

Livre Un, l'Univers

LES CHANTS DE LOSS, LE JEU DE RÔLE

AXELLE BOUET, ALYSIA LORETAN, EMILIE LATIEULE

1.0.1 Avertissement sur le contenu des Chants de Loss

J'aurais voulu ne pas avoir besoin d'écrire ces lignes. Mais on nous a souligné la nécessité d'un clair avertissement, que nous avons souhaité accompagner de quelques mots de mes co-auteurs et moi, Emilie Laticule et Alysia Loretan.

Les Chants de Loss, la saga des romans, comme le jeu de rôle, contiennent des sujets, des thèmes et des scènes explicites dans la violence, l'érotisme, le sexe, l'oppression et l'injustice. Le monde de Loss est cruel, sexiste, les hommes misogynes y sont légion, le système social s'est appuyé sur des lois patriarcales anciennes, discriminant la femme, qui ont été légitimées par l'omniprésence de l'influence de l'Église du Concile Divin et, enfin, la quasi-totalité de ses peuples pratique l'esclavage et ne voit rien de choquant à considérer un être humain comme une propriété. Ce contenu fait partie intégrante de l'univers de Loss. Il est un des socles des sujets traités dans la saga des romans et le jeu de rôle, en plus d'une source d'intrigues, de drames, de contextes et de réflexion pour les pratiquants du jeu de rôle. S'il est présent, son objectif est aussi de susciter la réflexion du lecteur.

Ces thèmes peuvent heurter ou indigner certains lecteurs sensibles. Prenez donc alors garde de cet avertissement avant d'être bouleversé.

QUELQUES MOTS DES AUTEURS SUR LES SUJETS DE LOSS

Alors, pourquoi ? Cette question, je considère souvent qu'elle trouve sa réponse d'elle-même, dans ce qui m'apparaît comme des évidences que tout quidam pourrait comprendre par simple réflexion. Mais la réalité n'est pas si simple ; il faut une explication, la voici donc :

Je suis, comme mes co-auteurs, une femme, féministe et humaniste. En tant que féministes et humanistes, pas forcément toutes les trois au même degré, nous savons ce que fut le combat qui mena à créer la société contemporaine relativement humaniste et raisonnablement féministe, dans laquelle vous vivez, et qui vous offre la liberté qui vous est si chère. Et qui est tellement tellement récente. L'évidence première est que nous sommes tout à fait contre toute forme d'asservissement et de discrimination. Rien ne les justifie ou ne les excuse jamais. Plus que des crimes, ce sont les antithèses de l'humanisme.

Mais on oublie pourtant que dans notre monde, l'idée que l'on ne peut pas disposer d'êtres humains comme de propriétés et marchandises est un concept très récent. La fin de l'esclavagisme en Occident n'a eu lieu qu'au cours de la seconde moitié du 19^{ème} siècle et non sans mal. Dans les faits, même en France, les derniers esclaves furent libérés en 1963, aux îles Maurice ; malgré le fait que l'esclavage y fut aboli depuis 1835. Sans oublier enfin que l'actualité nous rappelle atrocement que cette notion, qui nous paraît presque naturelle, ne l'est, et de loin, pas partout sur Terre de nos jours. Il reste à l'heure actuelle 46 millions d'esclaves dans le monde... contre 38 en 2014.

Nous sommes aussi féministes, comme je le dis plus haut. La grande majorité des gens ignorent que dans le monde, trois femmes sur cinq sont violées au moins une fois dans leur vie. Que près de 90% des femmes à l'échelle mondiale ont été agressées sexuellement au moins une fois dans sa vie. Que le taux de décès par assassinat est supérieur d'un cinquième pour les femmes que pour les hommes. Et que les droits les plus évidents des femmes, à égalité avec les hommes, dont nous bénéficions vous et moi, ne concernent que moins du quart de la population mondiale.

Maintenant, songez qu'au fil de l'Histoire, ce fut parfois bien pire. En quoi, et pourquoi cela le fut-il et pourquoi cela fut aussi parfois bien meilleur que vous ne pourriez le penser au vu de votre société moderne et de sa manière partielle et incomplète d'aborder l'Histoire ?

Ces réflexions, partagées avec Alysia et Émilie, nous ont menés à décider de ne pas édulcorer ni minimiser la violence et l'horreur dont peut faire preuve la civilisation des Lossyans. Ni d'en ignorer aussi les merveilles, les aspects touchants, la magie ou l'exotisme. C'est un tout. Et c'est une leçon.

Vous pourrez donc être choqué, peut-être marqué, révolté, indigné même ! Si dans le jeu de rôle le ton est neutre, il reste sans concession. Nous ne faisons cependant nulle complaisance aux violences de Loss ; ce serait de peu d'intérêt. Mais elles existent, nous en parlons ; faites avec. Dans le roman, c'est mon but de vous toucher, vous émouvoir et vous révolter ! Si vous êtes indifférent aux affres des personnages, à l'injustice sous-jacente au récit, c'est que j'ai échoué à mon but. Celui-ci est de montrer l'horreur des aspects du réel et de l'Histoire que nous préférons ne pas connaître. On sait que cela existe, mais on détourne les yeux et les pensées. Lisez, voyez l'horreur, soyez-en révolté, et réfléchissez-y.

Vous ne voulez pas y réfléchir ? Vous êtes indignés par ce que vous lisez et mon audace à avoir écrit des choses si ignobles ? Qu'y puis-je ? C'est à vous de choisir, d'y penser, d'en lire plus ou non, d'en comprendre le message. Sachez-le, si cela vous a choqué, c'était notre dessein, un but totalement assumé par Alysia, Émilie et moi-même.

Bonne lecture à vous tous !

1.0.3 Les aventures dans le monde de Loss

Les personnages-joueurs (les PJs) sont ceux des lossyans qui ne craignent ni les dangers de la mer, ni les fantômes de la nuit, ni les démons Chanteurs de Loss. Aventuriers, voyageurs, explorateurs, mercenaires, pirates, réprouvés, hérétiques, progressistes, libertaires, savants, ingénieurs, fuyards et terriens perdus, ils ont tous trois points communs : leur courage surpasse la crainte superstitieuse de l'inconnu, ils ont décidé par choix ou par nécessité de quitter la sécurité d'un foyer, et, qu'ils la recherchent ou qu'elle vienne à eux sans l'avoir demandé, ils attirent la gloire qui écrit leur Légende.

1- Ce que font les aventuriers de Loss

Les personnages-joueurs sont des aventuriers, un mot que la plupart des cultures lossyannes emploient en le chargeant aussi bien de respect, que de méfiance et un peu de dédain. Après tout, un aventurier est un individu qui à priori n'a pas de famille et d'attaches proches et préfère errer sur les routes plutôt que de servir les siens et rester auprès d'eux.

Il existe un mot athémaïs pour désigner ces individus : les *adventores*, littéralement « ceux qui surviennent ». Un aventurier est considéré par défaut comme un voyageur venu d'ailleurs pour des affaires privées ou parce qu'il a été engagé, loin de chez lui. Ce qui veut dire que non seulement il est une source potentielle de problèmes, sans doutes aussi un homme qui ne connaît pas les coutumes et codes locaux, bref être un peu barbare, mais surtout qu'il n'a pas de famille qu'il ne veille pas sur celle-ci comme devrait le faire tout homme d'Honneur. C'est pour cela qu'un *adventore* est vu avec méfiance, et un peu de dédain. Pourtant, les lossyans vont aussi le respecter. C'est un homme qui voyage, qui découvre, qui a le Courage d'oser explorer le monde et sans doutes aussi la Sagesse d'y survivre. Dans un monde où 95% des gens ne vont jamais plus loin que le plus grand marché local à une journée de carriole, l'aventurier est une figure de légende et il est quasi certain qu'à la première occasion, on lui demandera de raconter des anecdotes exotiques de ses voyages !

Les aventuriers voyagent et opèrent en équipe, pour des questions de survie et d'efficacité. Il est fréquent que des *adventores* travaillent au service d'un homme riche et puissant qui a besoin d'exécuteurs de tâches sortant de l'ordinaire qu'il ne peut faire lui-même. Certaines de ces tâches peuvent être criminelles, comme du vol, de l'exfiltration, de la prise de d'otage, du meurtre ou du sabotage. D'autre peuvent être totalement légales et plus commercial, comme de l'escorte, du transport de donnes sensibles ou secrètes, ou de la protection d'individus importants. Enfin, cela peut être plus exotique et dangereux, comme l'exploration d'une région sauvage soupçonnée receler un gisement de loss-métal, ou une expédition dans des Ruines Anciennes supposées exister, ou connues et découvertes, mais jamais cartographiées.

Une chose qui définit les aventuriers de Loss, ce sont leur Motivation : chaque personnage-joueur en choisit une, mais il peut aussi l'inventer, elle définit les raisons pour laquelle le personnage a décidé de se retrouver sur les routes et devenir *adventore*. Il peut être recherché, vouloir accomplir une vengeance, ne pas avoir eu de chance dans la vie ou encore suivre un idéal trop grand pour rester sagement derrière les murs de sa cité. La Motivation est le premier moteur des personnages-joueurs, le carburant qui va lancer leurs premières aventures et leur rencontre.

Une importante pour les aventuriers de Loss, ce sont leurs relations et leurs contacts. Tous les personnages-joueurs n'ont pas forcément, ce sont des avantages que l'on peut acheter à la création

du personnage. Le niveau social, l'appartenance à une guilde marchande ou une organisation religieuse ou d'état, impose des contraintes, mais fournit aussi bien des avantages relationnels et matériels à des gens qui savent pertinemment que leur travail a comme conséquence quasi systématique de leur attirer des ennuis, parfois bien plus gros que les problèmes que leur travail a résolus.

2- Les grands types d'aventuriers

Souvent, un groupe d'aventuriers, avec toute sa diversité, est embauché ou réuni avec une spécialité, qui va influencer sur ses tâches et son efficacité. Voici de manière un peu schématique les quatre grands types de ces groupes d'aventuriers. Il est probable qu'un groupe réunisse finalement des archétypes de personnages de ces quatre grands types. Mais cette classification permet de savoir quelles aventures les personnages vont vivre et dans quel contexte.

Les négociants

Erudits, marchands, espions, officiers, diplomates et artistes, les négociants sont employés pour résoudre les problèmes par la discussion et le marchandage. Ce sont alors des tâches où le but est d'éviter au maximum les effusions de sang et les tensions menant à des conflits ouverts. Ce qui demande de la ruse, des moyens financiers, des pressions sociales, et beaucoup, beaucoup de préparation, de négociation et de patience.

Les condottières

Portes-flingues, sabres à louer, éclaireurs, gardes-du-corps ou mercenaires, les condottières ont pour tâche de tuer ou protéger pour de l'argent, ce qui peut s'avérer très vite plus compliqué qu'on ne l'imagine. Dans un monde sauvage, à la faune mortelle, on ne peut se passer de leur force et de leur efficacité martiale, mais aussi de leur expérience à éviter les dangers. Dans des cultures où forces de l'ordre et système judiciaire sont une notion très floue et au pouvoir non seulement limité, mais souvent corrompu, ils ont pour tâche de régler définitivement certains problèmes qui nécessitent des solutions radicales, tout autant qu'empêcher les rivaux de leur client ou maître de pouvoir user des mêmes méthodes.

Les coureurs de nuit

Assassin, voleurs, espions, monte-en l'air et autres experts du trafic, les coureurs de nuit ont pour principal activité l'intrusion, le vol, l'assassinat discret et l'art de ne pas se faire remarquer. Un peu comme les condottières, on les engage pour régler efficacement et rapidement des problèmes que la justice ne règlera pas, ou difficilement. Enlever un membre de la famille d'un rival, faire disparaître des documents compromettant, voler un secret industriel ou simplement des objets précieux, espionner des agissements d'un adversaire, les coureurs de nuits sont l'instrument invisible et indispensable de bien des affaires et scandales publiques. Mais ce sont aussi des gens qui travaillent pour leur propre compte, en indépendant ou avec les Cours des Ombres. Après tout, voler est une manière efficace de s'enrichir, tant qu'on ne se fait pas prendre.

Les Explorateurs

Marins, capitaines, savants, voyageurs ou encore marchands et chasseurs d'artefact, les explorateurs cherchent de nouveaux marchés commerciaux, de nouvelles ressources, de nouvelles richesses mais

aussi des secrets oubliés ou jamais découverts sur tout le monde de Loss, qui n'est finalement que peu exploré. Les explorateurs ont souvent des mécènes ou des commanditaires, car pour explorer, il faut un navire lévitant à moins d'une caravane puissante et fortement armée, bref, des moyens. Mais découvrir de nouvelles richesses, de nouveaux secrets, de nouvelles routes de commerce assure aussi bien de grands revenus qu'une gloire qui retombera aussi bien sur les aventuriers que sur celui qui les a engagés.

3- Les décors

Il y a trois grands décors privilégiés dans le monde de Loss : les cadres urbains des cités-états, les mers et les côtes des voyages maritimes mais aussi les fleuves et les plaines des voyages par navires lévitant, et enfin les contrées les plus sauvages où s'aventurent les explorateurs et les hommes les plus téméraires.

Les Chants de Loss, le jeu de rôle, tends à privilégier un peu l'aspect **aventures urbaines**. Les cités-états sont leur cœur des plus grandes intrigues politiques du monde de Loss, et le plus dangereux des adversaires, c'est toujours l'homme sur Loss. Les conflits, les guerres. Les vendettas s'initient et se concluent dans les villes, c'est aussi là que se lancent les plus grandes quêtes et les plus lointains voyages ; mais aussi là que l'on négocie, achète, vend et échange. Bref, c'est là où se passent le plus de choses sur vous aimez des adversaires humains.

Mais les **voyages maritimes et terrestres** sont très importants. On considère que tôt ou tard, un groupe d'aventuriers aura accès à un navire lévitant, qu'il en soit membre de l'équipage ou qu'un commanditaire leur en confie un, voir que les personnages-joueurs aient les moyens d'acheter un tel navire, l'entretenir et payer son équipage. Mais un groupe d'aventuriers peut aussi être forcé par la nécessité, de voyager à cheval ou autre monture terrestre, malgré le danger de ces expéditions dès qu'on s'éloigne des zones urbaines. Ces voyages sont riches de péripéties et de surprises au grés des escales et des échanges que l'on peut y faire. Et c'est aussi l'occasion de dangers, pirates, guerres locales, attaques violentes de la faune, catastrophes et autre drames.

Enfin, il y a les **explorations**, le domaine le plus intrigant des secrets de Loss. Les ruines des Anciens sont des sources de trésors et de mystères au-delà de l'entendement, mais il faut tout d'abord les trouver, y accéder, puis avoir la force, l'expérience et le Courage d'y pénétrer et de les explorer. L'exploration en elle-même n'est pas forcément intéressante, mais les dangers peuvent devenir très nombreux et aussi bien la faune exotique que les rencontres avec des lossyans hostiles peuvent devenir des sources de péripéties mouvementées. Et puis, toute expédition d'exploration attirera forcément des rivalités... qui peuvent être mineurs, ou aussi graves que l'intervention des Ordinatorii de l'Eglise elle-même venant réclamer dans sa toute-puissance ce que les personnages-joueurs auraient pu découvrir.

Contents

1.0.1 Avertissement sur le contenu des Chants de Loss.....	1
Quelques mots des auteurs sur les sujets de Loss	1
1.0.3 Les aventures dans le monde de Loss.....	3
1- Ce que font les aventuriers de Loss.....	3
2- Les grands types d'aventuriers.....	4
3- Les décors.....	5
1.1- Le monde de Loss	17
1.1.1 Le monde de Loss.....	17
1- Loss, le monde aux deux soleils	17
1-1 Planétologie	17
1-2 Le biotope de Loss	18
2- Le monde des Lossyans	20
2-1 La géographie de Loss	20
2-2 Les Empires & les Cités-etats.....	21
2-3 Les mystères du passé.....	21
3- Les Lossyans	22
3-1 Aspects physiques.....	22
3-2 Les ethnies & les apparences des lossyans.....	22
3-3 La fierté des lossyans.....	23
3-4 Les Vertus des lossyans	23
3-5 Les qualités et travers des lossyans	24
4- L'organisation sociale des Lossyans.....	25
4-1 L'aristocratie & la démocratie des Cités-états.....	26
4-2 L'Eglise du Concile.....	26

4-3 Les guildes, et les confréries.....	26
4-4 Le peuple	27
4-5 Les esclaves	27
5- Science & technologie des Lossyans	27
5-1 La notion de "civilisé"	28
5-2 L'érudition des lossyans	28
5-3 Les artefacts du passé.....	28
5-4 La technologie Lossyenne	29
5-5 Le loss-métal	29
5-7 Inventivité & hérésies	29
6 - Les parias.....	30
6-1 Les terriens perdus	30
6-2 Les Chanteurs de Loss & les Chamans	30
1.1.2 Le Loss	32
1- Origines et propriétés	32
Les gisements de loss-métal.....	33
2- Utilisation & merveilles du loss.....	33
3- Le loss dans la société lossyenne.....	34
La valeur du loss-métal.....	34
4- Les Chanteurs et le loss-métal.....	34
La faune lossyenne et le loss-métal.....	35
1.1.3 Les mammaliens.....	36
Apparence	36
Sens & magnétoreception	37
Symbiotes et mammaliens.....	37

Comportement.....	37
Hiérarchie & troupeaux.....	38
Reproduction et soins parentaux :.....	38
Prédation et défense :.....	38
Déplacements et alimentation :.....	38
Les lossyans et les mammaliens.....	39
1.1.4 Les symbiotes.....	41
1- Apparence & mode de vie dans la nature.....	41
1-2 L'effet sur les animaux.....	42
2- Les symbiotes d'élevage.....	43
2-1 L'élevage de symbiotes.....	43
2-2 les lossyans et les symbiotes.....	44
2-3 Quelques symbiotes courants.....	44
3- Le lien entre les chamans et les symbiotes.....	45
4- Les gorgones, les symbiotes géants.....	46
3-1 Les Dévoreurs, armes de guerre biologiques.....	46
1.1.5 L'Histoire de Loss.....	47
Avant l'Hiver.....	47
L'ère des Magiciens.....	48
La naissance du Concile.....	49
L'expansion de l'Hégémonie.....	50
La Guerre des Apostats.....	51
Les guerres d'empires.....	52
L'essor d'Armanth.....	55
Et après ?.....	56

1.1.6 Les Vertus	58
1- L'Honneur, la Terre	58
2- Le Courage, le Feu	59
3- La Sagesse, l'Eau.....	60
4- La Vertu Perdue	61
L'Air, la Foi :	61
5- Trois vertus, trois éléments, trois forces.....	62
1.1.7 La vie quotidienne des Lossyans	64
1- le calendrier Lossyan.....	64
Les fêtes, cérémonies et dates importantes	65
2- La mort, le voyage des âmes, & les rites funéraires.....	67
Le regard à la mort :.....	67
Que devient le lossyan à sa mort ?.....	67
Les rites funéraires :	68
3-La Famille et le Nom	69
La famille	69
Les noms.....	69
Les unions et le mariage	70
4- Les hommes, les femmes & les genres.....	71
Sexualités & questions de genres	72
Les Courtisans.....	73
5- Education & travail.....	74
Le travail	74
L'éducation.....	75
6- Loisirs & jeux.....	76

7- Justice & lois	78
Les principes de la justice lossyenne.....	78
La justice dans les communautés & les Cités-états.....	79
Procès & condamnations	79
8- Codes sociaux & vie quotidienne.....	80
Politesse & conventions	81
Les codes vestimentaires	82
5- Nourriture, boissons et étoffes	83
1.1.8 L'esclavagisme et le Haut-Art.....	87
1- La position des lossyans sur l'esclavagisme	87
2- Les esclaves	87
Hommes et femmes asservis	88
Statuts légaux	88
Les types d'esclaves.....	89
Les traditions & lois de l'esclavage	90
3- Le Haut-Art.....	91
Le conditionnement.....	92
Le dressage	92
4- Le commerce des esclaves	92
L'approvisionnement.....	93
La mise en vente.....	93
5- Les esclaves Chanteuses de Loss	94
6- Les Languiren	94
1.2- Peuples & Civilisation	96
1.2.1 Les peuples de Loss.....	96

Les Ar'anthia des Cités-Unies & d'Allenys.....	96
Les Athémaïs & Armanth.....	97
Les Dragensmanns	99
Les Erebs	100
Les Étéocliens.....	102
Les Forestiers de l'Elmerase.....	103
Les Gennemons	105
Les Hégémoniens d'Anqimenès	106
Les Hemlaris & la Cité de Rubis.....	108
Les Jemmaïs.....	109
Les Nomades des Franges	111
Les San'eshe.....	113
Les Svatnaz	114
Les Teranchens & l'Imareth.....	116
1.2.2 Régions et capitales.....	118
1- L'Archipel des San'eshe.....	118
Lieux particuliers	119
2- L'Athémaïs et Armanth.....	120
Armanth.....	121
Lieux particuliers :	123
3- Les Cites-unies et Allenys	123
Allenys.....	124
Lieux particuliers :	126
4- Le Désert des Franges	126
Lieux particuliers :	128

5- L'Erebheim	128
Lieux particuliers	129
6- La forêt de l'Elmerase.....	130
Lieux particuliers :	131
7- La Forêt sans Fin.....	131
Lieux particuliers	132
8- L'Hégémonie & Anqimenès	133
Anqimenès	134
Lieux particuliers :	136
9- L'Hemlaris & Cymiad.....	137
Cymiad	138
Lieux particuliers	140
10- L'Imareth.....	140
Lieux particuliers :	141
11- Les Marches de Gennema	142
Lieux particuliers :	143
12- Les Neiges-Dragon et Dragensvard	144
Dragensvard	145
Lieux particuliers :	146
13- Les Plaines d'Étéocle et Nashera.....	147
Nashera	148
Lieux particuliers :	150
14- Le Rift.....	150
Lieux particuliers :	152
15- Terancha et Khoïenomom	152

Khoïenomos.....	153
Lieux particuliers :	154
1.2.3 L'Eglise du Concile Divin.....	156
1- Histoire en résumé.....	156
2- La cosmogonie.....	156
3- Les Dogmes de l'Eglise	157
4- Organisation de l'Eglise.....	158
Les Prophètes.....	159
Les Primarques	159
Les Espiciens.....	160
Les prêtres & les abbés.....	160
Les ordinatorii.....	160
Les Quaesitorii.....	161
5- L'Eglise et les lossyans.....	161
Relations sociales.....	161
Les rites courants de la vie	162
Les interdits, règles & codes courants :.....	163
1.2.4 La Guilde des Marchands	165
1- Histoire en résumé.....	165
2- Fonctionnement & structure.....	166
3- Les lois et principes.....	167
4- Le Conseil des Pairs.....	168
5- Les Maitre-marchands	169
1.2.5 La Cour des Ombres	171
1- Histoire en résumé.....	171

2- Fonctionnement & structure.....	171
3- Activités.....	172
4- La légende de la Cour des Ombres.....	173
1.2.6 Les Femmes d'Epée.....	174
1- Place dans la société.....	174
Coutumes et lois.....	175
2- Structure & organisation.....	176
1.3- Sciences & Génies.....	177
1.3.1 Les Génies de Loss.....	177
1- Définition lossyenne du génie.....	177
La formation des Génies.....	177
Les Génies dans la société.....	178
2- Les technologies du Loss.....	178
3- L'apport des Terriens perdus au génie Lossyan.....	179
4- Ce qui n'existe ou ne fonctionne pas sur Loss.....	180
1.3.2 Technologies & merveilles.....	181
1- Les matériaux.....	181
Le ciment et le béton.....	181
Le ciment de résine.....	181
Le linotorci.....	182
Les aciers.....	182
Le platine.....	182
Le titane.....	182
Le béryl.....	183
Le loss-cristal.....	183

2- Les innovations répandues	183
Les armes à impulsion	183
Le moteur à lévitation.....	184
La dynamo & les moteurs à Loss.....	184
La lampe à Loss	184
Le four à Loss	184
La lunette astronomique.....	184
Les bésicles.....	185
Le microscope.....	185
L'horloge mécanique & la montre à gousset.....	185
Le piano	185
La machine à compter	185
La seringue	186
La presse à imprimer.....	186
3- Les merveilles.....	186
1.3.3 Les navires lévitant	188
1- Les performances des navires lévitant	188
2- Usages & exploitation.....	190
3- Les différents types de navires lévitant	191
4- Les Béhémoths	191
1.3.4 La médecine lossyenne.....	193
Quelques remèdes courants.....	193
Les Maladies.....	194
1.4- Les parias	196
1.4.1 Les Chanteurs de Loss	196

1- Qui, et combien ?	196
2- L'Eveil du Chant de Loss	196
3- Comment fonctionne-t-il ?	197
4- Les effets du Chant de Loss	198
L'écho.....	198
5- les Chanteurs de Loss dans la société.....	199
Les Chanteurs asservis.....	199
1.4.2 Le chamanisme & les cultes mineurs	201
Le chamanisme, origine & histoire.....	201
Le chamanisme contemporain	202
Les anciens cultes des lossyans	203
1.4.3 Les Terriens Perdus de Loss	204
Les Prélevés.....	204
Les Egarés	204
Les lossyans & les Terriens	204

1.1- Le monde de Loss

1.1.1 Le monde de Loss

Voici en quelques pages, une présentation la plus complète possible du monde de Loss abordant aussi bien sa physique, que sa géographie, son biotope, ses habitants et ses cultures. La description est surtout centrée sur les Mers de la Séparation et les régions qui l'entourent. Nombre des sujets qui suivent seront abordés par la suite en détail, aussi bien pour les civilisations lossyannes que pour la géographie et la géopolitique, la faune et la flore, ou encore les sociétés, les croyances, la philosophie et la vie courante des lossyans.

1- Loss, le monde aux deux soleils

Loss une planète très loin de la Terre. Je ne parlerais pas ici de distances et d'années-lumière, mais pour résumer, il est simplement impossible de voir depuis Loss l'étoile qu'est notre Soleil. Comment les lossyans sont arrivés sur Loss est toujours un mystère, mystère d'autant plus grand que régulièrement des Terriens finissent échoués sur Loss (voir plus loin). Les connaissances astronomiques lossyannes sont assez étendues en ce qui concerne les étoiles et leurs mouvements et les grands phénomènes astronomiques comme les éclipses, les pluies d'étoiles filantes, etc. Mais peu de gens savent que le monde est rond et que c'est une boule de matière tournant autour de deux soleils. Encore moins savent qu'Ortentia, la lune géante de Loss, est en fait la géante gazeuse autour de laquelle tourne Loss en orbite. Et l'Eglise regarde d'un mauvais œil les recherches les plus avancées en astronomie, car les cieux et les Etoiles sont le domaine exclusif des esprits, des dieux et du Concile Divin, et écrire sur ce domaine ne doit se faire que sous sa supervision.

1-1 PLANÉTOLOGIE

Le ciel de Loss, de jour, comme de nuit, est un peu un enchantement pour qui le découvre pour la première fois. La brumeuse *Ortentia*, la géante gazeuse dont Loss est un satellite, occupe toujours un immense quartier du ciel nocturne, barré d'une galaxie lumineuse et qui trace un chemin d'étoile dans un arc d'un bout à l'autre de la voute céleste. Et le jour, où *Ortentia* se devine toujours un peu, deux astres, un soleil lumineux, et une petite étoile blanc-bleuté qui est toujours visible même au midi, réchauffent la planète. Une fois par an, *Ortentia* plonge Loss dans une éclipse complète qui dure trois jours et demie environ. C'est quand la lumière revient, que commence la nouvelle année Lossyanne.

Encart : on peut imaginer des effets compliqués à la proximité d'une géante gazeuse près d'une planète abritant la vie. Scientifiquement, les théories tendent même à assurer que la vie développée aurait du mal à s'épanouir si près d'un astre aux effets gravitationnels, radiatifs et électromagnétiques si puissants. Pour Loss, apparemment, cela n'a pas été le cas, même si d'aucuns diront que ce n'est pas cohérent.

Par contre, la présence d'Ortentia est à la source des problèmes magnétiques nombreux que compte Loss, et dont nous parlons plus bas.

Loss est un monde assez similaire à la Terre, Un peu plus petit que notre planète, avec une densité et une gravité un peu plus faible, d'un peu plus d'un dixième. La surface océanique y est d'un peu moins de 70% et les terres émergées forment une Pangée barrée de rifts, et de reliefs volcaniques, dont la partie nord s'étend autour d'une mer intérieure, nommée les *Mers de la Séparation*. Le sud de la Pangée est bien plus vaste, et occupée en grande partie par un désert qui sépare les Mers de la Séparation du reste du supercontinent. La Pangée est-elle même entourée d'archipels de failles tectoniques. Les deux pôles sont dénués de terres émergées.

Il fait chaud sur Loss. La température moyenne est plutôt de l'ordre de 17,5°C que de 15°C comme sur Terre. Sa pression atmosphérique est elle aussi légèrement plus élevée, environ 106,8 hPa, contre 101,3 sur Terre. Enfin, son atmosphère contient une part plus élevée de Co2, dépassant les 500 PPM. C'est une aubaine pour toutes les plantes et la grande majorité du continent est couverte de forêts profondes et de jungles. Celles-ci sont ça et là percés de plaines et de prairies, soit dans des cuvettes entourées de montagnes bloquant les précipitations ou encore des hauts plateaux, soit d'anciens couverts végétaux broutés par les plus grands herbivores jusqu'à les déboiser ; oui, ils sont assez grands pour cela. Les déserts se concentrent autour de la partie sud du centre du bloc continental, sous *Les Mers de la séparation*, et sur sa partie Est ouverte sur *l'océan infini*. A ces déserts s'ajoutent les rifts, au niveau situé en dessous du niveau marin, à la chaleur écrasante, au volcanisme intense, qui sont de véritables enfers où on ne trouve quasi aucune vie. Et quand on en trouve, ce n'est pas une bonne nouvelle.

Loss et les boussoles

Loss est une planète très active, avec un volcanisme et une sismologie qui s'en donne à cœur joie. Elle est aussi en partie enfermée dans le champ magnétique d'Ortentia, ce qui la protège de bien des soucis cosmiques, mais a des effets gênant sur tout ce qui est électronique et même électrique, y compris les boussoles.

Il y a 13 pôles magnétiques sur l'hémisphère nord de Loss et ils sont mouvants. Une boussole classique n'y est d'aucune utilité et pour se diriger, les lossyans emploient le soleil et les étoiles, à l'aide de compas solaires ou encore de solilithes, des prismes permettant de voir la position du soleil même par temps couvert, et d'origine Dragensmanns. Il existe des boussoles magnétiques complexes permettant de déterminer efficacement des positions, mais les marins expérimentés préfèrent largement user de sextants et autres compas.

Le nombre de champs magnétique et l'intensité de leurs variations a des effets sur tout appareil sensible : sur Loss, rien de ce qui n'est pas blindé contre des IEM ne fonctionne longtemps. Si ce n'est pas un problème jusqu'ici pour la technologie lossyenne, cela veut dire que rien de ce qui vient de la Terre dans ce domaine ne fonctionne plus de quelques heures avant de griller définitivement, mais aussi que les appareils électriques sur Loss peuvent avoir des comportements dangereux. Enfin, cela veut aussi dire, ô joie, que les aurores boréales sont fréquentes et qu'on peut les apercevoir même très loin au sud.

1-2 LE BIOTOPE DE LOSS

La faune et la flore de Loss ont deux traits communs : c'est grand, et c'est hostile pour l'humain moyen. Loss ne s'est jamais pris d'astéroïde géant exterminateur de dinosaures. Mais il y a eu plusieurs épisodes d'extinction récentes, y compris les conséquences ravageuses du Long Hiver, désastreuses, mais surtout localisées à une partie de l'hémisphère nord ; cela a notoirement réduit la variété des espèces vivantes sur Loss, surtout les plus grandes et les plus spécialités, même si très peu nombreux sont les lossyans à connaître ce détail.

Loss est très volcanique, souvent secouée par des séismes et donc des tsunamis et régulièrement percutée par des pluies de météorites mais rien de tout cela n'a jamais suffi à exterminer la vie qui y prospère. La planète abrite un biotope qui, non content d'être surdimensionné même si les plus grandes espèces ont disparues, est particulièrement doué à survivre. S'adapter à un tel milieu, non seulement dangereux, hostile mais en plus déjà occupé par un biotope qui ne leur a guère facilité la vie, a été un exploit pour les Lossyan, constamment renouvelé encore aujourd'hui.

Les plantes de Loss vont de la plus petite mousse inoffensive d'apparence à des forêts d'arbres dont la voûte frôle les cent mètres de haut. Et un arbre qui culmine à vingt-cinq ou trente mètres est plutôt la norme que l'exception. Qui plus est, la variété et le nombre de plantes ayant développés des systèmes de défense et de protection originaux et redoutables est très étendue. Les plantes à toxine, venin, épines, poils urticants, fragrances aux effets psychotropes ou étourdissants, photophores et bioluminescence sont assez répandues et la plupart sont réellement capable de tuer un lossyan imprudent. Et il y a quelques -rares, heureusement- plantes carnivores qui sont parfaitement capable de capturer, neutraliser, et digérer un animal de la taille d'un gros chien... ou un enfant. Se perdre dans une forêt, pour un citadin lossyan qui ne la connaît pas, est une condamnation à mort en une journée. Même les meilleurs hommes des bois ne tiennent pas très longtemps dans un milieu sauvage qu'ils ne connaissent pas et l'adaptation à la vie forestière de certains peuples est une lutte constante autant qu'une remarquable affaire de symbiose avec leur redoutable milieu. Pour résumer : prenez le côté mortel de l'Amazonie, rajoutez-y la faune la plus redoutable de l'Australie, faites-en des versions géantes, et dites-vous que la plupart des forêts de Loss sont aussi dangereuses que ça et que certaines le sont largement plus.

Un avantage à cette profusion de spécialisations et de variété est que la flore et la faune de Loss fournit une pharmacopée riche et parfois incroyable, que les lossyans ont appris à exploiter à leur avantage, surtout en terme de santé. Les Lossyans ont coutume de dire qu'il existe une plante pour tout, et le fait est que la biochimie lossyane accomplit des merveilles dont certaines étonnent et surprennent les Terriens Perdus, pourtant accoutumés à la puissante pharmacopée du 21ème siècle.

La faune de Loss

Celle-ci est dominée par ce que les lossyans appellent des *mammaliens*: La taille moyenne du mammalien de référence lossyan est à peu près celle d'un boeuf (à comparer avec la taille moyenne d'un mammifère sur Terre qui est plus petit qu'un chien). Pour parler en terme de chiffres, le poids médian d'un mammalien dépasse la tonne, contre environ 40 kg pour les mammifères de la Terre. Un mammalien herbivore de trois ou quatre tonnes est courant, les plus grands, les longilas, dépassent les 20 tonnes, et les prédateurs sont à la même échelle, comme le tarbosarre et ses 7 tonnes. Les *mammaliens* sont l'espèce terrestre dominante sur Loss. Ils pondent des œufs, mais allaitent leurs petits, et en général, en font un nombre assez réduit. Leur sang est chaud, et comme les mammifères terriens, ils ont conquis tous les milieux, y compris aquatiques et aériens. Les *mammaliens* on assez peu de fourrure, et plutôt du duvet dans les régions froides. Leurs ornements et robes sont des colorations de leur épiderme. La

présence d'armures cutanées, osseuse et externe, est très courante. Enfin, un certain nombre d'entre eux ont des venins, y compris qu'ils peuvent cracher, mais aussi des armes de défense comme des souffles bouillants, ou des armes bioélectriques. Beaucoup produisent de la bioluminescence. Et tous sont dangereux : il existe quelques espèces apprivoisées, mais les mammaliens sont par leur taille, leur ruse, leur adaptation et leurs armes des créatures difficiles à domestiquer, exterminer, ou simplement contrôler. A noter qu'il n'existe à priori aucun mammalien ayant développé un système culturel avancé.

Il existe encore bien d'autres animaux surprenants, impressionnants et dangereux sur Loss. On y trouve oiseaux, reptiles, serpents, insectes, et bien sûr poissons, mollusques et crustacées, mais même si certains sont vraiment des dangers flagrants, ils sont très gérables ; et de dimension raisonnable. On peut cependant même rencontrer des moustiques presque aussi long qu'un petit doigt, et quelques rares espèces d'insectes plus gros que des lapins. Quand au reste de la vermine, les *tosbs*, les rats de Loss peuvent facilement peser plus de trois kilos.

Il y a enfin beaucoup d'animaux domestiques d'origine terrienne: les chats (rares, car les *tosbs* les mangent), les chiens, les chevaux, les lapins, les canards, et les chameaux, par exemple. Les lossyans pensent que ces animaux les ont suivis quand ils sont arrivés sur ce monde depuis la Terre.

Nous aborderons aussi plus loin une autre espèce particulière à Loss, les symbiotes, qui vivent en symbiose avec pratiquement tout le biotope de Loss, et désormais lossyans compris, et sans qui, selon les savants, la vie ne serait pas la même sur ce monde.

Pour plus d'information : voir les chapitres les Mammaliens p ... et Les Symbiotes p...

2- Le monde des Lossyans

2-1 LA GÉOGRAPHIE DE LOSS

Les civilisations lossyannes se trouvent toutes dans l'hémisphère Nord, autour des Mers de la Séparation. A l'ouest une immense chaîne de montagne part du grand Rift, jusqu'aux limites septentrionales du continent, formant une barrière naturelle qui est réellement surmontée d'un mur de roche lisse s'élevant encore de plus de cent mètres, barrant tout accès, et qu'on dit qui plus est surveillé par un monstre légendaire. A l'est et au sud, Les Mers de la Séparation s'ouvrent, derrière des archipels serrés, sur l'Océan Infini, qui est à peine exploré. Le nord de Loss s'ouvre sur les froides mers arctiques, et la calotte glaciaire du Pôle Nord. L'hémisphère Sud barré par un désert mortel, est encore inexploré et considéré inhabité. Quant au Rift, c'est un territoire mortel et désolé, interdit d'accès par le Concile, et repaire des mystérieux Jemmaï.

A deux exceptions près, il n'y a pas de véritables états-nations sur Loss. Les différentes civilisations lossyannes sont concentrées autour de Cités-états ayant chacune leurs propres lois. La pression de la faune lossyanne n'est pas propice à créer de nouvelles colonies et s'étendre ; ainsi donc la plupart des lossyans vivent dans des cités fortifiées et des bourgs et hameaux proches autour de celles-ci. Les villages et communautés isolées sont rares. Mais tout comme il en existe cependant, il existe aussi des tribus nomades et forestières qui parviennent à réussir à vivre en bonne entente avec la nature hostile de Loss. Les lossyans vivent de préférence sur les côtes, autour des Mers de la Séparation, afin de pouvoir voyager par voie de mer, nettement plus sûr que par voie de terre. Mais ce n'est pas

systématique et les navires lévitant permettent aux communautés loin dans les terres de profiter d'échanges réguliers.

Plus d'informations au chapitre [Les Régions & Capitales P...](#)

2-2 LES EMPIRES & LES CITÉS-ETATS

La plus grande cité de Loss est la capitale de l'Hégémonie, Anqimenès, la sacrée. C'est le cœur du pouvoir des Ordinatorii, les serviteurs religieux et militaires de l'Eglise du Concile Divin, qui règne en conquérant sur un empire s'étendant des frontières Nord des Plaines de l'Eteocle, à l'extrême Ouest des Marches de Gennema, face à l'empire oriental de l'Hemlaris. A peine moins peuplé et à son extrême opposé au Sud, se trouve Armanth, la cité de la Guilde des Marchands. Forte de plus d'un million d'âmes, c'est une Cité-état, qui a cependant emprise sur de vastes territoires et toutes les cités voisines, et est considérée à raison capitale de tout l'Athémaïs, jusqu'aux contreforts désertiques des Franges.

Quant au second empire des Mers de la Séparation, il s'agit de l'Hemlaris, l'Empire du Trône de Rubis. Bien que suivant la même foi, à l'origine, qu'Anqimenès, des variantes dans le culte et les dogmes ont fait déclarer l'Hemlaris et sa capitale, Cymiad, hérétiques. S'en est suivie une croisade qui a duré des siècles et s'est achevé il y a seulement quelques décennies entre les deux mortels ennemis, par une guerre qui a embrasé pratiquement toutes les cités-états des Mers de la Séparation et a forcé l'Hégémonie à renoncer à ses ambitions de conquête ; du moins pour le temps qui lui sera nécessaire à former de nouvelles générations d'Ordinatorii fanatiques et dévoués

Entre Armanth, Anqimenès et Cymiad, les Mers de la Séparation, et un archipel d'îles et presqu'îles peuplées et prospères, de Terancha, aux Cités-Unies, sans compter les immenses Plaines de l'Eteocle et les peuplades barbares : Jemmaïs, Forestiers, Dragensmanns, principalement. Tandis que Cymiad restaure sa grandeur fragilisée par des conflits internes, Armanth et Anqimenès se livrent une guerre d'influence au travers des cités-états des Mers de la Séparation. Armanth et la Guilde des Marchands cherchent de nouveaux marchés et influences et répandent des idées novatrices, hérétiques et libertaires, quand Anqimenès veut devenir, par une diplomatie agressive, le centre du monde matériel. Celle-ci est déjà le centre du monde spirituel et la cité de l'Eglise du Concile, une religion expansionniste et dogmatique qui règne sur tout Loss depuis un millénaire. Armanth et Anqimenès ne sont entrés en guerre qu'une fois, il y a 25 ans.

Plus d'informations aux chapitres [Les Peuples P...](#) et [Le Concile Divin P...](#)

2-3 LES MYSTÈRES DU PASSÉ

La civilisation des lossyans n'est pas la première à vivre sur Loss. D'autres êtres étranges ont vécu sur cette planète, ont fondés des civilisations, et des cités, dont il reste de rares vestiges enterrés, comme si on avait souhaité les effacer et des artefacts technologiques incroyables, parfois dangereux et considérés magiques pour les Lossyans. Ils sont rares, proscris par l'Eglise, mais avidement recherchés par les moins superstitieux. Et bien des expéditions n'ont que pour but de parvenir à en trouver en allant explorer les lieux les plus reculés de Loss, ce qui n'est, on l'aura compris, pas chose aisée.

Les lossyans sont très, très rares à connaître leur Histoire au-delà des mille dernières années et de la fondation de l'Eglise du Concile par ses premiers prophètes aux pouvoirs effrayants. Tout ce qui date d'avant Le Long-Hiver, date 0 du calendrier lossyan est de l'ordre du mythe y compris leur propre

origine. Et quasiment toutes les traces écrites ont été perdues ou détruites, de manière systématique, par les *Ordinatorii*. L'immense majorité des lossyans évite superstitieusement d'en apprendre quoi que ce soit.

Plus d'informations au chapitre l'Histoire de Loss P ... et dans le Livre des Secrets P...

3- Les Lossyans

3-1 ASPECTS PHYSIQUES

Les lossyans frappent comparés aux terriens par leur taille. Sur Terre, un homme d'un mètre quatre-vingt-dix est très grand. Pour un lossyan, c'est la moyenne. Un grand lossyan peut atteindre 2m20 et les plus grands, des géants comme *Abba* ou *Eim*, dans le roman, font 2m30. Pour les femmes, 1m75 est une moyenne, 1m80 est courant. La légère différence de gravité joue sur la différence de taille. Les lossyans sont aussi mieux bâtis, plus athlétiques et d'allure plus puissante que les terriens.

La stature impressionnante des hommes et femmes de Loss est due à deux causes : en premier lieu, c'est un bénéfice de leur régime alimentaire indigène. Mais ces effets de la nourriture lossyenne ne sont apparus qu'au fil des générations. Les enfants d'un terrien seront plus petits que ceux d'un lossyan et ils ne rattraperont totalement la carrure lossyenne qu'en deux ou trois générations. En second lieu, la différence moyenne de pression atmosphérique entre la Terre et Loss, ici plus élevée a aussi joué en faveur d'une augmentation légère de la capacité pulmonaire et des muscles de la cage thoracique. Et de leur silhouette large et un peu en V. Les Terriens Perdus passent quelques temps à avoir un peu de mal à respirer, ce qui passe assez vite.

En comparant leur force, un lossyan paraît franchement plus puissant qu'un terrien. Mais c'est surtout une apparence. Comme la grande majorité des terriens importés sur Loss sont des femmes citadines, elles ne font pas tellement le poids face à des lossyans qui sont dans leur grande majorité travailleurs physiques et bâtis comme des armoires normandes. Par contre, un terrien musclé, physiquement aguerri ou bon pratiquant de sports de combats revient largement à égalité avec un lossyan, et pourra lui tenir tête, le dixième de différence de gravité jouant en sa faveur.

3-2 LES ETHNIES & LES APPARENANCES DES LOSSYANS

Les lossyans sont aussi variés que les humains sur Terre. Seul détail remarquable, il n'y a apparemment aucune ethnie originaire du continent américain qui ait été implanté sur Loss. On trouve des asiatiques, des africains, des sémites, des indo-européens, des slaves, des méditerranéens -surtout d'origine grecque- des scandinaves et encore d'autres ethnies plus anciennes ou locales d'origine terrienne. Après les brassages et métissages nombreux, voir des hommes de grande carrure, blonds, ou châtain clair, la peau mate, voir café au lait avec des yeux bleus est courant.

Il y a vraiment très peu de lossyans aux cheveux roux. Vu comment ils ont été purgés après le Long-Hiver, et comment ils sont pourchassés et asservis aujourd'hui, ce trait est rare. Naître roux, surtout pour une fillette, est une malédiction ; si elle n'a pas été abandonnée, voire tuée enfant, une personne rousse sera asservie vers sa 13ème année et risque de finir comme offrande à *l'Eglise du Concile*. Il y a aussi peu d'albinos et de gens aux yeux vairons. Les superstitions des lossyans ne leur prêtent pas de

beau rôle et on a même tendance par endroit à les tuer dès que ces traits apparaissent ou les abandonner à leur sort.

A noter que quelques lossyans vivent très vieux. Si l'espérance de vie moyenne tourne aux alentours des 38 ans -il y a encore une assez forte mortalité infantile en général- et qu'on appelle "ancien" un homme qui a passé la cinquantaine, il y a des lossyans âgés de deux siècles sans que le temps semble avoir prise sur eux, grâce aux symbiotes nommés les Ambroses.

3-3 LA FIERTÉ DES LOSSYANS

Les lossyans sont tous des gens fiers. Ils sont fiers d'eux, de leur famille, des leurs ancêtres, de leurs œuvres. L'humilité n'est pas un trait lossyan, ils laissent cela aux ascètes religieux ou à leurs esclaves. Ils aiment aussi se vanter et enjoliver leurs exploits. La gloire et le renom sont importants, car la renommée rejaillit sur sa famille et sur les siens ; un lossyan peut très bien perdre toute prudence s'il voit une bonne occasion d'accomplir un exploit glorieux digne d'écrire sa Légende. Leur fierté est ce qui les rend courageux et aventureux.

Le lossyan est fier de son appartenance et des siens. Une fierté susceptible et chatouilleuse qu'il n'est pas toujours judicieux d'insulter sans être sûr de soi. Les crimes d'honneur, et les vengeances et vendettas ne sont pas rares. Dans un univers rude et dangereux, la solidarité familiale est non seulement un moteur, mais une obligation pour survivre. Un lossyan sans famille, sans proches, sans clan, est un être seul, perdu, à la merci du premier danger et qui de plus sera considéré avec méfiance.

3-4 LES VERTUS DES LOSSYANS

Un élément si universel qu'on le retrouve dans toutes les cultures de Loss, même celles qui ne suivent en rien la foi de l'Eglise, sont les Vertus. Il en existe trois reconnues, plus une quatrième ignorée de l'Eglise et des cultures Conciliennes. Les voici, avec leur symbolisme :

- L'Honneur, qui est la Terre, est liée aux capacités sociales et qui a pour couleur le vert.
- Le Courage, qui est le Feu, est lié au corps et qui a pour couleur le rouge.
- La Sagesse, qui est l'Eau, est lié à l'esprit, et qui a pour couleur le bleu.
- La Foi, qui est l'air, est lié aux pouvoirs du Loss et qui a pour couleur le blanc.

La Foi est une vertu que ne reconnaît pas l'Eglise du Concile Divin, et que pratiquement tout le monde a oublié, à force que son existence ait été effacée de tous les textes et ses promoteurs, principalement les chamans, pourchassés et exterminés.

L'honneur, ferment social

De manière générale, l'Honneur d'un lossyan est le ciment de la cohésion familiale et de ses relations sociales. C'est une grande partie de ce qui forge sa renommée et donc le respect de ses pairs. Un lossyan sans Honneur n'a plus de parole, ses promesses, serments, et engagements ne valent plus rien. Un lossyan sans honneur peut être arnaqué, dépouillé et trompé, sans scrupules. Et il ne lui restera rien, à

part ses armes et ses bras, pour tenter de le défendre et le reconquérir. Ce qui n'est pas aisé, les lossyans ne sont pas et de loin, tous de bons combattants.

L'Honneur est un peu ce qui remplace le contrat dans un monde où la plupart des gens ne savent pas lire et où les institutions légales n'ont en générale ni les moyens, ni la mission de faire respecter des accords écrits. C'est aussi une valeur morale, ainsi donc l'Honneur est ce qui sera valorisé ou dévoyé par le comportement public des individus, hommes ou femmes. C'est enfin ce que l'on finira par défendre en duel, bien que les lossyans évitent le plus possible les duels à mort : Une coutume respectée par presque tout le monde -au risque d'y perdre son honneur- est qu'un homme qui en tue un autre en duel, devient responsable de sa famille.

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre Les Vertus P ...

3-5 LES QUALITÉS ET TRAVERS DES LOSSYANS

La superstition

Les lossyans sont superstitieux. En plus de leur crainte respectueuse et méfiante des membres redoutés de *l'Eglise du Concile*, les lossyans craignent leurs nombreux dieux, les esprits, les spectres, les mauvais présages et les signes célestes. Quand un lieu est maudit ou porte malheur, la plupart du temps, le quidam moyen cela au sérieux. Un lossyan athée ou mécréant n'a simplement pas de sens et l'apostasie est presque partout un crime. Les devins et les intercesseurs spirituels sont consultés par tout homme qui veut se lancer dans de grands projets.

L'hospitalité

L'hospitalité est sacrée : on ne laisse pas sa porte fermée à un voyageur égaré qui cherche un toit pour la nuit. Et ce même voyageur honorera ses hôtes de son mieux, par des services, du troc, par le récit de leur hospitalité qu'il racontera ailleurs, etc. Fournir des vivres à un homme dans le besoin est normal et le voyageur sait qu'il trouvera toujours un endroit où dormir au chaud et avoir un peu de soupe.

La curiosité

Les lossyans sont en général tous assez curieux. La défiance envers la nouveauté existe, mais est relativement faible, sauf si cette nouveauté a des apparences de magie ou si elle peut éveiller la méfiance de l'Eglise. Les lossyans respectent les érudits, les savants, les ingénieurs, même s'ils peuvent aussi s'en méfier. Comme les lossyans sont notoirement courageux et aventureux, ils peuvent prendre des risques pour assouvir leur curiosité, mais cela a une limite : prendre un risque, c'est aussi envers sa famille et les siens et c'est la raison pour laquelle les lossyans sont rares à partir à l'aventure.

Le respect de la vie

Les lossyans ne tuent pas inutilement et font rarement des massacres. Quand ils capturent un ennemi, ils vont en général soit le retenir comme otage contre rançon, soit l'asservir ; et ils ne feront usage de cruauté que parce que la nécessité l'exige. Même avec leurs esclaves, les lossyans évitent la cruauté. Sauf quand les lois ou les traditions l'exigent, et ce même si un maître a tout droits sur son esclave qui est sa propriété, tuer ou mutiler un esclave est très mal vu. Et comme renommée et honneur dominent les relations sociales, tuer son esclave ne va pas aider à se faire une bonne réputation. Cependant, les

lossyans n'hésitent jamais non plus à donner la mort en cas de nécessité et craignent bien moins que les humains du 21^{ème} siècle sa survenue. Après tous, ils y sont confrontés très souvent et au plus proche.

Le sexism

Les lossyans sont en général virils, notoirement machistes et selon les cultures, clairement sexistes. La société patriarcale, légitimée par les Dogmes implacables de l'Eglise, domine les sociétés Conciliennes, comme dans *l'Hégémonie, les Plaines de l'Étéocle, les Cités-Unies* et chez l'empire oriental de *l'Heamlaris*. Les femmes sont sous la responsabilité et le joug des hommes de la famille, qui ont tout pouvoir sur elles. Une femme indépendante, libérée de l'autorité masculine, est rare. Mais il y a des femmes officiers militaires, capitaine de navire, dirigeantes de guildes, professeurs, entrepreneuses et chef de famille. Et les lossyans respectent -même s'ils s'en méfient- celles que l'on nomme les "*femmes d'épées*", les femmes indépendantes et fortes, souvent combattantes mais pas forcément, qui ont décidé de défendre leur honneur à la manière des hommes, et sont prêtes à se battre en duel.

Cependant, plus on va vers le sud, à *Armanth* et dans *l'Athémaïs* en général, et plus la protection juridique des femmes dans le cercle familial devient égalitaire. On leur accorde le divorce, le droit d'héritage et de propriété, le droit de porter plainte en cas d'abus et violentes conjugales. Dans le Sud des Mers de la Séparation, un homme qui bat asservit sa femme ou vend une de ses filles, risque fort bien d'y perdre sa renommée et son honneur.

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre La Vie Quotidienne P ...

L'esclavage

Les lossyans n'ont aucuns soucis avec l'esclavagisme. Il est pour eux logique et a un caractère sacré : on le nomme le *Haut Art*. Il est considéré utile, nécessaire, et l'immense majorité des lossyans ne comprendrait pas qu'on le juge inacceptable. L'esclavagisme n'est pas qu'un état de fait, pour les lossyans ; c'est un art, pratiqué par une profession respectée.

La chose qui a le plus de valeur avec le Loss-métal, selon les lossyans, ce sont les femmes. La grande majorité d'entre ont appris la prudence et la crainte dès qu'il y a un risque potentiel qui pourrait les soumettre à ce sort que toutes redoutent, car toute femme ayant commis un crime ou capturée par un ennemi, est risqué à coup sûr d'être condamnée à l'asservissement.

A noter que le Haut Art a été créé à l'origine pour asservir et contrôler les Chanteuses de Loss. Désormais on asservit (ou on tue) toute personne qui a le malheur d'être rousse. Les Dogmes de l'Eglise tendent aussi à confirmer qu'il faut asservir les Terriens Perdus.

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre l'Esclavage P ...

4- L'organisation sociale des Lossyans

Il y a cinq classes sociales dans les cités-états Lossyannes : l'aristocratie, le clergé de *l'Eglise du Concile*, les guildes marchandes et les confréries, le peuple et les esclaves. Ce modèle est le plus courant, il est propre aux cultures Conciliennes, et par exemple, sera inexistant chez les Erebs ou les Dragensmanns qui ont une société organisée hors de l'influence de l'Eglise.

4-1 L'ARISTOCRATIE & LA DÉMOCRATIE DES CITÉS-ÉTATS

Chaque cité comporte une aristocratie qui s'apparente à une noblesse d'épée. Les forces militaires des cités-états sont des troupes et légions financés par la noblesse, qui est souvent en charge de les diriger. Plus une ville a de légions, plus l'aristocratie est influente. Elle est reconnue, car elle représente le bras armés de la cité, dont les membres se considèrent responsables de la défendre -et jugent normal de profiter de leurs privilèges et de leur statut en retour.

Aussi influente soit-elle, l'aristocratie n'est pas la classe dirigeante. Les cités-états sont en général dirigés par des instances démocratiques, même dans le cas de monarchies. Les cités sont dirigées par une Agora de tribuns élus par une *Assemblée* de représentants ou par les citoyens des différentes classes sociales. Le plus souvent, tout le monde peut voter, même de manière indirecte, à la condition d'être adulte, citoyen, et mâle. Les femmes ont très rarement le droit de vote.

Ainsi donc, selon les cas, les nobles, les prêtres ou encore les marchands domineront l'Agora et dirigeront la ville le temps de leur mandat, en général de cinq à dix ans. Si l'Agora représente le pouvoir exécutif, c'est l'*Assemblée* qui gère le législatif. Le népotisme est courant, l'oligarchie et la corruption tout autant ; les prises de pouvoir par la force ne sont pas rares. Mais les lossyans n'aiment pas l'autocratie en général. L'argent, la politique, la force armée, les liens familiaux et les alliances, forment un système complexe où le pouvoir passe de main en main et se dispute souvent. Parfois jusqu'au champ de batailles et les rues des villes.

4-2 L'EGLISE DU CONCILE

L'*Eglise* est toujours présente dans les cités-états mais elle n'est pas forcément aux ordres du pouvoir central d'*Anqimenès*. Chaque ville abrite au moins un temple et ses *ordinatorii*, qui parfois forment des légions à part entière. Se plaçant au dessus de tous les cultes locaux qu'elle refreine et limite fortement (les cultes publics sont en général interdits ou mal vus), l'*Eglise* contrôle que les Dogmes du *Concile* soient respectés, chasse les hérésies, traque les *Chanteurs de Loss*, s'assure que les offrandes que chaque cité doit verser au Concile soient honorées. Les prêtres et les *Ordinatorii* forment une autre élite à part. Si certains sont très proches du peuple, on a tendance à les craindre.

L'*Eglise* a souvent des écoles, toujours des orphelinats et parfois des hospices. Malgré le poids des *Dogmes* du Concile, il est donc ardu de prétendre que son pouvoir ne se base que sur la peur et la tyrannie. Dans certains endroits, elle représente même la civilisation, la culture et le progrès. Mais plus on va vers le Sud, plus la Guilde des Marchands a de pouvoir et plus l'influence de l'*Eglise* se réduit. A *Armanth* et dans tout l'*Athémaïs*, l'*Eglise* n'a presque aucuns pouvoirs.

4-3 LES GUILDES, ET LES CONFRÉRIES

Les guildes et les confréries représentent le troisième grand pouvoir, que représente la bourgeoisie marchande, souvent plus riche que la noblesse. Les guildes protègent les intérêts et les droits de leurs membres, assurent la transmission des techniques et du savoir, veillent à leurs orphelins, leurs vieillards et leurs veuves. Les guildes et les confréries sont la protection sociale, la solidarité et le représentant politiques des artisans, des ingénieurs, des ouvriers, des universitaires et des marchands. Une guilde est en générale une union de marchands ou d'artisans de produits finis. Une confrérie rassemble des ouvriers, les ingénieurs, les artistes et les intellectuels. Et les guildes et les confréries se réunissent entre

elles. La plus puissante et influente connue est l'organisation de la *Guilde des Marchands*, dont le siège se tient à Armanth et dont le pouvoir rivalise avec celui de l'Eglise.

Les plus puissantes guildes ont leurs halls, leurs marchés, leurs écoles, leurs tribunaux et banques, leurs flottes et même des armées entières et les plus puissants maitres-marchands ont des fortunes telles qu'on prétend qu'ils pourraient acheter des villes entières.

4-4 LE PEUPLE

Tout le monde n'est pas membre d'une guilde et d'une confrérie, et chaque cité n'a pas une guilde ou une confrérie pour chaque corps de métier, loin s'en faut. Le peuple se débrouille en majorité seul, avec sa famille, pour défendre ses intérêts. La notion de police, de tribunaux, de sécurité est limitée. Les cités ont des gardes chargés de maintenir l'ordre en cas de gros pépin et éventuellement de pourchasser les criminels dangereux, mais son travail est avant tout de protéger les murs de la ville et de s'occuper des désordres civils. La plupart des méfaits, crimes et litiges sont réglés par les gens eux-mêmes, sauf les plus graves. Ceux qui en ont les moyens, nobles, bourgeois, riches artisans, confréries, ont des gardes privés ou des milices.

En dehors des villes, plus de gardes, pas d'armées, et les gens ne peuvent plus compter que sur eux-mêmes, et leur famille. Le peuple a une représentation politique dans les cités-états plutôt restreinte. Siéger politiquement est un investissement important, que le petit artisan, le pêcheur ou le fermier ne peut pas se permettre. S'il veut manger, il doit s'occuper de son métier. Ainsi donc, la plupart du temps, les représentants du peuple sont des aristocrates, des érudits aisés ou des prêtres proches de lui, rarement un membre du peuple lui-même.

4-5 LESECLAVES

Enfin restent les esclaves. Hors des Cités-états, il y en a assez peu, mais il existe tout un marché de l'esclavage ; c'est même une des sources de richesse d'*Armanth*. Les esclaves sont des propriété considérés et traités comme des animaux et des biens. Les lossyans tiennent cependant à leurs esclaves domestiques et il est très rare de les mutiler ou de les tuer gratuitement. Mais il est exceptionnel qu'un esclave puisse fuir, principalement à cause de l'usage des *Linci*, et des chiens dressés à les sentir ; toute tentative est rudement châtiée, en public, y compris par la mort. Si le sort d'une esclave peut être relativement doux, voir agréable, le sort d'un esclave mâle est peu enviable. Il sera employé pour les travaux de force, dans les mines et les chantiers, comme gladiateurs dans les arènes, voir comme auxiliaire et chair à canon dans les batailles. Les femmes sont, quant à elles, utilisées pour les travaux et corvées domestiques et comme animaux de compagnie et à usage sexuel.

Un esclave sur Loss ne possède plus rien, y compris son propre nom et n'a techniquement aucuns droits et plus d'Honneur. Les lossyans asservissent peu les érudits, les ingénieurs, les intellectuels, hommes ou femmes, préférant demander une rançon contre leur liberté ou leur proposer de travailler pour eux.

5- Science & technologie des Lossyans

Les différentes civilisations Lossyannes ne sont pas toutes au même niveau, technologiquement, mais les sociétés très en retard sont rares et isolées. La plupart des peuples lossyans ont accès à peu de choses

près aux mêmes technologies répandues que leurs voisins, et la différence tient dans les progrès les plus modernes et les recherches et techniques les plus avancés de chacun.

5-1 LA NOTION DE "CIVILISÉ"

Un lossyan définit en général être "*civilisé*" : celui qui connaît les principes des Vertus et les dogmes du Concile Divin. Aucun rapport donc avec le fait de savoir lire et écrire ou être cultivé. Un lossyan "*civilisé*" sera d'autant plus considéré, si en plus, il sait parler *l'athemais*, la lingua franca de Loss.

Tout ce qui n'est pas "*civilisé*" et ne suit pas les préceptes de *l'Eglise du Concile* est considéré barbare, pour un Lossyan. Les barbares n'ont pas de Vertus et ne sont donc pas des humains au sens Lossyan du terme. Ils ne sont pas protégés par les lois et les codes et on peut très bien les chasser, les traquer, les asservir ou les tuer. Y compris un terrien avec toute sa culture et ses connaissances, qui se retrouve perdu sur Loss.

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre Les Vertus, P...

5-2 L'ÉRUDITION DES LOSSYANS

Le lossyan moyen est, du point de vue de l'occidental du 21ème siècle, inculte. Il sait compter, mais rarement lire et écrire. C'est un fermier ou un éleveur qui vit de la terre, n'a jamais vu de livres ou de journaux et ne connaît rien dans le domaine scientifique. S'il peut parler de quelques us et coutumes de régions voisines, sa connaissance géographique ne dépasse pas les routes et les pistes à une journée ou deux de marche. La plupart des lossyans n'ont jamais voyagés plus loin que le grand marché local ou en pèlerinage dans un temple de l'Eglise. Leurs connaissances se limitent en général à celles de leur métier et ils auraient du mal à appréhender des idées innovantes ou révolutionnaires. Ils ne sont pas très cultivés et leur préoccupation principale consiste à travailler pour nourrir leur famille, trouver comment passer les saisons difficiles et les hivers pénibles et ne pas s'attirer les mauvais augures, la colère des esprits, des ancêtres, des dieux, et de la nature hostile.

Cependant, les lossyans sont aussi des gens curieux et aventureux ce qui tends à faire naître pas mal de penseurs, de chercheurs et d'explorateurs. Les plus grandes cités-états ont des universités et des collèges et le métier d'ingénieur -dans tous les domaines- est assez courant. Les citadins sont un peu plus nombreux à savoir lire et l'imprimerie a donné l'apparition de journaux et de pamphlets plutôt répandus. Mais posséder une bibliothèque complète est un luxe de bourgeois, écrire un livre une preuve de grande érudition.

5-3 LES ARTEFACTS DU PASSÉ

Avant que les humains ne soient implantés sur Loss, des civilisations étranges y ont évolués. Il n'en reste que des vestiges, mais un explorateur opiniâtre peut trouver des trésors étranges et uniques. Dans l'immense majorité des cas, ces artefacts n'ont pas plus d'effet que des œuvres d'art et leur valeur tient à leurs matériaux, loss-métal, loss-cristal et autres métaux rares. Mais certains sont fonctionnels, voire dangereux et mortels. Beaucoup d'innovations lossyannes, dont l'électricité et les moteurs à lévitation ont été inspirés par l'étude de ces artefacts. Les riches lossyans sont très friands de ces objets, et les intellectuels cherchent toutes les occasions de les étudier mais leur possession est fort mal vue par les

Ordinatorii, et a conduit à quelques procès et exécutions pour hérésie après une trouvaille trop exotique, fonctionnelle et/ou dangereuse.

5-4 LA TECHNOLOGIE LOSSYANNE

Le niveau technologique et scientifique moyen des Lossyans s'apparente à peu près à celui des XVI^e et XVII^e siècle terrien. Les mathématiques et la géométrie sont très avancées, l'astronomie et le mouvement des étoiles commence à être étudié. On cartographie toujours plus précisément le monde connu et les Lossyans sont des ingénieurs hydrauliques et éoliens impressionnants. La biologie est encore un peu balbutiante, l'optique se développe, mais la chimie est bien maîtrisée, la physique commence à s'intéresser avec succès à l'électricité, aux notions des atomes et des éléments, des gaz, des fluides. La pharmacopée lossyenne est surprenante d'efficacité pour un humain du 21^{ème} siècle. Les lossyans emploient engrais et jachères, agriculture maîtrisée ; l'irrigation, les moulins à eau et à vent, les machines-outils hydrauliques sont courants. Ils connaissent et emploient beaucoup l'imprimerie et le papier, ont des ateliers de tissage mécanisé plutôt efficaces, et maîtrisent la fonderie et l'usinage de l'acier. Les outillages des artisans sont de qualité et très variés et l'horlogerie et la micromécanique font leurs débuts. Un domaine dans lequel les lossyans ont une grande maîtrise, est la construction de marine.

5-5 LE LOSS-MÉTAL

Le *los-métal* permet de fabriquer et alimenter des dynamos électriques et de construire les moteurs à lévitation des navires lévitant. Ces machineries en grande taille chères, le loss-métal est rare et précieux. Les connaissances des lossyans sur l'électricité viennent de l'étude d'artefacts passés et la physique de l'électricité est encore balbutiante. Les Lossyans croient toujours en grande majorité qu'il s'agit d'une force magique. Trop l'étudier est d'ailleurs mal vu par *l'Église*.

Les lossyans savent faire avec le loss-métal des moteurs électromécaniques simples et aussi des lampes. Mais on fabrique surtout avec les pistolets et fusils impulseur et les moteurs des navires lévitant, qui permettent de s'élever dans les airs, hors de portée de la faune géante et agressive de Loss. On se sert aussi des moteurs à lévitation sur les chantiers urbains, pour soulever de lourdes charges. Avec les effets électriques et magnétiques du Loss, on a créé nombre d'armes de contact terriblement efficaces, exotiques et dangereuses. Enfin, l'emploi de la chaleur électrique est connu, pour quelques rares hauts-fourneaux et permet de travailler certains métaux comme le titane et de faire des alliages très résistants et solides.

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre Le Loss, P...

5-7 INVENTIVITE & HERESIES

Pour tout dire, quelque part, si on cherche, il y a forcément un savant ou un inventeur qui a conçu une petite merveille surprenante ou effrayante. Ce n'est pas pour rien qu'on parle d'un univers Da Vinci-Punk. L'ingéniosité des lossyans s'étend dans tous les domaines. En fait, son seul frein est le respect craintif et superstitieux des dogmes du *Concile*, qui interdit certaines recherches ou applications industrielles hérétiques. Comme les explosifs, par exemple. Ils sont connus, mais les *Ordinatorii* tentent de conserver un fort contrôle dessus et, la plupart du temps ils sont seuls à mandater des experts et ingénieurs qui les conçoivent et les emploient dans les chantiers et les mines sous leur strict contrôle.

D'autre part, on n'ose pas encore s'en servir comme arme sauf exceptionnellement : les explosifs fiables et puissants sont rares, plus instables et dangereux que les impulseurs, bien moins compris et les lossyans voient évidemment en général d'un mauvais œil de se servir d'un truc dangereux condamné par le *Concile*.

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre Les Génies de Loss, P... et Les Navires Lévitant P...

6 - Les parias

Hors des civilisations, Conciliennes ou pas, il existe des gens ayant des destins ou des origines étranges, ce qui n'est et de loin pas forcément à leur avantage : voici ci-dessous les plus remarquables, ce dont l'existence même a changé et change encore le cours du monde de Loss.

6-1 LES TERRIENS PERDUS

Encore aujourd'hui, aucun savant ne sait comment les humains sont arrivés sur Loss à l'origine. La légende et les Dogmes disent que les Lossyans viennent des Etoiles et y retournent à leur mort. Mais à peu près tout le monde sait que les lossyans ne sont pas originaire du monde où ils vivent. Car il continue à arriver des terriens sur Loss. Bien que ce soit rare, des habitants de la Terre, planète que donc les savants et érudits connaissent, au moins par les témoignages et récits des terriens, apparaissent quelque part sur Loss. On les nomme les Terriens Perdus.

A noter que *l'Eglise du Concile*, est très clair sur le sort des terriens : ils doivent être asservis. Les rares Terriens Perdus qui ont pu survivre à leurs premiers temps sur Loss et s'y adapter, souvent avec de l'aide, apprennent rapidement à ne pas dévoiler leur origine. Un Terrien Perdu qui échoue sur Loss sans trouver d'aide dans les premières heures ne survit pas, sauf exception, plus d'une journée sur Loss.

6-2 LES CHANTEURS DE LOSS & LES CHAMANS

Les Chanteurs de Loss sont des personnes, le plus souvent d'une part des femmes, d'autres part des personnes rousses, possédant le don d'entrer en résonance avec le loss-métal, et en « chantant » avec lui, d'altérer les lois de la gravité et de l'électromagnétisme. Le Chant de Loss est un pouvoir très rare, mais intrinsèquement destructeur et difficile à contrôler. Le plus faible des Chanteurs de Loss a la capacité de faire autant de dégâts qu'une grenade à main. La plus puissante et légendaire de toutes, considérée comme un démon, Orchys de Parcia, a véritablement dévasté le monde de Loss et crée les ravages du Long-Hiver. Les Chanteurs de Loss sont craints, considérés comme des démons, et ils sont soit asservis, soit pourchassés. C'est parce qu'ils sont si redoutés qu'on asservit toute personne rousse dans les civilisations Conciliennes.

Les chamans sont intimement liés aux symbiotes et à la nature de Loss, entité vivante à part entière pour eux. Leurs pouvoirs sont aussi redoutés que leur influence passée sur le peuple des lossyans : les chamans exercent réellement un contrôle sur tous les êtres vivants de Loss. Accusés d'avoir laissé les Chanteurs de Loss détruire le monde, déclarés sorciers et hérétiques par l'Eglise, ils ont été exterminés et sont désormais très rares dans les régions de culture concilienne. Où ils doivent se tenir cachés en permanence. Mais ils continuent leur tâche mystérieuse, ainsi qu'à assurer un de leurs devoirs majeurs : guider et conseiller les Chanteurs de Loss.

Copyright © 2017 [Les Chants de Loss](#) et [Matagot](#)

Vous retrouverez plus d'informations au chapitre Les Parias P...

1.1.2 Le Loss

Le loss-métal est la base de la technologie lossyenne. Et la source de nombreux mystères et merveilles, dont certaines ont des effets dévastateurs. On le nomme génériquement loss quand on parle de l'élément, mais le plus souvent il est appelé *loss-métal* et ressemble à de l'argent très brillant qui ne se corrode pas et ne ternit jamais, un peu comme le platine : sa dureté est d'ailleurs assez similaire. Il pèse plus lourd que le plomb.

Sans le loss-métal, une bonne partie des plus grandes merveilles lossyennes ne fonctionnerait pas et il revêt un certain caractère sacré qui rajoute encore à sa rareté. Il est si vital que partout le nom du monde, Loss, et le nom de ce métal, sont indéfectiblement liés.

1- Origines et propriétés

Le loss-métal est présent en infimes quantités partout, y compris dans tous les organismes vivants de Loss. Mais les gisements exploitables sont rares et le loss-métal est ardu à extraire, raffiner et traiter. Les mines de loss-métal sont précieuses et convoitées.

Le loss-métal est un *unobtainium*. En bref, un métal aux propriétés physiques plus ou moins impossibles, dérivé d'un isotope du palladium –voilà pourquoi il ressemble tant à du platine. Il est légèrement radioactif et s'avère toxique s'il est ingéré ou inhalé. Le fait est que malgré son usage technologique, et son étude encore balbutiante par des savants qui ignorent tout des théories atomiques, le loss-métal a un caractère aussi mystérieux et magique qu'il est considéré sacré.

Note de l'auteur : le loss-métal viole à priori les règles de la physique. Je le sais et si cela vous choque j'en suis navrée. Mais en fait le loss-métal se contente de les contourner en se basant sur une hypothèse qu'un métal de forte densité atomique à réaction isomérique serait capable, excité par les bons procédés, d'ouvrir des espaces dimensionnels à matière de masse négative pour générer un effet de répulsion « antigravitationnelle ». Le loss-métal possède toutes les propriétés intrinsèques d'un matériau à fort rendement énergétique capable de parvenir à générer des effets quantiques dans le monde macroscopique. Est-ce que cela existe dans notre univers ? Je n'en sais rien, mais la théorie des Trous de Ver et autres ponts d'Einstein-Rosen admet l'existence de matière à masse négative, donc, oui, cela existe sans doute. Est-ce plausible ? Oui, bien que la physique du loss-métal ne respecte pas vraiment les lois de la physique telle que nous la connaissons. C'est un des paradigmes du JDR Les Chants de Loss à admettre. Ce ne sera pas le seul.

Le loss-métal est magnétique, et conduit l'électricité comme un supraconducteur. Mais surtout, convenablement employé il a la capacité de faire léviter des objets en s'opposant aux propriétés de la gravitation, Mais il ne le fait pas à l'état naturel. C'est une sorte d'effet de répulsion engendré par la mise en proximité de deux pôles de même polarité. Si on les contraint les deux pôles à se rapprocher en luttant contre cette force, la répulsion s'emballe et génère un effet d'anti-gravité : une éjection de matière à masse négative (qui n'a aucune apparence visuelle autre qu'un miroitement léger de l'air, comme des ondes de chaleur). A ce moment, ce qui est alors attaché aux deux pôles dans un mécanisme qu'on appelle moteur à lévitation est littéralement soulevé de terre par cet effet d'antigravité. Pour

quelques grammes de loss-métal, on déplace ainsi une dizaine de tonnes. L'effet est exponentiel : 200 gr de loss-métal suffisent à faire léviter un galion à pleine charge à quelques mètres au dessus du sol.

Un tel effet coûte de l'énergie et le loss-métal s'altère au fur à mesure qu'on le contraint à générer de la répulsion. Il finit par se corroder et perd son magnétisme et sa capacité à léviter. Les lossyans savent raffiner le loss-métal corrodé pour le recycler, moyennant une perte inévitable.

