

## *Suppléments gratuits pour les Chants de Loss, le jeu de rôle, 1 à 5*

---

*Suppléments gratuits pour Les Chants de Loss, le Jeu de Rôle, en PDF uniquement.*

*Ce supplément est uniquement disponible en PDF et peut être distribué gratuitement, en n'oubliant pas de créditer les auteurs et citer le site internet des Chants de Loss : <http://www.loss-jdr.psychee.org/>*

*Autrices : Axelle Bouet, Alysia Lorétan, Emilie Latieule.*

### ***1- Le bien et le mal dans le monde de Loss***

---

*« Seuls l'innocent et le sage peuvent, du mal, espérer un bien ; le premier par ignorance, le second par expérience. »*

*Proverbe Hemlaris*

Vous, qui êtes en train de lire ces lignes et moi, qui les rédige, nous sommes des quidams contemporains du 21<sup>ème</sup> siècle, héritiers de la morale humaniste et républicaine européenne et occidentale et des notions de bien et de mal de la tradition judéo-chrétienne. Je pourrais rajouter que les maghrébins et les peuples de la méditerranée orientale ne sont guère différents de vous et moi à ce sujet. On sait ce qui est considéré comme bien, ce qui est vu comme mal. Et pour aller plus loin, on a sûrement beaucoup plus de points communs de ce côté-là avec les cultures asiatiques modernes, qu'on trouvera de différences. Quelque part, ce n'est pas plus mal : sur bien des points, on est tous d'accord, même si on s'étrille sur des détails toujours débattus, au point de trouver encore de quoi justifier de s'entre-massacrer.

Mais allons discuter du bien, du mal et de la morale à un marchand maritime de l'Europe du 16<sup>ème</sup> siècle et on va réaliser que, de toute évidence, on ne parle pas de la même chose. Ce sera encore pire avec un pater familias de l'Empire Romain ou un chef de village de la Chine des Royaumes Combattants. On réalisera vite que sur tous les sujets moraux, notre vision n'aura que peu de rapport avec celle de ces cultures et de ces époques.

Alors imaginez-vous les habitants du monde de Loss, dont les codes moraux sont fondés sur le triptyque des Vertus, un modèle totalement différent de notre héritage d'occidentaux. Oui, c'est compliqué. Et justement, même si nous en parlons en détail dans le livre du jeu, nous allons revenir ici précisément sur ce qui pour les cultures lossyennes, définit le bien et le mal, le moral et l'amoral.

### ***1- Le Bien et le Mal n'existent pas***

---

Vous noterez les majuscules au titre. Non, les concepts du Bien et du Mal n'existent pas pour les lossyans. Ils n'ont aucune valeur absolue et les lossyans ne comprennent pas trop l'idée qu'on puisse en parler comme d'entités ou de réalités. Il n'y a, pour la culture issue du triptyque des Vertus, qu'un seul crime maléfique par essence : s'en prendre aux enfants, par un crime les blessant, les abusant, les exploitant, ou les tuant. Tout le reste est relatif aux Vertus et donc au contexte. Même le meurtre, évidemment considéré comme un acte grave, n'est, et de loin, pas forcément considéré comme un

crime et ne sera pas vu comme un acte maléfique. Et même les créatures démoniaques comme les Chanteurs de Loss, ne le sont pas pour tous les peuples de Loss.

Bref, on entendra rarement un lossyan juger moralement un acte en bien ou en mal. Cependant, il y a clairement quelques actes qui remettent en jeu la moralité et donc les Vertus d'un individu, sur Loss. Mais ces crimes ne font pas de lui un être maléfique et, s'il y a bien une vie après la mort qui récompense les êtres vertueux, il n'y a aucun enfer qui punisse qui que ce soit pour l'éternité. L'homme sans Vertus n'est, pour les lossyans, simplement plus un lossyan mais une bête. Il ne sera pas puni par une force mystique, mais par les lossyans eux-mêmes : il peut être tué, chassé, privé de ses biens et même asservi. Quant à son esprit, à sa mort, celui-ci chutera sans pouvoir rejoindre les Etoiles et ses ancêtres et disparaîtra à jamais. Non, on ne parle pas d'âme : ce concept en tant que tel n'existe pas dans le monde de Loss.

Un lossyan n'est donc jamais véritablement « mauvais » ou « bon ». Il sera lâche, infâme, fou, ou courageux, honorable ou sage. Et le pire d'entre eux sera une bête, le meilleur d'entre eux un lossyan béni ou éclairé, ce qui pour les lossyans veut à peu près dire la même chose : un parangon de vertus où la sagesse a son importance, mais qui implique que l'homme est remarquablement honorable et courageux à la fois. On parlera bien sûr d'hommes bons ou mauvais, mais toujours relatif à leurs vertus.

*Les quelques actes que les lossyans jugent en général impardonnables :*

- Faire du mal à des enfants (voir plus haut).
- Commettre (ou ordonner) un massacre aveugle.
- Tuer, mutiler ou torturer pour le plaisir (même des esclaves, bien que dans ce dernier cas, on sera forcé de juger de manière plus relative eu égard aux lois).
- Provoquer un incendie qui cause des morts (en cas de guerre, par contre, c'est un outil comme un autre).
- Vandaliser, détruire ou désacraliser un lieu saint (quelle que soit la religion, c'est un acte odieux pour un lossyan ; mais bien sûr l'Eglise ne se gêne pas pour le faire, comme elle ne se gêne pas pour poursuivre le criminel qui oserait s'en prendre à ses lieux saints).
- Assassiner un lossyan béni (c'est-à-dire une personne révérée pour ses hautes Vertus, principalement sa sagesse, mais pas que).

Déshonorer ou agresser une femme libre, ce qui comprends la violer ou l'asservir (souvent les deux vont de pair) est très mal vu ; mais cela ne constitue pas un crime impardonnable, puisqu'il s'agit même d'un châtement officiel dans certains cas. Par contre, socialement, ça peut finir mal pour le lossyan qui agresse un violente une femme : la famille a le droit de se venger, ce qui lui donne toute latitude pour retrouver et punir le coupable. Par contre, jamais on ne demande un châtement œil pour œil : la vengeance se limite le plus souvent à la punition ou la mort du coupable ou, s'il parvient à négocier et s'expliquer, une compensation matérielle ou financière conséquente.

Pareillement, le meurtre n'est pas du tout un crime universel : tout dépend des circonstances et si un assassin avait de bonnes raisons de tuer son prochain, les lossyans l'admettrons sans trop de mal. Là encore, la famille de la victime a toute latitude pour retrouver et punir le coupable, ou exiger une compensation. C'est même une tradition : le proverbe « *celui qui tue un homme devient responsable de sa famille* » résume ce qui pèse sur les épaules du meurtrier. C'est pour cela que les duels mortels sont peu répandus.

On ne va pas lister ce que les lossyans considèrent comme des actes bénis. Chaque Vertu définit ses propres qualités, dont nous avons fait la liste au Chapitre : les Vertus. Un acte béni, pour un lossyan, est un acte de grande Vertu dont les conséquences sont au bénéfice du plus grand nombre. C'est alors la générosité, la noblesse ou l'altruisme de l'acte qui sera remarquable. Et certains de ces actes, comme enseigner durant toute une carrière de maître et professeur, avec sagesse, patience et dévotion à sa tâche, peuvent prendre toute une vie.

Il n'y a en fin de compte pas non plus d'acte « bon » sauf en regard du contexte et de ses conséquences. Un Courage ou un Honneur immense peuvent être même remarqués par l'ennemi qui l'honorera avec faste, mais ce sont des actes de Vertu, pas de « bien ». Pour un lossyan, un homme bon est simplement celui qui par ses actes ne cause pas de souffrances ou de torts aux autres. Mais il peut très bien être vantard, caractériel, alcoolique, bourru, voir désagréable en société, cela n'a guère d'importance, tant qu'il est un homme dont les Vertus sont évidentes et que l'influence sur son entourage apporte des bienfaits, de la sécurité et bien sûr, des modèles de ses propres vertus.

## *2- Le moral et l'amoral*

---

Vaste débat, qu'est-ce que les lossyans considèrent comme moral ou pas ? La chose tend à changer selon les cultures et forcément, les Dragensmanns et les Athémaïs ne vont, et de loin, pas être d'accord sur tout. Ce qui suit s'applique principalement aux cultures *conciliennes* (qui suivent les Dogmes de l'Eglise du Concile Divin). Mais la plupart de ces codes moraux font souvent l'unanimité autour du principe des Vertus, qui est universellement suivi par tous les peuples des Mers de la Séparation, même les Jemmaï. Et forcément, ces principes de ce qui moral et amoral sont très éloigné de nous ; vous êtes prévenus, ça peut vous étonner.

### *2-1 LA NOTION DE FAIBLESSE*

---

Abuser de quoi que ce soit n'est pas un souci pour les lossyans. Entendre par là que la luxure, la gourmandise, l'addiction ou l'alcoolisme, ne sont pas en eux-mêmes des actes amoraux. Ce qui l'est, c'est de s'abandonner à ces travers et d'en montrer de la faiblesse.

La faiblesse, c'est, pour un lossyan, de n'être préoccupé que par ces travers et de ne vivre que pour en jouir et en abuser, au détriment de ses responsabilités. Un forgeron peut boire comme un trou : s'il reste un bon père de famille et un artisan travailleur et compétent, personne n'a le droit de juger qu'il tombe trop souvent dans la bouteille. Mais que celle-ci devienne sa raison de vivre et cela devient non seulement un problème, mais la preuve que l'homme est faible et lâche puisqu'il néglige son devoir. Ce qui permet de rebondir sur cette notion sociétale : garder sa place.

### *2-2 GARDER SA PLACE*

---

Le devoir, la responsabilité et la place dans la société sont particulièrement importants pour les lossyans. Quoi qu'on fasse en matière de plaisirs et de décadence, c'est sans importance tant qu'on tient sa place, qu'on assume ses responsabilités et qu'on s'acquitte de ses devoirs. Ce qui veut dire aussi que l'homme qui ne cède à aucun vice est un modèle de vertus puisqu'aucun plaisir ne risque de venir contrecarrer son sens des responsabilités.

Mais cela veut aussi dire qu'en privé, personne ne s'occupe tellement de ce que fait un quidam tant qu'il remplit son devoir ; y compris ses activités sexuelles, comment et avec qui. Un officier de légion peut être réputé publiquement pédé comme un foc, mais s'il est honorable, courageux, et démontre un grand sens des responsabilités en assumant totalement son devoir et sa fonction, personne ne peut jeter l'opprobre sur ses goûts sexuels. Ça ne va pas empêcher les gens de jaser et les homophobes- et ils sont nombreux- de vouloir trouver comment détruire sa carrière et sa réputation. Mais sur cet argument, ses plus farouches adversaires ne pourront rien faire, sauf parvenir à démontrer que l'officier néglige, à cause de cela, sa place à son rang et dans la société. Ce n'est pas si facile, car les Vertus étant ce qu'elles sont, on ne va guère leur faciliter la tâche.

### 2-3 DEVOIR CONJUGAL ET HOMOSEXUALITE

---

C'est ce qui permet de comprendre que l'homosexualité, si elle est souvent mal vue, est admise, mais sous contraintes. Une personne homosexuelle peut parvenir à vivre sa relation, ses désirs et sa sexualité, mais est forcée d'assumer à la fois son devoir social et familial. Ce qui implique de faire naître des héritiers. Dans certains cas, l'adoption est acceptée, mais dans la plupart des situations, hommes et femmes doivent passer au devoir conjugal et on se fiche bien qu'ils n'aient pas cela. En contrepartie, ce devoir effectué, on tend à ne pas trop les embêter, tant qu'ils gardent leur place et s'assurent de rester assez discrets. On reviendra d'ailleurs ci-dessous à la notion de fidélité conjugale lossyenne, bien différente de la nôtre.

Civilisation sexiste oblige, il faut bien plus de prudence à une femme qu'à un homme quand à laisser apparaître des penchants homosexuels. Si c'est parfois un peu compliqué pour un homme, pour une femme, cela peut devenir carrément dangereux : l'Eglise réprouve l'homosexualité et, si elle est forcée de fermer les yeux sur les hommes (ses propres légions comptent beaucoup de gays), concernant les femmes, la sentence traditionnelle est l'asservissement. C'est une punition devenue très rare en Athémaïs et dans le sud des Mers de la Séparation, mais cela arrive encore régulièrement en Etéocle ; et en Hégémonie, c'est systématique.

*Encart : on peut considérer qu'environ la moitié de la population concilienne est peu ou prou homophobe. Les crimes homophobes existent donc, même si ce n'est pas courant. Par contre, la discrimination n'est pas rare, mais très fortement compensée par le poids des Vertus. Il faut de bons arguments pour discriminer une personne homosexuelle. Le fait qu'elle le soit ne suffit pas. Mais ça n'empêche pas qu'un homosexuel connu va voir sa carrière et son élévation sociale compliquée par ce simple fait.*

### 2-4 L'HUMILITE N'EST PAS LOSSYENNE

---

Un lossyenne n'est jamais humble ou modeste. Ne pas affirmer sa valeur, et s'en vanter, c'est une forme de faiblesse et pour le moins un manque de sagesse. Parce qu'un lossyenne doit assumer sa place et sa valeur, il doit aussi en assumer la fierté. C'est assez paradoxal : la sagesse voudrait, de notre point de vue, de rester lucide et modeste avec ses talents. Mais pour les lossyennes, mieux vaut être à la fois réaliste et fier de ce que l'on est et de ses capacités.

Les lossyennes aiment se vanter. Ce qui implique enjoliver leurs histoires, quitte à en rajouter. Et que ce soit quand ils en sont les héros ou seulement les témoins, en faire des caisses pour que l'histoire soit bonne n'est en rien un travers. Le mensonge n'est pas du tout amoral pour un lossyenne, tant que ce mensonge ne cause pas des torts à autrui. Quand on marchande, on sait que tout le monde va mentir

et baratiner et c'est tout à fait normal. Quant à l'humilité, c'est ce que l'on exige des esclaves et une qualité de ascètes. Mais quand on n'est ni l'un ni l'autre, c'est un défaut qui sera moqué et montré du doigt sans hésitation. On n'attend pas non plus d'une femme de modestie, même si celle-ci devra souvent faire bien plus de démonstration de ses qualités et de sa valeur pour qu'on la laisse s'en vanter.

## **2-5 L'ESCLAVAGE**

---

Pour un lossyan, l'esclavage n'est pas du tout amoral, bien au contraire : asservir un ennemi ou un criminel plutôt que le tuer, c'est faire preuve de compassion. Asservir une personne indigente est un acte de charité : c'est lui donner une place dans la société, de quoi se vêtir, manger à sa faim, un lieu où dormir et lui offrir une seconde chance. Asservir un barbare, c'est lui donner une possibilité d'atteindre à la civilisation et démontrer peut-être qu'il a ou peut avoir des Vertus. Oui, je sais, c'est très éloigné de nos propres codes moraux et c'est franchement discutable. Mais pour les lossyans, le raisonnement est totalement juste et on ne le remet jamais en question. Il n'y a guère que les Jemmaï et les San'eshe pour penser différemment.

Les lossyans font la distinction entre esclaves et forçats : les premiers sont destinés aux travaux domestiques aux plaisirs et aux loisirs, quand les seconds destinés à s'échiner dans des chantiers, mines et carrières et on s'attend à ce qu'ils ne vivent pas longtemps. On n'asservit pas un individu pour l'exploiter ou le maltraiter jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ça, c'est une punition cruelle qui concerne les travaux forcés, donc les forçats. Du reste, ces derniers sont nécessaires à l'industrie lossyenne, ne serait-ce que parce qu'il n'y a aucun moyen d'extraire du loss-métal sans mettre en danger mortel les ouvriers qui y travaillent.

