

AXELLE BOUET

ALYSIA LORETAN

EMILIE LATIEULE

Les **Chants de LOSS**



LE JEU DE RÔLE DE FANTASY DA VINCI-PUNK



Les Chants de Loss, le jeu de rôle est tiré des romans « Les Chants de Loss » par Axelle « Psychée » Bouet.

Les Chants de Loss, le jeu de rôle est coécrit par Axelle « Psychée » Bouet, Emilie Latieule, et Alysia Lorétan.

Qu'est-ce que les Chants de Loss ?

Les Chants de Loss est un jeu de rôle de planet-fantasy Da Vinci-punk sur un monde étranger et lointain, qui n'était pas fait pour les humains, prévu à la publication en 2018 par les Éditions du Matagot. Il s'agit aussi d'une série de romans, publiés chez l'éditeur Stellamaris. Loss est un monde où créatures mortelles, pouvoirs mystérieux, secrets oubliés et civilisations anciennes côtoient la science de la Renaissance, les merveilles technologiques des génies et des ingénieurs, les exploits des navires lévitant, des armes à impulsion et des premières machines électriques, et les effrois des premières expériences sur la vie.



Loss est peuplé dans l'ensemble des terres formant un sous-continent autour des Mers de la Séparation. Mille ans après le Long-Hiver provoqué par les Chanteurs de Loss, qui menaça de faire disparaître tous les hommes, les sociétés ont prospéré en une vingtaine de cultures dirigées le plus souvent par des Cités-États. Un empire domine pourtant les Mers de la Séparation, l'Hégémonie d'Anquimenès, fief de la toute puissante Église du Concile Divin. Cette religion qui a écrasé presque toutes les autres formes de culte devenus marginaux impose partout par la parole et la force militaire sa loi, et décide ce qui est moral et de ce qui est impie.

Une seule Cité-État fait véritablement de l'ombre à sa toute-puissance : Armanth, capitale de l'Athémaïs. La Cité des Maître-marchands, le havre des savants et des libres penseurs, la cité aux cent milles esclaves, la plus grande et la plus libre ville de tout Loss.



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. On peut distinguer quatre types de groupe de héros :

Les négociants : Érudits, marchands, espions, officiers, diplomates et artistes, les négociants sont employés pour résoudre les problèmes par la discussion et le marchandage.

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.

Les coureurs de nuit : Assassins, 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.

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 Chants de Loss, le jeu de rôle, tends à privilégier un peu l'aspect **aventures urbaines**. Les Cités-États sont le cœur des plus grandes intrigues politiques du monde de Loss, et le plus dangereux des adversaires, c'est toujours l'homme sur Loss. Mais les **voyages maritimes et terrestres** sont très importants. Ces voyages sont riches de péripéties et de surprises au gré 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, de les explorer et d'en revenir.



Le système de jeu

Très classique dans son esprit, mais intégrant des mécaniques originales et aussi amusantes que possibles, le système de jeu privilégie l'héroïsme et l'action. Basé sur une échelle de 10, une Action se résout en additionnant un trait + un talent + le résultat d'un jet de dé à dix faces (d10). Le but est de faire le plus gros possible, c'est à dire, plus précisément, atteindre ou dépasser la **Difficulté** de l'Action à réussir.

Mais le système de jeu de Loss privilégie le risque calculé et décidé par le joueur au hasard des dés : une **Difficulté Moyenne est de 15**, elle s'applique pratiquement à tous les cas. C'est au joueur de décider de prendre un risque et augmenter cette difficulté, pour en retirer des avantages et effets spéciaux. C'est ce qu'on nomme **tenter un Exploit**. Tenter un Exploit peut être fait dans pratiquement toutes les circonstances, et permet de décider d'effets spéciaux variés, mais aussi de conserver des avantages (y compris des bonus au jet de dé) pour plus tard, que l'on nomme les Fursas et qui peuvent même être donnés à un autre joueur. Cependant, échouer un Exploit tenté a des conséquences : l'adversaire gagne alors en Fursas ce que le joueur espérait obtenir en avantages, et ces Fursas se retourneront tôt ou tard contre lui ou le reste de la table. C'est donc un jeu à pari risqué, où parfois le hasard cède totalement le pas à la stratégie et au risque calculé. On peut tout y tenter, presque rien n'est impossible. Mais ce qui est très difficile comporte donc toujours des risques à la hauteur du défi à relever.