LES GISEMENTS DE LOSS-MÉTAL

Les mines de *loss-métal* sont en général à ciel ouvert et de grande taille. L'extraire du minerai qui l'abrite demande un long processus de raffinage aussi complexe que celui de l'or. Trouver des blocs de minerai plus gros que des paillettes est rare. Le minerai de loss est en général inclus en quantités infimes avec d'autres métaux : argent, nickel, platine et palladium, bien évidemment –à noter que ce dernier est considéré par les lossyans comme un déchet sans utilité. En général pour trouver un filon de loss-métal, on explore les régions à minerai riche en argent et on se sert de magnétite, par aimantation, pour juger de la qualité et de la concentration du loss-métal dans les échantillons. Il va de soit que pour beaucoup de lossyans, une mine de loss est aussi sacrée que le loss-métal lui-même et que l'abimer ou la rendre inexploitable est un crime impardonnable.

La durée de vie d'un mineur ou d'un ouvrier de raffinage du loss est courte. Respirer les vapeurs du loss-métal en fusion ou la poussière du minerai est toxique. En cinq à sept ans -pour les plus chanceux- le loss s'est infiltré dans leur organisme qu'il ravage par cancers, effondrements immunitaires et autres maladies neurologiques ou pulmonaires graves. Aussi, on envoie aux mines des forçats ce qui inclue esclaves, criminels condamnés et prisonniers de guerre. Et on s'arrange pour avoir de la main-d'œuvre disponible. Quant aux raffineries, elles sont très aérées et ventilées et tous les travaux demandant à manipuler le minerai et les barres de loss-métal sortant des haut-fourneau sont là aussi confiés aux forçat. Cependant, même les artisans spécialisés et les contremaitres de ces ateliers voient leur espérance de vie raccourcie.

Bien entendu, les ingénieurs qui manipulent les moteurs à lévitation ont le même souci, malgré des précautions élémentaires et voient leur vie raccourcie, bien que beaucoup moins dramatiquement. Le loss-métal est toxique par les émanations produites pendant son échauffement et sa corrosion et tout le monde le sait. Mais il est indispensable, tout le monde fait donc avec.

2- Utilisation & merveilles du loss

Le loss entre dans la conception de nombreuses technologies et industries basées sur des systèmes électromécaniques simples comme les dynamos électriques, permettant de fournir un mouvement pour certaines machines-outils. On s'en sert aussi pour alimenter les lampes à loss, qui utilisent des lampes à filament de platine ou encore les très recherchés fours thermiques qui chauffent grâce à des dynamos. On prétend même que certaines machines de guerre et automates sont mis au point dans le plus grand secret avec ces technologies.

Mais l'usage le plus courant et répandu concerne les moteurs à lévitation, avant tout pour les navires lévitant, mais aussi pour les chantiers miniers, les arsenaux, les chantiers de construction où ces machines, souvent asservies à des grues, permettent de soulever à peu d'effort d'énormes charges.

Quant à l'autre usage le plus connu, il concerne les armes, avec avant tout les fusils, pistolets et canons à impulsion, mais aussi les armes de contact électrique et les rares et redoutées armes ardentes.

Plus de détails sur ces objets et merveilles au chapitre Les Génies de Loss, P... et au chapitre Equipement P ...

3- Le loss dans la société lossyenne

Le loss-métal est vital pour les lossyens ; pour leur technologie, leur armement et leur échanges commerciaux. C'est la clef de la révolution industrielle de cet univers de Renaissance Da Vinci-Punk. Le loss-métal est si précieux qu'il sert d'étalon à toutes les valeurs monétaires. Les monnaies sont toutes étalonnées à l'indice de la valeur du loss-métal sur les marchés d'échange. Et toutes les Cités-états, comme les plus grandes guildes marchandes, ont des réserves conséquentes de centaines de kilos, voire de tonnes de barres de loss-métal.

En plus d'être vital, le Loss-métal est sacré : les lois sur le vol du loss-métal, sa destruction, son trafic, ou le vandalisme de gisements de loss sont toutes particulièrement sévères et aboutissent en général à finir esclave au fond d'une mine ou mourir salement en place public.

L'Eglise du Concile Divin, partout où elle est implantée, exige des tributs en loss-métal aux dirigeants des cités-états. Chaque année, dans des cérémonies pompeuses, on vient donc s'acquitter de son offrande en loss aux temples locaux. Et certains individus riches viennent en offrir spontanément pour s'attirer les grâces des Etres du Concile dans leurs affaires, ou demander un miracle ou une bénédiction.

Par voie de conséquence, non seulement le loss-métal est rare, et convoité -guerres, raids et pillages pour s'en emparer sont monnaie courante- mais on en use avec parcimonie. Si peu de loss-métal est nécessaire au bon fonctionnement des machines employées par les lossyens, toutes les autres inventions qui pourraient améliorer leur vie et leur confort sont encore inaccessibles pour longtemps.

LA VALEUR DU LOSS-MÉTAL

Un gramme de loss-métal en vaut vingt d'or, une barre de loss-métal s'échange à environ 2000 andris d'argent, en gros le prix de 40 chevaux. Il n'y a pas de monnaie en loss-métal, ce que l'on comprend aisément à ses propriétés et son statut. Seules de rares tractations et très gros échanges se font avec des lingots de ce métal, sous haute surveillance bien sûr.

Cependant, on trouve du loss-métal sous forme de barres et tiges de combustibles, mais aussi d'amorces dans les technologies qui nécessitent son emploi. Et personne ne laisserait même un dixième de gramme de loss-métal, même totalement corrodé, dans la nature. La récupération et le recyclage, y compris sur un champ de bataille, est très courante.

Plus de détails au chapitre Equipement P ...

4- Les Chanteurs et le loss-métal

Les Chanteurs de Loss sont intimement liés au loss-métal, même si personne n'y comprend rien à ce sujet. Il y a bien eu des études et recherches de faite dans ce domaine, qui doivent se poursuivre en

secret ici et là mais c'est une des plus grandes hérésies à *l'Eglise du Concile*, qui traque et punit sans pitié tout chercheur qui s'aventurerait dans ce domaine.

Ce que savent la plupart des lossyans à ce sujet, c'est que les *Chanteurs de Loss* ne peuvent Chanter, donc user de leurs étonnants pouvoirs, que s'il y a une concentration suffisante de loss-métal à proximité. Plus cette concentration est élevée, plus il entre en résonance avec les Chanteurs. La première fois que le Chant se déclare donc chez une personne en harmonie avec le loss-métal, c'est qu'il y avait en assez forte concentration à proximité : il suffit d'à peine un gramme si l'objet est à portée de main du Chanteur.

Les notions de proximité et de quantité de loss-métal pour les Chanteurs ont sans doutes été mesurées, mais c'est un savoir hérétique et perdu. En général, on peut affirmer que la simple présence de quelques grammes de loss, dans un rayon d'une dizaine de mètres, suffit à amplifier le pouvoir et le Chant des Chanteurs de Loss. Et plus il y a de loss-métal, plus leur Chant gagne en intensité, en puissance - et en en potentiel de ravages. Un Chanteur de Loss au milieu d'un gisement naturel riche en loss-métal dispose d'un potentiel de puissance terrible. Encore plus s'il est non loin de réserves conséquentes. Mais une constatation a été faite que si des réserves de loss-métal sont enfermées derrière du plomb ou d'épaisses couches de pierre, la capacité d'interaction des Chanteurs de Loss avec le loss-métal diminue. C'est cependant un fait encore peu connu et cette sécurité est finalement employée par prudence seulement dans les grandes cités-états.

Un dernier point, peu connu, est que le loss-métal présent près d'une personne se mettant à Chanter subit le même genre de corrosion –bien que très faible sauf exception- que s'il était employé pour alimenter des moteurs.

LA FAUNE LOSSYANNE ET LE LOSS-MÉTAL

Il existe très peu d'études encore sur l'interaction entre le loss-métal et les animaux et la flore lossyenne. Ce qui est connu des érudits est que le loss-métal se retrouve en quantités infimes dans tout le biotope lossyan, des plantes aux animaux en passant par les symbiotes. Cette concentration est plus élevée dans les matières et créatures bioluminescentes et d'autant plus chez certaines espèces pourvues d'armes bioélectriques ou capables de cracher ou projeter des liquides surchauffés. Mais les créatures qui semblent avoir la plus forte concentration de loss dans leur organisme sont les symbiotes ; et personne ne sait à quoi cela sert. Dans ce domaine le mystère reste entier, et les connaissances en biochimie et en physique des lossyans ne sont pas suffisantes à éclairer un peu ce secret.

Plus d'informations au chapitre : le secret des symbiotes et des chamans P ...

1.1.3 *Les mammaliens*

Le taxon qui domine l'écosystème de Loss sont les mammaliens. Des créatures de toutes les tailles, mais enclines au gigantisme, qui possèdent des mamelles et allaitent leurs petits, mais pondent des œufs. Ce sont des vertébrés ovipares (à l'exception de quelques familles de vivipares, notables par leur petite taille, comme les loris). Ils sont caractérisés par l'allaitement de leurs petits, un système nerveux développé et évolué, un encéphale divisé en plusieurs bulbes séparés, un double cœur à quatre cavités excentrées, une homéothermie (le contrôle stable de leur température interne), des sacs aériens (organes respiratoires reliés aux poumons) et la présence de plaques ou crêtes osseuses externes le long de leur colonne vertébrale et autour de leur crâne.

Encart : un taxon (qui vient du mot taxonomie) est une entité conceptuelle qui est censée regrouper tous les organismes vivants possédant en commun certains caractères taxinomiques ou diagnostiques bien définis. Le taxon des mammaliens regroupe cinq grands ordres, une classification récente, mais connue des naturalistes lossyans.

- Les sikaidés, les mammaliens apparentés aux quadrupèdes comme le sika et le mora, aux formes proches de nos mammifères herbivores quadrupèdes, sans oublier tous les rongeurs et les plus petits mammaliens à régime général végétarien.
- Les draseidés, les mammaliens à six pattes dont fait partie le dragen, et souvent capables de vol.
- Les arafidés, les mammaliens géants semblables à nos dinosaures, du ghia-tonnerre aux plus grandes espèces de longilas en passant par le marche-forêt.
- Les vénidés, prédateurs quadrupèdes ayant des traits communs assez proches des mammifères, du lori au draeyka en passant par le tosh.
- Les raptidés, les prédateurs bipèdes apparentés aux différentes familles des griffons.

Les mammaliens ont énormément de formes et variations de leur métabolisme. Il en existe par exemple certains à six membres, plusieurs espèces disposent d'une fourrure ou de duvet, d'autres sont parfaitement adaptés à l'environnement aquatique et il en existe autant bipèdes que quadrupèdes. Un point marquant est leur taille moyenne : celle d'un ours (à comparer avec la taille moyenne des mammifères : celle d'un chien). Oui, les mammaliens sont gros et grands, à l'aune de la flore de Loss qui ne fait pas semblant non plus. Les plus petits pèsent entre 3 et 6 kilos, les plus gros dépassent les 40 tonnes et peuvent mesurer 8 mètres au garrot. La course au gigantisme a clairement été l'un des choix évolutifs de ce taxon, apparemment à peine freiné par les cataclysmes massifs dont le dernier en date est le Long-Hiver, qui n'a éliminé que quelques espèces géantes localement. Cependant, quelques archéologues –la profession n'existe pas en tant que telle sur Loss- trouvent de temps en temps les restes fossiles d'animaux encore plus gigantesques.

Apparence

Les mammaliens sont en général dépourvus de poils, sauf pour quelques espèces vivant aux limites arctiques ou d'autres forestières couvertes d'une toison de faible épaisseur, parfois constituée d'un duvet plumeux. La peau des mammaliens est colorée et bigarrée, formant des motifs à usage de

camouflage, mais qui en période de rut et de reproduction changent pour arborer des nuances flamboyantes. Les taches et motifs bioluminescents sont communs. Tous les mammaliens ont des plaques, cornes et crêtes osseuses, allant du crâne à la queue. Ces plaques sont très différentes d'une espèce à l'autre : parfois elles sont peu nombreuses et limitées à des cornes complexes, d'autres fois forment de véritables carapaces et armes naturelles, mais leur présence est l'un des signes constants des mammaliens.

Il y a peu de mammaliens à six pattes. Dans ces cas, ils portent généralement deux paires de pattes et une paire d'aile. Les mammaliens volants ne sont pas vraiment d'une grande agilité, ce sont plutôt des planeurs qui ont besoin de points d'envol et les dragens, par exemple, vivent aux cimes des arbres ou sur des falaises. Enfin beaucoup de mammalien ont un crâne draconien assez typique, parfois avec un bec corné et une crête développée. Mais d'autres ont des gueules plus proches de certains mammifères terriens.

Les mammaliens ne cessent jamais de grandir au long de leur vie. Ainsi, les plus vieux représentants de l'espèce sont aussi les plus gros. L'espérance de vie des mammaliens est assez étendue, mais en moyenne, ils vivent environ 20 à 30 ans. Certaines espèces dépassent allègrement le siècle.

SENS & MAGNETORECEPTION

C'est une des étrangetés des sens des mammaliens, qui n'est pas développée chez toutes les espèces : ils possèdent une capacité de perception des champs électromagnétique (la magnétoréception). Cela leur permet d'une part de repérer clairement les fluctuants pôles magnétiques de Loss et s'en servir pour s'orienter, d'autre part, de ressentir la proximité de variation de champ magnétique, y compris celles émises par d'autres êtres vivants. Ce sens, couplé à la vue, l'ouïe et l'odorat, est redoutablement efficace pour repérer des proies dissimulées. Dans ce domaine, le draekya est le champion de Loss, plus efficace encore que ses cousins aquatiques, et seuls les dragens se rapprochent de cette efficacité. Fort heureusement, le si répandu griffon a une magnétoréception très limitée. Les autres sens des mammaliens sont très variés, mais la nature semble n'en avoir jamais doté aucun d'une capacité d'écholocation sauf pour les mammaliens aquatiques. La vision infrarouge est peu commune, mais elle existe et semble être liée à un symbiote.

SYMBIOTES ET MAMMALIENS

Les mammaliens sont colonisés, comme tout ce qui vit sur Loss, par les symbiotes. En moyenne environ 30% des mammaliens vivent avec un symbiote implanté dans leur organisme. La différence extérieure n'est en générale pas visible de loin, mais les plus grandes et vieilles femelles d'un troupeau de mammaliens seront à coup sûr porteuses de symbiote. Ils vivent avec eux en bonne entente et à leur bénéfice mutuel et certains symbiotes apportent de véritables bénéfices majeurs à leurs hôtes. Les symbiotes ont sur les mammaliens des effets décrits en détail au chapitre Les Symbiotes P ...

Comportement

Vu que les mammaliens sont présents dans tous les écosystèmes, les informations qui suivent sont très génériques, et ne s'intéressent donc qu'aux points communs entre tous les mammaliens. Les comportements varient bien sûr très souvent selon les espèces et les milieux.

HIÉRARCHIE & TROUPEAUX

Chez les mammaliens, ce sont les femelles qui atteignent la plus grande taille et ce sont elles qui dominent les troupes et les hordes en qualité de chef ou d'alphas. Le comportement de meute est fréquent chez les mammaliens, aussi bien les herbivores que les carnivores et opportunistes. Il y a peu de mammaliens individualistes ou solitaires. Mais ce sont systématiquement les plus dangereux, comme les Draekyas. Les troupes sont organisés et hiérarchisés, les duels entre les femelles pour la domination et la dispute du rang au sein de la horde sont fréquents. Les mâles adultes sont le plus souvent à l'écart de la masse des femelles et des petits, et les femelles dominantes s'assurent de repousser tout mâle trop entreprenant.

REPRODUCTION ET SOINS PARENTAUX :

Les mammaliens ont tous des périodes de rut une fois par an, sauf quelques cas comme les toshs qui en ont trois ou quatre et les loris deux. Dans cette période les mâles parquent le plus possible pour attirer et impressionner les femelles et certaines espèces se battent pour démontrer leur virilité et faire fuir les prétendants. Dans ces moments, il ne vaut mieux pas aller déranger les mâles, agressifs et excités à l'extrême. Mais ce sont les femelles qui choisissent leur mâle. Les cas de couples unis pour la vie sont rarissimes, et le mâle ne participe que très peu aux soins parentaux, le plus souvent chassé par la femelle quand elle est prête à pondre. Les mammaliens pondent d'un à une dizaine d'œufs à la fois, qui sont couvés pour une période d'un à deux mois en moyenne. Certains mammaliens composent un nid complexe et isolé -parfois construit par le mâle- pour garder les œufs à bonne température. Les soins de la mère durent bien après l'éclosion ; les mammaliens veillent sur leurs petits au moins plusieurs mois, voir des années après leur naissance. Ces soins diffèrent cependant entre espèces migrantes et territoriales.

PRÉDATION ET DÉFENSE :

Les mammaliens sont pourvus de nombre d'armes et de défenses naturelles variées, exotiques et mortelles. Ils ont souvent des armures osseuses solides ornées de défenses, piques et autres armes naturelles, en plus de griffes et de crocs. Mais ils disposent aussi de venins et de toxines, à travers leur morsure, via des dards ou exsudés par leur peau. Enfin, certains ont des armes bioélectriques alimentés par des organes recélant de petites quantités de loss-métal. Dans ce domaine, les plus redoutables exemples d'armes naturelles variées et mortelles sont le draeyka, qui dispose de flagelles lumineux capables de lancer des terribles décharges de haut voltage, et le ghia-tonnerre qui souffle un nuage de postillons électrifié par ses organes accumulateurs situés dans sa crête. La taille et le gigantisme est aussi une défense, y compris pour les placides longilas, terriblement dangereux vu leur masse quand ils piétinent tout ce qui ne s'écarte pas de leur route. Plusieurs espèces prédatrices ont un épiderme mimétique, qui les rend aptes à se fondre aisément dans leur environnement.

DÉPLACEMENTS ET ALIMENTATION :

S'il y a des mammaliens volants et aquatiques, il y a peu de fousseurs mammaliens. Même le tosh ne fait pas de véritable terrier mais envahit et aménage ceux d'insectes. Il y a par contre quelques bons grimpeurs au mode de vie arboricole. Les volants sont loin des performances aériennes des oiseaux et ont besoin d'espace pour décoller et atterrir ; ils ont du mal à la voltige ou la vitesse. Les aquatiques

sont capables de performances et d'une adaptation similaire à celle des cétacés terriens. Les mammaliens sont aussi bien herbivores que carnivores, omnivores et charognards. Ils se chassent et se dévorent d'une espèce à l'autre et les cas de cannibalisme dans une espèce ne sont pas rares.

Les troupes d'herbivores en migration sont fréquents et peuvent atteindre des centaines de milliers d'individus parcourant toujours les mêmes chemins, souvent suivis, par des prédateurs divers. Parmi eux, et les plus craints sur Loss, plus encore que les dreakyas, qui sont finalement assez rares, sont les griffons, que les lossyans ont apprivoisés, mais qui, en meutes sauvages, peuvent traquer et suivre leur proie des semaines durant. Omnivores bipèdes, coureurs et charognards, avec une adaptation à la traque et des pattes avant préhensiles, les griffons sont les loups de Loss.

Les lossyans et les mammaliens

Nous avons déjà abordé le souci que peuvent avoir les lossyans avec la faune de leur planète. Disons qu'on peut imaginer l'étendue du problème avec comme simple exemple que, pour certains herbivores migrants, une muraille de trois mètres de haut n'est guère plus embarrassante qu'une clôture de jardin.

L'inefficacité relative de tenter d'exterminer les mammaliens est connue : parfois, leur comportement a changé de manière belliqueuse et clairement hostile, voire, disent certains récits, organisée, en réponse à une campagne d'éradication, au point de voir s'allier des espèces habituellement ennemies, y compris proie et prédateur. Beaucoup pensent qu'il s'agit là de la manifestation du pouvoir des chamans, sans que rien ne permette de le prouver.

Donc, les lossyans ont appris à vivre avec les grands mammaliens et les écarter de leurs terres agricoles et leurs centres urbains, ne les abattant qu'en cas de nécessité. Tuer un grand mammalien demande de toute manière des moyens conséquents : un ghia-tonnerre sent à peine la balle de fusil que vous venez de lui tirer dans le thorax. Deux des instruments efficaces pour tenir les mammaliens à l'écart sont, par exemple, les chiens, pour toutes les vermines mammaliennes lossyannes, et les griffons domestiqués, qui font fuir la plupart des mammaliens, même les plus gros et hargneux, y compris le draekya, qui ne se risque dans une communauté urbaine que poussé par l'arrivée de sa fin imminente, quand il ne peut plus chasser.

Les lossyans ont domestiqué pas mal d'espèces : pour leur viande, leur cuir leur laine duveteuse et leur fourrure, leur lait aussi. Et bien sûr, certains comme animaux de monte et de bât et parfois de compagnie. En voici quelques-unes :

- Les moras : des sortes de phacochères blindés élevés pour leur viande principalement.
- Les loris : l'espèce la plus proche du chat en terme de niche écologique. Ce sont des animaux de compagnie et des chasseurs de toshs.
- Les esqiris : des sortes de gros rongeurs marsupiaux rondouillards à la fourrure courte, et au corps partiellement caparaçonné, qui se reproduisent facilement. On les élève pour leur viande et leur fourrure.
- Les sikas : des antilopes répandues en nombre de sous-espèces qui forment de grands troupeaux. Elles sont domestiquées partout, souvent en semi-liberté.
- Les ghia-tonnerre : croisement entre un triceratops et un rhinocéros, les ghia-tonnerres sont élevés en semi liberté presque uniquement par les nomades Ar'hantia. Ils sont parfois employés comme animaux de bât ailleurs.

- Les griffons : les griffons sont des omnivores charognards et opportunistes qui vivent en meutes. La version apprivoisée est nettement plus omnivore et sélectionnée pour sa (relative) petite taille, comme monture. Ils sont assez courants mais bien moins appréciés que les chevaux car il n'est guère facile d'apprendre à s'en occuper.
- Les dragens : mammaliens carnivores ailés semblables à des dragons. Les seuls à avoir appris à les employer comme montures sont les dragensmanns qui les élèvent avec passion, et les san'eshe qui font de même mais bien plus rarement. La monte et l'entretien des dragens est compliqué.

1.1.4 Les symbiotes

Dans tout l'écosystème de Loss, une créature fragile, insignifiante et minuscule, tient un rôle si majeur que certains naturalistes lossyans se demandent si la nature pourrait survivre sans ces animaux.

On les nomme de manière générique les symbiotes. On les trouve partout. Ils sont répandus dans tous les biotopes et ont colonisés aussi bien animaux que végétaux. Dans l'immense majorité des cas, ils sont totalement inoffensifs pour leur hôte et se contentent d'une symbiose presque invisible, ponctionnant les nutriments nécessaires à leur survie ; en échange de quoi, ils améliorent l'immunité et la régénération physique de des êtres qui les abritent.

Et dans quelques rares cas, ils peuvent faire bien mieux, voire devenir de véritables armes terrifiantes. Et désormais les symbiotes font partie des intermédiaires des lossyans, leur alliés devant la maladie et les infections et bien plus que cela...

1- Apparence & mode de vie dans la nature

Les symbiotes sont donc des créatures minuscules, qui, à l'air libre ressembleraient à de petites méduses de la taille d'une pièce de monnaie. D'aspect fragile, les symbiotes ont des couleurs irisées présentant pratiquement tous le spectre des teintes possibles, avec des reflets métalliques. On comprend aisément que les symbiotes élevés par les lossyans soient devenus de véritables bijoux vivants.

Dotés de très fins tentacules, les symbiotes arrivent à adhérer à n'importe quelle surface mais leur déplacement est très lent, de l'ordre de trois mètres à l'heure. La plupart du temps, leur lente reptation est inutile car un symbiote ne quitte plus son hôte une fois colonisé et décède peu après ce dernier. Les symbiotes disposent juste d'une forme très sommaire de cellules photosensibles capables de leur faire discerner le clair-obscur et les nuances de lumière ; cela leur permet de ramper sur leur hôte pour trouver le coin le plus abrité pour s'implanter. On suppose aussi qu'ils disposent d'une forme de communication sommaire, dont le fonctionnement n'est pas connu, car un symbiote ne tente jamais de coloniser un être qui en porte déjà un : les symbiotes n'entrent jamais en concurrence.

Le cycle de vie des symbiotes est assez simple. Ils naissent sous forme de spores, qui vont s'agripper à la première surface solide que le vent leur aura permis de rencontrer. Si cette surface n'abrite pas de vie végétale, au moins des mousses ou des lichens, le spore s'éteint et meurt en quelques heures. S'il a pu trouver un premier hôte végétal, même sommaire, le spore grandit et entame la seconde phase de son cycle, pour devenir un polype. Celui-ci croît plus ou moins vite et si son hôte est une plante robuste, un arbre par exemple, le polype va finir par arriver aux dimensions et à l'apparence d'un corail ou d'une gorgone des mers aux couleurs chamarrées et bioluminescentes. La phase de croissance d'un polype oscille entre trois mois et deux ans.

Une fois le polype arrivé à maturité, il bourgeonne pour donner naissance à des tas de petits symbiotes, en général entre cinquante et deux-cent. Ceux-ci vont ramper pour rejoindre les extrémités de branches et feuilles, là où ils ont des chances de pouvoir se faire bousculer par un hôte potentiel, s'y agripper, se chercher un coin chaud et s'implanter. Quand au polype, il meurt en général peu après avoir achevé de bourgeonner.

La dernière phase du cycle du symbiote arrive avec la mort de l'hôte. Quand le symbiote sent que son hôte est sur le point de décéder, il commence à enfler en une petite sphère qui pousse à la surface du derme. Le bubon, remplis de spores, éclatera au plus tôt quelques minutes avant le décès de l'hôte, mais le plus souvent après sa mort, répandant les spores qui vont chercher une surface accueillante pour pousser... et le cycle recommence.

Les symbiotes sont fragiles à tous les stades de leur évolution en spores, polypes, et symbiotes non implantés : ils ne supportent pas les climats trop secs qui les dessèchent en quelques heures et les vagues de froid les tuent en une journée. Ce qui n'a pas empêché qu'ils ont colonisés tous les milieux : il y a des symbiotes même dans les fleuves et les mers et les seuls milieux qui n'abritent à priori aucun symbiote sont les plus secs déserts et les glaciers. Il n'y a cependant qu'une fois qu'ils ont trouvé un hôte qu'ils sont hors de danger et en sécurité. Eu égard à leur fragilité, si les symbiotes sont répandus partout, ils ne colonisent pas tous les êtres vivants. Pour une espèce donnée, la moyenne d'individus colonisés serait plutôt d'un tiers environ. Enfin, les symbiotes sont très spécialisés. Chaque sous-espèce ne sait en général coloniser que son espèce-hôte. Le symbiote commun des ghia-tonnerre ne sait par exemple coloniser qu'eux. On trouve donc toujours les zones de reproduction des symbiotes non loin des zones de peuplement de leurs espèces-hôtes.

1-2 L'EFFET SUR LES ANIMAUX

Comme en moyenne un animal ou plante sur trois porte un symbiote, on peut conclure que la nature de Loss devrait dans son ensemble se passer aisément de ces hôtes et de leurs avantages. Mais les naturalistes de Loss se demandent quel effet aurait sur le monde la disparition de ces créatures si répandues, qui semblent même indispensables à certaines espèces. Car il y a des différences notables entre les représentants d'une espèce animale qui porte un symbiote, et celles qui en sont dépourvues :

- Le symbiote rallonge la durée de vie : l'hôte est en meilleur santé, a un meilleur système immunitaire, et récupère de ses blessures bien plus efficacement. Il vit donc plus vieux.
- Le symbiote immunise à certaines maladies : si les maladies ayant des causes internes et auto-immunes ne sont guère affectées, les infections extérieures, empoisonnement du sang et toxines sont filtrés par l'action du symbiote et nombre de maladies bactériennes et certaines virales sont alors sans effet ou avec des effets réduits.
- Le symbiote augmente la taille de son hôte : on ne sait pas trop pourquoi, mais les hôtes des symbiotes ont en moyenne une masse supérieure à leurs congénères qui en sont dépourvus, d'environ 10 à 20%.
- Le symbiote régénère les lésions de son hôte : cette régénération permet une guérison des plaies accélérée et une récupération plus rapide avec moins de séquelles.
- Le symbiote cause une infertilité (chances de reproductions réduites) : mais elle reste relativement faible et à l'échelle des espèces, n'a vraiment pas d'incidence importante.
- Quand le symbiote meurt, l'hôte est fragilisé : système immunitaire affaibli, dérèglements hormonaux, problèmes cardio-vasculaires, désorientation cognitive, l'hôte est en souffrance plusieurs semaines ; et souvent, s'ils y survivent, on peut remarquer que certains hôtes se mettent à la recherche d'un autre symbiote pour se faire implanter.

Enfin, certains animaux de Loss portant un symbiote se comportent étrangement, c'est à dire d'une manière totalement inattendue pour leur espèce. Ce ne sont pas des comportements fous ou

suicidaires, mais des épisodes d'altruisme, de défense ou de vengeance inter-espèce qui ne devraient pas arriver.

Il y a à ce sujet trois histoires concernant les lossyans qu'on se conte au coin du feu : celle d'une grande Dreyka femelle qui aurait ramené près de sa ferme un petit enfant qui s'était perdu depuis plusieurs heures en forêt (alors que tout draekya qui tombe sur un lossyan paumé se dit forcément que le buffet est ouvert, à table) ; ou encore celle d'un troupeau de Longilas en pleine panique qui piétina pendant des heures un petit village qui se fit aplatis sauf... la petite église du Concile où étaient réfugiés une bonne partie des villageois, femmes, enfants et anciens. Et enfin, celle d'un navire baleinier Armanthien qui fut poursuivi des semaines durant par une grande femelle et coulé dans le port de la ville par la créature vengeresse, avant de repartir sa sinistre tâche accomplie.

2- Les symbiotes d'élevage

Depuis sans doute presque aussi longtemps que les lossyans sont venus des Etoiles, les symbiotes ont été domestiqués. Il faut dire que l'avantage pour qui devient l'hôte d'un symbiote est évident. Les lossyans ont apprivoisé les symbiotes, les ont domestiqués et en ont tiré une variété de races aux qualités aussi variés que les éleveurs pouvaient en produire.

Les symbiotes d'élevage sont une tradition répandue et une source de revenus importantes. Il y a même quelques villes et communautés dont c'est un des commerces principaux. Un lossyan sur cinq en moyenne porte un symbiote. Il en existe une très grande variété décrite plus bas. La plupart diffèrent surtout par leur apparence, certains étant sélectionnés pour pouvoir être arborés comme des bijoux vivants parfois aussi chers que des vrais. La majorité des symbiotes se contentent d'améliorer la réponse immunitaire et la régénération cellulaire de leur hôte, le rendant plus solide, en meilleure santé, apte à récupérer plus facilement et l'immunisant à pas mal de maladies infectieuses.

Les symbiotes ne sont pas accessibles à toutes les bourses. C'est d'ailleurs un des présents d'une dot de mariage ou un cadeau à un enfant qui a passé sa troisième année. C'est donc un investissement et seules les personnes les plus aisées peuvent concevoir leur achat comme un caprice sans conséquences.

2-1 L'ÉLEVAGE DE SYMBIOTES

Les symbiotes d'élevage ne se reproduisent pas dans la nature. Ils meurent en général avant leur hôte quand ce dernier agonise, ayant épuisé toutes leurs ressources pour le maintenir en vie. Ils n'ont donc pas le temps de produire des spores et suivre leur cycle naturel.

La méthode de reproduction est de conserver les lignées issues de polypes précieusement soignés et maintenus en vie. Les polypes, en situation de stress, régressent sans achever de bourgeonner en attendant des jours meilleurs et on peut bouturer un bout de polype à un autre mais aussi couper une branche de polype, la greffer à une plante et voir grandir un nouveau polype. Ce faisant, on peut donc faire bourgeonner un polype pour qu'il produise quelques symbiotes à la fois et interrompre sa germination avant qu'il l'ait achevé pour empêcher son décès.

Les lossyans ont sélectionnés les meilleurs symbiotes en observant les effets de ceux-ci sur leurs hôtes et en bouturant les polypes pour privilégier les qualités recherchées. Un travail de tâtonnement, mais rendu assez facile par la relative aisance à faire pousser et se multiplier les polypes.

2-2 LES LOSSYANS ET LES SYMBIOTES

Mis à part que les symbiotes ont un certain prix, on ne peut considérer les symbiotes sans conséquences : ils agissent sur l'organisme et le modifient en profondeur, ce n'est pas innocent.

Pour implanter un symbiote, il faut s'adresser à un physicien : médecin, pharmacien ou apothicaire saura le faire et certains sont même spécialistes du domaine. Les chamans s'y connaissent encore mieux, mais là, il faut pouvoir en trouver un -et oser lui demander. Pour inciter le symbiote à s'implanter où on le veut, on incise donc le derme puis on le pose sur la plaie qu'il va recouvrir et envahir pour commencer sa symbiose par cet orifice.

L'effet est aussi douloureux d'une brûlure avec un fer chauffé à blanc quand le symbiote s'ancre à l'organisme et commence à faire corps avec lui. On anesthésie donc généralement le patient, un luxe que l'on n'accorde pas aux esclaves à qui l'on pose un Linci, afin qu'elles vivent l'épreuve de manière marquante -sans oser le jeu de mot. Une fois ceci fait, le patient va vivre deux ou trois jours de légère fièvre et de malaises, le temps que la symbiose soit achevée. Et dès lors, il en tirera les bénéfices.

Changer de symbiote est tout aussi ardu car il faut le tuer. Et un symbiote ne meurt que par certains poisons ou que parce que son hôte est à l'agonie. La technique est de leurrer le symbiote en créant une agonie artificielle de son hôte avec des neurotoxines plongeant le patient dans un état de mort apparente, à l'instar de la tétrodoxine. La technique est maîtrisée et le risque est relatif, mais, même si cela est très rare, certains patients ne se réveillent pas.

Les symbiotes sont sensibles aux toxines violentes. Le plus souvent, le symbiote mourra d'un poison violent inoculé à son hôte, mais le sauvera en ayant lutté contre. On peut aussi perdre un symbiote après avoir survécu à un terrible choc traumatique, comme une perte de sang massive, un membre tranché, ou encore certaines maladies, comme la Rage... Dans ces cas là, encore une fois, on peut remercier le symbiote, dont la mort augmente les chances de la victime de survivre.

2-3 QUELQUES SYMBIOTES COURANTS

"Ce qui différait particulièrement n'étaient pas les quelques autres esclaves, toutes reconnaissables à leur collier d'un seul tenant de métal, souvent du bronze et orné parfois d'un ou plusieurs anneaux, aux clochettes de leurs bracelets de cheville et à des tenues courtes et nettement plus dénudées que les vêtements parfois lourds et couvrants des femmes libres, même en ce chaud matin de fin d'été, mais à leurs symbiotes, souvent visibles. Tous n'en portaient pas ; Lisa put estimer qu'une personne sur cinq ou six en arborait un visiblement. Il devait y en avoir plus, en comptant les symbiotes cachés par les vêtements. Les plus visibles avaient des allures de diadèmes précieux, semblant mêler la beauté biologique de fleurs précieuses et chamarrées à l'éclat de métaux iridescents et de bijoux flamboyants ; les autres, le plus souvent arborés par des hommes, ressemblaient à des bracelets d'entrelacs raffinés et complexes courant de l'avant-bras à la naissance de la main. Mais il y avait aussi des symbiotes semblables à des boucles d'oreilles précieuses, et d'autre semblant être entrés en fusion avec la chevelure de leur hôte pour créer des filaments et des tresses chatoyantes jouant avec la lumière et les couleurs."

- Les Greatis : les symbiotes les plus courants, aux effets classiques, décrits ci-dessus. Les greatis sont sélectionnés pour leur beauté et leur apparat. Les plus simples forment une arabesque ou un tatouage artistique et chamarré autour d'un petit cœur central, là où il s'implante. Les plus complexes sont de véritables bijoux extravagants de couleurs et de luminescences.

- Les Lincis : les lincis sont les symbiotes que l'on implante sur les esclaves pour leur interdire toute fuite. Un linci émet une odeur imperceptible aux humains mais à laquelle les chiens dressés à la traque sont sensibles. Les lincis ont aussi pour effet de rendre totalement infertile, ce qui évite quasi totalement les mises enceinte accidentelles. Un linci peut coûter un certain prix, le placer sur une esclave est un investissement. C'est aussi pour cela que souvent, l'on rajoute quelque luxe à un simple linci, pour que son apparence soit un agrément que ce soit graetis ou jasmines.
- Les Jasmines : des symbiotes qui modifie l'odeur corporelle de leur porteur, le plus souvent pour créer une odeur florale et sucrée. L'hôte verra sa sueur, sa salive, ses sécrétions avoir cette odeur et ce goût. Certaines versions de jasmines ont carrément des odeurs enivrantes et irrésistiblement attirantes. Mais il existe aussi des jasmines qui imitent des odeurs animales ou des senteurs d'humus, ce qui est bien pratique en terme de discrétion.
- Les Ambroses : les ambres sont les plus chers et précieux des symbiotes. Leur bénéfice est de ralentir les effets du temps sur leur hôte. C'est la jeunesse éternelle et une longue vie, en théorie. Avec un ambrose, un lossyan peut espérer vivre jusqu'à cent-cinquante ans et plus et ne vieillir qu'à peine. Mais les symbiotes ont une durée de vie, eux aussi, et ils finissent par mourir. Dès lors l'hôte subit le contrecoup de la mort du symbiote et meurt en général en semaines.
- Les Nyctes : un type de symbiote qui modifie la vue, et rends nyctalope. L'hôte voit dans la pénombre quasi aussi clairement qu'en plein jour et, dans l'obscurité, il parvient à distinguer les reliefs là où tout le monde serait aveugle.
- Les sylphères : un autre symbiote qui modifie les sens, ici, l'odorat qui devient presque aussi efficace que celui d'un chien. Avec quelques conséquences : il faut s'y adapter mais on comprend de suite l'intérêt. D'autres symbiotes peuvent modifier l'ouïe, mais ils sont vraiment rarement utilisés, car leurs effets secondaires sont difficilement supportables.

Il y a encore pas mal d'autres symbiotes, dont certains très exotiques, qui rendent partiellement bioluminescents, changent les sécrétions en poison, ou en drogue, et j'en passe. Mais les plus courants sont ceux listés ci-dessus.

3- Le lien entre les chamans et les symbiotes

Nul n'a jamais sur Loss étudié ce sujet ou ne s'en est vanté. Mais la tradition chamanique a intégré les symbiotes dans ses rites et sa cosmogonie. Ils font partie intégrante des rituels de ces intercesseurs entre les hommes et le monde spirituelle, entre la volonté des lossyans et celle de la nature. Tous les chamans sans exceptions portent un symbiote ; souvent ces derniers sont même issus de lignées secrètes et sacrés sélectionnées par des générations de chamans.

Le secret qui lie les chamans aux symbiotes n'est transmis que de chaman à chaman et que de maître à élève, comme une passation de pouvoir qui ne peut arriver qu'une fois dans la vie de celui qui le transmet. Un secret qui n'est jamais écrit, jamais retranscrit et qu'ils n'ont jamais révélés. Ce qui est sûr et certain, c'est que les chamans ont en général autant de connaissances médicales sur les symbiotes et leur interaction avec leurs hôtes que les meilleurs physiciens de Loss et qu'ils sont capables de bien des choses qui dépassent totalement les savants lossyans en matière de soins et de guérison dans ce domaine.

Mais on prétend que cela ne s'arrête pas là, car après tout, l'Eglise elle-même montre une telle haine farouche à détruire les chamans de Loss qu'il y a forcément une raison, liée à la prétention de ces

derniers d'être les messagers et les intermédiaires entre le monde des esprits, le monde de la nature, et le monde des hommes. Et s'il y a bien un être qui unit tout ce qui vit sur Loss, qui leur est commun et universel, ce sont les symbiotes.

Plus de détails dans le Chapitre Les secrets des chamans P...

4- Les gorgones, les symbiotes géants.

Les symbiotes sont petits, insignifiants, et sans dangers. Sauf leurs rares et terrifiants cousins, les gorgones. Les gorgones sont décrites dans le chapitre Les Antagonistes, mais si nous en parlons ici, c'est parce qu'ils sont à la source du pire des symbiotes jamais crée par les lossyans.

Les gorgones ne sont pas des symbiotes, mais leur cousins, de mais de terribles parasites et un danger mortel quand arrive la saison nocturne où elles se mettent en chassent et contaminent leurs hôtes, qui vont devenir des Dévoreurs sauvages, répandant terreur et mort. Heureusement, le cycle de vie des gorgones est long, et les animaux de Loss fuient tous une zone contaminée par ces parasites. Ainsi donc, ceux-ci n'apparaissent que comme des épisodes de contamination sporadiques.

3-1 LES DÉVOREURS, ARMES DE GUERRE BIOLOGIQUES

Certains savants de l'Hégémonie ont pris le risque d'étudier et élever des gorgones pour tenter d'en faire des symbiotes domestiques. Ce qui n'a eu guère de succès, dit-on, bien qu'il se raconte que certains chamans sauraient créer des symbiotes d'immortalité. Leurs études ont tout de même eu une réussite relative, aux conséquences effrayantes : les Dévoreurs.

Un symbiote dévoreur est implanté sur un hôte humain non-consentant. Une fois le symbiote implanté, l'hôte se met à muter, grandir et enfler un peu comme une victime parasitée par une gorgone. Il devient aussi affamé et s'il n'a rien à manger, il tendra à se servir là où il y a de la viande. Y compris humaine. Un Dévoreur devient alors une arme de guerre aussi bien terrifiante par sa force et sa résistance surnaturelle, que par sa violence sans limites et sa tendance à dévorer ses ennemis, y compris encore vivants. Un Dévoreur peut dépasser une demi tonne, atteindre les trois mètres et défoncer un mur de pierres sèches comme d'autres bousculent une palissade mais sa durée de vie est limitée à quelques années. Le Dévoreur est en permanence affamé, et le symbiote finit par le digérer vivant. L'hôte finit toujours par perdre le peu de raison qui lui reste dans une dernière crise de rage sanguinaire, où il finit soit par être abattu, soit par se dévorer lui-même et se tuer.

Mais pour l'Hégémonie, et les troupes d'élites du Concile, ce sont des forces d'assaut redoutables qu'ils n'hésitent pas à déployer pour semer la terreur dans le cœur de leurs adversaires. Ce sont souvent des esclaves et prisonniers de guerre, traités comme des bêtes et lâchés pour briser les lignes ennemies, puis abattus ou capturés et enchaînés pour un prochain usage. Cependant, les plus fortes âmes parmi ces pauvres hères arrivent à surmonter l'influence sauvage et affamée du Dévoreur et conservent une grande partie de leur conscience. Ils sont les plus dangereux car ils sauront comment rester en vie longtemps, satisfaire à la faim de la bête qui les dévore et exploiter au mieux leur puissance surhumaine. Et ces Dévoreurs là, quand ils s'associent et forment des bandes, deviennent un des pires dangers que peuvent croiser les lossyans, et surtout ceux qui les ont créés !

1.1.5 L'Histoire de Loss

Plus on va vers le passé, moins les Lossyans en savent sur la réalité et les détails de leur histoire commune, qui a été réécrite par les survivants, les vainqueurs en général. Les premiers historiens et archéologues commencent à peine à explorer les traces et faits du passé.

Les seules sources d'information sont les chroniques et les archives écrites et les récits oraux, souvent légendaires. Plus de mille cinq cent ans de destructions et de guerre ont rendu les chroniques passées floues, erronés ou pleines de trous.

La grande question est donc : est-ce qu'il existe des Lossyans connaissant la véritable histoire de leur monde ? Oui, quelques-uns, même si leurs connaissances sont parcellaires. Peuvent-ils la dévoiler ? Pas sans créer de graves remous. Est-ce si différent de l'histoire officielle ? Oui, pour tout ce qui concerne avant l'An O AC, et la réalité provoquerait sans doute de terribles dégâts dans la société Concilienne.

Encart : Le calendrier qui suit est basé sur le calendrier de l'Église du Concile, qui note l'an 1 AC comme la première année après le Concile (AC)

Avant l'Hiver

Les Lossyans sont venus des étoiles. Tous le savent, y compris ceux qui en doutaient et il ne reste personne, même parmi les peuples les plus tribaux et isolés, à penser autrement. Le fait que régulièrement, des terriens se retrouvent perdus sur Loss y est quand même pour beaucoup. Cependant, la manière de raconter comment les Lossyans sont arrivés, et pourquoi, diffère largement selon les peuples, et les croyances. Et même l'*Église du Concile* ne dit rien à ce sujet ; révélant simplement, que comme pour toutes les religions et les dieux de Loss, cette décision fut admise avec bienveillance par le *Concile au Dessus de Tous*, à l'époque silencieux et surveillant discret et attentif, qui laissa les dieux de chaque peuple emmener sur Loss leurs ouailles.

Toutes les populations connues de Loss apparurent autour des *Mers de la Séparation*, avec un accès à l'océan. Ce fut une époque difficile, sombre et légendaire. C'est durant cette période que furent domestiqués les premiers animaux de Loss dont le *symbiote*, cette créature que nombre de Lossyans portent sur eux. C'est aussi vers la fin de ces premiers âges que fut découvert le *loss-métal*. Mais bien avant de comprendre son usage et ses propriétés, c'est pour son interaction avec les *Chanteurs de Loss*, qu'il fut recherché.

-2500 à -500 : fondation des premières colonies lossyannes, éparpillées autour des Mers de la Séparation et au-delà. Domestication des premiers animaux lossyans.

-525 : apparition des chamans, domestication des symbiotes.

-470 : premiers Chanteurs de Loss.

-450 : fondation des premières cités-états connues dans la région des plaines de l'Étéocle.

-410 : fondation d'Antiva.

-360 : fondation de Parcia.

-240 : découverte du loss-métal.

-217 : fondation du Cercle des Mages (l'Apolloneïos) à Antiva.

-165 : premiers mentorats officiels de Chanteurs de Loss par des congrégations chamaniques.

-104 : premier Chanteur de Loss nommé Glaive (incarnation et défenseur) d'une divinité étéoclienne.

L'ère des Magiciens

Plusieurs grands états et empires furent finalement fondés, tandis que les hommes exploraient et apprenaient à s'adapter à un univers terriblement dangereux, et hostile, mais riche et foisonnant de ressources. Parmi les premières grandes cités de l'époque, se distinguent vite *Parcia*, *Antiva*, et *Noïqomos*. Il ne reste aujourd'hui rien de ces villes, de leur civilisation, et de leur histoire.

En un temps relativement bref, les Chanteurs de Loss, détenteurs de cette faculté à pouvoir entrer en résonance avec le loss-métal et accomplir des merveilles, devinrent une arme et un nouveau pouvoir politique, une force mystique puis quasi-divine.

Ce fut l'ère des Magiciens et des Dieux : en quelques décennies, les *Chanteurs de Loss* furent considérés comme les enfants, les messagers, les détenteurs de l'image divine, venus sur Loss pour protéger, dominer et guider les hommes. Bientôt, ce sont les *Chanteurs de Loss*, aussi rare fussent-ils, même à l'époque, qui régnèrent sur les peuples de Loss.

-94 : début de l'Ère des Magiciens

-82 : les principales cités-états sont de facto dominées par une caste de Chanteurs de Loss : les Glaives.

-64 : premier schisme des chamans. Brève guerre civile à Noïqomos.

-48 : second schisme des chamans. Extermination de la mégafaune de l'Étéocle par les Chanteurs de Loss. Nombre de chamans se réfugient dans les Neiges-dragon.

-31 à 0 : Guerres Divines

Deux cités au centre de deux grands états entre *Les Plaines d'Étéocle*, et le sud de *l'Hégémonie*, se firent une guerre à outrance, dominée par leurs *Chanteurs de Loss*. *Antiva*, au nord, abritait l'Apolloneïos, le plus grand et influent rassemblement de *Chanteurs de Loss*. Au sud, se trouvait *Parcia*, à la tête d'une coalition d'états, dont la championne, et chef militaire des armées coalisées, *Orchys Athysmante de Parcia*, était considérée l'incarnation d'*Athena*.

La légende raconte que l'épuisement gagnait toutes les cités dévastées par le conflit, et qu'*Antiva* et ses alliés ne cédaient pas. *Orchys Athysmante de Parcia* trahit alors les dieux eux-mêmes. Elle offrit son âme aux Enfers et apprit en échange le *Chant des Abîmes*. *Antiva* subit le *Chant des Abîmes* de plein fouet et fut rasée en une fois. Un cratère immense engloutit la cité, mais aussi *Orchys* et ses armées, et toute la région sur une centaine mille.

La destruction d'Antiva provoqua la plus incontrôlable terreur. On sacrifia esclaves, hommes, femmes en masse aux dieux, des communautés entières implosèrent, s'isolèrent ou se suicidèrent, des cités furent abandonnées du jour au lendemain. Le chaos durera jusqu'en 28 AC.

-19 : Orchys Athysmante est nommé Glaive d'Athéna et prend la tête de la Coalition de Parcia.

-3 : Bataille Céleste

0 : Destruction d'Antiva, Long-Hiver

La naissance du Concile

Si les Lossyans eussent un doute que les dieux eux-mêmes avaient été trahis, et que leur colère s'abattait sur le monde, ils n'en eurent plus du tout quand commença le Long-Hiver qui dura six ans : l'hiver durait plus de six mois. Le ciel ne se découvrait presque jamais et l'été disparut. A la seconde année, les famines commencèrent, avec les épidémies. La guerre n'avait pas cessé, ni ses ravages mais, désormais, c'était pour la survie.

Les Lossyans eurent beau supplier leurs dieux, le printemps ne revint pas avant six ans, annihilant des cités et des peuples entiers jetés sur les pistes d'un monde hostile où les prédateurs aussi souffraient et avaient faim. Ce fut une ère sombre, qui mis fin à tout règne de la magie, et des *Chanteurs*. Ils furent maudits, haïs, et les rares survivants ne vécurent pas longtemps dans un univers qui les avait bannis. C'est dans ce monde aux repères perdus, un an avant la fin de l'hiver, qu'apparurent les premiers prophètes du *Concile au Dessus de Tous*.

1 AC (Après le Concile) : date référence du calendrier du Concile.

6 : Fin du Long-Hiver

11 à 28 : Grande Purge

La nouvelle était connue que le Long-Hiver et les nombreuses autres destructions étaient le fait des *Chanteurs de Loss*. Rapidement, les Lossyans considérèrent les *Chanteurs* comme des démons. Ils les traquèrent, les détruisirent, eux, leurs alliés, leurs proches, leur famille et finalement toute personne qui était suspectée être *Chanteur*. Loss sombra dans une guerre fratricide et une chasse aux sorcières qui ravagea même les chamans. On nomme cette période la *Grande Purge* et ce nom fait toujours frémir les Lossyans.

41 : première rédaction des Dogmes de l'Eglise.

62 : la foi du Concile se répand dans toute la côte Nord des Mers de la Séparation.

72 : premières légions d'ordinatorii pour la défense de l'Église.

97 : Anqimenès se déclare capitale de l'Hégémonie et Cité Sainte du Concile.

98 : Asharon meurt sans avoir choisi de successeur, réunions du Synode Premier d'où émerge la hiérarchie moderne de l'Église et trois prophètes à pouvoirs égaux.

L'expansion de l'Hégémonie

L'Église du Concile profite de l'état de délabrement des peuples de Loss pour asseoir son autorité par son organisation et sa stabilité rassurante et efficace ; elle est le bon outil, au bon endroit -*Anqimenès* en avait vraiment besoin- et au bon moment ; tel quel le prétendaient les premiers prophètes du *Concile*.

Ce ne fut pas simple. Le *Concile* remit totalement en question les anciennes croyances, codes et foi des Lossyans. De plus, ses dogmes ne prêchaient ni amour, ni paix mais une philosophie apparentée au légisme, qui peut se résumer par : "*l'ordre par la force et l'autorité*".

Bon an, mal an, en même temps que se rebâtissaient les villes, les ports, et les temples, le Concile étendit son influence et un modèle de civilisation moderne et efficace. Cela ne se fit pas sans nombre de guerres, massacres et drames de tous bords. Mais toujours les prophètes du Conciles étaient protégés par leurs gardiens invisibles et mortels, les Thanataires.

Pendant les siècles suivants commencèrent de grandes campagnes militaires où les *Ordinatorii* répandirent leur *Église* par la foi et la force. L'esclavagisme passa de simple coutume à un art sacralisé. Avant tout crée pour mettre les Chanteurs de Loss sous contrôle, il va se répandre partout sous sa forme connue : Le Haut-Art

Le modèle patriarcal dur de l'Église se répand comme ses Dogmes qui deviennent un code de loi. L'Église convertit une grande partie des Mers de la Séparation ; de gré, ou de force.

114 : premier traité écrit sur le Haut-Art dont la technique se répand.

135 : second Synode, déclaration des chamans hérétiques. Les premiers pourchassés seront les Svatnaz.

201 : début du premier conflit entre l'Hégémonie et les Dragensmanns.

209 à 219 : Guerre des Braises

Conflit entre l'Hégémonie et les Dragensmanns qui protègent leurs chamans. Destruction de nombreux clans Dragensmanns mais la guerre s'achève en statu-quo.

231 : Anqimenès se déclare hégémonienne.

325 : premiers navires à lévitation inventés par l'Imareth.

361 à 372 : Guerre d'Étéocle

L'Église déclare Nashera et ses citées alliées hérétiques après un incident religieux. Nashera accepte de se soumettre à la religion du Concile Divin, mais contre toute attente, l'Hégémonie lui déclare quand même la guerre.

363 : reprise des conflits entre clans Dragensmanns soutenant Nashera et l'Hégémonie.

368 : Le Trône de Rubis embrasse la foi du Concile Divin. L'Hemlaris est rapidement converti.

380 : l'Hemlaris dresse la première carte complète des Mers de la Séparation.

394 : la technologie des navires lévitant se répand.

412 : Scission religieuse à Anqimenès entraînant une guerre civile qui finit dans un bain de sang après l'assassinat de Peregaius, un des prophètes de l'Église. Retrait partiel de l'Hégémonie des frontières sud de l'Étéocle.

422 : premières bombardes à impulsion, apparition des moteurs à lévitation pour la construction.

La Guerre des Apostats

Dans sa conquête des provinces des Plaines d'Étéocle, les Ordinatorii poussèrent les barbares hérétiques que l'on nomme les Jemmaï jusqu'au sud-ouest, à la limite du Rift vers 380 AC. Cet enfer acquit vite la réputation d'être le seul refuge pour qui voulait fuir l'Église du Concile. Par la suite, l'Athémaïs, l'Erebeïm et les Franges s'avèrent plus accessibles pour des réfugiés.

Les Jemmaï refondèrent dans Jemmaï-he'Jil une nation tribale très solidaire sur des terres arides et inhospitalières. L'adaptation à leur nouvelle patrie les endurcit encore plus qu'ils ne l'étaient, tout en accueillant les réfugiés des exactions de l'Église. Mais cette dernière, appuyée par l'Hégémonie qui pense avoir une mainmise confortable sur l'immense territoire des Plaines d'Étéocle, veut détruire une fois pour tout l'hérésie qui prospère dans le Rift et résiste par la violence à toute conversion.

La première croisade est lancée : six légions de l'Église, six de l'Hégémonie, et trois des cités d'Étéocle. Pratiquement 80 000 soldats pour écraser les Jemmaï.

449 à 556 : Première Croisade

Les 15 légions en marche demandent pratiquement le double en escorte de ravitaillement et l'intendance ne suit pas, car le sud de l'Étéocle, en proie à des désordres civils, n'est pas en mesure d'alimenter une telle masse, malgré une flotte navale conséquente. Ce grave problème essentiel va être à la source de la Guerre sans Fin ni Frontières.

449 : l'Église déclare les Jemmaïs hérétiques et lance une croisade menée par l'Hégémonie.

452 : près de quinze légions se dirigent vers le sud de l'Étéocle. Premiers conflits avec les cités et communautés de passage qui ne peuvent ni ne veulent fournir la Croisade en ravitaillement.

455 : bataille de Haut-Mur.

458 : bataille de Scarla. Les Jemmaïs déploient les premiers mousquets à impulsion connus et des unités de Chanteurs de guerre.

464 à 549 : Guerre sans Fin ni Frontières ou Guerre des Apostats

Les Jemmaï et leurs récents alliés réfugiés que l'on va connaître sous le nom d'*Apostats*, vont profiter de la tension accrue par les exactions de la Croisade dans les Plaines de l'Étéocle avec une remarquable finesse politique. Ils n'eurent pas de mal avec l'aide de l'aristocratie et de l'élite intellectuelle éteoclienne, à convaincre les cités-états sous le joug des Hégémoniens les pillant littéralement, de former une coalition. Et ils lui apportèrent leurs hommes, leurs armes, leur expérience de la guérilla et une autre arme, plus terrible encore : des *Chanteurs de Loss*. La guerre va pratiquement durer un siècle.

466 : bataille des quatre rivières : trois légions hégémoniennes et étéocliennes sont écrasés dans les forêts du Darmos par des troupes de Dragensmanns et de Forestiers aidés de troupeaux animaux sous influence chamanique.

473 : bataille du Détroit des Céramides : première bataille aéronavale connue de navires lévitant.

480 : le fusil à impulsion est généralisé dans la plupart des armées.

513 : seconde bataille de Scarla, le siège de la cité, devenue un mur de tranchées sur près de 200 km ne progresse pas. Première vague d'exilés s'installant dans l'Athémaïs.

530 : trêves informelles sur le sud de l'Étéocle, émaillée de soulèvement et de conflits mineurs, plusieurs années de famine forcent les armées de tous les camps à réduire effectifs et campagnes.

545 : La croisade contre les Apostats reprends avec une flotte aéronavale qui brise les lignes du mur de Scarpa. Le conflit redouble de violence et de barbarie.

547 à 553 : Première épidémie de la Rage

La Rage apparaît à Haut-Mur et se répand à une vitesse fulgurante. Seuls les Lossyans portant un symbiote sont épargnés, mais ils doivent se battre contre les Enragés qui se changent en hordes folles et meurtrières. La maladie va décimer tout l'Étéocle, l'Hégémonie, dévaster le peuple des Forestiers puis tout le sud des Neiges-Dragon, atteindre l'Imareth et enfin Terancha et les archipels San'eshe. Il faudra plusieurs décennies pour que les peuples touchés s'en remettent et on estime qu'environ 15% de la population des Mers de la Séparation est décédée.

551 : chaos généralisé dans toutes les plaines de l'Étéocle, les Forestiers et Dragensmanns subissent eux aussi les assauts de la Rage et cessent leurs raids. La Rage se répand dans l'Hégémonie et tuera même le Prophète Acturus.

556 : disparition des Apostats qui se séparent des Jemmaïs.

Les guerres d'empires

L'Hemlaris, aussi appelé l'Empire du Trône de Rubis représenta rapidement le seul concurrent de poids à l'Hégémonie, lui faisant obstacle dans son expansion et disputant le contrôle des Marches de Gennema. L'Hégémonie ne manqua pas l'occasion de se lancer dans une nouvelle guerre quand l'empereur fit valider le Mandat Divin, un traité désignant tout empereur comme légataire direct de l'autorité divine du Concile. Une hérésie qui tomba à point nommé pour lancer une croisade.

Face aux légions de l'Hégémonie, celles de l'Hemlaris, bien que largement inférieures en nombre, s'avèrent plus motivées et fanatisées encore. Un Guerrier de l'Empereur ne se rend jamais, la notion même de défaite sans mort lui est inconnue. Mais pas celle de la ruse, et la tactique de combat mobile de ces unités de cavalerie compensaient en grande partie leur infériorité numérique et matérielle. Ce qui devait être une guerre facile devint une suite de conflits sanglants mus par une haine mutuelle grandissante que rien ne pourrait tarir.

560 : conflits maritimes entre l'Hégémonie et l'Heamlaris pour le contrôle des routes commerciales le long des côtes Est des Mers de la Séparations

571 : premier traité d'astronomie par Ankeserios dit Le Messin, qui dessine une théorie héliocentriste du système solaire.

584 : création des Lincis, les symbiotes d'esclaves.

595 : l'Hégémonie renforce ses positions territoriales dans les Marches.

601 : mort douteuse du Prophète Anatin. Son remplaçant, Electus, convainc ses confrères de déclarer l'Heamlaris hérétique en vertu de sa foi du Mandat Divin. Appel à la croisade.

603 à 604 : Première croisade contre l'Heamlaris

La première croisade s'achève à la bataille de Haïcan par un massacre devant les Guerriers de l'Empereur menés par des généraux tacticiens hors pairs. L'Hégémonie prends la mesure de la redoutable efficacité des techniques de combat moderne de son adversaire.

621 à 628 : Deuxième croisade contre l'Heamlaris

Assistée de troupes étocliennes, la seconde croisade finit par s'enliser en batailles d'escarmouches, l'Hégémonie finit par perdre le contrôle quand les Gennemons se rebellent et les repoussent. l'Heamlaris annexe le sud des Marches de Gennema.

638 : invention de la poudre noire, immédiatement déclarée hérétique. Mais sa formule est pourtant répandue, même dans l'Église.

651 : invention du linotorci à Nashera, qui se répand dans l'Hégémonie.

662 à 677 : Troisième croisade contre l'Heamlaris

Une flotte puissante attaque directement l'Empire du Trône de Rubis, appuyée par une flotte aéronavale. Les troupes hemlaris sont repoussées par des Ordinatorii mobiles et bien protégés, appuyés par des navires lévitant et des canons-impulseurs employés en ligne de barrage. Cymiad est occupée et pillée avant qu'une contre-offensive maritime et terrestre de l'Heamlaris appuyée de flottes mercenaires teranchen et d'Imareth ne force la Croisade à faire retraite.

677 à 685 : Guerres civiles hégémoniennes

Des tensions entre l'Église et les cités-états de l'Hégémonie, épuisés par les guerres incessantes, explosent en révoltes violentes ; plusieurs légions locales se retournent contre l'Église. La guerre civile dans l'Hégémonie prend fin après la mort inexplicable de deux prophètes dont l'héritier d'Electus. Beaucoup y voient un signe religieux fort.

712 : la Guilde des Marchands répand dans la société civile les techniques du Haut-art et commence à prendre le contrôle du marché de l'esclavage dans tout le sud des Mers de la Séparation.

735 : la Nuit de Feu. Une nuée de météores bombarde une zone allant du golfe de l'Étéocle aux Hautes-marches, provoquant chaos, destructions et panique, puis deux ans de récoltes faibles et de famine.

745 : Expansion des mécaniques éoliennes et hydrauliques dans l'Athémaïs, grâce à l'inventeur Mulhad de Saniro

770 : l'Église ordonne à l'Heamlaris de renoncer à l'Hérésie du Mandat Divin. En retour, l'Empereur fait chasser et exécuter une partie des autorités de l'Église à Cymiad.

771 à 782 : Quatrième croisade contre l'Heamlaris

Celle-ci mets du temps à se rassembler. L'Athémaïs et Terancha refusent d'y participer, l'Imareth envoie quelques navires pour la forme. Le conflit tourne rapidement en guerre de harcèlement maritime. L'Hégémonie finit par abandonner le port de Hang-Boda. Fin de la quatrième croisade, mais les raids et batailles navales ne cesseront pas pendant les vingt années suivantes.

802 : Synode de l'Église, nombreux appels à l'unité et à la paix, mais que les Prophètes rejettent. Révision et durcissement des Dogmes.

829 à 841 : Guerre des pirates

Mélisaren et des alliés du sud des Plaines de l'Étéocle lancent une guerre maritime pour mettre fin aux pillages et pirateries de l'Imareth qui mets fin à la guerre en payant de très lourds tributs à Mélisaren et ses alliés, mais pillera les routes maritimes de Nashera pendant des années. Mélisaren et ses alliés ferment les yeux. Nashera et Allenys entrent en guerre contre l'Imareth pour mettre fin aux pillages de leurs routes commerciales. S'ensuivent 25 ans de batailles navales et de sièges de ports incessants. La Guilde des Marchands intervient pour parvenir à un accord de paix entre l'Imareth et ses adversaires, court-circuitant le plan d'alliance de l'Hégémonie avec Nashera pour envahir l'île.

832 : Dragensvard manque de tomber face à des légions transportées par navire lévitant et escortées par les premiers Béhémoths. L'assaut tourne court sous une contre-offensive de monteurs de dragens, mais les pertes sont terribles.

889 : découverte du titane.

902 à 910 : Cinquième croisade contre l'Heamlaris.

La Cinquième Croisade Heamlaris débute poussivement, mais rassemble une force conséquente. Cependant, ni Terancha, ni l'Imareth, ni l'Athémaïs ne veulent y participer, sous la pression de la Guilde des Marchands. Pareillement pour une partie des Cités-Unies et tout le sud de l'Étéocle. La totalité du golfe d'Haïcan et ses cités-état est occupée. Pillages et destructions massives, explosion du trafic d'esclave dans la plus grande capture de masse de l'histoire de Loss.

905 : l'Église renonce à déclarer hérétiques les cités-états refusant de participer à la Croisade, à l'exception d'Armanth et Khoïenomios.

L'ESSOR D'ARMANTH

Vers 460 AC, un petit groupe de réfugiés s'installait sur la lagune marécageuse d'un fleuve turbulent, l'Argas. Ils fondèrent un petit port de commerce local, surtout de bois flotté. C'est ainsi que naquit Armanth. La Guilde des Marchands cherchait une ville où s'établir loin des conflits qui s'enlisaient entre les clans des mers de Terancha, et Allenys et ses Cités Unis. Elle vint donc y investir et utilisa son réseau de caravanes et de routes maritimes pour concentrer sur Armanth ses activités de négoce d'esclaves dont Armanth arracha le monopole à l'Église pour en devenir la plaque tournante actuelle.

A partir de 650 AC, Armanth était la principale destination d'une immigration de populations persécutées, avant de devenir le havre des intellectuels, des libres-penseurs, et des femmes fuyant l'Église. Elle fut plusieurs fois assaillie par ses voisins athémaïs et fut même pillée plusieurs fois, avant d'être considérée comme une de leurs cités-états, qui lui apportait une richesse bienvenue. Malgré ses déboires, rien ne freina plus la croissance d'Armanth qui étendit son influence dans tout le sud des Mers de la Séparation.

912 : découverte du Labyrinthe sous Armanth. Dans les années qui suivent, explosion d'apports technologiques et premières découvertes de la dynamo à Loss. Armanth commence à lancer des missions d'exploration des ruines des Anciens.

915 à 915 : Sixième croisade contre l'Heamlaris

Après la bataille de Guaning, nombre de troupes engagés de force se retirent de la Croisade. L'Heamlaris a déployé ses propres béhémots et unités de cavalerie et d'artillerie lourde dans un combat où les Guerriers de l'Empereur se moquent de leurs propres pertes.

927 : fondation de l'Enclave. Exploitation des jungles San'eshe, non sans mal.

937 : Armanth devient la capitale officielle de l'Athémaïs.

941 : mort de l'empereur de l'Heamlaris sans aucun héritier mâle en âge de gouverner. Pour la première fois de son histoire, l'Empire du Trône de Rubis a une impératrice.

946 à 963 : Septième croisade contre l'Heamlaris

Coup d'état de l'Église après la septième tentative d'assassinat de l'impératrice. Il échoue quand deux légions de l'Église la trahissent et forme la Garde du Mandat Divin en prêtant allégeance à au Trône de Rubis. Une invasion coordonnée de troupes heamlaris, appuyée par les Gennemons et des flottes teranchen libère tout le golfe d'Haïcan occupé par l'Hégémonie. Reprise de la guerre et déclaration de la Septième Croisade

948 : le plus important déplacement de troupe de l'histoire conduit à une invasion massive et la prise de Cymiad en moins de six mois, mais à des coûts humains et matériels inimaginables.

952 : La Guerre de la Croisade se transforme en série de batailles de mouvement, sur terre et sur mer. L'Hégémonie doit abandonner Cymiad, tandis que les pertes augmentent en nombre.

954 à 955 : Bataille de Feri

Les Cités-unies qui avaient répondu à la Croisade s'effondrent en guerre civile. Après la libération de Cymiad, brièvement occupée par l'Hégémonie, une flotte coalisée comprenant quasi tous les états du sud des Mers de la Séparation s'attaque directement aux villes côtières entourant l'Hégémonie. Une bataille navale au large d'Equerius implique près de 2000 navires de toutes tailles. Destructons massives et pillages et incendies sur toutes les côtes.

962 : Armanth dépasse amplement le demi-million d'habitants et prospère dans une situation de guerre généralisée.

956 : Batailles des 6 drapeaux

Entre Anqimenès et Equerius ont lieu sept jours de bataille en mouvement entre toutes les armées Hégémoniennes, les troupes de l'Heamlaris et des Gennemons, et les mercenaires Dragensmanns appuyés par des flottes mercenaires Imareth, Teranchens et Athémaïs. Des rumeurs prétendent qu'on y a même vu trois béhémoths Jemmaïs.

967 : signatures de traités de paix entre l'Hégémonie et l'Heamlaris. L'Empire du Trône de Rubis accepte des conditions de contrats commerciaux très désavantageux, pour payer sa dette à Armanth.

970 : les Citées-unies s'accordent à nouveau pour une paix et une alliance durable après vingt ans de guerre civile.

973 : les prisonniers Ordinatorii d'Armanth sont rendus à l'Hégémonie qui accepte de signer un accord de paix.

Et après ?

Et après vous appartient. La chronologie présente se termine quelques années avant le début des romans, qui sont considérés comme une Histoire Alternative, et non « canon ». Mais quelques événements sont évidents : les tensions entre les deux empires, et l'Église et l'Hérésie d'Heamlaris sont devenus une haine ancestrale et aveugle. Armanth, bien que largement moins puissante militairement, est en train de gagner en influence à un degré tel que celle-ci va finir par supplanter l'autorité d'Anqimenès sur les Mers de la Séparation. A un moment, l'Hégémonie conclura que pour envahir et soumettre l'Heamlaris, il faut détruire totalement Armanth. Et elle en a les moyens, il lui suffit réarmer et former ses troupes.

Entretiens, l'Athémaïs essaye d'explorer et agrandir la carte du monde, par terre et par mer. Au sud, par-delà le désert des Franges, il y a encore plus de désert, barrant le continent. Mais il y a d'autres peuples inconnus et ce n'est vraiment pas une bonne nouvelle. Du côté de l'Heamlaris, on fait de même par-delà les montagnes du Nevertsguikhana, où vivent là aussi d'autres peuples.

Enfin, les Dragensmanns et leur exploration des terres inconnues par-delà le Mares Avisen vont faire face aux secrets des Anciens, autrement plus dangereux que tous ce que les Lossyans ont jamais affrontés. Et rencontrer un étrange allié possible : les Apostats qui, en silence et depuis 500 ans, fondent leur propre monde.

Finalement, terriblement isolée, l'Hégémonie n'a que la conquête pour son expansion. Et elle ne connaît que cela. Mais qui sait pourquoi l'Église, elle aussi, souhaite conquérir le monde entier ? Est-ce pour une question de foi ? Ou pour autre chose ?

1.1.6 Les Vertus

Les lossyans ne considèrent en général que trois éléments constitutif du monde, et trois vertus : La Terre qui est l'Honneur, le Feu qui est le Courage, et l'Eau qui est la Sagesse. Il reste une vertu, perdue depuis longtemps, comme son élément, l'Air : la Foi. L'air est partout, mais invisible, il n'est plus considéré comme un élément, sauf pour les alchimistes. Quant à la Foi, nous allons y revenir à la fin de ce chapitre.

Selon les peuples, il y a quatre, voire cinq éléments ou plus, y compris le bois, le métal, ou encore le vide. Mais cette approche des Trois Vertus est ancienne, bien antérieure à l'Eglise. Le respect lossyan des Trois Vertus est si fort qu'il surpasse les règles religieuses et est intégré dans toutes les coutumes et lois. Il définit la notion d'humanité. Etre privé ou dépourvu d'une de ces trois Vertus, c'est être plus animal qu'humain et surtout ne plus pouvoir prétendre aux droits universels aux lossyans. Même les peuples les plus exotiques ou barbares respectent ces principes, partout autour des Mers de la Séparation et on ne connaît aucun peuple qui n'adhère pas à ces principes.

Nous allons décrire en détail ces Vertus, le ciment social et moral des lossyans.

1- L'Honneur, la Terre

La Terre est la stabilité, la droiture, l'assurance, la source de la naissance et du foyer. Elle est l'Honneur : l'Honneur est le fait d'agir en priorité en vertu de ses convictions, en lien avec les principes partagés par son groupe, son peuple, les croyants de sa religion. L'Honneur est un code de conduite qui est partagé par la communauté : on le gagne par des actes admirés par la collectivité, on le perd par des humiliations que les siens réprouvent. Des trois vertus, l'Honneur est la plus visible, et la plus publique, elle ne peut être cachée ou secrète.

L'honneur est ce qui définit un lossyan socialement. Sans honneur, il n'a plus de parole et ne peut être considéré de confiance ou fiable : c'est un infâme, un vil. On ne le soutiendra plus et il sera honni, méprisé, et rejeté des siens, jusqu'à l'ostracisme et au mépris.

L'honneur étant une vertu sociale et publique, elle dépend de la culture d'origine du personnage, mais les principes suivant sont considérés par tous comme Honorables :

- *La parole donnée ne se reprend pas* : jurer, promettre, ou passer un marché ne se défait pas sans accord de la personne concernée. Trahir un serment ou un marché est une terrible offense pour un lossyan.
- *Ne servir qu'un maître* : un lossyan n'accepte qu'une seule allégeance à la fois. S'il sert un seigneur, un patron, ou un protégé, il n'a plus d'autre allégeance que celle-ci et il ne la trahira jamais. Trahir son allégeance est une offense impardonnable pour un lossyan.
- *Assumer ses actes, endosser sa responsabilité* : commettre une erreur, un délit, un crime, est de la seule responsabilité du fautif, y compris par négligence ou imprudence, même s'il est la victime. La responsabilité individuelle passe avant les règles, les lois et les décrets. Ainsi on ne plaint guère quelqu'un sur Loss de devoir payer les conséquences de ses actes. Nier sa responsabilité, voire pire encore, mentir ou tenter de tricher pour rejeter la faute sur autrui est un déshonneur.

- *Souffrir sans se plaindre, mourir sans supplier* : en être capable est grandement respecté par les lossyans, qui mépriseront facilement ceux qui larmoient et supplient, d'autant plus si ces derniers sont des combattants.
- *Ouvrir sa porte à l'étranger, respecter la maison de l'hôte* : respecter les codes et les principes de l'hospitalité. Les lossyans partagent toujours la soupe, un coin de feu et une paille pour le voyageur. Celui-ci sera d'autant plus honoré si en échange, il rend service, ou laisse un présent, même symbolique, pour ses hôtes. Ne pas ouvrir sa porte à un voyageur est très mal vu, même si dans les lieux les plus reculés ou encore en temps de guerre, c'est une règle peu respectée.
- *Ne pas laisser une offense impunie* : la notion d'offense dépend de la susceptibilité de la victime et de la gravité du crime. Les lossyans peuvent très bien s'insulter comme des charretiers ou s'arnaquer mutuellement sans en prendre ombrage, alors que d'autres prendront comme offense un regard trop insistant. Mais quand un lossyan subit une offense, il doit la faire payer, surtout si elle eut lieu en public. Un homme peut très vite perdre la face à ne pas répondre à une offense, d'autant plus qu'elle est grave et connue. Il est rare que la réparation débouche sur la mort, mais cela arrive.
- *Respecter la vie, d'autant plus qu'elle est jeune* : les lossyans n'aiment guère tuer et s'ils peuvent régler le problème autrement, ils vont préférer trouver une alternative, y compris les travaux forcés et l'asservissement. Les massacres gratuits, tortures et crimes sadiques sont mal vus. Et plus particulièrement, les lossyans considèrent les enfants sacrés : s'attaquer à des enfants ou les tuer est absolument impardonnable.
- *Obéir à l'Eglise du Concile et à ses Ordinatorii* : même si c'est très loin d'être une constante, la majorité des lossyans sont superstitieusement respectueux de l'Eglise du Concile, et de ses représentants, les Ordinatorii. Même si c'est dans les faits très largement contredit, tout lossyan considère honorable de respecter un Ordinatori. L'idée qu'on puisse les agresser est effrayante pour la plupart des lossyans.