Pour un lossyan, l'asservissement est aussi bien un acte de mansuétude ou de générosité, qu'une punition ou simplement un mauvais sort. Tout le monde sait très bien qu'être esclave n'est pas un destin enviable mais il reste bien meilleur que de finir dévoré par la faune sauvage ou être exécuté. La plupart des lossyans traitent plutôt bien leurs esclaves même si le Haut-Art reste clairement une forme de supplice pour les femmes qui le subissent. Ils ne voient guère donc de souci avec cela comparé aux alternatives. Et pour tout le monde, l'esclavage est utile. Rappel : un esclave n'est plus un lossyan mais une bête. Il n'a plus de Vertus (même s'il peut démontrer qu'il en a et peut être respecté et récompensé de cela) et est une propriété.

## **2-6 LE SEXE ET LA FIDELITE CONJUGALE**

---

Entre les symbiotes qui rendent stériles et les drogues contraceptives, il y a de quoi éviter les grossesses non-désirées dans le monde de Loss, pour peu d'en avoir les moyens. Quant aux maladies vénériennes, elles restent un danger, mais les antibiotiques permettent efficacement d'en soigner la majorité. Et enfin, avec les esclaves des plaisirs (et il n'y a pas que des femmes, même si elles sont en grande majorité), tout ce qui concerne les loisirs sexuels est assez libre.

Cela rend moins important l'obligation de fidélité conjugale et les lossyans en profitent. Ils ne voient aucun souci à aller profiter des bras d'esclaves disponibles et cela n'a aucune forme de rapport avec de la tromperie. C'est un peu plus compliqué si un homme ou une femme va dans les bras d'une personne libre. Mais le fait est que tant que cela reste discret, tout le monde le fait. On ne jugera pas de qui va voir ailleurs, mais des conséquences de ses escapades à son devoir et sa place dans la société. Sans surprise, l'infidélité conjugale est nettement mieux admise pour les hommes que pour les femmes, ces

dernières devant être plus discrètes : la loi permet d'asservir une femme infidèle, même si c'est une sentence rare.

## **2-7 L'ENVIE ET LA JALOUSIE**

---

La jalousie est un travers de la nature humaine et, pour les lossyans, c'est une faiblesse : être jaloux de son épouse, de sa compagne, de son esclave, ou d'une femme inaccessible –et ça marche dans l'autre sens, perdre sa sagesse en s'y laissant aller, devenir violent, méfiant, ne plus avoir confiance, est la démonstration d'un puissant manque de sagesse. L'individu jaloux s'expose aux moqueries, à l'opprobre et, dans les cas les plus extrêmes, à se faire carrément chasser par les siens et ses voisins.

Pour l'envie, c'est un peu la même chose : pour un lossyan, si tu n'es pas capable de conquérir ce que tu désires ou de te contenter de ce que tu as, tu es faible. Et l'individu devenu amer, envieux et qui s'abandonne à sa frustration démontre qu'il n'a pas de Vertus. Car quand un lossyan veut quelque chose, il va faire en sorte de s'en emparer. Bien sûr, il doit composer avec la loi, avec celui qui possède ce qu'il désire, etc... c'est un bon moyen de se mettre dans les ennuis. Mais c'est autrement plus honorable pour un lossyan d'assumer ces ennuis que de devenir aigri à ruminer sa frustration.

## **2-8 LA GENEROSITE**

---

Etre modeste n'est pas une vertu mais être économe non plus. Si l'individu qui gère bien son patrimoine mérite respect et honneur, celui qui est capable d'être généreux et faire usage de sa richesse pour ses proches et son entourage est admiré. Bref, un avare, pour un lossyan, c'est un peu un pauvre type, qu'il soit riche ou pauvre.

La générosité est aussi une des règles de l'hospitalité : celui qui accueille un voyageur ne doit pas compter les moyens de le loger, le nourrir et l'aider. On attend du voyageur la même chose envers son hôte. La générosité est considérée comme un trait et une qualité de l'honneur et elle peut se changer en faste et en largesses. Mais les lossyans font la différence entre générosité et dilapidation. Celui qui exhibe sa richesse et la gâche en faste et en luxe inutile est considéré comme un sot.

## **2-9 BARBARES & CIVILISES**

---

Il n'y a pas réellement de racisme dans le monde de Loss parce que, pour que le racisme existe en tant que mode de pensée, il lui faut avoir été théorisé et s'être répandu selon une idée naturaliste : une « race » humaine supérieure à d'autres, par comparaison, avec une justification pseudo-scientifique ou philosophique.

Dans le monde de Loss, y'a pas. Il y a, par contre, de la xénophobie : les lossyans se méfient des étrangers et ne cacheront pas leur crainte vis-à-vis des gens ayant des coutumes et des langues étranges et différentes. Un Hemlaris réservera son jugement face à un Athémaïs et le dira sans hésiter. Mais une fois la confiance établie, celle-ci sera solide et les deux protagonistes ne vont pas se préoccuper que l'un est jaune et l'autre café au lait.

Les lossyans font une distinction entre civilisés et barbares : un « civilisé » est celui qui connaît les principes des Vertus et les dogmes du Concile Divin. Un lossyan « civilisé » sera d'autant plus considéré, si en plus, il sait parler l'athémaïs. Un barbare est à contrario celui qui ne suit pas les Dogmes

de l'Eglise, ne connaît rien des Vertus et ne sait pas parler une langue répandue. C'est donc un barbare, autrement dit une bête. Il n'est pas lossyan et on n'a pas à le traiter comme tel : on peut le chasser, le traquer, l'asservir ou le tuer librement, y compris si c'est un Terrien Perdu, qui est forcément barbare.

### *3- Le bien et le mal pour l'Eglise*

---

L'Eglise du Concile Divin a une vision assez précise et détaillée de ce qui est bien ou mal dans ses Dogmes, le livre religieux compilant ses codes religieux. Les Dogmes de l'Eglise ne racontent pas une histoire, comme la Bible, mais rassemblent des lois, des interdits et des devoirs, expliqués en détails et enrichis par des paraboles et des exemples, avec son lot notoire de contradictions qui parfois rendent son interprétation compliquée.

Mais comme les Dogmes ne sont pas distribués au public et n'ont jamais été non plus imprimés –c'est un crime hérétique il est seulement permis de les copier à la main- il y a peu de gens pour aller mettre le nez dans ce livre et pouvoir ainsi donc en faire un commentaire critique. Ce qui n'empêche pas que les interdits et les règles morales de l'Eglise sont discutés, de même que ce qu'elle considère bien ou mal et pourquoi. Vous trouverez dans le livre du jeu un résumé des Dogmes, au chapitre : l'Eglise du Concile Divin.

#### *3-1 LES CHANTEURS DE LOSS ET LES CHAMANS*

---

Dans les deux cas, ces créatures sont des démons. Il n'y a pas d'enfer pour les pécheurs dans le monde de Loss, mais il y a les Abimes (dont un des accès serait au fond du Rift), qui vomissent les esprits des monstres, des morrows et des démons venant menacer les lossyans. Les pires de tous, ce sont les Chanteurs de Loss, suivis de près par les Chamans. Pour l'Eglise, c'est pareil : on les tue ou on les asservit. Il s'avère que pour tout lossyan, un Chanteur de Loss est bel et bien un démon, même si l'on considère que c'est seulement sa nature, pas son choix. Il est très difficile d'aisément être perçu comme autre chose, quels que soient les actes du Chanteur, bien que d'une certaine manière le démon Chanteur de Loss est vu comme bien moins maléfique –mais bien plus destructeur- que le démon chaman. Si le Chanteur est un esclave de toute évidence contrôlé par son maître, on se contentera de s'en méfier fortement. Mais s'il est libre, tout le monde le pourchassera pour le tuer ou l'asservir. Paradoxalement, posséder un esclave Chanteur de Loss est un luxe rare et de grand prestige, pour les lossyans.

Pour les chamans, c'est nettement plus compliqué car d'une part, ça ne se voit pas aussi aisément qu'une personne est chaman, d'autre part, les chamans ont beau avoir été pourchassés et exterminés, pour pas mal de cultures non-conciliennes, ils restent au cœur de leur système de croyances. Et dans les régions conciliennes, certains des villages et communautés les plus isolés font encore appel aux chamans pour la guérison et la protection. Mais autant rappeler que tout chaman repéré dans une région civilisée où l'Eglise est présente, sera poursuivi avec acharnement jusqu'à sa destruction. C'est un démon, un monstre sournois et pervers, un tentateur cruel et sadique, un dévoreur d'enfant et un corrupteur d'esprits.

#### *Les roux*

Quand dans une famille, naît une personne rousse, il y a pour l'ensemble de cette famille une sorte de malédiction qui lui tombe dessus. Car, selon les Dogmes de l'Eglise, si une personne est avérée Chanteuse de Loss, on asservit alors toutes les femmes de sa famille par prudence ; et les personnes

rousses sont nettement plus enclines à être Chanteurs de Loss que les autres. Les femmes asservies subiront le Haut-Art dans sa version la plus cruelle pour s'assurer qu'elles soient soumises et dociles à jamais. Et non, on asservit pas les hommes ; on ne les tue non plus pas par prudence. Le Chant de Loss apparaît bien plus souvent chez les femmes que les hommes, on laisse donc ces derniers vivre ; mais si l'un d'eux s'avère Chanteur de Loss, il sera exécuté. On n'asservit jamais un Chanteur de Loss mâle : on l'élimine.

Quand naît un roux dans une famille, il n'y a guère d'alternatives : le plus souvent, celle-ci prévient immédiatement l'Eglise. Si l'enfant est une fille, elle est alors donnée au temple local, les Ordinatorii l'élevant avec les enfants de son orphelinat et, à sa 13<sup>ème</sup> année environ, elle est confiée à un Jardin des Esclaves de l'Eglise et asservie. Quand c'est un enfant mâle, le plus souvent la famille préfère le faire disparaître elle-même rapidement. Quant à la dernière alternative, la plus rare et dangereuse, elle consiste à cacher la rousseur de l'enfant en espérant que cela ne se verra pas à sa peau et à la couleur de ses yeux car, même de manière moindre, les lossyans considèrent les yeux verts comme de mauvais présage.

### 3-2 L'OBEISSANCE A L'EGLISE

---

Une chose qui est clairement mal pour l'Eglise, c'est que ses fidèles ne lui obéissent pas en tout point : « **Aucune autorité émanant des Hommes ne peut se placer au-dessus des Prophètes de l'Eglise** ». C'est un de ses Dogmes les plus importants et tout Ordinatorii considère à priori que, quel que soit son rang, l'homme à qui il s'adresse lui doit déférence, respect et se devra d'obéir à sa parole. Bien sûr, dans les faits, ça ne fonctionne pas ainsi et il est évident que l'Eglise doit composer avec la politique des dirigeants des cités-états, des chefs militaires et des maîtres de guildes.

Mais pour le petit peuple, la chose est entendue : tout représentant de l'Eglise qui ordonne doit être écouté et obéi. Là encore, entre la théorie et la pratique, il y a quand même une vaste place pour l'interprétation et le compromis. Les plus tyranniques des Ordinatorii ne durent pas forcément très longtemps face aux lossyans et à leur attachement aux Vertus, qui passent par-dessus les Dogmes de l'Eglise. Mais dans les régions les plus fidèles et traditionnalistes, les Ordinatorii sont aux commandes de la politique locale. Malheur alors à qui désobéit aux Dogmes, car c'est l'Eglise qui assure aussi la justice, et celle-ci peut être totalement impitoyable.

*Quelques délits et crimes en rapport :*

- **Ne pas assister aux messes** : Les messes ont lieu régulièrement, et tout lossyan se doit d'y assister au moins deux fois par mois. Manquer une messe n'est pas bien grave, mais en manquer plusieurs sera remarqué et l'individu montré du doigt. Les prêtres locaux pourront lui imposer une pénitence, souvent un travail d'intérêt général ou un don.
- **S'en prendre à un membre de l'Eglise ou ses biens** : Pour tous lossyans, c'est un sacrilège qui sera rarement pardonné. En cas de vol sans grande valeur, c'est la justice locale qui tranche, mais en cas d'atteinte à un temple, ou une propriété privée, c'est l'Eglise qui juge et le plus souvent, la peine sera une exécution publique. C'est pire si un Ordinatorii est agressé ou tué, la sentence est la mort après torture, et l'exécution de la peine est elle-même publique et cruelle.
- **S'opposer directement à l'autorité de l'Eglise** : étrangement, cela arrive souvent. Mais dans le cas d'une révolte, d'une résistance armée, de menaces avérées etc... le fautif est condamné à mort et sa famille asservie ou exécutée avec lui. Les cas mineurs, comme le refus de payer ses

taxes, ou la dénonciation d'une injustice commise par l'Eglise, donnent lieu à des procès très sérieux et l'Eglise n'hésite pas à punir sévèrement ses Ordinatorii fautifs, même si elle condamnera souvent aussi le coupable, au moins à devoir s'acquitter de ses devoirs et verser une compensation (qui peut très bien le conduire à la ruine).

- **Remettre en cause les Dogmes** : c'est bien sûr une hérésie, même si avec l'influence de la Guilde des Marchands, cela est devenu courant, sans compter les cultes hérétiques et les schismes nombreux, comme celui de l'Heamlaris. Les procès sont alors très sérieux, il y va de la capacité de l'Eglise à défendre son image et sa légitimité. Elle perd rarement ces procès, mais condamne rarement à une peine lourde pour ces hérésies, sauf récidive avérée et nombreuse.
- **Etre complice d'un chaman ou d'un Chanteur de Loss** : bon, a-t-on besoin de préciser qu'alors, c'est la mort à coup sûr, dans les régions sous forte influence de l'Eglise ?

### 3-3 L'EGLISE ET LES SCIENCES

---

On imagine souvent qu'avec l'Eglise du Concile Divin et ses dogmes sévères et implacables, son désir de contrôler les lossyans et son traditionalisme patriarcal et sexiste, son point de vue aux sciences et aux découvertes est très fermé. Mais en fait, l'Eglise ne suit pas vraiment ses propres Dogmes. Pourtant, ceux-ci sont clairs : tout ce qui concerne 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. Mais l'Eglise elle-même a des anatomistes et chirurgiens de renom, participe aux progrès de la médecine et de la pharmacopée et ne rechigne pas du tout à étudier les prémices de la chimie et de son application industrielle. Il n'y a en astronomie que, sauf pour la cartographie et l'étude cosmologique des Etoiles et des Ancêtres, elle se montre clairement fermée à toute recherche. A noter que l'Eglise encourage et finance les expéditions d'exploration et de cartographie du monde, afin de faire reculer les régions inconnues.

Par contre, il y a deux domaines où s'aventurer est hérétique et considéré comme très mal pour les lossyans, même si beaucoup d'entre eux le font par soif de curiosité ou appât du gain : fouiller le passé pour retrouver l'histoire d'avant le Long-Hiver et explorer les ruines des Anciens. Dans les deux cas, alors qu'un astronome ou un biologiste seront souvent laissé à leur travail avec quelque rappel à l'ordre, pénitence et tape sur les doigts, sauf récidive notoire, l'Eglise est sans pitié : le coupable de fouiller le passé ou les secrets des Anciens sera impitoyablement pourchassé et condamné à mort. A la rigueur, même pas besoin de procès à ce sujet et il s'avère qu'il y en a rarement.

