Chanteur de Loss afin d'en exploiter les pouvoirs, plutôt que de devoir la tuer pour éviter le danger qu'elle représente.

Les facilités industrielles et de main-d'œuvre dans le monde de Loss, la modernité de l'agriculture et de l'industrie, et le respect des Vertus qui imposent certains codes d'honneur rendent peu utile et nécessaires l'emploi de masses d'esclaves dans des chantiers harassants. Ainsi donc, la grande majorité des esclaves sont des femmes utilisées comme servantes, compagnies, et loisirs sexuels. Les esclaves sont cependant assez peu courants, tout le monde n'en possède pas et de loin, et chaque lossyan tient en général à ceux qu'il possède et les traite plutôt bien. L'affranchissement pour services rendus est relativement commun et ne choque personne.

C'est ce qui explique que sur ces images, la plupart des esclaves apparaissent bien vêtus, en tenue de danse ou d'apparat. Une esclave est un produit de luxe, traité et considéré comme tel, même si c'est une possession guère différente aux yeux d'un lossyan de son chien domestique.

Les Danseuses & Esclaves



Il n'y a pas d'états-nation dans le monde de Loss, mais plutôt des cités-état contrôlant des portions concentriques de territoire dans leur zone d'influence, parfois jusqu'à la cité-état suivante. Sur les 15 cultures de Loss, seul l'Empire du Trône de Rubis (l'Heamlaris), et l'Hégémonie d'Anqimenès peuvent s'apparenter à des états constitués, dans leur cas des empires ayant une mainmise absolue sur des dizaines de cités-états et leurs territoires, et prétendant des frontières clairement dessinées.

De haut en bas et de gauche à droite :

Plusieurs vues de l'architecture et de l'ambiance chaude et ensoleillée de l'Athémaïs et d'Armanth.

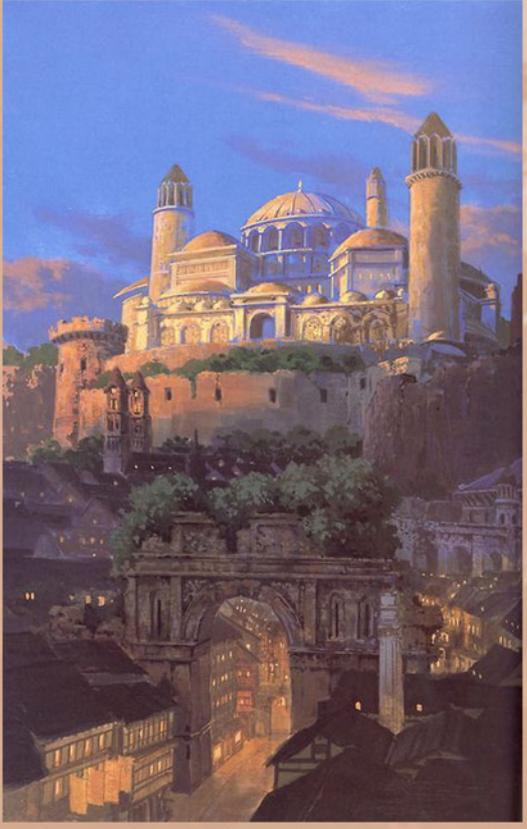
Le palais du Legio qui trône au dessus de la ville face à la lagune d'Armanth. On ne voit pas cependant sous cet angle l'Alba Rupes, une grande falaise dont les contreforts verdoyants sont construits de domaines et villas.

Une autre vue de ce que pourrait être Armanth, depuis les quais des îlots de la Basse-Ville (mais sans les minarets).

Un port et les premières maisons d'une grande cité hégémonienne. Les cités-état de Loss sont presque toutes puissamment fortifiées, et conçues pour arrêter les plus titanesques mammaliens, mais aussi les assauts des navires lévitant les plus puissants comme les béhémoths.

Une cité-forteresse montagnarde de l'Heamlaris, qui domine la vallée qui lui fournit sa richesse et ses besoins.

Les Cités-états



De haut en bas et de gauche à droite :

Une vue portuaire d'une cité du sud de Loss sur les côtes de l'Imareth.

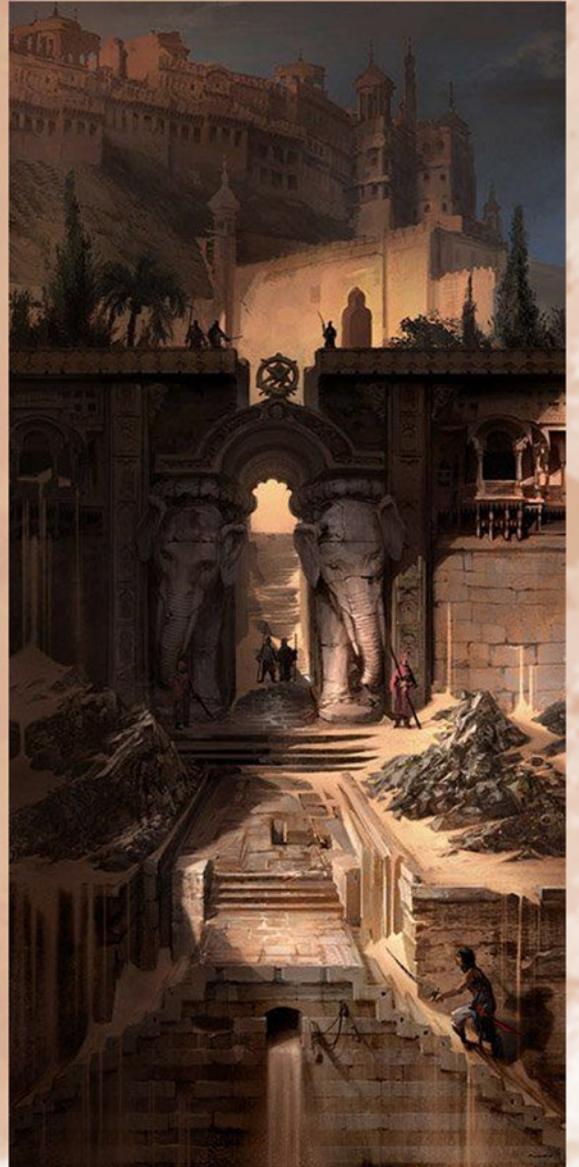
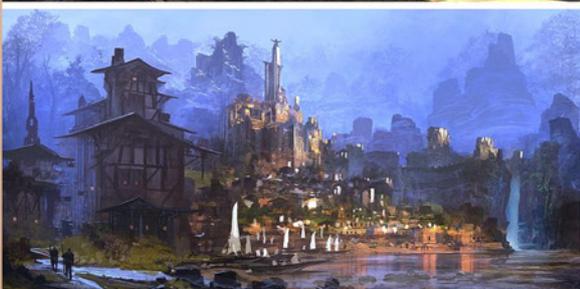
Nashera, capitale des Plaines d'Etéocle, dominée par l'énorme temple de l'Eglise du Concile Divin, ville dans la ville.