Les Chants de Loss fait la part belle au concept des Vertus : Honneur, Courage et Sagesse définissent les bases du personnage, avant des traits plus techniques (comme l'Esprit), et ces Vertus influencent la personnalité du héros qu'incarne le joueur. Plus que lui permettre de tenter des exploits hors du commun, elles guident ses valeurs. Chaque action d'éclat, réussie ou échouée, a donc une conséquence sur ces valeurs morales qui sont au cœur même du monde de Loss. Les Vertus influencent tout, mais avant tout, guident l'interprétation du personnage dans l'univers de Loss dont il fait partie intégrante.

Enfin, Loss est un jeu à **Archétypes**, à **Légende** et à **Sbires** : un personnage est défini par son **Archétype** de héros, qu'il soit combattant, négociant, capitaine, navigateur, chaman ou chasseur d'artefact. Dans son domaine de prédilection, il est forcément le meilleur, quel que soient ses talents et son métier par ailleurs. **La Légende** qu'il va forger et qui grandira avec ses aventures lui ouvre de nouvelles capacités dans son domaine de prédilection, sa Légende donnant réalité aux récits et aux rumeurs qui se racontent à son sujet. Quand aux adversaires des personnages et des héros de Loss, les plus communs sont des Sbires : des adversaires qui représentent un risque limité pris isolément, et fait pour représenter une menace limitée, à l'instar des ennemis des films d'action et de cape et d'épée. Mais bien entendu, quand ils sont nombreux, ils représentent un danger réel.

AXELLE BOUET ALYSIA LORETAN EMILIE LATIEULE

Les **Chants de LOSS**

LIVRE DEUX : LES RÈGLES DE LOSS

Que contiendra le jeu de rôle ?

Le jeu de rôle paraîtra sous forme de boîte de jeu, contenant trois livrets pour la version de base, auquel se rajouteront une carte des Mers de la Séparation et un paravent, ainsi que deux livrets de suppléments et de scénarios. Par la suite, toute une gamme est prévue dont deux premiers suppléments annoncés .

La boîte de jeu :

Le monde de Loss : env. 202 pages, il contiendra l'entièreté du monde de Loss, destiné aussi bien aux joueurs qu'aux meneurs de jeu, décrivant les lois physique, la flore et la faune, les régions, les peuples, la civilisation, le mode de vie, la philosophie et la technologie des lossyans.

Les Règles de Loss : env. 226 pages, il réunira l'ensemble du système de jeu, incluant toute la création des personnages, les Archétypes, les avantages et défauts, la mécanique de jeu et le combat, la gestion des Vertus, de la Légende et de l'évolution des personnages, les pouvoirs du chamanisme et du Chant de Loss, et enfin une section complète pour l'équipement.

Les secrets de Loss : env. 145 pages, ce livret rassemblera tout ce dont le meneur de jeu a besoin pour se lancer dans l'univers de Loss : des protagonistes, sbires et créatures, des héros de légende, des conseils de jeu, un décor d'aventures complet et des scénarios. Mais il contient aussi la totalité du métaplot et des secrets derrière le monde de Loss : l'origine de ce monde, des Chanteurs de Loss, des Terriens Perdus, les secrets des Anciens, des Apostats et des artefacts de Loss. Avec ces informations, le meneur de jeu a sous la main tous les secrets de Loss pour l'exploiter à son envie.

Les autres contenus :

La carte des Mers de la Séparation : une carte complète pour explorer la partie du monde de Loss où se passent les aventures de vos héros, richement illustrée et annotée, avec un livret de guide et de scénarios.

Le paravent des Chants de Loss : un paravent trois volet format horizontal, de 90 cm de long sur 21 de haut, avec le livret de supplément « Voyages » fournissant des précieuses informations et inspirations sur le voyage et les déplacements dans le monde de Loss, avec un décor d'aventures et des scénarios.

On peut aussi citer, selon les résultats de la campagne de financement participatif, les futurs dés personnalisés, les jetons de Fursas, un artbook Les Chants de Loss et un bloc de feuilles de personnage.