Cependant, il faut bien se rappeler à ce sujet que la plupart des lossyans, même s'ils craignent ces interdits et leurs conséquences, ne se gênent pas pour y désobéir, d'autant qu'une partie des plus formidables technologies lossyannes ont été inventés grâce à l'exploration des Anciens ou des recherches scientifiques que l'Eglise aurait condamnée. Comme cette dernière utilise ces technologies, et qu'elle-même explore les secrets des Anciens, les lossyans ne voient guère de raison de se gêner à le faire eux-mêmes.

### 3-4 L'EGLISE ET LES FEMMES

---

Une interprétation un peu spéciale du Quatrième Dogme du Concile fait parfois débat au sein de l'Eglise sur la place des femmes. Le fait est que cette place n'est pas glorieuse et que le Dogme en question est sujet à interprétation : « *L'homme est né pour grandir, apprendre, prospérer, bâtir et dominer* ». Mais pas la femme, qui lui est soumise et doit donc lui obéir et le servir. Dans la mesure où le mot homme,

dans les langues anciennes, signifiait le mâle comme l'espèce, il y a quelques courants de pensée, surtout dans le Sud des Mers de la Séparation, qui prétendent que ce dogme a été pris au pied de la lettre et devrait être revu. Mais traditionnellement, c'est son application la plus littérale qui est prise en compte et enseignée par l'Eglise : les femmes sont sous la responsabilité et le joug des hommes, qui ont tout pouvoir sur elles, y compris de les vendre et les asservir, de leur retirer tout bien et tout droit. Tel quel, on ne trouvera presque jamais appliqué ce principe où que ce soit, sauf à la rigueur en Hégémonie. Les femmes, selon les cultures, peuvent être assez libres, même dans une société sexiste et patriarcale en général. Le sujet est abordé dans le livre du jeu, au chapitre Le Monde de Loss.

Par contre, l'Eglise définit, à ce sujet, des interdits très clairs. Ils ne sont pas tous respectés selon les cultures et parfois même carrément ignorés ; mais au sein de son organisation, ils pèsent très lourdement :

- 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.
- Aucune femme ne doit porter d'arme, se battre, prendre des fonctions militaires, posséder une entreprise en son nom propre ou encore étudier les Sciences & les Arts.
- Une femme qui ne peut prouver qu'elle a une famille, des tuteurs ou un protecteur peut être arrêtée et asservie sur le champ.
- Il est interdit d'affranchir une esclave (pas un, mais bien une). Au passage, il est interdit de laisser un Terrien Perdu libre.
- Les femmes Ordinatorii existent 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.

### **3-5 LE BIEN POUR L'EGLISE**

---

On va aborder un peu les quelques principes qui font un bon fidèle Concilien selon l'Eglise. Ce sera sous forme d'une liste commentée, ce qui permet de voir un aperçu des valeurs que l'Eglise attend de ses ouailles. Nous ne reviendrons pas sur l'Honneur, le Courage et la Sagesse, puisque ce sont des évidences qui font partie des valeurs morales de l'Eglise –et passent même par-dessus :

- **La probité** : en gros, le respect scrupuleux des traditions, des codes, des interdits et des devoirs de l'Eglise. L'obéissance à celle-ci y est importante, connaître les prières et les messes tout autant.
- **La générosité** : le fait d'être accueillant, hospitalier, de ne pas compter ses dépenses pour aider les siens, de ne pas s'attacher à sa fortune et ses biens, et de montrer la volonté de partager ses bienfaits. Bien sûr, être généreux envers l'Eglise est recommandé.
- **L'érudition** : le fait de se cultiver, d'encourager les arts et les sciences, de fournir à autrui l'éducation que l'on reçoit. Pour l'Eglise, il n'y a aucune vertu à être ignorant ou simple d'esprit et tous les temples fournissent écoles et moyens d'étude, au moins pour apprendre à lire.
- **La charité** : le fait d'aider et aimer son prochain, donc de lui prodiguer soin et réconfort. L'Eglise construit nombre d'hospices, refuges et orphelinats et y accueille les pauvres, les malades et les indigents. Elle encourage ses ouailles à l'y aider et le faire eux-mêmes. A noter que l'asservissement peut être considéré par les lossyans comme un acte de charité pour les

plus démunis et perdus des êtres, ou pour des ennemis. L'Église elle-même ne se gêne pas pour asservir (et faire commerce) de ses certains de ses indigents dont elle ne saurait que faire.

#### *4- Les exceptions culturelles :*

---

On aborde celles-ci dans le livre de jeu pour chaque culture de Loss, mais on va faire un tour rapide des cultures non-conciliennes pour qui les notions morales de bien et de mal s'avèrent différentes.

##### *LES DRAGENSMANNNS*

---

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 qui sont le pilier religieux de la culture Dragensmann.

##### *LES EREBS*

---

Les Erebs ont eux-aussi une culture chamanique. 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'accueillent que sporadiquement des esclaves en fuite. Leur culture est assez paritaire, même si l'autorité officielle est représentée par les hommes.

##### *LES FORESTIERS*

---

Les chamans sont très rares chez les Forestiers, mais ils ne les redoutent pas. La société des Forestiers est l'une des plus égalitaires de Loss dans les rapports hommes et femmes. L'esclavagisme y existe, mais il est assez rare, la plupart des esclaves 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. Les Forestiers craignent les Chanteurs de Loss : ceux-ci sont confiés aux chamans et isolés de la société, mais ni pourchassés, ni asservis. Les Terriens Perdus sont vu avec une certaine méfiance et le plus souvent revendus à l'extérieur.

##### *LES JEMMAÏ*

---

La civilisation Jemmaï est farouchement laïque et hostile à toute forme de religion organisée, à commencer par l'Église. 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. Les Jemmaï ne pratique que très peu l'esclavage, qui est temporaire et se finit toujours par un affranchissement au bout de quelques années. C'est aussi un peuple très paritaire. Enfin, Il y a plus de Terriens Perdus et leurs descendants parmi les Jemmaï que partout ailleurs sur Loss et un grand nombre de Chanteurs de Loss, formés dans des écoles.

## ***LES SAN'ESHE***

---

La religion est un 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. Ils ne pratiquent jamais l'esclavage, et les Terriens perdus qu'ils trouvent sont adoptés par la tribu... s'ils survivent à la jungle. Les San'eshe ne font pratiquement aucune différence entre hommes et femmes.

## ***LES SVATNAZ***

---

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 les Svatnaz en font parfois commerce avec leurs voisins.

## 2- Les esclaves de Loss

---

**Avertissement : le contenu qui suit concerne un aspect polémique du monde de Loss, qui peut émouvoir et troubler le lecteur. L’esclavage existe dans Loss, il en est un des fondements ; plus qu’un décor, il en constitue une partie intégrante, mais qui reste une injustice cruelle dont l’actualité nous rappelle qu’elle existe toujours, sous de nombreuses et terribles formes, et constitue un sort dramatique pour les êtres humains qui en sont victimes. Ce n’est ni mieux, ni pire dans le monde de Loss. Cela existe, c’est tout, aussi révoltant ou envoutant qu’on puisse l’imaginer dans une œuvre et un monde de fiction et nous le décrivons sans ambages, sans essayer ni de l’excuser, ni de l’enjoliver. Et si vous trouvez finalement matière à réfléchir, vous émouvoir et vous révolter contre ce sujet, sachez que c’est avec ces émotions et cette réflexion que nous avons écrit ces lignes, en tant qu’autrices féministes et humanistes.**

*« Elena réalisa qu'elle venait d'être cédée pour une fortune. Mais si elle avait appris auprès des autres filles, que souvent, plus une esclave était vendue cher, plus son sort et son futur seraient assurés d'être agréables et doux, ici elle était persuadée du contraire. Elle pouvait lire dans les yeux du Bey une démente vicieuse et sadique, le régal qui lui chatonnait le ventre et lui caressait l'ego au plaisir qu'il aurait à user de sa nouvelle acquisition pour ses plus pervers plaisirs. Ho, Elena n'avait aucun doute qu'il ferait attention, du moins relativement, à ne pas trop vite l'abimer. Elle était rousse et terrienne, d'une beauté rare et unique par son métissage et d'une féminité sauvage et rebelle. Mais même Priscius au moment de serrer la main de son client, en lui tendant la laisse d'Athéna, fut saisi d'un remord pénible qu'il du étouffer immédiatement.*

*L'esclavagiste prit juste le temps de glisser quelques mots à Elena, avant de laisser Jharin prendre possession de sa nouvelle acquisition :*

*— Tu viens de sauver ma maisonnée, soit-en fière et du prix que ton maître a payé pour te posséder. C'est un des plus grands honneurs que peut recevoir une esclave.*

*Les Chants de Loss, Mélisaren »*

### 1- Introduction

---

À quelques rares exceptions près, tous les peuples de Loss pratiquent l’esclavage. Celui-ci diffère dans ses traditions et ses principes selon qu’on soit Athémaïs, Hégémonien, Hemlaris ou Dragensmanns, mais, la plupart du temps, son existence est un fait qui ne peut être remis en question : il est répandu partout et constitue même une richesse économique dont personne ne saurait vraiment se passer et à laquelle personne ne voit de raison de renoncer.

Un lossyan ne sera jamais contre l’esclavage, sauf à la rigueur pour les San’eshe pour qui la liberté individuelle a plus de prix que la vie elle-même et pour les Jemmaïs qui ont pour lui un mépris semblable à celui que nous pourrions y porter. Pour tous les autres, il a un rôle économique et social si évident et si important qu’il n’existe aucune alternative. C’est, en quelque sorte, une réalité, dont aucun lossyan ne niera les aspects les plus sordides, mais qui a son importance, sa raison d’être et qui ne se discute pas plus véritablement que de la place de l’homme devant les dieux, la nature et la mort. Ce qui peut se discuter est le traitement des esclaves, leur sort, la manière de les affranchir une fois

qu'ils ont accompli les services qu'on attend d'eux, la manière de les respecter ou les considérer. Mais l'idée même d'abolir l'esclavage ou de le considérer comme inhumain est très loin encore de commencer même son bout de chemin dans les esprits des lossyans.

Enfin c'est, pour tous les peuples Conciliens, non seulement une tradition, mais une pratique entourée d'une forte aura de respect sacré : c'est l'Église du Concile Divin qui a établi les premières règles et les codes du Haut-Art, le nom donné à la technique qui consiste à transformer tout individu libre en esclave docile et, pendant longtemps, l'enseignement et la transmission de ces techniques étaient même son exclusivité, avant que la Guilde des Marchands ne lui en arrache le monopole.

Dans l'ensemble des Mers de la Séparation, on considère qu'environ 5% des lossyans sont des esclaves. Leur prix restant élevé, ceux-ci ne sont de loin pas courant dans une famille et seules les personnes aisées ont un ou des esclaves à leur service. L'esclavage pour travail forcé dans l'artisanat, l'agriculture et l'industrie est presque inexistant, à l'exception de l'exploitation des prisonniers de guerre sur des chantiers, des carrières et des mines. Environ les deux tiers des personnes asservies sont des femmes.

## 2- *Le regard à l'esclavage*

---

Ce qu'un lossyan dit à n'importe quel quidam décidé à libérer des esclaves résume une partie de toute la complexité de l'existence de l'esclavage dans le monde de Loss :

*« Et une fois libre, que vont-ils faire, alors qu'ils ne possèdent rien ? Tu vas vider ta bourse pour les aider à trouver un toit, des vêtements, à manger, le temps qu'ils trouvent un travail ? Ou les laisseras-tu à leur sort, condamnés à mendier et voler pour survivre, jusqu'à ce qu'ils soient arrêtés ou capturés, et à nouveau asservis ? »*

La réflexion est cruelle, mais illustre un des paradoxes du monde de Loss : il y a, comme partout, une proportion d'indigents dans la population : mendiants, orphelins, fugueurs et voleurs des rues, clochards et pauvres hères vendant leur corps pour une bouchée de pain. Toutes les cités-États en ont leur lot et, plus elles sont vastes, plus on y trouve d'indigents qui trouvent à peine de quoi survivre chichement et ne vivront pas vieux. Si on compare leur sort à celui de la moyenne des esclaves domestiques et de compagnie, une atroce évidence se fait jour : malgré leur statut de propriété sans droits, dénué de la notion lossyane d'humanité, les esclaves, eux, sont bien nourris, dorment au chaud, sont vêtus, en général plutôt bien traités et les plus chanceux savent qu'ils seront affranchis et adoptés par la famille de leur propriétaire, avec de vrais droits, une maison, un peu de richesse. Il fait bien meilleur vivre, même à un tel prix, esclave, que d'errer comme mendiant dans les rues et le froid, sans rien posséder et à la merci de la cruauté de Loss.

Mais cette première réflexion est à nuancer. Si hommes et femmes ont peur d'être asservis et font tout pour l'éviter la plupart du temps – y compris se résoudre, dans les cas les plus extrêmes, au suicide – c'est qu'il y a de bonnes raisons de craindre un tel sort. Et s'il diffère pour les hommes et les femmes, il n'est pas plus enviable dans ses pires aspects pour l'un que pour l'autre.

Une jeune et jolie femme sera non seulement asservie, mais risque de subir, pendant des mois le Haut-Art, un dressage intensif dans un Jardin des Esclaves, jusqu'à être totalement brisée, puis conditionnée à l'obéissance, la soumission et toutes les manières de servir son futur propriétaire, y compris sexuellement. Elle y perdra souvent une partie de son âme, mais son libre arbitre et son autonomie ne s'en remettront jamais. Même si un jour on lui rend sa liberté, elle restera soumise, docile, et fragilisée par son expérience, à jamais.

Quant à l'homme asservi, s'il est un combattant ennemi, un criminel, ou simplement un gaillard solide, il a toutes les chances de finir forçat dans des carrières, sur des chantiers ou, pire, des mines de loss-métal où personne ne survit plus de cinq ans. Il pourra parfois devenir gladiateur, ce qui n'est guère un sort plus enviable, la plupart du temps. On usera rarement du Haut-Art sur un homme. Mais quand le fait, c'est avec encore plus de cruauté et de dureté dans le dressage, pour obtenir un éphèbe soumis et aussi docile qu'un animal de compagnie destiné aux plaisirs.

Les lossyans n'aiment pas tuer. La mort est un châtement réservé aux crimes qu'ils considèrent impardonnables. On préfère demander une rançon pour un ennemi capturé, on préfère l'amende, le châtement corporel, l'exil –qui peut aussi être une forme de condamnation à mort – à tuer ou emprisonner un criminel. La prison n'existe pratiquement pas dans Loss. L'asservissement est en général ce qui remplace tous ces types de peine. Pour les lossyans, c'est tout à fait logique que de se servir de ce traitement pour rembourser une dette matérielle ou morale à la société et on ne traitera pas différemment la personne asservie par malchance parce que capturée dans ce but, et la personne condamnée à ce sort par la justice. Ce qui veut aussi dire qu'il n'existe pas de cas d'asservissement temporaire – ou alors des peines de service courts d'une durée de quelques semaines, avec des conditions spéciales sur le traitement de la personne condamnée pour lui donner la leçon. Tout le monde sait que la condamnation à l'asservissement est un sort en général sans retour : une personne asservie perd tout ce qu'elle possède, y compris son statut d'humain au sens lossyan du terme.

Mais on saisit mieux que, surtout dans le cas d'une guerre ou d'un raid de capture d'esclaves, il arrive bel et bien parfois que la seule alternative à un sort terrible et loin des siens, ce soit le suicide. Pourtant, ce choix est rare, même si c'est un choix que comprennent tous les lossyans. L'asservissement, sauf pour les Chanteurs de loss, n'est pas forcément considéré comme inéluctable. La liberté peut se racheter, se regagner, se conquérir, même si le pauvre hère revendu en Hégémonie aura bien moins de chances de s'en sortir que la victime possédée par des Dragensmanns ou des Athémaïs.