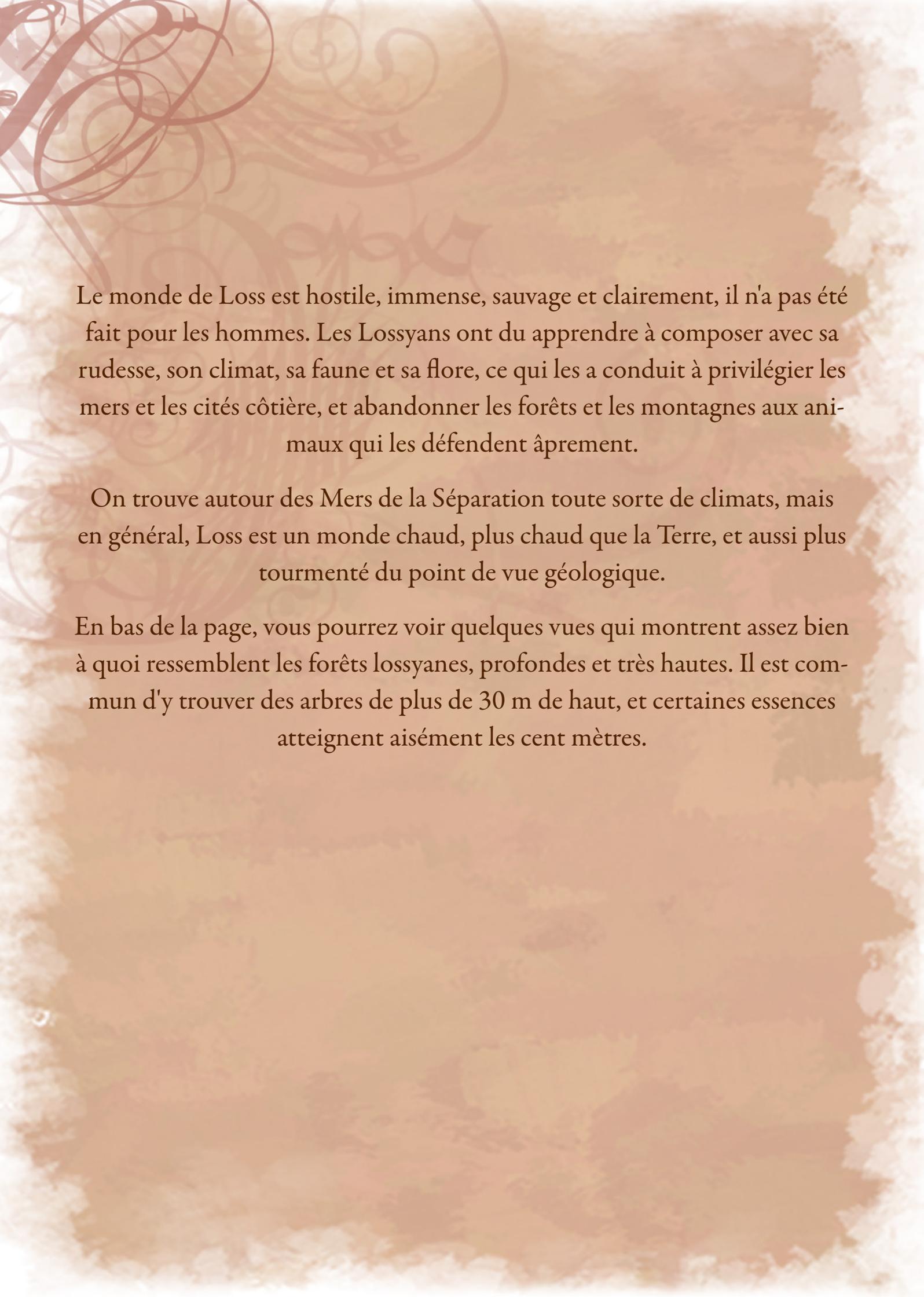
Au crépuscule, une vue de l'un des temples-forteresse de l'Eglise à Anqimenès, capitale de l'Hégémonie, et ville sainte du Concile Divin.

Quelques vues architecturales de cités des régions du sud de l'Hemlaris.

Le portail sacré des portes d'Allenys, capitale des Cités-Unies.

Les Cités-états, suite





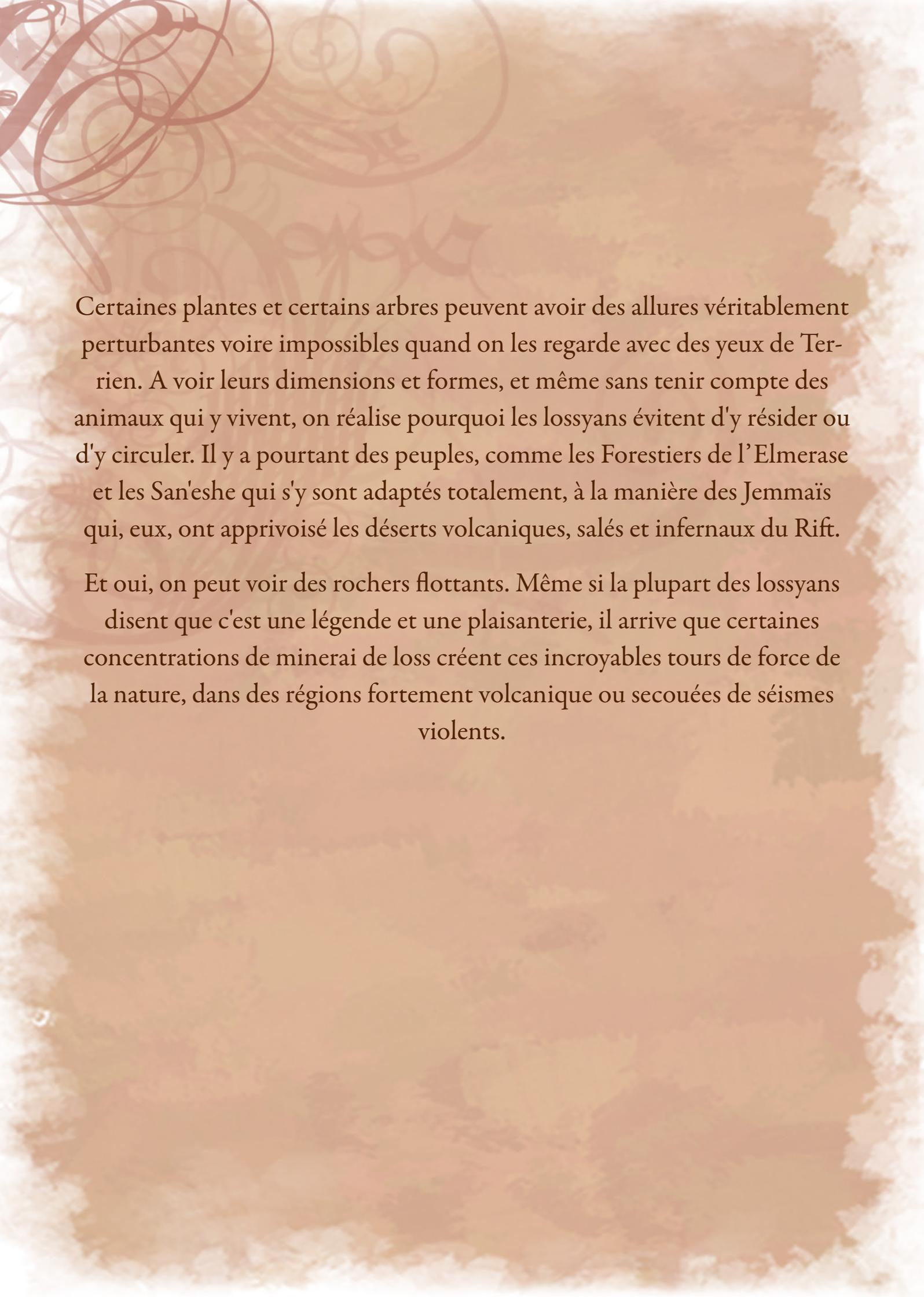
Le monde de Loss est hostile, immense, sauvage et clairement, il n'a pas été fait pour les hommes. Les Lossyans ont du apprendre à composer avec sa rudesse, son climat, sa faune et sa flore, ce qui les a conduit à privilégier les mers et les cités côtière, et abandonner les forêts et les montagnes aux animaux qui les défendent âprement.

