

LE CHANT DE LOSS, MECANIQUE & SYSTEME

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. Valable uniquement à la création

Jabhenna 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 d'Harmonie 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.

Les pouvoirs par niveaux servent d'échelle à la manière dont le Chant progresse pour chaque Aspect. Cette progression est un guide, non une règle d'or. Il est possible pour un Chanteur débutant en Gravité+Création de tenter de contrôler finement la gravité pour un objet. Cela lui est juste très ardu car il n'a pas encore pris la mesure et les enseignements de son pouvoir pour le faire aisément.

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.

- **1-2** : le Chanteur teste les effets du « Murmure du Loss » et détecte le loss-métal.
- **3-4** : le Chanteur peut percevoir, s'il y en a, de profonds, même lointains, changements à l'échelle géologique (séismes, volcans, etc...) ou sentir arriver une masse de loss-métal de loin, comme un navire lévitant.
- **5-6** : le Chanteur comprends maintenant assez finement la gravité pour percevoir les objets en mouvement se déplaçant autour de lui, même cachés ou invisibles.
- **7-8** : le Chanteur peut voir les reliefs à travers les fluctuation de la gravité. Même dans la plus totale obscurité, il perçoit les volumes, les objets et les obstacles.
- **9-10** : le chanteur peut projeter sa vision des volumes à travers des couches de matière et voir à travers les objets, sauf les plus denses comme le plomb.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Les légendes racontent que les Chanteurs pouvaient anticiper ce qui allait advenir, et pouvaient éviter sans coup férir tous les coups et les traits comme s'ils les sentaient arriver.

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, voir 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.

- **1-2** : le Chanteur est capable de créer de brusques et ravageuses altérations de la gravité ayant l'effet d'intenses explosions. C'est ce qu'on appelle le « Chant de Rage ». A ce stade le Chanteur ne peut pas moduler efficacement son pouvoir.
- **3-4** : le Chanteur peut moduler finement la gravité sur un objet unique. Il ne peut encore aisément le faire sur une zone ou cibler une masse de petite taille.
- **5-6** : le Chanteur peut altérer la gravité sur une toute zone avec finesse et contrôle, il peut donc cibler plusieurs objets à la fois ou tout un lieu. A ce stade, il peut léviter mais aussi faire léviter des masses importantes.
- **7-8** : le Chanteur peut altérer les lois de la gravité sur des masses liquides, mais aussi des feux, des plasmas ou de l'air. Il peut donc rendre solide et pesant ce qui n'a apparemment aucun poids, créer des murs ou des bulles d'air impénétrables, ou se jouer des règles de la pression de l'eau ou de l'air. Il peut retirer toute vélocité à une masse en mouvement, comme une balle, en l'écrasant sous son propre poids.
- **9-10** : le Chanteur peut créer des puits de gravité localisés, ou une zone d'anti-gravité. Dans le premier cas, il crée un petit point de gravité massive qui attire à lui tout ce qui est à proximité et l'écrase. On l'appelle « Chant des Abîmes » bien qu'il ne soit pas réellement celui d'Orchys et de son époque. Dans le second cas, il n'y a plus de gravité sur toute une zone : tout y flotte et s'y déplace mue par sa vélocité sans qu'il n'y a plus ni haut, ni bas.

C'est le « Chant de Déïmos » Dans les deux cas, ces pouvoirs ont des effets dévastateurs y compris pour le Chanteur.

- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais la légende raconte que c'est le pouvoir du Chant des Abysses, qui peut détruire des cités entières en faisant exploser le loss-métal lui-même.

Harmonie : la contrôler 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 véloce 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.

- **1-2** : le Chanteur peut faire léviter et se mouvoir de petits objets brutalement. L'impulsion est puissante, mais le Chanteur ne peut pas contrôler le mouvement et la vitesse, en gros, il donne l'impulsion et l'objet poursuit sa course.
- **3-4** : le Chanteur est capable maintenant de contrôler finement le mouvement et la lévitation de masses diverses. Mais il ne peut en contrôler qu'une à la fois. C'est le « Chant de plumes »
- **5-6** : le Chanteur peut désormais faire léviter et contrôler finement le mouvement de plusieurs objets à la fois, repousser des objets et masses sur une zone de manière mesurée et contrôlée, ou encore projeter ou attirer à lui des objets en contrôlant leur trajectoire
- **7-8** : le Chanteur peut voler, ou faire voler des masses et personnes, en contrôlant leur trajectoire et leur vitesse. Il peut altérer et contrôler l'effet de répulsion des moteurs à loss, pour en amplifier ou diminuer l'effet, mais aussi le rendre directionnel et ainsi transformer un moteur à loss qui n'a pas été prévu pour cela en véritable propulseur. On appelle cela le « Chant des cieux ».
- **9-10** : le Chanteur peut sur une zone accélérer ou totalement annuler la vélocité de toute masse, créant aussi bien de terribles dévastations d'objets lancés à pleine puissance, que des murs que rien ne peut traverser, toute force pour le faire réduite à néant. C'est le « Chant d'Aegis. »
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais on raconte que les Chanteurs pouvaient ouvrir des portails d'un point à un autre des Mers de la Séparation et y voyager en un battement de cils.