### *3- le Haut-Art*

---

Les lossyans différencient l'esclavage en tant que pratique commerciale (on parle rarement de trafic d'esclaves, mais de négoce) et le Haut-Art, la technique de l'asservissement. À l'origine, le Haut-Art a été conçu et perfectionné par l'Église pour parvenir à mettre sous un joug psychologique complet les Chanteuses de Loss avérées ou potentielles, seule alternative, selon les Dogmes du Concile, à leur destruction complète.

*Encart : Quand on parle de Chanteuses de Loss potentielles, on désigne deux catégories d'individus : les femmes rousses et les sœurs et les filles d'un individu avéré Chanteur de Loss. Dans le premier cas, elles sont systématiquement asservies. Dans le second cas, cela dépend de l'emprise locale de l'Église du point de vue culturel et de la crainte des quidams locaux que les filles de la famille soient elles aussi Chanteuses. Le second cas n'est pas si courant dans le sud des Mers de la Séparation, mais est quasi systématique au nord.*

Le Haut-Art est un ensemble de techniques et de méthodologies de conditionnement d'un être humain qui, ne nous voilons pas la face, ressemble à une version très élaborée du dressage d'un animal sauvage pour le domestiquer et le mater totalement ; il vise à annihiler chez sa victime toute autonomie réelle et capacité de rébellion. Il y a au moins un millénaire que ces techniques sont peaufinées ; chaque génération d'esclavagiste les a testées, perfectionnées et enrichies. Le Haut-Art a fait l'objet de traités de références, et on en trouve des encyclopédies entières et des volumes de méthode détaillée, jusqu'à devenir une institution. Désormais, ce talent est si performant que quasi personne ne peut résister au

Haut-Art convenablement usité. Une poignée de semaine suffit pour briser n'importe quel individu et à peine trois à quatre mois de plus pour s'assurer que le conditionnement l'aura rendu incapable de survivre sans le joug d'un maître. Une personne qui a subi le Haut-Art n'aura presque plus la volonté ou la velléité de recouvrer sa liberté. C'est rarement employé sur les hommes à but de dressage, mais plutôt de torture et interrogatoire. L'emploi du Haut-Art sur des mâles est très récent, pour former des éphèbes dociles et formés à tous les plaisirs, un luxe apprécié dans l'Athémaïs, même si peu répandu.

*Encart : Le Haut-Art, aussi bien pour briser, conditionner que torturer un prisonnier pour le faire tout avouer est terriblement efficace, quelle que soit le genre, la culture ou la personnalité de la victime. C'est surtout une affaire de patience et de maîtrise, comme on le décrit plus bas. Mais fondamentalement, personne ne peut y résister totalement, et on n'hésite pas à se servir de ce talent pour briser la résistance d'un ennemi et le laisser pantelant, avant de lui arracher tout ce qu'il sait.*

Le Haut-Art ne s'apprend pas aisément, et demande des années de formation avec un maître, dans le cadre d'un Jardin des Esclaves, ainsi que des moyens financiers très importants. La plupart des apprentis échoueront à réussir un chef-d'œuvre à leur premier essai devant leurs pairs. La sélection étant particulièrement dure et d'un niveau d'exigence très élevé, c'est aussi pour cela que les esclavagistes de métier reconnus ne sont que très rarement de brutes sanguinaires ou sadiques. Ces travers, par définition, font d'eux les pires pratiquants du métier possible. On les retrouvera souvent dans des marchés secondaires à faire du trafic sordide et ils sont souvent méprisés voire même pourchassés, par les confréries d'esclavagistes. Quant à ceux qui ont réussi, il leur faudra d'énormes efforts pour arriver à se payer un jardin des Esclaves et ouvrir leur affaire, soit seuls, soit en confrérie. L'investissement de ce métier est très élevé et les Jardins des Esclaves restent peu répandus. La plupart du temps, l'esclavagiste devra se contenter de travailler pour un Maître-Esclavagiste ou dans le domaine du négoce, du transport et de l'approvisionnement, sans vraiment avoir l'occasion du dressage et du conditionnement de l'Art.

Le Haut-Art exige de la patience, de l'absence de pitié et de la maîtrise de soi. Il demande des qualités particulières et complexes, aussi bien en termes de psychologie et de sens de l'observation, que d'entêtement et de pédagogie. Un esclavagiste 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, ce qui donne à la plupart de ces hommes une réputation cruelle et froide et leur vaut souvent la méfiance des femmes.

Il faut bien garder à l'esprit que, même dans le meilleur des cas, environ une esclave sur vingt mourra avant la fin du dressage et du conditionnement du Haut-Art : il y a les suicides, les accidents, les épidémies, les violences, les rébellions, les agressions entre esclaves. L'esclavagiste le sait, et un esclave mort, c'est une perte sèche. Il doit donc tout faire pour éviter au maximum les risques supplémentaires qu'un de ses produits se blesse gravement ou se tue et, pour cela, toute mansuétude est interdite. Plus le dressage et l'apprentissage avancent, plus la discipline se resserrera donc, jusqu'au moment où les esclaves sont assez brisés et conditionnés pour pouvoir un peu relâcher la bride. Mais cette étape, dans le Haut-Art, n'intervient pas avant au moins deux mois.

La profession d'esclavagiste et le fait de savoir maîtriser le Haut-Art sont particulièrement reconnus et honorés dans la société concilienne. Mais les esclavagistes ne sont pas forcément très bien vus par les femmes en général, ce qui n'est guère étonnant et, souvent, les mariages se font par alliance au sein des guildes et confréries d'esclavagistes. Autant dire qu'un esclavagiste dans une des sociétés non conciliennes est, quant à lui, très mal vu et risque même un sort funeste.

*Encart : plusieurs cultures n'ont pas du tout d'esclavagistes pas plus que de Haut-Art. Il s'agit surtout des Jemmaï, des Dragensmanns et des Forestiers. Les San'eshe quant à eux ne comprennent pas le concept d'esclavage et les Erebs le méprisent même s'il existe chez leurs voisins. Dans ces sociétés ayant des esclaves, peu ou prou, mais ni réellement de système établi de commerce, ni de structures de dressage et formation, l'asservissement est un peu affaire de fait accompli. L'individu capturé se retrouve avec des entraves, on lui explique qu'il est esclave, on le secoue, voire on le brutalise et, dès lors, il s'adapte ou finit mal. Le point commun de ces trois peuples est au final d'être nettement moins exigeant et plus coulant avec ses esclaves. Les Dragensmanns aiment en posséder et en revendent ; ils ne sont pas tendres avec les leurs, mais un esclave sait qu'au bout de quelques années, il sera affranchi et finira membre du clan. Pour les Forestiers, il n'est pas commun d'avoir des esclaves, mais c'est une source de revenus et un individu qui arrive à leur prouver sa valeur sera de suite affranchi plutôt que gardé en esclavage. Quant aux Jemmaï, l'esclavage existe surtout pour les prisonniers de guerre et les Chanteurs de Loss. Il est toujours temporaire et les personnes asservies sont toujours bien traitées.*

## LE DRESSAGE D'UNE ESCLAVE DES PLAISIRS

---

*Attention, ce qui suit décrit le processus général d'un dressage en détail, sans prendre de gants et tel que le Haut-Art est mis en pratique. Cela peut heurter la sensibilité des lecteurs ; vous êtes prévenus.*

Comme nous l'avons mentionné, le Haut-Art est principalement utilisé sur les femmes, bien qu'il n'y ait guère que quelques modifications à apporter à ses techniques et procédure pour l'adapter aux hommes. C'est surtout le scrupule ou la fierté professionnelle de l'esclavagiste qui va décider s'il veut en user sur un mâle ou pas.

### Le martelage de la volonté

La première étape consiste à briser la personne captive, en s'attaquant aux plus essentielles racines de son amour-propre, tout en l'abimant le moins possible. Après une première rencontre avec l'esclavagiste au cours de laquelle elle est dévêtue, enchaînée et entravée, exposée de façon humiliante à la vue de tous, soit sur une place publique dans un coin de marché, soit au sein du pavillon des visiteurs du Jardin des Esclaves, la victime n'a plus de doutes sur son sort et est jetée au fond d'une cage exigüe, souvent dans des caves sombres.

À partir de là, elle est enfermée nue, privée de nourriture et souvent d'eau en quantité suffisante. Elle n'a plus aucune intimité, et les entraves et les chaînes lui retirent toute liberté de mouvement. Quant à son hygiène et ses besoins intimes, ils vont être ignorés et elle va être forcée de se souiller en l'absence de toute forme du moindre confort pour se soulager. Sa cage sera nettoyée à grande eau, la paille changée, mais elle-même va passer parfois plusieurs jours avant de pouvoir se laver sommairement.

Chaque jour, la victime sera extraite de sa cage et traînée dans la cour du Jardin des Esclaves, sous la surveillance d'esclavagistes-assistants, et menée à une Educatrice, une esclave spécialisée à former les esclaves. Des heures durant, en compagnie d'autres victimes traitées comme elle et à la même étape du dressage, en général par groupe de quatre à cinq maximum, elle va devoir attendre à genoux, toujours entravée, interdite de parole sauf pour répondre. Et elle sera, avec patience et cruauté, tout au long du jour, forcée à apprendre à supplier et obéir aveuglement à des ordres très simples répétés encore et encore, pour pouvoir simplement obtenir le privilège de boire, manger ou pouvoir aller faire ses besoins ou se laver un peu.

L'Educatrice a ici un rôle très simple : expliquer et répéter l'inéluctabilité du sort qui frappe les esclaves, les pousser au bout de leurs forces et de leur résistance mentale et les faire souffrir moralement jusqu'à

atteindre le point de rupture. Chaque rébellion est punie du fouet, de privations, de l'immobilité dans une attente sans fin, et chaque jour, le processus est recommencé, ponctué par un véritable dressage aux ordres les plus simples et avilissant, avec comme récompense un peu d'eau et de nourriture. Chaque nuit, l'esclave retourne dans sa cage et même le sommeil n'est alors pas suffisant pour être réparateur. Si une victime s'avère plus résistante, la cage sera remplacée par une boîte exigüe où pratiquement aucun mouvement n'est possible, et le processus recommence.

Jour après jour, la victime est ainsi soumise aux pires épreuves sans cesse répétées ; elle sera plusieurs fois battue et fortement chahutée, et chaque rébellion matée sans pitié. L'individu est avili jusqu'à ce qu'il ne puisse espérer améliorer son sort qu'en acceptant sa situation et en coopérant totalement avec ses tortionnaires. Tenter de tromper la vigilance des esclavagistes, qui observent le dressage et le travail de leurs Éducatrices, en faisant semblant de coopérer, est le plus souvent totalement vain : les épreuves et les ordres avilissants, l'épuisement mental et physique, la faim et la soif sont fait pour mettre l'âme de la victime à nu et les esclavagistes sont tous talentueux à voir qui tente de faire semblant.

Au final, et pendant plusieurs semaines, la première étape se poursuivra sans un instant de répit, jusqu'à obtenir de l'esclave les premiers signes d'une obéissance totale et surtout instinctive. À ce stade, la peur et la terreur constantes ont largement entamé leur travail de sappe et seules les plus fortes volontés y résistent. Ces individus sont souvent d'ailleurs les premiers à succomber à ce stade. Une arme redoutable et fréquemment employée par les esclavagistes et les Éducatrices est la compassion et l'altruisme : les esclaves tentent de soulager leur sort commun et préserver leurs compagnons de malheur, et, en usant de cruauté sur les plus fragiles d'une chaîne, on exploite alors un chantage affectif insidieux qui peut briser les plus solides à l'autre bout par cet artifice.

*Encart : le mantra des esclaves est une forme de prière du Haut-Art apprise aux Esclaves des Plaisirs par cœur. C'est une des formes de conditionnement qu'elles vont répéter encore et encore durant les premières semaines de leur dressage, devant répondre à l'esclavagiste et l'Éducatrice sans hésiter, de manière instinctive :*

*« Qu'es-tu ? Je suis une esclave.*

*Qu'est-ce qu'une esclave ? Une femme possédée.*

*Pourquoi es-tu une esclave ? Parce qu'asservie, je n'ai plus d'Honneur.*

*Es-tu Lossyanne ? Non, sans Honneur, je ne suis qu'une esclave.*

*Pourquoi es-tu marquée du Linci ? Pour que tous voient que je suis esclave.*

*Pourquoi portes-tu le collier ? Pour que tous sachent qui me possède.*

*À quoi sers-tu ? Je vis pour servir et plaire.*

*Quel est ton seul devoir ? La plus grande obéissance.*

*Quel est ton plus grand désir ? Plaire à celui qui me possède.*

*Que ne dois-tu jamais oser ? Lever les yeux à ceux de qui me possède.*

*Que ne dois-tu jamais faire ? Décevoir celui qui me possède.*

*Qu'es-tu ? Je suis une esclave... »*

*Le mantra peut se prolonger encore longtemps en répétant toutes les règles et codes locaux du Jardin des Esclaves, jusqu'à ce que l'esclave, à genoux, en vacille d'épuisement. Et ce processus peut durer et être répété très longtemps après le dressage proprement dit. Il n'est pas rare d'entendre des esclaves le répéter à voix basse en tentant, des années plus tard de se remettre d'un mauvais moment.*

## **Le remodelage**

La seconde étape, une fois l'esclave brisé, consiste à non à le reforger, ce qui est éventuellement assuré à la troisième étape, mais à le conditionner à sa nouvelle vie et sa fonction. Il quitte sa cage exigüe pour une cellule plus confortable, bien qu'on l'entrave toujours par une chaîne à son collier. Il n'est libre d'aucun mouvement et est toujours nu, mais a accès à de l'eau et à un minimum d'hygiène. Les cages étant communes et le plus souvent toujours sous la surveillance d'autres esclaves ou d'assistants, la victime doit accepter de soulager ses besoins intimes sans aucune pudeur.

C'est là que commence tout le travail consistant à accoutumer l'esclave à perdre toute autonomie, mais surtout briser toute velléité de rébellion ou même de remise en question quand on la touche, qu'on la sollicite, qu'on lui ordonne ou qu'on la fait attendre. Une grande partie de la seconde étape se fait en bandant les yeux des captifs, jour et nuit, pour les forcer à devoir faire confiance par nécessité. Souvent leurs mains sont aussi liées dans le dos, leur retirant toute possibilité de tenter de se rebiffer. Ils vont alors devoir se laisser faire, sous la houlette des Éducatrices, des esclaves du Jardin plus avancées dans leur formation et des esclavagistes.

Au long de la journée, les exercices pour réapprendre à marcher, se tenir, se cambrer, s'afficher, s'asseoir, s'agenouiller, ne cessent de se succéder avec une rigueur implacable, entrecoupée de longues répétitions de mantra hypnotiques, jusqu'à l'épuisement, destinées à conditionner leur esprit à totalement embrasser l'idée qu'ils sont esclaves. Durant cette étape, on tend à séparer tôt ou tard les esclaves qui ont créé des liens forts entre eux, pour accroître encore leur isolement, leur détresse et leur dépendance à leurs tortionnaires, nourrissant leur besoin de retrouver par tous les moyens d'autres liens affectifs. Il n'est ainsi pas rare qu'à leur corps défendant, les esclaves finissent par être intimement attachées à leur Éducatrice. Les esclavagistes quant à eux, s'assurent avec précaution qu'aucun lien, sauf le respect et la crainte, ne puisse se créer entre eux et leurs produits.

