

Le chant de Loss, mécanique & système

La nature et le contexte du Chant de Loss et des Chanteurs de Loss est abordé au chapitre Les Chanteurs de Loss dans la partie Univers. Nous allons nous attacher ici à parler de la manière dont cela fonctionne en terme de règles de jeu.

1- Etre Chanteur de Loss :

Avant tout, il y a une règle absolue à se rappeler :

On ne peut devenir Chanteur de Loss. On naît Chanteur ou on ne l'est pas.

Tout personnage peut acheter les Avantages *Vertu de l'Air* et *Chant de Loss* pour disposer de cette capacité. Il est alors né Chanteur de Loss et son pouvoir se sera réveillé tôt ou tard, à un moment de stress intense, de danger mortel. Le plus souvent ce moment arrive vers la puberté ou pendant l'adolescence. Mais on ne peut apprendre le Chant de Loss, ni acheter l'avantage *Chant de Loss* après la création du personnage. Qui n'est pas né avec ce pouvoir ne l'aura jamais.

Nous vous conseillons de lire le chapitre consacré aux Chanteurs de Loss afin de mieux saisir leur place dans la société, leur nature et bien sûr la masse d'ennuis qui vont avec le fait d'être pour tout Lossyan une sorte de démon que l'on asservit ou tue sans autre alternative.

2- Les Talents du Chant :

Les talents du Chant de Loss sont divisés en trois *Sphères* : *Gravité*, *Energie* et *Vie*, chaque Sphère étant elle-même divisé en trois *Aspects* : *Eveil*, *Création*, *Harmonie*. Le principe général est assez simple et tient en deux points.

- 1- On ne peut avoir à la création du personnage un score dans un *Aspect* supérieur au score dans la *Sphère* dont il découle.
- 2- Les *Aspects* sont liés intimement du premier au dernier, ainsi donc, on ne peut jamais avoir un score dans un *Aspect* qui soit supérieur à l'*Aspect* antérieur.

Exemple : *Jabenna* a un score de 3 en *Sphère* de *Gravité*. Elle ne pourrait avoir plus de trois dans un *Aspect* à la création. Et devra, si elle veut avoir par exemple 4 en *Création*, avoir comme prérequis un score de 4 en *Eveil*.

Les *Sphères* ne sont pas liées à des traits comme c'est le cas de tous les autres Talents des personnages de Loss. Elles font office de Trait, un test de Chant se faisant toujours par : *Sphère*+*Aspect*+d10.

Acquérir les talents du Chant de Loss :

Un personnage de l'archétype : *Chanteur de Loss* commence avec une *Sphère* du Chant à 3, et une autre à 1. Il peut dépenser 2 Points de *Création* pour acheter 1 point de *Sphère* du Chant.

Un personnage ayant achetés les Avantages *Vertu de l'Air* et *Chant de Loss* commence sans aucun point dans ses Sphères. Il peut dépenser 2 Points de Création pour acheter 1 point de Sphère du Chant.

Le score dans la Sphère du Chant du personnage détermine combien il dispose de points à dépenser dans les *Aspects* de cette Sphère. Il répartit entre les *Aspects* autant de points qu'il a dans sa Sphère, avec la règle rappelée ici : on ne peut jamais avoir un score dans un *Aspect* qui soit supérieur à l'*Aspect* antérieur. Ce point ne s'applique qu'à la création du personnage, pas pour l'expérience et l'évolution.

L'Expérience et l'évolution des Talents du Chant de Loss :

Les Sphères évoluent comme des Traits (voir chapitre Expérience). Les Aspects évoluent comme des Talents, mais leur coût est doublé. La restriction plus haut concernant les Aspects ne compte plus (on peut avoir un haut score de Contrôle avec un score très faible d'Eveil, par exemple)

3- Les Sphères & Aspects :

Les Sphères du Chant et leurs Aspects sont décrit ci-dessous de manière générale. Vous trouverez plus loin, après les règles sur l'activation et l'utilisation du Chant de Loss, des exemples connus de leur emploi en fonction de leur niveau de Sphère et d'Aspect. Mais la caractéristique du Chant est d'être unique à son détenteur, dans sa manière de l'employer et dans la façon dans ce pouvoir s'exprime chez lui. C'est pour cela que ces pouvoirs sont décrits de manière générique. Il n'y a ni livres de sortilèges, ni cours magistraux d'apprentissage du Chant de Loss.