2- Le Courage, le Feu

Le feu est l'énergie, la vivacité, la force et la renaissance ; c'est le Courage. Le Courage est le fait de surmonter sa peur pour faire face au danger. Le Courage nécessite la peur, car c'est d'elle que naît la vertu de Courage, au contraire de l'audace ou de la témérité, qui sont dictés par le désir, l'envie, l'orgueil ou le manque d'instinct de survie. Le courage ne se devine pas aisément car il faut une situation de danger et la nécessité déterminée de surmonter la peur, pour voir apparaître le Courage.

Le Courage est une vertu très respectée des lossyans. Il est honorable pour eux de faire front au danger quand c'est nécessaire, et faire preuve de lâcheté est le signe d'une faiblesse impardonnable. Quelques points de la notion de Courage sont universels sur Loss :

- *Ne pas craindre la mort* : c'est une constante de la mentalité lossyenne : la mort vient pour tous, et la craindre, supplier, et se plaindre est une preuve de lâcheté devant l'ultime épreuve de tout être vivant. Pour autant, tous les lossyans feront de leur mieux pour rester en vie. Aller au devant de la mort est pour eux un gâchis et, dans certains cas, un ultime déshonneur. Le suicide, sauf pour un mourant ou une personne totalement déshonorée et rejetée par tous, paraît inexplicable.
- *Etre stoïque face à la souffrance* : les lossyans trouvent lâche de supplier et se plaindre de leurs souffrances. Les larmes comme expression des émotions sont tout à fait naturelles pour eux et il y en a même qui regarderaient étrangement un homme qui ne verserait pas de larmes à la

mort d'un proche ou à des retrouvailles émouvantes. Mais il faut se montrer stoïque devant la douleur et démontrer qu'on a le courage de l'endosser sans se plaindre.

- *Affronter l'ennemi* : un lossyan ne fuit pas en lâchant ses armes sur le champ de bataille. C'est une démonstration de faiblesse impardonnable. Les lossyans font tout pour ne pas fuir ou se rendre sans avoir combattu jusqu'au bout. Mais ils savent faire retraite et se rendre si la situation est désespérée ou que la défaite est évidente. Face avec un homme menaçant, un lossyan fera front sans reculer. Il ne laissera pas non plus une victime se faire molester sans intervenir.
- *Explorer des voies nouvelles* : les lossyans sont superstitieux ; de plus les Dogmes du Concile considèrent hérétiques certains domaines de recherche, comme l'étude des Artefacts et des Anciens. Il est pourtant vertueux pour un lossyan d'aller explorer l'inconnu. La curiosité et la soif de découverte sont importants, même si cela veut dire défier l'Eglise.
- *Faire face au danger pour les autres* : les lossyans font de leur mieux pour se porter au secours des leurs en danger, dans la mesure de leurs moyens, mais tenteront quoi qu'il arrive d'intervenir et de prêter main-forte. Face aux périls du monde dangereux et cruel qu'est Loss, le courage est de prendre aussi le risque de tendre la main, et d'offrir son aide, même à son ennemi.
- *Tuer quand il faut tuer, épargner quand on le peut* : le courage c'est aussi de choisir quand donner la mort, ou pas. Il est dit qu'il est parfois plus courageux d'épargner un ennemi que de l'achever. De même, donner la mort est un acte de charité qui doit être assumé : si un être est en proie à la plus grande détresse, physique, ou morale, le lossyan considèrera que l'acte le plus charitable sera de lui donner la mort.

3- La Sagesse, l'Eau

L'eau est le calme, le mouvement incoercible qui contourne tous les obstacles, le miroir qui reflète le soi, la profondeur des abîmes, la sérénité de la force qui prends son temps pour abattre les plus solides fondations. Elle est la Sagesse. La Sagesse est le fait de se conformer à une éthique, souvent commune à sa communauté, qui allie la conscience de soit et des autres à la tempérance, la prudence réfléchie, la sincérité et le discernement, afin de fonder un jugement basé sur une vision éclairé et raisonné des choses. C'est une vertu qui s'identifie vite, malgré le fait qu'elle reste intime à celui qui en fait usage.

L'homme sans sagesse est impulsif, sanguin et colérique, il est irréflecti, et doit endosser plus que tout autre les conséquences de ses décisions malavisées. Les lossyans n'auront que peu de pitié à le traiter de sot, et ne lui accorderont aucun crédit. Voici les quelques points universels de la sagesse vue par les lossyans :

- *Réfléchir avant d'agir* : le lossyan sage se remarque par sa capacité à temporiser ses actes afin d'en peser les conséquences et anticiper celles-ci. Ce qui est aussi la qualité d'un homme rusé ou d'un stratège, qui doit décider de ses choix et réfléchir d'avance aux conséquences qui en découleront.
- *Ecouter avant de parler* : un homme sage sera bien avisé d'écouter son interlocuteur afin d'en apprendre plus sur ses réelles intentions ou la situation. C'est une qualité importante pour les plus sagaces des hommes politiques, mais aussi pour les plus prudents et malins des esclaves.
- *Choisir ses mots, car les mots sont le pouvoir* : les lossyans ont coutume de dire qu'une flèche peut percer un cœur, mais qu'un discours peut en toucher mille. L'art de discourir et maîtriser la rhétorique peut changer le destin d'une cité, et un homme sage sera avisé de savoir choisir ses mots et être prudent de leur usage. Les lossyans respectent beaucoup l'art du discours, et ont tous conscience de son pouvoir.

- *Enseigner et transmettre* : la sagesse est aussi de donner aux autres de quoi apprendre. L'homme sage transmet son savoir et sa vision éclairée du monde. Les Lossyans disent de la sagesse qu'elle est le seul trésor dont la valeur grandit d'autant qu'il est distribué.
- *Rester l'esprit ouvert* : L'homme sage apprend toujours, y compris les idées novatrices, pour peu qu'elles soient d'apparence raisonnables. Un homme sage sait qu'il y a toujours à apprendre des autres, que ce soit de leurs réussites ou de leurs échecs. Un homme sage est donc toujours porté à écouter les idées nouvelles.
- *Ne jamais rien croire acquis* : Le dernier principe de la sagesse est de ne pas rester convaincu de ses connaissances et avis. Un homme sage admet de se remettre en question afin d'être toujours amené à réfléchir et remettre en doute ses propres acquis. C'est un trait dangereux et qu'un homme d'autant plus avisé usera avec discernement et discrétion. Car remettre en doute les choses peut amener à remettre en doute les Préceptes Sacrés de l'Eglise du Concile.

4- La Vertu Perdue

Avant le Long-Hiver, il y avait donc quatre éléments, et quatre Vertus. Et la quatrième, perdue désormais, était l'Air : la Foi. Pour les lossyans, il n'y a désormais que trois éléments, car l'air ne compte pas, puisqu'il ne se voit pas ; il est un peu comme le vide, le néant, quelque chose sans masse qui n'a pas d'effets sur le monde réel. Quant à la foi, il n'y a la fidélité et l'obéissance en *l'Eglise du Concile*.

La Foi telle que définie ci-dessous est donc très rare. C'est la vertu des chamans, des Chanteurs de Loss et de très rares peuples spiritualistes. Même les Dragensmanns ou les Forestiers ne s'intéressent en général pas à cette notion et s'ils en savent l'existence, ne lui accordent aucune valeur, c'est ce qui la rends si spécifique et étrange pour tous les lossyans.

L'AIR, LA FOI :

L'air est l'immatériel et l'intangible, il ne se voit pas, mais se ressent. Il ne peut être touché mais affecte tout. Il se répand partout, invisible mais présent en toute chose. Il est la Foi : la Foi est le concept de confiance en ce qui n'a pas d'existence vérifiable par les sens, l'expérience ou la preuve matérielle. Pour les lossyans, il est honorable de faire confiance et de donner sa confiance. Mais pour qui connaît la Foi, elle est au-delà de toutes les vertus, elle est la confiance absolue et aveugle. Elle est le sacrifice et la dévotion et finalement, elle touche du doigt aux essences mêmes de la spiritualité et du don de soi. Elle est l'Amour inconditionnel.

C'est une Vertu incompréhensible pour la plupart des lossyans. L'idée que la confiance, le sacrifice, l'amour, dépassent les vertus et se change en don absolu de soit leur est étrangère et même hérétique vis-à-vis de concepts ou divinités immatériels. Cependant, pour certains peuples, comme les *Dragensmanns*, les *Erebs* ou les *San'eshe*, le concept ne les surprend pas, de la part de leurs prêtres, chamans, et ascètes les plus dévoués.

Voici quelques-uns des principes généraux de la Foi :

- *Donner sans attendre à recevoir* : la Foi n'attend pas de récompense. Celui qui suit cette vertu ne peut concevoir l'idée de demander que lui soient rendus les fruits de sa dévotion, de son amour et de ses actes de foi. Si, bien sûr, il peut souhaiter attirer la considération de l'objet de sa ferveur, il n'attend pas que celui-ci le gratifie en retour.

- *Aimer sans compter* : Il n'y a ni limite ni de décompte aux actes de dévotion et d'amour que le lossyan est capable de faire envers l'objet de sa Foi. Il aime et vénère sincèrement et sans le moindre doute. Le lossyan ne regardera pas quel prix il paye pour aimer et vénérer.
- *Faire une confiance aveugle* : tout ce qui vient de l'objet de sa Foi ne peut être remis en doute, quel que soient ses commandements, ses actes, ses intentions. Le lossyan suivant cette Vertu ne pourrait imaginer douter de l'objet de son amour inconditionnel et ne pourra réaliser aisément si celui-ci lui ment, le trompe, ou agit contre son bien.
- *Accepter de tout risquer* : Les risques à prendre pour servir, rejoindre, retrouver, l'objet de sa Foi ne comptent pas. Tout ce qui est matériel ne pèse pas lourd face à la dévotion. Le lossyan suivant la Vertu de l'Air peut faire preuve d'un courage et d'une témérité au-delà de toute raison, pour le bénéfice de l'objet de sa Foi.
- *Considérer les choses comme absolues* : tout comme un lossyan ne pourrait remettre en doute sa foi et sa dévotion, celle-ci ne se mesure pas, et est sans limites. Cette ferveur dépasse le monde matériel et survit à la mort. Celui qui croit si puissamment n'a ni peur de la souffrance, ni du doute. Le message de la Foi, ses commandements, ses conseils, sa sagesse ou sa folie sont absolus et vains sont les efforts à faire changer d'avis celui qui aime avec tant de dévotion.
- *Exposer sincèrement sa foi* : celui qui aime et vénère ne le cache pas, sauf si les circonstances l'exigent. Il lui paraît évident que sa Foi coule de source et il la défendra et la déclamera sincèrement en refusant de se répudier, quel qu'en soit le prix, car ce serait la trahison de sa propre âme.

5- Trois vertus, trois éléments, trois forces

Les trois vertus forment pour les lossyans l'ensemble des constituants de l'être, puisqu'ils sont aussi des éléments ; nous avons donc un premier triptyque: la Terre, le Feu et l'Eau qui forment un second tryptique en tant que vertus : l'Honneur, le Courage, la Sagesse. Mais pour les philosophes lossyans, il y en a un troisième, qui englobe donc ainsi l'entièreté de la construction du monde : La Voix, le Corps, l'Esprit.

- L'Honneur est une vertu sociale, et la Terre est donc à la source de l'Honneur, et la représente. C'est la Voix.
- Le Courage naît de la décision d'agir, l'action est le Feu, le Feu est ce qui anime alors le mouvement. C'est le Corps.
- Enfin, la Sagesse est une vertu spirituelle, la raison naît de l'écoulement du temps, la tempérance de la faculté à laisser le mouvement suivre son cours comme le fait l'Eau. C'est l'Esprit.

L'Air, L'entité du Chant de Loss :

L'Air est associé à la Foi, et au dernier composant du monde : le Chant de Loss.

Avant l'avènement du Concile, le Chant de Loss, désormais considéré comme l'expression d'un pouvoir démoniaque et visant à asservir l'Homme, était un des éléments constitutifs du réel, une idée désormais impensable et hérétique pour l'Eglise.

Le Chant de Loss symbolisait l'énergie primordiale ; ce qui anime toute chose et le détruit, le souffle d'énergie sans lequel il n'y a que le néant. Le Chant de Loss serait, selon cette philosophie toujours

Copyright © 2017 [Les Chants de Loss](#) et [Matagot](#)

connue et partagée par les chamans, l'expression de ce pouvoir qui donne mouvement et existence à toute chose.

1.1.7 La vie quotidienne des Lossyans

Il y a quatorze peuples différents autour des Mers de la Séparation, et au moins autant de cultures, de coutumes, de rites et de croyances, sans compter celles des sous-cultures locales. En faire le tour serait impossible, ainsi nous allons nous intéresser à ce qui réunit les lossyans plutôt que ce qui les différencie, dans leur vie quotidienne.

La référence qui suit est celle de la culture Concilienne : on nomme ainsi les peuples sous l'influence de l'Eglise depuis un millénaire. Nous allons trier par thème : la mort, la naissance, les hommes et les femmes, les genres et la sexualité, l'enfance, le travail, les loisirs, les repas, les étoffes et les modes vestimentaires, les lois, le calendrier, etc. Les coutumes, modes de vie, rites et folklore se confondent bien trop pour pouvoir parfois les différencier, ainsi nous allons les aborder ensemble, en donnant des précisions sur les grandes différences avec certaines cultures non-conciliennes répandues.

1- le calendrier Lossyan

La durée du jour sur Loss est d'environ 33 heures terriennes et lossyans divisent le jour solaire en douze heures, de l'aube au crépuscule, dont la durée varie, en fonction de la durée de la journée, qui raccourcit en hiver et se prolonge en été. La nuit est divisée en quatre veilles de tours de garde.

La mesure du temps détaillée, employant minutes et secondes, n'existe que pour la navigation ou dans les laboratoires et ateliers des génies, pour les mesures précises. L'utilisateur d'une horloge ou d'une montre à gousset mesure donc le temps de manière différente de ci-dessus. Le jour est divisé en 2x12 heures égales, elles-mêmes divisées en 60 (5 fois 12) minutes puis secondes.

L'année lossyenne dure 585 jours et se divise en 12 mois, plus une période d'une durée variable de 7 à 10 jours nommée La Chasse Sauvage qui a lieu juste après La Longue Nuit. L'année commence en général après La Chasse Sauvage. Chaque mois compte quatre semaines de deux fois six jours. Le nom de la semaine diffère selon les peuples. Le terme Athémaïs est « khémys ».

Voici le calendrier Athémaïs, le plus généralisé, lui-même directement issu des règles calendaires Conciliennes :

Jours :

- 1^{er} et 7^e : Alad, Ni'alad
- 2^e et 8^e : Alith, Ni'alith
- 3^e et 9^e : Althier, Ni'althier
- 4^e et 10^e : Alkamm, Ni'alkamm
- 5^e et 11^e : Alsyo, Ni'alsyo
- 6^e et 12^e : Alere, Ni'concilo

Mois :

- 1^{er} moi (printemps) : Mounokio
- 2^e mois : Teygélío

- 3^e mois : Scirossio
- 4^e mois (été) : Hécatio
- 5^e mois : Métagoio
- 6^e mois : Boédio
- 7^e mois (automne) : Pianétio
- 8^e mois : Miamactio
- 9^e mois : Posédio
- 10^e mois (hiver) : Elaphio
- 11^e mois : Elestio
- 12^e mois :(fin de l'hiver) : Lenéio

LES FÊTES, CÉRÉMONIES ET DATES IMPORTANTES

Les fêtes qui suivent et leurs dates sont en général des fêtes conciliennes et ont toutes cours à Armanth. La notion de vacances n'existant pas dans le monde de Loss, ces festivités sont fort bienvenues pour s'amuser et oublier pour quelques temps la difficulté du labeur.

La plupart des peuples respectent un jour de congé, le dernier de la semaine de 12 jours, où personne, pas même les esclaves, ne travaillera. On ne sera pas surpris d'apprendre que les forçats n'ont parfois jamais un jour de repos. Et que dans certains lieux, hommes libres comme esclaves triment eux aussi sans aucun congé. La seule fête qui impose un repos obligatoire est la Longue Nuit, vous verrez pourquoi ci-dessous.

Les messes de l'Église :

Elles ont lieu une fois à deux fois par semaine (forcément le 12^e jour, mais aussi selon les régions le 6^e) et débutent peu après le coucher du soleil, pour deux heures environ de communion et de sermons au sein des temples brillamment éclairés pour l'occasion. C'est à cette occasion que l'on présente en général les enfants baptisés. Le plus souvent, avant, mais parfois après la messe, la place devant les temples devient une petite foire locale animée.

Les fêtes patronales :

Si les vacances n'existent pas, les lossyans peuvent profiter de nombre de jours de congés ou de fête. Les fêtes patronales sont dédiées aux Vertueux : héros ou personnages légendaires souvent adopté par l'Église. Il y a un ou deux fêtes patronales par semaine ; les corps de métier concernés par la fête ne travailleront pas –c'est même illégal selon leurs règlements. Les plus grandes fêtes concernent tout le monde pendant un à deux jours de festivités. Ainsi, sur un mois tout le monde profite au moins une ou deux fois de ces périodes de festivités.

À Armanth, les deux fêtes les plus renommées et qui durent trois jours sont la Fête de Muhamat, un festival naval avec feu d'artifice et parades de galères bariolées, et la Fête de Blanda, organisée conjointement par les hospices et les maîtres-esclavagistes, où nul mal ne peut être infligé aux esclaves, et où un certain nombre d'entre eux sont tirés au sort pour être affranchis –s'ils le souhaitent.

Les triomphes des cités-États

Les triomphes sont l'équivalent des fêtes nationales pour les cités-état. Ils commémorent une grande victoire ou un ancien leader militaire ou politique. Souvent, les triomphes se prolongent trois à quatre jours, avec des fêtes et foires payées par les plus riches notables, les cirques et arènes faisant donner les plus grands spectacles de l'année.

À Armanth, le triomphe le plus connu la fin dramatique de la Croisade lancée par l'Hégémonie contre la cité (voir Histoire de Loss). Ce sont l'occasion de parades nautiques majestueuses en uniforme des marins de l'Elegio. L'Église d'Armanth est en deuil pendant ces quatre jours.

La Longue Nuit (début de l'année, dernier jour de Léoio)

La fête la plus universelle de Loss s'accompagne du phénomène céleste le plus bouleversant qui soit. Au dernier jour de Léoio, Ortensia au lieu d'être bleuté, est assombrie comme un puits de noirceur barrant le ciel. C'est une éclipse totale de trois jours. La vie tombe en suspens, même les plantes éteignent leur bioluminescence et le climat est partout froid, humide et très orageux. Les lossyans cessent toute activité et attendent, entretenant feux et éclairages, en se rassemblant entre familles, voisins, confréries et quartiers. On festoie au chaud, on rit, boit, chante, danse, conte et on s'échange des présents et des promesses. C'est souvent à cette date que les alliances et contrats de mariage sont passés.

Mais personne ne s'aventure dehors. Durant cette période, le monde appartient aux gorgones qui craignent le jour et la lumière. Durant cette période, elles partent en chasse sans jamais s'arrêter, donnant naissance à autant de Dévoreurs qu'il y aura eu de proies à leur tomber sous les pseudopodes. Les monstres des contes des veillées de la Longue Nuit existent et rôdent dehors, et on peut parfois les entendre hurler.

La Chasse Sauvage (entre Lenéo et Mounokio)

Juste après la Longue Nuit vient une période qui dure de sept à dix jours après laquelle commence l'année et le printemps. Cette date correspond à la période dramatique où les communautés lossyannes partent en chasse des Dévoreurs pour les éliminer afin de mettre rapidement fin à leurs ravages. La fin de la Chasse Sauvage est souvent ponctuée par des cérémonies funèbres pour les victimes.

Le Renavosi/l'Étain (début du printemps, 12 Mounokio)

Fête qui porte bien des noms, on cite ici son nom Athémaïs et Dragensmann. Au 12^e jour du printemps, toutes les façades sont parées de fleurs et de rameaux et des cortèges se forment pour aller bénir champs et culture, avant de grands banquets entre voisins. Il est fréquent que les citoyens ne travaillent pas mais viennent participer aux semailles et labours. Nombre de mariages sont célébrés à cette époque.

La Nuit de Feu (solstice d'été, vers le 18 Métageio)

Au solstice, une pluie d'étoiles filantes zèbre le ciel pendant trois à quatre nuits. Pour les lossyans, les étoiles tombant des cieux sont les âmes des morts, pêcheurs sans vertu qui disparaissent en brûlant. On célèbre alors un spectacle magique mais dangereux car certaines météorites atteignent le sol dans cette période avec les dégâts qu'on imagine et on est témoin de la chute de milliers d'âmes rejetés des cieux. C'est une fête des morts : les communautés organisent pendant trois jours de grands feux de

joie, sortent les autels dédiés aux ancêtres et vont décorer les frontons des temples de bande d'étoffes rouges et de bougies.

Le Jour du Serment (Équinoxe d'automne, vers le 17 Pianétio)

Fête Armanthienne, le Jour du Serment remonte à de très lointaines histoires sur les premiers accords d'entraide entre les habitants Athémaïs d'Armanth et les réfugiés venus de toutes les Plaines d'Étéocle. Pendant deux jours, les amis, alliés, confréries et familles renouvellent leur serment, avec force déclamations, cadeaux et des monceaux d'alcool. Il est de coutume que les esclaves renouvellent leur serment de soumission à leur. C'est une date privilégiée pour les signatures de grands contrats et pour les mariages.

Le Diban (solstice d'hiver, vers le 20 Elaphio)

Le Diban est la fête qui annonce officiellement la fin du travail des champs. C'est aussi à cette date que traditionnellement sont abattus les moras pour les réserves d'hiver. C'est un grand banquet qui se prolonge sur deux jours où sont entrepris les grands travaux de réfection des domiciles lossyans. On échange beaucoup de cadeaux, avec une préférence pour les mets exotiques et les vêtements. On va aussi prier dans les temples et l'Église a coutume d'organiser de grandes messes avec chants, spectacles, sermons et intronisation des nouveaux Ordinatorii.

2- La mort, le voyage des âmes, & les rites funéraires

Pour les lossyans la mort est partout. Tout le monde meurt : c'est le destin de toute vie. Et avec une espérance de vie moyenne de 38 ans et une assez forte mortalité infantile, les Lossyans y sont tous confrontés et dès l'enfance.

LE REGARD À LA MORT :

Les lossyans ne craignent pas la mort comme nous, habitants de l'Occident du 21ème siècle. Ils la voient souvent : elle s'invite dans leurs foyers, les fauche dans leurs cités, les frappe au coin des forêts, ou prends son dû au gré des caprices de la mer. Si en avoir peur n'est pas rare, tout le monde s'attends à la subir. Epidémies, maladies graves, accidents, décès infantiles, guerres et ravages sont le lot de la vie. On en parle sans fard, on admet qu'elle peut frapper demain et on considère donc de manière bien plus relative la valeur de sa propre existence et de la vie des autres. Ce qui fait aussi que les lossyans respectent la vie, et évitent de donner la mort gratuitement.

D'un autre côté, les lossyans sont aussi plus prompt à donner la mort par charité ou nécessité. Pas plus pour un homme libre que pour un esclave ou un animal, le lossyan ne trouve vraiment choquant d'abrèger une vie pour mettre fin à des souffrances ou tuer un ennemi par nécessité.

QUE DEVIENT LE LOSSYAN À SA MORT ?

Les Lossyans sont venus sur Loss depuis les Etoiles ; à leur mort, c'est vers les étoiles que retourne leur âme. C'est pour eux dans la brillante voute stellaire que résident leurs parents, leurs ancêtres et leurs proches disparus. Mais pas tout le monde.

Loss est souvent percutée par des météorites et strié de pluies d'étoiles filantes. Ce sont les âmes qui ont tentés de s'élever et chutent depuis les astres. Plus une âme a manqué de vertus, plus le poids de ses péchés immoraux et de ses crimes est pesant, la faisant chuter d'autant plus fort. Ainsi, pour les lossyans une météorite s'écrasant sur Loss est le signe qu'une âme chargé de crimes et de péchés est retombé au sol. Et si elle provoque des désastres et des morts, c'est qu'elle était si chargée de haine qu'elle a souhaité susciter ses derniers maux avant l'anéantissement.

Il y a donc en l'espèce pour les lossyans une forme de paradis. Les âmes des morts veillent sur les vivants depuis les cieus et éclairent la nuit. Mais pas d'enfer. L'enfer, c'est la fin, le néant, la disparition de l'âme immorale et pécheresse. Etre effacé comme si on avait rien laissé derrière soit à sa mort est un concept effrayant pour les lossyans.

Le Concile parle de la voute céleste seulement comme le lieu où les âmes des morts vertueux veillent sur les vivants, au pied des trônes du Concile Divin. Les plus brillantes étoiles sont celle des anciens dieux et des esprits, qui veillent eux aussi sous la sage autorité du Concile. La notion d'au-delà paradisiaque n'est jamais décrite ou détaillée, sauf chez les Dragensmanns et les Forestiers partageant le concept de plaines vertes et chaudes et de banquets éternels.

Les lossyans considèrent qu'une fois qu'il est asservi, un esclave ne peut pas accéder aux Etoiles. Un esclave ne possède plus rien, même pas son Honneur. Ainsi, défait de l'une des Trois Vertus, il ne peut briguer aucune place dans la voute céleste. C'est pour cela, quand un esclave décède, qu'il sera enterré dans un coin, ou jeté aux toshs. Mais cela a aussi donné lieu à une coutume respectée : quand un esclave est proche de la mort, son maître l'affranchit, avec cette phrase rituelle : *"je te rends ta liberté, et ton honneur, puisse les ancêtres te donner place dans les Etoiles."* Ainsi donc, le lossyan rends à l'esclave son humanité : ses Vertus. Et une chance d'atteindre ainsi sa place dans les Etoiles.

LES RITES FUNERAIRES :

Les lossyans considèrent que pour que l'âme puisse rejoindre les Etoiles, elle doit y être aidée afin de faciliter son ascension. Le corps représente alors un fardeau pour le défunt, qui risque de s'y agripper et devenir un moroï, un spectre mort-vivant qui hantera le monde.

La crémation est le rite le plus répandu. Le défunt est brûlé et ses cendres sont éparpillés dans le vent. Les Eteocliens bâtissent cependant des autels et mausolées familiaux qui abritent alors les biens et souvenirs symboliques des défunts, et où ils viennent se recueillir. Dans l'Hégémonie, la seule exception partielle à la crémation sans monument funéraire concerne les Prophètes et certains Cardinaux, pour qui ont été bâtis des temples funéraires.

Les Athémaïs brûlent les corps et prélèvent ensuite os et cendres, qui sont alors mis en urne. Celles-ci sont conservées dans chaque maison et quand une famille bâtit une nouvelle demeure ou y emménage, l'urne est scellée dans les fondations ou les murs de la maison familiale. Leur contenu est parfois transvasé dans de grands cinéraires réunissant les restes de tous les défunts de la famille.

Les *Hemlaris*, comme les *Dragensmanns* enterrent leurs morts. Mais si ces derniers ont donc des cimetières et sanctuaires, la crémation est aussi un de leurs rituels réservés aux hommes morts au combat. Quant aux *Hemlaris*, deux ans environ après la mise en terre, ils ouvrent les tombes dont ils prélèvent les ossements, qui seront alors déposés avec soin dans des catacombes. Chaque village a la sienne, mais aussi chaque grande famille aristocratique. Chaque cité a sa nécropole.

Dans les cultures conciliennes, il est courant que toute maison ait un petit autel dédié à ses ancêtres, en général une petite alcôve. A ses pieds, on y dépose offrandes simples et souvenirs des défunts, que ce soit un bibelot ou bijou, mais aussi des portraits pour les familles les plus riches ou traditionalistes.

Enfin, on ne pratique pratiquement jamais ces rites funéraires pour les enfants âgés de moins de trois ans et les mort-nés. La plupart des lossyans considèreraient comme déplacé et indécent de le faire. Tant qu'un enfant n'a pas passé trois ans, il n'a pas de vertu, et pas plus d'humanité que n'en aurait un esclave ou un animal. Malgré le fait qu'on tende à chérir les enfants sur Loss, la mortalité infantile a imposé cette coutume pour éviter un deuil trop courant. L'enfant sera en général inhumé de manière discrète et intime. Tout juste pendant deux semaines, au plus, la famille aura-t-elle placé sur sa porte une bande d'étoffe bleue pour prévenir les visiteurs du deuil.

3-La Famille et le Nom

Pour un lossyan, son identité est indissociable de sa famille et des siens : un homme sans famille est dénué de protection et n'a rien pour prouver son Honneur. Cela veut dire qu'il doit survivre seul et que, pire que tout, une fois vieux, il ne mourra sans personne pour pratiquer les derniers rites funèbres.

LA FAMILLE

La notion de famille est assez large pour un lossyan. Cela désigne en premier ses parents et grands-parents, ses enfants, son mari ou épouse et ses frères et sœurs et leur famille. Mais sa confrérie de métier et les liens qui l'unissent à ses amis proches qu'il appellera souvent "mon frère, mon fils, mon père". Un apprenti peut appeler son maitre "père" et le considérer ainsi comme tel. L'adoption familiale est affaire de serments et d'affection mutuelle. C'est ainsi qu'elle est alors reconnue par la société.

La société concilienne est patriarcale, bien que ne soit pas forcément la norme dans les cultures qui en sont pas sous le joug de l'Eglise. Mais la plupart du temps, le chef de famille est le père ou le grand-père. Son pouvoir sur sa famille est étendu, même cela s'estompe d'autant que l'on descend vers le Sud et Armanth. Mais en bref, ce sont le plus souvent les hommes qui décident. Les femmes doivent se cantonner à donner avis, point de vue et conseils. Dans les cadres les plus traditionalistes, la femme n'a tout bonnement pas le droit de contester une décision ou donner son avis. Plus on va vers des régions progressistes, plus les femmes sont écoutées, considérés et respectés, parfois chef de famille.

Encore une fois, cela ne concerne que les cultures conciliennes : les Forestiers et les Dragensmanns par exemple sont nettement plus égalitaires et paritaires.

Le seul cas qui fasse exception à la toute-puissance masculine est celui des Femmes d'Epées. Elles se passent d'autorité ou caution mâle, dans la mesure où elles s'affichent en armes, souvent vêtues à la masculine et prêtes à défendre leur Honneur par l'épée.

LES NOMS

Les lossyans tiennent à leur nom : celui de leur famille et leur prénom. Ils ne voient cependant pas la nécessité de donner leur nom de famille quand ils se présentent. Ce qui identifie un lossyan dans ses relations et sa vie sociale, c'est son prénom avant tout. C'est lui qui importe ; le nom de famille est plutôt employé avec le nom de son village, de sa ville ou de sa confrérie pour s'identifier en cas de

nécessité. Ou pour appuyer son honneur devant une offense ou l'ennemi. Les lossyans sont aussi connus par un surnom. Ce ne sont pas toujours des adjectifs ou des titres, mais parfois des noms composés, ayant une référence symbolique, folklorique ou mythologique.

Les enfants de moins de trois ans et les esclaves n'ont pas de « nom ». Les lossyans les considèrent comme étant dépourvus de Vertus et donc pas véritablement "humains". Pour les enfants, il s'agit surtout de coutumes destinés à accepter le risque élevé de mortalité infantile, et donc, de ne pas leur accorder une trop grande place dans la société tant qu'ils n'ont pas passé le cap risqué des trois ans.

Pour les esclaves, c'est simplement parce que leur nom, comme le reste, ne leur appartient pas. On donne aux esclaves des noms symboliques et représentatifs, qui peuvent changer de propriétaire en propriétaire et il est rare que ceux-ci conservent leur nom d'origine.

Le nom des enfants leur est donné officiellement au cours d'une fête cérémoniale et joyeuse à leur troisième anniversaire. Ce baptême a lieu dans le cadre des temples du *Concile* ou avec un Ordinatori pour bénir l'événement mais ce n'est pas systématique.

LES UNIONS ET LE MARIAGE

Les lossyans ont une grande affection et un intérêt notable aux œuvres sur le thème de l'amour. Mais en règle général, pour eux, "*l'amour, c'est pour les enfants*". Le sentiment amoureux n'est pas quelque chose de mauvais en soit mais il tend à rendre déraisonnable et plus grave encore, peu soucieux de l'honneur.

Les lossyans ont donc avec ce sentiment un rapport prudent et mitigé. Il a tendance à provoquer drames et catastrophes et dans la mesure où tout le monde le considère bel et bien ainsi, et que les mariages sont en général affaires d'alliances et de transactions, il s'avère que c'est souvent le cas.

Les lossyans de culture concilienne sont en règle générale monogames. Chez les *étéocliens*, les mariages ne sont pas une affaire religieuse, et même si certains demandent la bénédiction d'un prêtre, ils ne font pas appel à l'Eglise et ses temples. Seuls les plus grands mariages parmi l'aristocratie font exception, surtout pour des raisons de prestige. Tous les mariages sont fêtés publiquement, lors de festivités familiales qui regroupent toute la communauté locale. Personne ne vient les mains vides, aussi bien pour participer au banquet, qu'offrir au couple de quoi commencer son installation.

La coutume est assez similaire chez les *athémaïs*, et à *Armanth*. La cérémonie d'union et le vœu du mariage ont lieu dans un espace consacré face à la mer, par un officiant connaissant les rites ancestraux, très rarement un Ordinatori. Les époux sont isolés de leur futur conjoint pendant trois jours, avant le moment ultime de la cérémonie. L'épouse est voilée et presque aveugle pour la cérémonie, parfois pour toutes les festivités.

Les mariages sont toujours festifs mais les rites sont très variés. Même la monogamie n'est pas généralisée, surtout dans l'Hemlaris, où aristocrates collectionnent épouses, concubines et esclaves, parfois tant mêlés qu'on aurait du mal à faire la différence.

Dans la société Concilienne, un mariage est à vie, sauf si l'époux répudie son épouse. L'asservit ou même la tue... oui, il a le droit, aussi déshonorant et risqué que ce soit. Il y a un peu plus de souplesse avec ces principes dans les *Plaines d'Étéocle*, et dans les cultures des archipels des *Mers de la Séparation*, mais une séparation des époux reste toujours difficile et très mal vécu socialement. La répudiation ne

se fait pas chez les *étéocliens*, et les *teranchen* sans un dédommagement de l'épouse répudiée. La notion de divorce n'existe que dans *l'Athémaïs*. Une femme qui demande la rupture du mariage l'obtient en général, soit si elle a de bons arguments (violences conjugale, adultère, et autres déshonneurs de l'époux), soit en payant un dédommagement.

L'héritage passe en général toujours par les enfants mâles et se divise de manière inégale entre l'ainé et les autres fils. Les filles n'héritent de rien, mais plus on va vers le Sud, plus elles reçoivent selon l'héritage une part, qui bien que modeste, est chargée de subvenir à leurs besoins. Les mariages sont souvent des unions d'alliance et d'intérêt et on bataille âprement pour décider de la dot et des avantages et intérêts des deux parties. Pour rappel une dot est destiné au nouveau ménage qui se formera grâce au mariage. Mais l'homme étant le chef de famille, c'est lui et sa famille qui en auront l'usufruit.

4- Les hommes, les femmes & les genres

Pour *l'Eglise du Concile* et par conséquent pour les lossyans vivant sous le joug de ses *Dogmes*, l'homme, ici comprendre l'individu de sexe mâle, domine tout. Il paraîtrait impensable pour le lossyan traditionaliste qu'une femme de sa maisonnée ose même songer à l'idée de ne pas lui obéir aveuglement ou se rebelle à son autorité. Pour un lossyan, la femme est faible et lui est inférieur. Il est de son devoir de la protéger, de veiller sur elle, mais aussi de faire usage de tous les moyens pour qu'elle obéisse et se soumette à son autorité. La majorité des lossyans considèrent donc que la place de la femme est à la maison, près des enfants ; et qu'une femme ne devrait pas se mêler des affaires des hommes, ni diriger et encore moins combattre. Pour les sociétés les plus dures, ce sexisme confine à la misogynie, et l'illusion de la femme faible, inférieure à l'homme en tous points, soumise à lui par les Dogmes du Concile, est une réalité qui ne se discute pas.

Nous avons déjà mentionné que plus on va vers le sud et *Armanth* et sa société progressiste, plus ce principe tends à se modérer. Cependant, il y va de l'honneur de toute femme de ne pas désobéir, tout du moins en public, à son époux ou son père. Une règle moins strictement respecté avec ses frères ou ses oncles, par exemple. Si dans le nord des *Plaines de l'Eteocle*, il est inimaginable qu'une fille tienne tête à son frère, ça ne froissera pas vraiment qui que ce soit sur les côtes sud de la même région. Les régions les plus dures avec ces lois sont *l'Hégémonie*, *l'Hemlaris*, et les *Cités-unis*, et les peuples des *Franges*. Alors que chez les *Dragensmanns* ou les *Génémions*, par exemple, qu'une femme tienne tête à sa famille est totalement admis.

Traditionnellement, une femme ne peut porter les armes ni défendre son honneur. La coutume la plus dure condamne même à de lourds châtiments la femme qui oserait se saisir d'une arme ou porter la main sur un homme, même si celui-ci l'agresse. Ce traitement de la place de la femme est à nuancer, de tels extrêmes sont peu communs, mais le fait est qu'on insistera que la place d'une femme est au foyer et qu'elle ne doit ni toucher aux armes, ni apprendre à se battre.

Ce qui n'empêche pas certaines d'entre elles de le faire. Ce sont les *Femmes d'Epée* et elles sont rares. Chez les Hégémoniens, ce ne sont que des *Ordinatorii* de légions de l'Eglise : toute autre femme voulant défendre son honneur elle-même finira asservie ou suppliciée. Mais plus on se dirige vers le sud, plus on en rencontre, même si peu commun, et que cela rend les lossyans à la fois curieux et mal à l'aise.

Plus de détails dans le Chapitre Les Femmes d'Epée P ...

Pour toutes les autres femmes de Loss la coutume et les lois ne sont guère en leur faveur. Mais ce qui compense ce tableau assez triste est que pour la plupart des gens, une femme, bien que légalement inférieure en droits aux hommes, reste non seulement un individu faisant preuve de Vertus qu'il faut respecter, mais aussi un citoyen productif et indispensable. Sa valeur et sa force de travail sont universellement reconnus, et finalement, ce n'est que dans les plus hautes couches de la société que cette différence de traitement entre hommes et femmes peut se faire le plus sentir, là où on peut se passer de la force de travail des femmes, et donc de leur importance et de leur utilité.

A Armanth et dans l'Athémaïs en général, mais aussi à Terancha ou chez les Jemmaï, la protection juridique des femmes dans le cercle familial devient égalitaire. On leur accorde le divorce, le droit d'héritage et de propriété, le droit de porter plainte en cas d'abus et violences conjugales. On leur prête aussi plus de valeur. Et dans ces régions un homme qui bat, ou pire asservit sa femme ou une de ses filles, peut perdre sa renommée et donc son honneur, s'il ne se retrouve pas devant un tribunal sur plainte de sa propre famille.

SEXUALITES & QUESTIONS DE GENRES

Il existe un terme lossyan pour parler des homosexuels, de manière générique, dérivé du dialecte Teranchen: on les y nomme localement les Kaenogillys (un mot qui se traduirait littéralement par « ceux qui aiment eux-mêmes ») et le terme répandu est « Gillys » (« ceux qui aiment »)

L'homosexualité et les problèmes de genre existent dans Loss mais contrairement à ce que l'on pourrait croire, ça n'est pas une problématique aussi dramatique qu'elle l'est pour les humains du 21^{ème} siècle. Les lossyans n'ont pas pratiqué le rejet et l'exclusion, c'est bien plus compliqué que cela.

L'explication par l'exemple sera plus parlante : que faire quand un officier militaire, courageux et honorable, tenant son rang et sa position, s'avère préférer les hommes ? Le fait qu'il soit homosexuel doit-il supplanter les vertus dont il fait preuve et qui sont reconnues par tous ? Pour un lossyan, la réponse est non. Ce serait renier sa valeur et ses vertus. Ce qui posera nettement plus problème au même lossyan, c'est si la sexualité de cet individu met en péril son rang et sa fonction.

Bref... il ne faut pas que cela se voit, même si tout le monde le sait et les lossyans préfèrent parfois que cela se sache quand ils le souhaitent. Mais cela ne doit pas être affiché publiquement. Ne pas respecter cette règle contraignante serait considéré comme un déshonneur, et parfois un délit grave : l'Eglise autant que la morale réproouve officiellement les relations homosexuelles. Mais l'Eglise est mal placée pour donner des leçons : au sein de ses légions, ces relations sont courantes.

Malgré tout, vivre sereinement son homosexualité est ardu dans une société patriarcale qui exige qu'hommes et femmes accomplissent les devoirs de leur place, comme enfanter. C'est même plus difficile et injuste encore pour les femmes, comme on peut l'imaginer. Pourtant, les drames sont assez rares. Si l'homosexualité est réprouvée et que les concernés tendent le plus souvent à le cacher, il est courant que la famille l'admette. Elle imposera alors quelques contraintes, comme exiger d'une femme qu'elle enfante au moins une fois, quitte à ce qu'elle rompe son mariage par la suite. Pareillement, un homme devra malgré son homosexualité s'astreindre à trouver épouse et fonder une famille. Comme l'adoption est admise à la place de l'enfantement, le refus de procréer n'est pas si grave.

Il y a peu de crimes homophobes dans les cultures lossyannes mais ils existent. Cependant, même si la considération publique envers les homosexuels n'est guère flatteuse, l'homophobe qui affiche sa haine des gays sera facilement déshonoré aux yeux des lossyans.

Les soucis de genre existent autant que les problèmes de sexualité sur Loss. Et si c'est pour tout le monde très compliqué, il s'avère que là aussi, la société concilienne leur a donné une place et a trouvé certaines solutions à ces problématiques, bien que pas sans heurts.

Le gydreïs :

Il existe un type de symbiote, au départ né des recherches de physiiciens concernant le contrôle de la fertilité féminine, qui altère si efficacement le système hormonal humain qu'il parvient à modifier complètement tous les caractères sexuels secondaires. Le Gydreïs, est utilisé par les personnes transgenres pour parvenir à donner à leur organisme le genre apparent auquel ils s'identifient.

Ce symbiote est particulièrement efficace et ses effets sont puissants, mais il ne fait pas réellement muter les organes reproducteurs. S'il est capable de faire disparaître totalement des seins ou effacer toute pilosité, transformer l'apparence féminine en masculine et l'inverse, cette mutation n'est pas une transformation totale. Quant à la chirurgie, elle ne peut rien de plus et aucun médecin lossyan ne se risquerait dans ce domaine. Les gydreïs sont peu répandus : on ne peut s'en procurer qu'au sein des confréries de Courtisans.

LES COURTISANS

Le terme réunit une communauté très variée, dont les transgenres ne font pas tous partie. Il s'agit de confréries regroupant intersexués, travestis, et gillys (homosexuels), tous versés dans les arcanes de la séduction, de l'étiquette de cours, de la discussion, de la musique et d'autres formes d'arts. Ce sont artistes du divertissement de salon et des personnes de compagnie, liés une prostitution de luxe. C'est une prestation auquel les Courtisans sont formés et qu'ils peuvent fournir, mais c'est loin d'être systématique.

Les Courtisans jouent souvent de leur ambiguïté sexuelle apparente ou sociale. Ils ne sont pas tous porteurs d'un gydreïs, loin de là et on trouvera autant d'hommes que de femmes. Les guildes de Courtisans sont cependant souvent des refuges qui accueillent chaleureusement toute personne harcelée ou mise en danger par ses problèmes de genre. Celles-ci ne deviennent pas forcément Courtisans, mais travailleront au sein de leur confrérie.

Les confréries de Courtisans sont le seul milieu où un gilly peut ouvertement afficher son homosexualité, qu'il soit client ou prestataire. La plupart des grandes cités ont une ou deux confréries de Courtisans, avec des établissements de spectacles, des maisons de plaisirs et de bains, des auberges, cantonnés à un ou des quartiers bien délimités. L'Eglise condamne la prostitution, mais ferme les yeux sur les activités des Courtisans. Dans l'Empire d'Hemlaris, ils sont considérés comme une fonction sociale publique et leurs activités et leur recrutement sont encadrés par des traditions complexes. C'est une tradition très Concilienne et assez récente.

Il est à noter que les établissements des Courtisans n'emploient d'esclaves dans leurs activités que pour les tâches ménagères ou à titre privé. Certains Courtisans sont des personnalités incontournables de la

haute-société, surtout dans l'Athémaïs. Les lossyans acceptent en général assez bien l'existence des Courtisans et leur présence, mais ça n'est pas un sujet dont on parle à table.

5- Education & travail

Les lossyans dans leur grande majorité ne savent ni lire, ni écrire. En général, dans une cité-état, environ 25% des citoyens sauront lire, moins de 15% dans les milieux ruraux. L'éducation comme l'apprentissage d'un métier se fait de parents à enfants, mais l'influence des guildes et corporations, après celle de l'Eglise, a créé tout un réseau scolaire et académique où sont formés artisans, génies, artistes, comptables, magistrats et autres intellectuels. Ainsi, les savoir-faire et les compétences se répandent-elle de mieux en mieux, aidés par le papier et l'imprimerie, répandus partout.

Mais le travail et les métiers sont encore largement affaire de famille. Les ateliers sont souvent de petite taille, les grandes installations industrielles sont rares et les machines-outils souvent hors de prix. L'immense majorité des produits manufacturés est encore fabriquée à la main, bien que dans les domaines militaires, de la construction, de la draperie et de la marine, l'industrialisation progresse sans cesse. Quant à l'agriculture, elle aussi est en grande majorité familiale, profitant des progrès de l'irrigation et de la maîtrise des sols, mais employant une vaste main-d'œuvre humaine et peu de machines.

LE TRAVAIL

La journée commence peu après l'aube pour s'achever au crépuscule. On mange bien le matin et bien le soir, avec une pause à midi pour se restaurer un peu faire une bonne pause. Car la journée lossyenne est longue : 33 heures terrestres.

Le travail rural emploie tous les bras disponibles, souvent dès sept ans. Hommes et femmes travaillent aux champs et dans les élevages, dès que le temps le permet. Les jours de repos sont rares, l'agriculture ne le permet pas, surtout dans les régions les plus froides où les saisons de semi et de récolte sont courtes. L'année lossyenne permet cependant deux à trois récoltes par an selon les semis et le climat. Souvent, les champs sont communs à une communauté et une partie des récoltes et des bénéfices partagés équitablement. Les plantations de grands propriétaires terriens ne sont pas la norme, pas plus que le servage, qui a pratiquement disparu sauf dans quelques régions de l'Hégémonie et de l'Etéocle. Mais en règle générale, les fermiers sont pauvres, et une année de mauvaises récoltes peut suffire à les mettre en danger.

Dans les villes, le travail est rythmé par les gongs de l'Eglise et les cloches des beffrois des grandes guildes. On travaille souvent la nuit tombée si la ville ne l'interdit pas pour des raisons de sécurité incendiaire. Si les artisans et commerçants les plus pauvres font travailler leurs enfants, on les envoie dans les écoles dès qu'on le peut et si on en a les moyens. Tout le monde travaille, femmes compris, sauf dans la plus haute-bourgeoisie ou dans l'aristocratie. La vie est cependant plus facile et les congés plus nombreux dans les villes. Mais les cités-états dépendent des communautés rurales et les réserves de nourriture sont rarement suffisantes pour tenir plus de quelques mois.

Le regard au travail

Les lossyans ne voient aucun caractère sacré au travail et diront sans hésiter qu'ils n'aiment pas cela. Ce qui est respecté, c'est le fait de produire une valeur ou une création de ses mains mais pas le travail lui-même, qui est une contrainte.

Pour ne pas travailler, il faut être riche ce qui est une source de prestige pour les lossyans, mais ce n'est pas une nécessité : si un homme a assez de moyens de subsistance pour pouvoir travailler moins, il choisira plutôt le farniente au travail acharné pour économiser encore. Ainsi, être oisif n'est pas vraiment considéré comme une tare, l'homme qui a l'occasion de moins travailler peut consacrer son temps aux siens, amis compris, ce qui est très bien vu. Ce qui est moins accepté est de ne pas assumer sa responsabilité et éviter de travailler alors qu'on a une famille dans le besoin.

On évite donc de travailler les enfants si on peut se le permettre, et on ne les grondera pas de jouer plutôt que travailler ou étudier, pareillement avec les jeunes étudiants des écoles et université chez qui l'oisiveté est totalement acceptée.

L'EDUCATION

Une chose très importante à retenir : pour tous les peuples lossyan, l'enfant est sacré et souvent traité en enfant-roi. Jusqu'à leur septième année, garçons et filles sont choyés, ne travaillent pas et peuvent jouer en toute liberté, le plus souvent avec un minimum de contraintes parentales. A partir de sept ans, il va souvent aider sa famille aux travaux et aux champs ou entrer dans une école ou comme apprenti, mais si la famille est aisée, il restera choyé et très libre jusqu'à 14 ans, âge de la majorité pour les lossyans.

L'éducation basique forme à la lecture, l'écriture et le calcul. Les écoles les plus fréquentes appartiennent à l'Eglise qui s'en sert aussi comme centre de recrutement. Mais des écoles de guildes et corporations sont courantes dans le sud.

Il y a trois formations principales dans les universités lossyannes : celle d'ingénieur, qui donne les architectes, les géomètres et les génies ; celle de physicien qui donne les professions médicales ; et celle de lettres et droits, qui donne les comptables, les métiers littéraires et de la magistrature et les écrivains publics.

Ces formations se font dans des locaux différents : ces universités appartiennent à des guildes, congrégations ou confréries qui éduquent leurs enfants, les autres devant payer un prix fort. Les formations sont liées à des apprentissages auprès de maîtres qui garderont leurs disciples plusieurs années.

La formation universitaire Lossyane ne fait aucune distinction entre les arts graphiques et les techniques d'ingénierie. Elle ne reconnaît guère encore non plus la différence entre sciences théoriques et sciences appliquées et ignore les concepts de physique fondamentale. Il n'existe pas de "savants" se consacrant à un champ d'étude exclusif, sauf dans les domaines médicaux ou littéraires. Les sciences et les savoirs doivent avoir une application pratique dans les arts et techniques.

6- Loisirs & jeux

Les lossyans aiment s'amuser et farnienter, et savent s'occuper. La plupart des loisirs sont sociaux et se passent à l'extérieur : sauf pour les plus riches, une maison lossyenne est souvent étroite, surpeuplée et peu éclairée, donc quand on veut se détendre, on préfère aller le faire dehors.

Les spectacles de rue

Les saltimbanques, théâtre de rue, musiciens et troubadours, prestidigitateurs et dresseurs animaliers sont légions, comme les attrape-nigauds tenant des stands de jeux d'argents à même la rue. On trouve donc de ces spectacles à tous les coins de rue et on respecte les saltimbanques, même si on s'en méfie car avec eux, on s'attend toujours à ce qu'apparaissent voleurs et tire-laines.

Les combats d'arène

Les cités-états ont souvent des arènes et amphithéâtres dédiés à ces spectacles, qui se font souvent en journée pendant les jours de congés et fêtes. Les gladiateurs sont des esclaves entraînés par des dresseurs et maîtres d'armes professionnels. Les combats sont codifiés pour éviter de perdre trop de gladiateurs, mais tout dépend des caprices des organisateurs et du prix qu'ils sont prêts à y mettre pour un bain de sang et réjouir le public. Cependant, même si ce sont des esclaves, les lossyans n'aimant pas les morts gratuites, les gladiateurs sont rarement envoyés à la boucherie. Les exécutions publiques en arène sont très rares. Ces spectacles sont souvent gratuits.

Les concours de Haut-Art

Les esclaves dressées et entraînées sont présentées comme des chef-d'œuvre dont les maîtres-esclavagistes aiment à faire démonstration de leur docilité et de leurs talents à la danse, au chant, à la séduction et à l'obéissance aveugle au cours de spectacles particulièrement colorés et luxueux, suivi parfois de ventes aux enchères des esclaves présentés. Certains de ces concours sont publics et donnés dans des amphithéâtres et ils sont primés, un peu comme on offre des prix à des chevaux ou chiens d'exposition. Ces spectacles sont toujours payants.

Le théâtre et l'opéra

Le théâtre se fait dans des salles plus ou moins adapté, à même les rues parfois, mais aussi dans des amphithéâtres pour des spectacles aux moyens luxueux et pour une riche clientèle. Il en est de même pour l'opéra : les lossyans aiment chanter et le chant et la musique en tant que représentations artistiques sont très courues. Les meilleurs acteurs, metteurs en scène et chanteurs, et même quelques compositeurs et musiciens sont de vraies vedettes courtisées par les mécènes les plus riches pour organiser des spectacles à leur bénéfice. Certaines représentations publiques sont sponsorisées et gratuites et se font souvent le soir.

Les tavernes

Là où le lossyan se distrait le plus, avec les spectacles de rue et d'arènes, ce sont les tavernes. Avant tout, on y va pour boire, discuter, jouer aux dés et aux cartes, éventuellement conclure des affaires et rentrer chez soi après le couvre-feu. On distingue différents types de tavernes :

- Les bouis-bouis sont des tavernes à mauvaise bière, alcools pas toujours de qualité et menus de ratas et de soupe dont il vaut mieux ignorer la composition. Souvent, on vient y manger à l'abri la nourriture qu'on a achetée aux étals dehors. Il y a rarement de quoi y dormir et dans ces cas-là, au mieux, ce sont des tas de paille et des bancs dans la salle commune.
- Les brasseries proposent de la bière brassée, du vin, différents alcools et la nourriture y est plus variée et de qualité. Elles sont aussi plus spacieuses et souvent ont des alcôves discrètes. Il est fréquent d'y voir des spectacles divers, ou d'y trouver des cages de combat. Certaines brasseries fournissent de bons services d'hôtellerie.
- Les salons de fumerie sont des tavernes où le luxe règne et comprends les meilleurs kumats et thés, les meilleurs alcools, les drogues les plus exotiques, les services les plus variés, des bains aux massages en passant par les chambres d'hôte luxueuses et des services sexuels exotique. Ces salons de fumerie permettent toutes les fantaisies et sont souvent tenus par des Courtisans (voir plus haut)

Les jeux

Les plus courants sont les jeux de dés et les jeux de carte. En général, il s'agit de jeux de hasard ou de bluff plus ou moins élaborés qui n'ont d'intérêt que parce qu'on y mise de l'argent comme le Jhaemo, un jeu de carte qui rappellerait la belote et donne la part belle aux mises et au bluff, et les Part-points, un jeu de dés un peu étrange qui fonctionne sur le pari d'atteindre au plus proche un nombre donné sans le dépasser, avec deux paires de dés. On joue beaucoup aussi aux billes en misant. Et on aime chanter et déclamer, ou les concours d'injure poétique, de boisson et de bras de fer. La musique est très courante et pratiquée et quand il y a de la musique, c'est souvent pour danser

Les jeux de société sont la marelle, le Katawa, un jeu Frangien de pari qui ressemble au backgammon, et emploie un boulier et des cartes, et le Meteretron, un croisement complexe entre un jeu d'échec et d'abalone considéré comme le roi des jeux de stratégie.

Les loisirs sexuels

L'accès aux services sexuels n'est pas réservé qu'aux hommes : selon les régions, y a des lieux pour les femmes libres tout à fait admis. Le risque de tomber enceinte est très réduit par l'existence de différents types de symbiotes rendant infertiles. Le second point est que les loisirs sexuels ne sont pas l'apanage des maisons closes et de leurs Houris et des Jardins d'Esclaves. Il y a une forte prostitution, même si elle mal vue. Quant aux Courtisans, ils leurs Salons de Fumerie tout à fait publiquement.

Le plus bas de cette échelle, ce sont les prostitués: la plus basse classe sociale, y compris des hommes, qui vendent leur corps à même la rue. Autant dire que c'est une activité dégradante, dangereuse, et interdite par l'Eglise.

Viennent ensuite les Maisons de Houris, des maisons de passe de bas étage où des esclaves enchaînées dans des alcôves lugubres sont contraintes à faire de l'abattage pour des clients peut regardant. Les esclaves qui y finissent connaissent un des pires sorts de l'asservissement.

Les Jardins des Esclaves sont des sortes de harem où une personne riche peut profiter dans un cadre luxueux des Esclaves des Plaisirs à sa disposition. Le niveau de qualité diffère selon le luxe et les tarifs, et certains sont des havres de la sexualité la plus luxueuse et débridée. Il y a quelques Jardins des Esclaves ouverts aux femmes, avec des esclaves mâles et femelles.

Les Salons de Fumerie des Courtisans sont abordés ci-dessus.

7- Justice & lois

Nous allons nous intéresser à ce qui concerne les principes et les points communs des lois et de la justice lossyenne et préciser aussi les quelques exceptions.

LES PRINCIPES DE LA JUSTICE LOSSYENNE

Si la plupart des communautés humaines se dotent de lois, les organes judiciaires, eux, sont nettement moins communs. Le monde de Loss ignore en règle général ce qu'est une force de police. Cela donne une justice qui est souvent appliqué au bon vouloir des habitants et des communautés quand celle-ci n'est pas soumise aux caprices des autorités en place. En gros, la justice dans le monde de Loss est assez rarement juste et souvent expéditive. Cependant, les lossyens considèrent la notion de justice de haute valeur et ses représentants chargés de la rendre comme des hommes honorables.

Pour comprendre ce paradoxe, il faut s'attarder sur les principes de la justice lossyenne :

Les Vertus & la Loi

Les Vertus sont le socle des lois qui se réfèrent aux principes d'Honneur, de Courage, et de Sagesse. Le vol, la duperie ou le mensonge sont des crimes à l'Honneur ; la lâcheté, la trahison, la désertion au Courage. Quant à la Sagesse, elle implique qu'un acte stupide ou irréfléchi, fait sous l'effet de l'alcool, de drogues ou d'une altération mentale est totalement de la responsabilité de celui qui le commet, sans la moindre circonstance atténuante.

Cela veut aussi dire que certains crimes d'Honneur sont acceptables. Que la mort d'un agresseur ne sera pas condamnée et que certaines duplicités pour protéger des êtres chers sont pardonnables si le coupable ait prévu la manière de rattraper son crime ou le dénoncer.

Plus de détails au chapitre les Vertus P...

La responsabilité individuelle

Chaque individu est responsable de ses mots, faits et gestes, il doit donc en assumer les conséquences. C'est pour cela que les lossyens font attention à ce qu'ils disent car ils se doivent d'assumer tous leurs propos et se préparer à en répondre devant un accusateur.

Si un homme se fait cambrioler en son absence il peut considérer aussi responsable que le voleur et ne pourra demander compensation des biens volés. Un homme pauvre ne pourra justifier de ne pouvoir payer ses impôts parce qu'il n'en a pas les moyens y compris si on saisit ses biens ou qu'on asservit les siens. Le contexte est rarement pris en compte dans un crime, ni la personnalité du criminel, sauf si des individus témoignent qu'il a respecté les Vertus.

Les Dogmes de l'Eglise

Les Dogmes sont appliqués de manières très diverses en fonction de l'importance locale de l'Eglise mais ne sont jamais ignorées ; généralement la justice civile l'intègre dans ses lois. Pour résumer, on les

respecte toujours mais rarement à la lettre. L'Athémaïs ne les applique que pour les plus graves hérésies, et les sociétés non Conciliennes les ignorent

Plus de détails au chapitre Le Concile Divin P...

LA JUSTICE DANS LES COMMUNAUTES & LES CITES-ETATS

Dans les communautés et villages, le coupable d'un crime est en général arrêté par les habitants, parfois par les gardes et hommes de mains de l'autorité locale, puis trainé devant le conseil de la communauté qui va entendre les plaignants, le coupable, et décider de la sentence au crime concerné selon les lois et traditions du coin. Le procès sera plus ou moins vite expédié, peut être public ou rendu en privé, et la peine est totalement soumise au bon vouloir du conseil ou du chef local. Il arrive aussi que les habitants se fassent justice eux même sans attendre

Dans les cités et grandes villes, la justice emploie un personnel dédié à la faire respecter et appliquer. C'est le plus souvent les gardes locaux qui font office de police, mandatés par le sénat ou les dirigeants de la cité, mais aussi par les guildes et confréries ou encore l'aristocratie. Chacun défendant les intérêts de qui le paie, leur champ d'action et leur degré d'intervention diffère donc, parfois jusqu'à être en conflit avec les autres forces de sécurité.

Si chez les Dragensmanns ou les Forestiers la justice est rendue d'une manière similaire à celle des communautés et villages, seulement avec une meilleure organisation, dans les cités conciliennes la loi est dispensée par des magistrats de métier avec des juges dispensant la loi, des magistrats chargés d'instruire les procédures, des avocats et légistes experts des différents codes de loi, le tout dans des tribunaux.

En théorie, tout citoyen a droit à un procès, mais rien n'assure de son équité. Pouvoir profiter d'un juste procès devant ses pairs dépend de son rang social et de sa fortune : pour un voleur de bas-peuple, ce sera une décision prise en quelques minutes et appliquée immédiatement. Seuls les membres du pouvoir et individus argentés et influents pourront profiter d'une vraie justice. Les autres évitent de leur mieux de subir les foudres de la loi s'arrangent entre eux pour régler leur compte et se faire justice même si des magistrats intègres essayent de dispenser une justice plus équitable et populaire.

Les procès de litiges civils et commerciaux sont instruits à partir de plaintes. Le magistrat chargé d'arbitrer le conflit est en partie payé par la partie accusatrice, et le litige est réglé selon les lois locales.

PROCES & CONDAMNATIONS

Si la loi lossyenne n'applique ni le principe de présomption d'innocence, ni la notion de caution et tout inculpé est enfermé jusqu'à son procès. Si les riches et les puissants seront assignés à résidence ou enfermés dans des appartements confortables, tous les autres finissent dans des cellules exigües et ont de la chance s'ils le sont avec leurs vêtements : dénuder un captif avant de le jeter au trou est courant.

L'instruction d'un procès consiste à constater le crime et ses circonstances, réunir les témoins des faits et trouver un avocat et des individus pouvant faire caution de moralité, si on en a le temps. Obtenir les aveux de l'accusé implique maltraitances et tortures pour accélérer la procédure, mais les lossyans tendent généralement à penser que la torture ne fait avouer que les crimes les plus graves et impardonnables. Les esclaves ne peuvent officiellement jamais témoigner. Dans les faits, cela dépend

des autorités du juge et ils seront fréquemment torturés pour s'assurer de la véracité de leurs propos, ce qui implique qu'ils témoignent souvent ce que le tortionnaire veut leur faire dire. Une fois réunis les différents éléments, le procès a lieu : le juge entend les différentes parties, les témoignages, les plaidoiries et décide de la peine en s'appuyant sur les lois locales. Il y a ou non un conseil pour discuter de la peine selon les régions, et l'importance du procès.

Les peines sont en général exécutoires immédiatement, rarement de la prison : dédommagements, coups de fouet ou de bâton, pilori, humiliations publiques, mise au ban, mutilations, asservissement et parfois la mort sont les peines courantes. Les Lossyans condamnent à mort pour des délits qui pour les hommes du 21^{ème} siècle ne le mériteraient pas du tout ; citons l'agression d'un maître-marchand, d'un membre de l'Eglise ou de l'aristocratie, le sacrilège ou l'hérésie, l'incendie urbain, la piraterie, l'espionnage industriel, le vol de loss-métal ou encore le viol, ainsi que toute forme d'agression physique sur les enfants. Si vous avez de bonnes raisons d'avoir commis un meurtre et/ou une position d'influence privilégiée, vous serez condamné à verser un dédommagement à la famille du défunt.

Les peines de mort sont parfois cruelles et publiques. La mise à mort la plus courante reste cependant l'égorgement ou la pendaison. La prison est une peine très rare pour s'assurer que le condamné ne puisse s'enfuir tandis que les siens règlent un dédommagement.

Les duels & vendettas

En règle générale les lossyans règlent leurs comptes sans s'entretuer, à cause d'une coutume qui dit que l'homme qui en tue un autre en duel est responsable de sa famille. Mais en cas de litige, le duel à mort peut arriver. Celui-ci peut se faire d'homme à homme ou via des champions. Le duel est parfois proposé, voire imposé lors d'un procès pour litige par des magistrats.

Les maîtres-marchands et en général tous les hommes puissants règlent souvent leurs problèmes à coup d'assassins et d'empoisonneurs. Quand ces règlements de compte prennent des dimensions familiales, clanique ou entre guildes concurrentes, cela devient une vendetta : la vendetta est une affaire de dette d'honneur sans fin, qui grossit à chaque crime d'honneur des deux parties. Le seul cas où la justice intervient, de manière souvent musclée, c'est quand une vendetta menace la stabilité publique de sa cité-état.

8- Codes sociaux & vie quotidienne

Pour qui, parmi nos lecteurs, aura voyagé un peu, il aura rapidement constaté que la politesse et les conventions changent très vite et qu'il suffit de faire 1000 km pour que la politesse de l'un soit l'injure de l'autre.

Sur Loss c'est un peu pareil. Un exemple simple en est qu'une des pires injures au sein de l'empire de l'Hemlaris est d'adresser la parole, dans sa maison, à une femme à laquelle on n'a pas été présenté, fut-elle la dernière des servantes. Alors que ne pas saluer les femmes dans une maisonnée Armanthienne est un très bon moyen de se faire jeter dehors. Autre exemple, retirer ses armes en entrant dans une maison de culture Dragensmann est un signe de soumission au maître des lieux, pas de politesse.

POLITESSE & CONVENTIONS

Saluer : la poignée de main pour saluer est courante, mais pas systématique. Les Hégémoniens comme les Hemlaris et les Ar'anthia des Cités-Unies ne se touchent jamais pour saluer. Les premiers saluent bras levés, les seconds s'inclinent plus ou moins bas selon le rang leur interlocuteur. Les Dragensmanns se saluent en se donnant des accolades et de grandes claques sur l'épaule. Les Jemmaï placent leur paume à plat sur la paume de leur vis-à-vis. Les Teranchens serrent la main, mais feront souvent l'accolade. Enfin, les San'eshe s'embrassent s'ils se connaissent ou se présentent en guise de premier salut.

Se présenter : les lossyans se présentent la première fois par leur prénom, leur cité d'origine et leur surnom, puis, parfois leurs titres et nom de famille. C'est très fréquent qu'une femme rajoute « fille de » pour informer son interlocuteur de l'identité de son tuteur officiel. Si elle est mariée, elle remplacera par « femme de ».

Entrer dans une maison : chez les Athémaïs, on se déchausse, comme dans l'Hemlaris. Dans toutes les Mers de la Séparation, on ne pénètre pas armé sans y être expressément invité, sauf chez les Dragensmanns pour qui se désarmer est une faiblesse et chez les Hemlaris dans le cas de leur aristocratie. Chez les Jemmaï et les Nomades des Franges, on vide sa gourde devant la porte pour la faire remplir dans la maison

Hospitalité : On ne peut refuser l'hospitalité à une personne dans le besoin, un homme invité ne doit y commettre aucun crime ou affront. La plupart des peuples respectent cette règle, bien que les Svatnaz et les San'eshe y soient très réticents. Dans l'Hemlaris on accordera le gîte et le couvert à un non-Hemlaris, mais le plus souvent dans une remise ou une étable. L'invité est traité comme un membre de la famille, mais en échange offrira son aide le temps de son séjour. Pour les Dragensmanns, celui qui est invité dans une demeure laisse un présent et repart avec un cadeau de la famille. Dans les Plaines de l'Étéocle, l'invité a les pieds lavés par une des femmes de la maison, esclave, servante ou fille de la famille. Dans l'Athémaïs, un invité dispose des esclaves de la maisonnée comme si elles lui appartenaient, mais en échange il doit laisser un présent, même une pièce de monnaie.

À table : La fourchette est une fantaisie connue seulement dans l'Hégémonie. Les gens mangent à la main ou s'aident de cuillères et couteau. Les baguettes sont répandues dans l'Hemlaris, les Cités-Unies et Armanth, mais pas dans l'Athémaïs. On se mets à table les mains lavées. Les esclaves doivent manger au sol, sauf sur ordre exprès de leur maitre. Dans les banquets et réunions de famille, les femmes ne mangent pas avec les hommes, une tradition qui disparaît dans l'Athémaïs. En Hégémonie, les femmes mangent après les hommes. Chez les Dragensmanns, tout le monde est affalé à table en même temps, esclaves compris.

Hommes & femmes : On ne touche pas à une femme sans son consentement, que ce soit une gifle ou lui attraper le bras. Quand un homme accompagne une femme, celle-ci est à sa gauche pour éviter qu'une femme gêne l'homme chargé de la protéger quand il dégaine son arme. Cette règle est imposée aux esclaves-femmes, qui doivent marcher à gauche de leur maitre. L'homme entre en premier dans une maison parce qu'en cas de traquenard, c'est le premier qui s'exposera. Même une Femme d'Épée aura bien du mal à changer cette habitude. Le fait de laisser s'asseoir une femme avant l'homme qui l'accompagne n'est pas une politesse répandue sauf dans le sud, comme le fait de céder systématiquement sa place assise à une femme. En général les lossyans le font selon la santé ou l'âge, pas selon le genre.

Titres de politesse : Les langues lossyannes emploient en général plusieurs pronoms et conjugaisons destinés uniquement aux formules de politesse et aux rangs sociaux. Les titres sont donc assez peu usités, la politesse est dans la langue elle-même. Le tutoiement est le plus courant et se pratique par défaut, le vouvoiement est une déférence marquée. L'athémaïs comporte cinq pronoms de ce type et une conjugaison pour les rangs sociaux, donc on emploiera un des trois pronoms pour marquer l'intimité ou la neutralité avec son interlocuteur ou pour signifier ses intentions amicales. Les deux autres sont pour l'un réservés aux parents et supérieurs proches, pour l'autre aux éminences. On emploie donc peu : monsieur, seigneur, altesse, etc. seule exception, le terme madame qui insiste sur le respect –mais aussi la différence sociale- envers toute femme. L'autre exception les autorités de l'Eglise, nommés « Excellence ». Les Dragensmanns se fichent totalement des titres, y compris concernant leurs chefs. Dans l'Empire de l'Hemlaris, les formules, pronoms et titres de politesse sont strictement codifiés.

Les rendez-vous : Les Lossyans n'ont pas en général pas de montre, il n'y a pas d'horloges à chaque place et tout le monde mesure habituellement le temps à la position du soleil. Les lossyans pour se donner rendez-vous se fient à l'aube, au zénith, au crépuscule, ou à des choses aussi précises que « cet après-midi ». On ne s'offusque donc pas vraiment d'un retard et on va plutôt s'en inquiéter.

LES CODES VESTIMENTAIRES

Les premiers codes vestimentaires concernent les règles de décence, en fonction de la morale concilienne, et tout ce qui concerne la nudité. Ils sont d'ailleurs en partie partagés par les peuples non-conciliens, San'eshe exceptés. Pour résumer : La nudité est très mal vue, comme se découvrir le ventre et les cuisses.

Tout ce qui va du genou à la poitrine, chez la femme, doit être couvert. Pas de ventres ou de dos à l'air, ni de jupette. Ces fantaisies font partie des signes ostentatoires des esclaves, dont on exige souvent qu'elle expose ses formes. Autant dire que toute femme libre évite ce type de méprise. Dans l'ensemble des cultures conciliennes, on évite les tenues moulantes, sauf dans des cas précis de raisons pratiques. La robe ou jupe longue est de rigueur, et dans le sud des Mers de la Séparation, aucune femme ne dénude jamais sa gorge : les décolletés ne sont jamais plongeants. En Athémaïs, les femmes portent, sous des robes assez légères, des pantalons et chausses. Enfin, chez les Hégémoniens, comme chez les Gennemons, les femmes se couvrent les cheveux, et dans l'empire d'Hemlaris, jamais une femme, sauf pour des questions de travail, ne laisserait entrevoir ses jambes, ses bras ou exposer un décolleté.

Les codes vestimentaires masculins existent aussi, mais sont plus larges. Si être torse et bras nu est commun, il est très malvenu de se découvrir au-dessus du genou, pour des raisons similaires aux femmes : seuls les esclaves dévoilent leurs cuisses. C'est d'ailleurs pour cela que dans tout l'Athémaïs, jamais un esclave ne portera de kilt ou jupe par-dessus ses braies, réservé aux hommes libres. On tolèrera cependant plus facilement que pour les femmes des exceptions pour raisons de travail. Toutes ces considérations sont respectées, mais avec plus de liberté, par les Jemmaï, les Erebs et les Dragensmanns mais ignorées par les Forestiers ; quant aux San'eshe, ils vivent à demi nus, hommes et femmes.

Concernant les parures, tatouages et les bijoux, il y a là aussi quelques règles : on ne porte jamais de ras-de-cou ; les ras-de-cous et colliers serrés sont des colliers d'esclaves que nulle personne libre n'aurait idée d'arborer. C'est pratiquement la seule contrainte générale. Les bijoux sont très variés, avoir des oreilles percées est commun pour les femmes, mais aussi pour pas mal d'hommes. Les bijoux

faciaux et piercings ne sont pas inconnus, mais vus comme des appareils tribaux et primitifs. Seules les esclaves, et particulièrement les Languirens, ont les tétons percés. Ça ne viendrait pas à l'idée d'un homme ou d'une femme libre.

Les tatouages sont assez répandus. Il est plus facile pour les hommes que les femmes de les afficher, mais ces dernières apprécient ces décorations intimes et indélébiles. Ce sont le plus souvent des motifs décoratifs complexes, rarement des scènes représentatives. Il est commun qu'une esclave soit tatouée par son propriétaire pour en accroître la beauté et la valeur. Les tatouages existent chez les Aren'thia des Cités-Unies et les Forestiers, un peu plus rarement chez les Dragensmanns.

La seule restriction des couleurs concerne l'usage du rouge carmin. Le rouge profond est la couleur exclusive des capes et toges des tribuns et des légionnaires de l'Ordinatori. Quant aux chaussures et bottes à hauts talons, elles sont peu répandues, mais portées par les hommes et les femmes, pour compenser une petite taille chez les plus aisés. Les talons aiguille n'existent pas.

5- Nourriture, boissons et étoffes

Dire que les lossyans ne mangent pas vraiment comme les terriens du 21^e siècle serait enfoncer une porte ouverte. Nous allons décrire leurs habitudes alimentaires, les produits les plus courants, les plus typiques aussi et ce qu'on trouve dans les auberges, mais aussi dans les étals des tisserands et des drapiers. Les habitudes, coutumes, produits à disposition varient beaucoup, on va donc faire pas mal de généralités.

Les boissons :

Les lossyans boivent peu d'eau et on évite autant que possible de se désaltérer à la rivière. La raison est simple : l'eau peut tuer. Les épidémies pour cause d'eau contaminée font des ravages et les étangs et rivières grouillent de parasites. Les lossyans boivent de préférence des boissons fermentés ou bouillies, y compris le lait. Les jus de fruits, peu courants, sont l'exception.

La boisson la plus courante est la bière que l'on prépare à base de grains fermentés, le plus souvent en fonction de ce dont on dispose sur place. La vraie bière au malt d'orge ou de blé et au houblon, assez chargée d'alcool, est une bière festive. La version courante est une bière blanche et amère, nourrissante et très légère en alcool.

Juste après vient le thé. Il y en a des quantités de variétés, qui regroupe les tisanes et infusions, mais la plupart des mélanges incluent des feuilles de la plante de théier, que l'on fait pousser partout. Certaines variétés et mélanges dépassent en prix les vins les plus rares.

Enfin il y a le vin qui est produit partout dans les Mers de la Séparation, jusqu'aux limites sud de l'Hégémonie. Les Etéocliens en ont fait une de leurs spécialités, disputée uniquement par les Teranchens. Les Athémaïs en boivent beaucoup et n'est pas rare qu'il soit la boisson principale des travailleurs, coupé d'eau (bouillie bien sûr) et légèrement épicé. On distingue deux grands types de vins, nommés respectivement le « Saccato » littéralement la piquette, et « l'Aurovim » le vin de garde. Le premier est acide, se boit coupé et ne se conserve pas, le second est mis en bouteille et est l'apanage des gens aisés.