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 : la 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.

- **1-2 :** le Chanteur perçoit les lignes de champ électromagnétique que trace l'influence du loss-métal dans son environnement. A ce stade, il ne perçoit pas encore plus, mais cette vision peut redessiner assez clairement un lieu même plongé dans l'obscurité.
- **3-4 :** le Chanteur peut détecter les variations de températures, comme une sensibilité très fine et précise. Il ressent aussi la présence des appareils électriques en activité.
- **5-6 :** le Chanteur peut faire de sa perception des changements de température une vision qui lui permet de voir dans le noir le plus complet ou détecter toute émanation de chaleur, y compris des formes de vie. Il peut, en touchant des surfaces, en sentir les émissions d'énergie et leur fluctuation, par exemple deviner un incendie ou une zone glacée derrière une paroi, même épaisse.
- **7-8 :** le Chanteur peut amplifier tous ses sens, y compris odorat et goût, au point de pouvoir approcher les sens des animaux. Cela fournit aussi une parfaite nyctalopie, et on appelle cela en général le « Chant du Griffon ».
- **9-10 :** le Chanteur peut désormais interpréter les émissions d'énergie qu'il reçoit, même à distance, et ainsi arriver à déterminer quel objet ou source d'énergie est en activité –ce qui implique des êtres vivants. Ce qui revient à être capable de voir ces objets, y compris en détail, à distance, même derrière l'obstacle d'un mur. C'est le « Chant des Moroï » ou « Chant des Fantômes ».
- **11 & + :** personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais des histoires racontent que des Chanteurs pouvaient voir à des miles et des miles, prédire l'arrivée des catastrophes par avance ou encore trouver n'importe qui même dans la plus peuplée des cités.

Création : la 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'Energie 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.

- **1-2 :** le Chanteur peut faire varier légèrement la température ou la charge électrique d'un objet touché ou d'une zone restreinte autour de lui. C'est suffisant pour compenser du froid ou de la chaleur excessive, ou encore faire luire une ampoule non branchée à une

dynamo. Cela peut aussi transmettre des décharges électriques douloureuses bien que sans danger.

- **3-4** : le Chanteur peut faire varier fortement la température ou la charge électrique d'objet touché ou d'une zone restreinte autour de lui. A ce stade, il peut geler ou enflammer à force de modifier la température, et les charges électriques créées valent celle des puissantes dynamos à loss. Il peut électrocuter mortellement. L'usage pour enflammer des objets dans une zone est connu comme le « Chant des fournaises. »
- **5-6** : le Chanteur peut modifier légèrement l'énergie locale à distance, sur une zone ou vers une cible. Il peut refroidir et réchauffer à distance, mais il sera long d'enflammer ou geler. Il peut affecter sur une zone les conditions climatiques locales, ou encore générer des perturbations électriques désagréables. C'est bien sûr plus aisé si les conditions environnementales lui sont favorables.
- **7-8** : le Chanteur peut faire varier l'énergie locale fortement, pouvant geler et enflammer des zones entières et générer des chocs électriques ou canaliser des arcs de foudre. En changeant les conditions climatiques locales, il peut créer des rafales brutales de vent, ou provoquer la chute localisée de grêle ou de neige... ou encore assécher une petite zone pluvieuse. C'est le « Chant des tempêtes ».
- **9-10** : le Chanteur peut canaliser et faire varier l'énergie à des points suffisants pour geler l'air, faire fondre les métaux, ou électrifier mortellement une zone entière. Il peut aussi modifier brutalement les conditions climatiques locales et dans une zone, attirer et alimenter orages, tempêtes et tornades localisées ou les dissiper complètement.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais des légendes parlent du Chant de Mort où hommes et animaux mourraient étouffés, comme si l'air lui-même avait disparu.

Harmonie : 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.