LA GRAVITÉ :

C'est la force fondamentale qui donne la masse des choses. Comprendre ce concept, c'est comprendre que tout naît de la masse des choses et que celle-ci comme toute force peut être perçue, altérée, tordue, amplifiée ou annulée.

Eveil, ressentir : la ressentir implique que le personnage ressent des changements importants à subtils dans la gravitation ambiante et ses ondes. La première chose que le Chanteur ressent, c'est la présence de loss-métal, c'est un effet qu'on appelle souvent le Murmure du Loss (ou de Loss), un appel entêtant auquel les Chanteurs nouveau-né ont du mal à résister. Mais avec une perception des masses et de la gravimétrie, un Chanteur peut ressentir nombre de phénomènes naturels d'ordre géologiques, et même finir par être capable de percevoir tout son environnement par la perception de la masse des corps immobiles et en mouvement.

Exemple : *Lisa va ressentir l'explosion lointaine d'un super-volcan vers la fin du livre 2, et parvenir à comprendre ce que c'est. Dans le même tome, Elena, sa sœur, démontre des talents au combat en aveugle en ressentant la masse des corps de ses adversaires dans le noir et leur déplacement.*

Création : la créer est en fait la capacité à changer la gravité ambiante pour modifier la masse des choses. L'annuler, la modifier, l'amplifier. Le Chanteur peut faire d'un rocher une plume, ou au contraire écraser un humain sous son propre poids. C'est le pouvoir qui réagit d'instinct chez les Chanteurs dans ce que l'on appelle le Chant de Rage, qui a les effets d'un explosif puissant sur une zone dévastée par des ondes de gravité. La *Création de Gravité* ne permet seulement que de changer les lois de la physique concernant la masse des choses. Elle ne permet pas de voler ou de déplacer des

objets, seulement de les rendre sans masse, voire plus léger que l'air, ou, au contraire, d'un poids tel qu'ils s'effondrent sur eux-mêmes. Fondamentalement, c'est cependant le plus puissant pouvoir de toutes les Sphères du Chant de Loss.

Exemple : on en voit plusieurs démonstrations dans la plus marquante se trouve dans le chapitre 14 du livre 1, quand une Chanteuse de Loss déploie tout son pouvoir et manque de tuer Jawaad dans une explosion ravageuse qui fait aussi appel au Contrôle.

Contrôle : le contrôle permet au Chanteur de faire en quelque sorte rien moins que de la télékinésie, en modifiant subtilement les influences de la gravitation et de la cinétique, au point de pouvoir même lui donner une direction et une impulsion. Un simple objet peut devenir aussi vélocité et rapide qu'une balle ou au contraire perdre toute vélocité comme s'il n'avait plus de force ou heurtait un mur. Ce pouvoir permet même de léviter ou de déplacer finement des objets à distance, ce qui est d'ailleurs exploité, bien que fort rarement, sur certains chantiers ou dans des ateliers avec des esclaves Chanteurs de Loss formés spécifiquement à une maîtrise fine du Contrôle de la Gravité. C'est aussi ce qui permettrait à un Chanteur de véritablement voler, et pas simplement léviter en flottant, soumis aux aléas des forces extérieures. Mais à priori personne n'a jamais vu un Chanteur de Loss le faire.

Exemple : c'est le pouvoir que Lisa démontre dans le chapitre 12 du Livre 2 en vidant le contenu d'une armoire dont tous les objets se mettent à voler autour d'elle, avant de démanteler pièce par pièce une lampe à loss jusqu'à en extraire les deux petits pôles de loss-métal qu'elle recherchait.

L'ÉNERGIE :

Ce sont les forces élémentaires : la chaleur, le froid, l'électromagnétisme, la lumière, les ondes et les fréquences. Comprendre leur nature, savoir qu'elles ne sont pas de simples éléments, mais les forces énergétiques constitutives du réel et leur expression perceptible, c'est réaliser qu'à partir du Chant de Loss, on peut les utiliser, les altérer, les créer, à partir de toutes les énergies qui forment les forces du réel.