Quelques autres boissons typiques :

- Le kumat : des graines dorées issues d'une graminée géante que l'on torréfie et qu'on broie avant infusion. L'odeur et le goût rappellent le café, c'est une boisson très courue. Avec une simple tasse, n'importe qui se retrouve insomniaque pour douze heures. Il existe une méthode pour en faire un poison.
- Le doli : une boisson fermentée et salée préparée à base de lait et de levures de pain, qui se conserve bien. Pratiquement sans alcool, d'un goût acre et fort, c'est la boisson des enfants et des esclaves domestiques, parfois aromatisée d'épices ou de miel.
- L'hydromel : si les Dragensmanns adorent cela, ils n'en sont pas les inventeurs, ce sont les Forestiers, qui exportent à prix d'or leur recette. L'hydromel est localement produit partout, bien que ce soit une boisson festive : les abeilles lossyannes sont plus dangereuses que celles de la Terre.
- Le Somnae ou vin des rêves : produit à partir de la fermentation de l'applerine, un fruit athémaïs ressemblant à une sorte de pêche violette. C'est un digestif très doux et sucré. Son abus a des effets envoutants, voir hallucinogènes. Certains vins très forts sont employés comme drogue.
- Le Me-kwei : une bière douceâtre, mais très forte en alcool, d'origine hemlaris, bue soit très froide, soit très chaude, produite à partir de la fermentation du riz et du sorgho. Pour un Occidental du 21^e siècle, cela se rapproche du saké.

La nourriture :

Commençons par les évidences : il n'y a ni frigos, ni lyophilisation, ni conserves stériles. Bien que pour le dernier cas, la technique existe, elle est complexe, méconnue et peu répandue encore. Sans compter qu'elle n'est pas infaillible. Les seuls moyens efficaces de conserver la nourriture sont de la sécher, la saler ou la fumer, ce qui n'est pas adapté à tous les produits. Les serres ou cultures sous toit climatisées sont un luxe : avoir un produit exotique frais est rare, quand ce n'est pas tout bonnement impossible.

Les lossyans se fournissent en produits locaux. Seules les bourses les plus remplies permettent d'acheter certains produits frais exotiques qu'on parvient à grand prix à faire pousser. Les lossyans sont contraints aux saisons pour leur variété alimentaire : et si une saison a été mauvaise, on va devoir taper dans les réserves. Une mauvaise année peut facilement finir en famine. Quant à la viande, qui est un produit onéreux, elle est en fait assez rarement fraîche : on va la sécher, la saler, la transformer en charcuterie et la faire durer toute l'année. Le sel est cher : comme il est indispensable, il fait l'objet de taxes conséquentes.

On mange avant tout du pain et des recettes céréalières comme le gruau. C'est un des plats chauds communs pour le petit peuple, agrémenté de légumes frais ou sec, parfois d'un peu de viande salée quand on a les moyens. Le riz est assez répandu dans tout l'est des Mers de la Séparation, et constitue une alternative gouteuse aux céréales bouillies. Les légumes courants sont surtout les pois et fèves qu'on peut faire sécher comme quelques fruits. Certains légumes comme les choux peuvent être traités et conservés en saumure. Enfin, les légumes frais sont ceux de la saison. Les salades sont un met peu répandu.

Manger de la viande fraîche est un luxe, bien que l'élevage soit répandu et que nombre de fermes peuvent abattre un ou deux moras pour l'année. En général, on élève des bêtes pour leurs produits laitiers ; vaches, chèvres (il n'y a pas de moutons sur Loss), mais aussi sikas et même ghia-tonnerres. Ils permettent d'avoir des fromages et du lait et ils sont très répandus. La chasse permet de se fournir en gibier, mais chasser dans le monde de Loss n'est pas sans risques conséquents. Le plus courant

apport en protéines animales est la pêche, très développée. Le poisson se sèche et se conserve aisément, et les élevages de poisson d'eau douce sont répandus. Mais cela reste inaccessible aux plus pauvres.

Quelques aliments typiques :

- Le mora : mammalien aux allures de phacochère consommé comme le cochon. D'un développement rapide, sa viande grasse est facile à conserver et transformer en charcuterie. Il est répandu partout.
- L'applerine : fruit de l'athémaïs dont l'arbuste pousse aisément même sur les mauvais terrains, tant qu'ils sont ensoleillés. Le fruit est aisé à sécher, mais on veille à ne pas manger ceux qui auraient commencé à fermenter, car ils ont des effets psychotropes.
- Les dattes : la datte lossyenne ressemble un peu à celle de la Terre, mais fait presque la longueur d'une main. Les dattiers poussent lentement, mais produisent beaucoup. Le fruit, sucré et farineux, est séché ou réduit en farine.
- Le loba : poisson de haute mer, le loba ressemble à la bonite terrienne et pèse plus que le poids d'un homme. Sa chair est rouge et a un goût assez fin. Le loba est malaisé à conserver mais abondant. Tout port a des navires de pêches qui en ramènent des quantités à destination des citadins.
- La Pandira : une volaille lossyenne qui ressemble à une grosse pintade au plumage chamarré.
- Le Til : une graminée dont la fibre est employée pour tisser des étoffes solides et chaudes. Sa graine est comestible ce qui fait du til la céréale la plus cultivée dans le monde. Mais si elle fait un pain convenable, son gruau a un goût de carton.
- La banane : très répandue dans tout le sud-est des Mers de la Séparation. On la sèche, on la confit, on en fait des farines et elle est très commune, avec des dizaines de variétés.
- La Larente : grand poisson d'eau douce, vorace mais facile à élever. Sa chaire se sale et se conserve très aisément, et on le consomme presque partout.
- Le sika : On l'élève pour son lait, son cuir, sa viande et sa laine dans le Nord. La viande de sika se conserve moins bien que celle du mora.
- La qasit : un tubercule à mi-chemin entre la patate et le topinambour, à la saveur sucrée et douceâtre. Un des légumes qui se conserve le mieux sans traitement particulier et remplace la pomme de terre.

Les étoffes et tissus :

En l'absence de moutons et avec les mammaliens qui en majorité n'ont que peu, voir pas de toison ou fourrure, il y a donc quelques différences vestimentaires avec les tissus de la Terre.

La plupart des étoffes proviennent de deux sources : fournies par des végétaux, comme le til qui permet de tisser des fibres cotonneuses douces et chaudes et par des insectes, car il existe une demi-douzaine de fil de soie différents, aux propriétés variées. Restent enfin les cuirs, très répandus. Les fourrures sont plutôt rares et proviennent en général du grand nord. Seul le sika a une toison un peu fournie, mais seulement dans le Grand Nord, qui exporte sa laine à grand prix.

Les lossyans ont appris à extraire de leur foisonnante nature plusieurs latex employés en industrie mais aussi dans la confection. La plupart du temps, ce sont pour des vêtements et accessoires utilitaires et pour l'imperméabilisation. Mais on les emploie aussi pour des renforts et pièces flexibles de vêtements

très ajustés, des corsets aux vestes. Il existe quelques combinaisons moulantes, mais c'est peu répandu et destiné aux monte-en-l'air ou aux gens cherchant un vêtement très isolant.

Les textiles et étoffes qui existent sur Loss :

- La laine : produite par les sikas au Grand Nord des Mers de la Séparation, elle vaut très cher. Elle est surtout destinée à la draperie et la tapisserie.
- Le velours : produit lui aussi à partir de la toison courte des sikas d'élevage. Il est plus commun que la laine, mais très recherché.
- Le tussah : soie d'araignée étocliennne, donnant un fil et un textile plus épais que la soie et moins vaporeux. Il est répandu et d'un prix très abordable.
- La soie : il en existe une demi-douzaine de variétés. C'est une spécialité de l'Hemlaris, mais adoptée par les Cités-Unies et jusque dans tout l'Imareth. C'est une étoffe prisée et répandue, assez onéreuse selon sa qualité.
- Le til : une fibre tirée d'une céréale comestible très courante. Cotonneuse, chaude et douce, l'étoffe qu'on en produit est employée dans toute la draperie et la confection, mais aussi dans la voilerie.
- Le lin : autre fibre très répandue et prisée, le lin permet des vêtements légers, doux et agréables à porter aussi bien en climats chauds que froids, selon la finesse de l'étoffe. Solide, facile à teindre et peindre, il est employé dans tous les domaines.
- Le chanvre : fibre épaisse et rugueuse, elle est surtout employée en cordages, sacs et tapisserie.
- Les cuirs : Il existe des quantités d'applications et de formes de cuir employées en confection et ses applications industrielles et domestiques sont sans fin. Son prix dépend de son traitement.
- Les latex : voir plus haut
- Les fourrures : comme mentionnés plus haut, les fourrures sont un luxe rare. Les mammaliens n'en ayant presque pas, celles-ci ne viennent que du nord et en faible quantité.

1.1.8 L'esclavagisme et le Haut-Art

Point culturel important, et d'autant plus qu'on le retrouve dans pratiquement toutes les sociétés et cultures de Loss, à l'exception des San'eshe, l'esclavagisme sur Loss est un sujet assez vaste et assez complexe pour nous, humains occidentaux du 21^e siècle. Pour les lossyans, l'idée de posséder un être humain n'est absolument pas choquante, sauf quelques cultures non-conciliennes. Les lossyans ne considèrent pas la notion d'humanité comme un droit inaliénable de naissance, mais un statut qui se gagne, se mérite et donc peut être perdu ou retiré. Sur Loss, l'esclavagisme n'est pas si différent de ce qu'il fut sur Terre, à l'époque Romaine et durant une partie du moyen-âge.

L'esclavage est plutôt répandu. C'est moins une force de travail qu'un luxe et une marque de rang social, un signe extérieur de richesse. On emploie bien des esclaves pour les travaux les plus pénibles, mais la vraie richesse, c'est de d'avoir des esclaves de compagnie à son service. Posséder des esclaves ou souhaiter en posséder est tout à fait normal, tout comme en exploiter et en faire commerce. Le Haut-Art, l'art de savoir asservir, est considéré comme un talent noble, sacré et admirable.

1- La position des lossyans sur l'esclavagisme

Les lossyans partagent pratiquement tous des valeurs, les Vertus, qui de leur point de vue les différencie des animaux : l'Honneur, le Courage et la Sagesse. L'idée que certains individus soient dépourvus de l'une de ces Vertus ne surprend pas un lossyan mais à ses yeux, cela signifie que celui-ci n'est alors plus humain : au mieux c'est un barbare, au pire une bête stupide et indigne de considération.

C'est vis-à-vis de ces principes, de ces corrélations culturelles, que les lossyans jugent qui est humain et qui ne l'est pas. Mais une fois une personne asservie, elle n'a plus d'Honneur. Elle est de facto, si on en doutait encore, un animal, une propriété. Parce que tout simplement, un esclave n'a plus ni le droit ni les moyens de défendre son honneur ou de le faire défendre par sa famille. L'esclave ne fait que refléter et représenter l'honneur de son maître. Lui n'en a pas, sauf si un exploit fait qu'on est forcé de le reconnaître.

Sans Honneur, un lossyan n'en est plus un. C'est ce point qui effraie tant tout le monde concernant l'asservissement. Il leur est alors tout retiré : propriétés, possessions, droits, nom, dignité et même leur humanité. Certains préféreront mourir que d'être asservis. Pourtant, personne n'arriverait à considérer l'esclavage comme inacceptable, c'est même pour beaucoup de lossyans une bonne solution de lutte contre la plus grande pauvreté des indigents et l'insécurité des rues. Et asservir un barbare ou un Terrien Perdu est une évidence qui va de soi, puisque ce sont des pauvres hères qui ne comprennent ni les Vertus, ni les bienfaits de l'Eglise.

2- Les esclaves

Il n'y a pas d'équivalent de traite négrière sur Loss et sauf à Armanth et quelques autres villes, nulle part de forte concentration de communauté d'esclaves dans un périmètre limité : l'esclavage ne représente pas une source de revenus par l'exploitation d'un grand nombre d'entre eux dans des plantations ou des ateliers.

Il existe cependant des chantiers, mines et carrières où des condamnés aux des travaux forcés sont exploités dans des conditions si rudes qu'ils ne vivent guère plus de quelques années ; en majorité des criminels condamnés et des prisonniers de guerre. Il est rare qu'un esclave soit envoyé aux mines, sauf suite à une erreur impardonnable, à moins d'être tombé sur un propriétaire sans scrupules ni pitié.

Il n'y a guère qu'au maximum 5% de la population d'une cité-état qui soit asservie. Et plus on va vers de petites communautés et villes, plus ce pourcentage se réduit. Les deux seules exceptions sont Anqimenès et Armanth. Anqimenès compte 10 à 12% d'esclave et Armanth un peu moins de 10%, principalement par son Marché aux Cages, le commerce d'esclave étant une de ses grandes sources de revenus. Aux grands marchés, Armanth peut parfois se retrouver avec presque 250 000 esclaves, dont 50 000 environ en vente et en transit dans ses murs.

A noter qu'il y a eu des époques où dans l'Italie de la Rome antique, il y avait jusqu'à 2 à 3 millions d'esclaves, c'est-à-dire un tiers de la population. Même l'ensemble de l'Hégémonie d'Anqimenès n'en abrite pas autant.

HOMMES ET FEMMES ASSERVIS

La plupart des esclaves domestiques sont des femmes. Les lossyans préfèrent femelles pour des questions de contrôle aussi bien que de plaisir, mais aussi de prestige. De plus, le Haut-Art est rarement pratiqué sur des mâles. Une esclave est en générale est une servante domestique, un animal de compagnie et une source de distractions sexuels. On ne les emploie pas aux champs ou dans les ateliers et industries. Pour un lossyan, il n'y a guère de différence entre posséder un chat ou un chien et un esclave ; sauf que ce dernier a des qualités supplémentaires indéniables et qu'il lui est possible de temps en temps de regagner sa liberté.

Un homme asservi est le plus souvent un forçat : soit un ennemi capturé, soit un criminel. Les lossyans ne sont guère tendres avec eux et ceux-ci connaissent un sort franchement déplorable. Les lossyans ont du respect pour leurs esclaves femmes. Si elles ne sont plus considérées que comme des animaux de compagnie, elles sont souvent chéries et plutôt bien traitées, même si leur sort peut parfois être franchement glauque, comme les houris de bordels. Les hommes eux sont traités comme une force de travail corvéable à merci, dont la vie n'a aucune valeur. Ils sont envoyés sur les chantiers et aux mines et leur vie est en général courte et misérable. Les seuls à s'en sortir un peu mieux sont les gladiateurs, mieux considérés et quelque peu respectés, qui ont une petite chance un jour de gagner leur affranchissement s'ils parviennent à rester en vie et briller dans l'arène.

STATUTS LÉGAUX

Un esclave est une propriété, et un bien mobilier avec un statut légal à mi-chemin entre un humain, et un animal. Aucun lossyan ne niera vraiment qu'un esclave est un être humain, mais il n'a aucuns droits en théorie. Il ne possède plus rien, bien qu'il puisse se voir offrir possessions et privilèges par son maître. Il ne dispose pas plus de son nom, que son propriétaire peut modifier à sa guise, que de son intégrité physique. Ce dernier est parfaitement en droit d'user de sa propriété à sa convenance, y compris la vendre, la prêter, la donner, la soumettre aux sévices et châtiments qu'il voudra, ou encore lui ôter la vie.

Cependant, les esclaves sont protégés par des conventions coutumières : il est considéré comme déshonorant de maltraiter ou affamer son esclave, de négliger sa santé et son bien-être, ou encore de

le mutiler ou le tuer gratuitement. Un esclave est un investissement qui n'est pas anodin et une représentation de l'honneur de son propriétaire. Il n'est pas rare qu'un esclave soit affranchi à la mort de son propriétaire, tout comme il est courant qu'un esclave ayant accompli un haut-fait regagne ainsi sa liberté. Celui qui traite de manière cruelle et injuste son esclave, non seulement risque de provoquer une rébellion et des drames, mais entache son honneur et sa réputation.

Si toute rébellion ou fuite d'esclave est châtiée durement, le propriétaire peut lui aussi être condamné à de lourdes amendes, voire à des peines plus lourdes encore. Un propriétaire d'esclaves est responsable de ce que commettent ses esclaves : les dégâts provoqués par l'esclave sont de sa responsabilité.

Les lossyans sont plutôt bienveillants avec leurs esclaves et en prennent soin. Mais il ne faut pas le prendre comme un fait constant : les sadiques, les bourreaux et les salopards existent comme partout. Il y a des esclaves maltraités et certains meurent des sévices qu'ils subissent, tandis que d'autres mettent fin à leur jour. Légalement, rien ne peut être attenté contre un homme qui maltraite un esclave, sauf par sa propre famille en portant plainte pour dégradation d'une possession familiale. Le plus souvent, quand un propriétaire a un souci avec son esclave ou souhaite s'en débarrasser, il se contente cependant de le revendre. La vente et le commerce d'esclave sont notoirement encadrés, soit par l'Église, soit par les confréries de la Guilde des Marchands, aussi bien dans les conditions de vente que les prix et les contrats de cession.

Une esclave peut enfanter, et selon les cas et la décision de son propriétaire, son enfant sera asservi à sa puberté ou affranchi dès sa naissance et adopté par la famille. Il est à noter qu'affranchir une esclave n'est pas si rare. Souvent ce sera pour l'épouser ou l'offrir en mariage, mais aussi pour l'adopter dans la famille, mais aussi pour la récompenser d'un haut-fait.

LES TYPES D'ESCLAVES

On peut distinguer plusieurs types d'esclaves, en fonction de leur usage, mais aussi de leur dressage (voir plus loin):

Les esclaves domestiques : ce sont les serviteurs de maisonnée, chargés des tâches d'entretien domestiques et des corvées. Selon la taille du domaine et la richesse de la famille, ils seront spécialisés, comme les cuisiniers, par exemple Certains peuvent être des nourrices ou des gouvernants pour les enfants de leur maître. Leurs journées peuvent être longues et harassantes, mais il est de coutume de leur offrir un jour à deux jours de repos par semaine lossyenne et de la permission de quitter le domaine pour la journée.

Les esclaves de compagnie : assignés à une personne en général, mais pas forcément, ce sont le plus souvent les esclaves les mieux traités qui tiennent tenir compagnie à leur maître et dont les corvées sont assez réduites, la principale étant le service et quelques tâches ménagères, comme laver le linge de leur propriétaire. Ils peuvent être formés aux arts musicaux et lyriques ou simplement sont d'agréables de compagnie et de discussion, voire une source de prestige par leur apparence et la qualité de leur service. Ces esclaves suivent leur propriétaire partout ; il est fréquent qu'ils aient des moments de loisir quand celui-ci est occupé ou n'a pas besoin ou désir de leur présence.

Les esclaves des plaisirs : Les esclaves des plaisirs sont pratiquement toujours formés par le Haut-Art dans les Jardins des Esclaves des plus grands maître-esclavagistes et choisis sur d'exigeants critères esthétiques et intellectuels pour être des esclaves de compagnie aux talents accomplis, que ce soit dans

les arts, les danses, la culture générale, les services du bain et des massages et bien entendus, les services et les jeux sexuels. C'est parmi les esclaves des plaisirs que se trouvent bien sûr les esclaves les plus chers. L'immense majorité des esclaves des plaisirs sont des femmes. Les mâles destinés au plaisir sexuel des femmes sont rares.

Les esclaves publiques : les esclaves publiques sont la propriété d'une personne ou d'une confrérie/gilde, qui en use dans des auberges, maisons de bains ou encore maisons de prostitution. Les houris, esclaves prostituées, sont enchaînées aux alcôves où elles reçoivent les clients, parfois plusieurs dizaines par jour. Les autres esclaves publiques n'ont guère un sort plus enviable. Si une esclave travaillant comme serveuse dans une auberge est assez bien traitée, les esclaves de maison de bain exploitées comme les houris pour maximiser les revenus de leur propriétaire. Celui-ci veille à leur santé et leur sécurité car il en aurait de sa poche et pourrait, en cas de plainte de clients ou d'accidents, devoir en répondre devant la loi ou les personnes lésées. Mais la vie de ces esclaves sera souvent courte et dramatique.

Les esclaves de travail : indifféremment hommes et femmes mais assez peu courant, les esclaves de travail sont les auxiliaires des ouvriers et des patrons des ateliers et manufactures. Leur tâche est similaire à celle des apprentis et des aides. Comme le plus souvent, ce genre de rôle est pris par des apprentis ou les enfants des ouvriers et que les esclaves sont en général cher, ils ne sont guère répandus sauf dans les plus grands centres industriels, comme les chantiers navals d'Armanth ou les manufactures de soie de Cymiad.

LES TRADITIONS & LOIS DE L'ESCLAVAGE

Quelques généralités sur les contraintes et interdits des esclaves. Ils varient largement selon les régions, donc ils ne sont portés ici qu'à titre général :

Il n'est pas exceptionnel de voir un esclave armé, mais cela sera toujours vu d'un mauvais œil. Cependant, en cas de risque, on met à disposition des esclaves des maisonnées des armes pour défendre leur vie, mais surtout celle de leurs propriétaires. Il est fréquent que les lois locales interdisent que les esclaves portent la main à toute arme, sauf sur ordre exprès de leur maître.

Les deux pires crimes que peut commettre un esclave sont la tentative de rébellion et l'agression d'une personne libre. Dans les deux cas, c'est pratiquement systématiquement la mort ; mais il est possible que selon le degré de gravité du crime, et la décision du propriétaire, il lui soit accordé une grâce : la sentence se transformera alors en châtement public, au fouet le plus souvent. Et le propriétaire devra éventuellement s'acquitter de dédommagements.

La fuite est un autre crime châtié avec cruauté. Il est presque impossible pour un esclave qui porte un linci d'échapper aux chiens qui traqueront son odeur. Mais dans tous les cas, malheur à l'esclave qui est rattrapé. Il peut espérer échapper à la mort ou à la mutilation une première fois, mais sera sévèrement puni. La seconde fois, il sera mis à mort lentement et en public pour servir d'exemple.

Le vol est un crime qu'on ne pardonnera pas à un esclave, y compris celui d'un quignon de pain parce qu'il meurt de faim. Si on reprochera lourdement au maître sa négligence aux besoins et à la santé de son esclave, celui-ci sera durement et publiquement châtié. En cas de récidive, il est probable qu'il soit amputé d'une main et abandonné à son sort.

Tout maître s'attend à ce que son esclave obéisse de son mieux et exécute aveuglément les ordres qu'il lui donne. La désobéissance de l'esclave n'est pas tolérée, surtout devant témoin. C'est un bon moyen pour un lossyan de risquer de perdre la face, donc il n'hésitera pas à punir d'autant plus sévèrement que l'affront a été marquant. Il est impensable qu'un esclave mente, triche, ou dissimule quoi que ce soit. Ceux-ci ne se gênent pas pour le faire mais le châtiment est rude pour qui se faire prendre. Selon les maîtres, ce point peut aller très loin, ceux-ci exigeant que leur esclave ne leur dissimule rien, y compris leurs pensées et désirs les plus intimes, avec une interdiction complète de tenter de voiler ou cacher quoi que ce soit.

On ne reconnaît pas la filiation et la famille d'un esclave : une fois asservis, ils n'existent plus, même pour une mère. Selon les cas, un propriétaire est en droit de retirer les enfants d'un esclave, soit pour les adopter, soit pour les élever en futur esclaves (les lossyans n'asservissent pas les enfants avant le 14^{ème} année). Les liens fraternels ne sont pas plus respectés que le reste. Séparer des frères, des sœurs ou des jumeaux ne posent pas plus de dilemme aux lossyans que s'ils devaient séparer les chiots d'une mère portée.

Enfin, on attend de tout esclave respect, déférence et humilité. L'injure ou la provocation, le dédain, ou le mépris d'un esclave pour une personne libre n'est jamais toléré. L'individu lésé peut très bien ne pas attendre d'aller demander des comptes au propriétaire et battre l'esclave frondeur lui-même, qui, par la suite, risque bien d'en reprendre une couche quand son maître l'apprendra.

3- Le Haut-Art

C'est par ce nom que la plupart des lossyans désignent le dressage des esclaves. Pour eux, c'est un art, codifié et presque sacrée. À l'origine, le Haut-Art a été conçu et perfectionné par l'Église pour parvenir à mettre sous un joug psychologique complet Chanteuses de Loss, seule alternative selon les Dogmes du Concile, à leur destruction complète.

Le Haut-Art est un ensemble de techniques et de méthodologies de dressage et de conditionnement d'un être humain, visant à annihiler toute autonomie réelle et capacité de rébellion. Il y a un millénaire que ces techniques sont peaufinées ; chaque génération d'esclavagistes les a testées, perfectionnées et enrichies. Le Haut-Art a fait l'objet de traités de références, jusqu'à devenir une institution. Désormais, ce talent est si performant que très peu de gens peuvent résister au Haut-Art convenablement usité. Une poignée de semaine suffit pour briser n'importe quel individu, et à peine trois à quatre mois pour s'assurer que le conditionnement l'aura rendu incapable de survivre sans le joug d'un maître ou d'avoir des velléités de recouvrer sa liberté.

Le Haut-Art est rarement employé sur les hommes. Il a d'abord été conçu dans l'esprit des *Ordinatorii* de l'Église comme un outil efficace pour asservir les Chanteuses de Loss. Dans la mesure où l'Église et ses Dogmes sont notoirement sexiste, l'emploi du Haut-Art sur des mâles est très récent, bien que cela fonctionne quel que soit le genre, la culture ou la personnalité de la victime.

Le Haut-Art demande des qualités particulières, aussi bien en termes de psychologie, que d'entêtement, de sens de l'observation, de l'adaptation, de la résistance mentale, ainsi qu'une certaine imperméabilité à la pitié. Un esclavagiste qui sait le manier peut parfaitement être un homme compatissant et chaleureux, mais il n'a aucun droit de laisser parler sa pitié devant les suppliques et les souffrances des esclaves qu'il va dresser.

LE CONDITIONNEMENT

Une esclave qui subit le Haut-Art se voit dénuée de tout ce qui constitue l'identité et l'amour-propre de chaque individu. Elle est enfermée nue, privée de nourriture, d'intimité, de la moindre liberté de mouvement ou de parole, forcé à supplier et obéir aveuglement à des ordres très simples répétés encore et encore, pour pouvoir simplement boire, manger ou faire ses besoins. Avec patience et cruauté, elle est avilie jusqu'à ce qu'elle ne puisse espérer améliorer son sort qu'en acceptant sa situation et en coopérant totalement avec son tortionnaire qui poursuivra sa tâche jusqu'à obtenir sa pleine obéissance. Tout le principe est pour le dresseur de pousser sa victime à ses derniers retranchements pour briser toute once de capacité à la rébellion. Une fois ceci obtenu, il pourra reconstruire l'esclave en un parfait animal dévoué à servir, qui ne remettra plus son sort en cause.

LE DRESSAGE

Une fois l'esclave totalement brisée et conditionnée, elle peut alors être éduquée et dressée. Selon les cas, cette étape sera sommaire et rapide ou au contraire poussée avec le même raffinement et la même cruauté de la perfection, que ce soit pour la musique, la danse, les arts corporels ou ceux des bains, du massage, des plaisirs sexuels, bref, tout ce qui pourrait augmenter la valeur du futur produit mis en vente. Une éducation parfaite et aussi poussée peut prendre des mois, voire des années.

Tout est codifié et soigneusement planifié, y compris les punitions et châtiments corporels pour réussir ce travail. Le plus ardu de cette pratique, consiste à détruire et reconstruire en ne laissant qu'un minimum de séquelles physiques et psychologiques, afin d'obtenir une esclave parfaite. Dans ce domaine, les violences sexuelles font partie des choses à éviter, autant que la torture et les pires sévices.

Le Haut-Art demande du temps, des moyens, du personnel, d'autres esclaves formés -les éducatrices- et un lieu adapté. C'est un métier qui exige un investissement : les Jardins des Esclaves emploient beaucoup de monde. C'est pour cela que le Haut-Art est réservé à la formation des esclaves de compagnie et des esclaves des plaisirs.

En général, même le meilleur esclavagiste doit compter avec environ 5% de pertes et d'échecs. La pression psychologique et physique est intense, surtout les premières semaines, avec l'isolement de l'esclave, ses privations, les mauvais traitements pour le briser et environ une personne sur vingt, voire plus, ne le supportera pas et basculera dans la folie ou tentera à sa vie ou à celle des autres. Dès le début du dressage, l'esclavagiste veille à bien observer ses captifs pour déceler les risques et les anticiper.

Personne ne sort indemne de ce dressage. Une personne qui l'a subi en restera fragilisée, émotive, dépendante et très sensible à l'autorité. Selon les cas, cela créera un manque et un besoin si vif que la personne qui a vécu le Haut-Art ne pourra jamais vraiment libre. Elle cherchera toujours le joug et la protection d'un maître, instinctivement. C'est pour cela que certains lossyans disent qu'il est stupide d'affranchir ces esclaves-là. Ce n'est pas véritablement un cadeau qu'on leur fait.

4- Le commerce des esclaves

Dans tout le nord des Mers de la Séparation, le marché de l'esclavage reste encore en partie sous le contrôle de l'Église. Elle attribue les licences, forme les esclavagistes au Haut-Art et valide et contrôle

les cargaisons et convois de marchandise. C'est une manne financière et l'Hégémonie est une très grande importatrice d'esclaves. C'est même un des meilleurs clients des marchés d'Armanth.

Mais au sud, la Guilde des Marchands a conquis le secteur depuis plusieurs décennies. Elle fixe désormais les prix, les conditions de vente et la plupart des esclavagistes préfèrent aller se former à Armanth, qui concentre les plus prestigieux Jardins des Esclaves de toutes les Mers de la Séparation, ce qui étonne toujours puisqu'Armanth est la cité-état la plus progressiste de tout Loss. Mais le fait est qu'une bonne partie de la richesse de la Cité des Maîtres-Marchand est due au commerce d'esclaves. Après tout, après le loss-métal, la richesse la plus convoitée est les femmes ; le commerce d'esclaves femelles est donc florissant.

L'APPROVISIONNEMENT

Les lossyans font des raids pour se procurer des esclaves, mais ils en sont pas si courant. Ils n'en font pas non plus l'élevage. Les principales sources d'approvisionnement sont la vente de filles par les familles pauvres ou souhaitant se débarrasser d'enfants non désirés et l'asservissement des indigents arrêtés et, en second lieu les captifs des campagnes militaires et des pillages. Les pirates de l'Imareth n'hésitent guère à lancer des razzias au cours duquel, en plus de piller les biens de leur cible, ils font des prisonniers qui seront alors revendus partout. Enfin, certains peuples sont considérés comme des viviers de capture, comme les Svatnaz et les San'eshe.

Comme mentionné plus haut, le pourcentage d'esclaves dans la population est relativement faible. C'est un produit de luxe souvent destiné le plus souvent à l'agrément et au prestige, ce qui implique que les acheteurs sont exigeants et que tout est mis en œuvre pour préserver les marchandises en bon état et en tirer le meilleur prix.

Si les forçats sont mis en vente en lot comme du bétail, les esclaves femelles -et mâle de luxe-sont vendues le plus souvent à l'unité. On vend toujours aux enchères, et on fait ses offres toujours devant le produit. Le plus grand marché d'esclaves est le Marché aux Cages d'Armanth, qui peut accueillir jusqu'à 50 000 esclaves dans son enceinte et dispose de pas moins de 100 estrades de ventes, ainsi que d'un luxueux hall des enchères, le Celendiatario, où dans une ambiance festive agrémentée de serviteurs et de musiciens, sont mises en vente parmi les plus chères filles de Loss.

LA MISE EN VENTE

Les esclaves sont vendus sommairement vêtus, mais les plus chères filles des plaisirs seront offertes au regard concupiscent des acheteurs seulement parés de quelques bijoux. Le vendeur, qui peut être l'esclavagiste, mais aussi un commissaire-priseur, détaille les qualités et l'éducation de l'esclave et s'arrange pour faire grimper les enchères en faisant s'exposer la fille mise en vente. Il n'est pas rare que des esclaves exposés sur les estrades se rebiffent ou renâclent à l'exercice, certaines le faisant à dessein ; elles ont ainsi quelques chances de pouvoir l'attention d'un acheteur plutôt qu'un autre, et toutes savent que leur sort dépend à cet instant de qui deviendra leur nouveau propriétaire. Les incidents sont rares sur les estrades les plus luxueuses, où les esclaves mises en vente ont accepté leur sort. C'est plus courant dans les ventes de captifs non dressés qui sont alors entravés pour éviter un accident.

Enfin, certaines ventes se font en privé : les clients les plus riches se déplacent dans les Jardins des Esclaves pour prendre le temps de choisir tout à loisir leur future acquisition. Cependant la Guilde des Marchands exige qu'un certain nombre d'esclaves soient mises aux enchères publiques : un esclavagiste

peut très bien perdre sa licence s'il n'en fournit pas le quota qu'on lui demande. Cette exigence de la part de la Guilde est motivée par les taxes qu'elle retire de ces ventes et les bénéfices de la location des places d'estrades et des commissaires-priseurs.

En général, le prix d'une esclave éduquée sommairement varie de 200 à 1000 andris d'argent, en fonction de son âge et de sa beauté. Ce qui représente dans le cas le moins onéreux environ le prix de dix chevaux. Une captive sans dressage vaut communément 50 andris d'argent. Quand aux esclaves des plaisirs passés par le Haut-Art puis éduquées avec soin, elles s'échangent environ à 500 andris d'or, mais leur prix peut parfois s'élever à plus de dix fois cette somme.

5- Les esclaves Chanteuses de Loss

Il y a très peu d'esclaves Chanteuses de Loss. À Armanth, cité de 1,2 d'habitants, elles ne sont guère plus d'une soixantaine. Celles-ci sont donc particulièrement précieuses et d'autant plus choyées ; le prestige d'un homme qui possède une esclave Chanteuse est énorme et sa possession fait alors partie de ses trésors les plus précieux. Il est inutile de parler de prix, bien entendu. Tout le monde envie celui qui possède une Chanteuse de Loss, et certains propriétaires le cachent même. En général, c'est cependant l'Église qui possède le plus grand nombre de Chanteuses, la loi lui permettant d'exiger que lui soient remise les rouses et les Chanteuses de Loss, même si cette loi est assez peu respectée.

À noter que vu leur grande rareté, il existe quelques élevages d'esclaves rouses, même si l'idée d'élever un cheptel d'esclaves n'est pas courante. L'un des élevages les plus connus était celui de la Maison Tuna, une ex-grande famille marchande d'Armanth.

6- Les Languiren

Les esclaves les plus recherchées et les plus rares sont les Languiren, des esclaves des plaisirs conditionnés à ne pouvoir résister à la moindre sollicitation érotique et prendre du plaisir même dans la douleur. Les Languiren sont toutes des esclaves des plaisirs ayant subi le Haut-Art de main de maître et bien entendu destinés aux jeux sexuels, y compris les plus rudes et pervers.

Le Languori ne peut s'apprendre que de Languiren à Languiren mais il est admis que certaines personnes naissent naturellement Languiren. La formation d'une Languiren -là encore, il est très rare d'user de cette technique de dressage sur un esclave mâle- est un conditionnement physique qui s'apparente clairement à une forme de torture particulièrement perverse, pénible et difficile à endurer : c'est un mélange d'isolation sensorielle, de drogues hallucinogènes, et de stimulations de plaisir et de douleur en imprégnant le sujet choisi d'odeurs masculines pendant tout le Languori. Au bout de dix à quinze jours de conditionnement l'esclave ne pourra plus contrôler son instinct et ses sens en présence d'un homme. Une Languiren frémit et frissonne érotisée à la moindre caresse et est presque incapable de résister au désir. Son degré de dépendance, de docilité et d'asservissement est sans commune mesure avec toute autre esclave formée même par le Haut-Art.

Les Languiren sont terriblement érotiques de féminité exacerbée et animale et elles usent de leur séduction plus qu'aucune autre esclave ne pourrait y parvenir, tant elles sont à la fois affranchies du moindre frein moral et dépendantes du besoin de ressentir et trouver du plaisir. Certaines Languiren ne peuvent plus se satisfaire de ce besoin autrement qu'à travers la douleur ou l'humiliation d'être utilisées comme des jouets sexuels sans aucuns tabou et presque aucunes limites. C'est pour elles une

nécessité aussi impérieuse que la faim, mais bien plus difficile à satisfaire. Parfois, chez certaines, le Languori a laissé de telles séquelles qu'elles ne pourront jamais vraiment être assouvies. Il est de notoriété publique qu'une Languien délaissée ou insatisfaite peut dépérir ou se livrer à n'importe qui pour trouver le moyen d'assouvir ses besoins et calmer sa faim dévorante et constante.

Un Languori coûte cher, mais la rareté et le prix des Languiens est due au taux d'échec du conditionnement. Un sujet sur trois environ n'y résiste pas et soit meurt, soit devient dément. Il est difficile de choisir la bonne candidate apte à supporter le traitement et le plus souvent, les expertes à en juger sont les Languiens elle-même.

Une Languien est mise aux enchères à 3000 à 4000 andris d'or en général, et peut se vendre à trois ou quatre fois ce prix, parfois bien plus.

1.2- *Peuples & Civilisation*

1.2.1 *Les peuples de Loss*

Sont présentés ici les 15 peuples habitant autour des Mers de la Séparation. Nul ne sait vraiment si d'autres cultures existent, mais légendes et rumeurs abondent à ce sujet. Vous noterez qu'il n'y a pas de peuples et ethnies d'origine amérindienne. C'est un sujet abordé dans le Livre des Secrets de Loss.

Les Ar'anthia des Cités-Unies & d'Allenys

Asiatiques métissés de Méditerranéens, quelques-uns d'entre eux sont blonds, mais la plupart du temps, les cheveux sont noirs ou châtain. Ce sont des architectes et des marins remarquables, plutôt citadins. Dans les grandes plaines d'Allenys, les Ar'anthias sont des nomades élevant des troupeaux de ghia-tonnerre. Superstitieux, traditionalistes et très attachés aux dogmes de l'Eglise, ils font grand cas de l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances.

Apparence générale : sveltes et de taille moyenne (1m75 à 2m00), la peau assez foncée, parfois dorée. Des traits très fins et métissés, aux yeux légèrement bridés. Les cheveux et yeux noirs dominent, mais on trouve facilement tous les types de cheveux et de couleurs d'yeux par leur métissage. Pour référence, les habitants des cités-unies ressemblent aux Philippins.

Traits de personnalité : susceptibles et fiers, religieux, aventureux, curieux, patriotes, traditionalistes, superstitieux et courageux. Une blague Athémaïs dit que pour empêcher un ar'anthia d'agir, il suffit de dire que ce qu'il fait est interdit quelque part dans un Dogme.

Langage : Le Rethien, qui emploie des sinogrammes voisins de ceux de l'Hemlaris et est particulièrement ardu à maîtriser à l'écrit.

Vertus : On s'en doutera la vertu la plus importante pour le peuple des Cités-Unies, c'est l'Honneur ; familial, public, plus qu'intime, en fait. Les Ar'anthia se soumettent aux codes sociaux pour ne pas froisser leur famille, leur clan, leurs voisins. Puis derrière vient le Courage, vertu d'importance car c'est la seule qui permet de briser les codes sociaux de ce peuple très traditionaliste.

Organisation : Monarchie constitutionnelle. L'aristocratie domine les cités-états, mais les rois sont entourés d'un conseil très influent élu par l'Eglise et les représentants les plus riches et puissants de la cité. Les femmes sont totalement exclues de la vie publique ou politique. Il n'y a que dans certaines carrières militaires que celles-ci peuvent -difficilement- échapper au carcan patriarcal de la société Ar'hanthia. A noter que les Cités-Unies sont souvent en conflit les unes les autres.

Religion : Le Concile Divin. Les Ar'hanthias ont de plus leurs propres coutumes et superstitions que l'Eglise ne tente pas réellement d'endiguer, les rites propres à ce peuple allant dans le sens du respect des Dogmes du Concile, très fortement pris au sérieux chez eux. Les Ar'hanthias acceptent très mal de voir des femmes s'occuper de religion et le nombre de femmes dans l'administration civile de l'Eglise

et dans les légions Ordinatorii des Cités-Unies est donc très faible. La seule exception concerne les Athim'si, les vierges gardiennes des esprits des Ghia-Tonnerre, un culte mineur des Ar'hanthias.

Ennemis & alliés : Les Cités-Unies ont pour partenaires privilégiés l'Hégémonie, l'Étéocle, le Terancha et, paradoxalement l'Athémaïs. Mais elles voient d'un mauvais œil Armanth et sa décadence. L'entente est encore plus difficile avec l'Imareth dont les pirates considèrent les Cités-Unies et ses côtes comme une cible de pillages et un bon vivier d'esclaves à aller revendre ; les batailles navales entre les deux peuples ne furent pas rares. Enfin, les Cités-Unies ont des relations tendues avec l'Hemlaris, malgré des échanges commerciaux fructueux.

Capitale : Allenys, surnommée la Cité aux toits d'or, à cause de l'usage en masse de bronze pour les dômes et décorations des toitures. Il y vit 250 000 habitants l'hiver, environ 180 000 l'été, les nomades reprenant leur route dans les plaines.

Production & commerce : les cités-unies sont auto-suffisantes en matière agricole : la région est assez riche et le génie de bâtisseurs des Ar'anthia fait le reste en matière d'agriculture. Mais les cités-états ne peuvent pratiquement rien exporter en nourriture et elles dépendent énormément de la pêche comme source de nourriture. Leurs exportations concernent en grande majorité les métaux de toute sorte, avant tout le fer, le cuivre, le nickel et l'argent, mais aussi l'étain, le mercure, le manganèse, et même du minerai de titane ainsi que du soufre. Cette richesse provient des contreforts des Monts sans Tête et des Abimes, deux chaînes montagneuses au volcanisme effréné. L'orfèvrerie et l'artisanat des métaux, ainsi que les esclaves –en nombre- quelques épices et quelques têtes de bétail ghia-tonnerre complètent leurs exportations

Notes culturelles : Les femmes Ar'hanthias sont traitées de manière assez similaire à celles de l'Hemlaris, c'est-à-dire comme des demi-personnes et souvent plus considérées comme des propriétés et des monnaies d'échange que comme des êtres libres à part entière. L'esclavage y est commun et répandu, très codifié et le sort des esclaves est fréquemment sordide ; les Cités-Unies emploient presque autant de forçat pour ses mines que l'Hégémonie.

Noms :

- Masculins : Bayan, Alh'anam, Benjarin, Arvin, Mahal, Ron, Tueblar, Hannaki, Rafiqui, Raed, Thej, Ymar
- Féminins : Cheska, Mae, Kini, An'im, Chirito, An'iham, Biri, Jalana, Kelin, Lualathi, Viri, Thima

Les Athémaïs & Armanth

D'origine hellène, méditerranéenne, et moyen-orientale, les Athémaïs sont un gros melting-pot de peuples venus de toutes les Mers de la Séparation, même si les moyen-orientaux dominent dans leur apparence. On compte cependant pratiquement toutes les ethnies de Loss à Armanth. Peuple curieux, ouvert et progressiste, les Athémaïs accordent une grande place au commerce et aux échanges, juste avant leur soif de connaissance et de savoir. Armanth l'Hérétique, aussi surnommée la Décadente, est la seconde plus grande et puissante cité de Loss, et ses dirigeants et habitants n'ont guère de considérations pour l'Église du Concile, même si celle-ci reste présente et respectée par son aristocratie.

Apparence générale : De taille moyenne (1m75 à 2m00), la peau mate à brune, mais on peut trouver de tout, bien que les traits aquilins et racés des moyen-orientaux dominant. Les cheveux sont châains à noirs, souvent bouclés, voire parfois crépus, mais là encore on peut trouver facilement de toutes les teintes. Les Athémaïs sont plutôt d'allure maghrébine, mais les Armanthiens sont très métissés et on peut retrouver des traits caucasiens, asiatiques ou scandinaves même dans les plus anciennes familles.

Traits de personnalité : Curieux, ambitieux, commerçants, explorateurs, trompeurs, ouverts d'esprits, vantards, pragmatiques. Les Athémaïs ne sont pas connus comme de grands guerriers, et sont aussi réputés préférer se préoccuper d'eux-mêmes et privilégier la négociation et les arrangements à la confrontation directe.

Langage : l'Athémaïs, la lingua franca des Mers de la Séparation. L'alphabet est alpha-syllabique et comporte quelques centaines de signes, ce qui le rend un peu ardu à apprendre.

Vertus : La Sagesse est la plus recherchée des Vertus pour les Athémaïs : elle symbolise le savoir, la culture, la connaissance et la négociation, tout ce qu'ils aiment. La moins privilégiée est l'Honneur. Ce n'est pas que les Athémaïs s'en fichent mais le leur est un peu à géométrie variable. Tout dépend de l'enjeu et de la manière de s'en sortir sans trop l'entacher.

Organisation : Démocratie représentative et oligarchie de fait pour Armanth ; monarchie constitutionnelle et oligarchie pour le reste de l'Athémaïs. Les cités-états sont le plus souvent dirigées par un Bey entouré d'un conseil élu par les guildes marchandes et l'aristocratie. Armanth est dirigée par un Conseil des Pairs choisis uniquement parmi les maitres-marchands les plus puissants de la ville, un sénat de la noblesse et un du peuple et un Elegio élu par le peuple. Les femmes ne peuvent pas voter, mais elles peuvent être désignées candidates ou représentantes des différentes assemblées démocratiques, bien qu'elles ne puissent se présenter d'elles-mêmes.

Religion : Le Concile Divin, mais l'Eglise doit y faire appliquer ses dogmes avec beaucoup de compromis, et voit son pouvoir politique réduit à une simple représentativité. Armanth a un certain mépris pour l'Église, mais l'aristocratie lui reste relativement fidèle, et le peuple continue à la craindre. Les Athémaïs sont superstitieux, ce qui aide l'Eglise, mais ils sont attachés à des rites anciens, hérités de la culture Etéoclienne et de leurs divinités marines. Pour eux, la mer est une divinité dont les Néréides, les nymphes des mers, sont les filles qu'il faut respecter et à qui il faut faire des sacrifices. C'est à la mer et aux Néréides que sont consacrés les mariages traditionnels Athémaïs.

Ennemis & alliés : Les grands ennemis de l'Athémaïs sont l'Hégémonie pour des raisons historiques et économiques, suivi de l'Hemlaris, un peu pour la même chose. Les San'eshe les détestent aussi –mais quelque part, ils n'aiment personne. Les Cités-Unies s'en méfient mais commercent et échangent beaucoup. L'Athémaïs a de bonnes relations avec les Nomades des Franges, tout le Sud de l'Etéocle, et des liens particulièrement forts avec Terancha, mais aussi l'Imareth, malgré ses pirates.

Capitale : Armanth, une cité immense bâtie sur une lagune, qui abrite 1,2 millions d'âmes et a la particularité d'être dépourvue de murailles.

Production & commerce : Armanth exporte quantité de produits finis, mais surtout du bois de marine, de l'ébénisterie, des esclaves, de la draperie, de la manufacture de métaux, de la technologie et enfin des épices et de l'orfèvrerie. Sa monnaie est quasi un étalon monétaire pour toutes les Mers de la Séparation.

Notes culturelles : Les Athémaïs accordent nombre de droits progressistes aux femmes, y compris celui de propriété, de justice à titre personnelle et de divorce, même si ce dernier droit est rarement usité dans l'aristocratie, plus traditionaliste. Les femmes peuvent même y être universitaires, professeurs, ou travailler de manière indépendante. Paradoxalement, c'est un des peuples qui a le plus d'esclaves femmes et en fait le plus de commerce de luxe dans les Maisons et Jardins d'Esclaves.

Noms :

- Masculin : Abid, Ahmed, Andro, Domez, Roberto, Menzio, Celio, Damazo, Bassem, Kais, Khalil, Rolando, Ottone, Melik
- Féminin : Alma, Alya, Hedi, Lara, Ida, Lucia, Valeria, Nahima, Kheira, Kalissa, Tamara, Madalena, Inaya, Hadda.

Les Dragensmanns

Guerriers-cavaliers blonds, massifs et grands, monteurs de chevaux et des dragens vivant dans des terres froides et rudes, non loin du cercle arctique. Ce sont des hommes braves, fougueux et colériques, de tradition chamanique. Les femmes guerrières y sont communes. Farouchement opposés à l'Église du Concile, ils sont en permanence en guerre contre l'Hégémonie d'Anqimenès.

Apparence générale : de type Scandinave, entre 1m85 pour les femmes et 2m10 pour les hommes, à la peau claire, souvent les cheveux blonds. Mais on trouve aussi des Dragensmanns aux yeux et aux cheveux noirs, surtout chez les *Eleksmans*, éleveurs de chevaux et de troupeaux de sika. Les roux ne sont pas rares, puisque les Dragensmanns ne les considèrent pas comme des démons.

Traits de personnalité : fougueux, aventureux, téméraires, assez belliqueux, facilement irritables, explorateurs. Les Dragensmanns ont un respect culturel très fort pour les animaux et la vie sauvage, et évitent autant que possible toute surexploitation de ressources naturelles.

Langage : Le Kaergen, dont l'alphabet runique, le Kaerg, comporte 44 lettres. A noter que jamais un Dragensmann ne grave en vain de Kaergs sur une surface, ce serait attirer dangereusement les esprits.

Vertus : Avant tout le Courage, puis la Sagesse. C'est un peuple aventureux d'explorateurs et d'hommes curieux, réputé et non en vain téméraire. L'Honneur chez les Dragensmanns est lié au respect de sa parole et de sa famille. Mais ils mentent, trompent et volent sans vergogne et font montre d'assez peu de pitié avec des étrangers.

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

Religion : religion chamanique en grande partie informelle (le culte n'est pas l'apanage d'une élite) qui renie totalement les principes de l'Église du Concile. Les Dragensmanns sont proches de la nature, des ancêtres et des forces naturelles, invoquant aussi bien les esprits de la terre, de la mer et des bois, que des divinités comme Jormungen, le seigneur des dragens, Wotan, le père des dieux, Adda, sa femme et protectrice de la famille, ou encore Ilmater, déesse des guerrières et des jeunes mères et son frère Thor, seigneur des tempêtes et de la furie et dieu des combattants.

Ennemis & alliés : les Dragensmanns sont ennemis mortels avec toute l'Hégémonie et ne cherchent jamais à discuter avec eux. Soit ils les fuient, soit ils les attaquent. Ils ont des liens forts et historiques avec les Forestiers avec qui ils font souvent commerce et alliance, mais commercent et échangent aussi avec l'Étéocle. Enfin, nombre de réfugiés Svatanaz vivent désormais dans les clans Dragensmanns.

Capitale : Dragensvard, puissante place-fort bâtie à flanc de falaise sur la côte, disposant d'un vaste port et du plus grand rassemblement connu de monteurs de dragons. Il y vit environ 75 000 personnes.

Production & commerce : en plus de la laine et de la peau de sika, les Dragensmanns échangent leur acier d'une qualité exceptionnelle et réputée partout. Ils exportent aussi des chevaux et des huiles et composés bioluminescents extraits de mammaliens marins et côtiers de la zone arctique. Enfin, ils produisent et vendent en faible quantité de sang-de-feu, un kérogène puissamment inflammable.

Notes culturelles : Les Dragensmanns pratiquent l'esclavage, mais l'affranchissement et l'adoption dans le clan après quelques années est quasi systématique. Les Dragensmanns considèrent les Terriens perdus sur Loss comme un présage de bon augure, et s'ils les asservissent, ils les traitent avec respect, les considérant comme de caractère sacré, et les appellent les Oubliés. La société Dragensmann est relativement égalitaire : pas loin d'un tiers des combattants sont des femmes, même si elles le restent rarement une fois qu'elles ont des enfants ; et les hommes respectent les femmes, voire apprennent à craindre leur colère et leur solidarité. Les Chanteurs de Loss sont libres, mais sous la tutelle et la surveillance des chamans.

Noms :

- Masculins : Ervain, Sven, Renson, Odgarson, Alfard, Dunmar, Baradhuin, Hank, Khanmor, Thorson, Cudrein, Thomarson, Brajar, Angvar.
- Féminins : Alyn, Brigid, Elain, Cuthmeia, Tharya, Ledda, Iris, Berena, Seren, Greda, Thebga

Les Erebs

Issus de peuples moyen-orientaux montagnards et très secrets, les Erebs vivent du bois et de l'agriculture. De culture en partie matriarcale, très mystique, la sagesse et l'observation du monde naturel tiennent chez eux une très grande place, et ils ne reconnaissent pas la foi de l'Église du Concile. C'est leur isolement, leurs montagnes et leurs forêts qui les ont épargnés des Croisades des ordinatorii, et ils entretiennent de bons échanges commerciaux avec Armanth.

Apparence générale : Assez petits (1m70 à 1m85) et plus secs que les Athémaïs, les traits plus arabisants et marqués, la peau assez foncée. Étrangement les yeux bleus ne sont pas rares, fruit de métissages anciens un peu oubliés. Les Erebs ressemblent fortement aux habitants du Golfe Persique.

Traits de personnalité : Calmes, mystiques, méditatifs, assez fatalistes, assez fermé au monde extérieur. Rarement de nature guerrière, mais il en existe une caste, redoutée, les Bhaarams. Un dicton athémaïs dit que quand un Erebe vous adresse plus de 5 mots, c'est que vous êtes un être spécial.

Langage : l'Abalon, dont l'alphabet syllabique s'écrit en stries le long de lignes verticales. Mais le plus souvent les Erebs emploient l'alphabet Athémaïs.

Vertus : La sagesse est primée par ce peuple, non dans son aspect intellectuel et culturel, mais dans un sens profondément plus philosophique et contemplatif. L'Honneur est mis en avant dans la fidélité à la parole, aux traditions, aux codes et à la Foi Erebe. Le Courage est respecté lui aussi, mais pour les Erebs, il menace toujours de se confondre avec l'orgueil et l'intrépidité.

Organisation : tribale, les chefs des villages sont des toujours, des hommes élus par chaque membre adulte du village. Cependant les chefs de famille sont toujours les Anciennes, les grand-mères de la famille et même le chef écoute donc son ancienne. Les ascètes et chamans des villages sont quant à eux conseillers spirituels et matériels des chefs. La société Erebe est très figée, et fonctionne par castes. Celles-ci sont assez poreuses, mais changer de caste nécessite de respecter des épreuves et des rites orchestrés par les ascètes et les Anciennes, ou de faire ses preuves devant le chef et son conseil. Ne pas avoir de caste chez les Erebs condamne les malheureux à ne pas recevoir d'aide de la communauté ; il est possible de perdre sa Caste, une punition répandue pour des délits et crimes graves.

Religion : Chamanisme mystique basé sur les quatre éléments, liés aux Vertus, ce qui en fait le dernier peuple lossyan à suivre la voie chamanique des Vertus et donner une importance à la Foi et l'Air, que l'on nomme le Haana. Les croyances Erebs sont entièrement bâties sur les Vertus et leur signification symbolique. La pratique ascétique demande beaucoup de rituels méditatifs et d'épreuves initiatiques que peu d'individus peuvent endurer. Le Haana consacre une grande place à une profonde connaissance des phénomènes naturels, et il s'avère que les ascètes et chamans sont tous experts de la climatologie.

Ennemis & alliés : l'Eglise en général voue les Erebs à l'Hérésie pour bien des raisons évidentes. Ainsi, les seuls alliés réels des Erebs sont les Athémais. Mais les Nomades des Franges commercent avec ces mystiques sans écueils, malgré leur crainte des pratiques magiques et sombres à leurs yeux des Erebs. Enfin, ces derniers ont des relations très chaleureuses, bien qu'assez rares avec les San'eshe, faisant exception à la haine de ce peuple de tous les étrangers.

Capitale : Harrimsid, qui en fait est un comptoir athémaïs d'une douzaine de milliers d'habitants, où vivent quelques centaines d'Erebs et qui leur sert de marché extérieur.

Production & commerce : du bois, des métaux (fer et cuivre), du mellia et autres produits rares et précieux extraits de la canopée, et du poisson, dont des leregus, des crustacés dont la viande peut être séchée et qu'Armanth raffole. Mais le commerce extérieur n'est guère le souci des Erebs.

Notes culturelles : Les Erebs sont secrets et n'aiment pas s'ouvrir aux autres peuples de Loss, qu'ils considèrent impurs et trop dévorés de passions matérielles. Ils ne se mêlent au minimum des affaires du monde et attendent qu'on leur rende la pareille. Comme pour les Dragensmanns, les Chanteurs de Loss y sont libres et sous la tutelle des chamans et la surveillance de tous. Ils sont considérés sacrés. Les Erebs ne pratiquent pas l'esclavage mais ne font rien contre qui le pratique, et n'accueille que sporadiquement des esclaves en fuite.

Noms :

- Masculin : Bilyad, Saafi, Khalad, Rashi, Emeth, Khashif, Khan, Alam, Ali, Ferez, Malik, Zahad, Imran, Faruk
- Féminin : Noor, Leah, Hasfa, Emra, Fatima, Najil, Areeba, Ayasha, Shabi, Tima, Anun, Rebi, Khama, Uhuri.

Les Étéocliens

D'origine hellène pour la plupart, les Étéocliens sont un peuple noble et fier, à la haute stature, qui fait grand cas du respect des codes et de l'honneur. Les blonds sont nombreux parmi eux et c'est, avec les Dragensmanns et les Forestiers, le peuple qui compte le plus de naissances de roux. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Eglise, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes, croyances, et dieux. Les étéocliens ont une grande considération pour l'érudition et comptent

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

Traits de personnalité : fiers voire orgueilleux, traditionalistes, respectueux des codes, mais encore plus des Vertus, superstitieux entre autre vis-à-vis de l'Eglise, cultivés, raffinés, très sociaux.

Langage : l'Hellensa, langue riche et complexe maniant la nuance et les paraboles, dont l'alphabet d'une trentaine de signe est l'un des plus simples connus.

Vertus : l'Honneur en tant que Vertu sociale et personnelle est la plus mise en avant dans la culture Étéoclienne, comme ciment de tous les rapports de la société à ses membres. Chacun doit respecter sa place dans celle-ci. Mais les Étéocliens sont, heureusement assez ouverts d'esprit et mesurent avec importance et respect la valeur de la Sagesse à ce sujet, avec un attachement particulier à l'érudition et aux arts. Ils sont en général plutôt courageux, mais ce n'est pas une Vertu majeure à leurs yeux.

Organisation : Démocratie représentative, où l'Eglise et l'aristocratie pèsent un poids important sur la politique des Cités-états, mais ne reste qu'une constituante des Agoras dirigeantes qui sont cependant notoirement oligarchiques. Les cités étéoclienne ont des princes, mais la seule qui soit dirigée par l'un d'eux est Nashera. Les femmes sont totalement exclues de la politique. Exceptionnellement, une femme a pu être désignée sur ovation comme membre d'un Conseil de cité. Mais ces cas sont rares. Chez les étéocliens, le peuple et la bourgeoisie se mêlent aisément, l'aristocratie formant une élite à part qui a souvent charge des forces militaires des cités. Les étéocliens respectent énormément les tribuns de leurs Agoras.

Religion : Le Concile Divin. L'Eglise est très influente dans toutes les Plaines d'Etéocle, mais plus on descend vers le sud, plus les Dogmes de l'Eglise s'assouplissent, et laissent une place, bien que mineure, aux anciens mythes et cultes d'origine grecque. Les croyances locales des Étéocliens font directement référence à des mythes, légendes et divinités d'origine grecque. Y entendre invoquer Apollon, Héra, Poséidon, ne surprends personne, et des officiants sont souvent invités pour sacrer certains rites civils.

Ennemis & alliés : La question est compliquée, car plus encore qu'ailleurs, les étéocliens ne forment pas une unité politique, mais un ensemble de cité-états avec leurs intérêts propres. On peut résumer en disant que tout le sud de l'Etéocle est nettement en faveur de l'Athémaïs, le nord en faveur de l'Hégémonie, et les villes des côtes Est les Cités-Unies. Les étéocliens craignent beaucoup les Dragensmanns et les Forestiers, qui ont tous deux très mauvaise réputation. Mais ils commercent avec eux, comme ils commercent avec l'Hemlaris. Le grand ennemi de tout l'Etéocle est finalement l'Imareth et ses pirates.

Capitale : Nashera, la Cité Blanche, une cité ancienne au bord d'un très grand lac, d'une beauté époustouflante par ses temples et ses jardins, cœur de la culture et de l'art Étéoclien, forte d'un demi-million d'habitants.

Production & commerce : Là encore, les Plaines de l'Étéocle sont si étendues que ses productions sont très variées. Mais c'est avant tout le grenier à céréales de toutes les Mers de la Séparation, ainsi que le plus grand producteur de vins et de spiritueux. Mais elles fournissent aussi du textile en quantité, du bois, de la pierre, de l'argent, du plomb, de l'or et disposent de quelques-unes des plus riches mines de loss-métal connues. L'artisanat et l'art étéocliens (céramiques, verre, sculptures, instruments de musique) sont si prisés que c'est une autre exportation en soit. L'Étéocle commerce aussi des esclaves, mais en importe bien plus qu'il n'en exporte.

Notes culturelles : Les Étéocliens, loin de considérer la femme comme sans valeur et marchandise, ne lui accordent guère de place dans la vie civile. Celles-ci n'ont que peu de droits face aux lois et à l'autorité patriarcale qui domine la société. Cependant, si au Nord, les femmes sont isolées de la place publique et soumises aux lois patriarcales toutes-puissantes, plus on va vers le Sud, moins la pression sociale pèse sur elles et plus on leur accorde de droits et de libertés. L'esclavagisme est courant dans l'Étéocle ; on y considère qu'un homme qui veut montrer qu'il a réussi sa vie se doit de posséder une esclave. Bien sûr, acheter et entretenir une esclave pour le prestige n'est en général accessible qu'à des bourses bien remplies.

Noms :

- Masculin : Athos, Berrus, Eschile, Naras, Octave, Zaherd, Polympus, Rado, Rufule, Xanthos, Ansiphe, Strobo, Adax.
- Féminin : Agathe, Sisyphe, Lilandre, Clytia, Demi, Chloé, Penera, Xamia, Maia, Melena, Junée, Hélène, Euterpe.

Les Forestiers de l'Elmerase

Vivant au-dessus des Plaines de l'Étéocle dans des forêts vastes, profondes et dangereuses, ce sont des descendants de Celtes à la culture tribale. Comme les Svatnaz, ils sont souvent chassés comme cheptel d'esclaves par l'Hégémonie, mais aussi par des chasseurs d'esclaves Étéocliens ; mais contrairement à ces premiers, les Forestiers affichent une résistance et une pugnacité qui font payer cher aux chasseurs d'esclaves leurs raids et tentatives de captures. Comme on peut s'en douter, Les Forestiers sont particulièrement méfiants et prudents, ne commerçant qu'avec précaution. Ce sont des archers redoutables et leur société accorde une grande place à leurs femmes, qui guerrieroient avec eux.

Apparence générale : sveltes et souvent athlétiques, de taille moyenne (1m75 à 2m00), les blonds sont assez courants, mais les châains dominant. Les roux ne sont pas si rares au sein de ce peuple. Leur peau est hâlée et souvent cuivrée. Les traits des Forestiers sont saillants et racés, de type notoirement caucasien. Ils ont souvent une allure générale de puissance physique.

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

Langage : Le Klam'prayen, qui ne possède pas d'alphabet, mais que les Forestiers écrivent avec celui de l'Hellensa.

Vertus : La Sagesse et le Courage presque à égalité. Mais la prudence et le sens de l'organisation de ces hommes industriels et raffinés –même si les étéocliens les prennent pour des sauvages- les rends plus sensibles aux hommes sages et raisonnés. L'Honneur des Forestiers est un peu compliqué à saisir car variant totalement avec leur famille, leur clan, d'autres Forestiers, et des étrangers. Pour résumer : ils en ont peu et en font d'autant moins cas qu'il y a peu de lien avec leur interlocuteur.

Organisation : tribale. Chaque tribu est organisée autour d'un village ou d'une place forte, souvent arboricole et dissimulée. Les plus grandes places-fortes sont inexpugnables et remarquablement organisées. Les chefs de tribus sont choisis à la mort du précédent au cours d'épreuves physiques et intellectuelles ardues et parfois mortelles, où hommes et femmes peuvent participer. Les officiants du culte Forestier, le plus souvent des femmes, président aux destinées des villages en interprétant les signes naturels et les visions des ancêtres.

Religion : Culte des ancêtres et des forces de la nature qu'on appelle généralement le Culte Forestier. Ils ont pas mal de dieux et esprits tutélaires, où domine Adda, la déesse-mère, amante de Loss, qui est la grand-mère-terre qui adopte tous les genres et toutes les formes, et enfin Deddain, le chasseur sauvage, à la fois pourvoyeur du gibier, et seigneur des fauves. Les sacrifices animaux et, parfois, humains font partie des rites. Chaque tribu, mais aussi chaque guerrier reconnu, a souvent sa divinité tutélaire lié aux ancêtres du clan. La Légende prends dans ses cultes une place majeur. Il y a des chamans Forestiers, très rares mais très respectés.

Ennemis & alliés : A part les Dragensmanns, les Forestiers n'ont aucuns alliés. Ils commercent avec les étéocliens, mais avec beaucoup de prudence.

Capitale : La Croisée peut être considérée comme telle, mais c'est un bourg de 4500 habitants de l'Étéocle qui sert de relais de commerce pour les Forestiers, dont les plus grandes places-fortes ne dépassent jamais les 2000 habitants.

Production & commerce : produits de la forêt, dont du mellia, des résines, des produits pharmaceutiques, mais surtout du cuir, de l'ivoire et des peaux. Les Forestiers produisent aussi du bois, de l'orfèvrerie et de l'acier, mais en font peu commerce. Il leur arrive aussi d'exporter quelques esclaves capturés dans l'Hégémonie.

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

Noms :

- Masculin : Eilpenn, Dedder, Maec, Heiddyn, Gymna, Draaduin, Cadogan, Cydwalla, Nadyreith, Wilmot, Vinfred, Yannis.

- Féminin : Yemi, Yseult, Cuada, Anna, Birice, Daire, Dailine, Emaine, Paine, Sanis, Sandra, Piri, Adyle, Aëla.

Les Gennemons

D'origine asiatique et sibérienne, métissée avec leurs voisins, ce sont les habitants des marches côtières entre l'Hégémonie et l'Heamlaris. Ils ont donc passé une bonne partie de leur histoire à subir les assauts des deux empires. Ce sont des cavaliers indisciplinés à l'honneur pointilleux et vif à s'emporter, vivant dans de grandes plaines de l'élevage de chevaux, griffons, longilas et sikas. Leur histoire tourmentée a fortement renforcé l'identité patriotique des gennemons... et leur méfiance aux étrangers. On distingue les peuples des plaines, nomades, et les peuples des cités, sédentaires et influencés par l'Hégémonienne et la culture Heamlaris. Les deux peuples ne s'entendent guère.

Apparence générale : Asiatiques proches des mongols de la Terre, avec des métissages slaves. Ils sont plutôt massifs, mais pas très grands (de 1m70 à 1m90). Les cheveux sont noirs et raides la plupart du temps, la peau hâlée, les yeux bridés noirs ou marrons. Les yeux verts sont une sorte de signe exceptionnel de beauté dangereuse, nimbée de démonisme, pour ce peuple.

Traits de personnalité : Fiers, honorables et droits, mais indisciplinés, farouches, batailleurs et prompts à la querelle. Les Gennemons sont superstitieux et ruraux, proches de leurs animaux. Le meurtre d'un de leurs chevaux ou griffons est un crime aussi grand que celui d'un homme.

Langage : le gennemon, qui n'a pas d'alphabet propre, mais emploie les sinogrammes Heamlaris

Vertus : l'Honneur est d'une importance vitale dans la structure sociale Gennemon, qui emploie peu monnaie et contrat. Les échanges sont basés sur la confiance et la parole donnée, y compris pour les pactes, les alliances et les unions. Trahir sa parole, ignorer une coutume ou ne pas respecter une promesse est pour eux inimaginable ; c'est d'ailleurs l'interprétation de ces concepts qui donnent lieu aux fréquentes disputes tournant régulièrement à des guerres de clan. Il n'est pas facile de négocier avec ce peuple quand on ne le connaît pas bien. C'est aussi un peuple courageux, voire ombrageux ; pour un gennemon, régler un souci par les armes est assez habituel.

Organisation : conseils de leaders aristocratiques et claniques, avec pour les clans nomades un certain mépris pour les cités-états et leurs concitoyens sédentarisés, qui le leur rendent bien. Dans la société Gennemon, les grandes lignées issues d'ancêtres héroïques ou légendaires dominent la société, appuyées par l'Église. Les plus hauts rangs au sein des clans sont rarement dévolus aux femmes. Mais dans les clans ruraux, cela arrive, bien que le rang –avant tout honorifique- de chef de clan soit toujours transmis aux enfants mâles. Le mariage est très important pour les alliances de clan et les coutumes sur celui-ci y sont très complexes et surprenantes pour les étrangers (comme le rite de l'enlèvement de la future épouse, ou celui du duel du futur époux contre les frères ou le père de sa promise). Fait peu courant, l'amour a un rôle important dans ces unions, pourtant orchestrées par intérêt.

Religion : Celle du Concile Divin dans les grandes cités Gennemons, mais plus on va vers les clans nomades, plus la foi de l'Église se mêle de croyances locales et de rites complexes liés à des formes de magie et de divination. Ces rites, que les Gennemons nomment le Kalumi, se retrouvent partout et s'ils restent discrets dans les cités-états, ils sont vitaux pour les membres des clans nomades qui n'entreprennent rien sans consulter une Hama-Kalu, la sorcière des rites Kalumis. Certaines d'entre elles sont aussi chamans.

Ennemis & alliés : Les Gennemons se sont fait marcher dessus aussi bien par l'Hégémonie que par l'Hemlaris, les deux empires se battant souvent sur les Marches de Gennema. Mais l'occupation de l'Hégémonie au siècle dernier et la dernière Croisade ont laissé des marques : les gennemons détestent l'Hégémonie autant qu'ils la redoutent. Ils ont de riches contacts commerciaux avec l'Athémaïs et Armanth, qui a des comptoirs sur les côtes et à Mille-Feux.

Capitale : Mille-feux est un port commercial florissant sur l'île d'Estis, célèbre pour ses multiples cultures en terrasses. La cité puissamment défendue est forte de plus de 100 000 habitants ; paradoxalement, son pouvoir politique est assez réduit, les Gennemons la considèrent simplement comme un terrain neutre d'échanges.

Production & commerce : La grande production des nomades Gennemons, avec le textile et la laine de sika, ce sont les chevaux et les griffons. Mais ils n'exportent et vendent que des races communes, même si cela reste des animaux dressés de grande qualité. Les marches de Gennema sont très fertiles, ainsi les cités-états et clans sédentaires produisent et échangent beaucoup de céréales, féculents et légumes secs et une matière fort prisée : le sucre, extrait des racines du labasin. Les gennemons élèvent aussi des longilas de bât et en échangent de temps en temps.

Notes culturelles : Les cités-états Gennemons collaborent peu et sont même très souvent en guerre. Les clans nomades sont eux aussi souvent en conflit, mais de manière plus mesurée. Cependant cela reste un peuple querelleur, prompt aux vengeance, aux raids et aux pillages entre clans. Mais ses membres s'unissent dès qu'il y a une menace extérieure. L'esclavage est courant chez les Gennemons mais ils accordent peu de valeur au Haut-Art.

Noms :

- Masculin : Chulun, Kushi, Saek, Oyun, Narandag, Arundan, Chinghis, Raenkha, Baathior, Gandamar.
- Féminin : Nergui, Chimay, Saran, Saranerel, Altani, Chauli, Enkhi, Oyuni, Munkhtsaria, Delger, Hulan.

Les Hégémoniens d'Anqimenès

Disciplinés, autoritaires, sexistes et orgueilleux, d'origine nordique et slave, ce sont les habitants du grand Empire religieux et conquérant dont Anqimenès est la capitale. Ils sont les plus importants et dévoués fidèles de l'Église du Concile et considèrent comme légitime et juste que le reste du monde devrait vivre sous leur joug. L'Hégémonie est sans conteste à la fois l'un des lieux les plus civilisés au sens urbaniste du terme que l'on peut trouver dans le monde de Loss, et à la fois la société la plus militarisée qui se puisse trouver. Pratiquement un habitant sur huit est, de près ou de loin, membre de la structure religieuse et militaire des légions et de l'Église. C'est enfin sans conteste le peuple le plus sexiste des Mers de la Séparation.

Apparence générale : Des nordiques à la carrure imposante mais moins puissante d'apparence que les Dragensmanns (1m80 à 2m05). Leurs cheveux sont majoritairement noirs ou bruns, les blonds sont assez peu répandus, mais les yeux bleus sont très fréquents.

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

Langage : Le Qemedius, langue académique encore récemment très répandue dans la littérature érudite et scientifique des Mers de la Séparation. La complexité de sa grammaire écrite –son alphabet employé à la fois un système alphabétique, syllabique, et des idéogrammes- est légendaire.

Vertus : l'Honneur avant toute chose, aussi bien dans le respect des traditions, des lois, de la hiérarchie, que de la position sociale. Le respect de l'honneur Hégémonien, bâti sur des lois pesantes issues des Dogmes de l'Église, est même véritablement étouffant et participe à l'absence de liberté et de fantaisie que ressent tout étranger venant voyager à Anqimenès. La Sagesse est, paradoxalement pour un peuple qui s'enorgueillit de sa culture sans pareille, finalement peu considérée sauf au sein des hautes autorités de l'Église et sous le contrôle de ses Dogmes. A noter que la plupart des Hégémoniens ne savent pas du tout lire.

Organisation : Les Prophètes ne règnent pas sur l'Hégémonie, dirigée par deux Consuls élus tous les quinze ans. Mais le pouvoir de l'Église s'étend à toute l'administration. L'empire et ses cités est dirigé par des sénats aux ordres du Consulat ; ce dernier est à la tête d'un Sénat central où seuls peuvent siéger des aristocrates membres vétérans de l'Ordinatoire ou de l'Église. Le pouvoir s'acquiert au mérite et se maintient par népotisme, toujours à la condition d'être membre de l'Ordinatoire ou de l'Église. Les femmes ne peuvent jamais accéder à des responsabilités, elles sont considérées mineures et dépendantes toute leur vie, exception faite de quelques officiers militaires.

Religion : La religion de l'Église du Concile dans sa version la plus orthodoxe. Les Hégémoniens ne laissent pas la moindre place à toute autre forme de foi, et n'admettent pas la moindre apostasie ou réinterprétation des Dogmes. L'inquisition de l'Église est sans pitié dans l'Hégémonie à tout écart aux lois et interdits du Concile et a immensément plus de pouvoir que les autorités judiciaires civiles.

Ennemis & alliés : si le plus grand ennemi de l'Hégémonie est l'Hemlaris, les choses changent beaucoup et l'empire réalise que pour détruire le Trône de Rubis, il doit abattre Armanth ce qui implique l'Athémaïs et ses alliés. Son autre ennemi inexpugnable sont les Dragensmanns. Mais la moitié des Mers de la Séparation n'aime pas du tout l'Hégémonie, qui le leur rends bien. Son principal allié est finalement le nord des Plaines de l'Étéocle, et dans une moindre mesure les Cités-unies. Cependant, l'Hégémonie commerce avec tout le monde, pour satisfaire à ses besoins dévorants de ressources.

Capitale : Anqimenès, la plus grande cité connue, avec près de 2 millions d'habitants. C'est aussi la plus organisée et la plus fortifiée, protégée par trois séries de remparts culminant à trente mètres de haut.

Production & commerce : Anqimenès importe bien plus qu'elle n'exporte. Ce qu'elle produit en quantité est avant tout de la métallurgie, dont le titane, puis de l'équipement militaire (réputé le meilleur au monde) de toutes sortes, des produits de luxe -technologies au loss-métal, draperie, ébénisterie, parfums, esclaves, orfèvrerie et bijouterie. Elle produit beaucoup d'agriculture et exporte vin, bière et autres alcools.