On trouve autour des Mers de la Séparation toute sorte de climats, mais en général, Loss est un monde chaud, plus chaud que la Terre, et aussi plus tourmenté du point de vue géologique.

En bas de la page, vous pourrez voir quelques vues qui montrent assez bien à quoi ressemblent les forêts lossyanes, profondes et très hautes. Il est commun d'y trouver des arbres de plus de 30 m de haut, et certaines essences atteignent aisément les cent mètres.

Les Paysages de Lass

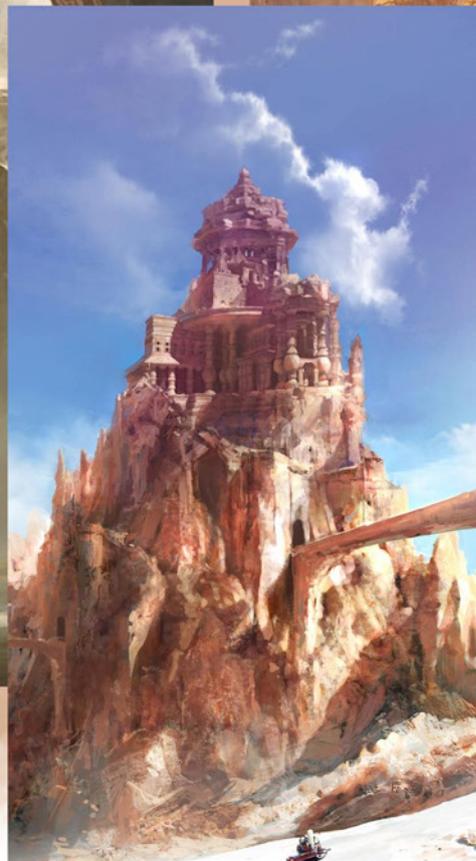
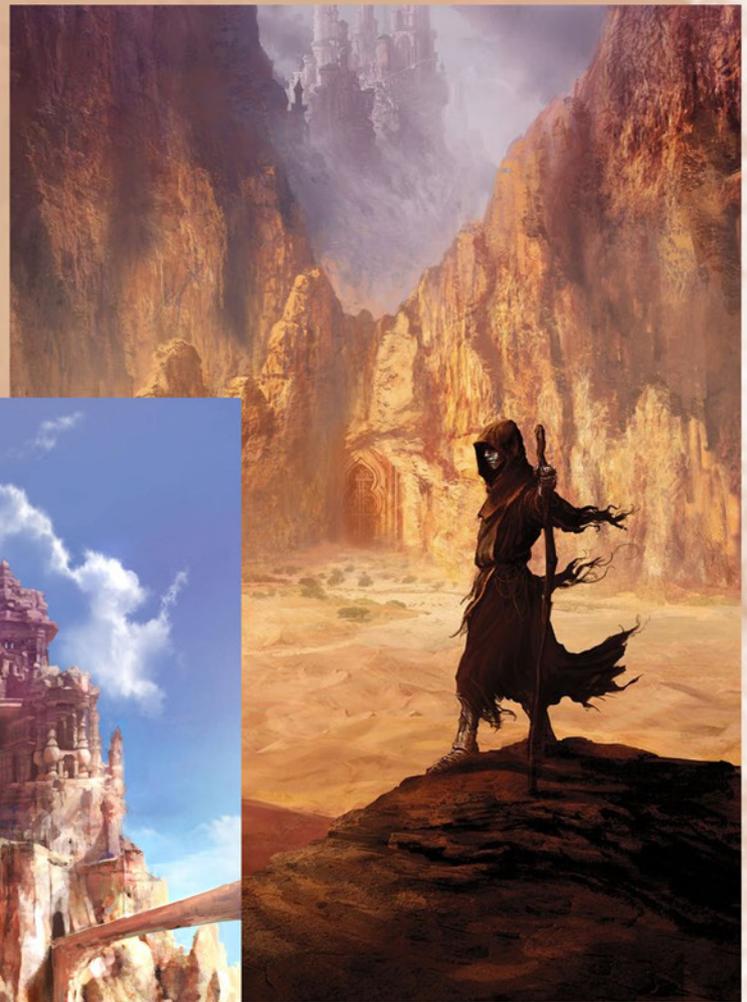
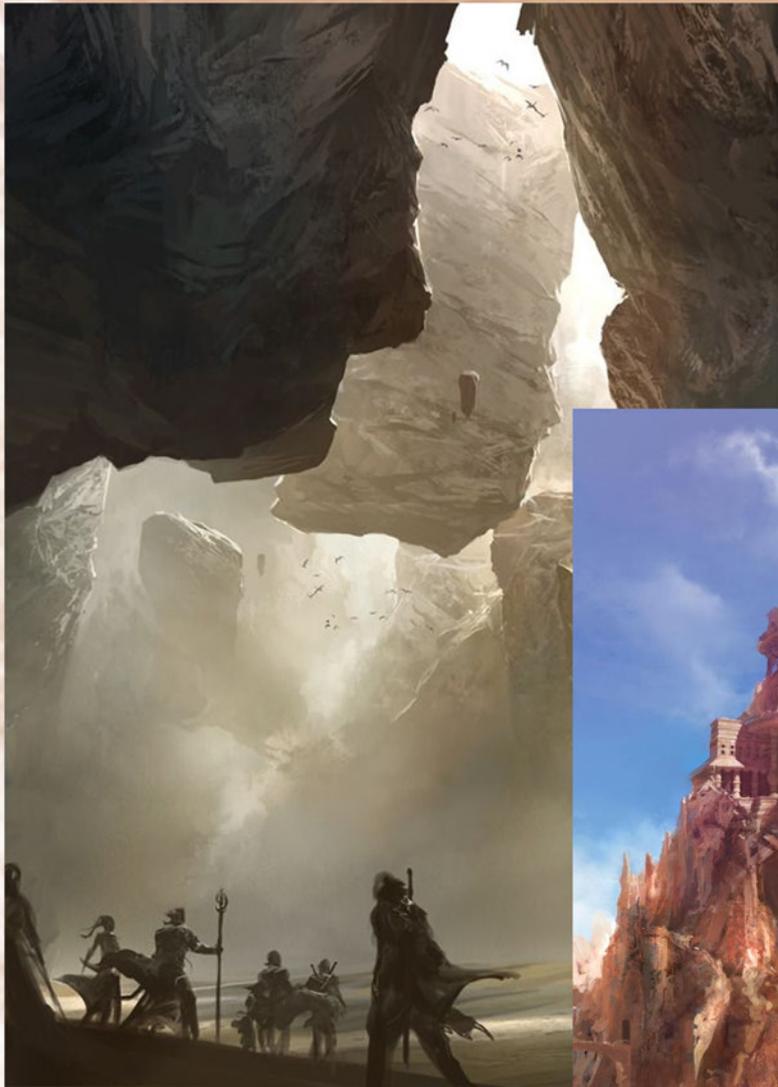
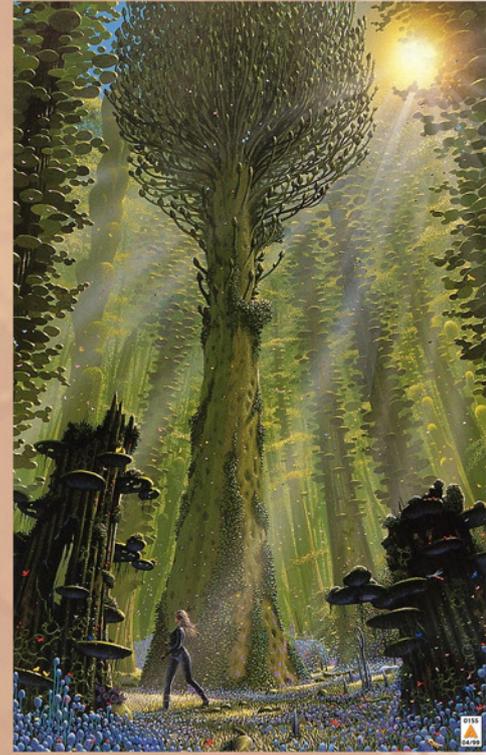