Eveil : le ressentir permet de sentir les variations fines à importantes de l'état de l'environnement. On ressent et mesure la chaleur et le froid et leur modulation, on peut les distinguer et les percevoir. Ainsi donc on peut voir la chaleur en pleine obscurité, mais on peut distinguer l'aura électromagnétique d'un morceau de loss-métal ou d'une pile, ou encore de créatures vivantes, sentir un incendie derrière un mur de pierre, ou le froid s'insinuer par des fissures bien avant qu'il ne fasse frissonner qui que ce soit. Techniquement, un Chanteur de Loss avec l'Eveil de l'Energie peut amplifier et altérer tous ses sens, y compris le toucher, pour percevoir toutes les formes d'émissions d'ondes et de fréquences, des ultrasons aux courants électriques ou l'infrarouge. La plus grande limite à de tels pouvoirs, c'est qu'il faut comprendre que cela existe, et comment cela fonctionne.

Exemple : c'est ce que Lisa perçoit au chapitre 12 du Livre 2, et par la suite plusieurs fois, quand elle distingue en se concentrant les lignes de champ électromagnétiques que créent les pôles de loss-métal et les auras des êtres vivants.

Création : le créer ne veut pas dire générer de l'énergie ex nihilo mais changer une énergie en une autre : un Chanteur de Loss ne peut que changer la température ambiante en modifiant l'état de la matière, même si à un moment il enflammera l'air, ou le gèlera. Pareillement le Chanteur altère la

polarité ambiante jusqu'à créer des arcs de foudre ; il ne crée pas d'électricité de rien. La Création d'Énergie demande donc un moment pour agir puisqu'elle doit altérer les états de la matière et la distribution de l'énergie. Et bien sûr aucun effet ne peut être instantané : ni boule de feu, ni éclair de foudre jaillissant du bout du doigt. Enfin la variété des effets et moyens possibles dépendent de la manière dont le Chanteur de Loss peut appréhender le concept d'énergie et toutes ses manifestations.

Exemples : *c'est ce qu'Elena fait avec son aiguillon électrique qui passe aux yeux de ses assaillants pour une baguette de foudre dans le Livre 2.*

Contrôle : La contrôler permet de manipuler finement l'énergie et les forces élémentaires. Cela permet par exemple d'éteindre la lumière ambiante, ou encore la dévier et devenir invisible, générer une onde acoustique directionnelle ou l'atténuer totalement ou créer des illusions d'optiques assez semblables aux hologrammes. Mais cela permet aussi d'amplifier ou réduire à néant toute réaction ou source d'énergie active comme éteindre un incendie ou mettre en panne les dynamos et moteurs à loss. Ce talent est assez répandu en ce qui concerne surtout les hologrammes : les Lossyans appellent cela le Chant des Illusions, et c'est une forme de spectacle prisé donné par des esclaves Chanteuses dans de grandes et riches soirées.

Exemples : *c'est ce talent qu'Elena emploie à haut niveau dans la saga des romans pour griller des moteurs à Loss par une surcharge de leur production électrique.*

LAVIE :

La vie concerne tout ce qui englobe la biologie et l'interaction avec le biotope et les êtres vivants sur Loss. En comprendre la nature, la variété, le fonctionnement, c'est ouvrir les portes des secrets de la vie. Certaines subtilités des Chants de Vie ne fonctionnent pas sur les êtres qui viennent de la Terre. Certains savants pensent qu'il y a un rapport entre les symbiotes, le loss-métal et les créatures lossyanes qui freinerait l'usage des capacités sur le psychisme de la Vie sur les créatures terriennes.

Eveil : La ressentir permet de détecter les êtres vivants et en lire les signes vitaux. Le Chanteur peut savoir quelle créature se cache dans l'ombre, et où, voire même ressentir sommairement son état émotionnel. Mais il peut aussi percevoir son état de santé, cela permet assez aisément de savoir si une personne est malade ou mourante, même si elle ne le sait pas elle-même. Cependant pour en faire un outil de diagnostic précis et efficace, il faut être soi-même compétent dans le domaine médical et comprendre les arcanes les plus complexes de la biologie.