Notes culturelles : la culture hégémonienne est absolument patriarcale ; elle ne laisse aucun pouvoir ni droits aux femmes, qui y sont considérés comme des êtres inférieurs. L'esclavage de nombre d'entre elles est particulièrement sordide et concerne pas loin de 10% de la population féminine. C'est aussi la

culture qui emploie le plus d'esclaves de travail : être captif ou prisonnier de l'Hégémonie conduit à un asservissement funeste et pénible qui ne laisse pas beaucoup d'années d'espérance de vie.

Noms :

- Masculin : Ragus, Flavius, Andro, Semerain, Numerom, Quintus, Gonord, Arismus, Ballard, Caeso.
- Féminin : Auria, Verbe, Tinis, Emetia, Nome, Armanda, Gerepis, Nesime, Tertie, Nemetia, Avilae.

Les Hemlaris & la Cité de Rubis

Les habitants de l'Empire du Trône de Rubis sont des Asiatiques apparentés à l'Asie du Sud-Est. C'est un melting-pot culturel très varié dont les membres placent le respect et la position de chacun dans l'ordre des choses au-dessus de tout. Les Hemlaris sont assez sexistes et très xénophobes. Ils emploient un système administratif qui contrôle le déplacement des étrangers. Mais celui-ci ne fonctionne vraiment qu'à Cymiad et dans ses grands ports, le reste de l'empire étant trop vaste pour que ce contrôle soit vraiment efficace. Les Hemlaris ont une hostilité toute particulière pour l'Hégémonie. Les Guerriers de l'Empereur, des forces d'élites copiés sur les légions Ordinatorii sont connus pour ne jamais se rendre, une réputation de fidélité et de courage qui se vérifie même avec ses plus modestes habitants.

Apparence générale : Asiatiques proches des peuples de la Thaïlande, l'Indonésie ou encore la Chine du Sud. La taille varie d'1m75 à 2m05. Leur peau est hâlée, de dorée à brune, leurs yeux bridés, et leurs cheveux noirs ou châains. Les métissages sont très nombreux et les apparences variées. Il est courant chez les Hemlaris aisés de se teindre les cheveux de couleurs éclatantes ou criardes, rouge compris.

Traits de personnalité : fiers, xénophobes, sexistes, courageux jusqu'au sacrifice ; organisés et respectueux des conventions et de la hiérarchie. Les disparités locales sont cependant nombreuses à cause de la variété des ethnies et cultures locales. C'est cependant un peuple raffiné de bâtisseurs et d'ingénieurs doués.

Langage : le khuo-qin-thahaa-hmi, que tout le monde appelle Hemlaris pour se faciliter la vie. Son écriture est idéographique (elle s'apparente aux sinogrammes chinois) et si elle reste assez complexe à apprendre, elle est d'un usage répandu et accessible.

Vertus : l'Honneur avant tout. La place de chacun dans l'ordre des choses est sacré, mais les Hemlaris jugent aussi de l'honneur individuel et des Vertus comme moyen d'élévation sociale et de considération. Puis le Courage, qu'ils ont à foison, les Hemlaris n'ont pas de honte à fuir un adversaire mais ils ne se rendent jamais. Les duels sont toujours importants, puisque le vaincu n'admettra sa défaite que si son adversaire fait preuve d'Honneur.

Organisation : Empire qui a souvent des allures de fédération de territoires féodaux. Il est géré par une efficace et énorme administration civile. L'empire est gouverné par une puissante aristocratie jalouse de ses privilèges avec à sa tête l'impératrice du Trône de Rubis. Les plus hautes fonctions administratives sont héréditaires et ne se transmettent que de père en fils. Les femmes de pouvoir ne sont pas si rares mais elles sont soumises à l'autorité des chefs de famille et ne choisissent ni qui elles vont épouser ni sera leur destin. Les femmes sont des monnaie d'échange pour des alliances ou des

concubines et à peine mieux traitées que la moyenne du « doma » le bas peuple. Ce dernier (petits artisans, fermiers et pêcheurs, ouvriers etc...) est respecté et considéré mais il peu de droits et est traité comme des serfs. La bourgeoisie est quant à elle beaucoup plus libre et nettement plus progressiste.

Religion : Une variante du Concile Divin, qui fait la famille impériale les dépositaires du Mandat Céleste ; cela veut dire que l'Impératrice est considérée comme d'essence divine. C'est un schisme de l'Eglise, qui domine la société Hemlaris. Son Eglise n'est donc plus dépendante de celle d'Anqimenès et de ses prophètes qui la considèrent comme une hérésie. Le Mandat Céleste est très riche de rituels variés et fait la part belle aux ancêtres mythiques, voire divinisés.

Ennemis & alliés : l'Hemlaris a des bonnes relations commerciales avec presque tout le monde, mais limite fortement ses échanges diplomatiques avec tout le monde. Ses deux ennemis sont avant tout l'Hégémonie (ils sont en état de guerre, même s'il n'y a plus d'armées en marche depuis des décennies), et les Cités-Unies, malgré des échanges commerciaux fructueux. L'Hemlaris a des relations un peu houleuses avec Armanth à qui elle a dû céder des avantages commerciaux exorbitants qu'elle ne peut renier.

Capitale : Cymiad, la Cité de Rubis, puissante, somptueuse et ordonnée, capitale de l'empire avec pratiquement 600 000 habitants.

Production & commerce : la liste de ce que produit l'hemlaris serait sans fin, son empire fournit une quantité de matières premières, mais on peut citer la soie, le bronze, l'acier, les céramiques, les teintures et les encres, la poudre explosive et les feux d'artifice, la draperie de marine et de til, le me-kwei (une bière proche du saké) et d'autres alcools, et les esclaves de luxe. L'Empire importe beaucoup de métaux, du lin, des épices, des esclaves pour le Haut-Art et les denrées alimentaires du sud et de l'Etéocle.

Notes culturelles : L'Hemlaris est une mosaïque de peuples et d'ethnies sous la tutelle de l'Imperatrice du Trône de Rubis, et donc localement, on peut facilement trouver des cultures différentes du modèle décrit ici. L'esclavage y est commun, répandu et très dur mais il fait la part belle au Haut-Art et aux esclaves de Maisons de Plaisirs. Il est très fréquent aussi bien dans le petit-peuple que la noblesse de vendre une, voire plusieurs, de ses filles une fois adolescentes dans des Maisons de Plaisirs ou de répudier une épouse de la même manière. La société Hemlaris est en pleine évolution avec le progressisme de la bourgeoisie inspirée par le modèles d'Armanth.

Noms :

- Masculin : Adung, Chen, Boontung, Taniat, Banjit, Hanuman, Durmi, Hong, Mlathi, Nankun, Engh, Hongswa, Prahong, Vaython.
- Féminin : Wanii, Yai, Yindee, Nata, Aini, Sun, Cahaya, Taya, Cundi, Sondhi, Annuyai, Choi, Len, Daychanee, Emyarang.

Les Jemmais

Métissage complexe de bases indiennes, méditerranéennes et maghrébines, les Jemmais forment un peuple à part entière qui s'est enrichi par l'apport de réfugiés de tout Loss. Humanistes au sens contemporain du terme -même si l'esclavage est présent- farouchement agnostiques, résolument scientifiques, ce sont des survivants et des nomades aux quelques bourgs à l'urbanisme et l'agriculture redoublant d'ingéniosité. Honnis par l'Eglise et l'Hégémonie, craint par tous les autres, ils ne sont

véritablement connus par personne. Depuis plus de 400 ans, la plupart de ceux qui voyagent ou résident autour des Mers de la Séparation cachent leurs origines. Il n'y a que les maitres-marchand d'Armanth et de l'Athémaïs, et quelques caravaniers des Franges à avoir permission de faire des affaires avec eux. On dit que personne ne peut atteindre les frontières du Jemmaï-he Jil, leur territoire au cœur du Rift, sans un guide Jemmaï. Les Apostats vivent non loin au nord des territoires Jemmaï, mais de manière totalement autarcique et ont très peu de contacts avec leurs cousins.

Apparence générale : De taille relativement moyenne (1m75 à 2m00), et le teint mat et bronzé, les Jemmaïs ont la plupart du temps les cheveux noirs. Les roux et les yeux verts sont rares mais moins qu'ailleurs. Les Jemmaïs sont aussi souvent assez secs avec les traits taillés à la serpe.

Traits de personnalité : Méfiants, secrets, implacables, pragmatiques, incrédules, curieux, cultivés. Les Jemmaïs n'ont pas de croyances, mais des philosophies prônant le progrès.

Langage : Le kammaïa, qui possède cinq alphabets différents. Le plus simple comporte 31 lettres, mais les quatre autres sont de véritables codes de cryptages toujours plus ardues à déchiffrer.

Vertus : Le Courage et la Sagesse sont considérés et mis en avant à part égale. La dureté de la vie dans le Rift, la résistance acharnée des Jemmaïs face aux croisades de l'Eglise, leur farouche indépendance, leur cohésion et leur attachement au progrès, aux sciences et à la culture n'ont jamais baissé. Même non-guerriers, tous les jemmaïs, hommes et femmes, savent se battre ; l'entraînement à leurs arts martiaux est une quasi-institution.

Organisation : Démocratie représentative. Les clans et bourgs Jemmaïs sont gérées par des conseils élus. Tout citoyen homme ou femme peut voter, mais seuls les vétérans âgés de 45 ans ou plus peuvent être élus dans le conseil. Celui-ci désigne ensuite ses Jhe'mels, ses ministres, chargés de diriger clans et bourgs, et peut les révoquer à tout moment. La société Jemmaï est très paritaire, bien que la fonction guerrière soit interdite, sauf exception, aux femmes. Il y a très peu de bourgs jemmaïs, c'est un peuple nomade, qui s'organise autour de cœurs agricoles ou miniers particulièrement bien pensés et gérés et de troupeaux animaux en semi-liberté dont ils prélèvent ce qui leur est nécessaire. Mais il y a cependant une industrie, de faible capacité mais de grande qualité.

Religion : La civilisation Jemmaï est farouchement laïque et hostile à toute forme de religion organisée, à commencer par l'Eglise. Cependant il existe des cultes et rites informels autour des chamans et du respect et de la vénération des ancêtres et des grands philosophes passés, qu'ils soient Jemmaï ou pas.

Ennemis & alliés : Les jemmaïs n'ont que peu d'alliés, ce qui peut se réduire à Armanth et dans une moindre mesure l'Athémaïs. Les Nomades des Franges s'en méfient, comme les Etéocliens qui en entendent très peu parler... et le reste du monde les prends pour une légende, de mauvaise augure. Mais malheur au jemmaï qui se fait capturer par l'Eglise ou l'Hégémonie. Il finira exécuté, après avoir été torturé pour connaître tout ce qu'il sait.

Capitale : Jamais aucun jemmaï ne révélera le nom de la capitale de son peuple et tous évitent de l'évoquer, mais elle est surnommée « Himanil » –Sanctuaire/havre- et tient le rôle de bibliothèque, le cœur des connaissances et savoirs des jemmaïs. Il y vivrait environ 40 000 habitants.

Production & commerce : Les jemmaïs fonctionne pratiquement en autarcie et via leurs échanges intérieurs. Ils importent cependant des céréales, du bois, du vin, des étoffes, des épices via leurs routes vers l'Athémaïs et exportent des métaux et minerais issues des riches gisements du Rift : fer, soufre,

manganèse, plomb, argent et titane. Les jemmai n'exportent que très peu de produits fini, d'artisanat et d'ingénierie, mais ceux-ci se vendent à prix d'or et sont recherchés par les collectionneurs les plus aisés.

Notes culturelles : Le peuple Jemmai ne pratique que très peu l'esclavage (par exemple celui des Chanteurs de Loss) qui est temporaire et se finit toujours par un affranchissement au bout de quelques années. C'est aussi un peuple très paritaire, mais on ne voit quasi jamais de femmes jemmai hors de leur territoire. Les Jemmais cachent toujours leur origine dès qu'ils voyagent et sont très secrets. Aucun d'eux ne parlera de son pays, de son peuple, des sciences et techniques de ses contemporains, même à une personne de confiance. Il y a plus de Terriens et leurs descendants parmi les Jemmai que partout ailleurs sur Loss et un grand nombre de Chanteurs de Loss, formés dans des écoles. Tout étranger pénétrant, sans guide Jemmai autorisé, le Jemmai-he Jil peut s'attendre à se faire massacrer ou reconduire à ses frontières s'il a de la chance

Noms :

- Masculin : Rihal, Aryan, Mayak, Mani, Nohan, Vikis, Neeren, Varun, Jay, Daras, Nishanti, Ragant, Sunail, Tushair
- Féminin : Ayami, Sahy, Kuva, Neealam, Esawati, Ahima, Lenya, Rinti, Akuni, Seema, Shivan, Ira, Ania, Daevi

Les Nomades des Franges

Voisins des Athemais, ils vivent d'élevage dans les déserts et les plaines arides des Franges, près de leurs chevaux, leurs longilas et de leurs troupeaux de sikas, en un nombre incalculable de clans patriarcaux. Souvent grands et massifs, à la peau noire, ils sont célèbres pour leur endurance et leur manque de pitié, mais aussi pour leur générosité et leur fierté ombrageuse. Les Nomades ne le sont tous et ont bâti de magnifiques villes en partie troglodytes à flanc de falaise, qui sont toutes des relais commerciaux et des riches et luxueuses oasis entourées d'ingénieuses plantations. On appelle aussi les Nomades des Franges les Frangiens.

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

Traits de personnalité : Fiers, superstitieux, impitoyables, généreux, accueillants, volontiers festifs, fidèles, belliqueux, entêtés, farouchement indépendants. Les Nomades guerrieroient souvent, c'est même une tradition pour eux.

Langage : Le Mengetsu, qui s'écrit avec l'alphabet Athémaïs.

Vertus : L'honneur est très important dans la cohésion sociale de chaque tribu Nomade, et ceux-ci sont très chatouilleux avec le respect des traditions et de la parole donnée. Ils commercent fort bien, mais ne supportent pas le mensonge et la duperie. Tromper un Nomade est une mauvaise idée. Le caractère emporté et facilement colérique de ce peuple aux coutumes parfois cruelles explique leur réputation de manque de Sagesse.

Organisation : Monarchie clanique. Chaque tribu se reconnaît d'ancêtres communs et est dirigée par un roi. La succession se fait par le premier fils aîné, mais elle peut occasionnellement être transmise par la première fille aînée en absence de fils. Elle ne peut régner, mais peut choisir un régent le temps que son premier fils puisse régner. Les rois sont le plus souvent entourés d'un conseil choisi par l'ensemble des aristocrates et familles d'influence du clan. Les querelles sont courantes dans ce système puisque tout le monde tente de faire partie des membres influents qui pourront faire partie du conseil royal. Les femmes sont totalement exclues de la vie politique, mais en privé, les hommes écoutent leur épouse et leur mère même si la position des femmes reste en retrait.

Religion : Le Concile Divin, mais avec une très présence forte d'anciennes croyances locales d'origine chamanique. La notion de tabous (choses, lieux, gestes, personnes) revient sans cesse dans les croyances et coutumes des Frangiens. Ceux-ci sont superstitieux et croient en des quantités de démons et esprits malfaisants nés du désert et du Rift, et l'Église a préféré intégrer en partie ces croyances que tenter de les faire disparaître. Il y a des chamans parmi les Nomades, mais ils sont très rares, mal vu des Frangiens et se cachent de l'Inquisition de l'Église.

Ennemis & alliés : les Nomades n'ont pas vraiment d'ennemis. On résumera par le fait qu'ils s'entendent bien avec qui ne vient pas se mêler de leur mode de vie et de leurs croyances et traditions, souvent assez éloignées des Dogmes, ce qui ne les rends pas sympathiques pour l'Hégémonie, les Cités-Unies ou encore l'Étéocle. Les principaux alliés et partenaires commerciaux des Frangiens sont l'Athémaïs et l'Ereb'heim malgré l'habitude pénible des Nomades de faire régulièrement des raids sur des petits bourgs peu protégés, et dans une moindre mesure l'Étéocle.

Capitale : Daremath, en bordure des impénétrables Forêts d'Acier. C'est une ville magnifique et luxuriante construite à l'ombre d'un grand pic de roche rouge, d'environ 50 000 habitants.

Production & commerce : les Nomades commercent en grandes caravanes du nord au sud et le long du désert à la frontière de l'Athémaïs. Ils exportent du cuir, des peaux, des sikas sur pied, de la verrerie, des épices, divers métaux dont le cuivre, le fer, l'argent, le loss-métal, des étoffes de luxe et des teintures ainsi que des pierreries. Les Franges importent sel, céréales, poisson, et produits d'artisanat et de luxe assurant leur mode de vie.

Notes culturelles : Les Frangiens sont très souvent en conflit avec l'Athémaïs ou entre eux. Les villes sont très peu nombreuses, mais puissantes et très protégées ; elles ont la réputation méritée d'être des havres magnifiques aux allures de palais et jardins. Elles sont proches de sites miniers riches, et toujours bâtie autour de bassins et d'oasis. On y trouve aussi les marchés d'échanges et aux esclaves, vendus en grand nombre par les Nomades, capturés au cours des raids de clans mais aussi, fait rare, produit dans des élevages. Malgré cela, les Frangiens restent un peuple très nomade, qui ne conservent pas tant d'esclaves que sa réputation le laisse prétendre et dont les femmes sont plus libres que l'apparence le laisserait croire. Les Nomades font partie des rares à connaître quelques routes menant au sud du continent de Loss, par-delà les Franges, mais ceux qui s'y aventurent sont rares et colportent des histoires sinistres et incroyables sur ce qu'ils ont pu y trouver.

Noms :

- Masculin : Yared, Eyasu, Tsegay, Mulugia, Nahoum, Ocrum, Kassahun, Sassay, Imengetsu, Jalid, Kassa, Hiliwuna.

- Féminin : Hawi, Fayza, Tsega, Annan, Saba, Yarebisra, Betelhen, Halim, Niya, Hatinsay, Yenu, Asalina, Saede.

Les San'eshe

Peuple à l'origine incertaine, mais ressemblant à polynésiens, les San'eshe ont une culture fortement tribale et chamanique, qui fait grand cas du courage et des passions et ne fait aucune distinction entre les genres. Ils hantent, le plus souvent dans une vie semi-nomadique, leurs profondes et mystérieuses jungles. Le culte du Concile ne s'y est jamais implanté, et pour cause, les jungles San'eshe sont terriblement dangereuses et seuls quelques criques côtières peuvent être colonisés. Mais les San'eshe empêchent par une violence sans pitié ces implantations, faisant montre d'une rare haine vis-à-vis de tous étrangers. Historiquement, ils sont depuis des siècles victimes de raids Teranchen et Athémaïs pour capturer des esclaves, et on commence à exploiter leurs forêts pour extraire de l'ealta, la résine employée en industrie et construction navale.

Apparence générale : Asiatiques remarquablement grands (1m85 à 2m10), aux traits fins et racés. C'est un peuple métissé qui s'apparente aux peuplades polynésiennes. Les yeux noirs, les cheveux bruns ou noirs, longs et raides, ils sont notoirement très bien bâtis et d'allure féline. Les yeux bleus sont étonnamment assez courants, et si les roux sont très rares, il en apparait de temps en temps.

Traits de personnalité : Passionnés, sauvages, impétueux, généreux, mais xénophobes, aisément belliqueux et terriblement méfiants avec les étrangers. Le courage, sous toutes ses formes, est pour eux la plus grande des qualités.

Langage : Le kami'ama, qui s'écrit avec un alphabet de séries de nœuds de couleurs sur des lignes de fibres. L'écriture est rarement employée, mais se répand chez eux.

Vertus : Le Courage. Les san'eshe sont rudes, prompts à vouloir prouver leur bravoure, leurs jungles sont mortelles et la vie peut y être courte, ainsi donc, c'est pour eux la plus importante et vitale des Vertus. Vient ensuite la Sagesse, qui est l'apanage des anciens et des chamans et qui est vitale elle aussi car elle enseigne comme survivre au danger et pérenniser les tribus. L'Honneur est de peu d'importance, pour un peuple égalitaire qui partage tout et ne comprends pas bien le sens du mot propriété privée.

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

Religion : culte chamanique très proche de la nature, qui considère que tout ce qui est vivant a un esprit conscient. Les chamanes sont traditionnellement des femmes, mais ce n'est pas systématique. C'est le seul peuple de Loss à considérer les Chanteurs de Loss comme réellement sacrés et l'expression la plus visible de la nature spirituelle et physique de l'entité vivante qu'il nomme Shaya : Loss.

Ennemis & alliés : Honnêtement, à part les Erebs de manière sporadiques, les San'eshe n'ont aucun allié et les rares contacts avec d'autres peuples sont, la plupart du temps, hostiles au dernier degré. Les San'eshe étant considérés comme un vivier d'esclaves et leurs jungles un zone d'exploitation, autant dire qu'ils ne sont amis avec personne.

Capitale : Aucune. Il court des rumeurs qu'il existe un sanctuaire chamanique sacré qui sert de lieu de rassemblement aux peuples San'eshe, mais aucun d'entre eux n'a jamais voulu ou pu en parler.

Production & commerce : Aucuns. Les San'eshe exploitent tout ce qui leur est nécessaire dans leurs jungles et n'échangent que de manière sporadique, avec les rares contacts qui ne se finissent pas tragiquement. Ils ne recherchent pas vraiment de produits d'importation mais l'acier et les étoffes solides peuvent leur plaire. Les San'eshe sont connus pour le exceptionnel artisanat du béryl. Malgré leur vie partiellement nomade et sauvage, ils pratiquent une agriculture très florissante.

Notes culturelles : Les San'eshe n'ont aucune ville ou centre commercial. Ils vivent en tribus de quelques dizaines à centaines de membres, souvent nomades, se déplaçant dans leurs forêts profondes et dangereuses avec aisance, en parfaite harmonie avec leur milieu rude et mortel. Ils fuient les interactions avec des étrangers, et pour cause, puisque le plus souvent on vient les chasser, pour en asservir entre autre les femmes réputées splendides et flamboyantes. Ils ne pratiquent eux-mêmes jamais l'esclavage, et les Terriens perdus qu'ils trouvent sont adoptés par la tribu... s'ils survivent à la jungle. Des mouvements fédérateurs commencent à apparaitre pour lutter contre leurs envahisseurs.

Noms :

- Masculin : Afiri, Newari, Ahurei, Endi, Kahau, Kaiemé, Haku, Lawkua, Nui, Leré, Raaitor, Tsutuné, Venga, Poairu.
- Féminin : Eeva, Enda, Aitiare, Ahinu, Ilona, Ina, Khelani, Opuhi, Maiva, Manahiri, Piri, Poia, Seira, Uhupa, Hani.

Les Svatnaz

Ces hommes de bois d'origine slave sont des cousins des Hégémoniens, séparés d'eux aux tout débuts de l'expansion de l'Eglise, qu'ils rejettent fortement dans sa version orthodoxe. Ces derniers les persécutent et les chassent comme vivier d'esclaves depuis des siècles. Persécutés, presque exterminés et déportés en masse, les Svatnaz ont appris à vivre cachés dans leurs profondes et froides forêts, vivant une vie en partie nomade et ne cessant de reculer vers les rives ouest de la Taïga des Griffons ou vers les frontières des Neiges-Dragon. Ce sont de très bon marins, sur des navires petits, légers et maniables.

Apparence générale : D'origine slave, la carrure large, mais bien moins massive que leurs voisins, mesurant entre 1m75 et 1m95, la peau claire mais un peu plus halée que celle des Hégémoniens, les yeux le plus souvent marrons, et les cheveux principalement châains à bruns. Les blonds aux yeux bleus ne sont si pas rares, et il y a une certaine population de roux, bien que peu nombreux.

Traits de personnalité : Méfiants, téméraires, voyageurs, audacieux, prudents, rusés, vengeurs, généreux. Aucun Svatnaz n'accordera jamais la moindre confiance à un Hégémonien.

Langage : Le Kateren, langue métissée de dialectes hégémoniens et dragensmanns. Elle est écrite avec l'alphabet dragensmann.

Vertus : Le courage. Les Svatnaz sont un peuple de survivants aguerris à résister à leur implacable et permanent ennemi qui les harcèle depuis des siècles. Le Courage a forgé la nature guerrière et implacable de ce peuple peu nombreux, et leurs traditions impliquent nombres d'épreuves assez effrayantes pour même faire hésiter un Dragensman, mais auxquels les jeunes du clan, y compris certaines femmes, se plient sans hésiter.

Organisation : clanique et patriarcale, organisée en grands villages fortifiés, soit troglodytes, soit mobiles sur le dos de dharomos domestiqués. Les hommes chassent, commercent, guerroient et protègent, les femmes cultivent, élèvent et gèrent la maisonnée. Vu de l'extérieur, hommes et femmes sont clairement séparés et les premiers dominent les secondes, mais vu de l'intérieur, les mères, les épouses, et les sœurs sont toujours écoutées et respectées, et dans les villages et tribus, le chef de famille est la grand-mère. Les Svatnaz ont coutume d'avoir plusieurs sites d'installation pour leurs villages et de voyager au fil des saisons de site en site, une mobilité qui leur assure une meilleure défense contre les raids Hégémoniens.

Religion : Une version ancienne et très altérée du culte du Concile Divin, mâtiné de traditions chamaniques et d'adoration des anciens des clans. Ce culte a ses propres Dogmes et figures religieuses, il se murmure même qu'il a son propre Prophète caché, bien différent de ceux de l'Eglise officielle. Bien sûr cette religion, que les Hégémoniens surnomment le Schisme, est considérée comme une hérésie épouvantable et impardonnable par l'Église.

Ennemis & alliés : Le seul véritable allié des Svatnaz, ce sont les Dragensmanns. Ces derniers se méfient des Svatnaz qui suivent une religion qui leur déplaît beaucoup, mais malgré tout, il y a une véritable entraide entre les deux peuples vis-à-vis de leur ennemi commun, et un grand respect. Les échanges commerciaux sont nombreux, et sans l'aide des Dragensmanns, le peuple Svatnaz aurait sans doutes disparu. Il y a aussi des échanges commerciaux et des relations régulières avec les Gennemons Quant à leurs ennemis, c'est l'Hégémonie et ses alliés et tous les peuples venant les chasser comme du gibier.

Capitale : Kratezneg, village mobile en partie construit sur le dos de dharomos, de larges mammaliens blindés. Le clan est fort de pas loin de 2500 guerriers pour 14 000 habitants, c'est une des plus grandes communautés de Svatnaz.

Production & commerce : les svatnaz ne commercent qu'avec les dragensmanns et les gennemons et de manière assez limitée. Ils échangent du poisson, des peaux, de la fourrure (toujours rare sur Loss), du cuir, de l'ivoire et des denrées végétales rares comme certains mellias, mais aussi des objets d'artisanat de cuir et d'ivoire, ainsi que de béryl (vaisselle, armes) et enfin des esclaves, sélectionnés parmi leurs condamnés les plus susceptible d'être vendus cher. Et parfois des filles rousses, uniquement pour leur grande valeur. Le plus souvent, ils importent en échange des céréales, de la laine de sika, de l'étoffe, des cordes et de l'artisanat de métaux.

Notes culturelles : Les Svatnaz sont persécutés depuis un millénaire par l'Hégémonie qui les considère comme hérétiques, et comme une sorte de vivier à esclaves et on peut presque les considérer comme un peuple en voie d'extinction. La société Svatnaz, malgré les apparences et les rôles bien clairs dévolus aux hommes et aux femmes est relativement égalitaire, et n'empêche pas une femme de mener une carrière traditionnellement dévolue aux hommes, ni ne restreint leur liberté d'opinion et d'acte. Les chamans ne sont pas rares dans les communautés Svatnaz, et les personnes rousses sont en générale toujours libres. Mais pas les Chanteurs de Loss, asservis et confiés aux chamans. L'esclavage y est rare,

mais cruellement, les Svatnaz en font pourtant parfois commerce (y compris des leurs, le plus souvent des condamnés, mais pas toujours) avec leurs voisins.

Noms :

- Masculin : Bogdan, Zleytan, Andru, Yuri, Godzimir, Cezlaw, Radim, Bretik, Blahos, Boïr, Milcho, Zecdaw, Vladimir.
- Féminin : Vera, Sveltana, Slava, Stana, Cvita, Milena, Mirka, Siluswa, Bojka, Miluse, Luba, Miledena, Lida, Rosica.

Les Teranchens & l'Imareth

Les Teranchens et l'Imareth sont deux îles voisines dont les peuples se ressemblent tant que nous les avons réunis sous un seul descriptif. Nous précisons les différences culturelles entre les deux, la principale est qu'ils ne s'entendent pas beaucoup. D'origine méditerranéenne et moyen-orientale, les Teranchens sont d'excellents marins, connus pour leur indiscipline, leur ruse et leur relatif manque de considérations à l'honneur. Cultivés et toujours prudents, ils dominent par leurs navires les îles des archipels, et si les Teranchens préfèrent le commerce, l'Imareth a pratiquement fait de la piraterie une institution officielle. Ils sont souvent surnommés les cousins des Athémaïs et sont très proches d'eux, partageant entre autres leur esprit progressiste, leur sens du commerce, leur soif de découvertes et leur considération des femmes.

Apparence générale : D'allure méditerranéenne et de taille moyenne ; un peu petits (1m75 à 1m95). Ils sont bronzés, la peau assez mate, elle peut parfois être café au lait. Les traits aquilins et marqués, ils ont souvent les cheveux bruns ou noirs, souvent bouclés, parfois même frisés. Ils rassemblent assez aux Athémaïs, mais peuvent avoir des traits moyen-orientaux très marqués. Les peaux et cheveux clairs ne sont pourtant pas des exceptions.

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

Langage : l'Eqrasi, une langue dont l'écriture alphasyllabique ne comporte pourtant qu'une petite centaine de lettres, mais qui est aussi souvent écrit avec celui de l'Athémaïs.

Vertus : La Sagesse, quand on parle de l'acuité d'esprit, de la vivacité, de la ruse, de la réflexion et de tous les aspects de l'intelligence et de la stratégie. C'est une chose que tous les Teranchens ont en admiration et respect, bien avant l'honneur et le courage. A noter que les Imareth sont un petit peu plus chatouilleux sur l'honneur que les Teranchens, qui sont connus pour être des bonimenteurs, des beaux-parleurs et des arnaqueurs qui ne le cachent même pas.

Organisation : Monarchie constitutionnelle par cités-états ; les Teranchens tiennent immensément à leurs lignées royales et à leur aristocratie, bien que celle-ci soit surtout représentative. Les cités-états sont dirigées par des rois entourés d'un Conseil élu par suffrage direct par l'ensemble des classes sociales. Les femmes ne peuvent voter, mais selon les cités-états peuvent se présenter, faire campagne et être élues. Il y a de temps en temps des régimes monarchiques absolus, mais ils ne durent guère. Les Teranchens sont un peuple qui tient à son indépendance et à sa liberté et la rivalité entre les cités-états est très répandue. Concernant l'Imareth, il y a des ports et des comptoirs qui sont tenus par des princes-

pirates. Ici, guère de constitution, mais les Conseils de princes-pirates, parfois aussi puissants que des rois, sont malgré tout élus par les capitaines de navires, bien que souvent une place soit prise à la force du fer et par la ruse.

Religion : Le Concile Divin, mais avec des nuances et beaucoup d'eau dans le vin de l'orthodoxie de l'Eglise. Les Teranchens ne sont pas vraiment très religieux et ne voient guère de souci à faire partie des régions considérés hérétiques par l'Eglise d'Anqimenès. Il y a des frictions entre l'Eglise et les autorités des cités-états, mais l'équilibre trouvé dans une version modérée des principes et règles de l'Eglise semble perdurer efficacement. Les Teranchens en ont profité pour faire revivre des rites locaux et des traditions héritées du culte de la Mer et des anciens dieux helléniques.

Ennemis & alliés : Les Teranchens n'ont pas réellement d'ennemis, plutôt des rivaux, comme les Cités-Unies et le nord de l'Etéocle. Si l'Eglise les a déclarés hérétiques, cela ne les empêche pas réellement de commercer avec tout le monde, même l'Hégémonie. Leur meilleur allié reste pourtant clairement l'Athémaïs et Armanth. A noter cependant que l'Imareth n'est pas dans la même posture. Les athémaïs n'aiment guère ce peuple de pirates, même s'ils commercent avec eux, et les cités-états côtières de l'Etéocle et des Cités-Unies les craignent.

Capitale : Gillas pour l'Imareth, port en partie de piraterie, puissamment fortifié, comptant 65 000 âmes. Pour Teranchens, la célèbre et magnifique Khoïenomos, connue de tous les marins tant le port est essentiel au commerce dans toutes les Mers de la Séparation, fort de plus de 300 000 habitants.

Production & commerce : les îles Teranchens ne sont guère connues pour leurs matières premières, à part le poisson en quantité, et des exportations de métaux précieux : argent, or, platine, loss-métal. C'est surtout deux commerces qui lui assurent sa richesse : le trafic d'esclave, particulièrement florissant qui passe par ses îles, et la manufacture de produits finis, principalement toutes les formes possibles de poterie et contenants, y compris en bois, en verre, en terre cuite et en céramique. C'est une véritable industrie, auquel s'ajoute de la manufacture de luxe en joaillerie, maroquinerie et métaux précieux et la sculpture et la pierre taillée ainsi que leur ingénierie en architecture et marine.

Notes culturelles : Les Teranchens ont toute une culture maritime qui est un véritable mode de vie : la moitié de ses habitants sont peu ou prou marins. Elle a toujours eu une autre tradition, celle de la piraterie et l'Imareth n'a guère de scrupules à faire des raids côtiers chez ses voisins, pillant tout ce qui peut se monnayer et se revendre ailleurs. Mais les Teranchens font de même très souvent et sans gêne. Le trafic d'esclave est d'ailleurs un commerce florissant chez eux grâce à l'apport de captifs de ces raids. Cependant les Teranchens asservissent relativement peu leurs compatriotes et encore moins leurs femmes, qu'ils respectent beaucoup.

Noms :

- Masculin : Egée, Ajax, Vivianos, Balérios, Gaios, Yolopous, Gillipe, Danil, Dédalo, Dimosthénis, Kléonikos, Oresto, Paschalis
- Féminin : Adramea, Arabela, Areti, Glycène, Litsa, Noula, Ganyphée, Démeter, Giasimé, Doris, Laydia, Kyra, Olymbia

1.2.2 Régions et capitales

Ce qui suit reprends les 15 peuples décrits plus tôt, mais du point de vue géographique, physique et anecdotique. Nous allons aborder les 15 grandes régions des Mers de la Séparation en décrivant leur climat, leur topologie, les lieux marquants et les villes principales de chaque région, avec quelques notes et anecdotes.

Vous verrez souvent des comparaisons entre ces régions, et des régions d'Europe et d'Asie afin de rendre compte et donner des références quant aux conditions de vie, paysages et climats. Il ne faut pas oublier que le monde de Loss est en général plus chaud que celui de la Terre, et qu'une année de Loss dure pratiquement 600 jours de 33 heures, ce qui a quelques effets sur le climat, les saisons et les bouleversements climatiques, auxquels s'ajoutent une activité sismique assez intense.

1- L'Archipel des San'eshe

Géographie

L'archipel des San'eshe est un ensemble morcelé d'îles et d'îlots ayant tous comme point commun d'être couverts d'une jungle tropicale luxuriante qui compte parmi les arbres les plus hauts connus dans les Mers de la Séparation (certaines cimes dépassent les 70 mètres de haut). Le couvert végétal est si dense que depuis les berges, on ne peut rien voir d'autre qu'un mur de troncs, de lianes et de buissons, si épais qu'y est difficile d'imaginer qui que ce soit parvenir à y pénétrer.

Et en effet, il n'y a aucune plaine ou surface déboisée sur la totalité des îles, et pratiquement aucun réel massif, seulement quelques falaises et surplombs rocheux, dont des plateaux continentaux sis 500 mètre au-dessus de la jungle, où même les San'eshe ne s'aventurent pas. La plupart des jungles ont de grandes zones de sols marécageux et même des mangroves profondes de dizaines de milles. L'archipel des San'eshe ressemble à un enfer vert. C'en est un. Personne n'y résiste plus d'une journée sans de solides moyens et une expérience solide. S'y perdre est d'une facilité désarmante, et on n'y trouve en guise de sentiers que les pistes des animaux, ce qui n'est pas une bonne nouvelle, la plupart d'entre eux sont au minimum dangereux.

Paradoxalement, il y a assez peu de mammaliens géants sur l'archipel. Les plus gros ne dépassent pas les trois ou quatre tonnes et, sauf dans les mangroves, il n'y a aucun grand troupeau de longilas ou de leurs cousins. L'archipel est une jungle où la grande taille est un handicap à tous points de vue.

Politique

En plus d'être un endroit à peu près invivable, l'archipel des San'eshe est habité par le peuple éponyme, qui est clairement hostile à pratiquement toute visite dans ses jungles tropicales. Les tribus san'eshe ne sont pas fédérées et il n'existe aucune ville ou point d'échange commerciaux, tout au plus des places sacrées de réunions régulières, qui changent selon les saisons et les années. Il n'y a donc aucune organisation politique dans la région, ce qui explique aussi l'absence totale d'infrastructures routières. Les San'eshe s'en passent très bien avec leur mode de vie. Et qui n'est pas San'eshe ne reste pas en vie plus d'un jour dans l'archipel, à l'exception de l'Enclave et de ses exploitations.

Les côtes du bout du monde

Une vaste région sur tout le sud de l'archipel, que convoiterait bien des colons Athémaïs pour l'ouverture sur l'Océan Infini, en y implantant une escale. C'est une suite ininterrompue de mangroves qui s'enfoncent vers les côtes parfois sur 30 milles. Très étendue, la mangrove dispose de son propre écosystème géant, dominé par les Arkahaa, des cousins des longilas, mais pouvant mesurer près de 40 mètres de long et peser plus de soixante tonnes. Parfaitement adapté à ces milieux de marais et d'eau, ils broutent les arbres, capables de nager, flotter, et défoncer au besoin les plus épais massifs de mangrove pour assurer leur passage. Et ils ont un prédateur, le Koan. Un mammalien amphibie qui pourrait évoquer quelque crocodile des mers. Mis à part qu'il fait lui-même vingt tonnes pour plus de dix-huit mètres de long, et est capable de courir tout aussi bien que nager à une vitesse impressionnante. Les dimensions et la puissance de la faune des Côtes du Bout du Monde en font le récit de légendes sur des monstres capables de briser des navires en deux et, dans les faits, seuls des fous osent s'aventurer dans ces régions. Et jusqu'ici, quasi aucun n'en est revenu indemne.

L'Enclave

L'enclave est une colonie, principalement athémaïs, établie pour assurer le trafic de bois et d'esclaves depuis les archipels san'eshe vers le reste des Mers de la Séparation. Fort de presque 7000 habitants, c'est un port fortifié mais dont les défenses ont souvent été réalisées avec les moyens du bord, le plus souvent du bois. La pierre est rare aux alentours, les bâtiments sont eux aussi de bois, mis à part le petit fortin de garnison de la Guilde des Marchands et le phare. L'endroit est non seulement peu accueillant, mais d'une ambiance sinistre. Tout autour de l'Enclave la forêt a été défrichée tant bien que mal pour des plantations et des tronçons de route permettant l'accès aux exploitations forestières des essences de bois précieux locaux, et quelques villages fortifiés, habités par des esclaves, des réprouvés, exilés et criminels chassés de l'athémaïs, survivent tant bien que mal. La ville elle-même et son énorme complexe de traitement de marchandise humaine accolé à ses stocks de bois et ses flotteries, écrase le visiteur sous une impression de malheur et de sombre fatalité. Et quand on sait que l'Enclave est une escale de tout ce que l'Athémaïs, mais aussi Terancha et l'Imareth, les Cités-Unies et même l'Hemlaris compte de trafiquants et de pirates, on se doute que la ville n'est guère sûre. Néanmoins, il y a un comptoir de la guilde des marchands, une petite garnison et quelques navires armés. Les San'eshe ont souvent pris l'Enclave d'assaut et les raids sur les camps de travail et les villages voisins sont réguliers.

LIEUX PARTICULIERS

Le sanctuaire Huaara : jamais aucun san'eshe n'a révélé la localisation exacte de ce lieu légendaire qui serait la terre sacrée où se rassemblent les chamans des tribus de l'archipel. En fait, beaucoup d'explorateurs pensent qu'il n'existe pas, parce que des sanctuaires chamaniques ont été remarqués en de nombreuses îles. Mais le sanctuaire Huaara est particulier : il est sis au centre d'une immense caverne au plafond effondré, si vaste qu'elle dispose de son propre écosystème, et est l'accès à des Ruines Anciennes régulièrement visités et explorés par les chamans, au point qu'ils en connaissent depuis longtemps les moindres secrets. C'est un lieu où les Chanteurs de Loss formés par les chamans vont en pèlerinage, en général pour y trouver un petit fragment de loss-cristal, qui ne les quittera plus.

2- *L'Athémaïs et Armanth*

Géographie

L'Athémaïs est en majorité une vaste côte au climat méditerranéen, dont le sud côtoie le Désert des Franges. A l'ouest, la région est barrée par les massifs vallonnés et secs du Jebel'himm et à l'est par les montagnes de l'Argas, qui tirent leur nom d'un puissant fleuve qui s'écoule sur la côte Est, dans la Vallée de l'Argas et dont l'embouchure abrite Armanth. Le territoire de l'Athémaïs est assez étendu et ses frontières avec ses voisins des Franges sont un peu flous. Pour résumer, sauf à quelques régions délimitées par des grandes bornes de pierre, la frontière entre l'Athémaïs et les Franges, c'est le désert. Tout au sud-ouest, la frontière avec l'Erebheim est nettement plus marquée par le massif montagneux éponyme.

Si le climat est donc sec et méditerranéen sur toute la côte de l'Athémaïs, ce qui impose d'ailleurs une irrigation maîtrisée dont la technologie fait la fierté des ingénieurs en hydrologie de la région, la vallée de l'Argas bénéficie d'un climat plus humide, avec une saison des pluies qui dure du 8^{ème} au 10^{ème} mois de l'année et a de véritables allures de mousson, avec des averses fréquentes et des ondées quasi quotidiennes. La région est très fertile, mais c'est aussi une suite ininterrompue de bassins humides et de marécages le long du puissant fleuve, qui a demandé pas mal d'aménagements hydrauliques constamment entretenus.

Enfin, prenant son embouchure à Samarkin, le fleuve Al'harrin, long de presque huit cent milles et égrainant trois grands lacs le long de son cours, est assez comparable au fleuve Nil. Profitant de la saison des pluies qui font descendre des masses énormes d'eau des montagnes de l'Argas, il entre en crue et fertilise ses berges, véritable grenier à blé de toute la région. Il prend son cours dans les frontières nord des Forêts d'Acier et constitue une voie commerciale particulièrement prospère, qui a assuré durant longtemps la richesse de Samarkin avant qu'elle ne soit surclassée par Armanth.

Politique

L'Athémaïs est une riche et fertile succession de fiefs de beys provinciaux et de cités-états dirigés en général par des princes-marchands avec comme première caractéristique qu'ils ne s'entendent en général que s'ils ont un adversaire commun contre qui s'unir. Le reste du temps, ils se battent pour de complexes histoires de succession et de rang de pouvoir au sein des familles fondatrices de tous ces fiefs, avec une nette préférence pour les affrontements informels par mercenaires et pillards interposés plutôt qu'à la tête d'armées en marche, Armanth jouant le rôle d'arbitre aux gros bras quand les querelles prennent trop d'ampleur.

Les cités-états athémaïs comptent peu de légions et de forces militaires régulières. Les guerres ouvertes y sont devenues rares depuis qu'une paix relativement respectée s'est installée entre eux et les Nomades des Franges et étrangement, malgré leurs conflits incessants, les beys et les seigneurs de l'Athémaïs évitent la guerre, ce qui ne les empêche pas d'user de toutes les solutions alternatives les plus radicales ou violentes si besoin pour régler leurs affaires. La piraterie, les bandes de mercenaires et les seigneurs-pillards sont donc, le plus souvent, au service de l'un ou l'autre prince, en fonction des allégeances, des derniers rebondissements des conflits familiaux et de qui paye le mieux. Si l'on assiège plus de murailles, des villages, des ponts et des relais sont donc pillés, des champs et des vergers incendiés, des mines et exploitations saccagées et cela peut encore déboucher sur de sanglantes batailles sur le pré.

L'Athémaïs est, du point de vue topographique, une région très organisée, avec de nombreuses routes et voies commerciales sûrs et entretenues, où le risque d'attaque par la faune sauvage est rare. Bien sûr, plus on se rapproche du désert des Franges, des Forêts d'Acier et des massifs montagneux, plus les routes sont risquées et sommaires, cédant la place aux navires lévitant. Mais dans l'ensemble, tout l'Athémaïs est relativement peuplé, les zones désertes sont rares et la civilisation semble y fleurir sans entraves, malgré les réguliers dangers issus de l'endémique instabilité politique locale.

ARMANTH

- Capitale de l'Athémaïs.
- Pop : 1,2 millions d'habitants
- Dirigeant : Le Conseil des Pairs (voir chapitre la Guilde des Marchands), et l'Elegio (chef de l'exécutif et de la flotte)
- Forces militaires : 350 navires armés, dont 150 lévitant et leurs équipages. Milice de la ville (les Elegiatorii), au nombre d'environ 5000.
- Principe de la ville : rien ne doit entraver la bonne marche du commerce.

Seconde plus grande cité de tout Loss après Anqimenès, la cité des Maitres-marchands est construite sur une lagune dans l'estuaire du fougueux fleuve Argas. Une partie de la ville et de ses nombreux chantiers navals est bâtie sur des îlots artificiels et son urbanisme est aussi chaotique que le sont les décisions des familles dirigeantes et les humeurs du Conseil des Pairs. Armanth est surtout connue pour accueillir les intellectuels, les libres-penseurs, les savants harcelés ou pourchassés dans leur pays, y compris des femmes, et y être de grande tolérance et modernisme. Pourtant, c'est la capitale du commerce des esclaves et lors des Grands Marchés aux Cages, elle abrite parfois plus de 200 000 captifs destinés à être revendus.

Armanth connaît un climat à mi-chemin entre tropical et méditerranéen. Il y fait assez chaud les deux tiers de l'année pour y vivre en bras de chemise et les étés peuvent être torrides. Mais au cœur de l'hiver, l'air froid des Montagnes de l'Argas descend sur la lagune et occasionne une à deux semaines de chutes de neige. Le temps reste relativement doux, il est rare même alors, qu'il puisse y geler, mais la neige va tenir pendant quelques temps, parfois jusqu'à trente centimètres. Les hivers sans cette courte période de neige sont rares et de mauvaise augure selon les armanthiens qui s'attendent alors que la saison des pluies se double de violentes tempêtes tropicales et d'inondations qui causeront beaucoup de ravages sur cette cité posée sur l'eau.

Enfin, Armanth est une puissance régionale en elle-même. Si elle ne dispose pas d'armée la cité des maitres-marchands abrite des centaines de compagnies mercenaires, et la flotte de défense de la ville, sous le contrôle de l'Elegio, le chef de l'exécutif, est composée de vétérans de la marine marchande et de corsaires. La puissance économique de la cité est enfin sa meilleure arme : elle dicte le commerce de toutes les Mers de la Séparation et peut très bien mettre à mal ses voisins en imposant un blocus qui sera suivi par tous les comptoirs de la Guilde des Marchands. C'est, avec ses principes progressistes et libertaire et sa très nette tendance à refuser le joug et l'autorité de l'Eglise du Concile Divin, la raison principale qui fait d'Armanth la plus grande et sérieuse concurrente à Anqimenès et son pouvoir religieux et économique.

Armanth est richement abordé dans le premier supplément des Chants de Loss : Armanth, la Cité des Maitres-marchands.

Samarkin

Ancienne capitale économique de l'Athémaïs, Samarkin a vu une grande partie de ses prince-marchands et de ses beys désertier la ville pour Armanth, laissant derrière eux des palais vides, des casernes désertées et de grands jardins à l'abandon. Pourtant, Samarkin et ses presque 80 000 habitants reste un centre commercial très important. Sise à l'embouchure du puissant fleuve Al'harrin, elle est une étape obligée du commerce des céréales produites dans les vallées fertiles et inondables en amont, et jusqu'à sa source au nord des Forêts d'Acier. Axe commercial aussi bien que de transport vital, Samarkin subit pourtant les effets de sa déchéance : beys et maitres-marchands s'y battent âprement pour le contrôle des terrains et palais laissés de côté par l'émigration vers Armanth et le pouvoir officiel détenu par la famille Alezzio est sans cesse remis en question.

Samarkin dispose d'une assez importante présence d'ordinatorii, y compris une légion complète, la plus puissante de la région, forte de plus de 5000 hommes, qui fait quelque peu autorité locale : les beys et princes-marchands de la ville n'ont quasi aucune armée digne de ce nom. Le port de la ville, fortifié et ouvert sur le delta de l'Al'harrin, est très actif, particulièrement étendu et accueille des flottes entières. Dans les faits, il n'est pas loin de pouvoir concurrencer celui d'Armanth en terme de capacités et moyens, mais dispose de bien moins de chantiers navals.

Le Jebel'himm

Collines arides où même la vigne rechigne à pousser, balayées par les vents chargées de miasmes venus du Rift, le Jebel'himm est l'endroit désolé et perdu où les puissantes familles Athémaïs envoient en exil ceux de leurs membres trop turbulents. L'élevage y est l'activité principale, l'agriculture n'y étant que vivrière autour du fleuve Zin, qui est à sec 6 mois par an.

Rash'el Meï, la plus grande ville locale avec 24 000 habitants est cependant assez prospère par son commerce maritime avec les Marches Méridionales de l'Étéocle et son trafic connu avec les Jemmaï.

Le fleuve Al'harrin

Courant vers le Sud depuis son delta dans la mer, le fleuve Al'harrin compte pas moins de trois des plus grandss cités de l'Athémaïs le long de ses berges : Samarkin (voir plus haut), Harrin'dim qui compte 22 000 habitants et Daremath qui appartient aux Nomades. A lui seul, le puissant fleuve aux fertiles crues annuelles et ses trois grands lacs poissonneux, qui longe la chaine montagneuse de l'Argas, nourrit plus du tiers de la population de l'Athémaïs, très dense autour de ses berges. Mais il arrive tous les dix ans environ que le climat du désert des Frange provoque des sécheresses redoutées par la population locale, le fleuve pouvant voir son régime baisser de plus de la moitié. C'est aussi une très importante artère commerciale avec les Nomades des Franges et vers la lisière des Forêts d'Acier (voir le Désert des Franges)

La Vallée de l'Argas

La vallée de l'Argas est une côte humide de forêts et de marécages qui s'étendent sur toute une péninsule jusqu'aux Iles du Comptoir, à l'est de l'Athémaïs. Très humide, la végétation y est même carrément tropicale, avec des forêts et des bayous. L'endroit est assez peu habité, à par autour d'Armanth et de Berregi, un port côtier assez modeste. On trouve plus au sud, contre les massifs de l'Erebhëim une autre petite cité, Harrimsid (voir les Erebs). Ces villes et quelques villages forment un

réseau de commerce maritime. La Vallée de l'Argas est le grand fournisseur du bois dont Armanth ne peut se passer.

LIEUX PARTICULIERS :

Les Îles du Comptoir : très peu élevées et très humides, ce sont de îles et îlots marécageux véritables pièges pour celui qui ne connaît pas bien la région pour y naviguer. Il y a bien eu un comptoir, nommée Armidian, mais une épidémie de Rage a emporté ses habitants il y a plusieurs générations et les Îles du Comptoir sont, depuis, abandonnées à leur sort, et il n'en reste que quelques habitants de redevenus barbares, peu enclins à accueillir des étrangers. Il semble que des pirates chassés de l'Imareth aient fini par trouver que les ruines d'Armidian et les chenaux entre les marais de ces îles offrent un bon refuge à leurs activités. On prétend même que ce serait un des havres de la Cour des Ombres.

La Forteresse du Jebel : Dans les montagnes du Jebel, désert parfois balayé par des nuages de soufres et de fluor venu des volcans et des gouffres du Rift et de la Mer des Enfers, se trouvent des ruines Anciennes à flanc de falaise, que l'on peut voir de très loin comme une forteresse de pierre et de métaux s'élevant à des centaines de mètres. Elles ont souvent été approchés, tout le monde les connaît, mais jamais encore aucune exploration n'a été couronnée de succès. Il semble que les machines des Anciens fonctionnent toujours, à commencer par les portes intérieures de la Forteresse. On dit qu'elles se refermeraient derrière qui ose pénétrer ce sanctuaire, et les malheureux seraient dévorés par les gardiens des lieux, sans échappatoires. Ce qui est vrai, c'est que personne encore n'est revenu des tentatives d'explorations, depuis presque deux siècles

Le Labyrinthe : Armanth a bien des secrets. L'un des plus étrange serait que sous la gigantesque ville, partant du piton central où est bâti le Palais de l'Elegio, un labyrinthe de coursives et de couloirs aux murs de pierre lisse et d'une sortie de béton s'enfonce toujours plus loin vers des Ruines Anciennes oubliés. Si les niveaux supérieurs servent de caves, d'accès secrets, de passages courant sous le fleuve Argas, personne n'a jamais réussi à descendre aux plus bas niveaux, qui, selon la légende, déborderaient de trésors.

3- Les Cites-unies et Allenys

Géographie

Décrire la presqu'île des Cites-unies est rendue compliquée par la variété assez importante de ses reliefs et de ses côtes. Ce sont cependant les plaines et un climat méditerranéen doux qui domine la région, du moins, si on l'observe du côté Ouest. Du côté Est, le relief est très tourmenté, intensément volcanique et fortement perturbé par l'influence de la Mer de Corail et de ses typhons.

Les Cites-unies comportent nombre de massifs formant une chaîne montagneuse qui coupe la presqu'île en deux, La chaîne porte différents noms : de Del'kana à Shae'dym, elle se nomme les montagnes Aeries, puis du centre jusqu'aux Abîmes, elles sont nommées les Mont sans Tête. Certains sommets atteignent les 5000 mètres et les neiges éternelles et les glaciers y cohabitent avec les volcans actifs et les calderas fumantes.

Si les rivières sont nombreuses, elles manquent cruellement dans les Marches Ar'anthia et jusqu'à Allenys ; effet d'un microclimat qui bloque en grande partie les précipitations derrière les montagnes. Or une bonne partie de la population de la région y vit, ce qui implique beaucoup de travail de

construction hydraulique pour pallier au manque d'eau libre. Les réservoirs et bassins artificiels abondent mais parfois le manque d'eau peut cruellement se faire sentir, surtout à Allenys qui reste une ville de très grande taille.

Le bois manque aussi dans le sud et le centre de toute la presqu'île, ce qui rend l'Hyponnie et ses jungles luxuriantes si vitales pour les populations de toute la région. Heureusement, il y en a aussi dans les vallées des chaînes montagneuses, même si cette manne est exploitée précieusement. La faune des Cités-Unies est connue pour ses ghia-tonnerres, dont les représentants sauvages peuvent devenir de véritables dangers. Mais il y a nombre d'autres animaux dans les plaines et les montagnes qui représentent un risque pour les voyages et les communautés humaines.

Politique

Les Cités-unies ne le sont que de nom. Il s'agit d'un ensemble de neuf cités-état dominées par la puissante Allenys, qui ont simplement réussi, un peu sous la pression des conflits extérieurs, surtout avec l'Hemlaris, à faire la paix. Mais leur collaboration ne s'étend guère au-delà d'alliances destinées à assurer cette paix fragile. Régulièrement, des conflits entre rois et princes des cités explosent le long des carrefours commerciaux ou autours de bourgs et villages frontaliers, redessinant une complexe carte des influences des uns et des autres. Les cols, les ponts et les gués sont souvent gardés et parfois taxés de manière outrageuse et il n'est pas rare de croiser des troupes en marches ou des flottilles de guerre, uniquement chargé de faire peur à tel ou tel voisin. De plus, au-delà de la petite zone agricole autour des cités-états et de puissants bourgs fortifiés, la campagne est presque vide de toute présence humaine : les cités-unies sont finalement peu peuplé comparativement à leur surface.

Enfin, il existe une séparation marquée entre les habitants des cités et les nomades ar'anthias, qui vivent une bonne partie de l'année en nomades dans les plaines. Les premiers méprisent un les seconds qui le leur rendent bien, mais surtout les nomades se moquent des querelles des princes et vont jusqu'à parfois se mêler de leurs conflits uniquement pour assurer leur propre passage, ajoutant alors de manière sanglante au chaos de ces petits conflits. Les nomades ar'anthias ne sont pas plus diplomates qu'ils sont pacifistes et conciliants.

Pour rappel, les Cités-Unies sont très croyantes et l'Eglise y a une très forte influence, ce qui lui permet non seulement d'arbitrer les conflits, mais de littéralement présider au destin d'Allenys, la capitale, malgré un régime constitutionnel.

ALLENYS

- Capitale des Cités-Unies
- Pop : 250 000 hab. en hiver, 180 000 en été.
- Dirigeant : le Roi Salgus, entouré d'un conseil élu constitué en partie par l'Eglise.
- Forces militaires : 3 légions royales et 3 d'ordinatorii de l'Eglise. 90 navires de guerre.
- Principe de la ville : l'excellence dans tous les arts.

Allenys est une cité-portuaire fortifiée, surnommée partout la ville aux toits d'or, car tous ses palais et temples, assez nombreux, sont coiffés de dômes pavé de bronze étincelant. Les métaux étant une des grandes richesses de la ville et de la région, Allenys en profite et en abuse parfois : même les sommets de certaines tours et les grandes portes de la cité sont de bronze, ainsi que le pourtour de certaines fenêtres, ou de rebords de toits de riches bourgeois. Ainsi le blanc des murs et l'or des toits donnent

de loin une vision enchanteresse au voyage qui entre dans le port, profond et lui aussi fortifié, dominé par deux phares puissamment armés.

Allenys est très riche, comme on l'aura compris, ce que prouve sa forte population d'esclaves, un commerce plutôt florissant d'ailleurs. Elle est aussi très traditionaliste. Le pouvoir est fortement centralisé autour de ministres nommé par le gouvernement avec à sa tête le conseil élu par les notables de la ville, les princes et les autorités de l'Eglise. Une grande partie de la police est gérée par les Ordinarii du Concile Divin et on les voit partout, même dans le port où stationnent leurs puissants galions de guerre. Le cœur de la ville est le Haut-Palais, qui est une ville dans la ville, une forteresse royale faite de terrasses et jardins, de hautes tours et de bâtisses puissantes, qui peut abriter en cas de besoin pratiquement 30 000 personnes pour des mois. Le reste de la ville est relativement ordonné, avec des rues en pente et des terrasses assez imposantes, permettant aux légions de vider leur caserne rapidement. Clairement la ville et ses remparts ont été prévus de longue date pour faciliter sa défense et on soupçonne même que certaines arches et structures décoratives sont juste là pour être sabotés et les faire tomber afin de créer des obstacles à une invasion.

Les abords immédiats de la ville sont assez peu habités et, en à peine une journée on en quitte les faubourgs et les villages. Mais une bonne partie des fermiers vivent dans la ville. Au printemps, celle-ci se vide et les Ar'anthias rassemblent leurs troupeaux de ghia-tonnerres pour aller dans les plaines et ne revenir que vers l'automne.

Les Marches Ar'anthia

Plaines arides notoirement dépourvues de sources d'eau, les Marches Ar'anthia sont arpentées par des nomades très pieux et traditionalistes et leurs grands troupeaux de ghia-tonnerre. Il est ardu d'ailleurs de savoir lesquels sont sauvages et lesquels domestiqués et le voyageur prudent aura la sagesse de ne simplement pas approcher ces animaux dangereux et colériques. Les Marches sont assez peu peuplées, mais y circulent pas mal de routes commerciales, privilégiant les caravanes de ghia-tonnerre aux navires lévitant, qui transportent les métaux précieux exploités dans les Monts sans tête et le long des chaînes montagneuses, particulièrement riches en minerais. Ce trafic fait en partie la fortune des nomades qui organisent bien sûr ces immenses caravanes que les prédateurs évitent et que les pillards hésitent à attaquer.

L'Hyponnie

L'Hyponnie est une péninsule verdoyante couverte de jungles. Le long des côtes se trouvent quelques bourgs et villages vivant principalement de la pêche et de l'exploitation du bois. Del'agami, au sud de l'Hyponnie, centralise ce trafic important, presque vital pour tout le reste des Cités-Unies. Si la forêt est exploitée, ce n'est pas sans poser nombre de problèmes. Sa faune est réputée terriblement dangereuse, prenant régulièrement son lot de vies humaines et personne n'irait s'y enfoncer trop profondément. Des rumeurs parlent de fantômes et de moroïs hantant ses profondeurs. Les habitants de la région sont très proches physiquement et culturellement des Hemlaris.

Kash'yen

Kash'yen est une grande île en face d'Allenys, dans la Mer de Sarres. A l'origine, c'est la seconde source de bois pour les Cités-Unies, mais la surexploitation de l'île a été fatale à ses forêts qui ne subsistent plus que dans les montagnes. Avec une seule petite ville et une poignée de villages éparpillés sur des terres de plus en plus arides Kash'yen n'a plus grand-chose à offrir à ses habitants qui depuis une

cinquantaine d'année rejoignent les Cités-Unies quand ils le peuvent. De fait, avec ce progressif abandon, les problèmes de ravitaillement alimentaire, l'effondrement de l'économie de l'île, celle-ci retourne à vitesse grand V à l'état sauvage et devient de plus en plus hostile à ses derniers habitants. Il n'y a plus guère que des pêcheurs de narvas, les grandes baleines de Loss, qui y ont encore une activité, qui souvent se partage avec de la piraterie et du trafic.

Les Monts sans Tête

Chaine de montagne très élevée finissant par plonger dans la Mer de Corail, les Monts sans Tête égrainent plus d'une centaine de volcan dont la majorité sont actifs. Autant dire que même jusqu'à Allenys, il est rare que passe un jour sans que le ciel ne soit strié de fumées colorées issue d'un volcan en activité. Mais pourtant, on y trouve des communautés humaines prospères, à commencer par Mes'rymdia, capitale du métal et de l'exploitation minière des Cités-Unies. On extraie de ces montagnes le fer, le cuivre, le nickel et l'argent, mais aussi l'étain, le mercure, le manganèse, et même du minerai de titane ainsi que du soufre. Cependant, y circuler est vraiment risqué et les habitants de la région connaissent tous les dangers de la fureur volcanique et ont appris à vivre avec et à la craindre.

LIEUX PARTICULIERS :

Les Abîmes : Les Monts sans Têtes ont parfois des allures d'enfer sur Loss. Les Abîmes en sont un. C'est là que se trouvent les plus grands volcans des Cités-Unies, dont La Gueule des Abîmes, une caldera avec un lac de lave en permanente activité, et qui explose une à deux fois par an. Mais tout l'ensemble de la péninsule est invivable, entre vapeurs toxiques, tremblements de terre, coulées pyroclastiques et typhons de la Mer de Corail venant s'écraser contre les montagnes. Des rumeurs insistantes disent qu'il y a des Ruines Anciennes quelque part dans les Abîmes, mais seuls des fous oseraient tenter de les trouver.

Les Iles Maudites : au sud des abîmes se trouve un chapelet d'îles inhabitées qui ont été l'objet de conflits entre Allenys et Khoïemonos, pour le trésor qu'elles recèlent : des mines de loss-métal d'une grande richesse. Mais elles restent inexploitées. Après plusieurs batailles et conflits, les deux cités-états avaient su se partager la manne et les îles, mais trois générations de suite, les ravages volcaniques des Abîmes ont frappés les îles : pluies de cendre, fumées de soufre, hivers sans fin, tsunamis. Finalement, entre ça et les maladies consécutives, tout le monde a abandonnée espoir d'un jour mettre pied sur ces îles pourtant très aisément accessibles. Gageons pourtant que cela ne durera pas.

4- Le Désert des Franges

Géographie

A quelques égards si le Désert des Franges semble bien porter son nom, toute la région est loin d'être désertique et s'apparente même parfois à un véritable havre luxuriant. Mais clairement, l'ensemble de ce grand territoire est désertique, et le Dae'shaï est connu comme une mer de dunes sableuses où pas une goutte d'eau ne tombe plus d'une fois tous les dix ans. Il y a cependant autour du désert nombre de savanes arides assez herbeuses pour que les Frangiens puissent y faire brouter leurs troupeaux et, s'ils longent le Dae'shaï et ses terribles dangers avec leurs bêtes, ils n'ont guère de crainte à le traverser au besoin avec leurs voiliers des sables.

En fait, le Désert des Franges n'est que la partie visible, au nord, d'un immense désert qui n'a encore jamais été exploré. Par voie de terre, l'idée est considérée irréalisable par tout le monde, même si les Nomades des Franges pensent qu'en longeant les côtes depuis la Forêt d'Acier et en emportant leurs précieuses machines à dessaler l'eau, c'est tout à fait possible. Tout ce que l'on connaît de ce désert, ce sont les Portes de la Mort et les massifs volcaniques du Nijhi'rani, pratiquement inexplorés.

Mais vers l'est, entre l'Erebheim et les montagnes de l'Argas, là où naît le puissant fleuve Al'harrim, le désert cède le pas à la lisière d'une épaisse et vaste forêt aux arbres gigantesques : les Forêts d'Acier. Leur nom vient de la solidité des essences qui dominent cette canopée gigantesque et dont la dureté vient même à bout des meilleures haches. Oui, cela veut dire que malgré sa richesse potentielle, les Frangiens exploitent très peu cette forêt qui ne leur facilite de toute manière pas la tâche à bien des égards. Les prédateurs y sont nombreux et redoutables, y compris des dragens qui nichent au sommet des puissants arbres, même la flore des Forêts d'Acier est dangereuse, bien qu'une manne inépuisable pour la pharmacopée des Frangiens et de leurs voisins et, enfin, le commerce du bois avec tous ces soucis n'est pas assez rentable. Les Frangiens préfèrent leurs déserts et leurs savanes arides à une forêt qui n'a jamais voulu de présence humaine.

Politique

Le Désert des Franges ne fait plus guère l'enjeu de grandes tensions politiques. Les Forêts d'Acier sont inexploitable, les savanes et le désert demandent bien trop d'adaptation pour en tirer quelque chose de la manière dont les Frangiens y parviennent, et au sud de leur territoire, il n'y a qu'encre plus de désert et de Terra Incognita hostiles. En fait, ce sont plutôt les Frangiens qui pendant longtemps ont posés problème à leurs voisins, en essayant d'aller chercher chez eux ce qui manquait sur leurs propres terres.

Mais depuis quelques décennies, ces coutumes de pillages et de ravages contre rançons ont notoirement diminué. Le Sid Tarad Aneyazu, en faisant bâtir, la magnifique Daremath, contre la rive de l'Al'harrim a aussi lancé un mouvement d'alliance des cités et des villages le long du fleuve, jusqu'à Samarkin. Une paix presque respectée s'y maintient depuis, entretenue par de riches échanges commerciaux. Mais pour les tribus des Nomades du reste du Désert des Franges, loin de ce havre, par contre, les conflits, les pillages, les incursions dans l'Athémaïs, ne sont pas finies et surviennent régulièrement.

Daremath

Daremath est la capitale des Nomades des Franges. Politiquement, elle n'a guère de poids que le long du fleuve Al'harrim, mais pour tous les nomades, elle est le cœur de leurs échanges et de leurs rassemblements. S'il y a quelques clans qui y sont interdits suite à des exactions trop graves, tous les nomades savent que les portes de la Cité Rouge, son surnom, leur sont ouvertes.

La ville, puissante et bien défendue, compte 50 000 habitants, et a été bâti contre un grand piton rocheux dans lequel ont été taillés palais, lieux de cultes, entrepôts et réserves et nombre d'habitations. La cité déborde ensuite jusqu'au fleuve avec un port très actif. Elle bouillonne en permanence d'activité et le commerce y est roi. Bien entendu, la Guilde des Marchands y a un comptoir et profite de ces échanges. La monnaie la plus courante à Daremath et presque le cœur de son économie, ne sont pas les andris et les métaux précieux, mais le sel.

Le Dae'shai

Désert des déserts dans l'ensemble des Mers de la Séparation, le Dae'shai est une mer de dunes où rien ne pousse et où ne vivent que les créatures les plus durantes que l'on puisse connaître. Même les Nomades, pourtant aguerris à ces conditions, n'y résident pas, ils ne font que traverser le désert sur de puissants navires des sables, véritables villages lévitant, pour aller et venir d'un côté à l'autre des Franges sans avoir besoin de contourner cette région redoutable. Mais ils sont les seuls à savoir y naviguer sans s'y perdre ou se faire déchiqeter par les plus puissantes créatures du coin, les prayars, dont la description se limite à leur gueule à la mâchoire articulée, capables d'engloutir un jeune longila en une seule bouchée.

Il y a cependant des expéditions lancées au cœur du Dae'shai pour retrouver les Portes Blanches, un massif rocheux au milieu des dunes qui s'ouvre sur des Ruines Anciennes. Quelques navires des sables en sont revenus chargés de trésors, mais ils sont peu nombreux comparé au nombre perdu, et la position exacte des Portes Blanches reste inconnue.

Les forêts d'acier

Nous parlons assez largement des Forêts d'Acier plus haut. Et leur réputation d'être impénétrable n'est pas galvaudée. Aucune route ne la traverse et il faut la longer par les montagnes pour atteindre l'Erebheim. Les arbres y sont de très grandes tailles et par endroit certaines canopées dépassent amplement les 70 mètres et son si épaisses que la lumière du jour n'atteint pratiquement plus le sol. Très peu explorées, on ne sait guère ce qui y vit, seules les lisières de la forêt sont exploitées, non pour leur bois, sauf de chauffage extrait des arbrisseaux, mais pour les produits pharmaceutiques. Un peuple entier pourrait se cacher dans les Forêts d'Acier que personne ne le saurait. Et des rumeurs parlent de chamans et d'être mi animaux mi humains qui en ont fait leur domaine.

LIEUX PARTICULIERS :

Les portes de la Mort : les Portes de la Mort s'ouvrent sur tout le sud de la grande pangée de Loss, mais n'a pratiquement jamais été exploré et pour cause : il ne s'y trouve aucune source d'eau connue et les températures de jour y dépassent les 50°C. Rien ne semble pouvoir y survivre et la passe tire son nom des cadavres d'animaux de toutes tailles, y compris nombre d'inconnus, qui parsèment le désert.

Le Nijhi'rani : chaîne de montagnes volcaniques qui se perd dans le Rift, le Nijhi'rani n'a quasi jamais été exploré non plus. On raconte que l'endroit est émaillé de quantités de Ruines Anciennes et d'étranges structures dépassant l'imagination mais aussi d'êtres de métal et d'hommes à demi-sauvages et masqués qui tuent tout ce qui ose approcher.

5- L'Erebheim

Géographie

Au sud des monts de l'Argas commencent ceux de l'Erebheim, qui font face aux archipels Sane'she et à l'Océan Infini. C'est pour résumer une région très fertile et verdoyante, mais forestière et très escarpés, qui égrène les vallées étroites tombant directement sur la mer, barrées par des falaises et de très hauts massifs dont certains culminent à 6000 mètres d'altitude. Le nord de l'Erebheim fait frontière

avec la vallée de l'Argas de l'autre côté du golfe et abrite une population de pêcheurs et agriculteurs côtiers profitant des petites plaines, souvent marécageuses.

Plus on descend vers le sud plus les reliefs interdisent même toute implantation sur les côtes et on peut naviguer des jours et ne voir que des falaises, jusqu'à passer la chaîne montagneuse, qui s'ouvre sur des collines boisées rejoignant les Forêts d'Acier. Mais cette région est si peu explorée qu'il n'en existe pas la moindre cartographie exacte, même pas des côtes. Les Athémaïs ont à peine commencé à oser s'y aventurer, mais pour pouvoir arpenter la région, il leur faudra trouver le moyen de trouver une crique portuaire et construire un comptoir.

Politique

L'Erebheim est peu peuplé. Les Erebs vivent entre eux et ont tendance à le faire en autarcie et il est connu que leur réponse générale quand on veut commercer avec eux est : « nous ne manquons de rien ». Les pistes d'un village à un autre sont étroites, escarpés et dangereuses, les falaises tendent à interdire le commerce par la mer, les navires lévitant n'ont aucun moyen d'y accéder et, à la rigueur il n'y a guère que les mules et les chevaux qui soient efficaces dans la région. Comme tout l'Erebheim est sauvage, cela veut aussi dire que tout voyage y est dangereux et qu'il faut y être bien guidé et bien armé pour espérer arriver à bon port.

Cependant, autour du port Athémaïs d'Arrimsid, on trouve des communautés rurales de paysans et pêcheurs plus ouverts sur le négoce, et la ville sert un peu de lien commercial et d'échange culture entre les Erebs et le reste du monde. Mais même ces citadins restent notoirement fermés et s'ouvrent avec patience et prudence aux étrangers. Tout est long, compliqué et demande des efforts quand on peut échanger avec ce peuple qui est connu pour son hérésie religieuse assumée. C'est une des régions de Loss à compter le plus grand nombre de chamans, ce qui les rends suspects et inquiétant pour tout le monde.

Arrimsid

Arrimsid compte une douzaine de milliers d'habitants et est une cité autonome athémaïs et un comptoir d'Armanth. Le port est un relais commercial vers les îles San'eshe principalement, mais aussi une base de départ pour l'exploration des côtes vers le sud et l'Océan Infini.

Petite et modestement défendue, la ville, qui compte quelques centaines d'Erebs, est entourée de quelques villages de paysans et pêcheurs sur une des rares plaines de la région. C'est une cité modeste qui vit à un rythme relativement lent et paisible, c'est même un peu perturbant pour les Armanthiens habitués à la frénésie chaotique de leur immense cité-état. Arrimsid compte toute une flottille de navires de pêches, mais abrite aussi des sécheries de poisson. Dans les eaux des lagunes environnantes, on élève et on pêche le leregas, un crustacée prisé à Armanth, et qui peut être conservé séché.

LIEUX PARTICULIERS

Le piton de cristal : premier des deux lieux légendaires dont les Erebs ne parleront pas aux étrangers, le Piton de Cristal serait ben et bien un piton rocheux entièrement fait de béryl bleu et abritant nombre de cavités et grottes. Celui-ci, caché dans les montagnes et très difficile d'accès, sert de sanctuaire sacré aux plus grands rassemblements chamaniques des Erebs.

Le Gouffre : caché dans les collines qui descendent vers les Forêts d'Acier, se trouverait un cirque aux allures de véritable gouffre qui s'ouvre sur des amoncellements étagés de Ruines Anciennes, qui en apparence n'ont pas de fond. Les Erebs ont l'air d'en savoir beaucoup sur ce lieu et l'ont clairement arpenté et exploré en partie. Mais là encore, ils n'en parlent jamais et jusqu'ici, l'endroit reste un mystère.

6- La forêt de l'Elmerase

Géographie

L'Elmerase est une immense forêt particulièrement dense sise entre les Monts Gapériens et les Monts Gémeaux, à l'ouest du territoire de l'Hégémonie. En fait, la forêt se prolonge même vers l'est dans les Forêts du Damos, la seule différence entre ces deux forêts est une frontière naturelle, le fleuve Topaze.

L'Elmerase est véritablement gigantesque, si grande d'ailleurs qu'un peuple entier, les Forestiers, relativement prospères et organisés, parvient à s'y cacher sans que rien ne puisse parvenir à l'en déloger. Et ce n'est pas pour rien. Les arbres y sont très variés, très denses, certains très haut dépassent les plusieurs millénaires, striés de pistes de broussailles denses tracés par les plus grands mammaliens, dont les étranges clairières rondes que laissent les marche-forêts.