Certaines plantes et certains arbres peuvent avoir des allures véritablement perturbantes voire impossibles quand on les regarde avec des yeux de Terrien. A voir leurs dimensions et formes, et même sans tenir compte des animaux qui y vivent, on réalise pourquoi les lossyans évitent d'y résider ou d'y circuler. Il y a pourtant des peuples, comme les Forestiers de l'Elmerase et les San'eshe qui s'y sont adaptés totalement, à la manière des Jemmaïs qui, eux, ont apprivoisé les déserts volcaniques, salés et infernaux du Rift.

Et oui, on peut voir des rochers flottants. Même si la plupart des lossyans disent que c'est une légende et une plaisanterie, il arrive que certaines concentrations de minerai de loss créent ces incroyables tours de force de la nature, dans des régions fortement volcanique ou secouées de séismes violents.

Les Paysages de Lass, suite



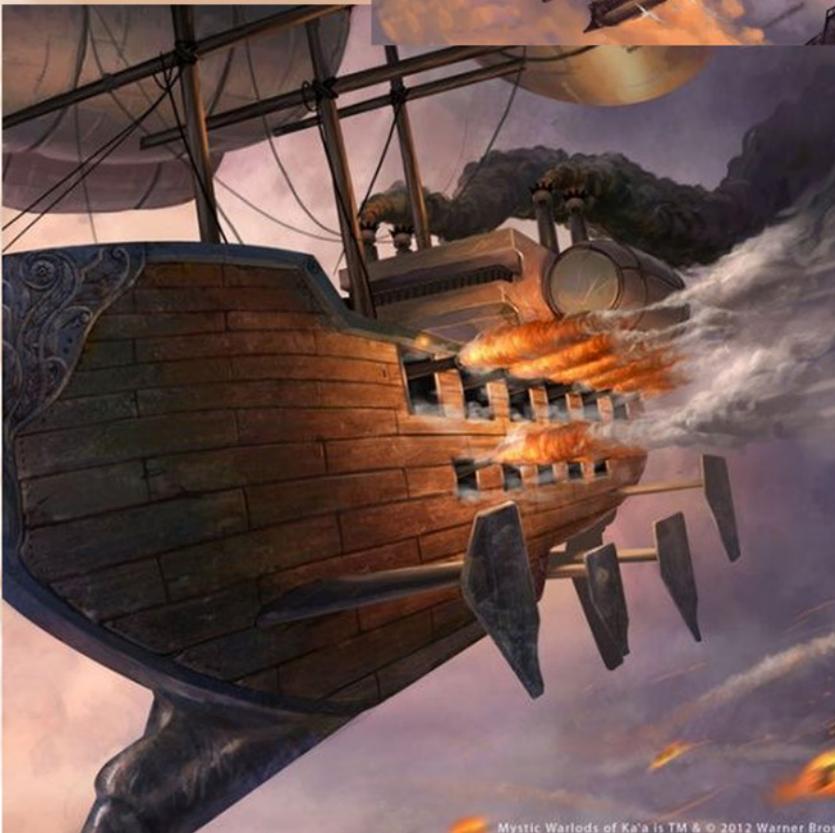
Les navire lévitant sont des bateaux, dans l'immense majorité des cas prévus pour pouvoir naviguer et accoster dans des ports, mais équipés de moteur à lévitation employant les propriétés merveilleuses du loss pour s'alléger au point de pouvoir s'élever à plusieurs mètres du sol, où ils peuvent ensuite se propulser à la force du vent.