Exemple : *C'est ce que fait Lisa dans le chapitre 14 du tome 2 du roman, en découvrant qu'elle sait qui est atteint de la Rage et à quel stade.*

Création : Cela ne permet pas de créer la vie, mais un lien avec les êtres vivants, de toute origine lossyane -ce talent est presque impossible avec les créatures d'origine terrienne (voire plus loin). Son principal effet est de permettre une communication efficace avec les formes de vie et un échange sous forme de dialogue, même avec un arbre ! On nomme souvent ce pouvoir le Chant des Draekyas, le seul moyen efficace d'appivoiser ces animaux terriblement dangereux. A un haut degré, le Chanteur pourrait communiquer avec une forêt entière et se faire un allié de tous les animaux locaux en appelant leur l'aide.

Exemple : le meilleur exemple est le lien intime entre Neebla et une grande femelle Draekya et ses petits dans le tome 3 du roman.

Contrôle : contrôler la vie, c'est la capacité à atteindre directement corps et esprit d'une créature vivante. Si avec le Contrôle un Chanteur peut soigner une personne mourante ou mortellement blessée, il est par contre très difficile d'atteindre l'esprit d'une créature terrienne. Bien entendu, le Contrôle permet aussi de blesser, de tuer, voire de modifier la biologie d'un être vivant. Enfin il permet d'imposer brièvement sa volonté sur une créature lossyenne, y compris sur un draekya -sans doutes l'acte le plus difficile à réussir dans ce domaine.

Restriction de la Vie sur les créatures terriennes : *entrer en contact mental : diff +10. Contrôler mentalement : +20, sonder les pensées et la mémoire : +30.*

4-Lancer un Chant

Le principe de base d'un test de Chant est exactement le même que pour toute Action dans Les Chants de Loss : **Sphère+Aspect (de la Sphère concernée) +1D10. La Difficulté de base est toujours de 15.**

Bonus d'Aspect : Tous les 3 points investis dans un Aspect accorde un bonus de +1 au Test avec cet Aspect et aux dégâts qu'il peut causer (voir plus loin).

Exemple : Ainsi un Chanteur avec 4 de Gravité et 5 de Contrôle fait son test de Chant Gravité 4 + Contrôle 5+bonus Aspect 2 +D10.

A ce test s'ajoutent divers modificateurs, qui vont affecter le niveau de Difficulté.

Il y a cinq grands principes techniques à respecter concernant le Chant de Loss :

- Le chant de Loss affecte soit une (ou plusieurs) cible(s), soit une zone d'effet.
- Le chant de Loss a une portée qui peut être augmentée. Plus on l'augmente, plus il faut chanter fort.
- Le Chant de Loss affecte une direction, celle où le Chanteur regarde.
- Le Chant de Loss ne fonctionne que s'il y a du loss-métal ou cristal à proximité. Plus il y en a en nombre, plus le Chanteur devient puissant (voir partie 5 : la Résonance).
- Le Chant de Loss a toujours un contrecoup à la fois physique et émotionnel. Dans des cas extrêmes, ce contrecoup peut tuer (voir partie 6 : l'Echo)

Nombre de cible :

Diff +5 par cible supplémentaire après la première. Le maximum de cibles est le score de la Sphère utilisée. Cela ne concerne pas les effets de zone. Ici, les cibles sont uniquement celles que choisit le Chanteur.

Portée :

- Courte jusqu'à 3m) : **diff -5.** Voix basse

- Moyenne (jusqu'à 15m) : **diff +0**. Voix normale
- Longue (jusqu'à 25m) : **diff +5**. Voix forte
- Extrême (au-delà de 25m) : **diff +10**. Voix hurlante

User d'un pouvoir du Chant sur soi-même ou à portée de toucher est une portée courte, mais le Chanteur n'a que besoin de murmurer. **Un chanteur bâillonné ou la bouche entravée d'une quelconque manière peut essayer de chanter, mais avec une difficulté de +15.**

L'utilisation d'un porte-voix offre une Augmentation gratuite à son Test. Tous les désagréments d'une maladie qui affecte la voix affectent le Chant et donc la Difficulté de ses tentatives de chanter.