Il va sans dire qu'avec une étendue de de 1000 milles du nord au sud et de l'est à l'ouest et malgré les communautés humaines qui y vivent, souvent sur les berges des fleuves qui traversent tout l'Elmerase, cette forêt reste largement inexplorée et s'avère réellement hostile aux humains. Si ses lisières sont parsemées d'exploitation forestières, il est très ardu d'y pénétrer et de l'arpenter. Et quand le pire danger est la faune, la présence des Forestiers, très méfiants et adeptes des réponses radicales quand on pénètre sur leurs territoires n'est pas moins une menace redoutable.

Politique

Les fleuves et les lisières de l'Elmerase sont pas mal disputés entre les cités-états qui dépendent des richesses de la forêt. Mais ces tensions n'évoluent que rarement vers des conflits ouverts, parce que menace en permanence un ennemi redoutable : les Forestiers. Si ces derniers sont considérés comme des barbares semi-humains aussi bien par les Hégémoniens qu'une partie des Etéocliens, tous savent qu'en cas de conflits, ils viendront arbitrer à leur manière, et celle-ci est sans pitié. C'est aussi ce qui explique pourquoi l'Elmerase, au-delà de ses dangers, est peu explorée : ses profondeurs sont le domaine des Forestiers, tout le monde le sait et tout le monde sait quel risque ils encourent à venir déranger un peuple parfaitement adapté à un milieu qui tend pourtant à tuer le malheureux qu'y va s'y perdre en à peine plus d'une journée. Il est certain que le sous-sol de l'Elmerase regorge de minerais précieux, mais personne n'a envie de prendre le risque d'aller les exploiter. Pareillement pour ses Ruines Anciennes : les Forestiers ont échangé des trésors rarissimes qui n'ont pu être trouvés que dans ces sanctuaires précieux, mais pour y accéder, il faudra explorer la forêt. Et on aura compris l'étendue du problème.

La Croisée

Les Forestiers n'ont pas de capitale et leurs villes arboricoles sont bien cachées dans les profondeurs de l'Elmerase. Ainsi, ils ont adopté une politique de neutralité et d'échanges économiques avec une cité de l'Etéocle, la Croisée, sise à l'embranchement des deux rivières donnant naissance au Fleuve

Atérios qui va se jeter dans les Schasmes. La Croisée abrite 4500 habitants et compte environ 500 à 600 Forestiers installés dans une bonne entente relative. C'est une ville qui vit de l'exploitation des bois rares, des ressources végétales comme le mellia et du commerce de peaux et de cuir.

Les Monts Gapériens

L'ouest de la forêt de l'Elmerase est barré par une grande chaîne de montagnes –qui en fait descend encore bien plus au sud et se prolonge vers le nord-ouest. Les Monts Gapériens sont très peu accessibles à cause de la forêt, mais les Forestiers y ont accès, et exploitent plusieurs mines et gisements de métaux précieux indispensables. Les montagnes dépassent les 5500 mètres et les glaciers et neiges éternelles y sont fréquents. A noter qu'on y trouve trois volcans actifs assez tumultueux et que des rumeurs parlent de la Ville Morte, des Ruines Anciennes qui ne sont pas enterrées et serviraient même d'abri à tout un village Forestier.

LIEUX PARTICULIERS :

La Passe-Haute : la Passe-Haute est un col d'altitude assez ardu d'accès, qui reste cependant la plus fréquentée des voies commerciales entre les Dragensmanns et les Forestiers. La Passe-Haute est connue par les Etéocliens et les Hégémoniens, mais son accès est difficile et les Forestiers veillent à sa protection, car cette artère est vitale pour assurer leurs échanges privilégiés avec leurs voisins. La route de la Passe-Haute débouche dans le Wervayllas, non loin de Grimrad.

Les Ruines Anciennes de l'Elmerase : elles n'ont pas toutes de nom et, oui, il y en a beaucoup : au moins quatre, dont trois connues des Forestiers. Elles ont été partiellement explorées et le trafic des artefacts qui en sorte profite aux Forestiers. Mais ces trésors sont étranges et parfois même totalement incompréhensibles, c'est-à-dire encore plus que ce que l'on connaît des Anciens, comme s'il s'agissait de quelque chose d'encore différent.

(plus de détail dans le livre des secrets sur les Ruines Anciennes de l'Elmerase)

7- La Forêt sans Fin

Géographie

La Forêt sans Fin s'étale de l'est à l'ouest en une masse ininterrompue des Neiges-Dragon jusqu'au-delà de la Taïga des Griffons. C'est une forêt au relief très plat, au climat froid, aux hivers parfois très rudes et dont le sol peut geler deux à trois mois par an, parcourue de pistes de troupeaux de grands sikas et infestée de griffons. On y croise aussi assez souvent des nids de dragons.

Le froid et le climat rude et humide rend l'exploitation de la Forêt assez ardu, autant que les bandes de griffons qui chassent tout ce qui peut se manger. Mais c'est une source de bois inépuisable exploitée aussi bien par l'Hégémonie que par les Dragensmanns. C'est aussi l'abri dans lequel se cache le peuple martyrisé des Svatnaz, qui y trouve un refuge efficace vu l'étendue de la forêt.

Politique

Une partie de la Forêt sans Fin, autour des Lacs Blancs est exploitée par l'Hégémonie de manière particulièrement ordonnée et réfléchie, et elle défriche et colonise les terres agricoles ainsi dégagées,

malgré la rudesse du climat. La forêt est d'ailleurs indispensable à l'industrie avide de matières premières et de bois d'Anqimenès. À l'ouest, les Dragensmanns vivent dans les mêmes forêts, avec des modèles agricoles plus harmonieux et nettement moins industriels, selon leur tradition. La Forêt sans Fin est enfin l'obstacle principal à des affrontements de masse entre l'Hégémonie et les Dragensmanns. Elle ne permet pas le déploiement de forces militaires importantes et les grandes légions des Ordinatorii ont vite appris que la forêt est un théâtre parfait pour les tactiques de combat d'escarmouches des Dragensmanns.

Enfin, c'est le dernier refuge des Svatnaz, peuple aux croyances hérétiques, dont une partie vit dans les Neiges-Dragon et une autre du côté de la Taïga des Griffons, essayant pour ces derniers d'échapper tant bien que mal au razzias de l'Hégémonie qui vont y chasser des esclaves.

L'enclave Svatnaz

L'Enclave Svatnaz, au nord du Concilianeum est une série de petits villages et communautés dont la majorité, mobiles, sont construits sur le dos de dharomos apprivoisés. Les autres sont des villages troglodytes dans les massifs ouest des Dents de Khimshis. Le plus grand de ces villages est un peu considéré comme capitale de ce peuple, c'est Kratezneg, entièrement mobile et qui arpente l'enclave sans jamais rester plus d'un mois au même endroit. Fort de 14 000 habitants avec un grand nombre de guerriers et de structures de défense, Kratezneg est le dernier havre des Svatnaz. Mais en l'occurrence, c'est avant tout parce que l'Hégémonie ne voit aucun intérêt à balayer cette enclave et asservir tout ce peuple en une fois. Ce serait une opération de grande envergure couteuse en vies humaines qui n'arrange pas Anqimenès qui préfère repousser ce peuple plus loin dans les forêts et se contenter d'envoyer des mercenaires et des chasseurs d'esclaves assurer un ravitaillement constant.

Mais il ne faut pas croire que l'Enclave est démunie. Les Svatnaz ont les moyens d'échanger avec les Gennemons, profitent de l'océan au nord pour se déplacer rapidement, sont totalement à l'aise dans l'épaisse et froide taïga et en exploitent avec efficacité toutes ses ressources. Cela rends l'Enclave difficile à prendre d'assaut et explique pourquoi elle perdure efficacement, sauvant les Svatnaz, qui ont manqué disparaître, exterminés et sont toujours terriblement menacés.

LIEUX PARTICULIERS

La Taïga des Griffons : elle n'est citée ici que parce que c'est la limite territoriale des Svatnaz, et qu'elle tire son nom du prédateur qui domine la forêt et y pullule : des griffons des neiges, particulièrement redoutables et de grande taille. Les Svatnaz en ont apprivoisés quelques-uns qu'ils élèvent, mais il est ardu de les domestiquer.

Le Sanctuaire du Schisme : en fait, si les Hégémoniens sont persuadés que les Svatnaz ont un Sanctuaire pour leur Prophète hérétique du Schisme, celui-ci n'existe pas. Ce fameux sanctuaire est en fait une nécropole troglodyte bien cachée et qui semble avoir été bâtie dans des Ruines Anciennes pratiquement inaccessibles aujourd'hui. Quant à la localisation du Prophète ? Nul ne le sait, mais sans doutes est-il parmi les habitants de Kratezneg, voir en exil dans les Neiges-Dragon.

La Mer de Glace : c'est l'océan polaire qui baigne les rives du nord de la Forêt sans Fin. Il s'agit d'un océan polaire, mais les glaces de la banquise ne descendent jamais si bas. Par contre, les haut-fond et les embouchures des fleuves gèlent souvent en plein hiver. Les eaux sont très riches et une des sources de viande et d'huile des Svatnaz provient des mammaliens marins qu'ils exploitent. C'est pour ce peuple

une artère importante et le seul moyen efficace de réunir les Svatnaz de l'Enclave et des Neige-Dragon, et commercer avec les Dragensmanns.

8- L'Hégémonie & Anqimenès

Géographie

L'Hégémonie est un territoire vraiment très vaste, qui va de la Forêt sans fin au Nord aux Plaines de l'Étéocle au sud-ouest et des Mont Gémeaux à l'ouest aux marches de Gennema à l'est sur plus de 2000 milles. Le climat y est de tempéré à froid et l'Hégémonie connaît régulièrement des hivers plutôt rudes et enneigés au niveau d'Anqimenès. Plus au nord, les neiges peuvent durer trois mois. Les étés peuvent parfois être assez secs, mais le climat reste en général tempéré froid avec quelques épisodes tous les huit ou dix ans d'hivers redoutables.

L'Hégémonie est divisée en six principales régions : le Concilianeum, très grande prairie particulièrement bien aménagée et considérée comme le cœur industriel et agricole de l'empire, qui connaît cependant des hivers rigoureux, la baie d'Anqimenès, très peuplée et urbanisée autour de la grande capitale éponyme, cœur politique et spirituel de l'Église du Concile Divin, les Lacs Blancs situés au cœur de la Forêt sans Fin et qui sont une colonie Hégémonienne exploitant les lacs et les bois épais qui les environnent malgré des hivers longs et très rudes, les Forêts du Darnos, une partie de la Forêt de l'Elmerase sous contrôle de l'Hégémonie et d'où proviennent les métaux dont Anqimenès a un besoin constant, le Ginnon, une péninsule connue pour son activité volcanique tumultueuse, aux terres agricoles riches, mais souvent rendues inexploitable par les éruptions fréquentes, et enfin les Rodhialis et Kalumna, deux îles, la première riche et verdoyante et la seconde désolée qui sont deux relais commerciaux très importants pour le trafic maritime de l'Hégémonie.

L'ensemble de cette région possède un réseau hydrographique important avec, dans les Forêts du Darnos, certains des plus longs fleuves des Mers de la Séparation. Ils sont cependant en général assez tumultueux et y naviguer est malaisé, privilégiant largement pour cette raison l'usage de navires lévitant qui en suivent le cours. Il y a aussi un grand nombre de régions sauvages, dont certaines désolées comme la Plaine Noire, ou une partie du Ginnon. Si l'Hégémonie est étendue en surface, sa population se concentre surtout au plus près d'Anqimenès et il y a des coins véritablement inexplorés. C'est aussi une région qui a connu beaucoup d'instabilités et de conflits passés qui ont laissé des traces. Il y a encore des villes entières qui ne sont plus que ruines abandonnées ou laissées aux princes-bandits qui pullulent dans les zones les plus sauvages de la région. Enfin, les grands troupeaux de longilas parcourent les vastes terres ouvertes entre la baie d'Anqimenès et les Plaines de l'Étéocle et les lisières des bois présentent de grands dangers eut égard aux fauves qui les hantent.

Politique

L'Hégémonie fonctionne comme un empire centralisé, avec une administration qui obéit aux ordres d'Anqimenès, et un réseau étendu d'officiers et d'administrateurs chargés de planifier toute l'économie et la politique de l'empire.

Cependant, c'est une machine si étendue qu'elle tends à se gripper toute seule au moindre couac. Les voies de communication et de ravitaillement ne pardonnent pas le moindre retard ou accroc, et forcément, plus on s'éloigne d'Anqimenès pour se diriger vers les frontières plus sauvages et peu

peuplées de la région, plus il y a de problèmes venant ralentir, voire bloquer ce réseau. Et le plus gros de ces problèmes a toujours été le même : la guerre.

Si on y regarde de près, l'ensemble de l'Hégémonie fonctionne entièrement autour de la gestion d'un état de guerre permanente et d'une économie d'expansion et de conquête. C'est la seule culture et la seule région dans toutes les Mers de la Séparation qui ait besoin d'esclaves pour assurer le bon fonctionnement de son industrie, et sans un apport régulier, cette industrie ne peut plus assurer ses rendements. C'est en gros une sorte de fuite en avant et au premier écueil, cette machinerie tend à s'effondrer.

Cela donne d'une part de fréquents problèmes de ravitaillement et des disettes, voire des famines, d'autre part de gros souci d'intendance et de justice puisque tout est centralisé, créant le terreau parfait pour de la corruption locale, des soulèvements, des rebellions et bien entendu des pacifications violentes. Il y a des petits villages qui ont été entièrement dévastés et leurs habitants asservis sans pitié par les Ordinatorii et les grandes révoltes sont très rares surtout dans les grandes villes. Mais malgré cette crainte qui se rajoute à la peur superstitieuse des représentants de l'Eglise, ces événements ne sont pas rares aux frontières, qui, mal surveillés et gardées, sont aussi la proie de nombre de raids des voisins de l'Hégémonie, mais aussi de pillards et bandits. Bref, l'Hégémonie est un grand empire qui semble très ordonné, voire étouffant... mais plus on s'éloigne du centre du pouvoir, plus il semble chaotique et désorganisé.

ANQIMENÈS

- Capitale de l'Hégémonie, plus grande cité connue de tout Loss.
- Pop : 1,9 millions d'habitants
- Dirigeant : Les deux Consuls Impériaux, élus en majorité par les autorités de l'Eglise. Actuellement il s'agit de deux frères, Marcus et Halenus Atorides.
- Forces militaires : 300 navires armés, dont 150 lévitant et leurs équipages et une douzaine de Béhémoths. 15 légions Hégémoniennes et 18 légions de l'Eglise totalisant 170 000 militaires.
- Principe de la ville : le Cœur et le Centre spirituel de l'Eglise du Concile Divin.

Anqimenès est un monstre gigantesque à l'architecture riche et complexe, urbanisée avec un ordre et un soin maniaque. Blottie derrière les plus formidables murailles jamais construites, la ville est un ogre qui nécessite toutes les ressources de l'Empire pour subsister. Alors que c'est Armanth qui a parmi ses surnoms « La cité aux cent mille esclaves », c'est bel et bien Anqimenès qui en exploite le plus : presque un cinquième de sa population est asservie.

Anqimenès est visible de très loin, bâtie sur un plateau peu élevé à quelques milles des côtes. La cité est reliée à un vaste port par une large chaussée fortifiée et par des canaux provenant des fleuves Ardis et Silvae qui se jettent dans la baie. Le port est lui-même fortement militarisé sur la moitié de sa surface, et se prolonge dans les canaux en permanence entretenues. La baie est fleurie de centaines de mâts des navires mouillant sur place, dans un va-et-vient incessant pour fournir Anqimenès en matières premières et assurer le commerce de la plus grande cité connue de tout Loss.

Anqimenès elle-même est entourée d'une rangée de trois murailles massives et concentriques, au réseau de communication fortifié, avec des tours s'élevant à trente mètres et bardées de la plus formidable artillerie imaginable. Ces murs sont percés par les aqueducs fortifiés apportant l'eau à la cité, qui en a

des stocks dans de grands réservoirs. Et au centre des grandes voies de communication partant en étoile dans les quartiers de la ville, se troupe le Temple du Concile, pareil à une cathédrale dont les plafonds et la coupole dépassent les cent mètres de haut et dont les flèches culminent pour certaines à deux cent mètres.

Anqimenès est une ville magnifique, mais à l'ambiance pesante. La lourdeur des règles et des Dogmes de l'Eglise affecte tout le monde, les quartiers qui divisent la population en classes sociales et barrées de portes gardées limitant la circulation donne parfois des allures de prison géante et le mépris affiché pour les très nombreux esclaves et indigents de la part des classes dirigeantes et de la population aisée, la discrimination sexiste constante-pratiquement toutes les femmes portent des voiles cachant leurs cheveux, parfois leur visage, et des vêtements couvrants- ainsi que la présence militaire constante rendent une ambiance assez oppressante. Pourtant, si on a les moyens et qu'on n'est pas gêné par ses lois, il y fait plutôt bon vivre et Anqimenès déborde de luxe, de richesse et de produits exotiques importés de toutes les Mers de la Séparation.

Le Concilianeum

Plaine agricole humide au pied des Dents de Khimshis, entre la baie d'Anqimenès et les Marches de Gennema, la région, à l'origine vaste étendue parcourue par des nomades et leurs troupeaux, a été radicalement aménagée en terre agricole au réseau de communication et de transport très dense. A ses frontières, les bastions de légions de l'Hégémonie pullulent pour empêcher toute incursion. Comme nous en parlons plus haut, si la plaine est très riche et fertile, en hiver, il ne fait pas toujours bon y vivre et le climat peut s'avérer rude. Les dégels causent souvent de gros soucis avec des routes devenant des bourniers infâmes et seuls les navires lévitant peuvent alors circuler. Ce qui peut avoir des effets désastreux sur l'approvisionnement d'Anqimenès, qui dépend en grande partie de l'agriculture de cette région.

Les Lacs Blancs

Région froide et humide, constellée de lacs et de marais, les Lacs Blancs sont à la source de l'un des deux fleuves d'Anqimenès. Région très boisée, l'exploitation forestière y domine, mais les rives du fleuve Silvae sont aussi très agricoles, malgré un climat difficile. On pourrait croire la région, proche de la capitale assez calme, mais étant au cœur de la Forêt sans Fin, il s'agit de l'une des deux régions de l'Hégémonie à subir le plus d'incursions de pillards Dragensmanns, surtout sur ses frontières ouest. Ainsi donc, il y stationne nombre de garnisons, régulièrement déployés pour anticiper des raids qui se produisent pratiquement chaque année.

Les Forêts du Darmos

Les Forêts du Darmos sont la partie nord-est de l'Elmerase. L'Hégémonie a sur cette région un contrôle relativement limité. C'est-à-dire que dès qu'on s'éloigne des voies de communications et des cités pour s'enfoncer dans la forêt, celle-ci est sauvage et quasi inhabitée. En fait, ce sont surtout les routes longeant la Chaîne des Monts Géméaux jusqu'à Octodurum, et la plaine de la lisière de la forêt jusqu'au Ferii Rupes qui sont civilisés et à peu près habités. Les côtes sont cultivées et relativement prospères mais la grande richesse de la région, ce sont les exploitations minières autour d'Octodurum et de Pax Darmae. Il s'agit cependant pratiquement du cœur de l'Empire, et tout le poids de l'Hégémonie se fait sentir où que l'on aille dans la région... tant qu'on n'entre pas dans les forêts sauvages.

Le Ginnon

De climat tempéré doux, océanique et accueillant, le Ginnon pourrait être un havre, s'il n'était pas une région volcanique terriblement active depuis ces derniers siècles. La péninsule est très habitée et couverte de terres agricoles fertiles ou s'égrènent petits villages et bourgs fortifiés dans des paysages vallonnés au pied de hauts volcans. Mais malheureusement, et de manière désormais régulière, ces derniers crachent des masses de cendres parfois épaisses d'un demi-mètre, pratiquement tous les quatre à cinq ans désormais. Les séismes et les coulées pyroclastiques sont presque annuels et la vie des habitants devient de plus en plus compliquée, les forçant à émigrer au nord et dans les Rhodialis. Pour le moment, pourtant, les habitants s'accrochent malgré les conditions de vie. Mais famines et épidémies suite aux éruptions deviennent de plus en plus fréquentes.

Les Rhodialis

Grande île luxuriante en face de Nashera et de son port le Parcis, les Rhodialis sont escarpées et vallonnée, mais rendues fertiles par les apports des cendres du Ginnon et une activité volcanique locale très modérée. Le Haut-Port, une cité fortifiée de 10 000 habitants, grandit perpétuellement par l'apport de réfugiés du Ginnon et est un carrefour de commerce naval particulièrement important entre les Plaines de l'Étéocle et l'Hégémonie. L'île est vaste, mais très habitée et cultivée et chaque année, voit ses régions sauvages aménagés en terrasses agricoles, tandis que la plupart des petites plaines côtières sont déjà occupées. Cela ne se fait pas sans heurt, car les habitants d'origine des Rhodialis sont farouchement indépendants et n'aiment pas du tout cette invasion de réfugiés. Les heurts ne sont pas rares et les Ordinatorii doivent souvent user de la force pour calmer les conflits.

Kalumna

Kalumna est la plus grande île d'un archipel habité depuis des lustres par des autochtones peu amicaux. Ruraux et isolationnistes, ils ne se mêlent guère des affaires du monde, et ne cachent pas leur hostilité à l'occupation Hégémonienne. Il n'y a guère de ressources dans Kalumna, à part quelques denses forêts d'altitudes, et quelques bons coins de pêche. Mais Anqimenès y a trouvé des gisements de loss-métal et de platine et les exploite activement, ayant même créé un port pour cela, devenu un carrefour commercial assez fréquenté. A part ses autochtones et les habitants de Port-Kalumn, l'archipel est très peu peuplé, mais c'est dans les mines de Kalumna que sont envoyé mourir tous les criminels de l'Hégémonie.

LIEUX PARTICULIERS :

La Plaine Noire : au sud-ouest d'Oenopons s'étend toute une vaste plaine infertile et au sol de cendre noire et de pierre calcinée et dévastée où émergent çà et là les ruines de cités anciennes dont il ne reste que les fondations. L'endroit est laissé à la faune sauvage de Loss mais même elle semble éviter ce lieu maudit où, dit-on, des moroïs gémissent par centaines toutes les nuits. La Plaine Noire est la région dévastée par le Chant des Abîmes (voir histoire de Loss) et où se trouvait Antiva. Aucun lossyan, sauf les plus fous, n'irait tenter de s'aventurer dans cette région et mêmes les routes la contournent.

Le schasme : entre les Hautes-Marches et la Plaine Noire, servant de frontière entre l'Hégémonie et les Plaines de l'Étéocle, c'est un vaste marais particulièrement dangeureux, à cause de miasmes qui peuvent emporter un homme qui les respire en quelques heures. Personne ne les a jamais explorés bien entendu, mais quelques autochtones vivent à sa frontière nord et s'y aventurent parfois.

Les exculsanei : deux petites îles interdites d'accès, où se trouveraient des chantiers navals de l'armée Hégémonienne et des camps d'entraînement pour ses troupes d'élite, les Quaesitorii.

Paerga : l'île, non loin des côtes du Ginnon, est citée ici seulement parce que des rumeurs persistantes parlent de Ruines Anciennes émergeant du sol partout sur ce lopin de terre si désolé que seuls les animaux marins, quelques pêcheurs primitifs et les oiseaux y vivent. Mais on dit que l'endroit a servi et sert encore de relais à des expéditions navales et des raids de piraterie dans le Ferii Rupes.

9- L'Heamlaris & Cymiad

Géographie

L'Heamlaris est une région côtière fortement enclavée dans l'énorme massif montagneux du Nevertsguikhana, les plus grandes montagnes des Mers de la Séparation, avec des sommets frôlant les 8500 mètres et des plateaux d'altitude à 5000 mètres.

Vaste et étendue, c'est grâce aux climats océanique d'une part et à la mer intérieure de Kys, d'autre part, que la région n'est finalement pas une suite de déserts et de plaines arides. Mais le désert de Shaïmu, au pied des Monts Frontaliers, à la fois torride et glacial, donne une petite idée de ce que tout l'Heamlaris aurait été sans sa précieuse mer intérieure et le bassin humide qu'elle crée. On devine cependant l'importance d'une agriculture maîtrisée dans une région où les terres arables ne sont, finalement, pas tant légion que cela et doivent être exploitées avec intelligence et efficacité.

Tout le sud-est de l'Heamlaris est, à contrario, une jungle dense, peu explorée et en partie marécageuse. Si s'y enfoncer est périlleux, les côtes sont égrenées de villages et de bourgs fortifiés entourés de cultures et les poissonneuses eaux des mangroves de la Mer de Corail sont exploitées. Mais c'est aussi une région de typhons et de tempêtes qui frappent souvent avec violence les communautés côtières et la mer est réputée elle aussi pour ses dangers.

La zone la plus peuplée de l'Heamlaris se situe entre la Mers Vermicii et la Mer de Kys, au sud des Marches de Gennema, dans de grandes plaines arrosées par les nuages venus des Mers de la Séparation. Le climat est tempéré doux, avec quelques rivières et fleuves, parsemé de champs, de prés et de quelques plaines où paissent des troupeaux de sika à demi-sauvage et des familles de longilas qui semblent partager le territoire avec les hommes dans une relative bonne entente.

Politique

L'Heamlaris est un empire qui, vu de près, semble nettement plus proche d'une fédération de territoires féodaux dominés par des cités autonomes, que d'un empire centralisé comme l'Hégémonie. Si Cymiad est la capitale de l'empire, elle est moins son cœur administratif que symbolique. Pourtant, tous les Heamlaris sont très fiers de leur Impératrice et attachés à leur empire et à ses représentants, une vaste et puissante administration civile et héréditaire au service des Khans, les rois et princes de l'aristocratie qui dirige les fiefs et les cités.

La planification est le maître-mot de l'organisation de l'Heamlaris : chaque village et ferme rend compte de ses productions et de ses cultures, les rendements sont calculés et provisionnés, le transport des matières premières fait l'objet d'une gestion remarquable pour fournir tous les besoins aux quatre coins de l'empire ; même les taux d'échanges des produits commerciaux est planifié et prévu. Ce qui arrange

beaucoup la Guilde des Marchands qui a pu ainsi offrir les services de ses experts-comptables et de ses courtiers, fort bienvenus malgré la méfiance hostile assez répandue que l'Heamlaris voue à son ancien allié envers qui Cymiad s'est fortement endetté.

Comme l'Hégémonie, l'Heamlaris est fortement militarisé, bien qu'à au moins un rang d'échelle inférieur. Ce sont surtout, cependant, des structures et unités de défense et non des troupes d'invasion et d'expansion. L'Heamlaris a bien assez de terres inconnues à explorer et coloniser vers le sud-est (et au-delà des montagnes) pour ne pas avoir de velléités particulières d'envahir ses voisins ou tout du moins pas non plus à l'échelle de l'Hégémonie. La fonction guerrière y est, qui plus est, considéré comme non seulement noble, mais un art en soit et aucun peuple dans tout Loss ne prends plus profondément au sérieux les principes du combat et de la guerre.

CYMIAD

- Capitale plus symbolique qu'administrative de Heamlaris, bien que cœur de son pouvoir.
- Pop : 600 000 habitants, troisième plus grande cité lossyenne.
- Dirigeant : l'Impératrice du Trône de Rubis
- Forces militaires : 10 légions des Guerriers de l'Empire, 6 légions de cavalerie, 6 légions d'Ordinatorii pour 140 000 soldats environ. La flotte de Cymiad, basée à Hongua, totalise 180 navires armés, dont 40 lévitant et leurs équipages et quatre Béhémoths.
- Principe de la ville : surnommée la Cité de Rubis (voir plus bas).

La cité de Rubis tire son nom de l'usage fréquent de carreaux et tuiles de béryl rouge pour les fenêtres et pour couvrir les toits ornés et décorés de ses très nombreux palais et maisons de maître, principalement le Palais de l'Empereur qui a les dimensions d'une petite ville. Mais le nom vient aussi du Trône de Rubis, au cœur du palais, taillé dans un rubis d'un seul tenant, pesant plusieurs tonnes et où siège l'Impératrice.

Ce qui impressionne quand on voit Cymiad, c'est le savant mélange d'ordonnement tracé au cordeau et de raffinement esthétique appliqué à une cité qui possède trois séries de fortifications et de murailles pour se protéger sur trois de ses quatre côtés, le dernier étant occupé par les installations portuaires. Il y a cependant assez peu de bâtiments très haut, pas plus que de tours et de hautes flèches. Les maisons sont de brique et de bois, la pierre est réservée aux forts, aux murailles et aux terrasses soubassement des palais. Cymiad n'accueille d'ailleurs pas tous ses habitants dans ses murs, et environ 250 000 personnes, y compris les quartiers des étrangers et de la Guilde des Marchands sont à l'extérieurs des murailles. En général, ce sont les habitants les plus pauvres, mais aussi les commerçants, les nomades et une partie des fermiers de la ville qui résident hors des murs.

Enfin, la ville est très étendue, sur la plaine où elle a été bâtie. D'une part, palais et grands jardins privés et publics prennent de la place, d'autre par la nécropole impériale qui côtoie Cymiad est très vaste. Les grandes artères, droites et perpendiculaires, très larges, assez pour y organiser même des marchés achève de donner à la ville une impression de gigantisme qui est à peine exagéré : dans sa plus grande longueur, la cité dépasse les 10 miles.

L'autre chose qui en ressort, c'est son melting-pot culturel. Même si la capitale est fermée et accueille peu les étrangers, la variété des peuples de l'Heamlaris et de l'influence de ses voisins se voit partout, les métissages sont nombreux, les styles culturels se percutent et se mélangent allègrement. C'est aussi

une ville très industrielle, bondée d'écoles, d'université, d'ateliers et de laboratoires. Et enfin, on y croise beaucoup d'esclaves, Cymiad rivalisant presque avec Armanth par le nombre de ses jardins des esclaves et maisons de maître-esclavagistes.

La région autour de Cymiad est fortement urbanisée et aménagée sur presque trois jours de cheval, et les voyageurs vantent la beauté magique de ces campagnes harmonieuses, paisibles et très habités.

Le Désert de Shaïmu

Pris en étau dans les massifs prolongeant les Montagnes du Nevertsguikhana le Désert de Shaïmu grimpe en série de plateaux toujours plus hauts et arides, s'offrant le luxe au fil des saisons d'être à la fois torride et glacial. Mais toujours cependant abominablement sec. Des nomades, les Mishaiï, cousins des Montagnards (voir plus bas) le parcourent et y commercent le beryl, le soufre, d'autres minéraux, le sel, les peaux et le lait. Le désert est terriblement hostile par son climat et sa faune, mais il n'en est pas moins très riche en minerais et s'il est peu habité, les Mishaiï comptent quelques villages et un bourg industriel foisonnant : Nui-den, qui exploite des mines de fer, d'étain et de soufre.

Les Monts Frontaliers

Il s'agit de la dernière partie habitée des montagnes du Nevertsguikhana. On surnomme son peuple les Montagnards, et de sont des hommes rudes et barbares aux habitudes fières et cruelles, mais farouchement attaché aussi bien au Trône de Rubis qu'à leur indépendance. Les Monts frontaliers sont très élevés, et les plateaux habités où paissent les troupeaux des montagnards culminent à 3500 mètre d'altitude. On raconte que nombre de Ruines Anciennes se cachent dans les vallées et canyons profonds de la région.

La Mer de Kys

La mer de Kys est une mer intérieur peu profonde, aux eaux peu salées et très poissonneuses. Malgré quelques tempêtes de sable venu du désert de Shaïmu qui peuvent rendre la navigation très risquée, c'est une mer calme et amplement employé pour commercer et voyager. Ses côtes, surtout du côté ouest, sont très habitées.

La Muraille des Lames

Frontière nord de l'Heamlaris face aux Marches de Gennema, la muraille des lames est un ensemble de fortifications et de murailles serrées en un réseau de défense très dense, sensé arrêter les légions Hégémoniennes. Le résultat n'a jamais été totalement efficace, puisque les passages par la mer sont possibles, c'est la raison pour laquelle Hang-Boda et Haïcan deviennent progressivement de grands ports militaires surarmés. La vallée que protège la Muraille des Lames est très fertile et riche, mais a beaucoup souffert de la guerre dont les stigmates, qui se voient partout, perdureront encore longtemps.

L'isthme de Kaïnaa

L'isthme de Kaïnaa est la frontière sud de l'Heamlaris, et aussi le prolongement au sud de son cœur agricole et urbain. La région, assez vaste et étendue, a un climat tempéré doux, presque tropical, avec des saisons des pluies marquées, de très belles villes dans des plaines entourées de collines cultivées et de terrasses, entre les eaux de la Mares Vermicii et de la Mer de Kys. C'est la région de l'Heamlaris la

plus connue des voyageurs et la plus ouverte aux étrangers, même s'il ne s'y sentent jamais tout à fait les bienvenus.

Le Kai-hong

Habité par les peuples Sari et Makäi, le Kai-hong est une grande jungle très humide et océanique, dont les côtes se prolongent en Mangrove dans la tumultueuse Mer de Corail. La région et ses peuples semble parfois donner l'impression qu'on est plus du tout dans l'Hemlaris et que l'Empire du Trône de Rubis et ses codes sont très loin. Les habitants sont plus nonchalants, plus ouverts et égalitaires en général, mais aussi moins civilisés selon les normes de l'Hemlaris. Les jungles sont impénétrables et elles ne sont exploitées que pour la chasse et la cueillette, l'agriculture se limite à quelques zones côtières et la pêche est la ressource principale. Les Saris, qui sont de très bon plongeurs, vont récolter dans la mer, à 10 ou 20 mètres de profondeur, les coraux rouges, bleus et verts luminescents qui donnent son nom à la mer.

LIEUX PARTICULIERS

Le Nevertguïkhana : si vous vous demandez où se trouve la source des secrets autour du Trône de Rubis, du Champion du Trône, des légendaires sabres de loss-cristal et de certaines armes foudroyantes dont sont équipés les béhémots de l'Hemlaris, la réponse est quelque part dans l'immense chaîne de montagne aux pics dépassant les 8500 mètres, que seuls quelques hommes ont explorés. Il s'y trouve plusieurs Ruines Anciennes, connues et tenues secrètes par le pouvoir impérial, qui en étudie le contenu et les explore, faisant de l'Hemlaris sans doute un des trois civilisations de Loss à en savoir le plus sur les Anciens Peuples, sans doutes plus que les Armanthiens eux-mêmes.

10- L'Imareth

Géographie

L'Imareth est l'une des vastes îles de l'archipel central des Mers de la Séparation. Longue d'un peu plus de 600 milles, l'Imareth est très montagneuse, d'un climat méditerranéen assez humide, couverte de bois peu denses. Les forêts profondes y sont rares ; sur toute l'île poussent des massifs de bosquets pouvant s'étendre en maquis épais à perte de vue.

Les montagnes qui barrent l'est de l'île tombent à pic en calanques dans la Mer des Pirates, et leurs sommets s'élèvent à presque 3000 mètres. La côte nord est ainsi presque inhabitée et pour tout dire, inhospitalière à part quelques rares criques étroites. Entre l'Imareth et Terancha se trouve tout un chapelet d'îles serrées, les Dhamiris, aux eaux peu profondes et bardés de dangereux récifs coralliens. Il faut bien connaître la seule voie de navigation qui les traverse pour ne pas se rajouter à la longue liste des navires qui se sont échoués contre ces îles. Elles sont d'ailleurs habitées et plusieurs communautés sont des naufrageurs qui trompent les navires en allumant de faux feux de signalisation et que même l'Imareth pourchasse pour s'en débarrasser.

Politique

L'Imareth est dominé par une sorte de fédération informelle de prince-pirates et de petits rois, le plus souvent conservant leur pouvoir par un subtil mélange entre compétence politique et brutalité. Le pouvoir n'y est que rarement héréditaire. Le commandement et l'influence se gagnent et se perdent par

la ruse et la force, ce qui implique des conflits fréquents. Pourtant, les prince-pirates de Gillas sont élus par les capitaines des navires pirates de la cité, tandis qu'à Anédeïmos, le roi est en poste tant qu'il n'est pas destitué ou assassiné par un rival qui prendra sa place. On retrouve la même ambiance dans les communautés rurales et les villages de pêcheurs. La force et la ruse règnent en maître sur une organisation politique chaotique, au point qu'en général les habitants de l'Imareth ont pour habitude de se débrouiller entre eux pour assurer les services communs.

Il va sans dire et nous en avons déjà parlé, que l'Imareth et ses activités de piraterie, d'esclavage et de trafics est une région de fort mauvaise réputation. On ne regarde jamais un Imareth sans méfiance, même quand on le connaît bien. S'ils partagent les mêmes traits assez progressistes et modernes que les Teranchens, les Imareth restent avant tout pour tout le monde un peuple d'hommes sans foi ni loi, dénué de pitié et d'honneur ; cela n'aide pas à des négociations sereines, mais pourtant, nombre de maître-marchands d'Armanth ont des relations et des intérêts commerciaux dans les équipages et comptoirs pirates de la région, et entretiennent des relations étroites, histoire d'éviter d'être la cible des pirates.

Gillas

Capitale par défaut de l'Imareth, mais surtout pour sa bonne santé économique et son influence stratégique que pour des raisons politiques, Gillas compte 65 000 habitants. La ville, qui abrite un port fortifié particulièrement vaste et impressionnant, est divisée en quartiers mouvants sous le contrôle de princes-pirates réunis en un conseil de ville, qui en fait délègue ses responsabilités à des secrétaires et administrateurs chargés de tenir la ville en bon état. Le reste du temps, les princes-pirates se chamaillent allègrement entre deux campagnes de piraterie ou de mercenariat dans les Mers de la Séparation. Assez chaotique, mal gérée, la ville compte un grand nombre de pauvres et d'indigents, mais aussi la plus grande proportion de compagnies mercenaires de tout Loss, plus encore qu'à Armanth.

Dulce Valles

La région sud de l'Imareth est vallonnée et couverte de maquis, entrecoupés de terrasses de vergers et de vignes descendant en champs cultivés jusqu'à la mer. L'ambiance y est amicale, accueillante, paisible même, fort loin de l'image de Gillas et ses pirates. Les habitants commercent directement avec leurs voisins Teranchens. C'est la plus riche région agricole de l'Imareth et une sorte de consensus veut que les princes-pirates, les rois et leurs querelles ne viennent pas affecter l'économie de la région, vitale pour toute l'île.

Les Vépérides

Les Vépérides sont une très ancienne colonie Imareth au nord d'Anédeïmos. L'archipel est constitué d'îles désolées où vivent des pêcheurs et éleveurs au pied de volcans actifs. Les îles sont voisines de Kalumna et les locaux y font commerce, principalement de poisson, de viande et de peau. C'est aussi un refuge connu des pirates de l'Imareth dans leurs campagnes de piraterie et il s'y trouve quelques petits ports fortifiés bien dissimulés.

LIEUX PARTICULIERS :

Les grottes du Karadur : dans une vallée nichée au cœur des montagnes se trouve une vaste grotte naturelle, d'ailleurs habitée par des bergers qui en ont fait une habitation troglodyte. Mais tout au fond des galeries courant à plus de deux milles dans les profondeurs, ces mêmes bergers parlent d'une

immense porte prétendument faite de pur loss-métal. Personne ne l'a jamais ouverte, mais quelques explorateurs sont allés voir de plus près et parlent de bas-reliefs Anciens et d'étranges machines immenses autour de cette porte, restée close depuis des éons.

11- Les Marches de Gennema

Géographie

Plaine montant en marches vallonnées de la mer aux montagnes des Dents de Khimshis, les Marches sont barrés au sud par la Muraille des Lames, frontière fortifiée avec l'Heamlaris et au nord par le fleuve Émeraude qui délimite la frontière avec l'Hégémonie. La plus grande partie des Marches de Gennema sont occupés par de grandes prairies ouvertes où les Gennemons élèvent en liberté leurs troupeaux. Les zones rurales aménagés sont rares et resserrées autour de leurs quelques cité-états. Le nord des Marches est très boisé et vallonné, à l'ombre des Dents de Khimshi ; les Gennemons laissent d'ailleurs ces forêts en paix, et les exploitent très peu, les considérant aussi bien sacrées que magiques et dangereuses.

Au sud, se trouve l'île d'Estis, et la capitale des Gennemons, Mille-Feu. L'île est à la différence des plaines habitée par des Gennemons sédentaires qui ont aménagés l'île en milliers de terrasses agricoles verdoyantes entrecoupés de bois, de hais et de bosquets, avec quelques pâturages et un dense réseau routier. L'île est connue pour sa sécurité remarquable, il n'y a plus beaucoup de faune dangereuse à y vivre. Entre les plaines et la Muraille des Lames, au sud-ouest, s'étend une zone marécageuse et régulièrement inondée mais où les nomades vont chaque année à la saison sèche faire paître leurs chevaux et leurs sikas. On dit que c'est de ces marais que viennent les kaerin, les rares et fougueux chevaux mammaliens que seuls montent les plus braves et expérimentés des chefs et leaders des clans Gennemons.

Politique

Il n'y a guère à ajouter sur les Gennemons que ce qui a été dit dans le chapitre Les Peuples. Les gennemons vivent en grande majorité de manière nomade ou semi-nomade, leurs villages et caravanes juchés ou tirés par les longilas suivant les troupeaux de sikas et de chevaux. Ce sont aussi de grands éleveurs de griffons et ces derniers sont réputés partout pour leur dressage parfait et leur redoutable efficacité guerrière. Mais partout dans les Mers de la Séparation, un cheval Gennemon se vend, lui aussi, une petite fortune. Ces derniers sont connus d'ailleurs pour leur petite taille comparativement aux autres races équines de Loss et pour leur infatigable endurance.

Les clans Gennemons entretiennent des relations compliqués d'alliances et de dettes, impliquant disputes et règlement de compte, de manière aussi anarchique d'apparence, qu'en réalité particulièrement ritualisé. Un étranger n'y comprendrait rien, mais la manière de gérer les dettes et les vengeances est très codifiée chez les Gennemons, comme leurs rites d'unions et de mariage, alors qu'au premier abord, cela semble sauvage, barbare et franchement indiscipliné. On notera aussi que les sédentaires et les nomades ne s'aiment guère, mais s'allient sans faille devant tout ennemi qui viendrait s'en prendre aux Gennemons. Leur histoire passée a forgé une identité nationale et une solidarité aussi terrible que leur farouche vaillance guerrière.

Mille-feux

Capitale économique des Marches de Gennema, c'est un port florissant et particulièrement vivant, et bien entendu on y croise des animaux des Gennemons à chaque coin de rue. Abritait plus de 100 000 habitants c'est une des plus grandes villes de Loss, entourée de murs puissants et de réseaux de fortifications complexes. Grâce aux échanges commerciaux, la ville s'enrichit en permanence de bâtiments d'arts et accueille nombre d'artisans et intellectuels. Si Mille-feux n'a pas de réel pouvoir politique, c'est un peu à dessein. Elle sert de terrain neutre aux conflits entre les cités-états et les clans Gennemons, et un palais et une place, le Tribunal, y est ouvert à cette seule fin, avec une armée de scribes et de spécialistes des très nombreuses lois des clans, et des archives complètes.

Mille-feux tire son nom des milliers de lanternes de mellia éclairant son port et ses murailles ainsi que le faite de ses plus hauts bâtiments, un élément de pur prestige décoratif mais auquel tiennent ses habitants.

Le Bastion

Le bastion est plus une forteresse qu'une ville et se trouve à l'embouchure du Fleuve Emeraude. Abritait en général environ 17000 personnes, le Bastion est organisé comme une caserne, incroyablement fortifiée et défendue, et accueille la seule légion organisée comme telle des Marches Gennemons, qui s'avère être une légion entière de cavalerie lourde de griffons. Sa raison d'être est de servir de premier rempart à toute incursion de l'Hégémonie et toutes les cités-états des Marches ainsi que quelques clans nomades, participent à équiper et ravitailler Bastion, qui possède même une véritable petite flotte de guerre de puissants galions lévitant.

Les dents de Khimshis

Les Dents de Khimshis sont les premières marches vers le Nevertsguikhana et au nord, la Taïga de la Forêt sans Fin. Les Gennemons ne tentent pas de traverser ces montagnes à pics et aux sommets dépassant les 5000 mètres, mais il y vit plusieurs clans de nomades que l'on surnomme les Montagnards. Très isolationnistes, ils se mêlent peu des autres Gennemons et élèvent surtout des chevaux, mais exploitent et vendent aussi du sel, des métaux et des fourrures qu'ils semblent aller chercher en passant des cols vers le Nord connus d'eux seuls.

LIEUX PARTICULIERS :

Le mur de Kamaï-dar : caché dans les Dents de Khimshi, à la naissance d'une rivière qui disparaît dans les bois, se trouve le Mur de Kamaï-dar, perpétuellement plongé dans l'ombre par les pics environnants. C'est une surface de glace qui ne dégèle jamais et s'étend sur 300 mètres de haut et pas loin de 100 à sa base. L'endroit est un lieu de pèlerinage sacré pour les prêtres du Kalumi, mais des rumeurs prétendent que certains d'entre eux y vont pour traverser le mur par une faille et entrer dans des Ruines Anciennes, d'où ils reviennent régulièrement avec des trésors et des Artefacts.

12- Les Neiges-*Dragon* et *Dragensvard*

Géographie

Les Neiges-*Dragon* (nommées ainsi en référence aux *Dragens*) sont une vaste région océanique et septentrionale, dont une petite partie sert de plancher aux premiers glaciers de la calotte polaire de Loss. Ce que les érudits appellent « limite des glaces éternelles » est d'ailleurs trompeur. La banquise arctique fond tous les étés, et seul des glaciers subsistent sur le plancher rocheux au nord des Steppes *Eleksmanns*. Ceux-ci, loin de tout recouvrir, descendent vers la mer en vastes fleuves de glace creusant leur chemin dans la pierre nue. Les plus vastes glaciers s'élèvent à 200 mètres de haut pour une largeur de 4 à 5 miles et une longueur de cent milles environ. Entre ces glaciers, le sol est nu et dépourvu de végétation, recouvert 8 à 10 mois par an d'un manteau neigeux parfois épais de dizaines de mètres, et qui ne fond qu'au plus fort de l'été. Mais la faune, tirant sa subsistance de la vie marine, y abonde cependant, et les mers arctiques sont incroyablement poissonneuses.

Les mers entourant les Neiges-*Dragon* ont donc comme trait notable, hormis de geler régulièrement à la limite arctique, d'être fréquentées par des icebergs qui viennent fréquemment s'échouer sur les côtes. Le *Mares Avisen* s'enfonçant dans le continent profondément au Sud, la plupart de ces bancs de glace ont disparus bien avant d'y pénétrer. Mais pour les *Dragensmanns*, la glace leur est aussi coutumière que pour d'autre la saison des pluies ou les chutes d'étoiles filantes. Et ils savent naviguer en tenant compte de ce danger, même s'il prend régulièrement son tribut de vies.

Les Neiges-*Dragon* sont divisés en quatre régions : le *Wervayllas* au sud, au climat tempéré et aux été doux. Les hivers y sont assez rudes mais la région est fertile et c'est la plus agricole mais aussi la plus commerciale grâce à des échanges avec les *Forestiers* et les *Étéocliens* à travers les cols des *Monts Gapériens*. Le *Sternpeïnal* à l'ouest, une péninsule boisée et froide, qui s'ouvre sur la toundra au nord. C'est une région assez sauvage habitée par des marins et des pêcheurs de narvas, mais aussi des éleveurs de chevaux. Les Steppes *Eleksmanns*, sous la limite arctique, sont une grande étendue de toundra assez désolée, mais qui fournit un terrain idéal pour les nomades de ce peuple qui y font paître leurs troupeaux de sikas laineux et de chevaux. Enfin, les Neiges-*Dragon* vont de *Dragensvard* et sa vaste vallée vallonnée et rurale, malgré un climat plutôt difficile et des hivers longs, à la *Forêt sans Fin* qui commence à l'est et se prolonge à l'autre bout du continent.

Politique

Les Neiges-*dragon* sont relativement peu peuplées et les réseaux routiers limités à des pistes et sentiers avec quelques chemins côtiers nommés avec beaucoup de prétention « routes » par les habitants. La plus grande partie des voyages et du commerce se font par voie maritime. Et pour les déplacements dans les terres le cheval robuste est de mise. Les dragens de monte sont répandus mais un dragen supporte mal le poids de deux cavaliers, ainsi, ils ne sont employés que pour les courriers, les alertes, la reconnaissance et la guerre. Ce qui n'est déjà pas si mal : la grande force des *Dragensmanns* est que toute attaque surprise ne le reste pas longtemps avec un réseau d'alerte employant les airs pour communiquer.

Les *dragensmanns* n'ont pas à proprement parler de cités-états, mais des cités et villages claniques. La plupart du temps, ils abritent entre 250 et 750 personnes. Difficile de savoir qui y est soldat, garde ou autre, car les *Dragensmanns* tendent à souvent être à la fois guerrier et à la fois avoir un métier et une fonction. Seuls les monteurs de dragens font –un peu-exception. La seule cité à avoir une armée

régulière est Dragensvard. A noter que les quatre cités nommées sur la carte des Neiges-dragon sont toutes assez peuplées : entre 5000 et 25000 habitants environ. C'est une forte concentration qui explique aussi pourquoi une grande partie des Neiges-dragon est notoirement inhabitée.

Et enfin, contrairement à la rumeur répandue sur ce peuple aux allures et coutumes barbares, la culture, les sciences et l'érudition tiennent une place importante dans la société, et on trouvera dans les grandes cités aussi bien des notaires, que des légistes, des scribes, des archivistes, des ingénieurs et des intellectuels, que des artisans de grand talent employant des technologies industrielles parfois très modernes. Quant à la réputation d'hommes sans loi, les Dragensmanns ont tout un système judiciaire basé sur deux codes de justice, civile et sacré. Le premier règle les litiges de négociation et d'entente, le second règle les crimes, au cours de procès organisés pendant les Thegs, assemblées officielles se tenant dans les grands bourgs et les villes sous la supervisions de magistrats, chefs de clans, sages et chamans.

DRAGENSVARD

- Capitale des Neiges-Dragon, c'est à la fois la plus grande forteresse Dragensmanns et le lieu de son plus grand Theg (assemblée judiciaire chargée de résoudre les conflits)
- Pop : 75 000 habitants
- Dirigeant : Herreisson « Marche-tonnerre » Svarden, roi et chef de guerre vétéran et légendaire.
- Forces militaires : contingent de 500 monteurs de dragens, une légion de cavalerie lourde et une légère, 50 navires de combat léger lévitant pour environ 20 000 guerriers mobilisables immédiatement.
- Principe de la ville : centre militaire et industriel des Dragensmanns.

Dragensvard est une cité fortifiée sise à flanc de falaise. Bâtie en trois terrasses reliées par des passerelles, des escaliers et des allées pentues, on trouve au niveau de la mer le port, consacré surtout à accueillir les navires de guerre de la forteresse et une flotte de pêche ainsi que quelques navires commerciaux, puis contre la falaise la ville elle-même, qui emploie énormément la pierre et accumule terrasses et jardins et places suspendues, et enfin au sommet de la falaise, la ville moderne ainsi que les fortifications de la Tour de Garde, le palais du roi, les casernes, les terrains de manœuvre. Les nichoirs des dragens sont bâtis au flanc de la falaise le long de la ville.

Voir Dragensvard donne un aperçu du génie architectural des Dragensmanns quand ils se mettent à bâtir du solide et du vaste. La ville est protégée de nombreuses séries de remparts en terrasses abritant des canons placés de manière très stratégique pour couvrir tous les angles, et de tour ayant le même usage pour des hommes armés d'arbalètes. Derrière ces murs, grouille une intense activité commerciale, et au sommet de la falaise où s'étale le reste de la ville qui n'a pu trouver de place derrière les remparts, s'organisent de vastes entrepôts et relais caravaniers, malgré la vétusté des routes des Neiges-dragon. Il est à noter que les navires lévitant sont peu employés pour le commerce, à cause de la forte prévalence de forêts et de bois dans cette vaste région.

Enfin, Dragensvard est un carrefour culturel et politique important. Herreisson est le plus puissant chef de clan connu, le roi de la cité et la parole de ses émissaires est respecté partout et cette influence a résolu bien des conflits internes et fédérés les clans il y a plus de 30 ans pour quelques-unes de leurs plus grandes victoires contre l'Hégémonie. Vieillissant, le roi a consacré ses efforts à moderniser la société de sa ville et étendre son influence culturelle. Dragensvard a toute une industrie de l'acier et du bronze, des hauts-fourneaux, un complexe réseau d'acheminement de bois et de charbon et profite de

ces installations pour développer un véritable système de chauffage central. Mais on y trouve aussi deux grands ateliers de papeterie, des libraires, et plusieurs écoles et ateliers d'ingénierie, de médecine, de droit, etc...

Les steppes Eleksmanns

Situés au plus grand nord des Neiges-dragon, les Steppes Eleksmanns sont en résumé une toundra qui reverdit chaque été, et qui porte son nom car les nomades éleveurs de chevaux portent fièrement ce nom, et vont, dès que le printemps s'avance, y faire paître leurs troupeaux, qui passeront l'été en semi-liberté tandis que les nomades s'installent dans des camps au bord de la mer et aux lisières forestières, partant régulièrement s'occuper de leurs animaux entre deux campagnes de chasse aux mammaliens marins qui pullulent alors.

Le Wervayllas

Région la plus fertile et prospère des neiges-dragon le Wervayllas est d'un climat doux avec des hivers relativement modérés comparés au reste du pays. C'est aussi la région la plus densément peuplée des neiges-dragon et celle qui compte le plus grand nombre de clans. Les campagnes sont boisées, mais entrecoupées de nombre de pâturages et champs. La forêt y est épaisse et profonde, mais nettement moins dangereuse que celle de la Forêt sans fin, et les habitants du cru ont appris à l'exploiter et l'aménager dans l'habituel respect pour la nature propre aux dragensmanns. C'est à Amundi que se trouve le Verhealla, le sanctuaire sacré du culte des Dragensmanns, où tous vont faire un pèlerinage au moins une fois dans leur vie. Et c'est dans les monts Gapériens que se cache le col de la Passe-Haute qui assure la principale liaison commerciale avec Les Forestiers et les Etéocliens.

Les Monts Gémeaux

Les Monts Gémeaux dont la façade sud est en territoire Hégémonien, sont un vaste rempart naturel contre le grand ennemi des Dragensmanns. Il n'y a pratiquement aucun col facile d'accès sauf depuis Octodurum et sous la pression d'Herreisson, des fortins ont été bâtis pour surveiller toute intrusion. C'est aussi très important pour Dragensvard car une grande partie des minerais dont ses ateliers ont besoin sont extraits des montagnes.

LIEUX PARTICULIERS :

Le Déroit des tempêtes : il est cité ici car c'est la limite extrême actuelle de l'exploration maritime des Dragensmanns, qui ne sont de très grands marins. Au-delà, ils savent que l'océan déchainé se poursuit sans fin. Les îles du Déroit, poissonneuse et riches de vie animale, sont une aubaine telle qu'un village habité quelques mois par an a été bâti sur une des îles avec un port abrité, mais les tempêtes sont réputées pour leur danger et il n'est pas rare que des bateaux ne reviennent jamais.

Le Mur : Sur la carte de Loss, le mur apparaît en pointillé, tracé par les cartographes d'Armanth sur les informations des Dragensmanns. Il n'est pas exactement placé là où il se trouve réellement. Car en fait, il longe une crête de montagne tout le long de la Barrière jusqu'aux Monts Gapériens pour enfin s'arrêter devant la mer, à pic. Et c'est bel et bien un mur, lisse et dénué de la moindre aspérité, haut de cent mètres au-dessus de la cime des montagnes sur lequel il a été bâti, comme pour interdire tout passage. Bien sûr, beaucoup pensent qu'il s'agit d'une construction des Anciens et des légendes

funestes parlent d'une bête monstrueuse, le Gardien du Mur, aussi haute que lui, qui parcourt inlassablement le Mur et le défendrait.

Les Terres Inconnues : les Dragensmanns n'ont que le Mares Avisen pour aller explorer tout l'Ouest de Loss et ils ne se sont pas gênés. Pour le moment, aucune colonisation n'a été envisagée, mais toute la côte et les plaines et vallées sont actuellement cartographiées campagne après campagne, malgré de forts coûts humains. Il en ressort deux informations : la première est que la région est terriblement dangereuse par sa faune et certaines étrangetés monstrueuses –on parle de moroïs et de démons d'acier et de verre- et la seconde est qu'il y a énormément de ruines Anciennes affleurant en surface.

13- Les Plaines d'Étéocle et Nashera

Géographie

Les Plaines d'Étéocle doivent leur nom au fleuve qui alimente le lac Nashera puis se jette dans un golfe au sud et qui est long de près de 1200 milles. C'est une très vaste région dont le climat va de méditerranéen au sud à tempéré doux au nord, constitué principalement de plaines et de collines verdoyantes, de côtes accueillantes et de profonds golfes abrités. Les plaines sont très vastes, semblables à des savanes, où paissent et migrent en vastes troupeaux sikas, longilas, ghia-tonnerres et Aramios tandis que des hardes de moras sauvages occupent les bois et les lisières.

La frontière nord des Plaines de l'Étéocle est délimitée par les Hautes Marches, très vallonnées et accidentées, et qui s'arrêtent à la lisière de la Forêt de l'Elmerase. Au sud, les Plaines d'Étéocle s'arrêtent au sud des Therneris, la dernière frontière avant le Rift. La mer occupe une grande importance pour la région, puisque tout l'est et le sud de l'Étéocle s'ouvre sur les Mers de la Séparation en une vaste côte qui s'étend sur plus de 2000 milles. Enfin, à l'ouest, la frontière est limitée par les massifs des Monts de la Barrière, chaîne de montagne aux sommets frôlant les 5000 mètres.

Politique

Alors même que les grandes plaines à l'intérieur des terres et au contrefort de la Barrière sont sauvages et laissées à la savane et aux grandes migrations des mammaliens, ce qui représente, si on y rajoute les Forêts d'Arcis, les deux-tiers de la région, les Plaines d'Étéocle sont sans conteste une des régions les plus civilisées des Mers de la Séparation, et ce malgré que toute la région fut un champ de bataille dévasté des siècles durant.

Mais les guerres et des vagues d'épidémies de rage ont laissé des traces. Beaucoup de cités-états contiennent des quartiers en ruine, on croise souvent les reliefs à l'abandon de villages et de bourgs quand on parcourt la campagne ou encore des traces d'anciens ponts et chemins et routes oubliés. Il en émerge une sorte de sentiment de passé glorieux mais révolu dont la culture étéoclienne ne se remet que difficilement en devant rebâtir sur ses propres ruines.

Les étéocliens se sont donc repliés nettement sur leurs cités-états et sur leurs côtes, au fond de leurs profonds golfes abrités, en cultivant la nostalgie d'un passé mythique. Mais cela reste une région très riche, très active et qui reconquière sa prospérité. Les cités-états sont très indépendantes, souvent en rivalité ouvertes, et on distingue clairement deux factions, les villes du Sud autour de Mélisaren, alliées à Armanth, et les villes du nord autour de la grande Nashera, alliées à Anqimenès.

NASHERA

- Plus puissante cité-état des Plaines de l'Étéocle, considérée comme la capitale de sa moitié nord.
- Pop : 450 000 habitants, quatrième plus grande cité lossyenne.
- Dirigeant : Le Premier Régent Onaxaphore, prince-tyran de fait de la ville.
- Forces militaires : 7 légions d'Ordinatorii, 10 légions royales dont deux contingents de cavalerie légère et lourde, et une flotte de 95 navires de guerre dont 50 lévitant au Parcís, y compris trois béhémoths, pour un total de 130 000 soldats et marins.
- Principe de la ville : surnommée la Cité Blanche, gardienne de la tradition étéoclienne.

Nashera est bâtie sur les berges du lac Nashera, à l'embouchure des fleuves Atlas et Étéocle. La ville a les pieds dans l'eau, elle dispose d'un puissant et luxueux port de pêche et militaire et un grand nombre de canaux la traversent en un quadrillage parfait et savant délimitant les quartiers de la vaste cité-état. Sa première défense sont d'ailleurs des canaux extérieurs aussi vaste que des étangs, aménagés en douve, tout autour de la ville et qui servent aussi de réserve de pêche et alimentent les canaux courant dans la plaine vers les nombreux villages agricoles et les vastes étendus de champs verdoyants. Bref, comme on l'aura deviné, l'eau, dans sa forme la plus maîtrisée et contrôlée, est le premier trait marquant de Nashera.

Le second trait de Nashera est le luxe général de son architecture, exploitant à la moindre occasion pour toutes les places, palais officiels et demeures de l'aristocratie le marbre et la pierre blanche, d'où son surnom. L'emploi de colonnades et de fronton se retrouve partout, et même les quartiers les plus pauvres s'évertuent avec leurs moyens à imiter cette architecture. Pourtant, si de loin la cité est majestueuse, entre ses vastes palais entourés de jardins luxueux et les flèches délicates de ses tours ornementés, une fois qu'on la visite on réalise que d'une part l'écart entre richesse exubérante et pauvreté extrême est terriblement marqué dans la ville, et que d'autre part, Nashera est construite sur des ruines qui émergent de partout, comme un rappel d'une ville qui essaye de retrouver une gloire perdue.

Nashera est, comme on l'aura donc deviné, une cité dominée par l'aristocratie de la cité-état et de ses voisines inféodées à elle, où l'Église a une puissante et vaste influence. Dépendante de son port, Le Parcís, situé à cent milles de la ville, Nashera a un besoin vital de commerce et d'échanges au vu de sa situation et tend à obtenir ces besoins vitaux par une diplomatie agressive, que le Premier Régent Onaxaphore encourage depuis 25 ans. La Guilde des Marchands préférant des comptoirs côtiers ou près de centres industriels, a seulement une représentation diplomatique à Nashera et la cité ne se cache pas privilégier massivement ses propres organisations commerciales étendues dans toute la moitié nord de l'Étéocle.

Mélisaren

Mélisaren est la concurrente, en influence commerciale et politique, à défaut de l'être en taille, de Nashera. Plus grande cité du sud de l'Étéocle avec près de 250 000 habitants, la ville est bâtie autour d'un piton rocheux à la pointe de l'estuaire du fleuve Étéocle, qui s'ouvre sur un profond golfe aux eaux paisibles. Riche, vaste et accueillante, la cité-état, qui est divisée en Ville-basse et Ville-haute avec des séries de remparts très modernes et puissants, est particulièrement cosmopolite car elle assure le trafic commercial de l'Étéocle pour toute la moitié sud des Mers de la Séparation. Les étrangers y sont

très nombreux, les comptoirs commerciaux luxuriants, les marchandises exotiques y abondent comme les idées et les innovations. Cependant, alors que la ville est alliée avec nombre de ses voisines et a un poids politique important, elle ne peut rivaliser militairement avec Nashera et c'est une faiblesse qu'elle n'a jamais pu compenser, autrement qu'en renforçant ses défenses, ne disposant que de 4 légions et deux d'Ordinatorii.

Les Hautes-marches

Les Hautes-marches sont la frontière entre les Plaines d'Étéocle et l'Elmerase d'un côté, l'Hégémonie de l'autre. Ce sont des terres accidentées, faites de vallons aux pentes raides et de gorges désolées entre des enfilades de collines aux bosquets épars. La seule richesse locale vient de quelques exploitations de gisement de métaux et de pauvres villages serrés au fond des gorges contre les fleuves qui traversent les Hautes-marches.

La Barrière

Déjà mentionné plus haut, les Monts de la Barrière, faiblement habités et seulement par des communautés montagnardes d'éleveurs et de mineurs, forment une infranchissable frontière montagnarde entre l'Étéocle et les Terres Inconnues. Le seul passage connu pour la traverser au sud est la Passe Dorée, qui permet de rallier le Jaï-shimi, malheureusement en territoire Jemmaï donc notoirement hostile, même si des échanges commerciaux sporadiques ont lieu. Mais les Étéocliens ne cessent d'explorer la Barrière malgré ces cimes escarpées et hautes de 5000 mètres, vers le nord et le sud, pour trouver des cols et passages vers l'ouest.

Les marches de Vignes

Connus pour ses vins appréciés dans toutes les Mers de la Séparation, les Marches de Vignes sont une région côtière et agricole prospère et très peuplée, avec de très belles cités et nombre de bourgs fortifiés, au milieu de terrasses plantés de vignes sur des collines pentues. Mais la région fait la convoitise et le bonheur des pirates, et l'Imareth y organise régulièrement des campagnes de pillage et d'extorsion. C'est le plus souvent les flottes mercenaires de Mélisaren et des alliés de l'Athémaïs qui tentent d'intervenir, plus que Nashera pour qui cette insécurité arrange ses visées politiques.

Les Marches Méridionales

Comme pour les Marches de Vignes, les Marches Méridionales sont assez peuplées, surtout sur les côtes, et disposent d'un réseau routier assez dense mais peu sûr. Séparés de l'est de l'Étéocle par la partie sud des Forêts d'Arcis, la région balance entre les influences de Nashera et Mélisaren. Mais ses cités-états sont particulièrement indépendantes et sont très souvent en guerre les unes contre les autres. La situation politique instable nuit notoirement au développement commercial et au final, les habitants sont souvent isolés, appauvris et les bandes de pillards pullulent autant que sont fréquents les raids de piraterie.

Les Therneris

Région sauvage et sèche, comme un avant-gout de l'implacable désert du Rift, le Therneris est habité par de pauvres villages isolés et fortifiés, souvent dans les ruines d'anciens bourgs et de villes abandonnées. Les traces de la guerre et des ravages de la rage s'y voient partout et il semble presque pour le voyageur que toute la région a été abandonnée par le reste des Plaines de l'Étéocle. La seule

forme d'autorité restante est celle de casernes et fortins où des légions d'Ordinatorii veillent avec lassitude aux frontières, dans l'attente sans doutes vaines d'une nouvelle invasion des Jemmaï et des Apostats.

LIEUX PARTICULIERS :

La Passe Dorée : traversant plusieurs cols de basse et haute altitude à travers la Barrière, la Passe Dorée doit son nom aux mines d'or et d'argent qui y furent découvertes. Epuisées depuis, on croise encore quelques groupes nomades d'orpailleurs et des prospecteurs miniers en quête de richesse. Mais surtout, la Passe Dorée permet de trouver un accès vers l'Ouest et les Terres Inconnues, malheureusement, en passant dans les territoires Jemmaïs, ce qui est hautement risqué.

Les forêts d'Arcis : le sud-est de l'Étéocle, d'Eredocle à Naedrisen, est barré par une forêt primitive parfois très profonde et infranchissable. S'ils sont exploités, ces bois sont réputés aussi inextricables que dangereux et une quantité de légendes prises très au sérieux par les lossyans font des Forêts d'Arcis un lieu aussi sacré que réputé hanté.

Le Cloakerien : vaste marais insalubre et envahi aussi bien de vermines que d'animaux dangereux. Une route la traverse en longeant les côtes depuis Haut-Mur, une cité-état à demi à l'abandon bâtie à l'époque où une partie des marais avaient été asséchés et aménagés. Des quantités de légendes courent sur des sorciers et chamans qui hanteraient le **Cloakerien** et des ruines qui cacheraient une Cité Ancienne engloutie et personne n'a été assez fou pour les vérifier.

L'Aridaei : au sud de Gamidéren, cité-état vivant de l'exploitation du bois et qui fournit Nashera, se trouvent les forêts de montagne de l'Aridaei. Elles sont habitées à ses lisières, mais une bonne partie de ses profondeurs est inconnue. On raconte qu'il y a quelques dizaines d'années, des légions entières d'ordinatorii y ont disparues sans laisser de trace et que des monstres mi-animaux, mi-machines, hantent ses bois, protégeant des Ruines Anciennes jamais explorées.

Les Solitaires : deux petites îles sans intérêt réel, mais transformées en base avancée pour les opérations maritimes des corsaires au service des cités-états du sud de l'Étéocle. La rumeur prétend que leur forteresse dissimule trésors et arsenaux impressionnants, et de plus sombres secrets.

Le détroit des Céramides : cité ici car c'est sur les côtes environnant ce détroit dangereux et régulièrement soumis aux effets des éruptions volcaniques du Rift que se sont déroulées les plus grandes batailles de la Guerre sans Fin ni Frontières. Les traces sous forme de forts abandonnés et de villages en ruines autant que de navires naufragés, sont encore bien visible, plusieurs siècles plus tard.

14- Le Rift

Géographie

Si les abîmes dont parlent souvent les lossyans dans leurs légendes et leurs histoires existent, le lieu qui y ressemble le plus est le Rift. Il s'agit d'une mer intérieure en formation, ou pour résumer, la coupure des deux parcelles du grand continent où se trouvent les Mers de la Séparation.

Le Rift est bien plus long que ce qu'en connaissent les lossyans, Apostats exceptés. La Mer des Enfers qui se forme au fond des gouffres et des failles du Rift se trouve presque un mille plus bas que le niveau

de la mer. Il en résulte que l'ensemble de la région n'est qu'une succession de marches barrées de massifs rocailloux et terriblement volcaniques descendant vers l'abîme de la Mer des Enfers, coupant le monde en deux.

Dire que rien ne vit au cœur du Rift est l'exacte vérité. Volutes mortels et brouillards empoisonnés abondent dans une chaleur torride qui peut dépasser les 60°C, les sources ne sont pas d'eau, mais d'acide, le sol est gorgé de tant de sel qu'il forme des sculptures aussi vastes que des glaciers. Rien ne s'y adapte, tout ce qui vit y trouve une mort atroce. Mais derrière l'abri des massifs entourant le Rift, par contre, et malgré des enfilades de volcans, de caldeiras et de lacs de lave, la vie a trouvé sa place, profitant du moindre abri accueillant, malgré la rudesse de ces lieux désolés ; humains compris.

Politique

Les Jemmaï occupent le Jemmaï-he'Jil, une chaîne montagneuse coincée entre le désert du Jaï-Shimi au nord et les profondeurs du Rift, au sud. La chaîne de montagne se prolonge à l'est avec des cols et des passages vers le nord et le sud, offrant une multitude de petite vallées abritées et fertiles, bien que d'un climat sec qui parfois peut devenir aride.

L'eau est une denrée précieuse et rare dans cette région, le moindre ruisseau, la plus petite source sont des biens précieux qui doivent être exploités sans gaspillage et le plus efficacement possible. Les Jemmaïs ont résolu cette contrainte en devenant des experts hydrauliques et de très bon gestionnaires de ressources. Les vallées occupées par les villages des clans jemmaïs disposent de réservoirs entretenus, souvent en partie souterrains, et de système efficace d'irrigation et de captation de l'eau de pluie. L'exploitation de l'énergie éolienne y est elle-aussi poussée à un raffinement technique remarquable, aussi bien pour l'irrigation et le pompage de l'eau que pour l'industrie.

Les Jemmaïs ne sont pas très nombreux. Leur société est notoirement fédéralisée et les fonctions militaires sont mises en communs entre les clans. Ce sont des nomades, c'est-à-dire que leurs cœurs agricoles voient passer les clans qui vont d'une vallée à l'autre. Il n'existe que cinq ou six bourgs permanents, accueillant les structures industrielles et culturelles des Jemmaïs, ainsi que leurs casernes. Tous les Jemmaïs semblent toujours prêt à la guerre, et ce n'est pas une impression : ils s'attendent en permanence à des assauts des Ordinatorii de l'autre côté de leurs montagnes à l'est mais aussi à voir réapparaître tôt ou tard les Apostats ; le retour de leurs cousins exilés pourrait être une très mauvaise nouvelle selon eux.

Himanil

Capitale inconnue du reste du monde des Jemmaï, la ville est troglodyte, bâtie en partie dans des Ruines Anciennes, et abrite 40 000 habitants, une population énorme par rapport à la moyenne des bourgs jemmaïs qui dépassent rarement les 1500 habitants. C'est le lieu de rassemblement régulier des clans, et le centre de leurs ministères et de leur organisation politique, mais aussi le refuge de leurs bibliothèques et universités. Jamais aucun Jemmaï ne parle de cette ville à un non-Jemmaï. Himanil possède sa propre garnison d'élite, recrutée parmi les meilleurs guerriers Jemmaïs, et une petite poignée se soumettent à un entraînement redoutable pour devenir des Dari'aman, des commandos d'infiltration qui rivalisent avec les légendaires Sicaires.

Le Jaï-shimi

Désert s'étendant largement vers l'ouest, pris entre deux chaînes de montagnes, le centre du désert est une mer de sel. On n'y trouvera pas une goutte d'eau et il n'y pleut pas plus d'une fois tous les dix ans. Selon les Jemmaïs, c'est au bout de ce désert à l'ouest que se sont établis les Apostats. Les Jemmaïs surveillent ce désert, mais ne s'y rendent que pour récolter du sel et du natron et ne le traversent jamais.

Le Jemmaï-he'jil

La chaîne de montagne où vivent les Jemmaïs, aux sommets dénudés quasi dépourvu de neige. Suivant la Mer des Enfers, la chaîne de montagne bifurque au nord vers les Monts de la Barrière. Cette dernière partie est la plus humide, même si on y trouve fort peu de forêts. Les sommets dépassent les 3500 mètres et on y trouve très peu de col, les pentes sont terriblement raides et dénudées, et l'activité sismique et volcanique y est marquée. C'est cependant non seulement les vallées fertiles, mais aussi cette activité volcanique dont profitent les Jemmaï ; les gisements de minerais abondent en surface, dont le manganèse, l'argent, le titane et le loss-métal.

La Mer des Enfers

Déjà décrite plus haut, la Mer des Enfers est pratiquement comparable à une mer d'acide salé et bouillonnant où émergent les cheminées de volcans et de fumeurs, dans une atmosphère mortelle. Mais sur les flancs des marches consécutives de falaises, on prétend que se retrouvent des Ruines Anciennes ensevelis profondément.

LIEUX PARTICULIERS :

Aucun, on peut considérer tout le Rift comme un lieu particulier.

15- Terancha et Khoienomos

Géographie

Teranchen est le nom de l'île principale de l'archipel qui barre tout le sud-est des Mers de la Séparation. Voisin de l'archipel des Sane'she, il occupe une place stratégique entre l'Athémaïs et les Cités-unis. Le climat de Terancha est méditerranéen et océanique, de plus en plus humide à mesure que l'on se dirige vers l'est et l'île des Fournaises Rouges.

La végétation teranchen est constituée principalement de maquis et de beaux bosquets épais, avec dans de vastes vallées des forêts profondes qui deviennent d'impénétrables jungles sur tout le fronton est. Teranchen est barrée en son centre par une chaîne montagneuse comportant quelques sommets dépassant les 3000 mètres, avec un seul col réellement accessible, la Passe Noire, qui permet de traverser les montagnes en leur centre. Malgré une assez notoire présence humaine, Teranchen reste en grande partie sauvage : la faune lossyenne y pullule, grands prédateurs compris, et aussi bien les maquis secs de l'ouest que les forêts et jungles de l'ouest ne sont pas des lieux sûrs pour les voyageurs. Le plus connu des prédateurs teranchens est le loup-vipère, fauve arboricole qui hante les maquis et les bosquets épais. Mais on croise aussi des draekyas, des griffons et des tarbosarres.

Une des raisons pour lesquels les Teranchens vivent surtout sur les côtes tient au volcanisme de leur chaîne de montagne, et à sa nature très sismique. C'est une des raisons pour laquelle les Fournaises Rouges sont très peu colonisées.

Politique

Terancha est une île de marins et de commerçant ; les deux concepts sont d'ailleurs si indéfectiblement liés qu'en Eqrasi, la langue teranchen, les deux mots sont pratiquement semblables et proviennent de la même racine. Si l'aristocratie et le concept de lignées royales est très important, voir sacré pour les teranchens, leur élite est la profession de marins et toute politique sensée tend à leur octroyer nombre d'avantages pour encourager leur métier. Ainsi, un capitaine de navire est systématiquement anobli et son équipage considéré alors comme l'ensemble de ses vassaux, avec des lois spécifiques les protégeant tous.