Les navires lévitant sont courants. Les créatures du monde de Loss sont énormes, et dangereuses : il a été quasi vain de tenter de les exterminer et elles sont un danger constant dès que l'on suit une route éloignée à pied. Ainsi, ce sont les navires lévitant qui s'engagent sur les terres en suivant les plaines et les fleuves pour relier lentement, mais sûrement, les cités-état entre elles et assurer les échanges et le commerce. A quelques mètres du sol, sur un navire armé de canons impulseurs, les créatures les plus redoutables de loss deviennent un danger bien moindre.

L'image centrale est très exotique pour le monde de Loss, mais il existe cependant quelques navires à vocation purement militaire qui sont fait pour flotter en permanence, les béhémoths. Lents et lourds, incapable de naviguer sur mer mais blindés de bois épais et de cuivre, ils sont tels des forteresses volantes capables de rivaliser avec la puissance de feu des défenses d'une cité-état.

Les lossyans n'emploient que très peu les ballons à air chaud (ou à autre gaz), puisque les navires lévitant suffisent. Mais les génies de Loss expérimentent à ce sujet régulièrement.

Les Navires Lévitants



Quelques autres modèles de navires lossyans, lévitant ou non.

Le modèle le plus courant de bateau voguant sur les Mers de la Séparation est la caravelle et ses contemporains, mais on peut trouver des formes bien plus performantes ou puissantes comme les galions des films de piraterie. Et les premiers clippers aux formes fines et hydrodynamiques commencent à faire leur apparition.

Par contre, les énormes béhémoths sont rares. Si rares que malgré leur existence, très peu de gens en voient jamais dans leur vie. Beaucoup de lossyans pensent que ce sont des légendes et qu'il est impossible de faire flotter de telles masses de bois et de métal dans les airs.

Les lossyans n'emploient pas la vapeur pour la propulsion. Par contre, pour les béhémoths, les moteurs à lévitation et les dynamos à loss sont si nombreux qu'il faut employer de l'eau pour les refroidir, et des cheminées pour en évacuer la chaleur.

Les Navires Lévitants, suite

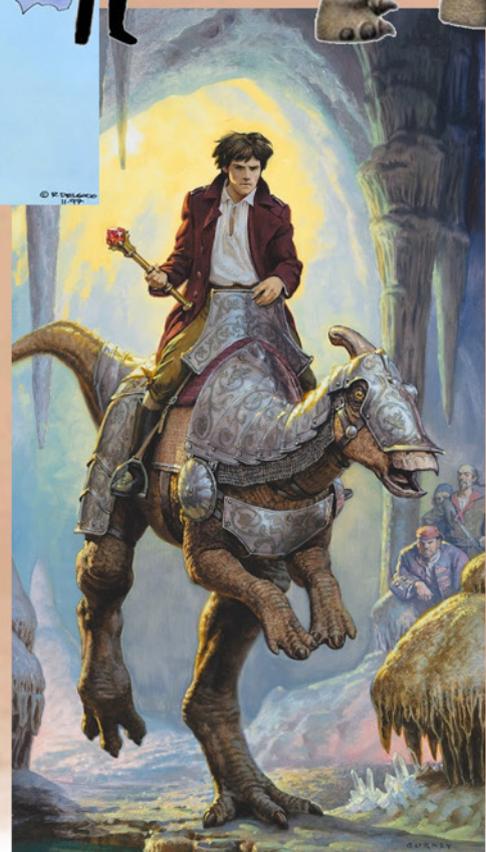
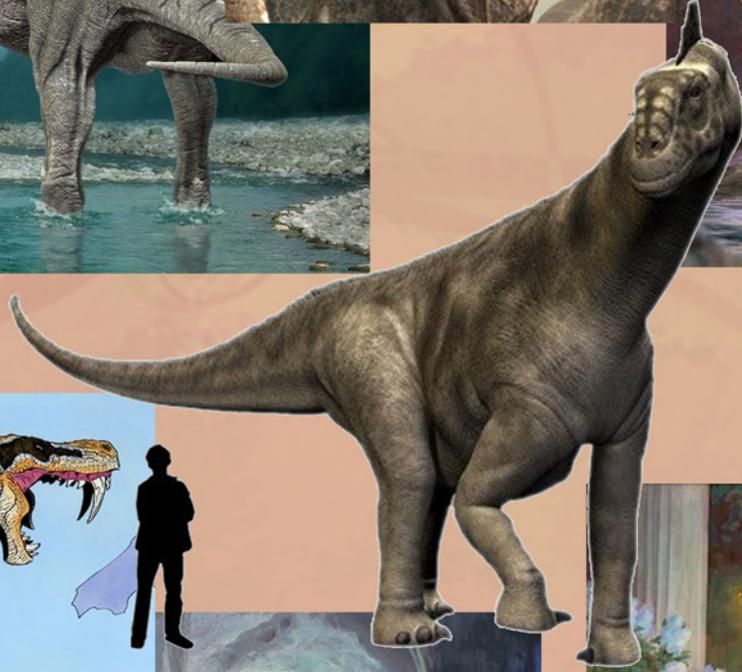


Au premier regard pour un Terrien, les mammaliens ressemblent souvent à des sortes de dinosaures. Le sang chaud, mais moins que celui des mammifères, ils pondent des œufs, rarement en quantité, et allaitent leurs petits. la plupart des mammaliens sont nantis d'organes bioluminescents, courants dans la flore elle aussi. Le plus souvent ces organes servent de moyen de communication et d'avertissement. Le plus marquant est surtout leur taille. Si le mammifère moyen est plus petit qu'un chien, le mammalien moyen est de la taille d'un rhinocéros.

Fort heureusement pour les lossyans il y a aussi de petits mammaliens apprivoisables, dont certains comme les sika et les moras, sont devenus du bétail d'élevage. Mais la plupart des mammaliens ne peuvent pas être domestiqués.

Ils sont simplement trop dangereux, même les plus placides d'entre eux. Beaucoup disposent d'armures et armes naturelles redoutables y compris des organes bio-électriques capables de foudroyer n'importe quel humain mortellement. Et quand les plus grands herbivores considèrent un mur d'enceinte de trois mètres comme une palissade de bois, on comprend mieux pourquoi les cités-état et les villages sont fortifiés et armés, et pourquoi on voyage en navire lévitant, ou par voie de mer.