Zone :

Quand le Chanteur tente d'émettre un Chant dans une zone, celle-ci est large et tout ce qui est pris dans la zone d'effet subit l'effet du Chant. La zone d'effet a pour centre le point choisi par le Chanteur, qui peut être de Courte à Extrême et obéit aux modificateurs de Portée.

Zone d'effet du Chant : SphèreX2 en mètres. Diff+5 pour deux mètres de zone d'effet supplémentaire.

Direction ou cône d'effet : Le chanteur peut décider de projeter cet effet dans une direction précise ou un cône étroit. La Difficulté est alors majorée de +5.

Direction différente du regard : La Diff augmente de 5 si le Chanteur décide de diriger son Chant dans une direction qu'il ne regarde pas (derrière lui par exemple).

Volume ciblé :

Dans certains cas, le Chanteur ne cible pas une zone ou des cibles, mais un volume. Par exemple pour le faire léviter, se déplacer dans l'air ou le projeter. On prend comme norme la masse humaine, plutôt que de parler de poids et volumes. Mais au besoin considérez-la comme de 100 kg –c'est lourd un humain de Loss :

Masse d'un chien, demi-masse humaine & moins : Diff -5.

D'une demie à deux masses humaines : diff +0

De deux à quatre masses humaines : diff +5

Masse d'un cheval, de quatre à dix masses humaines : diff+10

Masse d'un attelage, de dix à vingt masses humaines : diff+ 15

Au-delà de la masse d'un attelage –on parle de plus de deux tonnes !- s'applique la règle de l'Echelle.

Manipulation fine :

Avec le Chant, on peut déplacer et manipuler de manière très fine et précise toute sorte de choses, y compris démonter tous les éléments d'un mécanisme en usant de Gravité+Contrôle. Dans tous les cas,

c'est une Diff+5. Si cette manipulation vise à reproduire un talent de manipulation fine ou d'art et artisanat (art des formes, travail du bois, ingénierie, crochetage, manipulation, etc...), il faudra faire et réussir un second test avec le Talent concerné pour réussir l'Action visée.

LES DEGATS DES POUVOIRS OFFENSIFS :

Un pouvoir du Loss provoquant des dégâts est notoirement ravageur : **D10+Sphère+bonus d'Aspect**. Le bonus d'Aspect est le score d'Aspect divisé par trois.

Exemple : *une attaque d'un Chanteur ayant 4 de Gravité et 5 de Contrôle occasionne : D10+4+ (bonus Aspect : 2)*

Le Chanteur peut tenter des Exploits pour lancer plus de D10 de dégâts comme pour toute attaque en combat.

Ces dégâts affectent de la même manière toutes les cibles si le Chanteur visait plusieurs cibles, ou toutes les cibles dans la zone en cas d'effet de Zone. Il ne fait qu'un seul jet de dégâts appliqué à tous.

Il est possible d'esquiver selon la forme de l'attaque le pouvoir du Chant de Loss. L'idée est de fuir le plus vite possible si on est visé, à la condition de voir venir (ou entendre) l'attaque, ce qui n'est pas forcément facile avec le Chant de Loss. Si c'est une zone d'effet, la Difficulté pour esquiver obéit aux mêmes règles qu'esquiver une explosion ou un effet de zone dans le Chapitre Combat.

SOIGNER AVEC LE CHANT DE LOSS :

Je vous invite à voir les règles des premiers soins et de la médecine du jeu de rôle. Le Chant de Loss fonctionne de la même manière et donc avec la même efficacité et les mêmes restrictions. Ce n'est pas un pouvoir miraculeux, bien qu'il soit possible pour un Chanteur au pouvoir exceptionnel d'user de Vie et Création pour faire repousser un membre perdu. Pas vite (comptez des semaines au moins) mais c'est bel et bien possible. Comme pour la manipulation fine décrite plus haut, il est évident qu'il est nécessaire d'avoir les talents de Médecine ad hoc pour se lancer dans un soin médical complexe ou de la chirurgie.