Comme on le mentionne plus haut, Terancha est assez peuplée, mais surtout sur ses côtes, ce qui n'étonnera personne. A l'exception de Khoïemonos, les cités-états sont plutôt petites et dépassent fort rarement les 5000 habitants. Si elles sont souvent en conflit les unes les autres, ceux-ci se résument à des rivalités, et quelques batailles navales, d'ailleurs assez ritualisées pour éviter les pertes humaines et matérielles. Les seules véritables exactions viennent des conflits entre Terancha et les pirates de l'Imareth, ces derniers n'hésitant guère aux raids sur leur voisin.

KHOÏENOMOS

- Capitale culturelle et politique des Teranchens, pôle économique et port de commerce incontournable pour tous les marins des Mers de la Séparation.
- Pop : 310 000 habitants.
- Dirigeant : La Reine Ganiceïs, assisté du Conseil de Régence et de l'Agora de la cité.
- Forces militaires : 4 légions d'ordinatorii, 4 de garde civile et une flotte forte de 120 navires de guerre dont un tiers lévitant, pour au total environ 40 000 soldats et marins de guerre.
- Principe de la ville : surnommée la Belle Cité, non pour son apparence, mais pour la liberté de ses habitants, femmes comprises.

Khoïenomos est un vaste port en partie fortifiée dont les quais et les arsenaux débordent si largement au-delà de ses murailles que la ville a finalement renoncé à agrandir ses fortifications. Pour répondre à la nécessité impérieuse de pouvoir défendre son port, les autorités de la ville aidés de quelques génies fous ont trouvé une solution originale : les quarataires. Ce sont d'énormes galères déclassés, qui ont été arrimés dans la baie, les flancs et structures blindés de bronze et de fer, bardés de rangées de canons et de mortiers et qui servent de forteresses flottants. Il est pratiquement impossible de les faire manœuvrer, mais ils gardent la baie comme autant de châteaux-fort posés sur l'eau, qui d'ailleurs, avec les années, se sont vus agencées de quais flottants et de grues d'amarrage. Deux de ces quarataires ont d'ailleurs été offerts par la Guilde des Marchands, très présente et influente dans Khoïenomos.

Khoïenomos possède avec Armanth un point commun frappant : c'est une ville d'échange, où tout se vend et s'achète, où toutes les idées circulent, même les plus hérétiques aux yeux de l'Eglise, et où est permis largement ce qui serait considéré moralement inacceptable ailleurs, à commencer par la liberté et les droits des femmes. Bien sûr ce n'est pas non plus un havre d'égalité, loin de là. Mais c'est un des lieux les plus ouverts à cette idée progressiste, qui ne choque guère que les plus obtus des Teranchens.

Les autres s'en fichent et en fait profitent de leur Belle Cité, connue entre autres pour sa liberté de mœurs sexuels.

Khoïenomios est actuellement dirigée, bien que le mot soit un peu exagéré tant la royauté est seulement représentative dans la cité-état, par la Reine Ganiceïs Aquilée. Agée de 24 ans, elle a accédé au trône à la mort accidentelle de son époux, peu après avoir eu son second enfant, un héritier mâle qui actuellement a 4 ans. Les Teranchens étant ce qu'ils sont, il n'a pas été question de désigner un autre roi puisque l'héritier est né. La ville est donc officiellement sous régence, mais en fait Ganiceïs que tout le monde croyait inoffensive est une redoutable et efficace politicienne au charisme attachant et puissant, dont les décisions et initiatives ont fait énormément pour la population indigente et les petits artisans, avec pour résultat un puissant bond économique qui a attiré en quelques années énormément d'immigration et d'investissements. Il est à parier que Ganiceïs, de plus en plus aimée du peuple et soutenue par la Guilde des Marchands, risque de rester reine pour encore de nombreuses années.

Les Dhamiris

Petit chapelet d'îles au trafic commercial important. Omiris, un port en plein essor et qui commence à devenir une petite ville industrielle, est le point de départ des navires chargés d'esclaves, de bois de produits rares venant des Îles Sauvages et de l'Archipel San'eshe. Avant que le commerce naval n'explode, les Dhamiris étaient des îles désolées de pêcheurs pauvres, au sol infertile et dont les forêts ne sont plus que des souvenirs.

Les Îles Sauvages

À l'origine les Îles Sauvages étaient peuplées de San'eshe, mais il n'en reste plus un seul, exterminés, asservis et, pour les survivants, exilés au sud, tandis que les îles étaient colonisées par les Teranchens. Malgré tout, les Îles Sauvages portent bien leur nom, ce sont des jungles impénétrables et dangereuses, que les Teranchens exploitent avec nombre de difficultés. Mais le bois, le ciment de résine, les épices et produits de luxe qu'on peut y trouver et y faire pousser assurent la richesse de ses colonies au nombre encore très modeste.

Tansheyn

Tansheyn porte le nom de la cité-état qui domine ce bout de l'île des Fournaises Rouges : Tansheynimis. La plupart des Teranchens considèrent tous les habitants de cette région car ils vivent à l'ombre des volcans en permanente activité de l'île, et il ne se passe pas 5 ans sans une éruption majeure de la Bouche du Titan, le plus actif des volcans connus de toutes les Mers de la Séparation. Mais c'est cette activité qui dure depuis des éons qui assure la richesse des communautés installées sur l'île, qui exploitent le fer, le plomb, l'or, le platine, le loss-métal, mais aussi les sels soufrés et enfin d'énormes gisements de guano, issus des colonies d'oiseaux.

LIEUX PARTICULIERS :

Les Fournaises Rouges : si l'ouest des fournaises Rouges est occupé et habité, on peut se demander raisonnablement comment on y parvient tant la région est en permanence bouleversée par une activité sismique et volcanique permanente. La moitié ouest de l'île est sauvage, dangereuse et inhabitée, mais pourtant couverte de jungles et de mangroves, régulièrement dévastée par des incendies, qui semblent pourtant ne pas affecter la végétation luxuriante qui reprend ses droits en permanence. On prétend

que dans les profondeurs des cavernes de lave de la Bouche du Titan se trouve l'entrée vers des Ruines Anciennes, rumeur accréditée par la circulation d'artefacts dans la région, mais les habitants de l'île eux-mêmes sont les premiers à prétendre que c'est une légende.

Le Karo : Le Karo est un ensemble de Ruines Anciennes cachées à flanc de montagne au cœur de Terancha. Il a été exploré de fond en comble, mais des sections entières, barré par des portes titanesques de métal inaltérable, restent toujours inaccessibles. Ce sont sans doute les Ruines Anciennes les plus connues, elles sont même visitées par des voyageurs, des guides offrant leurs services pour en visiter les zones sûres. Et de temps en temps, ces visiteurs disparaissent sans laisser de traces.

1.2.3 *L'Eglise du Concile Divin*

L'Eglise du Concile divin est la religion organisée qui domine les Mers de la Séparation. Près des quatre cinquièmes des humains sur Loss y croient et la respectent. Créée durant le Long-Hiver (voir l'Histoire de Loss), cette religion est autoritaire, prosélyte, conquérante, patriarcale et sexiste. Mais au-delà de son existence par elle-même, sa raison d'être tient en un principe : éviter que ne puisse jamais recommencer ce qui a manqué détruire les lossyans, le Chant de Loss. C'est sur cette base que le Concile a bâti ses premiers Dogmes, et a pu prospérer.

1- *Histoire en résumé*

Alors que l'Hiver sans Fin laissait place au chaos et aux barbaries de la Grande Purge, les premiers prêches d'Ortonus, le second Prophète du Concile au Dessus de Toutes Choses, eurent comme effet de faire rapidement cesser massacres aveugles qui décimaient la population et faillirent faire totalement disparaître aussi bien Chanteurs de Loss, que roux mais aussi chamans.

Ortonus édicta les premières règles du culte, à commencer par son nom complet : *Le Concile des Êtres au-dessus de Toutes choses, hommes, Esprits et Dieux*. La mission d'Ortonus et des Prophètes suivants fut de dévoiler au monde que les dieux et les esprits des anciennes fois lossyannes avaient tous failli en laissant les démoniaques Chanteur de Loss asservir l'homme, plutôt que le servir. Ils expliquèrent que pour éviter que ce danger puisse un jour à nouveau menacer les lossyans, il fallait s'en remettre totalement aux Êtres du Concile et à leurs représentants mortels : les Prophètes et l'ordre des Ordinatorii qui les servent.

L'Eglise du Concile déclara que ses lois, les Dogmes, étaient au-dessus de tout et que tous, hommes, esprits et dieux y étant soumis, les lossyans le devaient désormais. Les preuves de ce pouvoir des Êtres du Concile et de la logique de ces dogmes ne manquaient pas, de la destruction d'Antiva au Long-Hiver, jusqu'aux Thanataires invisibles et invincibles qui protègent les Prophètes (voir plus loin). Cette vision indiscutable de l'application des principes de l'Eglise favorisa une restructuration rapide et solide de la société, autour d'Anqimènès. Quant à la politique qui s'en inspire, elle est comparable au légisme.

2- *La cosmogonie*

Nous ne nous étendrons pas en détail sur ce sujet, il sera traité dans le supplément Anqimènès et le Concile Divin, nous soulevons ci-dessous l'essentiel des principes.

La cosmogonie du Concile Divin explique que les dieux et les esprits ne sont pas les créateurs de l'univers, mais leurs servants. Les créateurs sont les Êtres du Concile, régissant au-delà des étoiles et essaimant la vie partout, pour la confier aux esprits et aux divinités, pour régner, guider et protéger.

Il y a selon le Concile Divin une infinité de mondes comme autant de sphères de cristal où une planète se tient en son centre. Autour tournent les étoiles, les lunes et les soleils ; et il y a autant d'êtres vivants, et d'esprits et de dieux qui les gouvernent. Au-dessus de tout cela, les Êtres du Concile observent et n'interviennent que si leurs serviteurs ont échoué à leur tâche. L'Eglise du Concile admet totalement l'existence d'autres vies intelligentes et d'autres civilisations, bien qu'elle n'admette ni l'héliocentrisme, ni une idée d'espace libre et infini. Elle fait remarquer que nombre de ces vies intelligentes ne

connaissent pas le Concile Divin. Les Lossyans sont donc privilégiés et bénis, placés dès lors un rang au dessus de toutes les créatures intelligences de tous les autres mondes : ils connaissent le Concile, et les Prophètes de l'Eglise parlent en son nom et sont protégés par ses envoyés directs, les Thanataires. Ce qui signifie aussi que pour l'Eglise du Concile, tout être intelligent, quel qu'il soit, non-Concilien, est un barbare : il n'est pas lossyan et est inférieur.

3- Les Dogmes de l'Eglise

Voici les principaux Dogmes de l'Eglise du Concile, tels qu'ils sont actuellement en vigueur. Ils ont plusieurs fois été remaniés et corrigés et s'ils ne sont pas tous respectés, ils sont le ciment de l'Eglise. Tout croyant connaît en théorie ces Dogmes par cœur.

Ce ne sont pas les seuls Dogmes et il y en a bien plus compilés et décidés au fil des conciles, conclaves mais aussi des ententes locales de l'Eglise avec ses ouailles et les autorités laïques. Si les Dogmes paraissent clairement très stricts et ne souffrant aucune hétérodoxie, dans les faits, le pouvoir de l'Eglise n'aurait pu s'établir sans compromis ni aménagements. Ainsi, plus on s'éloigne du cœur historique et spirituel de l'Eglise, Anqimenès, et plus les dogmes se sont adaptés aux cultures locales. Non sans conséquences, puisque cela a donné naissance à des courants religieux si différents qu'ils en sont devenus des hérésies, comme le culte Kalumi des Gennemons et le culte Impérial Hemlaris.

1- Aucun Dieu, ni Homme, ni Esprit ne peut se placer devant le Concile : L'Eglise du Concile interdit tout exercice religieux public ou construction de centres religieux pour les divinités locales. Il est toléré de prier et vénérer en privé dieux et esprits, mais leurs ecclésiastiques peuvent être pourchassés pour idolâtrie, parfois persécutés.

2- Aucune autorité émanant des Hommes ne peut se placer au-dessus des Prophètes de l'Eglise : la plus haute autorité Lossyane selon l'Eglise est celle des Ordinatorii et de leurs officiers, prêtres et Prophètes. Ceux-ci sont donc sensés ne devoir obéissance à aucune autorité sur Loss hors de l'Eglise, et ne répondre que d'eux-mêmes et de leurs supérieurs. Dans les faits, l'Eglise préfère se soumettre aux autorités locales ou faire profil bas.

3- Le Chant de Loss doit servir l'homme, pas l'asservir : C'est sur ce Dogme qu'est basé le principe qui veut que soit on asservit un Chanteur de Loss, soit on le détruit. Pour l'Eglise, les Chanteurs de Loss sont des incarnations démoniaques. Ils ne sont pas responsables de leur nature, mais ils doivent être contrôlés par tous les moyens. Par extension, toute femme rousse est asservie et les hommes roux le plus souvent exécutés. Quand un Chanteur de Loss s'éveille, il est courant que soient asservis ses sœurs et ses filles, en vertu du principe que c'est chez les femmes que le Chant de Loss s'éveille le plus souvent. C'est ce Dogme qui a donné naissance au Haut-Art.

4- L'homme est né pour grandir, apprendre, prospérer, bâtir et dominer: un des premiers Dogmes des origines qui remonte à Ortonus et dont le contenu fait débat, car le terme homme a été choisi pour désigner le lossyan mâle, ce qui a justifié que la femelle est inférieure et qu'elle est donc elle aussi dominée, ouvrant la voie aux concepts patriarcaux et sexistes du modèle sociétal inspiré par l'Eglise. Le reste du Dogme stipule le rôle que doit jouer l'Eglise dans les cultures, la société et les civilisations, en encourageant les progrès techniques et intellectuels, sous son contrôle attentif

5- Aucun pouvoir ne peut mettre en péril la protection du Concile : cela englobe trois points détaillés dans le Dogme : toute innovation ou avancée technologique ou scientifique doit être

approuvée par l'Eglise. Si celle-ci n'est pas considérée comme conforme aux Dogmes, elle sera déclarée hérétique. L'Eglise du Concile se réserve ainsi aussi un monopole sur les plus intéressantes innovations. Les études sur la biologie et la nature de la vie, l'astronomie, ou encore la chimie fondamentale sont des champs de recherche quasi certains d'être déclarés hérétiques. A noter que le coupable jugé n'est pas forcément exécuté : Il arrive tout simplement qu'il disparaisse au service de l'Eglise. Le second point concerné par ce Dogme, concerne les Artefacts Anciens. Faire le trafic d'Artefacts, en faire la vente, l'usage ou l'étude est considéré comme hérétique. Là encore, l'Eglise ne détruit pas toutes ces merveilles et les stocke et les étudie elle-même en secret. Le troisième point est que toute puissance géopolitique trop ambitieuse sera considérée comme mettant en péril l'Eglise. Ce dogme permet aux Ordinarii de déclarer hérétique tout opposant jugé potentiellement "menaçant".

6- La parole des Ordinarii est la Loi du Concile : personne ne peut, en théorie, remettre en question la parole d'un Ordinari, à part un autre membre de la hiérarchie du clergé. La parole d'un Ordinari fait force de loi. C'est l'un des Dogmes les moins respectés et le plus souvent pris à défaut. Cependant, tout lossyan évite de contrarier volontairement un Ordinari.

7- Aucune femme ne peut porter la foi de l'Eglise du Concile : dogme instauré il y a trois siècles après les Guerres Civiles Hégémoniennes. La place des femmes dans l'Eglise est en grande majorité subalterne et hors de l'ordre des Ordinarii, elles sont traitées comme des inférieurs, quand elles ne sont pas esclaves. Les femmes Ordinarii existent pourtant, en général dans les ordres militaires, mais aucune ne peut officier dans un temple. Il leur est interdit de se marier et d'avoir des enfants, sauf quelques rares cas tolérés d'adoption.

8- Tout homme refusant la Loi du Concile est Apostat : tout lossyan qui renie la foi de l'Eglise ou résiste à ses représentants est Apostat et condamné à mort. Si une ville résiste à une croisade d'Ordinarii, tout individu ayant résisté est déclaré apostat et exécuté sans attendre. Les femmes qui auront résisté ou simplement soutenus les hommes seront asservies et leurs enfants en bas âge recrutés et élevés dans les orphelinats du Concile pour devenir des Ordinarii.

9- L'Eglise seule peut éviter la répétition du Long Hiver : L'Eglise, en plus de préciser le fonctionnement de sa philosophie politique, déclare par ce Dogme qu'elle est seule autorisée à révéler et transmettre l'histoire de Loss avant le Long-Hiver. Les Guerres Divines ont été réécrites ; Orchys de Parcia est universellement considérée comme un démon qui a voulu détruire les hommes et les femmes rousses portent toute sa marque maudite. Le Chant de Loss est un pouvoir diabolique qui doit être muselé et mis au service de l'homme. Creuser le passé, retrouver des archives, fouiller des ruines et collectionner les artefacts et bien sûr révéler les secrets et les savoirs de ce passé est une hérésie.

Il existe encore d'autres Dogmes, dont un sur la Rage qui doit être combattue comme un ennemi mortel, et sans qu'il soit question de l'étudier ou tenter de la soigner. On peut aussi aborder le Dogme sur l'esclavage et sa nature, qui traite des règles essentielles de l'asservissement. Il y a enfin plusieurs Dogmes sur les châtiments et traitements, et même un sur comment déclarer une guerre ou lancer une croisade ! Mais les neufs ci-dessus sont les plus généraux, essentiels et connus.

4- Organisation de l'Eglise

L'Eglise du Concile Divin pourrait assez se comparer au pouvoir papal impérial. Mais ce n'est pas une théocratie, ou tout du moins elle ne règne pas comme tel sur Anqimenès, même si son influence est totale.

On distingue dans l'ordre de l'Eglise deux branches principales, aux contours flous : l'Eglise, qui rassemble les ecclésiastiques et prêtres de la religion et l'Ordinatori, qui rassemble les forces de police et les légions, organisée de manière militaire, grades et rangs compris. Le fait est que la plupart des membres du clergé séculier de l'Eglise sont en général des Ordinatorii, souvent officier ; ainsi les deux branches, ayant deux rôles fondamentalement différents tendent souvent à se confondre. Et un Espicien peut très bien être capitaine ou général de légion en même temps.

Cependant, pour toutes les décisions qui ne relèvent strictement pas du domaine militaire, c'est la parole du collège de l'Eglise, respectivement les Prophètes, les Primarques et les Espiciens, qui prévaut sans discussion. L'Ordinatori est au service de l'Eglise et à ses ordres.

Encart : le légisme est une philosophie politique qui considère que la loi est le fondement de toute société, et que celle-ci doit être appliquée par la force et non par une puissance morale qui la justifierait. La position de force et l'application de la loi ne se réfèrent donc à aucunes morales ou vertus, mais seulement à la compétence et l'efficacité de qui détient le pouvoir. Le légisme entre en conflit avec la philosophie des Vertus et ne s'est jamais répandu efficacement. Il a par contre influencé la culture Hégémonienne et Hemlaris.

LES PROPHÈTES

Au sommet de l'organisation de l'Eglise, il y a les Prophètes. Ils sont toujours trois, bien que ce nombre ait fluctué. A l'origine il n'y avait qu'un seul Prophète, et dans l'histoire, il y en a parfois eu deux, voire quatre.

Les Prophètes sont la voix et la représentation directe du Concile Divin sur Loss et par conséquent dictent les grandes directions de la doctrine de l'Eglise. Les Prophètes ne sont pas toujours d'accord entre eux, et malgré le fait qu'ils soient à la même échelle au sommet de la hiérarchie de l'Eglise, il est fréquent qu'un Prophète ait dans les faits une influence et un pouvoir accru sur les deux autres. Chaque Prophète est toujours accompagné d'un invisible *Thanataire* qui le rend pratiquement invulnérable.

Les Prophètes président les assemblées ministérielles de l'Eglise et décident des réunions des Conciles. Les Conciles sont rares, en général, un par siècle et convoqués à des moments exceptionnels.

On ne sait pas exactement selon quels critères un haut-membre du clergé de l'Eglise est choisi pour devenir Prophète. La sélection se fait lors de réunions tenues particulièrement secrètes où sont appelés un petit nombre de Primarques et parfois d'Espiciens. Le nouveau Prophète désigné est alors présenté publiquement. Une partie des candidats disparaît sans que personne ne sache ce qui est arrivé. Etre choisi Prophète change profondément le candidat, parfois au moins de difficilement le reconnaître dans ses nouvelles habitudes et sa personnalité.

(Plus de détails sur les prophètes et les Thanataires dans le livret des Secrets de Loss)

LES PRIMARQUES

Ce sont les ministres de l'Eglise. Il y a en général un Primarque par grande cité-état, qui représente l'autorité supérieure du Concile pour l'ensemble du culte. Parmi eux sont nommés les ministres de l'Eglise, chacun ayant en charge la direction de l'un des postes majeurs de l'administration du clergé. Chaque ministre est en charge de gérer son portefeuille et ne rends compte qu'aux Prophètes ; il a une

assez large liberté d'action. Dans leur ensemble, les Primarque sont très influents et riches et, techniquement, ils sont, comme les Espiciens, des seigneurs tout-puissants sur leur domaine, rivalisant de pouvoir avec les plus grands princes des cités-états.

LES ESPICIENS

Les Espiciens sont les leaders du ministère local du Culte de l'Eglise du Concile. Chaque cité-état en compte au moins un. La fonction se compare à celle d'un évêque, le grand-prêtre du clergé local de sa congrégation pour toute la région dont il a la charge. Les Espiciens sont le cœur de la hiérarchie du ministère de l'Eglise, mais sont très autonomes : il n'est pas rare que certains Espiciens fassent passer l'intérêt de leur congrégation et de leur cité-état avant les intérêts de l'Eglise d'Anqimenès. Il s'agit du plus haut grade accessible localement dans l'Eglise. Celle-ci ne désigne jamais, de Primarques ailleurs que dans l'Hégémonie. La plupart des Espiciens sont des vétérans et gradés de l'Ordinatori, mais certains peuvent avoir accédé à ce rang par la voie « civile ».

LES PRÊTRES & LES ABBÉS

Les prêtres forment le pilier de la hiérarchie de l'Eglise et sont de rang égal aux lieutenants de l'Ordinatorii. Mais leur rôle est avant tout civil et local. Ils dirigent les cérémonies du culte, les bénédictions, les unions, les sacrements de la naissance à la mort, et le respect du Dogme parmi les fidèles dont ils ont la charge. Ils sont aidés en cela par des diacres, des prévôts civils, et des subalternes Ordinatorii. Ce sont les représentants de l'Eglise les plus proches du peuple, les plus nombreux et les plus influents sur leurs ouailles qui les fréquentent quotidiennement. Les Abbés sont les prêtres à qui a été confié la direction d'une école, d'un orphelinat ou d'un hospitalet de l'Eglise. Le titre est honorifique, mais les abbés sont les dirigeants des structures sous leur charge.

Les Inquisiteurs

L'inquisition chargée d'enquêter et de dispenser la loi concernant les hérésies et crimes envers l'Eglise est à la charge des prêtres, dont un certain nombre, formé en collèges Inquisitoriaux, travaillent sans relâcher à cette tâche. Paradoxalement, et malgré la cruauté des sentences en cas de crime avéré, ce sont des hommes loyaux et honnêtes pour la plupart. Les monstres, tortionnaires et sanguinaires y sont rares, d'autant que la décision de justice n'appartient pas à l'Inquisition, qui enquête, mais aux Espiciens. Si une région vit des procès injustes, des tortures barbares et des exécutions sanguinaires, c'est que l'Espicien local est un tyran : l'inquisition n'est alors que son bras armé.

LES ORDINATORII

Les Ordinatorii sont le bras armé et les serviteurs de l'Eglise, formés dans des casernes depuis leur plus jeune âge. Si le recrutement se fait souvent avec des orphelins intégrés dans des casernes militaires ou encore des jeunes gens dont c'est la seule échappatoire à un rang social misérable, un des enfants d'une famille aristocratique pourra y être envoyé pour servir le clergé de l'Eglise et assurer ainsi une carrière influente. Enfin, les enfants d'un Ordinatorii le deviennent souvent à leur tour. La plupart des ecclésiastiques ont suivis cette formation et la plupart ont porté le linotorci et la lance-impulseur de l'Ordinatori. C'est le seul rang ouvert aux femmes, à la condition de masquer leur visage en publique et devant tout autre Ordinatori, et de ne jamais exposer leur corps. Etre Ordinatori est une carrière qui

peut se prolonger jusqu'à devenir officier supérieur et général de légion, un grade équivalent à celui d'Espicien.

L'Ordinatorii veille à remplacer tout lien familial par une profonde et religieuse fraternité entre les Ordinatorii. La vie dans les casernes est rude, dure et cruelle mais elle est aussi riche et fournie en éducation ; tous les Ordinatorii sont lettrés. Il est à noter que le modèle de légion de l'Ordinatorii a été suivi par pas mal de forces militaires qui ont recrutés des vétérans Ordinatorii retournés à la vie civile pour former leurs propres armées.

LES QUAESITORII

Les Quaesitorii, sont les hommes de Hautes-Œuvres des Prophètes : ses assassins, ses soldats d'élites et ses enquêteurs. Peux nombreux, les Quaesitorii sont chargés de la sécurité des proches et familles des hautes instances du clergé. Certains corps d'élites, reconnaissables à leurs armes ardentes, enquêtent et pourchassent tout complot ou menace envers le Concile et l'Eglise et sont utilisés comme troupes d'éclaireurs ou d'avant-garde pour briser les plus solides résistances adverses. Ils ne se chargent en aucune manière de justice : ce sont des tueurs froids, efficaces et discrets. Quand un Quaesitorii annonce son titre, tout le monde préfère obtempérer sans rechigner. Le rang des Quaesitorii est ors de la hiérarchie de l'Eglise citée plus haut. Techniquement, ils ne rendent compte qu'au Ministère des Primarques et aux Prophètes.

5- L'Eglise et les lossyans

L'Eglise du Concile a une influence énorme sur la culture des peuples lossyans. Une influence qui s'étend sur toutes les Mers de la Séparation et les quatre-cinquième de sa population. L'Eglise est la religion dominante et elle n'en tolère d'ailleurs pas vraiment d'autres. Sauf pour les cultures non conciliennes, pour toutes les cités-états de Loss et malgré la pérennité de petits rituels privés et de cultes locaux ici et là, toujours vivaces, la foi en l'Eglise du Concile est la norme et le respect de ses Dogmes des principes de vie.

Mais les choses ont quelque peu évolué et se sont assouplis, parfois au corps défendant de l'Eglise qui a dû mettre de l'eau dans son vin. Les effets combinés de l'influence des grandes corporations civiles et des progrès de l'expansion de la littérature et du savoir moderne, ont lézardé le socle de l'énorme pilier que représente le pouvoir de l'Eglise. Elle-même admet, bien que du bout des lèvres, que certains principes et codes devraient être révisés et qu'une tolérance plus large est souhaitable vis-à-vis des contrevenants. Cependant, les Prophètes ne remettent pas en question les Dogmes eux-mêmes et à Anqimenès, oser interroger ces sujets est une bonne manière d'attirer les Inquisiteurs comme la petite vérole sur le bas-clergé.

RELATIONS SOCIALES

Le rapport des civils à l'Eglise est un peu compliqué mais, dans l'ensemble, il s'agit de dévotion religieuse, de respect de l'autorité des prêtres et du pouvoir des Ordinatorii, de crainte superstitieuse du Concile et de peur légitime de ses moyen matériels. L'Eglise possède nombre d'esclaves Chanteuses de Loss, le plus souvent dédiés à la distraction et aux plaisirs, mais celles-ci sont aussi des armes terribles. Les Espiciens ont souvent une esclave parfaitement conditionnée en guise de garde-du-corps, et dont ils n'hésiteront pas à user et à sacrifier au besoin.

Les lossyans respectent les prêtres et en général ils sont appréciés. Ces derniers sont proches du peuple : les prêches réguliers dans les temples rassemblent nombre de fidèles, les hospices de l'Eglise sont ouverts gratuitement aux gens pauvres qui ont besoin de soin et l'Eglise locale distribue souvent de la nourriture aux nécessiteux. Plus on va vers le sud, plus les codes et règles concernant les femmes sont appliqués soûplement et les diacres et assistants des prêtres prennent à cœur leur travail de soulager les maux de l'humanité, préserver la civilisation et la faire prospérer. Ce sont des pères, des sages et des aînés, pour le petit-peuple. Sauf bien sûr, quand ils deviennent des tyrans.

L'Eglise manie allègrement le bâton et la carotte. D'un coté, pauvres et indigents peuvent être soignés, et aidés, de l'autre, ils peuvent être asservis sans pitié, pratiquement sans besoin d'explication et au mépris des lois des cités-états locales, quand encore celles-ci ne leur donnent pas raison par défaut. L'Eglise se considère intouchable, toute-puissante et supérieur à toute autre autorité. Le despotisme, les abus de pouvoir, la tyrannie cruelle, y sont autant monnaie courante que les prêtres généreux et le cœur sur la main, dont la seule ambition est de montrer que l'Eglise aime ses ouailles et veille sur eux.

L'Inquisition est omniprésente et les temples se mêlent de tous les aspects de la vie privée au travers des rituels de la naissance, des passages à l'âge adulte, de l'éducation, des mariages, des rites funéraires, de l'administration des biens et des avoirs de l'Eglise, du commerce et de la finance, mais aussi de la défense, et des forces armées. On ne peut oublier l'Eglise ; son emblème, le Cercle d'Argent, est partout.

L'Eglise gère des écoles, des universités, des hospices. Ses temples sont souvent attenants à des orphelinats et des casernes, mais aussi des Maisons des Esclaves réputées pour le raffinement du Haut-Art qui y est pratiqué et aussi des maisons closes à houris. Elle dispose aussi de biens fonciers et immobiliers, gérant des terres et des villages ou encore des corporations qui lui payent écot. Bref, l'Eglise est puissante, riche, influente et répandue partout.

LES RITES COURANTS DE LA VIE

Le culte commun

Chaque maison lossyanne, en plus souvent de petits autels aux esprits, ancêtres, ou aux anciens dieux, dispose sur son foyer ou face à la porte d'entrée, d'un grand bougeoir où trône une chandelle blanche posée dans un "cercle d'argent" (souvent un cercle de terre cuite blanche, pour les plus pauvres). La chandelle est allumée à chaque tombée du jour, pour au moins quelques instants de prière. Les plus riches laissent la chandelle brûler chaque nuit.

Tous les Alere et Ni'concilo, les temples ouvrent leurs portes de la tombée du soir, à minuit, pour un culte, avec des prières, parfois un sacrifice rituel animal des prêches, des sermons, et la bénédiction de la foule pendant que sont rappelés les Dogmes. C'est aussi bien un rite sacré qu'une fête et un rendez-vous social important. La plupart des lossyans n'imaginent pas s'y soustraire, aussi bien par intérêt que respect religieux.

Les sacrements

La naissance : Officiellement, le nom de l'enfant, même choisi à la naissance, ne sera donné que passé sa troisième année. Une fois passé son anniversaire, il est présenté au temple et son nom officiellement annoncé. Ce nom sera béni par un prêtre et l'enfant sera alors reconnu et inscrit en tant qu'individu

sur les registres du temple. A noter que même pour les moins pratiquants, cette coutume est respectée, parfois dans une cérémonie laïque.

Le passage à l'âge adulte : L'âge adulte sur Loss est de quatorze ans. Le rituel coutumier est un sacrement public qui a lieu une fois par an, en présence de l'Espicien. La cérémonie est un serment de dévotion, obéissance et fidélité à l'Eglise du Concile, après quatre jours de jeûne et d'isolement complet des futurs adultes. Tous les hommes présents doivent faire couler leur sang en jurant ; toutes les femmes doivent poser les deux genoux à terre, tête basse, au moment du serment.

Le mariage : Chez les lossyans, il est de coutume de se marier dans une fête laïque. Cependant plus le mariage implique d'intérêts et se fait entre familles riches, plus grandes seront les chances qu'il se fasse religieusement. Deux bracelets d'argent sont apportés par l'époux et scellés aux poignets de l'épouse devant les témoins et la famille, tandis que le prêtre unit les deux mariés. Ces bracelets sont parfois laissés aux poignets de l'épouse, à vie. Elle ne pourra en théorie les retirer qu'en les brisant. L'époux ne porte aucun symbole marital dans ce type de cérémonie, mais l'alliance, tradition athémaïs, se répand de plus en plus.

LES INTERDITS, RÈGLES & CODES COURANTS :

Ces codes, interdits, et règles, sont peu ou prou existants partout mais sont plus ou moins adaptés, assouplis ou galvaudés selon les régions. On peut être sûr que c'est pris à la lettre dans l'Hégémonie, mais que dans l'Athémaïs et surtout à Armanth, tout le monde s'en moque sans doute :

- Les services de la prostitution sont interdits. Si l'Eglise encourage l'usage d'esclaves dans des bordels, les houris, faire appel aux services sexuels d'une prostituée libre est un crime. L'Eglise chasse -un peu en vain- aussi bien les catins que leurs clients.
- Manquer une messe sans avoir une bonne raison est une faute qui doit être réparée, par un don, en nature, argent ou service d'intérêt général.
- Ne pas offrir l'hospitalité à un étranger dans le besoin est un crime.
- Aucune femme ne devrait porter d'arme, se battre, prendre des fonctions militaires, posséder une entreprise en son nom propre ou encore étudier les Sciences & les Arts.

Encart : Sur Loss, les sciences et les arts sont ce que nous nommerions de nos jours les sciences et arts appliqués, et l'ingénierie, voir le chapitre « Les Génies de Loss ».

- Une femme qui ne peut prouver qu'elle a une famille, des tuteurs ou un protecteur peut être arrêtée et asservie sur le champ.
- Dissimuler, aider, cacher -ou être complice par non-dénonciation- toute personne rousse, ou Chanteur de Loss, est un crime puni de mort et d'asservissement de toute la famille directe du coupable.
- Il est interdit d'affranchir une esclave (pas un, mais bien une). Il est interdit de laisser libre un Terrien Perdu.
- L'Eglise n'admet pas le meurtre d'un lossyan par un autre lossyan. Pareillement, le viol, la torture, les crimes sur enfants, sont impitoyablement châtiés avec cruauté.
- L'homosexualité est une hérésie pour l'Eglise mais officieusement, il y en a tant au sein de l'Ordinatori et dans les Maison des Esclaves que l'Eglise ne condamne que le fait d'afficher

ouvertement l'homosexualité, pas son existence. Et encore est-elle forcée de fermer les yeux sur ses propres rangs.

1.2.4 La Guilde des Marchands

La Guilde des Marchands est l'entité supra-politique qui domine Armanth et impose ses règles et lois commerciales sur plus de la moitié des Mers de la Séparation. Loin d'être simplement un immense conglomerat de corporations et de comptoirs se chargeant de gérer et contrôler le commerce à grande échelle, c'est une organisation immense, littéralement tentaculaire, dont on retrouve la présence dans tous les milieux politiques, les agoras des cités-états et les cours des princes, mais aussi les universités, les écoles, les bureaux de recherche, les bibliothèques et les ateliers des plus grands génies. Et quand on réalise l'étendue et la diversité de son influence, en constante progression depuis un siècle au point d'avoir la capacité d'arrêter des guerres, on comprend deux choses : la première c'est à quel point La Guilde des Marchands peut légitimement effrayer l'Eglise par sa concurrence idéologique ; et la seconde, c'est que cette immense organisation sert de toute évidence un objectif qui va bien au-delà du contrôle et du monopole du commerce dans les Mers de la Séparation.

De manière générale, la Guilde des Marchands a la mainmise sur les cours de la monnaie et des matières premières et décide peu ou prou des prix partout. Même si l'Eglise et l'Hégémonie forment la structure politique la plus puissante financièrement, avec les plus grandes réserves de loss-métal qui se puissent imaginer, même si l'Empire de l'Hemlaris est autrement plus puissant que tout ce que la Guilde des Marchands pourrait rassembler militairement, c'est pourtant elle qui parvient à imposer les cours d'échange de ce métal pratiquement partout. Mais son influence ne s'arrête pas à : elle a aussi un quasi-monopole sur le trafic et le financement des grandes routes maritimes, sur le marché de l'argent et sur le trafic d'esclaves pour toute la moitié sud des Mers de la Séparation, et désormais, le cours et la valeur des esclaves sont fixés par ses soins, tandis que les meilleurs lieux de formation n'appartiennent plus à l'Eglise, mais sont les Jardins des esclaves d'Armanth, désormais réputés partout.

Bref, la Guilde des Marchands est un monstre en terme de pouvoir et de dimensions, et plusieurs dizaines de milliers de personnes travaillent directement pour elle. Mais elle n'est pas que cela, et nous allons en parler ci-dessous. Vous retrouverez cependant des informations bien plus détaillées sur le sujet dans le premier supplément des Chants de Loss : Armanth.

1- Histoire en résumé

La Guilde des Marchands est née à Terancha en 645, de la fusion de plusieurs guildes prenant de l'importance entre Khoïemonos, l'Imareth et les Cités-Unies. Le de cette alliance but était d'arrêter des conflits commerciaux entre corporations rivales, qui tournaient aux raides pirates incessants, ce qu'elle fit efficacement. Le nom d'origine de la Guilde des Marchands fut vite oublié pour ne garder que ce titre, un peu trompeur quant à sa raison d'être et sa structure. Pendant tout le 7^{ème} siècle AC, la Guilde des Marchands intervint comme entité diplomatique pour arbitrer les conflits entre les archipels des Mers de la Séparation et les régions où elle était implantée, usant de quantités d'agents officiels et d'espions pour s'emparer en même temps des secrets de certains marchés. C'est ainsi que vers 712, la Guilde des Marchands parvint à diffuser les secrets du Haut-Art dans la société civile, en publiant en masse des manuels techniques de l'Eglise, premier pas pour prendre le contrôle du trafic d'esclave, sans doutes le marché le plus fructueux, presque à égalité avec celui du loss-métal. C'est aussi la Guilde des Marchands, en s'implantant dans l'Athémaïs, qui participa activement à l'exploration des côtes inconnues du Sud-est des Mers de la Séparation, et lanca l'exploitation du peuple San'eshe comme vivier d'esclaves exotiques.

En 765, la Guilde des Marchands, qui avait déjà définie sa structure politique, autour du Conseil des Pairs et des Maitre-marchands, installa un comptoir dans un petit bourg installé dans un delta entre des falaises et des marais insalubres : Armanth. Elle y centralisa son commerce d'esclaves et finança la construction de quais et ports, déplaçant ses intérêts et moyens de Samarkin, trop souvent rendue instable par les disputes incessantes entre les beys qui menaçaient régulièrement la guilde. L'immigration explosa, attirant de plus en plus de marchés et d'investisseurs et donna naissance au Marché aux Cages. En moins d'un siècle, l'Eglise perdit le contrôle et le monopole de ce marché, d'abord parce que le Haut-Art s'est répandu partout, ensuite parce que la Guilde des Marchands rachetait et annexait comptoir après comptoir. C'est vers 866 et la fin du 9^{ème} siècle que la Guilde des Marchands démontra sa véritable influence culturelle et politique sur les Mers de la Séparation, en se posant en égale diplomatie avec l'Eglise dans les affaires et conflits des cités-états, mais aussi en répandant massivement les technologies éoliennes et hydrauliques industrielles.

A partir du 11^{ème} siècle, La Guilde des Marchands investit massivement dans le développement de la ville jusqu'à en faire une mégapole florissante. Elle y établit son Conseil des Pairs, y transféra son centre administratif et reprit l'exploration des côtes sud-est des Mers de la Séparation. Des contacts se nouèrent avec les Jemmaïs et Armanth devint un centre culturel majeur qui en arrive à éclipser l'influence d'Anqimenès dans les sciences et les savoirs. Mais surtout, la Guilde des Marchands encouragea et diffusa durant toute sa montée en force un modèle socio-culturel progressiste et libéral, dont l'influence, désormais, grandit au rythme du pouvoir géopolitique de la Guilde. Pratiquement toutes les cités-états des Mers de la Séparation ont un comptoir de la Guilde des Marchands, même en Hemlaris qui a dû accepter de céder non seulement des ports, mais des routes et des terrains avec des autorisations de passage commerciaux perpétuels, en échange des services rendus par l'Athémaïs lors de la dernière guerre contre Anqimenès. Les maitre-marchands exploitent le pouvoir économique de la structure dont ils sont les princes à des visées diplomatiques, politiques et culturelles pour répandre leurs idées libérales et, désormais, sans hésiter à affronter frontalement l'influence de l'Eglise.

2- Fonctionnement & structure

La Guilde des Marchand se présente de l'extérieur comme une corporation de guildes marchandes et des corporations de métiers et d'artisans. C'est d'ailleurs à quoi ressemble son organigramme : la Guilde des Marchands a des parts dans presque tous les comptoirs commerciaux et toutes les corporations et guildes locales des cités-états, sauf si les lois locales l'en empêchent –et encore, il n'est pas dit que cela l'arrête, elle financera cela de manière occulte. La Guilde des Marchands fait de même avec toutes les écoles, chantiers naval et universités dès qu'elle le peut. Dans les faits, elle a un monopole sur ces structures de l'Athémaïs à tout le sud de l'Etéocle en passant par l'Ierancha et des Cités-unies, et elle a des comptoirs dans tous les ports et grandes cités des Mers de la Séparation ; même à Anqimenès, bien que ce comptoir soit réduit.

L'entité que forme la Guilde des marchands dépasse largement le cadre du commerce et de l'industrie, et s'immisce dans les rôles d'intermédiaire politique et diplomatique avec une influence qui dépasse celle des plus puissantes cités-états. Elle est une entité quasi-étatique en elle-même, à égalité avec l'Eglise, l'Hégémonie et l'Hemlaris ; et elle a un levier très efficace pour cela : c'est elle qui maîtrise l'argent et le cours des matières premières.

La Guilde des marchands est dirigée par le Conseil des Pairs, que nous abordons plus loin en détail. Ces trente hommes sont tous sélectionnés par leurs pairs à partir de trois critères : leur statut (ils doivent être Maitre-marchands, voir plus bas), leur influence politique reconnue au sein d'une cité-état

(celle-ci peut être lié aux relations, à la fortune, à l'implication politique) et enfin leur lignée (les Pairs sont privilégiés parmi les descendants des fondateurs de la guilde).

Les francs-mestres

Au service des Pairs, il y a les francs-mestres. Ce sont les chefs des grands comptoirs de la Guilde répartis partout, mais aussi les dirigeants des grandes institutions comme les universités et centres industriels. Ces francs-mestres ne se valent pas en pouvoir, qui dépend de la taille et de la fortune de la structure dont ils sont responsables. Mais ils ne répondent cependant que du Conseil des Pairs et leur rôle est de gérer et administrer comptoirs et propriétés de la Guilde. Un Franc-mestre est souvent un Maître-marchand, mais ce n'est pas du tout systématique ; et on compte pas mal de femmes à ce poste, tout du moins dans les régions qui le permettent politiquement.

Les Vesseris

Enfin, au service des franc-mestres, il y a d'une part des administrateurs locaux et secrétaires, d'autres part des Vesseris, des officiers militaires, souvent vétérans et mercenaires, en charge des troupes affectées à la protection des comptoirs et structures de la Guilde. Un vesseri ne dirige que quelques centaines d'hommes au mieux, mais pour certains comptoirs, cela peut être de véritables légions, très bien équipés et organisés, bien que de taille réduite, en général, pas plus de 1000 à 1500 hommes.

Les Messagers & le courrier

Le système de transmission des directives est pyramidal au sein de la Guilde, mais peut très bien en cas de nécessité sauter une hiérarchie sans hésiter. Le but est que l'information circule vite, ainsi presque tous les navires de la Guilde ou affiliés à elle portent forcément, en plus de leur cargaison, du courrier et des messagers. L'ordre des Messagers de la Guilde est d'ailleurs une institution en soit.

Les Quaetirs

Mais le portrait ne serait pas complet sans parler des Quaetirs, les enquêteurs–experts de la Guilde. Il existe à Armanth une école dédiée à la formation de ces enquêteurs, mais ils sont parfois recrutés totalement à l'extérieur. Tous ont le même profil : observateurs, minutieux, obsédés par la preuve, ils ne travaillent que très peu sur la base du témoignage, n'emploient que rarement la torture qu'ils jugent inefficace, mais œuvrent d'une manière plus similaire à des enquêteurs privés modernes. Assistés par des juristes de la Guilde, ce sont de redoutables limiers souvent experts en armes, et leur salaire ainsi que leurs moyens leur permettent d'assurer une efficacité dans la résolution des enquêtes et problèmes de la guilde sans comparaison. Mais il n'en existe que peu, et leur champ d'action est limité par les caprices des Pairs. Cependant, ils ont le droit d'enquêter même auprès des Maître-marchands.

3- Les lois et principes

La Guilde des Marchands se fonde sur une règle première d'où découlent toutes les autres :

« Rien ne doit entraver la bonne marche du commerce. »

C'est sur cette base qu'est bâti le corpus des lois de la Guilde, toutes chargées de faire respecter ce principe premier. Les énumérer serait un travail de titan, mais on peut simplement relever les points principaux :

- **Lutte contre le pillage et la piraterie** : la Guilde des Marchands impose le financement d'équipages corsaires et autonomes chargés de sécuriser les routes maritimes ou escorter les navires marchands.

- **Solidarité entre la Guilde et les confréries et guildes locales** : les différents comptoirs de la Guilde apportent leur soutien et leur aide structurelle aux guildes et confréries des villes où ils sont installés, en échange d'une réciprocité. Ce soutien s'étend entre les comptoirs et les membres de la Guilde des Marchands.

- **Maintien des valeurs boursières et des monnaies** : les comptoirs et offices bancaires de la guilde doivent pouvoir garantir le traitement des comptes en banque de leurs membres et s'assurer du maintien constant des étalons monétaires, y compris si nécessaire en intervenant sur les marchés financiers en cas de trouble économique grave, afin d'éviter toute dévaluation de la monnaie en une région donnée.

- **Assurance des billets à ordre et titres au porteur** : pareillement, les banques et offices de la Guilde et ses affiliés doivent disposer des réserves nécessaires pour garantir les échanges et paiements, ainsi que la circulation, des documents à échange monétaires, qui doivent tous être certifiés et validés.

- **Libre circulation des biens** : les membres de la Guilde doivent s'assurer de garantir, au besoin en faisant appel à des légistes et en entretenant des forces armées, la libre circulation des caravanes marchandes, des biens et services de toutes les sortes possibles. Quelques exceptions faites concernent certaines drogues et le trafic d'enfants.

- **Protection des technologies & innovations** : ce dernier point concerne en quelque sorte la protection des brevets et des savoirs, mais aussi la promotion de la recherche et des sciences et techniques. Les comptoirs de la Guilde sont encouragés à investir dans ces domaines et les domaines éducatifs permettant de produire de l'innovation, mais aussi d'assurer le respect et la protection des savoir-faire et des techniques contre l'espionnage industriel.

On notera qu'il n'y a dans ces points rien qui concerne des affaires morales ou humaines en matière de justice. La Guilde des Marchands ne s'en mêle pas, à la rigueur le Conseil des Pairs et l'Elégio d'Armanth vont-ils intervenir en cas de vendetta trop grave entre maître-marchands. Mais rien dans les statuts officiels de la Guilde ne concerne la morale ou les crimes humains de quelque sorte. Officiellement, ces choses regardent les cités-états et les pouvoirs locaux. Bien sûr, c'est un secret de polichinelle que l'influence de la Guilde est telle qu'elle inspire, voire impose un progressisme des idées et des considérations socio-culturelles à l'opposé direct de l'Eglise. Mais la Guilde des Marchands a la prudence de n'en faire aucune loi ou principe, ce qui fondamentalement complique toute accusation à ce sujet de la part de ses détracteurs et ennemis.

4- Le Conseil des Pairs

Les membres du conseil des Pairs, qui siège à Armanth sont choisis et désignés à vie. Ils ne sont pas élus dans le sens où nul ne peut demander cette magistrature : elle est offerte par cooptation des membres du Conseil des Pairs qui choisissent qui en fait partie, uniquement parmi les Maîtres-

marchands d'Armanth. Le Conseil des Pairs est l'une des trois assemblées d'Armanth et son organe exécutif, mais il est aussi l'instance dirigeante suprême de la Guilde. Son rôle est pourtant assez limité, il faut le considérer simplement comme l'organe qui valide et oriente la politique et les initiatives commerciales les plus importantes de la Guilde des Marchands, mais en considérant que celle-ci fonctionne toujours de manière autonome : chaque comptoir gère ses affaires un peu comme il veut tant qu'il respecte les lois et principes de la Guilde des Marchands. Et de temps en temps, il se fait taper sur les doigts par le Conseil des Pairs parce qu'un membre aura noté qu'il prend trop ses aises – ou fait perdre de l'argent.

Les Aînés de la Guilde

Cependant, c'est au sein du Conseil des Pairs que se trouvent les Aînés, les membres des sept plus vieilles familles des maitres-marchands. Leur rôle au sein de l'organisation est difficile à expliquer clairement tant les Aînés restent un groupe informel qui ne s'exprime jamais sur ses objectifs. Mais son rôle est réputé pour se résumer à : suggérer les idées, innovations, avancées et directions dans les domaines sociaux, culturels et politique que l'ensemble du Conseil pourrait prendre pour améliorer l'étendue et l'influence de la Guilde des Marchands. Beaucoup de rumeurs circulent sur le fait que ce sont les Aînés qui ont menés la Guilde à prendre un tel pouvoir partout, non pas pour assurer son rôle économique et commercial, mais bel et bien pour répandre l'hérésie de ses idées subversives et progressistes. Les Aînés seraient ainsi, avec l'aide d'une force d'espionnage et de police spéciale, comparable aux Séraphins d'Armanth chargés de protéger l'Elegio, responsables de bien des révolutions, émeutes, soulèvements et désordre civil quand la décision était de se débarrasser de qui se mets en travers de leurs objectifs. D'aucuns prétendent qu'ils auraient même pu faire assassiner un Prophète par le passé.

Quant à la vraie nature des Aînés, les rumeurs sont si nombreuses et folles à ce sujet que l'on pourrait en remplir des volumes entiers (les Aînés sont détaillés dans le livret Les Secrets de Loss)

5- Les Maitre-marchands

Les Maitres-Marchands sont les chefs des plus grandes familles bourgeoises et marchandes des villes où sont établies les comptoirs de la Guilde des Marchands. Le titre de Maitre-Marchand n'est pas immuable. S'il est intimement lié à l'origine, puisque sont privilégiés les familles des fondateurs et des premiers dirigeants de la Guilde, il dépend avant tout de la fortune de la famille du concerné. Et là, on peut résumer : c'est le plus riche gagne. Le plus pauvre des maitres-marchands en titre doit pouvoir prouver et garantir qu'il dispose de plus ou moins un million d'andris en fortune et biens propres et, selon les cités et régions, cette somme peut être multipliée par dix ou vingt, comme à Armanth, par exemple.

Ainsi, une concurrence féroce agite les plus grandes fortunes n'ayant pas encore accès à ce titre, mais aussi celles fragilisées financièrement. Entre les Maitre-Marchands et les candidats au titre, tous les coups sont permis, ce qui conduit à des vendettas qui ont parfois pris la tournure de véritables guerres civiles.

Ce titre ne confère pas qu'un honneur majeur : les maitres-marchands sont les dirigeants des conseils des Comptoirs, leurs privilèges surpassent ceux de toute autre fonction au sein de la Guilde et ils sont peu ou prou intouchable légalement, sauf par le Conseil des Pairs lui-même ; et ce même en cas de crime grave comme le meurtre. Comme la Guilde a parfois une influence énorme sur certaines cités-

états, cela veut dire que les Maîtres-marchands disposent alors d'une immunité judiciaire semblable à celle des tribuns et aristocrates, pratiquement à égalité avec celle des Ordinarii. Leurs moyens et pouvoirs sont énormes et il est aisé d'en abuser. Mais comme tout le monde, ils savent qu'en cas d'abus, quand on ne peut pas régler un problème légalement, on peut initier d'autres méthodes alternatives et on aura compris que tous les coups sont bons entre maître-Marchands. Paradoxalement, les Maîtres-marchands sont les plus importants contributeurs aux taxes et impôts de la Guilde. Ils sont donc de fait aussi les plus importants financeurs des universités, ports, flottes et autres structures de service de la Guilde.

1.2.5 *La Cour des Ombres*

La Cour des Ombre est en quelque sorte le pendant criminel de la Guilde des Marchands ou tout du moins ses hauts-princes se vanteraient que leur organisation peut s'y comparer. En effet, la Cour des Ombre est omniprésente et répandue partout, mais là s'arrête la similitude car il n'y a pas une Cour des Ombres, mais autant qu'il y a de Cités-états et chacune est indépendante des autres. La Cour des Ombres est un nom, un mythe, une légende tout à fait réelle, certes, mais qui n'a que peu à voir avec une organisation structurée. Il s'agit de sociétés de voleurs, roublards, parias, mendiants et trafiquants gérant les affaires criminelles et les activités illicites au sein des grandes cités lossyannes et protégeant leurs membres des autorités locales. La Cour des Ombre n'existe pas, mais les Cours des Ombres trouvent fort utile que la plupart des gens tendent à croire que le crime organisé soit chapeauté par une organisation tentaculaire qui aurait ses ramifications partout. Et si cette croyance est fausse et que finalement la plupart des lossyans s'en doutent, la légende, elle, perdure solidement.

Encart : pour la suite de ce chapitre, nous nous référerons au terme Cour des Ombres, pour parler de l'organisations en général, même si chaque cité-état a sa propre Cour des Ombres.

1- Histoire en résumé

L'origine du nom « la Cour des Ombres » est inconnue, mais ses princes font remonter sa naissance et son titre aux premières années de la naissance du Concile Divin. Un prince de l'Étéocle, souvent nommé Aurus, aurait été déchu de son rang et exilé, condamné à l'ostracisme par les premiers prêtres de l'Église mais Aurus, courageux et éclairé, aurait compris qu'avec l'avènement du pouvoir de cette religion et de ses lois, il n'y aurait plus de place sous le soleil pour les lossyans épris de liberté. Avec sa cour et ses chevaliers et suivants, il aurait décidé de poursuivre son règne, mais caché à la vue de tous, créant la première Cour des Ombres, qui aurait pour tâche de préserver la liberté, y compris par tous les moyens illégaux nécessaires, et de partager son modèle avec toutes les villes où cette liberté serait menacée et nécessiterait d'être protégée.

Si rien dans les archives historiques ne parlent du prince Étéoclien Aurus, il est connu que la plus ancienne Cour des Ombres est celle de Nashera, bien qu'elle fut dévastée puis refondée plusieurs fois. Mais par tradition, les Cours des Ombres se réfèrent toutes à Aurus dans leurs mythes et leurs serments fondateurs, ainsi que les poèmes et odes à la liberté qui lui sont attribués. C'est un personnage légendaire et quelques reliques sensées lui avoir appartenu circulent comme autant de trésors sacrés dans les Cours des Ombres. Ainsi, l'héritage d'Aurus revêt un caractère sacré, et les Cours des Ombres prétendent toujours qu'elles sont un espace de préservation de la liberté et un refuge pour les opprimés, un rôle qu'elles jouent toujours selon les régions.

2- Fonctionnement & structure

Dans tous les milieux du crime, la Cour des Ombres a l'influence d'une sorte d'arbitre musclé qu'il est préférable de ne pas se mettre à dos. Tout ce qui concerne les trafics et commerces illégaux passent par la Cour des Ombres et son réseau de contacts et d'agents. Malgré une organisation flottante et opaque, certains diraient à raison chaotique, la Cour des Ombre a toujours un poids non négligeable sur les pouvoirs en place dans une cité, qu'ils soient politiques ou commerciaux. Cette influence est assurée à grand coup de pot-de-vin, de chantages et d'informations compromettantes, mais il y a des

cités-états où existe véritablement un arrangement informel entre les autorités et la Cour des Ombres. Après tout, mieux vaut savoir que les criminels doivent obéir à des lois et en répondre devant leurs pairs, que de les laisser dans la nature et sans savoir où et comment les trouver.

Chaque Cour des Ombres est dirigée par un Haut-prince et, dans les plus grandes cités, plusieurs Princes vassaux (le même terme est indifféremment employé pour hommes et femmes), chacun étant alors à la tête d'un quartier ou d'une portion de la ville, selon la manière dont les criminels se la sont partagés.

Les Princes règnent sur une cour composée de Barons, Chevaliers et Ecuyers ; tous sont des chefs ou leaders des bandes, réseaux et organisation sévissant sur le territoire de leur Prince et appliquant ses lois et sa justice. En cas de litige, les Princes se réunissent et leur décision est soumise à la règle de l'unanimité moins un. Tant que le litige n'est pas réglé, le conflit peut se poursuivre dans les rues. La nomination d'un prince est un processus assez complexe et informel, qui donne la part belle au plus fort ou rusé et fait souvent des morts. Le Haut-prince, le plus fort, influent, ou rusé de tous est le juge et l'arbitre final de toute réunion et peut décider par décret si le conseil des Princes ne parvient pas au consensus. Le Haut-prince a théoriquement droit de vie et de mort sur toutes les cours, mais dans les faits, c'est un pouvoir dont tout homme sage évite l'abus.

Le but premier de la Cour des Ombres est d'assurer la protection et la tranquillité de ses membres souhaitant poursuivre leurs activités et prospérer librement. Elle arbitre les conflits entre bandes criminelles, gère la répartition des territoires pour ces organisations et protège ses membres des poursuites judiciaires. Mais elle assure aussi sa propre justice en interne contre les abus et comportements nocifs de ceux de ses membres qui iraient trop loin, ou encore de criminels qui ne seraient pas membres de la Cour.

3- Activités

Tout ce qui est illégal dans une cité est forcément le sujet de l'intérêt et des activités de la Cour des Ombres. La plupart du temps, le cœur de son business est le racket, les pots-de-vin, le vol à la tire, les cambriolages et la prostitution. Mais ce qui rapporte le plus sont le trafic d'artefact aussi bien que celui des épices interdites et des drogues, mais aussi celui d'autres denrées réglementées ou prohibées, y compris le loss-métal. La fausse-monnaie, la falsification, l'espionnage et le trafic de secrets industriels sont un autre secteur important, bien que demandant des spécialistes de haut niveau.

La Cour des Ombres ne s'occupe pas de piraterie et si elle pratique l'enlèvement parmi ses activités criminelles, le trafic d'esclaves y est mal vu et considéré comme contraire à l'héritage d'Aurus. Cela n'empêche pas certains Princes et leur cours de s'y adonner allègrement et kidnapper de jolies filles ici pour aller les revendre à des esclavagistes plus loin. Mais les Princes d'autres Cours traiteront ces trafiquants humains sans honneur, voir comme s'ils n'étaient pas de la Cour des Ombres.

Contrairement à une rumeur répandue, l'assassinat n'est pas un des services courants que l'on peut demander dans une Cour des Ombres et si certains en sont capables, ces transactions ne se font jamais au sein de la Cour qui considère que cela ne la regarde pas, sauf si à un moment un de ses membres proposant ce service lui attire des ennuis –et la manière de régler le problème est alors expéditive.

Enfin, les légendaires Sicaires d'Armanth ne font pas partie de la Cour des Ombres et d'ailleurs, cette dernière les craint autant que tout le reste de la cité-état.

(Plus de détails sur les pirates dans le supplément les Voyages, et les Sicaires dans le Livre des Secrets de loss)

4- *La légende de la Cour des Ombres*

La Cour des Ombres est une sorte un secret de polichinelle autant qu'une organisation particulièrement discrète. Tout le monde sait que cela existe, mais personne ne sait vraiment ce qu'elle est, ni comment en rencontrer ses membres. Le culte du secret y est important, mais ce dernier est souvent assuré par des pots-de-vin et du chantage auprès des autorités officielles afin qu'elles ferment les yeux sur les activités en interne de la Cour.

La plupart du temps, la Cour des Ombres est installée dans des caves, catacombes et autres lieux difficiles d'accès et souterrains. Mais elle peut aussi se tenir au sein du quartier le plus pauvre et mal famé de sa cité-état et avoir une sorte de pignon sur rue pour qui sait repérer les signes et codes qu'emploient la Cour des Ombres pour se signaler. Ceux-ci diffèrent dans chaque ville et seuls des experts peuvent les reconnaître d'une cité à une autre.

Signes distinctifs

Les membres en titre de la Cour des Ombre arborent tous un signe reconnaissable par leurs pairs, mais savamment dissimulé. Le plus souvent, il s'agira d'un tatouage plutôt que d'un bijou, parfois d'un type de symbiote Graeti particulier. Il n'y a pas de motif universel, mais chaque Cour des Ombre a son signe distinctif. A Armanth, celui-ci est un petit X surmonté d'un point, tatoué sous la clavicule, à l'aine ou sur la nuque, par exemple.

1.2.6 Les Femmes d'Épée

Chez les lossyans, surtout au sein de la culture générale concilienne, on aura compris que chacun doit garder sa place, aussi injuste soit-elle, mais aussi que ce qui identifie les individus est une norme sociale selon le regard des lossyans. Cette norme, plus encore que par les Dogmes de l'Église, est dictée par les Vertus et aucun cas un ordre naturel qui aurait pour excuse des lois biologiques, ont les lossyans ignorent en général tout. Sur Loss, il n'y a pas plus de « darwinisme social » que de « loi naturelle immuable ». D'ailleurs, ces considérations n'intéressent finalement que les débats des philosophes, et encore : ces principes vont à l'encontre même des Vertus, c'est-à-dire le socle de toutes les écoles de pensée philosophiques des lossyans.

Aussi quand un individu ne peut s'adapter à la place qui lui est dévolue, les lossyans se demandent alors comment lui trouver une, et finalement, celle-ci finit par se créer et être admise si cette place est considérée par tous, utile et respectée. C'est par exemple la manière dont a été réglé l'approche lossyenne de l'homosexualité et des problèmes de genre (voir le chapitre La vie quotidienne des Lossyans)

Plus marquant encore est le cas des Femmes d'Épée. Incapables d'accepter la place, ô combien frustrante et peu reluisante parfois, qui leur est dévolue dans la société, ce sont ces femmes indépendantes et volontaires qui ont décidé de défendre leur honneur elle-même et tiennent tête aux hommes y compris par la voie des armes. Elles sont officiers militaire, aventurières, capitaines-pirate, chef d'entreprise ou maîtresse de confrérie d'artisan, voire simplement des femmes du petit peuple ayant appris à se défendre sans hommes ; mais elles ont toutes pour point commun qu'elles refusent de revenir en arrière sur leur décision d'être totalement autonome quant à leur place dans la société lossyenne. Ce sont, pour l'imager, de véritables féministes dans un monde sexiste.

1- Place dans la société

Les Femmes d'Épée sont tenues en général en grand respect : elles sont reconnues et traités avec égard, même si elles ne sont pas toujours appréciées et qu'on s'en méfie en règle générale. Elles ne sont pas considérées comme « femmes » selon l'assertion ordinaire du terme mais tenant une place et un rôle social bien spécifique, un peu comme le seraient les mercenaires et les soldats de carrière, ou encore les marins et les marchands, c'est-à-dire une confrérie qui reconnaît ses membres, même sans appartenir au même peuple.

Les Femmes d'Épées sont en général décrites comme une communauté informelle de femmes souvent perçues comme caractérielles, belliqueuses, soupe-au-lait, pour certains un peu dérangées, voire perdues, mais dont la valeur ne peut être niée. Une Femme d'Épée perd ce titre quand elle est mariée, bien que ce ne soit pas systématique. Mais on considère que dès qu'elle prend époux et donc foyer et famille, elle revient vers la place traditionnelle dévolue aux femmes. Même si elle reste une femme qui a défié les traditions et les lois et que ce qu'elle a été restera marqué dans toutes ses relations sociales.

Pour une question de représentation, on peut considérer que les Femmes d'Épées représentent de 1 à 2% de la population féminine selon les cultures Conciliennes. Pour les cultures non-conciliennes, ce serait environ 15 % des femmes, bien que la parité de ces sociétés rend le concept de Femmes d'Épées quelque peu inutile.

COUTUMES ET LOIS

Une Femme d'Épée est admise et respectée partout, sauf avec les membres les plus intégristes de la société Concilienne, et encore. Elle est souvent armée, bien que cela ne soit pas nécessaire et si elle peut faire appel à un Champion, elle sait en général défendre son honneur seule, arme à la main, et personne ne pourra y redire, contrairement à la coutume et aux Dogmes.

Pratiquement aucune cité-état ou culture n'a légiféré clairement sur les Femmes d'Épées, mais certains principes coutumiers sont devenus des lois de fait quand un magistrat doit se prononcer sur un litige. Les Femmes d'Épée sont reconnues comme ayant les mêmes droits sur ses affaires, ses biens et ses propriétés qu'un homme selon les lois. La seule chose interdite en quelque manière que ce soit pour une Femme d'Épée est d'être une représentante du pouvoir exécutif ou législatif d'une cité. Une Femme d'Épée ne peut jamais, sauf exception, être chef de cité, diriger les forces armées d'une ville ou siéger comme tribun.

A noter que même Femme d'Épée, certaines libertés de mœurs ou vestimentaires des hommes ne leur sont pas permises. Une femme d'épée court vêtue, s'affichant à demi-nue ou dansant ivre-morte dans une taverne risque très gros.

En Hégémonie

Techniquement, les seules Femmes d'Épée existantes sont les légionnaires et officiers *Ordinatorii* qu'admettent l'ordre. Elles doivent garder leur visage masqué, rester chaste et perdent tout rang et droit si elles décident de se marier pour avoir des enfants. Il leur est parfois permis d'adopter. Les plus hauts rangs de l'*Ordinatorii* leur sont inaccessibles.

Dans Gennema

Les femmes combattantes sont rares, mais les Femmes d'Épée sont presque une tradition puisque les Hama-kalu et leurs filles célibataires sont considérées comme telles.

Dans l'Hemlaris

La société traditionaliste Hemlaris reconnaît difficilement les Femmes d'Épées, mais aussi bien comme combattantes que chefs de famille et d'entreprise, celles qui parviennent à s'imposer sont considérées avec un respect bien supérieur à leur équivalent masculin.

En Etéocle

Les Femmes d'Épées combattantes sont assez répandues, surtout dans le sud. Des navires corsaires au service des cités-état sont constitués d'équipages en grande partie féminins. Les Femmes d'Épée ne sont pas rares dans l'aristocratie, même si une femme indépendante, menant ses affaires seule et pire encore, érudite ou exerçant une profession d'élite, est toujours vue avec un certain trouble.

Dans les Cités-unies

Les Femmes d'Épées ne sont admises que dans les carrières militaires, mais toute une caste d'archères et d'éclaireurs d'élite y existe et y est fort respectée.

Dans le sud et en Athémaïs

C'est dans le Sud de l'Étéocle, dans l'Athémaïs et dans les Franges que l'on rencontre le plus aisément de Femmes d'Épées dans tous les secteurs. Bien sûr, prétendre qu'elles sont très nombreuses est un peu exagéré, mais elles sont nettement plus courantes que dans toutes les autres sociétés Conciliennes.

Dans les cultures non-Conciliennes

Comme nous l'avons indiqué plus haut, la notion de Femmes d'Épées ne s'applique pas vraiment eu égard à la parité relative de ces cultures. Mais les plus indépendantes des femmes de ces sociétés y ressemblent clairement et sont très respectées, et presque autant vues avec curiosité que dans les sociétés Conciliennes.

2- Structure & organisation

Les Femmes d'Épées ne sont pas plus une organisation qu'une confrérie formelle et si la solidarité entre elles est toujours forte, il n'existe aucune structure les rassemblant. Il n'est donc guère facile pour une jeune fille d'être admise et acceptée comme Femme d'Épée. Le fait est que seules celles ayant eu l'opportunité d'avoir des talents et des compétences d'armes, ou faire preuve d'une grande malice pour s'assurer d'autres formes d'appuis sans y perdre d'autonomie, pourront parvenir à tenir tête au système patriarcal des lossyans et parvenir à être reconnues Femmes d'Épées. Cela ne va pas sans drames, y compris mortels, ni sans ruptures familiales et ce n'est jamais une décision qui se déroule sans heurts ni dégâts.

Une solution est souvent de demander l'appui et la protection d'une autre Femme d'Épée. Mais ces dernières ne seront jamais tendres avec qui veut le devenir, et une jeune fille tentant de gagner ainsi sa liberté, sera traitée sans aucune pitié ou égards pour la mériter. Néanmoins, d'une part ce principe de mentorat est courant, d'autre part il existe des troupes et des équipages majoritairement féminins, constitués de Femmes d'Épées qui se serrent les coudes.

1.3- Sciences & Génies

1.3.1 Les Génies de Loss

Le monde de Loss est rempli de merveilles et d'inventions prodigieuses qui, si elles nous paraissent désuètes pour nous, occidentaux du 21^{ème} siècle, n'en restent pas moins des prodiges pour la société lossyenne. Ces technologies sont issues de l'inventivité des génies, artisans et savants des différentes cultures des Mers de la Séparation qui, depuis environ un siècle, connaissent une explosion de créativité aussi bien artistique que technique.

Mais le monde de Loss doit aussi ses merveilles à deux phénomènes qui ont nourris cette innovation : les artefacts des Anciens, d'une part, et d'autre part, les savoirs des Terriens Perdus. Ces deux sources ont grandement contribué aux plus étonnantes des découvertes et des inventions des génies de Loss, donnant naissance à leur civilisation Da Vinci-punk.

1- Définition lossyenne du génie

Au 21^{ème} siècle, la culture universitaire différencie savants, chercheurs, théoriciens, expérimentateurs de terrain, artistes-créateurs, et ingénieurs. Ce n'était pas du tout le cas à la Renaissance et le concept de spécialisation et de compartimentation entre arts, savoirs et techniques est récent. Pareillement sur Loss, ces trois principes sont intimement liés et l'art se confond avec les techniques, les sciences et les savoirs les plus théoriques. Un Génie lossyan en maîtrise tous les aspects, même s'il est issu de la formation d'ingénierie (voir le chapitre Vie quotidienne des Lossyan : travail & éducation).

Un génie se définit est un polymathe, un individu versé dans l'expertise de domaines nombreux et différents, comme l'étaient des gens comme Pythagore, Démocrite, Averroès, Isaac Newton, Benjamin Franklin, Michel-Ange, John Von Neumann et le plus célèbre de tous : Léonard de Vinci. Le génie lossyan est formé à de nombreux domaines des sciences et des arts et va les mettre à contribution toute sa vie durant. Le plus souvent, un génie est connu et recherché pour un ou deux domaines de prédilection, dans ses connaissances mécaniques, artistiques ou encore architecturales. Mais dans les faits, les clients et mécènes des génies recherchent un maître de tous les arts et sciences et s'attendent à ce que leur protégé et client soit aussi doué en peinture, qu'en chimie ou en géologie. C'est aussi ce qui d'une part différencie les ingénieurs lossyans, qui ne pourront pas être experts de plus d'un ou deux domaines, des génies et d'autre part qui explique pourquoi pour embaucher un génie reconnu, il faut prévoir un pont d'or.

LA FORMATION DES GÉNIES

Les carrières d'ingénierie sont rarement héritées des parents aux enfants, mais cela existe malgré tout. C'est le futur maître du candidat qui décide s'il accepte de prendre l'élève comme disciple, même si les parents de ce dernier peuvent payer sa formation –le maître prendra l'élève médiocre pour le former comme assistant en laissant les parents espérer. Les élèves sont âgés de 10 à 13 ans quand commence

la formation d'une dizaine d'années souvent en université, vivant et travaillant au service de leur maître qui les forment aux arts et techniques, selon ses propres spécialités et connaissances.

Pour ceux des élèves montrant des dispositions à devenir génies, la formation est très dense et large et englobe la peinture, la sculpture, l'architecture, l'ingénierie civile, l'électricité, la mécanique, l'hydraulique, la science des matériaux, la chimie, mais aussi l'anatomie, l'optique voire de la zoologie, de la botanique et un peu de physique fondamentale. Chacun de ces talents est mis à contribution et appris sur le terrain, autant qu'à travers des cours magistraux et une mémorisation de monceaux de livres. Le disciple participe aux travaux, expériences et projets du maître avec les autres élèves et apprend donc aussi bien sur le tas qu'à travers livres et documents.

Vers 20 à 22 ans, en moyenne, le génie est formé. A ce stade, bien souvent, il a déjà ses premiers clients et ses premiers chantiers. La plupart des génies travaillent comme ingénieurs civiles et industriels, navals, ou encore militaires. Une minorité se consacre principalement à la peinture et à la sculpture, et enfin, les meilleurs d'entre eux deviennent inventeurs et créateurs, capables de prendre tout type de commande, qu'elle soit artistique, architecturale, ou industrielle. Quand un génie réalise son premier chef-d'œuvre reconnu par ses pairs, il est considéré à son tour comme maître et peut avoir des élèves

LES GÉNIES DANS LA SOCIÉTÉ

Comme on s'en doute, les génies sont donc très recherchés, d'autant qu'une grande partie de l'industrie lossyane dépend de leurs savoirs. Il existe cependant des artisans ingénieurs et mécaniciens spécialisés qui leur font concurrence, surtout dans le domaine naval et militaire, mais qui sont cantonnés à une technique, le plus souvent apprise sans aucune formation académique. Ainsi par exemple, les opticiens et micro-mécaniciens sont très rares. Ce seront le plus souvent des génies, capables donc aussi bien de faire de l'horlogerie que tracer des plans de fortifications, ou peindre un plafond ornementé. Les confréries où se regroupent les génies -souvent dépendantes de grandes guildes marchandes- protègent sévèrement ces professions et leurs membres. Il arrive même qu'il soit interdit à tout type de génie d'exercer sa profession sans être membre de la confrérie locale. Le mécénat de la part de grandes fortunes laïques, religieuses ou aristocratiques y est fréquent.

Et bien sûr les génies sont rémunérés fort cher, et les plus célèbres d'entre eux sont courtisés par tous les moyens possibles, quitte à leur offrir en plus d'un pont d'or, des avantages en nature parfois même extravagants. Certains mécènes pourraient parfaitement imaginer payer leur poids en or pour débaucher le plus grand génie du moment. Et d'autres envisager sans hésiter l'enlèvement pour s'en emparer. C'est ainsi que par exemple, à Armanth, des règlements civils de la guilde des marchands encadrent les salaires et cadeaux que l'on peut offrir à un génie, afin de limiter au plus possible la "fuite des cerveaux". Dans quelques cas, les plus prestigieux d'entre eux n'ont pas le droit de quitter la cité-état et son territoire sous peine de trahison !

2- Les technologies du Loss

Les possibilités et propriétés du loss-métal sont abordés dans le chapitre : le loss, p ...

3- L'apport des Terriens perdus au génie Lossyan

Une question qui se pose dès qu'on se penche sur certaines particularités du monde de Loss, c'est : qu'est-ce que les Terriens Perdus ont apportés à la technologie et aux innovations Lossyannes ?

Il paraît évident que l'écart d'évolution entre la société Lossyenne et celle des Terriens est franchement marquée : d'un côté une civilisation qui est arrivée à un niveau technologique comparable à celui du XVII^e siècle, et l'autre qui a dépassé l'âge atomique pour entrer dans l'âge de l'information. On s'attendrait donc à ce que les Terriens Perdus, arrivés sur Loss apportent à cette planète une quantité incroyable d'idées révolutionnaires dans le domaine scientifique et technique. Si c'est bien le cas, force est de constater que ce n'est si évident et pour de bonnes raisons.

Les Terriens Perdus sur Loss n'ont guère le beau rôle. Dans leur immense majorité, ceux que l'on trouve sont de jeunes femmes citadines apparaissant près de centres urbains, et les lossyans ont tôt fait de les asservir. Leur statut, leur condition et les barrières linguistiques n'aident pas tellement à l'échange de connaissances.