C'est aussi à ce stade que commencent les premières initiations sexuelles qui, malgré qu'elles soient contraintes, sont faites sans aucune violence. Le but est de briser les dernières résistances et hésitations des esclaves, surtout pas de les traumatiser sexuellement. On emploie d'ailleurs, en plus du conditionnement physique aux contacts charnels, aux massages et à la promiscuité, des drogues et essences variées, y compris aphrodisiaque, le tout avec beaucoup de patience. C'est aussi là qu'on plante aux esclaves leur Linci, et qu'on leur donne un premier nom tandis qu'elles ont, au fur à mesure, accès aux bains, à toujours plus de menus plaisirs, de soins corporels et de confort.

*Encart :*

*Les lincis : les lincis sont les symbiotes que l'on plante 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 enceintes 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 gratuit ou jasmées.*

Cependant, toute rébellion est toujours punie de la même manière : châtiments corporels, la cage, la boîte, les heures et les jours nus, sans nourriture ni boisson. Parfois, un esclave peut ainsi recommencer tout ce processus plusieurs fois, durant des semaines.

Au bout d'environ deux mois de remodelage en moyenne, une Esclave des Plaisirs passe l'épreuve qui décidera si elle est prête à être éduquée – ou parfois revendue selon les objectifs commerciaux de l'esclavagiste : elle est livrée à trois hommes, le plus souvent des assistants du propriétaire du Jardin des Esclaves, mais parfois des invités, pour être utilisée à leur bon plaisir sexuellement, avec pour consigne de bien entendu ne pas la violenter. Si tout se passe bien, les trois hommes satisfaits et l'esclave en bonne forme après l'épreuve, celle-ci est donc passée avec brio. Si l'épreuve échoue, le plus souvent, cela voudra dire qu'après châtiment et isolement, on recommence l'étape deux. Dans quelques très rares cas, cela peut cependant très mal finir, y compris par la mort de l'esclave qui n'ayant pas supporté mentalement l'épreuve, est devenue un produit invendable.

### ***Le dressage & l'éducation***

À ce stade, l'esclave des plaisirs peut être revendue comme telle : elle sait se tenir, connaît son rôle, la manière de se comporter, les bases essentielles de la séduction et de l'apparat qu'on attend d'une Esclave des Plaisirs, et sa destinée en tant qu'animal de compagnie, qu'elle a accepté. Mais les goûts du luxe et la recherche de profits justifient de poursuivre parfois le travail, surtout pour les esclaves les plus belles ou les plus douées.

On va s'assurer que l'esclave sache parler correctement, danser, chanter, mais aussi écrire et lire, connaisse les arts ménagers et culinaires, les gestes et les comportements qui feront d'elle une parfaite créature de compagnie au service de son propriétaire. On peut aussi lui enseigner d'autres compétences, comme la littérature, l'histoire et les us et coutumes, afin de lui prodiguer une éducation riche et attrayante. Mais l'ensemble de ces connaissances sert avant tout un seul but : augmenter sa valeur par la richesse et la diversité de sa capacité à séduire et à plaire, avant tout. Dans ce domaine, l'éducation aux arts érotiques est poussée à l'extrême raffinement et une Esclave des Plaisirs bien formée connaît tous des plaisirs charnels. Tous ces enseignements sont prodigués avec la même sévérité impitoyable que le reste du dressage des esclaves. Le seul privilège qui leur est accordé est d'avoir le droit de porter des vêtements – savoir comment s'habiller pour plaire est d'ailleurs une part de leur formation. Cette formation et ce dressage sont de durée très variable, mais en général, ils ne dépassent pas quelques mois, voire un ou deux ans pour les esclaves qu'on espère vendre aux plus hauts prix.

C'est aussi à ce stade que, dans les plus grandes Maisons de maître-esclavagistes, on aura su repérer les fort rares candidates au Languori et leur faire passer ce conditionnement supplémentaire, ô combien craint de tout le monde par sa cruauté, ses risques mortels (un sujet sur trois ne survit pas au traitement) et l'aspect définitif de son conditionnement. Le Languori ne peut s'apprendre que de languiren à languiren, c'est-à-dire qu'il faut avoir une languiren sous la main pour former une esclave à le devenir. 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 torture particulièrement perverse, pénible et difficile à endurer. Il s'agit d'un mélange d'isolation sensorielle, de drogues hallucinogènes, et de stimulations de plaisir et de douleur entremêlés, en imprégnant la victime sélectionnée d'odeurs masculines pendant tout le processus. Au bout de dix à quinze jours de conditionnement ininterrompu, où le sujet n'a pratiquement connu aucun repos possible ni la moindre trêve à son calvaire, 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 ; elle est pratiquement incapable de

résister au désir charnel qui est pour elle un besoin aussi impérieux que boire ou manger. Son degré de dépendance, de docilité et d'asservissement est sans commune mesure avec toute autre esclave.

Encart :

*Les languirens 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 languirens ne peuvent plus se satisfaire ce besoin autrement qu'à travers la douleur ou l'humiliation d'être utilisées comme des jouets sexuels, sans aucun tabou et presque aucune limite. 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 trouver de satisfaction, le manque sera presque permanent. Il est de notoriété publique qu'une languiren délaissée ou insatisfaite puisse dépérir ou se livrer à n'importe qui pour trouver le moyen d'assouvir ses besoins et calmer sa faim dévorante et constante. Mais il est aussi connu, et c'est un proverbe lossyan, qu'une languiren ne fuit jamais son propriétaire, aussi cruel et injuste fût-il. Elle en est simplement devenue incapable. Ce ne sont bien sûr pas des esclaves que l'on peut affranchir. Leur nature en fait des esclaves à jamais. Il n'existe pas de languiren mâles et personne n'en forme jamais.*

#### *4- Les lois et les coutumes de l'esclavage*

---

Chaque peuple a ses traditions et coutumes concernant l'esclavage et les esclaves et chaque famille, voire chaque propriétaire, a ses manies et ses exigences : après tout, un esclave est un bien mobilier et un animal, dont on peut tirer ce qu'on désire et de la manière dont on le désire. Nous allons brosser un portrait de ces sujets principalement pour les sociétés Conciliennes pratiquant le Haut-Art.

##### *HOMMES ET FEMMES ASSERVIS*

---

La plupart des esclaves domestiques sont des femmes ; les Lossyans les préfèrent pour des questions de facilité de contrôle aussi bien que de plaisir, mais aussi de prestige : dans le monde de Loss, après le loss-métal, ce qui est le plus précieux, ce sont les femmes, dans l'esprit des sociétés Conciliennes. Plus on en possède (qu'elles soient libres ou esclaves), plus on affiche de richesse et de gloire. Il y a donc réellement pour certains propriétaires un désir de montrer son pouvoir en montrant la beauté, la variété, le talent et le nombre de femmes qu'on est capable de posséder.

Une esclave femelle est en général est une servante domestique, un animal de compagnie et une source de distractions sexuelles. 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.

##### *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 aucun droit 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 châtements 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 cruellement, 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, y compris dégâts, blessures et crimes ; donc c'est lui qui sera poursuivi et devra rendre des comptes. Autant dire que la sévérité et l'autorité sont une évidente nécessité pour tenir ses esclaves, au vu des risques.

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.

## **LES LOIS LES PLUS COURANTES**

---

### **Les esclaves armés**

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.

### **Frapper une personne libre**

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 châtiment public, au fouet le plus souvent. Et le propriétaire devra éventuellement s'acquitter de dédommagements. Cependant, le sort le plus courant est une mise à mort lente et cruelle devant les esclaves locaux.

### **Encart : les révoltes d'esclaves existent-elles ?**

*La réponse est oui... et non, et cela ne va pas vous aider. Mais en fait, pour simplifier, il n'y a quasi aucun grand rassemblement d'esclaves dans le monde de Loss, à l'exception des plus grandes cités-États. Ces derniers ont rarement, trop dispersés pour cela, l'opportunité de s'organiser pour réussir une révolte ou une fuite en masse. Cela ne concerne en*

*général pas plus de quelques individus. Ils sont aussi, le plus souvent, assez bien traités pour encore craindre le châtement qui les attend à s'y essayer et ne pas mettre en péril leur existence, qui n'est que rarement assez désespérée pour les faire passer à l'acte. Mais cela est arrivé, parfois de manière spontanée, comme dans le Marché aux Cages d'Armanth qui rassemble régulièrement de grandes masses de prisonniers, ou de manière plus organisées dans les industries d'Anqimenès qui traite avec dureté ses esclaves. Il n'y a cependant guère de grande Légende autour d'un héros esclave, comme Spartacus pour notre monde.*

## La fuite

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 principalement aux autres esclaves du coin.

*Encart : l'outil le plus efficace pour empêcher les esclaves de prix de fuir, ce sont les chiens. Dressés à sentir et traquer les Linci qu'ils portent, chaque Jardin des Esclaves et propriété aisé en a plusieurs spécialement à cet usage ; ils sont très répandus et très efficaces. Ils vivent souvent dans un enclos qui fait le tour des logis des esclaves ou laissés en liberté dans la propriété et si un esclave s'évade, ils sont lâchés à sa poursuite avec les traqueurs chargés de ramener le fuyard. Dans les cas les plus extrêmes, un esclave peut fort bien finir déchiqueté par une mente de molosse et tous les esclaves apprennent en général à avoir peur des chiens.*

## Le vol

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 l'on reprochera lourdement au maître sa négligence aux besoins et à la santé de son esclave, ce dernier sera durement et publiquement châtié. En cas de récidive, il est probable qu'il soit amputé d'une main et abandonné à son sort.

## L'obéissance

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 châtement 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.

## Le nom et la filiation

On ne reconnaît plus ni le nom, ni 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 futurs esclaves (les Lossyans n'asservissent pas les enfants avant la 14<sup>e</sup> 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 dilemmes aux Lossyans que s'ils devaient séparer les chiots d'une même portée. Il est très fréquent qu'un esclave change de nom quand il change de propriétaire.

## L'humilité

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.

*Encart : la mise à mort d'un esclave pour punir un crime est toujours assez horrible et, le plus souvent, le châtement est l'éventration : attaché à une croix en X, ou plus simplement une solide échelle, le supplicié est éventré, son intestin arraché et tranché, et jeté à ses pieds. Si la victime ne succombe pas dans les heures qui suivent, les toshs, à la nuit venue, attirés par le sang et les entrailles, la dévoreront vivante. Le supplice des toshs est une autre forme de mise à mort courante, puisqu'il suffit d'entraver l'esclave, de l'écorcher et de laisser faire la vermine. C'est cependant moins spectaculaire sur une place publique. Parfois, un propriétaire très attaché à son esclave l'aura fait droguer ou empoisonner avant le supplice pour que ce dernier soit déjà mourant et ne sente rien quand celui-ci est appliqué.*

## LES US ET COUTUMES

---

### Les marques d'esclave

Dans le monde de Loss, il n'y a qu'une chose qui différencie physiquement un esclave d'une personne libre avant tout : le collier d'esclave, le plus souvent scellé ou fermé avec une serrure, articulé, avec une ou plusieurs boucles. Le Linci n'est pas systématique puisqu'il coûte assez cher. Il est donc assez coutumier de marquer son esclave quand on désire affirmer sa propriété. Cela peut être aussi simple, et c'est très courant, que le nom du propriétaire gravé sur le collier, mais il est fréquent de faire tatouer son esclave de ses armoiries ou de son symbole, voire de son nom en calligraphie d'art. Ces tatouages peuvent être discrets, sur l'omoplate ou au-dessus du sein ou encore sur la cuisse, ou prendre la forme d'œuvres d'art complexe couvrant une partie du corps.

Il est aussi de coutume, mais il s'agit ici de quelque chose de plus rare, de marquer ses esclaves au fer rouge avec la même idée que pour le tatouage. Ce n'est pas si bien vu, car il faut un grand talent pour ne pas abîmer l'esclave et lui faire perdre de sa valeur marchande et on préfère le tatouage. Mais pour des maîtres qui ne revendent jamais leurs esclaves, c'est une solution parfaite, car si les symbiotes et de bons soins peuvent effacer un tatouage avec un peu de patience, le marquage au fer rouge est bien plus ardu à faire disparaître. C'est aussi une méthode efficace, bien que cruelle, pour faire prendre conscience à un captif de la réalité de son asservissement et de son sort.

### Les vêtements

Il n'y a guère de règle absolue sur comment on habille son esclave, sauf une coutume notoirement respectée, du moins si le climat le permet : les cuisses sont toujours nues et exposées. Comme c'est en général à la cuisse que se voit le Linci, les laisser nues expose le statut de l'esclave. L'autre habitude est d'interdire de cacher son cou, et souvent exposer le col et la gorge, aussi bien pour le plaisir, que pour montrer clairement à tous le collier d'esclave bien visible. À noter que si une femme libre peut porter des décolletés, aucune femme libre n'aura jamais les cuisses nues. À la rigueur, elle portera des chaussettes ou des pantalons, mais jamais elle ne montrera ses jambes.

## **Le confort**

Concernant la nourriture, le plus souvent les esclaves mangent après les personnes qu'ils doivent servir. Ils auront droit aux restes du repas, mais il sera aussi souvent prévu pour eux des aliments simples, comme du gruau : des soupes et semoules de grain cuit, agrémenté parfois de lard et de légumes, avec du pain ou des galettes. Les esclaves des plaisirs sont souvent soumises à un strict régime alimentaire sévèrement contrôlé pour éviter qu'elles ne prennent de poids, avec des interdits sévères de manger quoi que ce soit d'autre que ce qui leur est destiné par leur propriétaire. Souvent, il est cependant coutumier de récompenser le service d'un esclave par une friandise ou un plaisir alimentaire.

Les esclaves dorment toujours sur des couches dans un espace qui leur est réservé, abrité et relativement chaud. Mais ils ne dorment jamais dans des lits, au mieux leur couche est isolée du sol par une paille ou un panier tressé. Selon le climat et la bienveillance du propriétaire, ils auront plus ou moins de couvertures pour se tenir chaud. Un esclave dort dans le lit de son maître quand celui-ci veut en profiter. Bien entendu, si le propriétaire a une épouse ou une compagne, le lit conjugal ne sera jamais employé avec des esclaves : le plus souvent, un local sera réservé à cela, raison pour laquelle les individus les plus riches ont leur propre Jardin des Esclaves, en clair, un harem.

Si on permet aux esclaves de s'asseoir sur un tabouret bas ou s'agenouiller sur un coussin, il leur est en général interdit de s'installer sur une chaise à la même hauteur que les personnes libres, sauf permission de leur maître et en sa présence. Les esclaves travaillent debout ou sur un tabouret dans les ateliers, mais même là, s'installer sur une chaise sauf si le travail le nécessite, leur sera interdit.

## **La liberté**

Un esclave qui ne peut avoir de moments à lui pour respirer et se détendre ne fait en général pas de vieux os, c'est pourquoi, sauf avec les propriétaires les plus cruels ou égoïstes, on donne toujours aux esclaves au moins un jour par semaine (rappel : une semaine lossyane dure 12 jours) de repos et de relative liberté. Il ne peut s'éloigner de chez ses maîtres, mais n'a pas de corvées à faire et il peut dormir et flâner tout son saoul, même si son statut d'esclave ne change en rien ce jour-là.

Les esclaves de compagnie, qui ne sont pas soumis à un travail constant de l'aube au crépuscule sont relativement libres de leurs mouvements. Mais ils ne doivent jamais être bien loin de leur maître pour répondre au moindre de ses appels, sauf si ce dernier les chasse expressément. Enchaîner ou entraver des esclaves dans la journée, sauf pour les forçats et les prisonniers de guerre, est un cas rare ou la conséquence d'une punition. Il est interdit à un esclave de voyager sur les routes, seul. S'il est arrêté, il a toutes les chances si on ne connaît pas son propriétaire ou que celui-ci est loin, de finir revendu sur un marché après avoir passé un sale moment.