5- La Résonance

De façon instinctive, les Chanteurs de Loss ressentent la présence du loss-métal et du loss-cristal autour d'eux. Celui-ci les appelle, on nomme cela le Murmure du Loss (voir Gravité, Eveil) et c'est souvent une première expérience magnifique pour le Chanteur après le traumatisme de son premier Chant de Rage. Et plus il y a de loss-métal ou cristal près d'un Chanteur, plus il est puissant.

Un Chanteur qui n'a pas de loss-métal ou cristal proche de lui ne peut pas chanter, même le plus basique des effets. Il suffit de simplement un gramme, voire moins, mais il doit y avoir du loss à proximité. Plus la masse de loss est importante, plus la distance de Résonance augmente, et plus le Chanteur gagne d'Augmentations Gratuite à ses Tests de Chant, selon la table ci-dessous :

Quantité de Loss-métal ou cristal	Portée de Résonnance	Augmentations gratuites
<i>Jusqu'à 5 grammes</i>	5 mètres	0
<i>De 5 à 50 grammes</i>	10 mètres	1
<i>De 50 à 500 grammes</i>	25 mètres	2
<i>De 500 grammes à 1 kg</i>	50 mètres	3
<i>De 1 à 10 kg</i>	75 mètres	4
<i>De 10 à 100 kg</i>	100 mètres	5
<i>Plus de 100 kg</i>	200 mètres	5

Pour rappel, les pôles de loss-métal d'une arme à impulsion ou d'une lampe à loss pèsent environ un gramme. Avoir plus de 50 grammes de loss en un seul lieu n'est pas commun. Mais cela peut arriver dans chaque grande cité-état où gouvernements, arsenaux, temples et guildes ont tous des réserves de pôles et de barres de loss bien gardés... mais avec lesquelles le Chanteur peut entrer en Résonnance de loin.

6- L'Echo

Le Chant de Loss a un prix que le Chanteur paye dès qu'il en use. Ce prix est la conséquence du lien qui se crée entre le Chanteur et ses cibles vivantes ; pour l'espace d'un instant, il devient ceux qu'il affecte. Il en ressent, comme s'il était spectateur aux premières loges, tous les affres et conséquences de ce qu'ils subissent. On l'imagine, c'est terrible dans le cas d'un pouvoir provoquant blessures et mort.

L'Echo intervient dès que le Chant de Loss est employé contre une ou des créatures vivantes et conscientes. Il n'y a pas d'Echo quand seuls des éléments inertes sont affectés. On ne s'attarde pas sur les plantes, insectes et autres créatures de petite taille, leur Echo existe, mais il n'a pas sur le Chanteur de contrecoup dangereux. Et l'Echo ne se produit pas si les cibles sont volontaires.

Quand un Chanteur lance un Chant affectant des créatures vivantes et consciente contre leur gré, il doit après avoir fait son Test de Chant et géré les effets immédiats, faire un Test d'Echo :

Foi+Sphère utilisée dans le Chant+D10, Difficulté : celle du Chant Employé avec tous ses modificateurs)

- Si le Chanteur réussit le Test, il perd un Niveau de Santé, et cela s'arrête là. Ce Niveau de Santé perdu reflète la fatigue que cause tout Chant.
- Si le Chanteur échoue, il subit en niveaux de santé 1+la marge d'échec entre le résultat de son jet de dé et la difficulté du Test d'Echo.

Le Chanteur peut décider de ne pas subir les dégâts en Niveaux de Santé, mais en Niveaux de Détresse. Le choix lui appartient, en gardant à l'esprit que les effets d'une Détresse arrivant à zéro et en dessous peuvent être aussi dramatiques que des blessures critiques. Dans tous les cas, l'abus du pouvoir du Chant peut bel et bien tuer ou mener à la folie.

Encart : L'Echo n'est pas seulement un contrecoup technique qui servirait de garde-fou à la puissance de ce type de personnage. Nous encourageons les meneurs de jeu à décrire l'effet de cette perception de premier plan des conséquences et dégâts du Chant sur ceux qui en sont victime au Chanteur. C'est le prix de ce pouvoir ravageur et terrible, un prix qui peut tuer et rendre vous celui qui le possède. C'est pour cela qu'il est important que le joueur expérimente cet effet de manière narrative et immersive, en plus d'en subir le contrecoup du point de vue technique pour son personnage.