Les Créatures de L'oss



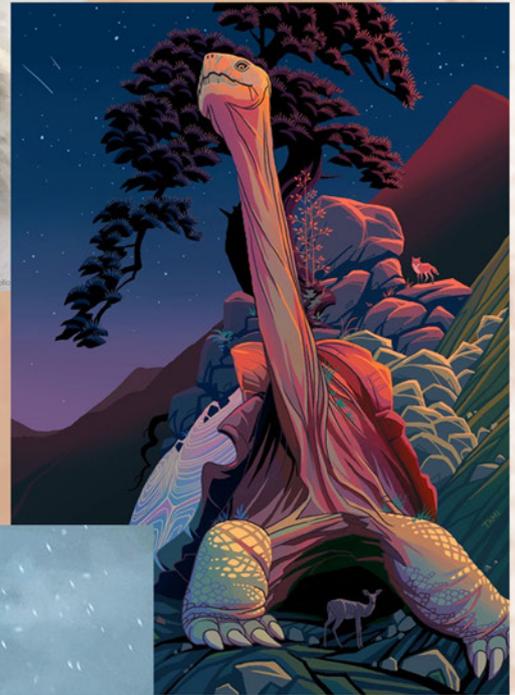
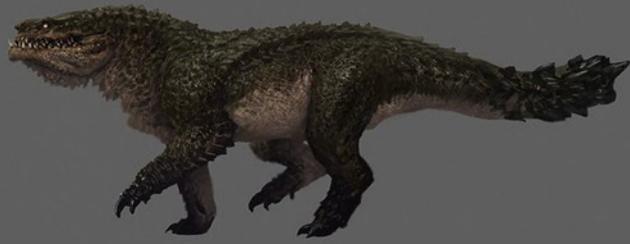
Mais parfois les mammaliens ont choisis des voies évolutives vraiment plus exotiques. Et si certains évoquent des dragons, d'autres feront penser à de terribles fauves, ou encore des ours... ou... on ne saurait trop réellement quoi, sauf des choses sorties des légendes.

A noter que les mammaliens à fourrure sont très rares, la plupart du temps leur cuir écailleux et bariolé abrite des couches de graisse isolante. La fourrure chez eux est signe qu'ils vivent dans des zones très froides.

Il y a bien sûr aussi des oiseaux, reptiles, batraciens, arthropodes, insectes et poissons sur Loss. Ils sont souvent plus gros que leurs homologues terriens, mais de manière nettement plus raisonnable que la taille des mammaliens.

Il existe aussi une autre forme de vie étrange sur Loss, les symbiotes, qui n'est pas représentée dans les animaux présentés ici. Petits et fragiles, ces animaux aux allures de méduses chatoyantes vivent en symbiose sur les animaux et les plantes, et les Lossyans ont appris à les domestiquer pour leurs propriétés médicales.

Les Créatures de Loss, suite



La plupart des armes de contact lossyanes privilégient vitesse sur puissance. Avec l'arrivée des pistolets et fusils impulseurs, les armures sont un peu moins efficaces et donc utiles, sauf sur un champ de bataille. Les maîtrises martiales se sont affinées, des écoles et des cours dans des casernes et universités sont courant et l'usage de l'épée n'est pas vraiment réservé à une élite ; bien que les lossyans sachant manier des armes de manière martiale ne sont pas si courants que cela, surtout dans les villes.

C'est le sabre et l'épée d'estoc qui sont devenus les armes les plus courantes, comme on peut le constater. Les lames sont dans des aciers et alliages parfois de très grande qualité, et il existe même des armes forgées en titane. Elles sont rares, précieuses et terriblement dévastatrices, surtout quand elles sont équipées de mécanismes de dynamos à loss faisant fortement chauffer le métal : on les appelle les lames ardentes.

Les Armes Lossyanes



Les pistolets et fusils impulseurs sont très courants dans Loss. Ils emploient la puissance force de répulsion que peut générer les mécanismes employant le loss pour propulser un projectile avec puissance et force. Dans l'ensemble, la balle, le plus souvent de plomb, ressemble à celle des mousquets et pistolets à poudre, et la plus grosse contrainte est qu'il faut retendre le mécanisme après avoir tiré, et remettre une balle dans le canon, des actions qui prennent du temps et limitent le tir dans le feu de l'action. Avoir plusieurs pistolets en combat n'est donc pas rare.

Mais certains génies lossyans ont créé des pistolets et fusil à plusieurs canons, ou à mécanisme multiple rotatif. Ces armes sont très chères, peu répandues et pas toujours fiables, mais quand elles le sont, leur ingéniosité fournit une supériorité remarquable en combat.

La même technologie est employée pour les canons. Les Lossyans emploient peu la poudre explosive. Ils la réservent aux travaux miniers et d'excavation et aux feux d'artifice, la jugeant autrement trop instable comparé aux impulseurs. Mais avoir un tonnelet de poudre à jeter sur le pont d'un navire adverse n'est pas si rare. Et mal vu. L'Eglise a déclaré l'usage militaire de la poudre hérétique, comme un certain nombre d'inventions jugées selon elle dangereuses ou contrevant à ses Dogmes.

Les Impulseurs de Lass



THE NEGOTIATOR

THE TEK ARMORY'S ANSWER FOR CLOSE RANGE DISCUSSIONS

By CaelynTek



Alternative répandue aux impulseurs, qui restent assez onéreux et demandent une bonne industrie dépendant de loss, il y a les arbalètes et les arcs.

Et comme on peut le voir sur les photos, les lossyans savent faire des arcs composites et à poulie, et des arbalètes mécanisées avec d'ingénieux et solides systèmes de tension de la corde, qui permettent même d'en user sans avoir une grande force, mais juste un bon entraînement à leur maniement.

Les arbalètes sont donc courantes, mais surtout en défense de forteresse ou de muraille, car leur défaut est leur poids, forcément alourdi par le fait que les plus perfectionnées sont faites d'acier. Quand aux arcs, c'est l'arme de chasse la plus courante, mais elle a aussi une qualité. C'est l'arme à distance la plus silencieuse qui soit, qui compense par cette qualité sa force de pénétration légèrement moindre que celle de l'arbalète. Malgré tout, l'arc manié sur un champ de bataille n'est plus vraiment très commun sur Loss.

Les Armes à distance de Lass



Difficile d'expliquer en quelque mot la variété des merveilles et des horreurs de la science lossyane. Mais un thème de l'univers est que savants et génies ne cessent d'explorer les limites de la science et du savoir. Expérimentant aussi bien que théorisant, les génies lossyans sont souvent tout à la fois physiciens, anatomistes, artistes, ingénieurs et architectes.

Il n'y a pas de mot spécifique pour parler de la science théorique et de la physique sur Loss. Elle est indissociable de l'expérimentation et est en quelque sorte considérée comme un pan de la culture et de l'art. Qu'un artiste ne soit pas aussi savant existe, mais on considère normal que les plus grands ingénieurs et bâtisseurs soient aussi des chercheurs en mécanique et des sculpteurs ou peintres émérites. C'est une époque d'universalité qui est encore loin de commencer à cloisonner les différents aspects de la recherche et du savoir en catégories.