Il est cependant assez courant que les esclaves soient enchaînés pour aller dormir, y compris par principe : une laisse solide sera attachée à leur collier, les privant de la possibilité d'aller fureter la nuit venue. Cela évite les incidents nocturnes, les chapardages, etc., mais rappelle aussi à l'esclave son rang d'animal et de propriété.

Pareillement, si on accorde de la liberté aux esclaves, ils sont le plus souvent forcés de renoncer au concept d'intimité. La nudité, qui est devenue un élément totalement naturel aux Esclaves des Plaisirs, doit être totalement acceptée devant qui que ce soit et l'esclave sait très bien qu'il n'a droit à aucune intimité pour son hygiène personnelle que celle que son propriétaire et les libres voudront bien lui

donner. Pareillement, l'accès à son corps doit être total et il ne peut le refuser, sauf si son maître lui en a expressément donné l'ordre.

### **La propriété**

Techniquement, un esclave ne possède rien, même pas son nom. Faire un cadeau à un esclave, c'est faire un cadeau à son propriétaire. Mais il est de coutume de laisser les esclaves récompensés profiter de leurs biens acquis et de leurs cadeaux, tant que c'est sans excès, tout dépend de la sévérité du propriétaire. Friandises, bijoux fantaisie, maquillages, produits de toilette, étoffes et vêtements, voire petits accessoires et livres, font partie des propriétés courantes d'un esclave, et même parfois un animal de compagnie. Le chien est interdit comme propriété d'un esclave, mais pas le cheval.

Les lossyans n'ont pas coutume de rémunérer leur esclave, mais dans le cas de certains esclaves fort bien considérés ou spécialisés dans des compétences recherchées, cela n'est pas si rare. Il s'agit aussi parfois d'un contrat concernant certains asservissements volontaires ou contre paiement de dette : l'esclave reçoit un salaire, qui rembourse sa dette ou lui permet d'économiser, afin de racheter sa liberté. Parfois ces arrangements ne sont pas toujours honnêtes, mais les lossyans ont en général un certain sens de l'honneur qui leur fait respecter ces accords.

Enfin, les esclaves circulent de manière courante avec de la monnaie pour faire des courses et des achats pour leur propriétaire, ou en récompense de leurs services. Cela ne choque strictement personne, sauf si la somme que porte l'esclave est élevée. À partir de dix ou vingt andris d'argent, cela semblera suspect à tout le monde et on voudra vérifier si l'esclave n'a pas volé, au risque de se voir confisquer la somme douteuse. C'est pourquoi les esclaves rémunérés cachent soigneusement leur fortune et ne se baladent jamais avec.

### **Les soins**

Si on excepte les prisonniers de guerre et les forçats, considérés comme de la main d'œuvre humaine sacrificable, les esclaves sont un investissement par leur prix et on en prend soin. Bien entendu, les Esclaves des Plaisirs et de compagnie ont pour devoir absolu de veiller à leur hygiène, leur beauté et leur santé et les règles dans ce domaine sont toujours particulièrement strictes. Un esclave peut être puni pour s'être abimé, être tombé malade ou, simplement, pour ne pas être irréprochablement propre en toute occasion.

Les esclaves sont donc régulièrement contrôlés pour s'assurer de leur bonne santé et de leur hygiène et même leur régime alimentaire sera surveillé. En général, il s'avère souvent que les esclaves domestiques et des Plaisirs sont couramment en meilleure forme physique que leurs propriétaires. Celui-ci suivra les conseils des médecins spécialisés, s'assurera que ses esclaves fassent de l'exercice, soient en bonne santé et ne prennent pas de poids, fera soigner leurs dents et leur peau, etc. Il n'y a guère que les houris, les esclaves sexuelles des bordels des cités, qui soient mal loties. Mais devenir une houri est, dans l'ensemble, un des plus sinistres sorts que peut connaître une esclave dans le monde de Loss.

### **Les métiers**

Il n'y a pas réellement de métier que ne peut accomplir un esclave, pas plus que de fonction servile particulière, à l'exception de la prostitution, interdite par l'Église aux personnes libres. Mais même ce dernier métier ne leur est dans les faits pas réservé, la preuve en est que les prostituées de rue sont

courantes et que l'Église est forcée de tolérer les confréries et Maisons des Courtisans. Les seules activités bien entendu proscrites sont la politique, et le commerce, puisqu'un esclave ne possède rien, même pas son nom. Une petite partie des esclaves les plus recherchés sont aussi précepteurs et nounous ou assistants maternels pour les enfants des riches familles. Il ne faut cependant pas oublier qu'un esclave coûte cher en général et n'est à la portée que des bourses de la bourgeoisie et des couches sociales les plus aisées.

Le monde de Loss emploie peu d'esclaves dans les secteurs industriels. On utilise forçats et prisonniers de guerre sur les grands chantiers, dans les mines et les carrières, mais très peu dans l'agriculture et le travail artisanal. Le plus souvent, ces esclaves viennent prêter main-forte occasionnellement ou servir les travailleurs, en aucun cas accomplir la besogne elle-même. Il ne sera cependant pas si étonnant de trouver un esclave de talent, artisan ou confectionneur, qui travaille à côté de son propriétaire aux mêmes types d'œuvres que lui. Enfin, le domaine militaire emploie souvent des esclaves comme valets d'armes et domestiques pour les soldats, mais aussi comme artisans d'arrière-front ou encore soigneur. Ils sont en général bien traités et gagnent assez aisément leur liberté tôt ou tard, sans changer de métier.

### **La culture**

On empêchera rarement dans le sud des Mers de la Séparation un esclave de lire ou apprendre à lire, alors que c'est un interdit sévère du côté de l'Hégémonie ou de l'Heamlaris. Comme les enfants nés d'esclaves sont élevés avec des libres, sans distinction réelle, ils apprendront la même chose de la part des parents et de la famille et seront traités avec le même égard –les lossyans sont particulièrement conciliants et attentionnés avec les enfants qu'ils ne punissent que peu et ne brutalisent jamais, souvent laissés libre de faire toutes les bêtises possibles, au moins jusqu'à l'âge de commencer à apprendre, vers sept ans.

Cependant, un maître décide de ce que son esclave peut faire de son temps, de son esprit et peut apprendre. Il n'est pas rare que certains domaines leurs soient interdits, qu'ils n'aient le droit de toucher à des livres que sur permission exprès, etc. Les sujets les plus concernés par ces restrictions courantes englobent les sciences, la politique et la géographie principalement et, dans une certaine mesure, la philosophie.

### **L'élevage**

Il n'y a pas réellement de tradition d'élevage et de reproduction des esclaves dans le monde de Loss. La plupart des esclaves sont des personnes libres capturées et asservies ou des jeunes gens revendus par leur famille ou leur clan pour diverses raisons. On ne fait donc pas se reproduire les esclaves pour alimenter le commerce et, grâce aux Lincis, les grossesses imprévues sont des choses très rares.

Par contre, il existe quelques Maisons d'esclavagistes de grand luxe qui conservent un cheptel d'individus aux traits physiques rares : les plus demandés sont les esclaves rousses, mais on trouvera aussi des élevages d'albinos, des lignées d'esclaves avec des stigmates rares, comme les yeux dorés ou violets ou encore des traditions de reproduction des San'eshe, des esclaves très recherchés, mais particulièrement difficiles à dresser quand on les capture. Les élevages d'esclaves aux traits exotiques sont cependant très peu répandus. À Cymiad, par exemple, il existe une Maison réputée, la maison Shinra, qui élève depuis des générations des lignées d'esclaves Psykés, qui valent des fortunes. Et à Armanth a existé, durant une période, la Maison Tuna, un élevage devenu quasi légendaire de Languiens rousses.

## La vieillesse

La vieillesse est redoutée par tout le monde, libres ou esclaves, mais sûrement plus encore par les Esclaves des Plaisirs qui, avec l'âge, voient leur beauté et leurs attraits se faner. En général, plus un esclave prend de l'âge, plus il lui est confié de responsabilités, mais plus il perdra de sa capacité à charmer et attirer l'attention de son maître par son apparence. S'il a su tenir sa place et se rendre indispensable, il sera considéré comme un membre important de la maisonnée et de la famille, se verra confier surveillance et éducation des enfants, direction et gestion des autres esclaves, etc. Parfois, c'est aussi parce qu'il a vieilli et s'est montré digne de cet honneur qu'on l'affranchira, pour en faire un serviteur libre, une épouse, un membre de la famille. Il est à noter que les esclaves Educatrices des Jardins des Esclaves ont toutes pour point commun d'être asservies depuis au moins une douzaine d'années et d'avoir, avec leur âge, une grande expérience leur permettant de transmettre leurs savoirs et assurer leur travail de dressage. Les meilleurs d'entre elles valent une fortune et, contrepartie douloureuse de leur talent, on les affranchit rarement.

Mais pour les esclaves les moins chanceux, l'autre possibilité est d'être revendu à bas prix pour des services et un travail misérable, que ce soit domestique dans les cuisines et les bains, ou houri dans les bordels de bas étage. Le sort qui attend ces malheureux est d'être alors passé au long de leur vieillesse de main en main jusqu'à ne plus servir à personne et mourir misérablement.

## Quelques traditions liées aux esclaves

- Il est de coutume, bien que ce ne soit pas si répandu, que d'affranchir un esclave juste avant sa mort, avec cette phrase rituelle : *« je te rends ta liberté, et ton Honneur, puisse les ancêtres te donner place dans les Étoiles. »* Ainsi donc, le lossyan rend à l'esclave son humanité : ses Vertus. Et une chance d'atteindre ainsi sa place dans les Étoiles.
- Un moyen efficace de vérifier la docilité et la confiance d'un esclave est de le nourrir à la main, comme un animal. C'est assez courant chez certains propriétaires d'appivoiser ainsi leurs esclaves en partageant leur repas, leur possession à genoux à côté d'eux, leur donnant des parts de leur assiette au creux de leur paume.
- Un esclave n'est sensé jamais mentir ou tricher. Et, même si pour un lossyan, un esclave n'a plus d'honneur et donc aucune raison d'être honnête ou sincère, la plupart du temps, un maître aura confiance en la sincérité de son esclave. Mais il est assez courant de la tester, par exemple, avec une Esclave des Plaisirs, en lui demandant si elle aime, ou apprécie son maître, une question que toutes redoutent... car que la réponse soit un mensonge ou une franchise, elle n'est jamais sans conséquence, elle qui doit par devoir plaire à celui qui la possède, même si elle le hait. Parfois les questionnements peuvent être de véritables interrogatoires intimes et en profondeur, avec comme enjeu le droit de pouvoir manger ou pas les prochains jours, pour forcer l'esclave à se mettre à nue.
- Les femmes n'affichent en général pas de réel mépris pour les esclaves, y compris femelles – elles en auraient plutôt pour les forçats qui ont eu le malheur de se faire capturer et asservir. Mais elles se montreront toujours plutôt distantes et méfiantes avec les esclaves, surtout des Plaisirs et surtout en public, afin de ne pas être accusées de mansuétude ou de complicité.

- Maquillage, teintures, tatouages et piercings sont des ornements courants pour les esclaves, mais par tradition, seules les languirens ont les tétons percés et décorés d'anneaux, comme signe visible pour les identifier.
- On ne laisse que rarement esclaves mâles et femelles ensemble. Une partie du conditionnement du Haut-Art consiste à imprimer la peur des esclaves mâles chez les esclaves femelles afin qu'elles s'en tiennent toujours éloignées. On conserve leurs lieux de repos toujours clairement séparés, saufs en couple au sein d'une famille ou d'une maisonnée quand deux esclaves sont de toute évidence heureux ensemble. Si les esclaves femelles sont dotés de Linci si on en a les moyens, une des raisons est d'éviter une grossesse non sollicitée qui est toujours un risque pour la mère à l'accouchement.

## *5- 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. C'est elle attribue les licences, forme les esclavagistes au Haut-Art et valide et contrôle les cargaisons et convois de marchandises. C'est une vaste manne financière et l'Hégémonie est une très grande importatrice d'esclaves ; elle est même un des meilleurs clients des marchés d'Armanth.

Mais dans toute la moitié sud, la Guilde des Marchands a conquis le secteur depuis plusieurs décennies jusqu'à dominer le marché et imposer ses conditions sur les secteurs sous contrôle des intérêts de l'Église. 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. Le fait est qu'une partie de la richesse de la cité des Maîtres-marchands est due au commerce d'esclaves. Après tout, après le loss-métal, le bien le plus convoité est les femmes.

Il n'y a guère qu'au maximum 5 % de la population lossyane qui soit asservie. Et plus on va vers de petites communautés et bourgs de faible importance, 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 dans l'ensemble de la cité, dont 50 000 environ en vente et en transit dans le Marché aux Cages.

### *UNE VENTE D'ESCLAVE*

---

Si les forçats et prisonniers de guerre, ainsi qu'en général les captifs non dressés 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. Nous allons décrire le processus habituel et les coutumes autour de la vente d'une esclave sur une estrade.

La plupart du temps, 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. Le prix de chaque esclave est annoncé aux débuts des enchères. Il est rarement affiché, mais cela peut être le cas pour des ventes rapides, sur un panneau de bois à son cou.

Le client peut demander au vendeur d'exposer l'esclave en vente et de montrer son obéissance en lui donnant des ordres, pour la faire marcher, se poster avec élégance, s'agenouiller, voire aller caresser ou embrasser le client. Ce dernier peut aussi demander à examiner en détail la santé de son futur achat, en vérifiant ses dents, sa peau, ses cheveux, ses organes sexuels, etc. L'humiliation de ces traitements n'est pas une considération qui dérange les lossyans et les esclaves qui le vivent ont souvent tellement vécu d'épreuves auparavant que ce n'est guère quelque chose qui peut encore les affecter. Si cela arrive, c'est d'ailleurs le signe évident que soit l'esclave a été maltraité, soit qu'elle n'a pas été bien dressée.

Durant ce processus, les esclaves sont toujours entravés, mains attachées devant ou derrière eux, souvent une laisse les retenant à un anneau au sol ou au mur. Il n'est pas rare que des esclaves exposés sur les estrades se rebiffent ou renâclent à l'exercice, certains le faisant à dessein ; ils ont ainsi quelques chances de pouvoir attirer l'attention d'un acheteur plutôt qu'un autre, et tous 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 sont particulièrement éduquées et ont accepté leur sort depuis longtemps.

Dans les ventes de captifs non dressés, tous sont solidement entravés et garrotés pour éviter un accident, le plus souvent ensemble, afin qu'ils ne puissent se rebeller sans risquer de faire mal à leurs compagnons de malheur, afin de retenir leur velléité de révolte.

Les clients les plus riches se déplacent dans les Jardins des Esclaves pour prendre le temps de choisir tout à loisir leur future acquisition. Ils se font servir, dans un cadre luxueux, prennent le temps de faire connaissance avec leur future acquisition, peuvent parfois même en tester les talents, y compris sexuels et s'offrent ainsi des spectacles privés de danse, de chant de musique et d'autres talents complexes et recherchés, avant de faire une offre, qui sera alors validée dans les jours qui viennent selon que d'autres acquéreurs ont proposés mieux ou pas.

## ***LES ENCHÈRES***

---

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 on vend en gros, aussi bien pour les forçats que pour les captifs non dressés, le plus souvent les ventes se font à l'unité, toujours aux enchères de manière publique le plus souvent.