Dans la plus grande majorité des cas, ce que savent ces Terriens se perd un peu devant leur principale préoccupation : s'adapter et survivre à un univers étranger, hostile et dangereux. Sans compter que l'Eglise insiste sur le danger de ces connaissances étrangères et contraires aux Dogmes du Concile et que, la plupart des terriens étant esclaves, on ne prête guère crédit à leurs propos. Pourtant certains Terriens parviennent à se sortir plutôt bien de cette situation peu enviable.

Ainsi, même si ces apports sont rares, ils existent. Il y a des sociétés secrètes et des organisations qui rassemblent du mieux possible le savoir des Terriens Perdus. C'est ainsi que la chimie moderne, comme la Table Périodique des Eléments, font partie des savoirs méconnus que certains tentent de rassembler, le plus souvent de manière secrète, afin d'éviter l'attention de l'inquisition de L'Eglise.

La plus connue des innovations issues des Terriens Perdus, après la chirurgie et les principes de l'hygiène médicale, est sans hésiter le travail du titane. Le raffinage du titane est un procédé physico-chimique d'une rare complexité, quasi impossible à réussir sans de solides connaissances en électricité et en chimie poussée, et clairement d'origine Terrienne.

Peu d'apports en électricité venus des Terriens ont percés jusqu'ici, tout comme des connaissances en aéronautique. Les Lossyans en sont encore à tester les planeurs et les premiers essais de moteurs à hélices sont du domaine du prototype. Une invention à coup sûr terrienne est celle des gramophones, une technologie qui reste balbutiante mais se répand très vite en même temps que l'électromécanique miniaturisée.

Et concernant les explosifs et les armes à feu ? En fait, les lossyans connaissent ces principes, mais en usent avec crainte et scrupules : les Lossyans ont une crainte superstitieuse de tout ce qui explose, renforcée par le fait qu'on ne fait guère plus instable et dangereux que ces trucs là quand on ne sait pas très bien les manier et que la conception et l'usage d'explosifs est réservé à l'Eglise. Les armes à impulsion sont clairement plus sûres et d'une efficacité suffisante pour n'avoir laissé aucune place dans l'immense majorité des cas à une technologie concurrente et balbutiante. Par contre, en ingénierie civile et dans les mines, la poudre noire est souvent employée. La plupart des ingénieurs artificiers était autrefois des membres de l'Eglise, mais ces dernières années, à Armanth, beaucoup de monde a été surpris de voir les tous premiers feux d'artifice laïques en dehors de l'Hemlaris et sa région. Si les

lossyans ont peur de la poudre, il n'est pas rare que certains navires aient des pots-à-feu, des tonnelets de poudre et de feu grégeois destinés à être largués sur un bateau adverse pour les incendier.

4- Ce qui n'existe ou ne fonctionne pas sur Loss

Loss n'est pas la Terre, mais les lois physiques dans tous les domaines y sont tout à fait comparables : la physique fonctionne toujours de la même manière, partout dans l'univers.

Il existe cependant deux exceptions de taille : la transmission d'onde électromagnétiques dans l'air dans le monde de Loss est particulièrement problématique, et, comme les champs magnétiques de Loss sont très puissants et assez capricieux, l'électronique y est inadapté au possible.

Loss est en orbite, même si elle en est assez éloignée, d'Ortentia, une géante gazeuse qui génère un champ magnétique colossal, provoquant des fluctuations constantes qui affectent toute les planètes dans son sillage. Celles-ci viennent s'ajouter aux perturbations de Loss, qui pour nombres de raisons, à commencer par la présence de son étrange métal mais aussi à des pôles magnétiques multiples, (13 rien que sur l'hémisphère nord) ne rends pas les choses faciles. Tout ce qui est électronique grille très vite sur Loss. Et les tentatives d'emploi d'ondes radio et autres systèmes à distance fonctionnant sur les ondes électromagnétiques serait rendu très ardu. Quant à la transmission d'ondes par câbles, pour le moment, si cela existe dans les laboratoires et les projets des génies, l'idée même de savoir comment faire un système de télégraphe reste hypothétique.

Une autre chose qui n'est pas à portée des lossyans, ce sont les dérivés et exploitations des hydrocarbures. Il n'y a plus de pétrole accessible sur Loss. S'il existe une forme de kérogène hautement inflammable utilisé par les Dragensmanns, le Sang de feu, il n'y a pas le moindre lieu où le pétrole affleure en surface. En trouver des réserves accessibles serait une gageure particulièrement ardue, ce qui interdit aux lossyans l'exploitation de tous les dérivés pétrolifères, carburants et plastiques en premier lieu. Il y a des gisements de charbon (houille et anthracite), mais ceux-ci ont des rendements assez faibles. Les lossyans savent en tirer du coke, des boules de charbon traitées, employées dans le chauffage domestique et dans les fourneaux ; c'est d'ailleurs une découverte Dragensmanns désormais répandue. Mais c'est un produit qui reste assez peu commun, largement moins que sur Terre.

1.3.2 Technologies & merveilles

Petit tour d'horizon, essentiel et loin d'être exhaustif, de ce qui existe comme matériaux, inventions, technologies et merveilles accessibles sur le monde de Loss. Si nous précisons que la liste est de loin incomplète, c'est parce que les savants fous et les génies créatifs abondent dans les Mers de la Séparation et que quoi qu'on puisse imaginer, il y a sans doute quelques part quelqu'un qui essaye de l'inventer et le mettre au point. Même les folies les plus noires de Frankenstein et de ses recherches sur la vie ne sont, et de loin, pas impossibles à croiser au détour d'un manoir perdu où un homme s'est enfermé dans ses travaux. Pareillement, les recherches sur l'alchimie, la transmutation, la transmission de l'énergie par la lumière ou des câbles, l'étude des forces les plus fondamentales existent forcément. Et nul ne serait surpris qu'il existe un équivalent lossyan au génie de Tesla et de ses merveilles.

Bref, tout est possible, bien que la limite soit, d'une certaine manière, la cohérence aux principes de la physique : il n'y a aucune magie sur Loss et quand bien même certains pouvoirs s'y apparentent et que le reste est la puissance de la superstition et des Légendes, les lois de l'univers rappellent qu'on ne peut les ignorer et que tenter de les violer a forcément TOUJOURS un prix.

1- Les matériaux

En général on trouve sur Loss à peu près les mêmes matériaux que sur Terre. Mais d'une part la technologie a quelques traits caractéristiques et emploie quelques inventions auquel on ne penserait pas, d'autre part, il y a quelques matériaux tout à fait uniques à la planète, que les lossyans ont appris à exploiter.

LE CIMENT ET LE BÉTON

Les ciments et les bétons sont très employés dans les bâtiments en dur. Le béton est onéreux à fabriquer et chaque génie en connaît une recette dont la composition varie, et qui est conservée comme un secret industriel. Il est répandu, même si la plupart des maisons emploient de simples mortiers plus ou moins sommaires réalisés à partir de matières premières locales. Le ciment, quant à lui, demande de véritables connaissances en chimie et un processus de fabrication rigoureux.

LE CIMENT DE RÉSINE

Une invention très récente venue des génies des chantiers navals d'Armanth, il semble qu'à l'origine ce soit un matériau employé depuis très longtemps par les San'eshe. La technique de préparation a été vendue par la suite à d'autres cités-états ce qui a valu quelques retentissants procès dans la cité des Maîtres-Marchands. C'est un composé basé sur une résine végétale d'une résistance qui s'approche de celle de l'acier et qui est aussi léger que l'aluminium. Il est compliqué à manier, à mouler et à produire. On s'en sert pour les pièces mobiles de marine, car il est trop cher pour faire de grandes structures, mais la technique évolue rapidement et se répand. La résine est issue d'un arbre, le Ealta, qu'on commence à peine à acclimater ; on l'exploite encore dans les jungles San'eshe.

LE LINOTORCI

Le linotorci est un matériau composite très ancien, mais perfectionné en 651. Il s'agit de couches encollées de tussah (soie d'araignée) entre deux épaisseurs de cuir. Le résultat donne une matière légère, souple et capable d'encaisser efficacement flèches, traits et balles. C'est si efficace qu'il est courant non seulement d'en voir des armures, parfois renforcées d'une fine couche d'écaillés d'acier, mais aussi des boucliers, parfois de très grande taille, par exemple utilisés sur les navires pour se protéger des salves de fusils adverses.

LES ACIERS

L'acier peut être produit dans le monde de Loss de manière industrielle, grâce à des hauts-fourneaux. Il peut aussi être usiné et sa qualité et sa dureté sont des connaissances en chimie des matériaux plutôt connues et répandues. Le meilleur acier de tout Loss est celui des Dragensmanns, particulièrement prisé et recherché pour la forge de lames damasquinées par les artisans de l'Heamlaris. Les aciers industriels restent de qualité assez médiocre mais suffisante pour fournir équipement militaire et industriel. L'acier reste cher, même si pour tout équipement que l'on souhaite solide, on fait systématiquement appel à lui. Il est encore rare de trouver des artisans sachant usiner l'acier en mécanique de précision et les machines industrielles sont le plus souvent faites de bois, de cordes, de cuivre et de bronze.

LE PLATINE

En plus du bronze, de l'or et de l'argent, les lossyans connaissent le platine, qu'ils surnomment souvent vrai-argent. Les gisements de ce dernier sont très souvent sur les mêmes sites que des gisements de minerai de loss-métal. Malgré ses qualités physiques et son inaltérabilité, le platine n'est pas plus cher que l'or. Il est seulement plus recherché que l'argent car il ne ternit pas quoi qu'il arrive sauf avec quelques acides, mais est bien plus difficile à travailler. Le loss métal a une densité supérieure à celle du platine, il est donc aisé de trier les différents minerais. Il est fréquent qu'une mine de nickel ou d'argent exploite aussi du platine.

LE TITANE

Les origines du titane viennent d'Anqimenès ; c'est un métal rare, on ne connaît que trois ou quatre gisements productifs, dont les deux principaux sont sur le territoire de l'Hégémonie. Son extraction est difficile, son raffinage compliqué, son usinage ardu. Il vaut à poids égal plus cher que l'or et n'a, sauf exception, qu'un usage : on en fait des armes, les lames ardentes, basées sur une complexe technologie qui emploie des dynamos à loss intégrées dans les manches et pommeaux pour faire fortement chauffer le métal. Les lames ardentes brûlent et découpent ainsi tout ce qu'elles touchent avec une redoutable efficacité mais seules les unités d'élites Ordinatorii en sont pourvues. Le titane est inaltérable, léger et résistant et supporte de très hautes températures, en plus d'avoir nombre de qualités comme catalyseur chimique. On en fait cependant aussi des armes et armures classique bien que leur prix soit, on l'imagine, prohibitif. Les armures de titane et linotorci font partie de l'élite des armures de tout Loss et dans ce domaine, ce sont les artisans de l'Heamlaris qui sont les plus avancés.

LE BÉRYL

Le béryl est un matériau ancien employé depuis très longtemps par les sociétés les plus primitives de Loss, mais dont les propriétés lui ont valu d'être employé désormais par pratiquement tout le monde. C'est un cristal translucide et laiteux, allant du blanc au rouge profond en passant par différentes nuances de bleu et de vert, qui est relativement courant en gisements accessibles. Il est très dur, résistant et peut être usiné par taille et polissage. Quelques essais ont eu lieu pour tenter de l'exploiter en verrerie et cristallerie, mais il perd ses propriétés de dureté et de résistance. Par contre, travaillé par polissage, il permet de créer des lames solides et tranchantes au fil qui ne s'use pas. C'est un matériau prisé pour des pointes de flèches, des dagues et têtes de haches, et un outil très précieux pour toutes les professions qui ont besoins de lames tranchantes et pérennes. Les scalpels et instruments de découpe en chirurgie sont pratiquement tous en béryl. Très résistant aux acides et bien moins fragile que le verre, le béryl est aussi employé comme contenant en chimie et en médecine. Enfin, c'est une pierre ornementale prisée, peu onéreuse mais qui peut être taillée en facettes aussi bien que polie en perles.

LE LOSS-CRISTAL

Le loss-cristal est pour la plupart des lossyans une sorte de légende, et pour les chercheurs et les génies qui parviennent à s'en procurer, un mystère. Personne ne sait comment il a pu être produit, personne ne comprend vraiment ses propriétés et, finalement, quasi personne ne sait à quoi cela pouvait vraiment servir pour les Anciens. Le loss-cristal ne se trouve que dans les ruines et cités enfouies des Anciens, c'est en soit un artefact, recherché des collectionneurs tandis nombre de savants tentent d'en percer les secrets. Il n'a cependant que deux usages : l'ornementation, car taillé ou en éclats, il diffracte la lumière avec plus de brillant, de couleurs et de reflets que le diamant, et la fabrication de lames, car des épées ont été taillées dans cette matière, dont le légendaire sabre du Champion du Trône de Rubis, qu'on dit capable de trancher l'acier.

Concernant ses propriétés : le loss-cristal est un supraconducteur à température ambiante. Il est proprement insensible à la chaleur, sa dureté s'approche de celle du diamant et sa résistance dépasse largement celle de l'acier. Il a en général l'apparence du loss-métal et de visu on ne fait pas la différence, sauf par sa masse : il est très léger. On peut le tailler et le polir, bien que ce soit avec grande difficulté, et en faire des des bijoux particulièrement décoratifs. A noter qu'il entre comme le loss-métal en résonance avec les Chanteurs de Loss, mais à la différence qu'il ne se corrode pas. Il n'a par contre aucune des autres propriétés du loss-métal.

2- Les innovations répandues

Ce qui suit décrit les technologies courantes dans le monde de Loss. En général on est plus ou moins assuré de les rencontrer fréquemment, bien que ce ne soit pas toujours à la portée de tout le monde. Certaines machines et innovations sont tout simplement très coûteuses à produire et donc assez rares.

LES ARMES À IMPULSION

Les armes à impulsions sont des pistolets, fusils et canons, le plus souvent à un coup, employant deux petits percuteurs de loss-métal et un système mécanique à ressort qui les pousse l'un contre l'autre. Le phénomène puissant de répulsion de pôles de même polarité du loss-métal permet alors de projeter

une bille de fer ou de cuivre avec une grande vélocité. C'est une arme efficace, qui se compare aisément aux fusils et canons à poudre ; cependant, elle surchauffe vite. Un pistolet peut tuer à trente mètres, un bon fusil à cent et les meilleurs canons ont une portée supérieure à 500 mètres.

LE MOTEUR À LÉVITATION

Les moteurs à lévitation sont employés pour les navires lévitant et les engins de levage sur de gros chantiers. Ils sont onéreux, complexes, et demandent la maintenance et l'expertise d'un ingénieur, mais rien ne remplace leur efficacité. Les plus efficaces emploient des moteurs électromécaniques et des dynamos à loss, et donc les compétences d'un génie. Plus ils sont gros et puissants, plus ils chauffent, c'est pour cela que les moteurs des plus grands galions et des béhémoth sont refroidis à l'eau.

LA DYNAMO & LES MOTEURS À LOSS

En se servant de la faculté de répulsion du loss-métal, capable de créer du mouvement, on crée une machine dynamoélectrique qui produit du courant continu. Le même système permet de concevoir des moteurs électromécaniques capables d'entraîner un mouvement rotatif qui peut être converti en tout un tas d'autres. Les trois limites à cette technologie c'est que plus une dynamo est de grande taille, plus elle emploie de loss-métal, elle plus elle chauffe, le refroidissement pouvant s'avérer compliqué. De plus, ces machines demandent l'assistance constante des spécialistes de ces technologies. Enfin le loss-métal a un coût qui fait préférer l'usage de la force hydraulique, éolienne, ou animale.

LA LAMPE À LOSS

Avec une petite dynamo à Loss, on peut concevoir une lampe dont l'ampoule emploie le système le principe de l'incandescence. Mais la réalisation des ampoules, qui emploient un filament de platine, est compliquée et elles sont fragiles. On s'éclaire majoritairement à la bougie, au feu et aux lampes à huile.

LE FOUR À LOSS

Le four à loss est un four électrique employant une résistance de cuivre ou de fer et un four d'isolants thermiques (céramique et terre cuite). Les fours sont rares, c'est un luxe assez dispendieux pour les particuliers. Ils sont cependant très prisés pour les fours thermiques en chimie et en métallurgie où un contrôle précis d'une température stable et élevée est recherché.

LA LUNETTE ASTRONOMIQUE

L'optique dans le monde de Loss commence à prendre un certain essor, et les lunettes astronomiques commencent à se répandre et être prisées des savants, des curieux et des riches dilettantes. Les lunettes astronomiques sont assez anciennes mais le système n'a évolué que lentement sauf dans ces dernières décennies, avec les premières tentatives de réglage de focale. La longue-vue, ou lunette de bord, est nettement plus répandue. L'usage de la lunette astronomique n'est pas toujours bien vu de l'Eglise qui n'apprécie guère les études sur les astres et le mouvement des corps célestes.

LES BÉSICLES

Les lunettes permettent de compenser certaines déficiences de la vue. C'est une invention elle aussi assez ancienne, mais qui n'a vraiment commencé à progresser efficacement que dans ces dernières décennies pour passer d'un gadget anecdotique à un outil prisé, recherché et répandu. Cela reste tout de même une technique complexe qui demande de grandes compétences d'optique et de verriers. Les bésicles les plus simples sont assez courantes, mais celles parfaitement adaptés à la vue d'un client peuvent parfois atteindre des prix astronomiques.

LE MICROSCOPE

Le microscope est une innovation récente et il n'est pas très performant. Mais l'influence de plusieurs génies et médecins a fait se répandre cette invention comme une trainée de poudre partout dans le Sud de l'Étéocle et dans l'Athémaïs ; les progrès du microscope sont bien plus rapides que ceux de la lunette astronomique. Le grossissement est pour le moment suffisant pour parvenir à étudier des amas de cellules et des échantillons biologiques et il a déjà une utilité remarquable dans le domaine de l'étude biologique et de la médecine. Mais il reste fragile, rare et onéreux et ne sort pas des laboratoires et des ateliers des savants.

L'HORLOGE MÉCANIQUE & LA MONTRE À GOUSSET

La mesure du temps à l'échelle du jour n'est guère une chose très importante pour les Lossyans. Ce n'est pas vraiment une société très productiviste, la mesure du temps n'a donc intérêt que pour certains secteurs limités, comme le travail en laboratoire ou à bord des navires : c'est elle qui permet de calculer et tenir des caps, mais aussi mesurer le temps restant d'épuisement du carburant de loss-métal. Les horloges mécaniques ont été adoptées par toute la marine qui a les moyens de se payer ces appareillages d'art complexe. Les montres à gousset sont bien plus rares ; c'est un luxe qui n'est accessible qu'aux lossyans les plus riches.

LE PIANO

Le piano existe comme le clavecin qu'il détrône rapidement et ces deux instruments de musique particulièrement ingénieux ont fait leur place en musique. Les premiers concerts de pianos remportent de francs succès et attirent beaucoup de mélomanes et de spectateurs. Mais la conception d'un piano est un art ardu et on ne compte qu'une dizaine d'ateliers d'artisans et ingénieurs à Armanth, à savoir les concevoir. Le prix de ces instruments est donc particulièrement élevé et ils restent peu répandus.

LA MACHINE À COMPTER

Plus important que mesurer le temps pour les Lossyans, il y a faire des calculs complexes. Ce qui dans la plupart des cas se résume au boulier, aux règles à calcul et au calcul mental. Mais venu de Cymiad, sont apparues les "machines à compter" : des calculateurs mécaniques, monstres d'engrenages et de génie dont il existe nombre de variantes, dont les dernières sont capables de tabuler leurs résultats, permettant littéralement de tirer des lignes de calcul et de les imprimer sur papier. Toutes d'un prix exorbitant, elles n'en sont pas moins très recherchées et d'une immense utilité pour les mathématiciens mais aussi les ingénieurs et les comptables. L'une des plus puissantes machines à compter, la Machine

de Jhaabi, appartient au Conseil des Pairs et sert uniquement à calculer et préciser les tables nautiques de la marine d'Armanth.

LA SERINGUE

L'usage moderne du béryl et les progrès médicaux ont permis de créer des aiguilles, seringues, cathéters et autres instruments de perfusion efficaces. Peu de médecin, et loin de là, ont cependant aisément accès à ces instruments. Ils plutôt chers et peu d'ingénieurs et artisans sont capables d'en produire plus qu'en petite quantité, mais leur usage se répand.

LA PRESSE À IMPRIMER

Le papier existe sur Loss depuis longtemps, avec différentes compositions selon les traditions et les innovations, mais pratiquement toujours basé sur l'emploi de chiffons, de pâte de bois et de cotons. L'imprimerie est assez ancienne dans sa technique la plus élémentaire, la xylogravure. Mais l'essor de la presse à imprimer à caractère mobiles en métaux, donnant naissance à la typographie, est assez récent. La fabrication des encres d'imprimerie, des caractères et des presses est tout un art et un secteur réservé et recherché. C'est d'ailleurs une véritable révolution culturelle : grâce à la presse à imprimer, on peut estimer qu'il s'imprime pour Armanth et ce depuis presque un siècle presque un demi-million de livres par an. Le livre est devenu un outil commun et répandu et Armanth compte largement plus d'une centaine d'ateliers d'imprimerie. Dans toute l'Hégémonie et une partie des régions où l'Eglise est très influente, les ateliers d'imprimerie et libraires sont sous son autorité.

3- Les merveilles

Les objets qui suivent sont quelques exemples des merveilles lossyannes. Il existe d'autres machines et inventions étonnantes qui seront dévoilées au fil des suppléments et articles sur Loss. Certains de ces objets sont réellement considérés par leur rareté et leur prix comme des artefacts. Leur valeur et leur disponibilité est pour certains abordée au chapitre Equipement.

L'Automate

L'Automate est un appareil renfermant divers dispositifs mécaniques complexes se comportant de manière autonome, utilisant parfois des moteurs électriques et des dynamos à Loss. Ce comportement de ces automates peut être figé et le système fera toujours la même chose ou bien peut s'adapter, bien que sommairement, à son environnement. L'Automate remonte à l'ancien temps, il s'agit de statues ou de poupées animées servant de décoration et d'objets de prestige. Cependant, des génies lossyans étudiant les Artefacts des Anciens auraient, selon les rumeurs et les légendes, trouvé comment adapter ou recycler et exploiter ce qui reste des gardiens et automates de ces ruines mystérieuses, pour créer des machines autonomes, voire intelligentes.

Le Gramophone

Le Gramophone est un appareil permettant de jouer un morceau de musique enregistré sur un disque phonographique. Il est constitué d'un plateau tournant sur lequel est déposé le disque à sillons en métal et mis en rotation au moyen d'une manivelle ou d'un moteur à Loss pour les plus perfectionnés. Le

gramophone est complexe : rares sont les artisans et génies capables de le reproduire. C'est surtout le disque phonographique qui demande le plus de travail.

L'Astrolabe

L'Astrolabe est un instrument qui superpose deux machines scientifiques et permet de mesurer la hauteur des astres et de lire l'heure en fonction de la position des étoiles ou des soleils. Sa conception s'appuie à l'origine sur une double projection plane qui permet de représenter le mouvement des astres sur la voûte céleste. Dans sa forme simplifiée, l'astrolabe nautique est un instrument de navigation permettant de déterminer sa latitude après avoir mesuré la hauteur méridienne du soleil. D'usage limité pour les observations astronomiques, il sert surtout pour l'astrologie dans l'enseignement de l'astronomie et pour le calcul de l'heure et des dates. Il est constitué du tympan fixe sur lequel sont gravés les cercles qui définissent les positions astronomiques, de l'araignée, la projection de la carte du ciel, et du limbe, le cercle gradué extérieur. Son usage pour l'astronomie moderne est mal vu par l'Eglise.

Le Nocturlabe :

Un Nocturlabe ou nocturnal est un vieil instrument de navigation utilisé pour déterminer l'écoulement du temps en fonction de la position d'une étoile dans le ciel nocturne. Parfois appelé Nocturnum Horologium, cet instrument a un fonctionnement proche du cadran solaire. Un nocturlabe est fait d'un disque externe où sont gravés les mois de l'année, un disque interne gravés avec les heures et éventuellement les demi-heures et d'un marqueur vers le disque externe. Enfin, le dispositif est complété par un pointeur vers une étoile prise en référence. Le centre de l'instrument est percé. Étant donné que l'instrument est fait pour un usage nocturne, les marques peuvent être en relief ou renforcées de mellia ou de cristaux réfléchissants.

La Sphère armillaire animée

La Sphère armillaire, dans son approche classique, en astronomie, est un instrument mécanique employant un système à remontoir ou à moteur à loss qui modélise la sphère céleste en mouvement. Elle est utilisée pour montrer le mouvement apparent des étoiles, des deux soleils, d'Ortentia et de l'écliptique autour de Loss. La Sphère armillaire est composée de plusieurs cercles et une boule centrale représentant le monde de Loss. Ce type de sphère sert à déterminer les coordonnées célestes des astres et le mouvement précis des planètes, ce qui n'est guère du goût de l'Eglise qui ne permet pas la possession de cet artefact qui prouve à coup sûr que le système de Loss est héliocentrique et que Loss est en orbite d'Ortentia. Celui qui possède une Sphère armillaire risque une grosse amende et sûrement quelques mauvais moments passés aux frais de l'Eglise ainsi que la destruction de son bien.

1.3.3 Les navires lévitant

Élément emblématique de la technologie lossyenne que permettent les propriétés du loss-métal, les navires lévitant sillonnent le ciel comme autant de nefs au mâts fièrement dressés suivant des couloirs terrestres tracés par la géographie des fleuves et des massifs, à l'instar des routes maritimes dictées par les courants et les côtes. S'ils sont si répandus, ce n'est pas parce qu'ils permettent un transport facilité de marchandises en quantité, ce que des caravanes tractées et des animaux de bât pourraient tout aussi bien faire, mais parce qu'un navire lévitant, capable en général de flotter six à dix mètres au-dessus du sol, est à l'abri relatif de la faune lossyenne et ses dangers, principalement de ses prédateurs, qui s'en donneraient autrement à cœur joie sur des caravanes terrestres. Si le transport par route existe, il en se fait que sur des zones périurbaines et des secteurs particulièrement sûrs, souvent fortement protégés et gardés, là où la faune a bien voulu céder le pas aux lossyens et à la civilisation, ce qui n'est jamais aisément gagné.

Dans les faits, un navire lévitant du point de vue de l'apparence ne diffère pas tellement vu de loin, des formes des navires sillonnant les Mers de la Séparation. D'ailleurs, l'immense majorité des navires lévitant sont aussi prévus pour naviguer et leur coque n'est pas adaptée du tout à reposer sur autre chose que de l'eau quand leurs moteurs à lévitations sont à l'arrêt.

Les navires lévitant sont répandus dans pratiquement toutes les cultures, sauf celles ayant pour environnement des forêts profondes qui rendent leur usage impossible. Malgré la complexité de conception de ces voiliers volants, les savoir-faire et les technologies ont eu le temps de largement de répandre partout, même si c'est encore une fois Armanth, Anqimenès puis l'Empire du Trône de Rubis qui sont à la pointe dans ce domaine. Ainsi donc, les navires lévitant sont courants et on peut considérer qu'environ un navire de commerce ou de guerre sur six voguant sur les Mers de la Séparation est capable de léviter et poursuivre sa route sur les terres. Mais ce n'est pas si aisé, nous allons y revenir.

1- Les performances des navires lévitant

Un navire lévitant est comme tout bateau, avec une coque bâtie autour d'une quille –mais nous verrons plus tard que les navires monocoques ne sont pas les seuls qui existent sur Loss- des mâts et une voilure contrôlée par un système de cordages, et enfin un système giratoire, en général des safrans, une barre et un gouvernail. Bref, les constituants d'un bateau classique, mais avec des aménagements assez importants.

Les moteurs à lévitation

La première règle est que la machinerie nécessaire aux moteurs à lévitations ne permet pas de créer des chaloupes et barques à lévitation. C'est sans doute possible pour un bon génie et avec des innovations accessibles, mais c'est simplement trop onéreux et compliqué pour être devenu un concept exploité. En fait, les plus petits navires lévitant sont en général au moins des caravelles, péniches et chebecs.

La seconde règle est que les contraintes matérielles des moteurs à lévitation sont telles qu'on ne peut pas faire de navires avec des matériaux légers qui seraient flexibles, mais fragiles. La puissance que peut dégager la répulsion des moteurs à lévitation est telle qu'elle peut aisément briser des madriers de bois : toute structure qui n'a pas été renforcée et prévue pour y résister ne tient jamais bien longtemps. Comme il faut au moins deux moteurs à pour un navire lévitant, la place et les renforts que ces

machineries demandent imposent donc des aménagements très spéciaux et des matériaux bien choisis, qui implique beaucoup de cuivre, voire de fer, et de bois solides et denses.

Enfin, ces machines demandent une formation spécifique pour les exploiter et ne fonctionneraient pas bien longtemps sans un entretien par des spécialistes. Tous les navires lévitant ont des machinistes, au moins un de bord, quand ce n'est pas deux ou trois plus des aides exclusivement destinés à la gestion des postes de ces machineries.

Encart : les moteurs à lévitation chauffent. Non seulement par eux-mêmes à cause des contraintes matérielles sur leur mécanique, mais en plus parce que les moteurs mécaniques ou électromécaniques chargés de forcer les barres de loss-métal à se rapprocher les unes des autres pour avoir l'effet de lévitation chauffent aussi. Pour la plupart des navires à deux ou quatre moteurs, le refroidissement à air suffit tant qu'on ne surchauffe pas les moteurs, et quelques seaux d'eau suffisent en cas de besoin. Mais sur les vaisseaux comportant une dizaine de moteurs, comme les béhémoths, il y a littéralement tout un circuit de refroidissement à eau, et donc la nécessité de réserves d'eau et d'évacuation de la vapeur, bref, des cheminées.

La hauteur de lévitation

La plupart des navires lévitant ne peuvent s'élever que de huit mètres environ pour deux moteurs. Pour quatre à six moteurs, ce qui représente un espace et un poids conséquent, on peut monter à dix à douze mètres. Au-delà, seuls les moteurs les plus performants et les technologies les plus innovantes permettent d'atteindre les 15 mètres. On ne connaît aucun navire lévitant ayant dépassé cette altitude.

Encart : L'effet de répulsion et d'antigravité des moteurs à lévitation repousse tout dans une bulle plus ou moins étendue sous le navire, y compris l'air. Ainsi, un courant puissant repousse tout ce qui passe dans le champ de répulsion dont la taille varie selon la puissance des moteurs. Il ne s'y crée pas un vide dans la mesure où l'air chassé est remplacé constamment, mais le courant crée un son constant de vent qui souffle, et seules les masses lourdes ne sont pas repoussées par cet effet.

La lévitation et l'eau

La bulle de vide que crée la répulsion du loss-métal a des effets assez dangereux avec la masse mouvante de l'eau. Ainsi donc, et plus la mer est agitée, plus c'est dangereux, les navires lévitant évitent de flotter au-dessus de la mer. Au-dessus d'un fleuve aux eaux calmes, le risque est bien moindre, pareillement dans un port. Mais en pleine mer, c'est vraiment très risqué. Seuls les béhémoths et leur masse énorme s'y osent et encore, pas sans risques.

La propulsion

Dans la grande majorité des cas, la propulsion des navires lévitant est assurée par leur voilure, adaptée à leur configuration de voiliers flottant dans les airs, impliquant des mâtures et voiles s'étalant sur les côtés de la coque pour une meilleure stabilité. Mais les capacités de répulsion des moteurs à lévitation ne sont pas passées inaperçues des meilleurs génies de Loss et il existe donc certains navires, souvent les plus perfectionnés et les plus gros, comme les béhémoths, qui se passent de voilure et emploient des moteurs spécialement adaptés à la propulsion. Celle-ci n'est guère plus rapide que celle à voile jusqu'ici, voire parfois moins performante que la voilure en cas de grand vent, mais elle a l'avantage de ne pas en dépendre. Par contre, c'est un surcout en barres de propulsion en loss-métal notoire.

L'autonomie

L'autonomie des navires lévitant dépend de leur réserve de barres de propulsion en loss-métal. Mais pour deux barres chargées dans chaque moteur, un navire lévitant peut flotter sans interruption pendant environ un à deux mois. Avec les contraintes des navires, des équipages, des moteurs et de l'environnement, on peut dire que des navires lévitant ont besoin de changer les barres tous les 2500 km environ de route terrestre parcourue. En fait, le vrai problème n'en est pas un : le coût des barres de propulsion est élevé, mais avec deux kilos de loss-métal, vous pouvez voyager des mois. Le prix des barres est alors largement compensé par la rentabilité du voyage et de sa cargaison. Cependant plus le navire est gros et comporte de moteurs, plus la dépense augmente. Les plus puissants vaisseaux de guerre, galions à six ponts et béhémoths peuvent alors être des gouffres financiers pour qui la capture et le pillage est une nécessité pour rentabiliser les coûts.

2- Usages & exploitation

Les navires lévitant sont répandus et dans un port, sur dix vaisseaux de commerce de toute taille, il est fréquent d'en trouver deux ou trois lévitant. Les flottes de navires lévitant sont donc communes, ce qui explique en grande partie la valeur du loss-métal qui est à la base de ces machines.

Les navires lévitant sont rarement employés pour de la navigation terrestre uniquement : la configuration des Mers de la Séparation exige une certaine mixité technique qui impose que ces navires puissent aussi voguer sur les flots. Le plus souvent, cela impose aussi des contraintes quant aux routes terrestres qu'ils peuvent suivre. Les navires lévitant ont, en général, besoin d'une masse d'eau où amerrir et poser leur coque quand les moteurs à lévitation sont éteints. Cette contrainte fait que les routes terrestres les plus courantes pour les navires lévitant suivent les fleuves et grandes rivières ou ne s'en éloignent que pour passer d'une étendue d'eau idoine à une autre. Cela réduit leur capacité aux grandes plaines et aux cours d'eau profonds, souvent avec des relais de cités ayant aménagé des ports adaptés.

Quid alors des zones vallonnées, de montagne ou encore des forêts profondes, des plaines arides et des déserts. Dans le premier cas, il faut savoir que les navires lévitant ne peuvent arpenter des cotes élevées de plus de quelques degrés. Dès que des collines sont un peu escarpées, ils doivent les contourner et louvoyer de vallon en vallon, ce qui réduit drastiquement leur vitesse journalière. Et face à des montagnes, le navire lévitant ne peut rien faire si ce n'est longer les vallées fluviales, incapable de franchir les cols. C'est à ce moment que les caravanes et moyens de transport classiques prennent le relais.

Le problème est le même dans les forêts : la hauteur des arbres et l'épaisseur des frondaisons interdisent le passage d'un navire lévitant, sauf au-dessus des plus larges cours d'eau. Il a été abordé différemment dans les plaines arides et les déserts, avec les navires des sables. Ici, les vaisseaux lévitant sont à fond plats, larges et pourvus de roues ou de patins leur permettant de se poser au sol. Rarement conçus pour s'élever très haut parce que la faune locale dangereuse y est plus rare, ils sont souvent assez rapides, mais totalement incapables de voguer sur les eaux. Certains de ces voiliers des sables sont d'une taille qui défie l'imagination et peuvent abriter des centaines ou des milliers de personnes comme autant de villes volantes. Ces modèles aux dimensions prodigieuses restent très rares, mais il en existe chez les Nomades des Franges aussi bien que dans les déserts de Shaïmu en Hemlaris.

3- Les différents types de navires lévitant

On abordera les différents types de navires dans le monde de Loss au chapitre équipement. Les navires lévitant se classent par leur nombre de moteurs à lévitation et leur mode de propulsion principalement.

Les voiliers lévitant : les plus courants, ils sont bâtis pour voguer sur les eaux aussi bien qu'au-dessus du sol. Les plus communs ont deux moteurs, un à l'avant et un autre à l'arrière, ce qui suffit pour les caravelles, les chebecs, péniches et autres goélettes. Dès qu'on arrive au clipper et aux galions, il faut penser à quatre moteurs, voire six pour les plus puissantes frégates et galions de guerre à cinq ou six ponts.

Les voiliers des sables : munis de deux à quatre moteurs, les voiliers des sables ont un fond plat, des roues ou patins pour se poser sur la terre ferme, un pont très large et une voilure pensée pour voguer au-dessus des plaines arides et des déserts. Les villes flottantes dont nous parlons plus haut peuvent parfois demander une dizaine de moteurs.

Les navires à propulsion au loss-métal : assez rares et dédiés à des usages spéciaux et à la guerre, les navires à propulsion au loss-métal comptent entre un et deux moteurs à lévitation supplémentaires chargés de fournir une poussée remplaçant la voilure –ou la secondant en cas d'absence de vent- pour faire avancer le navire lévitant. Malgré l'efficacité de la technique, cela ne change guère les performances de ces machines, si ce n'est que ces navires peuvent avancer tant qu'ils ont du carburant, sans dépendre des caprices des vents. Mais de telles installations s'accompagnent souvent de refroidissement à eau, dont de surcharge de réserve d'eau et de système d'évacuation de la vapeur. C'est donc réservé le plus souvent à de gros vaisseaux.

4- Les Béhémoths

Les béhémoths sont si rares et ont été si peu aperçus sur un champ de bataille que beaucoup de gens pensent qu'il s'agit de légendes colportées par des vétérans ivrognes ou des marins bonimenteurs. Et pourtant, ils existent, aussi rares soient-ils et depuis quelques années, deviennent l'arme absolue des plus grandes puissances de Loss.

Un béhémoth est un navire sans mâtures ni voilures, en général à la coque prévue pour se poser sur une surface liquide, mais dont les dimensions, le blindage, la conception et l'armement ont été entièrement pensés pour prendre d'assaut les murs d'une cité-État et par sa force de frappe être capable d'en faire le siège et en ravager les défenses dans un délai aussi bref que possible. Si sa superstructure est encore de bois, les béhémoths rivalisent en blindages de cuivre, de fer, de linotorci, et sont tout bonnement des forteresses flottantes disposant de centaines de bouche de canon-impulseurs et de mortiers, capables d'embarquer des milliers de légionnaires et d'assurer par leur seule puissance leur défense sans besoin d'escorte. Ils sont en cela comparables aux premiers cuirassés dreadnought de l'aube du 20^e siècle et jouent exactement le même rôle.

Rien ne semble pouvoir résister à un Béhémoth. Nanti de dix, douze voir quinze moteurs à lévitation, de tout un système de refroidissement, armé et équipé comme un château fort volant blindé de métal, il peut foncer sur une cité-État au mépris de ses défenses et de ses murs, frapper de front ses murailles pour les faire tomber, ravager ses quartiers au mortier, tandis qu'il massacre ses navires-défenseurs de ses rangées de canons tirant dans toutes les directions, du sol aux cieux. C'est un monstre, dont certains

modèles dépassent les 150 mètres de long. Mais leur conception est proprement abominable de complexité et leur coût est prohibitif. Pour le moment, ces monstres n'ont que très peu fait la démonstration efficace de leur colossale puissance, ce qui doit faire piaffer d'impatience bien des généraux et amiraux brûlant d'écraser leurs ennemis sous la terreur de ces monstres de légende.

On peut estimer que l'Hégémonie dispose d'une dizaine de ces monstres, l'Hemlaris peut-être autant, on prétend que Nashera dans les Plaines de l'Etéocle en posséderait une demi-douzaine. Et que ce sont les Apostats dans le Jemmaï-he'jil qui déploient les plus puissants et invincibles de tous, bien que personne n'en ait jamais vu. Malgré sa colossale flotte, Armanth n'en possède aucun et en fait le Conseil des Pairs ne croit pas que les Béhémoths existent vraiment ou soient un réel danger. L'avenir risque de leur donner tort.

1.3.4 La médecine lossyenne

Un peu moins de la moitié des techniques médicales lossyennes, surtout dans les soins aux maladies et toxines, se base sur les symbiotes. Quand un médecin tombe sur un blessé grave ou un malade fortement atteint, son premier geste médical sera souvent de lui implanter un symbiote, si le patient ou ses proches ont les moyens de payer. Passé trois jours le temps que le symbiote fasse corps avec son hôte, toute une panacée de traitement peuvent alors permettre de guérir le patient en agissant sur le symbiote. C'est à lui que sont destinés les meilleurs médicaments dont disposent les lossyans.

La pharmacopée lossyenne est cependant, même sans avoir de symbiote, assez musclé si on la compare aux moyens des médecins de la Renaissance. La nature est généreuse de ce point de vue avec les lossyans, peut-être pour se faire pardonner sa cruauté. Il existe une bonne trentaine de plantes et extraits antibiotiques différents qui, si on les manie bien, permet de soigner et juguler la plupart des infections qui tueraient autrement tout malade. Les anti-inflammatoires et antipyrétiques sont eux aussi communs et sauvent nombre de vies.

Malgré tout, une pharmacopée ne fait pas tout : il faut y avoir accès. Et avoir les moyens financiers de payer ces remèdes. C'est le problème ; tout cela n'est pas donné et les plus pauvres en sont réduits aux rebouteux locaux, parfois efficaces mais le plus souvent aux remèdes traditionnels et aux prières, qui le sont nettement moins. Quand une épidémie menace, la plupart des hospices et des apothicaires distribuent les médicaments nécessaires sans compter, il y va de l'intérêt public, entre autres le leur. Mais le reste du temps, il faut avoir des andris pour être bien soigné.

L'autre problème est que la chirurgie lossyenne est balbutiante, pour ne pas oser dire nulle. Il ne faut guère compter sur l'habileté des chirurgiens pour les blessures et lésions internes les plus complexes et même remettre en place certains os cassés est problématique et souvent source de complications. La chirurgie dentaire se résume le plus souvent à arracher des dents cariées bien que les premiers outils de fraise et de plombage se répandent timidement. Les techniques de chirurgie viscérales sont balbutiantes et on ne parle même pas de la reconstruction fonctionnelle. Bref, pour le moment, la connaissance approfondie de la biologie humaine du point de vue chirurgicale reste l'apanage d'expérimentateurs et de quelques génies de la médecine, et le reste du temps, on fait un peu comme on peut, malgré quelques réussites que permettent, justement, les traitements et la pharmacopée accessible aux médecins.

QUELQUES REMÈDES COURANTS

Le plus connu, répandu et simple de ces traitements est le métée, appelé aussi Aïbya par les Athémaïs ou encore miel salé par les Dragensmanns. C'est un baume cicatrisant, qui ressemble en effet à un gel poisseux et collant comme de la mélasse, salé et très amer, issu d'un mélange de miel et de plantes médicinales macérées. Le métée fonctionne uniquement avec un porteur de symbiote. C'est un cicatrisant aux propriétés puissamment antiseptiques qui va accélérer la guérison des plaies, sauf si les dégâts sont internes. Appliqué quotidiennement, le métée permet de regagner une case supplémentaire de blessure par jour.

L'autre remède le plus répandu est un antibiotique et anti-inflammatoire qui ne s'active efficacement que sur des gens ayant un symbiote : l'eau de mirula. La mirula est une fleur, une plante carnivore vivant dans les marécages des régions côtières du sud des Mers de la Séparation. Le suc digestif de ces

fleurs est filtré puis distillé pour devenir un remède qui doit être avalé par le patient. Son dosage doit être précis, à forte dose, l'eau de mirula provoque des nausées si violentes qu'elles peuvent tuer. L'eau de mirula administrée pendant une semaine à un patient souffrant de blessures graves permet de réduire le temps de guérison naturelle d'un tiers. Certaines formules que seuls les meilleurs médecins s'aventurent à donner peuvent diviser ce temps par deux.

Enfin, un remède employé par tout le monde, et qui fonctionne dans tous les cas est le nawmé, un anesthésiant qui à faible dose soulage la douleur et aide au sommeil, et à forte dose plonge le patient dans un coma qui peut durer plusieurs heures. Le nawmé, tiré des kystes parasites d'un arbre assez courant, est assez cher, on ne l'emploie pas à outrance. Mais il permet de soulager les plus terribles souffrances et surtout de tenter une chirurgie dans de bonnes conditions –si on sait s'en servir, et qu'on sait maintenir le comateux en vie. Le nawmé s'administre avec de l'eau, ou en le faisant brûler pour en respirer les vapeurs.

LES MALADIES

Une grande partie des maladies infectieuses les plus mortelles ou contagieuses ont été en grande partie jugulées par la pharmacopée lossyenne grâce, entre autres, aux symbiotes et à une excellente pharmacopée de remèdes antibiotiques. Des maladies comme le choléra, le typhus, la variole, la tuberculose ou encore la peste ne sont plus en mesure de provoquer des pandémies et des mortalités massives. Quant aux MST, tellement ravageuses au cours du 18^{ème} et 19^{ème} siècle, avec l'emploi assez systématique de symbiotes pour les esclaves des plaisirs, habitude qui s'est répandue dans les maisons closes et chez les Courtisanes pour se prémunir de ces risques, elles ne sont plus que des problèmes de santé relativement mineurs. Ce qui ne veut pas dire que la syphilis n'en reste pas moins mortelle ! Mais simplement, il est rare d'être contaminé et des traitements antibiotiques existent. Cela n'en reste pas moins une maladie qui prends son lot de victimes parmi les plus pauvres.

On ne compte en moyenne et selon les cultures et les cités-états qu'entre 1/3^{ème} et 1/5^{ème} de la population qui dispose d'un symbiote et de ses puissants avantages immunitaires et il n'existe nulle part de système de santé publique capable d'intervenir dès l'apparition d'une épidémie pour distribuer des antibiotiques. Et se faire soigner reste toujours onéreux. Ainsi, les maladies infectieuses ne sont pas éradiquées et les tous premiers concepts de vaccins ne concernent encore que des traitements qui emploient les symbiotes comme vecteurs. Pour les autres, il reste les remèdes antibiotiques dont nous parlons plus haut et qui sont plutôt efficaces, les antipyrétiques et les anti-inflammatoires. Ce sont des produits assez communs dans les bocaliers d'un bon apothicaire et les réserves des hospices. Mais leur coût qui n'est pas à la portée des bourses des plus pauvres, le manque de connaissance sur les méthodes de transmissions et la prophylaxie laissent encore de beaux jours devant elles à toutes ces maladies et expliquent par exemple l'origine pratique de la tradition qui consiste à ne pas nommer et reconnaître comme « lossyan » un enfant qui n'a pas passé le cap de sa troisième année : tout simplement parce que ses chances de survies n'ont rien d'assuré. Et dans le monde de Loss, un enfant sur trois en moyenne n'atteindra pas l'âge adulte (14-15 ans).

Nous ne fournissons volontairement pas de données chiffrées sur les maladies. Celles qui suivent sont des exemples servant de toile de fond et d'inspirations dramatiques. Un personnage-joueur ne devrait pas attraper une maladie grave ou mortelle sur un jet de dé.

La lèpre

Maladie peu contagieuse et qui peut être soigné avec l'arsenal antibiotique lossyan. Mais le traitement est long et onéreux. La lèpre s'attaque à la peau, aux muqueuses et aux nerfs périphériques et provoque déformations et infirmités sévères. La lèpre demande des années d'incubation et n'est pas très contagieuse, il faut une longue exposition à un vecteur pour être atteint, mais peu de personnes savent que le risque est limité avec quelques précautions d'hygiène. C'est une maladie chronique qui peut mettre dix à vingt ans à tuer son hôte. Malgré sa rareté relative et les moyens efficaces de la soigner, cette maladie terrifie les lossyans et beaucoup la considèrent souvent comme la marque d'une punition du Concile Divin frappant ses victimes. Les toshs sont des vecteurs de lèpre.

La grippe lossyenne

C'est une grippe comme nous l'imaginons, qui régulièrement se répand en vagues épidémiques dans des communautés lossyennes. Sa première particularité est que les symbiotes ne font qu'en atténuer les symptômes, mais n'y immunise pas et la seconde est que régulièrement, elle prend son dû en vies humaines de manière assez terrible. Très contagieuse, la grippe lossyenne incube en quelques heures et peut parfois tuer en une journée. Elle ne frappe pas que les plus faibles, enfants et personnes âgées, mais a le trait sinistre d'être bien plus virulente et terrible sur les jeunes adultes à cause de leur trop forte réaction immunitaire. En gros, plus on est solide, plus on risque la mort. Heureusement les vagues épidémiques sont rares et la pharmacopée lossyenne assez solide pour sauver les patients atteints... si du moins les réserves sont suffisantes pour les soigner. Pucelles et parasites sont des vecteurs de grippe.

La rage

La rage lossyenne est une maladie qui s'attaque au système nerveux central et au cerveau, rendant fous furieux ses victimes avant de les tuer. Elle est assez différente de la rage terrienne. Tout d'abord elle est très contagieuse, et se transmet par les mucosités et voies aériennes. Ensuite, elle a une période d'incubation de dix à douze jours sans symptômes avant la phase active. Enfin, les malades atteints passent par un premier stade grippal avant de devenir violents et sanguinaires, un stade où on les nomme les Enragés et où, on ne sait comment, les malades tendent à franchir ce cap final de manière simultanée. Ainsi une communauté infectée peut se réveiller envahie d'Enragés agressant, frappant et mordant au mépris de la souffrance, des blessures physiques et du danger, aveugles et meurtriers. Oui, c'est exactement comme une invasion de zombies au cinéma. Il n'y a aucun remède pour les personnes atteintes et on ne connaît aucun vaccin. La seule prophylaxie est d'isoler une communauté atteinte pour empêcher la propagation et d'en tuer et brûler tous les membres. Cette maladie est la Peste Noire de Loss : elle a décimé des cultures entières et tout le monde la craint. Seuls les lossyans et les mammifères d'origine terrienne sont vecteurs de la rage. Les symbiotes immunisent à la rage, mais il n'est pas rare qu'ils en meurent en sauvant leur hôte de l'infection.

1.4- *Les parias*

1.4.1 *Les Chanteurs de Loss*

Le Chant de Loss, c'est cette étrange faculté unique aux humains, qu'ils soient lossyans ou venus de la Terre, de s'accorder au loss-métal qui les environne, entrer en résonance avec lui et ainsi « Chanter », ce qui produit des effets altérant la gravité, l'électromagnétisme, les énergies et même la vie. Aucune créature de Loss ne possède ce pouvoir, de près ou de loin.

Le Chant de Loss provoqua au paroxysme d'une guerre entre Chanteurs l'anéantissement d'Antiva suivi des six ans du Long-Hiver (*voir Histoire de Loss*)

Le Chant de Loss est un pouvoir ravageur par nature et dont on peut aisément perdre le contrôle. L'Eglise du Concile -et elle n'est pas la seule- tente en permanence d'endiguer et museler ce danger, tout en se refusant à l'éradiquer, ce qui serait impossible : il ne cesse de naître des Chanteurs, malgré leur grande rareté.

1- Qui, et combien ?

Jamais personne sur Loss n'a vraiment tenté de mesurer la part de Chanteurs dans la population, les chiffres qui suivent ne sont pas connus des Lossyans.

La prévalence des Chanteurs ne dépasse pas un Lossyan pour vingt-cinq mille individus mais ne compte pas les Chanteurs de Loss tués au moment de leur Eveil et après. C'est la prévalence naturelle. En comptant les décès par accident et suite aux persécutions, on aura un Chanteur pour trente-cinq mille individus environ. Chez les Jemmaï, les San'eshe ou les Dragensmanns, par contre, on revient à quelque chose de proche de la prévalence naturelle. Les Terriens Perdus sont plus fréquemment Chanteurs que les lossyans, un sur dix-mille environ.

Il y a deux constantes dans ces chiffres : les femmes et les personnes rousses sont les plus concernés par l'apparition de ce pouvoir, plus du double des cas pour les femmes rousses. Dans certaines régions, on croit que seules les femmes peuvent devenir Chanteuses de Loss et beaucoup de lossyans sont persuadés que tous les roux sont *Chanteurs*. Et c'est d'ailleurs un des ordres absolus de l'Eglise :

« Le Chant de Loss doit servir les lossyans et l'Eglise du Concile, non l'asservir. Toute personne née rousse ou suspectée Chanteur de Loss doit être asservie et, si elle ne peut l'être, doit être tuée. »

2- L'Eveil du Chant de Loss

Le Chant de Loss ne s'apprend pas : si un sujet n'est pas né avec le don d'entrer en résonance avec le loss-métal, il ne l'apprendra jamais. Seuls les chamans San'eshe et dit-on certains chamans

Dragensmanns semblent en mesure de repérer efficacement les signes avant-coureur de l'Eveil d'un Chanteur, mais ils n'enseignent pas leurs secrets.

La seule manière connue de vérifier si quelqu'un est Chanteur de Loss, c'est de le mettre face à un danger qui menace sa survie immédiate. Le Chant de Loss est instinctif et avant tout dominé par la peur. L'urgence de se battre pour rester en vie face à l'imminence de sa fin provoque la première tentative à Chanter : on appelle cela l'Eveil ; et c'est le plus souvent violent.

L'Eveil ne se produit que s'il y a une concentration suffisante de loss-métal dans les environs ; quelques grammes y suffisent : envahi par la peur de mourir, le sujet se mets soudain à Chanter. Ce n'est pas un cri ou un hurlement : il y a des notes et des harmoniques, que ce soit dans un chant sourd de baryton ou les arpèges harmonieux d'un soprano. Et à ce Chant, répond le loss-métal environnant qui se met à vibrer au diapason. Tout ce qui est métallique et proche du Chanteur tend à luire d'une faible lumière bleutée, l'air se charge en ozone, la réalité elle-même se brouille et semble onduler.

La première fois, c'est toujours ravageur. La source du danger –et ce qui se trouve à proximité- lévite puis se fait repousser avec violence tandis que la gravité change brutalement, dévastant tout. Les dégâts du Chant de Rage, le nom de ce pouvoir instinctif et brutal, sont comparables aux ravages d'une grenade défensive.

Une fois que l'Eveil s'est produit, il n'y a pas de retour en arrière possible. Le sujet est un Chanteur de Loss, et s'il n'apprend pas de sa propre initiative à contrôler comment il entre en résonance avec le loss-métal, son instinct le fera pour lui, avec des conséquences dramatiques et funestes.

3- Comment fonctionne-t-il ?

Avant tout, un Chanteur de Loss sans loss-métal à sa portée est démuni. Il lui en faut au moins un gramme sur lui ou une quelques grammes dans son environnement immédiat. Plus grande est la masse de loss-métal à proximité, plus grand est la zone qu'elles influencent et où un Chanteur peut Chanter. Les piles des moteurs des navires lévitant de Chanter à trente mètres d'elles. Les grandes concentrations de loss-métal permettent de s'y accorder à des centaines de mètres. Un Chanteur de Loss porte s'il le peut un bijou fait de ce métal. Comme le loss ressemble d'assez près à de l'argent, il est aisé de le faire passer inaperçu. Cependant, le loss-métal s'épuise, usé par le Chant ; il finira par se ternir et se corroder et ne plus pouvoir entrer en résonance avec le Chanteur de Loss

Plus le Chanteur a de loss-métal à sa portée, plus l'amplitude de son pouvoir augmente. Un Chanteur de Loss dans une réserve de loss-métal sera dévastateur. Mais il faut un entraînement poussé pour faire entrer autant de loss-métal en même temps en résonance avec son Chant. C'est en cela que les Chanteurs de Loss très puissants sont une rareté et un danger. Orchys Athysmante de Parcia aurait pu faire entrer en résonance plus d'une tonne de loss-métal, et grâce à cela a déchainé le Chant des Abîmes, responsable du Long-Hiver.

Le Chant a aussi d'autres limites : le Chanteur doit être en mesure d'user de sa voix pour que le loss-métal entre en résonance avec lui. Ce qui rend très malaisé toute discrétion quant à son usage, sauf par un entraînement intensif et poussé afin de savoir exactement quels accords et quelles tonalités suffiront à créer un effet. Une personne muette, ne pouvant produire de son et de mélodie, ne peut pas user du Chant de Loss quand bien même elle en aurait le don. On coupe donc – mais c'est vraiment très rare- la langue ou on tranche les cordes vocales d'un Chanteur, pour le neutraliser.

4- Les effets du Chant de Loss

Le Chant de Loss n'est pas qu'un pouvoir. C'est un nouvel instinct, un sens supplémentaire ; une nouvelle fonction organique qui habite le Chanteur et qui subit des contraintes aussi bien extérieures, nous l'avons vu plus haut, que profondément intimes.

La première manifestation du Chant de Loss, commune à tous les Chanteurs, c'est le Chant de Rage : cette onde de force fait fluctuer la gravité et repousse tout autour d'elle avec une force de tornade. C'est ainsi que se déclenche l'Éveil et c'est le premier pouvoir commun à tous les Chanteurs. C'est aussi le plus animal et instinctif : un Chanteur en usera s'il est en danger mortel. Il est aussi traumatisant, nous y reviendrons.

Le second pouvoir s'acquière aisément avec de l'entraînement: c'est le Chant d'Ether, qui réduit, voir annule la masse des objets. Après, commencent les étrangetés du Chant de Loss et sa nature même : il devient partie intégrante de la psyché du Chanteur, de sa personnalité, de son intellect, de sa vision du réel. Il ne lui obéit pas ; il est une de ses formes d'interaction avec le monde.

Ainsi donc, une brute guerrière va utiliser le Chant de Loss en conjonction avec des armes et sa force physique. Une âme ravagée et vengeresse tendra à briser, détruire, et créer des cyclones et des vagues de force. Une personne douce, rêveuse et artiste, saura projeter en hologrammes des illusions et des fantasmagories évoluant au gré de sa voix. Un individu chasseur et adepte de la discrétion aura appris à fredonner et murmurer doucement le Chant de l'Ombre, pour déformer sa propre image et devenir presque invisible. D'autres, fascinés par les forces naturelles, canalisent la chaleur, le froid, la foudre, ou encore l'air sous forme de brises et de tempêtes. Et certains Chanteurs peuvent entrer en résonance avec la psyché d'autres animaux, pour les apprivoiser et les dominer. Étrangement ces pouvoirs sur le corps et l'esprit semblent inopérant sur les lossyans et les créatures d'origine terrienne.

En d'autres termes, le Chant de Loss est aussi varié qu'il y a de Chanteurs. Il ne peut vraiment être catégorisé de manière exhaustive.

L'ÉCHO

L'usage du Chant de Loss n'est jamais vraiment bénin. D'une part, car il est épuisant : plus le Chanteur use de sa voix, plus l'épuisement et la pression physique s'accroissent. Un Chant aux effets étendus et puissants tenu sur un long moment produit sur l'organisme le même effet que de courir un marathon.

Et l'autre contrainte est bien plus intime : quand un Chanteur déclenche un effet, il ressent la résonance du Chant à son environnement comme s'il s'agissait de ses propres sens étendus. D'une manière certes atténuée il voit, touche, sent et goûte l'environnement affecté par le Chant, et se trouve aux premières loges quand l'effet est dévastateur et mortel. S'il tue avec, il est le premier à savoir dans tous les détails comment il vient de tuer et de toucher de près l'horreur de l'agonie de ses victimes, comme s'il en vivait l'écho. L'épuisement est donc non seulement physique, mais aussi psychique et peut conduire le Chanteur à la dépression, la démence et même la mort. Dans tous les cas, le Chant de Loss n'est jamais vraiment anodin.

5- les Chanteurs de Loss dans la société.

Les Chanteurs de Loss sont considérés comme responsable du Long-Hiver et la manifestation d'un pouvoir diabolique, par les Dogmes du Concile. Ce sont des rejetons démoniaques des anciens cultes que l'Eglise se doit de contrôler et mettre sous sa coupe.

Tout Chanteur de Loss, ou pouvant potentiellement en être un, doit être asservi ou tué. Selon les régions, on tue presque systématiquement les hommes Chanteurs. Quand aux Chanteuses, elles sont réduites en esclavage ; c'est sur elles que l'on va user du Haut-Art avec la plus cruelle sévérité et efficacité. L'esclave qui a subi ce dressage et ce conditionnement se retrouve sous un contrôle complet de ses actes, de ses désirs de son autonomie. Par voie de conséquence, son instinct et son pouvoir de Chanteuse est donc lui aussi en théorie muselé et mis sous contrôle. Et surtout, en cas de danger extrême pour sa vie, elle ne pourra pratiquement pas laisser le Chant de Loss prendre le pas. C'est le but ultime de ce conditionnement, redoutablement efficace, mais les accidents arrivent, et ils font mortellement mal.

(Voir le chapitre l'esclavage pour plus de détail)

La place des Chanteurs de Loss diffère un peu selon les cultures. Dans certaines cultures, comme les Jemmaï, les Dragensmanns et les San'eshe, ils sont considérés, mais chapeauté et toujours surveillée. Mais au moins sont-ils libres. Chaque peuple (*au chapitre Les peuples*) précise le traitement des Chanteurs de loss quand il n'est pas celui coutumier et cruel des cultures Conciliennes. Dans les sociétés où les Chanteurs de Loss sont considérés, ils participent à la vie commune en aidant aux travaux lourds ou encore en défendant les leurs, parfois enfin en offrant des divertissements. Ils sont toujours craints, cependant. Dans les société Conciliennes, les Chanteurs de Loss sont soit esclaves, soit doivent se cacher et éviter le plus possible que leur pouvoir soit révélé : ils seraient aussitôt traqués avec tous les moyens possibles, pour les capturer à vue de les asservir, ou simplement les tuer si on ne peut les attraper vivant. Pratiquement aucun lossyan ne prendra le risque de faire confiance à un Chanteur de Loss en fuite et non-asservi. Ce serait traiter avec un démon, une créature sans Vertus dédiée à répandre le mal sur le monde.

LES CHANTEURS ASSERVIS

Les Chanteurs de Loss dans les sociétés Conciliennes sont tous esclaves, et sont tous une sorte de luxe prestigieux. Ils sont parfois utilisés pour leur principale capacité : le Chant de rage et le Chant d'Ether. Ils deviennent alors gardes du corps (ou plutôt chiens de garde, puisque toujours esclaves). Certains Chanteurs servent sur des navires lévitant, aidant à manœuvrer les vaisseaux sur terre, voir les propulser en absence de vent. C'est un atout rare mais très recherché car les capacités des navires lévitant sont décuplées par l'aide d'un Chanteur de Loss. Enfin, les Chanteurs de Loss maniant le Chant des Illusions sont utilisés pour des spectacles et distraire la foule et leurs maitres.

Mais les Chanteurs de Loss sont très rares. Ce qui veut dire deux choses : ils valent très cher et sont très recherchés. Posséder une Chanteuse de Loss comme esclave est un prestige qui vaut une fortune, on ne les emploie donc pas sur des chantiers et on prend grand soin de ne pas risquer de les abimer. Et un lossyan ne croisera sans doutes pas plus une ou deux fois dans sa vie la route d'un Chanteur de Loss, le plus souvent dans ces spectacles organisés, parfois comme esclave de compagnie d'un individu riche, ou, fort rarement, mais de manière terrifiante, comme arme vivante sur un champ de bataille.

Dernier point : il y a très peu d'accidents dramatiques du au pouvoir d'un Chanteur qui cèderait à la panique ou à la démence : ils sont pour leur immense majorité conditionné par le Haut-Art, ou entraînés par des chamans qui leur ont avant tout appris à se contrôler. Les incidents sont très rares et deviennent souvent des histoires et des contes qu'on se raconte dans les aubers au coin du feu.

1.4.2 Le chamanisme & les cultes mineurs

Nous avons beaucoup parlé de l'Eglise du Concile Divin, religion omniprésente et toute-puissante dans les cultures Conciliennes de Loss. Mais, d'une part, des peuples comme les Dragensmanns et les San'eshe se moquent bien du Concile Divin et, d'autre part, jamais l'Eglise et ses Ordinatorii n'ont réellement pu éradiquer les anciens cultes religieux. Ces derniers perdurent sous des formes culturelles privés et tolérées ou des organisations informelles ayant au long des siècles embrassé le culte du secret.

Parmi tous ces cultes, le plus influent et vivace, que l'Eglise considère comme la plus grande des hérésies qu'elle doit combattre après celle des Chanteurs de Loss, ce sont les chamans.

Le chamanisme, origine & histoire

Parler de l'histoire du chamanisme dans Loss est un sujet compliqué. Parce que tout ce qui a été écrit avant l'An 0 AC a été détruit dans les décennies qui ont suivi la montée en force de l'Eglise. Et depuis, les chamans n'ont plus jamais rien couché sur le papier. Ce qui pose, encore aujourd'hui d'ailleurs, la question de la méthode qui leur permet de transmettre leurs connaissances et leurs savoirs. Ce que savent les rares chercheurs et sages osant enquêter sur un sujet qui est une très bonne manière de finir sur un bûcher pour hérésie est donc très sommaire. Ce sont sans doute finalement les Dragensmanns, jamais ni envahis ni conquis par l'Hégémonie et l'Eglise, qui ont gardés le plus de traces de l'histoire de leurs chamans.

Le chamanisme est la plus ancienne forme de culte connue des lossyans. Mais dans les premiers siècles d'occupation de Loss, tandis que les lossyans apprenaient à vivre avec leur nouvel environnement, ils prirent une place particulière. Il y eut une mutation de la nature des chamans qui suivit la découverte des symbiotes et leur domestication. C'est sans doute les chamans eux-mêmes qui furent les plus grands savants dans ce domaine et qui répandirent le plus activement l'usage et l'élevage des symbiotes. En parallèle, leur rôle d'intercesseur entre les lossyans et les forces naturelles évolua ; s'y ajouta une fonction additionnelle. De manière générale, c'est aux chamans qu'on finit par confier la surveillance, la garde et l'éducation des premiers Chanteurs de Loss à apparaître parmi les lossyans. Les chamans pouvaient reconnaître un Chanteur à des signes précurseurs avant que ce dernier ne vive le traumatisme de l'Eveil. Cela évitait ainsi les accidents dont nous avons déjà parlé concernant les Chanteurs de Loss.

Les chamans participèrent de manière évidente dans la région des Plaines de l'Étéocle à la naissance de l'ère de la Magie, entre -100 et 0 AC. Et leurs connaissances sur les symbiotes, leurs talents particuliers de précepteurs pour les Chanteurs se répandirent partout. En quelque sorte, au summum de la gloire des Chanteurs de Loss, devenus des quasi-dieux pour les cités-états qu'ils dominaient à l'époque, la plupart des Chanteurs avait dans leur ombre un chaman, mentor et conseiller auquel ils étaient liés intimement.

Puis vint la destruction d'Antiva et le Long-Hiver. Les chamans eurent le choix entre subir le sort des Chanteurs ou se retourner contre eux. Beaucoup firent l'un ou l'autre, mais dans tous les cas, ils furent comme tout le monde décimés dans le chaos qui s'abattit sur les lossyans. Une frange minime des chamans eut la sagesse de fuir les villes et les centres urbains, auxquels ils ne se sentaient en général pas vraiment appartenir, et leur culte aurait pu survivre et prospérer. L'Eglise ne leur en laissa pas l'occasion. Elle massacra tous les groupes de chamans qu'elle trouva, détruisit leurs temples et lieux sacrés et oblitéra toute trace écrite qu'ils aient pu laisser.

Pourquoi l'Eglise pourchassa et massacra les chamans et ne cesse jamais depuis ? Pas parce que ces derniers sont intimement liés aux Chanteurs, cette raison ne fut que secondaire. Mais parce que les chamans sont tous profondément, absolument, liés à une foi indéfectible et qui a un pouvoir réel sur Loss, un pouvoir que l'Eglise ne comprends pas, mais qui menace son œuvre. Un chaman, même tout seul, peut faire des miracles, un Ordinatori ne le peut pas. Le danger pesant sur les Dogmes et sur le pouvoir de l'Eglise était trop grand. Depuis, et alors qu'elle pourchasse les chamans sans relâche, l'Eglise ne comprends toujours pas la nature du pouvoir de cet ennemi et ne parvient pas à en trouver la source. Et malgré des tentatives nombreuses d'étudier des chamans capturés, elle reste toujours aussi perdue face à ce qu'ils sont. Sans doutes certaines autorités en savent-elles plus qu'elles ne le prétendent, c'est certain. Mais quoi que ce soit, elles jugent alors cela si dangereux qu'il vaut mieux que l'ensemble de l'Eglise reste dans l'inconnu sur ce que sont les chamans.

Le chamanisme contemporain

On pourrait penser que les chamans sont désormais très peu nombreux. C'est bien le cas dans toutes les régions de Loss dominées par la foi du Concile Divin et ses Ordinatorii ; mais en fait, non seulement jamais ils n'ont disparu, mais leurs traditions et savoirs se perpétuent presque sans frein, malgré tous les efforts, pourtant efficaces, menés par l'Eglise et son Inquisition pour les éradiquer. Il y a donc très peu de chamans et ceux-ci se cachent fort bien, restant à dessein isolés les uns des autres. Pour exemple, dans tout l'Athémaïs, une région densément peuplée, plus grande que l'Italie et la Croatie réunies, il n'y a sans doutes pas plus d'une quarantaine de chamans.

Les chamans n'ont donc plus de rôle social ayant une réelle influence dans les cultures conciliennes ; ils restent discrets, au plus loin du tumulte humain. Ils ne conservent de contacts qu'avec des populations de communautés isolées, jouant le rôle de rebouteux et soigneurs, parfois de devins et de conseillers spirituels pour un nombre limité de personnes qui participent à leur permettre de rester cachés.

Par contre, dans les cultures non-conciliennes, leur rôle n'a pas changé et est d'importance. Aussi bien chez les Dragensmanns que les Forestiers de l'Elmerase ou les San'eshe, le chaman est une des figures centrales de la cohésion sociale des communautés ; il est le pendant des leaders et des chefs, le détenteur des savoirs naturels, l'érudit qui connaît la nature sauvage mais aussi et toujours, le mentor des Chanteurs de Loss, dont il assure l'éducation et dont il contrôle les risques.

Mais les chamans sont de toute évidence encore bien plus que cela. Ils semblent tous être liés par-delà les vastes étendues de Loss, disposent d'un véritable et inexplicable pouvoir sur la faune et le biotope lossyan et forment une seule et unique organisation informelle qui n'a jamais cessé d'échanger et communiquer. Aucun chaman ne parlera jamais de ces choses-là, c'est un secret bien gardé. Il est cependant évident que l'ensemble des chamans forme une force unie et active aux desseins insondables ; et si l'Eglise les pourchasse si ardemment, peut-être est-ce bel et bien parce qu'elle a de très bonnes raisons d'en avoir peur.

(Plus d'infos et de détails sur les secrets des chamans et la nature de leur pouvoir dans la section « les secrets de Loss »)

Les anciens cultes des lossyans

Si l'Eglise du Concile Divin a, en apparence, écrasé toutes les anciennes formes de culte pour imposer le sien, jamais elle n'a interdit de croire en autre chose que ses Dogmes. C'est un cas assez particulier où l'Eglise a eu l'intelligence d'assimiler, pour en retirer leur pouvoir, toutes les religions qui lui faisaient de l'ombre.

Les lossyans sont superstitieux : ils ont besoin de donner du sens aux étoiles filantes, aux tempêtes et à la foudre, aux catastrophes naturelles et aux phénomènes les plus mystérieux du réel. L'Eglise est, paradoxalement, très scientifique et pragmatique et préfère bien souvent s'aventurer dans le terrain de la science et de la culture pour les expliquer. Mais elle a récupéré les explications et les imprécations des cultes des peuples qu'elle a convertis, sans trop intervenir pour interdire de croire à ces superstitions. La seule règle est qu'aucune de ces croyances ne peut prendre le pas sur les Dogmes de l'Eglise.

Il reste donc des cultes et des croyances, des noms de dieux, d'esprits et de créatures mythologiques qu'on invoque régulièrement sans se gêner. Et certains individus prennent le rôle informel d'officiants pour des cérémonies traditionnelles qui remontent à ces anciennes croyances et qui ont désormais été remaniées et ont intégré les concepts du Concile Divin dans leur structure même.

Personne ne sera donc surpris que dans un village, une vieille sorcière sache encore des rituels divinatoires ou des prières et sacrifices anciens pour assurer la naissance d'un héritier mâle. Dans les villes, pareillement, des hommes et des femmes ont ces rôles et bénissent les maisons et les navires, les montures, les attelages, les troupeaux... Et ils font aussi bien appel aux Etres du Concile qu'aux anciens dieux ou des esprits naturels locaux et des ancêtres spectraux.

Cependant, il ne faut pas oublier que ces pratiques sont seulement tolérées. Quoi qu'il se passe, quand un de ces officiants prend trop d'importance et d'influence, l'Eglise interviendra tôt ou tard : ses Inquisitorii sont là pour ça. Et si, finalement, les bûchers pour hérésie et sorcellerie sont rares, ils font suffisamment peur pour que tout le monde fasse montre d'une grande prudence avec ces pratiques.

Nous ne vous parlerons pas en détail de ces cultes, croyances et esprits ici. Ce serait trop long à aborder. Nous avons décrit quelques cultes et croyances locales pour chaque peuple mais tout ceci sera abordé plus richement dans le supplément à venir sur les Peuples de Loss. Retenez simplement à l'esprit que rebouteux, sorcières, devins, ritualistes et hommes vénérant les anciens dieux, d'Appolon à Odin en passant par la Terre-Mère, Lug, ou Le Mandat Divin, ne sont pas du tout rares. Toutes ces croyances se fondent dans le culte du Concile Divin... tant qu'elles ne viennent pas le remettre en doute.

1.4.3 *Les Terriens Perdus de Loss*

Encore aujourd'hui, aucun savant ne sait comment les humains sont arrivés sur Loss à l'origine. La légende et les Dogmes disent que les Lossyans viennent des Etoiles et y retournent à leur mort. Mais à peu près tout le monde sait que les lossyans ne sont pas originaire du monde où ils vivent. Car il continue à arriver des terriens sur Loss.

Bien que ce soit rare, des habitants de la Terre, planète que donc les savants et érudits connaissent, au moins par les témoignages et récits des terriens, apparaissent quelque part sur Loss. On distingue de leur part deux récits.

LES PRÉLEVÉS

Dans le premier cas, qui arrive le plus souvent à des femmes citadines, elles se souviennent s'être endormies seules chez elles ou avoir eu un étourdissement en sortant d'une boîte de nuit, seules, ou dans un coin de rue un soir, toujours seules et ne se souvenir de rien, sauf de leur réveil, nues, à proximité directe d'un village ou d'une ville. La plupart d'entre elles sont persuadés avoir été drogués ou enlevés, sans pouvoir se rappeler de rien.

LES EGARÉS

Dans le second cas, bien plus rare, qui fait alors apparaitre n'importe qui, portant ses vêtements et ce qu'il avait dans les poches ou avait sur lui, le témoin parle d'avoir senti soudain, alors qu'il vaquait à ses occupations, une odeur électrique, une sensation désagréable et perturbante de ne plus rien peser pendant un bref instant, suivi d'une vive douleur, souvent étourdissante en même temps qu'un violent flash, avant de se retrouver perdu dans un nouvel environnement.

Quelques très rares récits souvent mis en doute décrivent ce qu'aurait vu un lossyan à l'instant où un terrien est apparu devant lui : une sorte de sensation électrique, un miroitement de l'air, comme une onde sur l'eau, avant un flash et l'apparition d'une personne qui n'y était pas l'instant d'avant.

LES LOSSYANS & LES TERRIENS

Les lossyans n'ont aucune explication à ces étranges phénomènes. Pour eux, souvent, l'apparition d'une terrienne nue est un présage positif, un cadeau des dieux qui sera rapidement capturée et asservie. Les lossyans considèrent les terriens comme des barbares, et donc les traquer et les asservir est tout à fait normal. Comme une femme de la terre est un cadeau rare et précieux, elle aura de la valeur dans une vente aux esclaves ; les lossyans en profitent. Et un terrien perdu sur Loss ne survit de toute manière pas longtemps sans l'aide de lossyans. Quelques-uns s'en sortent cependant, et s'adaptent à ce nouveau monde, qu'ils en acceptent les règles, ou luttent contre elles. Et bien sûr, les plus érudits des lossyans sont curieux du savoir des terriens et de leur monde, et les recherchent pour leurs informations.

A noter que *l'Eglise du Concile*, elle, est très clair sur le sort des terriens : soit ils sont asservis, soit ils sont tués. Donc, les terriens qui ont pu survivre à leurs premiers temps sur Loss et s'y adapter, souvent avec de l'aide, apprennent rapidement à ne pas dévoiler leur origine.