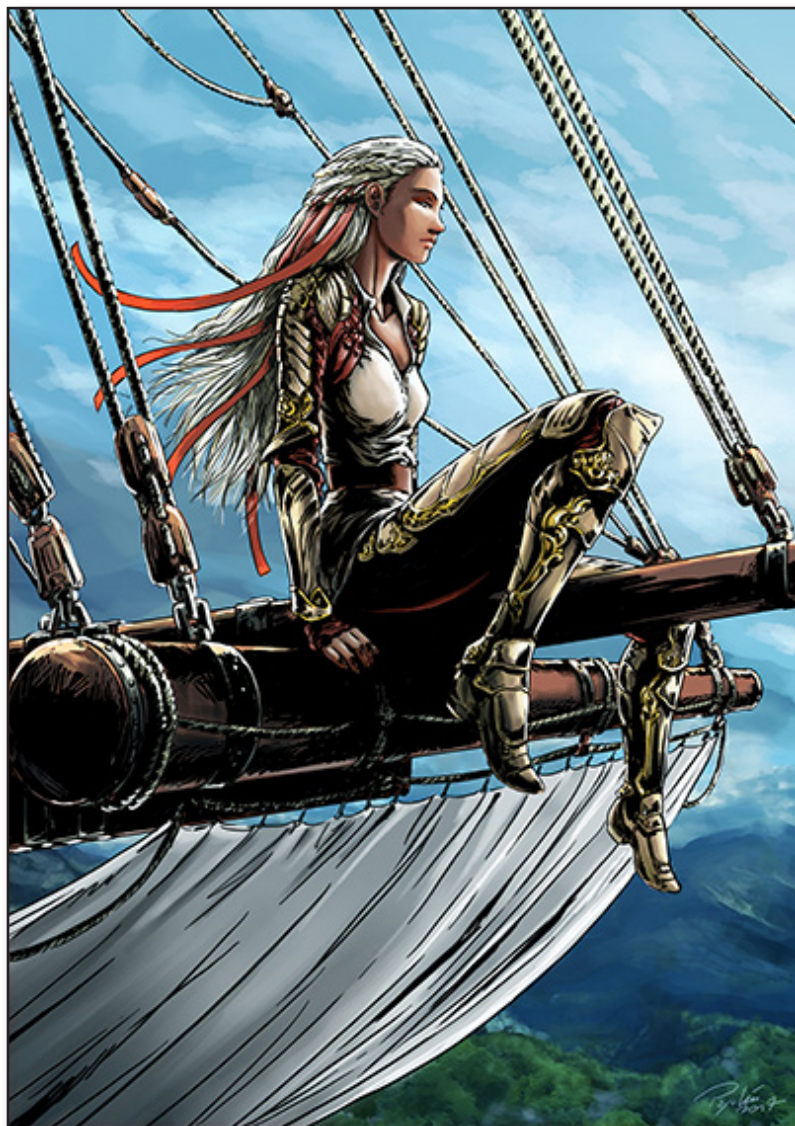


Les futurs suppléments :

Armanth, La cité des Maîtres-marchands : env.165 pages, le supplément décrira la célèbre Cité-État qui fait de l'ombre au pouvoir de l'Hégémonie d'Anquimenès et qui représente pour la plupart des lossyans l'image de la liberté aussi bien que de l'hérésie décadente. On y trouvera des infos détaillées sur la ville, ses habitants, ses dirigeants, ses secrets mais aussi sur la Guilde des Marchands, la Cour des Ombres et enfin sur le reste de l'Athémaïs, la vaste région dont Armanth est la capitale, sans oublier quelques nouvelles créatures, avantages et défauts et des modèles d'Archétypes typiques de la ville.

Da Vinci-punk : env. 165 pages, ce supplément abordera l'ensemble des informations concernant la technologie et les sciences du monde de Loss, y compris ce qui concerne le Da Vinci-punk : les machines extraordinaires, les armes impossibles, les artefacts modernes, les automates et les navires lévitant. On y trouvera des informations sur la société secrète des Archivistes, des règles sur la construction, l'invention et l'artisanat, sur le combat aéronaval, sans oublier quelques nouvelles créatures, avantages et défauts et des modèles d'Archétypes.