7- Le Chœur

Il est possible d'entonner un Chant à plus d'un Chanteur. On appelle ça une Chorale ou encore un Chœur.

Pour créer un Chœur, il faut un minimum de 2 Chanteurs. Un **Soliste** doit être choisi avant toute tentative de Chant. C'est lui qui va entonner le Chant principal et déterminer ses effets. C'est lui qui va faire le Test de Chant.

Il ne peut y avoir qu'un seul Soliste. S'il s'avérait que le Chœur décide d'avoir deux Solistes dans l'espoir de décupler la puissance du Chant. Il ne provoquerait qu'une seule chose l'échec automatique du Chant. Les autres Chanteurs, eux, sont là pour accompagner, soutenir et amplifier le Chant du Soliste. On les nomme : **Choristes**.

Chaque Choriste doit connaître la Sphère et l'Aspect du Chant que le Soliste va utiliser. Généralement, le Chanteur possédant les plus hauts scores dans la Sphère et l'Aspect qui sera employé est désigné comme Soliste, mais ce n'est pas systématique.

Mécanique :

Le Soliste fait un Test de Chant obéissant à toutes les règles de ce Test décrites plus haut. Chaque Choriste offre un **bonus de 1 au test. Il n'y a pas de limite au nombre de Choristes.**

Le Test d'Echo est effectué par le Soliste selon les règles et conditions de l'Echo plus haut. Il bénéficie d'un bonus de 1 au Test par participant au Chœur. Le contrecoup minimal affecte tous les Chanteurs qui perdent un Niveau de Santé. Si le Soliste rate son test d'Echo, il perd un nombre de Niveaux de Santé de **1+marge d'échec – nombre de Choriste**. Les Choristes perdent quant à eux seulement un second Niveau de Blessure. C'est le Soliste qui sert de filtre et rempart à l'Echo du Chœur.

8-Les Chants rituels

La forme la plus puissante du Chant de Loss est une technique ancienne née bien avant la date fatidique du Long-Hiver, à l'âge mythique qui a pris fin avec les Guerres Divines. Le terrifiant et maudit Chant des Abîmes est le plus légendaire de ces savoirs oubliés.

Les Chants rituels sont des Chœurs (voir plus haut) suivant un rite précis et un chant qui au lieu d'être improvisé sur des bases communes, a été écrit et établi suite à des années d'expérience et de recherche sur les capacités du Chant de Loss. Ces rituels ont pratiquement tous disparus depuis l'an O AC, et pour cause, livres et documents sur les pouvoirs du Chant de Loss furent les premières cibles des autodafés de la population durant ces âges, et l'Eglise du Concile Divin s'est chargé de faire disparaître ce qui restait.

Il reste donc très peu de sources permettant de trouver un Chant rituel. Mais il en existe encore, à leur manière de véritables reliques, tandis que certains érudits et savants étudient le Chant de Loss et redécouvrent et réinventent des rituels. Mais dans tous les cas, c'est rare, recherché, craint et bien sûr interdit un peu partout où on voit le Chant de Loss comme un pouvoir démoniaque.

Des Chants Rituels seront décrits dans le Livre de jeu et des suppléments à venir.

Les prérequis pour exécuter un Chant Rituel :

1. *Une description complète du rituel.* Celui-ci autrement plus complexe qu'un simple Chant ou un Chœur, il faut en avoir appris la procédure, les étapes, les techniques et les chants et vocalises. Cela peut être transmis de bouche à oreille, expérimenté après de longues études ou appris à travers livres et documents. Mais on ne peut pas improviser un Chant Rituel.
2. *Un Soliste qui va diriger le chant rituel.* Le Soliste doit connaître le Chant Rituel ou pouvoir l'apprendre. (voir plus haut).
3. *Des Choristes en soutient.* Les Choristes doivent connaître au minimum la Sphère, l'Aspect et la nature générale du Chant Rituel ainsi que ses étapes à défaut de le connaître aussi bien que le Soliste. Cela veut dire un score dans la Sphère et l'Aspect utilisés égal à celui du Soliste -4. En dessous, inutile pour le Choriste de participer au rituel initié par le Soliste. Il n'y comprendra rien, sauf s'il apprend le rituel comme le fait le Soliste.
4. *Beaucoup de temps et d'endurance.* Un Chant Rituel ne se prépare pas en 5 minutes et ne dure pas non plus 5 minutes. **Il faut au minimum 1 heure de d'Harmonisation pour un rituel de base.**