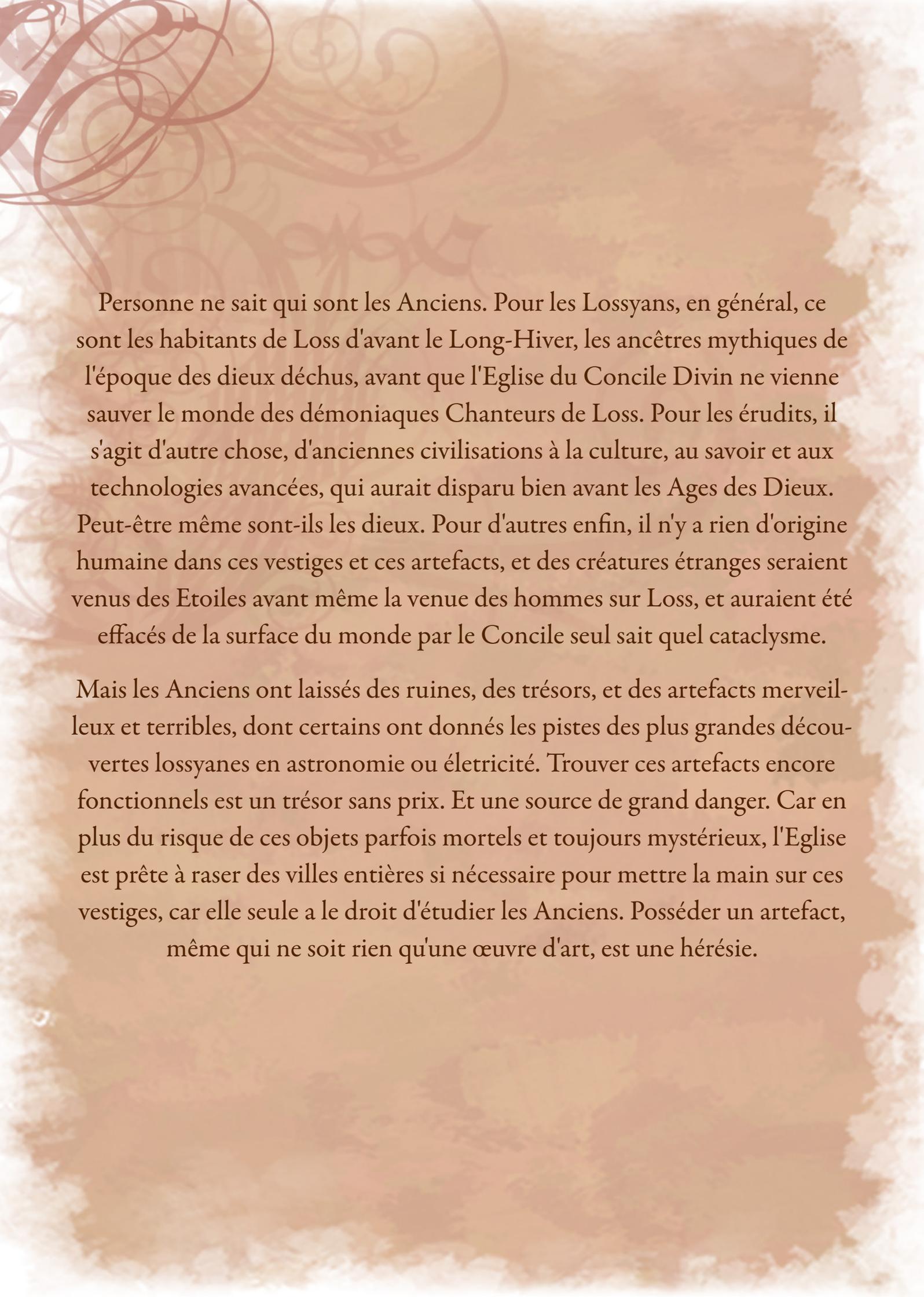
L'Eglise a un regard très inquisiteur sur les génies et leurs recherches. Dès que quelque chose lui paraît être hérétique, elle fera tout pour arrêter le chercheur et ses créations. Ainsi en va-t-il des recherches sur les Anciens et leurs artefacts, que l'Eglise considère comme lui être exclusive, ou des recherches sur la vie, sa mécanique et ses origines, que l'Eglise désapprouve le plus souvent, et qui demande aux médecins qui travaillent à ces découvertes beaucoup de prudence et de diplomatie. Le type de recherche le plus hérétique est sur la nature du Chant de Loss et des Chanteurs de Loss, considéré comme une activité démoniaque.

Pourtant, beaucoup d'invention se sont répandues dont les plus marquantes concernent l'électromécanique et l'électricité. Il y a des fours électriques, et des lampes à ampoule et à arc, des aiguillons électriques et des moteurs capables de faire fonctionner certaines mécaniques automatisées. Tout cela reste cependant rare et cher malgré son évidente utilité. Avant tout parce que le loss l'est, mais ces inventions sont aussi limitées par la complexité d'isoler les conducteurs et composants qui font circuler le courant électrique. Pas de plastiques ni de fin fil de cuivre sur Loss, tout comme pas encore de micro-mécanique. Tout du moins il n'y en a pas qui soit produit aisément.

Mais la science lossyane présente nombre d'exploits surprenants, et la médecine lossyane, bien qu'encore balbutiante, fait des miracles.... et peut faire des horreurs aussi.