D'autres suppléments sont prévus, avec un total de 5 pour la gamme principale : un supplément sur le Chant de Loss et le chamanisme, un sur l'Église du Concile Divin et un dernier sur la faune et la flore de Loss. Mais nous avons aussi plein de documents pour prévoir un atlas des peuples de Loss détaillé, un supplément sur les Apostats, sans oublier une campagne de jeu complète !



Les Auteurs

Axelle « Psychée » Bouet : illustratrice, créatrice et romancière. Les Chants de Loss sont nés de son imaginaire enfiévré, suite à une discussion intime avec Igor Polouchine. Ce qui en a résulté est ce monde un peu fou ; la somme comme elle aime à le dire « de ses pires rêves et ses plus magnifiques cauchemars ».

Alysia Lorétan : maquettiste et graphiste, rôliste devant l'éternel, elle assure depuis le début la participation au projet. Certains des personnages des romans sont nés de son imaginaire et elle a coécrit plusieurs des chapitres majeurs du jeu de rôle. On lui doit les concepts et règles sur le Chant de Loss, le chamanisme et une partie du métaplot de l'univers.



Emilie Latieule : chargée de Ressources Humaines, poétesse et essayiste, mais aussi Conteuse de Vampire Grandeur Nature au sein d'une association et d'une fédération nationale. Jawaad et Sonia, les personnages des romans, sont sa création. Elle a rédigé la presque totalité des chapitres sur le matériel et les objets rares et légendaires du monde de Loss.

Les romans *Les Chants de Loss*

Les Chants de Loss s'étalent sur 9 volumes, dont les deux premiers tomes sont publiés aux Éditions Stellamaris Ils racontent l'histoire de Lisa, terrienne perdue sur Loss ayant commencé au plus bas de l'échelle sociale ; brisée et asservie, traumatisée, conditionnée, croyant avoir tout perdu, elle va reconquérir de son intelligence et de son courage sa liberté dans un monde sexiste, aussi cruel qu'il est merveilleux et exotique. Mais elle est Chanteuse de Loss, elle détient un pouvoir ravageur et irrésistible. Une arme que rien ne peut arrêter.

Elle va devenir un outil, puis l'étendard d'une lutte pour la liberté, celle d'une partie des peuples des Mers de la Séparation. Emmenés par des idéaux de progrès humain, social et scientifique, ceux-ci vont se battre contre la toute-puissance de l'Église du Concile Divin, empire surpuissant et monstre tentaculaire établi partout et se considérant légitime à diriger le destin des hommes, et leur imposer ses Dogmes.

Cette lutte emportera tout, y compris Loss, elle-même qui, à travers ses chamans, ne pourra rester neutre dans un conflit qui dévoilera les origines étonnantes et vertigineuses d'un mystère qui perdure depuis la nuit des temps. Qui sont les lossyans ? Comment ceux-ci sont parvenus sur Loss, ce monde qui n'est pas fait pour eux ? Et qui enfin, apporte sur Loss des humains venus de la Terre, et pourquoi ?



Que trouve-t-on sur ce site ?

L'ensemble de la version de travail (La Beta) du jeu de rôle et du monde de Loss partagé au fur à mesure de leur découverte. Vous pourrez ainsi lire et explorer le monde de Loss avec nous, tout en pouvant consulter des ressources et documents sur le futur livre du jeu de rôle. Nous ne pouvons que vous encourager à vous abonner à ce blog, et ainsi être toujours au courant des dernières nouvelles et des nouveaux articles.

Pour visiter le blog et ses articles et découvrir le jeu de rôle, vous pouvez visiter et explorer les menus déroulant en tête de la page du site.

Pour télécharger la version beta du jeu gratuitement, en PDF :

- *Livret du monde.*
- *Livret des règles.*
- *Kit de découverte.*
- *Feuille de personnage.*

Et plein d'autres contenus gratuits en téléchargement ici !

Partager :

- *Sur Twitter*
- *Sur Facebook*
- *Sur Google+*
- *Sur LinkedIn*
- *Sur Tumblr*

WordPress :