Si le marché de la vente d'esclaves est notoirement contrôlé et chapeauté par l'Église qui en tire des revenus substantiels, au sud des Mers de la Séparation, le marché est largement dominé par la Guilde des Marchands. Celle-ci 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 services comme les commissaires-priseurs.

En général, le prix d'une esclave éduquée varie de 200 à 1000 andris, 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 se vend communément entre 20 et 50 andris tandis qu'un forçat en vaudra rarement plus

de 30. Les esclaves des Plaisirs, passées par le Haut-Art puis éduquées avec soin s'échangent environ à 1500 andris, mais leur prix peut parfois s'élever à plus de dix fois cette somme. Les languirens, très rares, sont mises aux enchères à 30 000 à 40 000 andris d'argent en général, et peuvent se vendre à trois ou quatre fois ce prix et, parfois, bien plus encore. Quant aux Chanteuses de Loss, il est presque impossible de donner un prix indicatif par leur rareté et l'immense prestige qui accompagne le fait d'en posséder une. On prétend que certaines furent vendues au prix d'une ville.

### **Quelques autres prix indicatifs, en andris d'argent :**

- Esclave domestique commun, homme ou femme : 50 à 100 andris
- Esclave de compagnie/spécialisé, dressé et éduqué : 200 à 1000 andris
- Esclave des Plaisirs : 1500 à 10 000 andris
- Captif sans dressage : 20 à 50 andris
- Forçat : 15 à 30 andris
- Esclave albinos ou exotique, dressé et éduqué : 1000 à 2500 andris - (sans dressage : 250 à 500 andris)
- Esclave rousse, dressée et éduquée : 500 à 2000 andris - (sans dressage : 250 à 500 andris)
- Terrienne Perdue, dressée et éduquée : 1500 à 5000 andris – (sans dressage : 500 à 1500 andris)
- Esclave San'eshe, dressée et éduquée : 1500 à 5000 andris – (sans dressage : de 1000 à 1500 andris)
- Languiren : à partir de 35 000 andris
- Chanteuse de Loss : à partir de 150 000 andris

## ***LE TRAFIC & LE TRANSPORT***

---

Les Lossyans font des raids pour se procurer des esclaves, mais ce n'est pas si courant, sauf dans des « viviers » de populations barbares comme les San'eshe, les Svatnaz ou encore les Forestiers. Ils n'en font pas non plus l'élevage, sauf quelques cas exceptionnels.

Les principales sources d'approvisionnement sont les prisonniers au cours des guerres et des conflits entre cités-États, les captures durant les pillages et la piraterie, la vente par les familles pauvres ou souhaitant se débarrasser d'enfants non désirés, les personnes condamnées aussi bien à cause de dettes que de délits et crimes et enfin, l'asservissement des indigents arrêtés.

La plus grande source d'approvisionnement en esclave, quelle que soit la région, est celle permise par la loi coutumière de Loss qui permet de vendre un de ses enfants – y compris alors qu'il est légalement adulte, à partir de l'âge de 14 ans. Un négociant en esclave a juste alors besoin d'ouvrir son marché dans un petit bourg ou une ville, avec une bourse bien pleine, et d'attendre les clients. Ces derniers, selon leur moralité, viendront marchander à même la place publique ou faire cela discrètement. Mais il suffit de quelques jours pour se constituer un stock et de revenir, deux ou trois ans plus tard, pour recommencer.

L'autre source principale est celle du trafic issu des campagnes de guerre ou de la piraterie. C'est pour un commerçant un peu plus risqué s'il suit une armée en campagne, mais autrement plus lucratif par la quantité de stock qui peut être très rapidement constituée. Souvent, une armée a ses propres négociants-esclavagistes qui vont se charger d'amener la marchandise à des confrères et la redistribuer

en assurant des bénéfices versés aux troupes. La capture directe d'esclaves au bénéfice des soldats est peu courante. Ces derniers n'ont que rarement l'occasion ou la permission de garder un prisonnier capturé comme esclave à leur usage personnel, mais c'est parfois une récompense pour fait d'arme.

Le transport des esclaves est strictement codifié et surveillé par l'Église, les Guildes d'esclavagistes et la Guilde des Marchands. Les règles d'hygiène et de sécurité sont très sévères, pour éviter les risques épidémiques et les quarantaines et les examens médicaux sont systématiques aussi bien au départ qu'à l'arrivée d'une cargaison d'esclave. Malgré la tentation d'entasser au maximum des esclaves dans les cales, des règles imposent des espaces minimums ainsi que des conditions de transports chargées de s'assurer que les captifs supportent le voyage dans les meilleures conditions possibles. Il est interdit de les entasser en cage, de les entraver pour leur interdire tout mouvement, etc. On est très loin des conditions atroces de la traite négrière et les plus mal lotis dans ce domaine sont les forçats et prisonniers de guerre condamnés aux galères. Ces dernières sont assez rares, mais on les emploie encore.

Néanmoins, le transport des esclaves reste une épreuve traumatisante pour qui le vit. Il est fréquent qu'on rase la tête des esclaves pour éviter les infestations de poux, ceux-ci ne verront que peu la lumière du jour pendant de longues périodes, la nourriture et l'eau ne sont pas toujours de bonne qualité et ils seront traités et parqués comme du bétail, parfois avec brutalité : les esclavagistes ne sont pas enclins à maltraiter les esclaves, mais les marins n'ont pas toujours cette délicatesse. En général, le transporteur qui affrète une cargaison sait qu'il doit s'attendre à 5 à 10% de pertes durant le transport ; c'est pourquoi les voyages multiplient les escales afin de nettoyer les cales et les loges des esclaves et laisser sa marchandise prendre le soleil et manger quelques produits frais. Mais il arrive qu'une épidémie se déclare et décime la moitié d'un stock en l'espace de quelques semaines.

Un navire de transport adapté aux cargaisons d'esclaves n'en transportera cependant que rarement plus de vingt ou trente à la fois, même si, en les entassant, il pourrait largement doubler ou tripler ce chiffre. La valeur des esclaves au bout de la chaîne commerciale, surtout les femmes, justifie largement ces sacrifices et ces précautions.

## 3- La Justice & les lois

---

*“La Justice est visible à tous, au même titre que le faste des Palais. Mais peu ont accès à ses largesses.*

*Proverbe Terancha*

Encore un sujet complexe, je dois aimer ça. Il est complexe parce que vous n’en serez pas surpris, avec chaque culture vient ses propres lois et définition de la justice. Ce qui s’applique dans les Neiges-dragon n’a aucun sens dans l’Athémaïs et vice-versa.

Ainsi donc, un document qui s’attaque à parler de la justice et des lois pour quinze cultures différentes est un peu un défi impossible. Il va falloir décider de prendre une référence, et pour faire au plus simple, nous allons nous limiter aux bases communes de la justice dans les civilisations conciliennes (celles qui suivent la religion de l’Église du Concile Divin) et plus particulièrement les principales d’entre elles à avoir des systèmes notoirement marqués par quelques différences de traitement : l’Athémaïs et Armanth, l’Hégémonie d’Anqimenès, L’Imareth et Terancha, les Plainnes de l’Étéocle et enfin l’Hemlaris de l’Empire du Trône de Rubis.

Et si vous ne voyez pas de quoi je parle en citant ces noms, je ne peux que vous inviter, avec insistance, à aller les découvrir sur les liens suivants. Ils en parlent en termes de peuples et de régions du monde. Mais entrons dans le vif du sujet.

### 1- Les grands principes de la justice lossyenne

---

Si la plupart des communautés lossyennes 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 et, tout au plus, trouvera-t-on une garde urbaine de milice chargée de jouer ce rôle dans les cités-états. Leur tâche fort vaste consiste à maintenir l’ordre et assurer la surveillance de la ville contre les accidents, incendies et intrusions. Leur travail, c’est surtout de veiller aux portes, aux quais, aux remparts et de patrouiller pour rappeler qu’il y a un semblant de loi et d’ordre. La police telle que nous la concevons, avec enquête de voisinage après un délit, recherche de preuves et de témoins, liste de suspects à trouver et appréhender, n’existe tout simplement pas en tant que tel — bien qu’il existe quelques structures compensant cette absence.

#### LES MOYENS DE POLICE

---

Il existe cependant des officiels chargés d’enquêter, très peu nombreux, mais parfois aux pouvoirs assez étendus. Les Pay’ins de l’Hemlaris sont des préfets régionaux chargés de toutes les affaires judiciaires d’importance, à commencer par les crimes de sang. Dans Armanth, et l’Athémaïs, il existe quelques Magisters, des magistrats, à la fois procureurs et enquêteurs, dépendant directement de l’Elegio, ayant la tâche d’enquêter sur les affaires les plus graves, ainsi que les venanditii, des officiers de justice itinérants. On retrouve les Préfets et les Inquisiteurs dans toute l’Hégémonie et dans les Plainnes de l’Étéocle, avec un rôle d’enquête judiciaire assez étendue, souvent à la tête d’une petite force de milice organisée.

Mais le point commun de ces moyens d’investigation est qu’ils ne sont pas très nombreux, concentrés aux cités-états et ne s’occupent que des crimes les plus graves concernant les personnes d’influence

dont l'aura et l'impact pourraient trop sérieusement nuire à l'ordre public. Un tueur en série dans le monde de Loss aura bien plus à craindre d'enquêteurs privés et chasseurs de prime payés par les familles des victimes, que d'un Magister ou d'un Pay'in, qu'il ne croisera jamais... sauf s'il s'en prend à la personne qu'il ne fallait pas toucher.

De plus, ces officiels sont aux ordres des autorités de la ville et seule une poignée des meilleurs et des plus obstinés d'entre eux parvient à choisir sur quoi enquêter en toute indépendance. Les autres doivent obéir au pouvoir en place et n'ont guère d'alternatives, sans oublier que, souvent, quelques affaires sont rapidement enterrées après les bons pots-de-vin versés aux bonnes personnes.

On comprend aisément que, dans bien des cas, la justice est appliquée de manière assez arbitraire et couramment assurée par les habitants eux-mêmes en fonction de leurs moyens et de leur détermination à obtenir vengeance ou réparation. Cela donne une justice au bon vouloir des individus 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 fréquemment expéditive.

Cependant, les Lossyans considèrent la notion de justice de haute valeur, car elle dépasse, précisément, les nécessités pragmatiques et émotionnelles de la réparation et de la vengeance. Les représentants de justice sont souvent vus, a priori, comme des hommes honorables et les enquêteurs et les magistrats les plus émérites sont particulièrement respectés.

Pour comprendre ce paradoxe, il faut s'attarder sur les principes de la justice lossyenne dans la culture concilienne, qui prend en compte trois normes : les Vertus, la responsabilité individuelle et les Dogmes de l'Église.

## *LES VERTUS & LA LOI*

---

Les Vertus (Honneur, Courage, Sagesse) dessinent les frontières des valeurs morales des Lossyans en général, et même les peuples barbares les respectent. Elles fournissent une définition assez claire de ce qui est alors moral ou pas, ces normes forment une grande partie du socle des codes de lois conciliennes, selon leur interprétation locale.

### *Qui peut être jugé ou pas ?*

Une loi universelle est que qui n'a pas de vertu n'est pas lossyan (c'est-à-dire pas humain) et ne peut donc pas être jugé. Cela s'applique par définition aux Terriens perdus, aux fous, aux enfants de moins de 13 ans, aux simples d'esprit et aux esclaves, mais aussi à tout homme reconnu publiquement comme dénué d'une Vertu : il n'a plus de droits, car il n'est plus lossyan. On peut se saisir de ses biens, le chasser ou le tuer comme on pourrait le faire d'un animal, puisque dans l'esprit lossyan, c'est ce qu'il est. Autant dire que le pauvre hère qui est parvenu à ce degré de déchéance ne fera pas de vieux os et a tout intérêt à fuir au plus vite sa communauté.

Les femmes peuvent être jugées aussi bien que les hommes et pour les mêmes crimes en général. Cependant dans la société patriarcale concilienne, on aura tendance à aller demander des comptes pour un litige privé ou un délit aux chefs de la famille, non à la femme accusée. La coupable sera alors punie par la famille, à moins que celle-ci ne décide de la livrer à la justice populaire en refusant d'endosser cette responsabilité. Les femmes d'épée sont quant à elles, au regard de la justice, strictement jugées

comme des hommes. Dans tous les cas, ce qui varie cependant ne sera pas le procès, mais la forme des peines à appliquer, qui diffère entre hommes et femmes, même pour les femmes d'épée.

Concernant les esclaves, sans Honneur, ils ne sont pas lossyans non plus mais, d'une part, on les respecte malgré tout pour leur valeur et leur utilité, d'autre part, c'est l'Honneur de leur propriétaire qui compte. Quand un esclave commet un crime, il est châtié, mais c'est son maître qui devra répondre du crime devant la loi et assurer les éventuelles réparations.

Les fous et les simples d'esprit ne sont pas lossyans puisque par définition, leur Sagesse n'existe pas. Ils ont, de ce point de vue, à peu près le même traitement que les esclaves au regard de la justice : il est possible de les châtier pour un crime, mais le responsable est le membre de la famille censé veillé sur le fou ou le simple d'esprit, et c'est lui qui sera jugé pour régler le litige judiciaire.

Quant aux Terriens perdus, ils sont par définition les plus barbares des êtres barbares possibles. Les Lossyans n'estiment pas que ce soit de leur faute, puisqu'ils viennent de leur monde étrange. Ils ne sont pas adaptés à Loss, n'en connaissent rien et ne savent parler aucune langue lossyenne. Ils sont même considérés comme de bonnes augures quand on en trouve un, d'autant que leur prix sur les marchés aux esclaves est très élevé. Simplement et de manière évidente, on ne peut faire un procès à un animal qui n'en comprendra rien.

### ***L'Honneur***

Le vol, la duperie, l'escroquerie, le mensonge, la tricherie et la contrefaçon, la trahison et le meurtre de représentants de l'Église sont des crimes d'Honneur, mais aussi les agressions et le meurtre pour laver son honneur ou celui de sa famille. L'Honneur concerne aussi le respect de sa place dans la société. Soit cela se rapproche de la tromperie (se faire passer pour autrui, y compris en termes de rang social), soit il s'agit d'un délit moral, comme les délits d'adultère ou d'exhibition sur la voie publique.

Le pire crime concernant l'honneur est la trahison. On entend par là le lien qui unit deux individus ayant fait un serment, et celui de vassalité ou d'autorité. Plus importants socialement sont les individus impliqués par la trahison, plus grave sera la sentence. Étrangement, le mensonge n'est que rarement mis en accusation, il s'agit, comme pour la duperie ou l'escroquerie, de litiges civils, soit réglés entre les parties concernées, soit jugés par une conciliation menée par un ou plusieurs juristes. Et ce même si cela vise de grandes fortunes, sauf exception pour le cas où l'offensé serait une sommité de grand pouvoir. Par contre, le vol et la tricherie sont toujours sévèrement et promptement punis.

Il est à noter que, l'Honneur étant ce qu'il est, la justice admet que se venger ou commettre un crime pour préserver ou laver son honneur est tout à fait acceptable et peut être pardonné. Il s'agit alors d'avoir assez de témoins pour pouvoir démêler les faits et la moralité des parties concernées afin de savoir si le crime se justifiait. La plupart de ces crimes, y compris les plus horribles, s'achèvent généralement en dédommagement à la famille lésée. On n'emploie jamais dans ce domaine la Loi du Talion, afin d'éviter l'escalade de vengeance.