- **1-2** : le Chanteur peut créer de petites mais brutales décharges d'énergie... ou les éteindre. Il peut ainsi créer assez de chaleur pour allumer une bougie, ou enflammer du petit bois, mais peut en étouffer les flammes de la même manière. Il peut aussi fournir l'électricité à une ampoule ou forcer une petite dynamo à loss à se mettre en route ou s'arrêter.
- **3-4** : le Chanteur peut affecter la lumière elle-même : il peut générer des images et des surfaces miroitantes apparaissant comme des illusions et des hologrammes. Il peut même leur donner du volume et créer des illusions en mouvement tout à fait crédible pour qui les aperçoit. C'est « le Chant des Illusions ».
- **5-6** : le Chanteur peut affecter le son et générer des ondes sonores à distance, mais aussi amplifier ou éteindre une onde sonore en ciblant sa source. C'est « le Chant du Silence » craint par tous les Chanteurs car il leur retire toute capacité sans coup férir. Cela permet bien sûr de créer une zone de silence total à la discrétion assurée.
- **7-8** : le Chanteur peut éteindre des sources et manifestation d'énergie en activité sur toute une zone. Il peut étouffer un incendie, éteindre un moteur à loss de navire lévitant ou

n'importe quel système électrique dans une zone, ou au contraire créer une brutale surcharge de tout ce qui est énergétique en activité, faisant d'un modeste feu de camp un brasier d'enfer, court-circuitant tout ce qui est électrique, ou provoquant une brève rafale de vent capable de défoncer des murs.

- **9-10** : le Chanteur peut dévier les ondes lumineuses à tel point qu'il peut créer une totale invisibilité sur lui, des cibles, voir faire disparaître toute une zone. Bien sûr, le souci est qu'il doit Chanter au moins au degré de murmure pour cela. C'est le Chant des Ombres.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais on raconte un pouvoir, qui se nommait la dague de feu, et qui dit-on ressemblait à un rayon de lumière capable de découper des murs de forteresse et déchirer des armées entières.

LA VIE

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, la localiser et même ressentir 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 biologique.

- **1-2** : le Chanteur fait la différence dans son milieu entre les êtres vivants et leur type, pouvant les distinguer et les différencier même dans le noir complet. Il peut ressentir qui est mourant ou gravement blessé.
- **3-4** : le Chanteur peut distinguer les êtres vivants même abrités derrière une paroi ou dissimulés. Il peut ressentir leur état de stress, émotionnel ou physique, et savoir ainsi qui est calme, tendu, malade, angoissé, drogué, fiévreux, etc...
- **5-6** : le Chanteur peut désormais faire de véritables diagnostics médicaux grâce à son Eveil de Vie. Mais pour les interpréter, il lui faudra avoir le talent de médecine conséquent, sinon ces informations, même détaillées devront l'être par une personne compétente.
- **7-8** : le Chanteur peut ressentir la nature et les altérations des symbiotes des créatures qu'il observe : il reconnaît quel type de symbiote, et l'état de santé de celui-ci. Il peut même deviner l'âge réel du symbiote et de son porteur.
- **9-10** : le Chanteur peut distinguer la plus petite étincelle de vie latente chez un être, même apparemment décédé depuis quelques heures. Ce qui rejoint la capacité d'Harmonie du même niveau qui permet d'avoir des chances de sauver des êtres vivants décédés depuis peu.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. (et l'auteur n'a pas d'idée de légende pour ce lvl...)

Création : Cela ne permet pas de créer la vie, mais un lien avec les êtres vivants, de toute origine lossyenne -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'apprivoiser 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 aide.

- **1-2 :** le Chanteur peut créer des liens empathiques simple avec des êtres vivants non-hostiles. Cela fonctionne plus aisément avec les animaux familiers que sauvages. Ce lien ne permet pas de communiquer réellement, mais facilite d'approcher, apprivoiser et fonder un lien entre le Chanteur et l'animal.
- **3-4 :** le Chanteur peut échanger des informations simples avec des êtres vivants non-hostiles. Cela fonctionne plus aisément avec les animaux familiers que sauvages. Il est plus facile de recevoir une information que la transmettre. Mais il peut anticiper la peur, la faim, les besoins vitaux, les émotions et leur origine, le danger et les motivations les plus importantes d'un être vivant. Et lui transmettre de la même manière ces informations.
- **5-6 :** le Chanteur peut désormais échanger des concepts complexes avec des êtres vivants non-hostiles. Cela fonctionne plus aisément avec les animaux familiers que sauvages. Ces concepts dépendent de la nature de l'être vivant, un arbre a moins de discussions et de perceptions qu'un griffon, et sera sûrement un peu limité en discours. Ces dialogues ne durent jamais longtemps, mais peuvent être considérés véritablement comme des conversations dont le contenu pourra être plus ou moins riche ou détaillé.
- **7-8 :** comme précédemment le Chanteur peut désormais échanger des concepts complexes avec des êtres vivants, mais même s'ils sont hostiles, ils seront enclins à revoir leur agressivité et accepter de dialoguer. C'est à ce stade qu'apparaît le Chant des Draekyas, seule manière de parvenir à apprivoiser ces animaux terriblement intelligents et dangereux.
- **9-10 :** le Chanteur peut forcer le dialogue pour obtenir des bribes d'informations contenus dans les pensées de l'être vivant visé, même si celui-ci est totalement hostile à l'échange. Ces informations sont toujours parcellaires, et ne seront d'autant plus précises que le dialogue entre le Chanteur et sa cible sera riche et prendra son temps. Cela permet réellement de fouiller dans la tête de quelqu'un, mais seulement pour des bribes d'informations de pensées de surface. Les lossyens et les créatures originaires de la Terre résistent particulièrement à cet effet.
- **11 & + :** personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais on raconte que certains Chanteurs pouvaient arracher les secrets les plus intimes de leur cible, bien que toutes les légendes à ce sujet racontent que le coût mental en était horrible pour le Chanteur et sa victime.