Sciences et merveilles de L'oss, suite

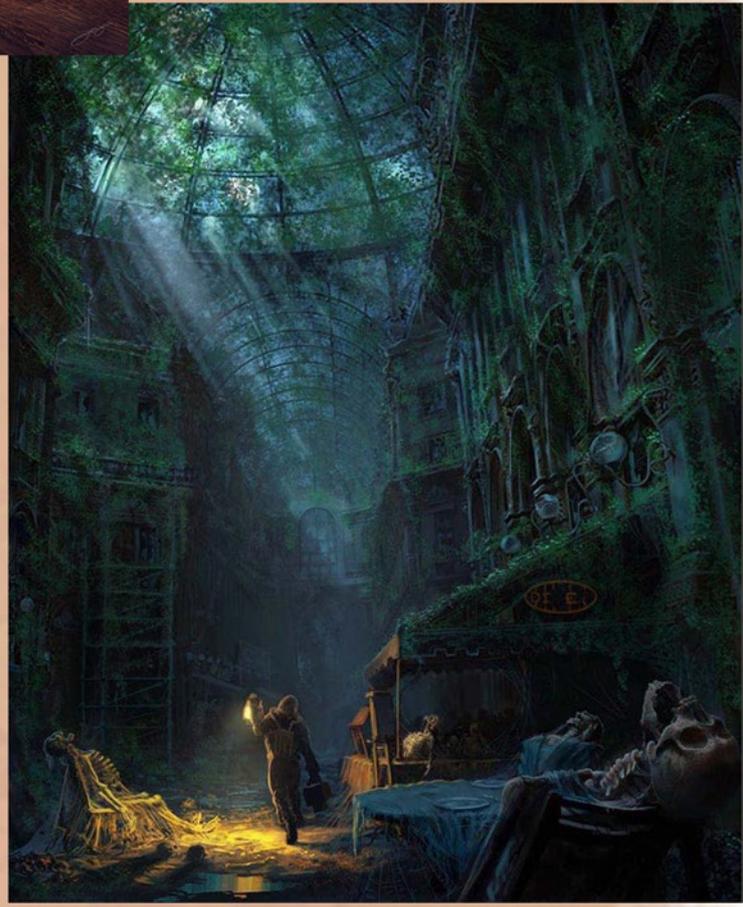
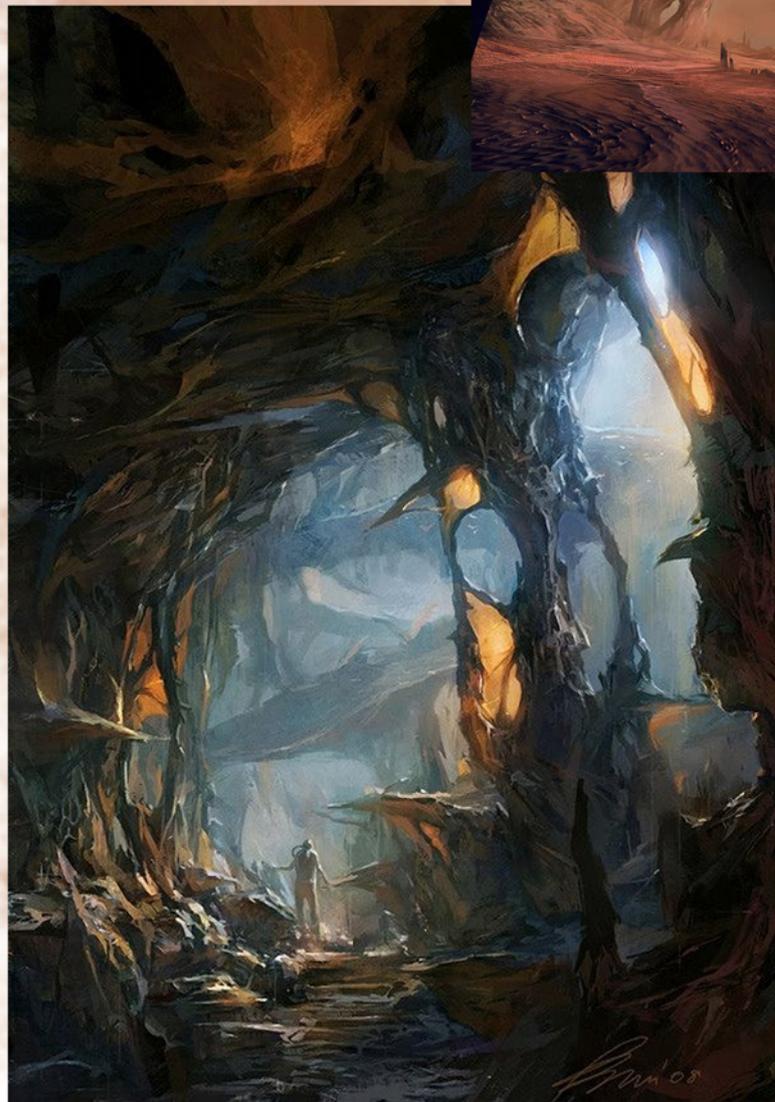
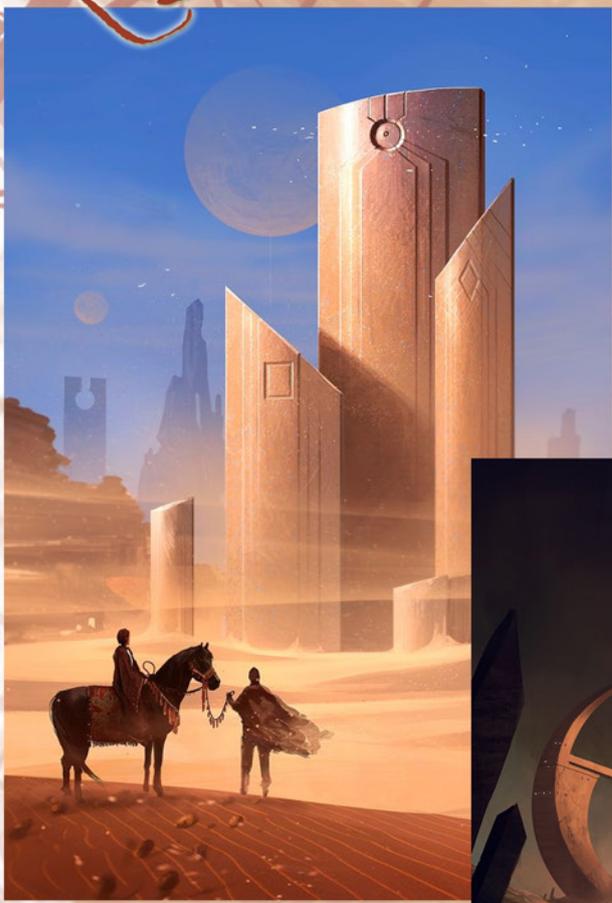




Personne ne sait qui sont les Anciens. Pour les Lossyans, en général, ce sont les habitants de Loss d'avant le Long-Hiver, les ancêtres mythiques de l'époque des dieux déchus, avant que l'Eglise du Concile Divin ne vienne sauver le monde des démoniaques Chanteurs de Loss. Pour les érudits, il s'agit d'autre chose, d'anciennes civilisations à la culture, au savoir et aux technologies avancées, qui aurait disparu bien avant les Ages des Dieux. Peut-être même sont-ils les dieux. Pour d'autres enfin, il n'y a rien d'origine humaine dans ces vestiges et ces artefacts, et des créatures étranges seraient venus des Etoiles avant même la venue des hommes sur Loss, et auraient été effacés de la surface du monde par le Concile seul sait quel cataclysme.

Mais les Anciens ont laissés des ruines, des trésors, et des artefacts merveilleux et terribles, dont certains ont donnés les pistes des plus grandes découvertes lossyanes en astronomie ou électricité. Trouver ces artefacts encore fonctionnels est un trésor sans prix. Et une source de grand danger. Car en plus du risque de ces objets parfois mortels et toujours mystérieux, l'Eglise est prête à raser des villes entières si nécessaire pour mettre la main sur ces vestiges, car elle seule a le droit d'étudier les Anciens. Posséder un artefact, même qui ne soit rien qu'une œuvre d'art, est une hérésie.

Les Anciens et leurs vestiges



Mers de la Séparation