L'Harmonisation :

Pour lancer un Chant Rituel, il faut autre chose qu'une poignée de Chanteurs autour d'un feu se lançant dans un concert de vocalises. En plus d'une préparation rituelle qui fait souvent intervenir objets votifs et de méditation, symboles et diagrammes étranges ou toute autre forme de préparation rituelle complexe, il y a surtout un travail préparatif des Chanteurs pour accorder leurs Chant. Ceux-ci doivent faire résonner le Chant de Loss dans une union parfaite et intime, devenir une seule voix guidée par le Soliste.

Chaque heure d'Harmonisation passé après la première heure de préparation nécessaire donne un **bonus de +1 au Test de Chant que va faire le soliste**. Au bout de 5 heures de préparation, le +5 obtenu est donc employable comme une Augmentation Gratuite.

Mais : chaque heure d'Harmonisation passé après la première heure nécessite pour chaque Choriste (mais pas le Soliste) un Test de (**Esprit+Courage**) **diff 15**. La Diff augmente de 1 à chaque heure d'Harmonisation qui passe. Le test doit être refait à chaque heure passé, pour chaque Choriste.

Chaque Choriste qui échoue au test **est automatiquement exclu du rituel**, trop épuisé pour continuer. Et il est impossible d'ajouter des Choristes en cours d'harmonisation.

Une fois atteint le nombre d'heure de préparation souhaité –il n'a pas besoin d'être décidé d'avance, en fonction des risques d'échec à tenir le coup des Choristes- le Soliste fait le Test de Chant de Loss avec comme bonus +1 par heure d'Harmonisation réussie (on ne compte pas le nombre de Choristes et doit atteindre une Difficulté précise fixée par le Chant Rituel. Le test d'Echo est fait par le Soliste, mais il affecte tous les Chanteurs, pas seulement le Soliste. Ceux-ci subissent les mêmes dégâts d'échos éventuel que le Soliste : perte de Niveaux de Santé de **1+marge d'échec – nombre de Choriste**.

Que fait un Chant Rituel ?

Si le Soliste réussit, il déclenche exactement les effets prévus par le Chant Rituel, ben que ces effets soient modulés par les bonus, Augmentations Gratuites et Exploits tentés par le Soliste. Ce qui diffère de tout autre Chant de Loss, c'est que les Chants Rituels ne sont pas à l'Echelle des Hommes, mais à l'Echelle des Machines. Ils affectent des dizaines de tonnes, des troupes en arme, des étendues de la surface d'un bourg ou d'une prairie. La plupart de leurs effets sont ceux décrits plus haut dans les Sphères du Chant de Loss, mais simplement, leur étendue est à une échelle supérieur, comme leur puissance ou leur capacité de destruction.

Exemples de Chants Rituels :

Le Chant de Plumes, un des Chants Rituels encore connus et employé un peu partout, transmis à travers quelques temples de l'Eglise. Il est rapidement devenu une technique qu'on enseigne aux esclaves Chanteurs de Loss pour participer à des chantiers monumentaux en coordonnant leurs efforts.

- Coût d'apprentissage : 3 XP.
- Temps de maîtrise : 10 jours.
- Difficulté : 20
- Rituel : préparer la masse à soulever et faire voler par un cercle concentrique tracé au sol avec des craies d'autant de teintes qu'il y a de participants, à la main, par chaque Chanteur. Pendant qu'il trace, chaque Chanteur teste sa voix, reprise par les autres participants, jusqu'à ce que tous aient suivis le rituel.
- Effet : permet de soulever 10 tonnes de masse par participant, plus 10 tonnes par Exploit réussi. La masse se déplace avec lenteur, mais peut être déplacée dans toutes les directions à la portée de la vue du Soliste.

(D'autres rituels à venir)