Harmonie : 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.

- **1-2** : le Chanteur peut accélérer le processus de guérison d'une créature blessée en la touchant.
- **3-4** : le Chanteur peut user du même phénomène que ci-dessus en l'inversant : il crée des dommages cellulaires profonds, mais qui n'occasionnent pas de blessures « classiques » apparentes.
- **5-6** : le Chanteur peut altérer des fonctions organiques, soit pour soigner les conséquences d'une affection, y compris d'origine héréditaire, soit pour provoquer des effondrements immunitaires ou l'apparitions d'affections opportunes. En gros, il peut soigner des malades ou tout du moins leurs effets, ou en provoquer. Cette capacité n'a pas des effets immédiats, ces évolutions d'état de la créature visée prennent du temps.
- **7-8** : le Chanteur peut affecter un esprit vivant pour lui imposer sa volonté. C'est en soit semblable à une hypnose de haut niveau dont l'effet ne pourra durer bien longtemps. Les lossyans et les créatures originaires de la Terre résistent particulièrement à cet effet d'autant plus qu'on emploiera l'hypnose à l'opposé de leurs normes morales et de leurs vertus.
- **9-10** : le Chanteur peut modifier un organisme, physiquement ou neurologiquement pour accélérer des processus de guérison ou de régénération. Le Chanteur pourrait faire repousser un organe ou membre perdu, ou permettre à une personne atteinte mentalement de retrouver sa santé mentale, même si cela demande des semaines ou des mois une fois le processus lancé. Il peut aussi atteindre un corps ou un esprit pour y semer un chaos systémique complet. Ce phénomène provoque des dégâts par effet secondaire. La cible est avant tout en train de vivre des affres de souffrances physiques ou mentales particulièrement handicapantes, et finira par se blesser ou en ressortir traumatisée. Les lossyans et les créatures originaires de la Terre résistent particulièrement à cet effet.
- **11 & +** : personne en vie n'a pu témoigner de ce degré de pouvoir. Mais les récits abondent sur des Chanteurs qui pouvaient tuer une foule entière d'une simple note, sans que les victimes aient une seule blessure visible.

Restriction de la Vie sur les créatures terriennes : Les créatures qui ne sont pas originaires de Loss résistent particulièrement aux capacités de la Sphère de Vie, comme indiqué dans la description ci-dessus. Toutes les tentatives visant à blesser directement, altérer l'organisme ou affecter l'esprit d'un lossyan ou une créature d'origine terrienne avec la Vie, contre son gré, augmente la Difficulté du Test de la plus haute valeur de Vertu de la cible. La Difficulté sera encore plus élevé dans le cas d'une hypnose ou d'une recherche d'informations, puisque la cible va résister activement (voir Chapitre Les Actions)

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.**

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 Résonnance).
- 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 ne peut tout simplement pas chanter.**

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+son score de Sphère.**

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 Résonnance

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 Résonnance 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.

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 fou 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'avérerait 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 Abîme 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 et le Soliste un Test de **(Esprit+Courage) diff 15**. La Diff augmente de 5 à chaque heure d'Harmonisation qui passe. Le test doit être refait à chaque heure passée, pour chaque participant.

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. Si c'est le Soliste qui échoue à son test, l'harmonisation du chant rituel s'arrête là et le chant doit être lancé en l'état.

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, bien 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'Échelle des Hommes, mais à l'Échelle des Géants. 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'Église. 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)