### ***Le Courage***

L'agression ou le meurtre d'une femme, la lâcheté, la fuite, la non-assistance à personne en danger, la non-dénonciation de brutalité, de torture ou de crime de sang, ainsi que la non-dénonciation de crime contre la sécurité d'une cité, et enfin la torture et la mutilation gratuites, sont des crimes de Courage. La lâcheté est en général considérée comme particulièrement impardnable dans les cultures

lossyannes. Si fuir une bataille ou une catastrophe naturelle est totalement compréhensible, le faire en laissant des personnes sans défense derrière soi en préférant sauver sa propre vie est une bonne manière d'être méprisé... et parfois jugé sans pitié pour cela.

Parmi ces crimes, le plus grave de tous, considéré comme crime de lâcheté ultime, est le viol, meurtre, rapt et agression d'enfants. À vrai dire, les procès dans ce domaine sont rares. Si le coupable n'a pas déjà été massacré par la foule qui l'aura arrêté, il sera jugé expéditivement et condamné à une mort lente et cruelle.

Les viols, agressions, rapt et meurtres de femme sont eux aussi assez durement châtiés. Mais il est très courant, selon les codes et lois patriarcales, de pouvoir régler le litige avec des juristes en prévoyant de solides compensations pour les dommages subis. La solution est parfois choisie pour éviter une escalade de violence. Cependant, il n'est pas si rare que, même avec une compensation, le coupable soit banni pour une durée fixée ou châtié physiquement.

### ***La Sagesse***

Les crimes de Sagesse se déclinent en deux formes principales : le crime ou délit sous l'emprise d'une substance stupéfiante, et les crimes contre la propriété et les biens communs. Les actes de sabotage et de terrorisme, les incendies volontaires, la dégradation, la profanation des corps et des lieux sacrés de biens font partie des crimes de Sagesse et il est très fréquent que la sentence, sauf pour quelques cas ayant entraîné la mort ou de grandes pertes matérielles, soit l'asservissement.

Pour les crimes et délits sous emprise, il s'avère que les Lossyans ne considèrent pas réellement cela comme une circonstance atténuante, dans la mesure où le coupable démontre son incapacité à avoir la Sagesse d'éviter cette circonstance. Mais on admettra – pas de manière systématique – qu'il a le droit à une chance de prouver ses Vertus. Ce qui finirait alors par l'exil, l'asservissement ou la mort sera mué en peine de service temporaire, en fort dédommagement, contrition publique ou châtiment corporel. Cette seconde chance n'est jamais accordée pour les crimes sur enfant, pour la trahison ou encore pour les meurtres les plus sordides. À noter aussi que si l'accusé récidive plus tard, il n'a aucune chance de voir un juge avoir la moindre pitié pour sa peine, qui souvent sera radicale et exemplaire.

Pour achever ces explications sur les liens entre crimes et Vertus, on aura donc compris que certains crimes d'Honneur comme le duel sont parfaitement acceptables ; ce dernier peut même être décidé comme moyen de trancher un litige par un magistrat qui fixe les conditions du duel. La mort de l'agresseur d'une victime ne fera jamais objet d'une condamnation et, enfin, certaines duplicités commises pour le bien du plus grand nombre, pour des raisons de justice ou encore pour protéger des êtres chers seraient pardonnées si le coupable avait anticipé la manière de réparer son crime ou le dénoncer une fois celui-ci commis.

### ***LA RESPONSABILITE INDIVIDUELLE***

---

Au regard de la morale lossyanne, chaque individu est responsable de ses mots et de ses faits et gestes. Il doit donc en assumer les conséquences. C'est pour cela que les Lossyans font attention à ce qu'ils disent, même quand ils se vantent ou racontent des fariboles, car ils se doivent d'assumer tous leurs propos et se préparer à en répondre devant un accusateur.

La responsabilité en regard de la loi commence à partir de 13 ans et concerne les personnes libres hommes et femmes. Cette responsabilité peut être partielle, comme le lien de sujétion qui attache une femme aux chefs de sa famille ou à son époux dans les cultures conciliennes. Elle peut aussi concerner le serviteur ou l'apprenti vis-à-vis de son maître. Mais en général, ce sera à l'accusé ou ses proches de parvenir à expliquer qu'il n'est pas entièrement responsable. Par défaut, la loi ne s'embarrasse pas trop de questions à ce sujet.

Quel effet a cette notion ? Elle implique simplement que, pour un Lossyan, l'individu est entièrement responsable des conséquences de ses erreurs et de ses manquements, même s'il est le plaignant, si ces conséquences ont été exploitées par une tierce personne malhonnête qui mérite d'être poursuivie en justice. Quant à l'accusé, il ne peut dire « je ne l'ai pas fait exprès » et espérer s'en tirer en considérant un acte accidentel. Le contexte sera rarement pris en compte et, tuer des gens dans un incendie criminel ou accidentel, c'est avant tout tuer des gens dans un incendie.

Les principaux effets de cette règle sont qu'on ne peut demander aucune forme de réparation pécuniaire pour quelque forme d'agression ou diffamation verbales, pas plus qu'on ne peut en général demander de dédommagement ou de réparations compensatoires quand on a été dévalisé ou volé de quelque manière que ce soit. Dans le premier cas, le plaignant n'a que le choix de prouver que le délit a eu des conséquences matérielles réelles (agression, vandalisme...) et demander à faire juger l'accusé pour ces conséquences. Le dédommagement qui suivra ne pourra porter que sur ces dégâts et sur rien d'autre. Sur Loss, si l'on vous insulte ou qu'on vous calomnie, faites de même, prouvez que c'est faux... ou faites disparaître le calomniateur. Dans le second cas, c'est encore plus simple : Si un homme se fait cambrioler en son absence, il est considéré aussi responsable que le voleur et ne pourra demander compensation des biens volés si ces derniers ne sont pas retrouvés. Le voleur sera condamné, mais le plaignant pourra juste se souvenir d'investir dans un chien de garde ou de meilleures serrures... et s'il s'en plaint, il risque fort bien de finir la risée de son voisinage.

L'autre effet est que la notion de contexte et de circonstance est rarement prise en considération. Le voleur de pomme affamé n'est qu'un voleur de pomme, pas un affamé, aux yeux de la loi. L'homme qui voit ses biens saisis pour payer ses impôts ne pourra justifier de dettes ou de pauvreté pour tenter d'éviter la sentence. Et une femme accusée d'exhibition parce qu'on lui a arraché son chemisier a intérêt à vite retrouver le coupable ou des témoins de l'affront, au risque d'être condamnée pour un acte dont elle n'est pourtant pas responsable directement.

C'est là qu'interviennent les juristes et les avocats, chargés d'une part d'exploiter les failles et les logiques de la loi pour assurer une justice plus conciliante avec leur client, mais aussi d'aller chercher ce qui peut peser dans la balance de la responsabilité individuelle : les témoins de Vertu. Il s'agit tout simplement de trouver des proches, des voisins, des officiels pouvant témoigner que l'accusé est en fait de grande Vertu et que son délit ou crime n'est qu'un accroc à une vie remarquable. Ce n'est pas un exercice facile, mais les meilleurs juristes sont assez doués et formés pour cela... et plus leur client est riche et peut donc fournir d'émoluments pour les pots-de-vin, graissages de patte, etc. plus c'est facile.

## *LES DOGMES DE L'ÉGLISE*

---

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

respecte toujours, mais rarement à la lettre. L'Athémaïs les applique à la marge, Armanth tend à les effacer de ses lois et les sociétés non conciliennes les ignorent.

Les Lois liées directement aux Dogmes de l'Église concernent cependant trois points principaux qui, peu ou prou, ne peuvent être ignorés, même par Armanth : l'Apostasie, l'Hérésie et la complicité avec les démons : chanteurs de Loss et chamans.

#### **Encart : les Ordalies**

*La question pouvant se poser, il faut savoir que la justice de l'Église ne pratique pratiquement jamais l'ordalie, mais que cela peut être décidé par une justice laïque jugeant pour un crime aux Dogmes. La plupart des Ordalies sont bilatérales : l'accusé ou son champion doit se battre contre le champion de l'accusation dans un duel à mort pour décider de son innocence ou sa culpabilité. L'autre forme d'Ordalie la plus courante est celle du fouet. L'accusé doit subir stoïquement vingt coups de fouet portés par un bourreau. S'il reste conscient et ne crie pas, il est considéré comme innocent. Autant dire que peu d'accusés sont innocentés à la suite de cette épreuve.*

### **L'Apostasie**

Il s'agit pour résumer de l'acte de renoncer de manière visible ou publique à sa religion, ici celle de l'Église. Cela veut aussi dire que l'Apostat, par son renoncement, refuse de se soumettre à l'autorité représentant la religion. Or pour l'Église il y a ici deux problèmes inacceptables : le premier est qu'aucune religion ou foi n'est au-dessus du Concile Divin et qu'il est impossible par définition de ne pas y croire ; quant au second, c'est qu'un Apostat n'a plus aucune raison d'obéir à l'Église et donc en ses Dogmes, en quelque manière que ce soit : il ne les craint plus.

Socialement et politiquement, l'Apostasie est de toute évidence, dans la société concilienne, un problème critique qui ne peut être admis, au-delà même de l'idée qu'il est impensable pour un Lossyan de ne pas croire en quelque chose du point de vue religieux. Le crime d'apostasie est donc intégré dans les lois et, pour résumer simplement, il n'y a qu'une peine pour un Apostat : la mort. Le procès n'est de loin pas systématiquement tenu par des religieux ; il est d'ailleurs hautement préférable d'être face à un procureur de l'Église, car ces derniers prendront bien plus de soin à s'assurer de la réalité de l'Apostasie de l'accusé et lui donner des portes de sortie pour se rétracter.

*Encart : Pour rappel, l'idée que les dieux n'existent pas et que donc les Êtres du Concile Divin non plus, est aussi absurde et improbable dans l'esprit lossyan que penser que l'esclavage devrait totalement disparaître. Même les Jemmaïs ont une forme de foi et leurs chamans suivent des cultes et des rites. L'athéisme est un mot qui n'existe pas, et un athée est clairement un fou pour les Lossyans.*

### **L'hérésie**

Même si les Lossyans emploient aisément le terme à tout bout de champ dès qu'il s'agit de dénoncer qui veut remettre en cause l'Église, ses Dogmes, ses représentants ou son organisation. L'hérésie se définit avant tout comme une opinion, doctrine ou dogme sortant du cadre de ce qui est généralement admis ou tenu pour acquis par l'Église du Concile Divin. Il ne s'agit donc pas de ne pas respecter l'Église, de ne pas l'écouter ou y obéir, mais de prêcher ou de répandre publiquement des opinions et croyances divergentes remettant en cause les affirmations et la vérité de l'Église et de ses Dogmes.

L'Église est très chatouilleuse sur le respect des Dogmes, mais ceux-ci intègrent le devoir pour les Lossyans d'explorer, apprendre, chercher les secrets, questionner le monde et les sciences et répandre

la culture. L'Église et son Inquisition condamnent donc assez peu en hérésie et ne le font pas sans prendre de grandes précautions à assurer leur verdict. À vrai dire, un accusé a de très bonnes chances de s'en sortir avec un rappel à l'ordre et quelques obligations de pénitence, s'il n'est pas membre d'une secte ou d'une religion faisant concurrence ou opposition aux Dogmes de l'Église ; sauf si, bien sûr, il tient à proclamer haut et fort durant son procès les opinions justifiant son accusation d'hérésie.

Les sociétés civiles des cités-états, elles, n'ont pas la même délicatesse et l'hérésie peut frapper m'importe qui se comportant de manière marginale dans une communauté. Cela donne lieu à des lynchages en place publique de foule en colère cherchant la vengeance ou l'exutoire sur le premier original, simple d'esprit, malade mental ou savant un peu bizarre venu. Par contre, devant des cultes nés de divergences religieuses comme la version Hemlaris du Concile Divin, ou le Schisme, l'hérésie est admise d'office... et son seul châtiment possible est la mort. Ainsi donc, en conclusion, même à Armanth, qui affiche un mépris notoire pour l'Église, ces procès en hérésie existent et sont craints. Ils ne sont pas si courants de la part de l'Église et ils sont bien plus sévères et injustes quand c'est la justice laïque qui s'en mêle. Par contre, malheur à qui trafique avec les artefacts des Anciens et les savoirs d'avant le Long-Hiver. Là, il lui sera difficile d'échapper à de très lourdes condamnations même si, encore une fois, l'Église applique assez peu la peine de mort dans ces procès.

### ***La complicité avec les démons***

Les chanteurs de Loss sont des démons. Les chamans le sont aussi, mais ce dernier point est encore discuté dans les grandes assemblées ecclésiastiques et reste flou. Mais, dans tous les cas, aider, cacher, se rendre complice d'un chanteur de Loss ou d'un chaman, de manière active ou par omission se traduit toujours de la même manière : le coupable est condamné à mort et sa famille proche est asservie et se voit privée de tous ses biens et ses droits. Là encore, c'est la manière d'instruire le procès et le mener qui va changer entre la justice laïque et celle de l'Église, mais l'affaire est si grave qu'en général, tous les procès sur ce genre d'accusations sont menés avec un minimum de sérieux.

Il est à noter que si un chanteur de Loss ou un chaman a su cacher sa nature à ses proches et que le juge en est convaincu, seul l'accusé – s'il n'est pas déjà mort tandis qu'on le pourchassait – sera condamné, soit à l'asservissement pour une chanteuse de Loss, soit à la mort pour un chanteur de Loss. Les chamans sont toujours exécutés, on ne tente jamais de les asservir.

## ***2- La justice dans les villes & les cités-états***

---

Dans les petites villes et villages, le coupable présumé d'un crime est en général arrêté par les habitants, parfois par les gardes et hommes de main de l'autorité locale. Il n'y a que rarement de force de police assignée à la tâche de trouver et arrêter des suspects et ce sera donc le plus souvent une milice locale qui s'en chargera. Le suspect, s'il n'a pas été châtié par la vindicte populaire entre-temps, est traîné 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. À ce stade, selon la nature du crime ou du délit, le suspect non encore jugé a souvent déjà passé un sale moment, surtout s'il a été appréhendé par une foule en colère.

Le procès sera, quant à lui, plus ou moins vite expédié : il peut être public ou rendu en privé selon les coutumes locales. La peine est soumise au bon vouloir du conseil ou du représentant de l'autorité locale selon des codes de lois et les traditions. Parfois on décidera de demander à l'offensé quelle peine il réclame pour le coupable.

Dans les cités-états, la justice emploie un personnel dédié à la faire respecter et appliquer comme nous l'évoquons plus haut. Il s'agit cependant le plus souvent de gardes locaux, mandatés par le sénat ou les dirigeants de la cité, mais aussi par les guildes et confréries ou encore l'aristocratie et l'Église. Chacun de ces représentants défendant les intérêts de qui le paie, leur champ d'action et leur degré d'intervention différent donc, parfois jusqu'à être en conflit avec les autres forces de sécurité.

Chez les Dragensmanns ou les Forestiers, la justice est rendue d'une manière similaire à celle des communautés et villages. Les détenteurs de la loi, parfois écrite, sont les sages locaux et les chamans. Dans les cités conciliennes, dans leur ensemble, la loi est dispensée par des magistrats de métier avec des juges, des procureurs et accusateurs chargés d'instruire les procédures, des avocats et des légistes experts des différents codes de loi, le tout dans des tribunaux.

La justice est donc un métier dans les cités-états, mais à la condition d'avoir les moyens de se payer ses services. La majorité des crimes et délits concernant le petit-peuple sera traitée de manière expéditive avec une quasi-absence de procédures sauf le strict minimum. Et ceci s'il y a procès ! Il n'est pas rare, surtout pour les délits et litiges, que les gens règlent cela entre eux, principalement parce que la milice locale décide qu'elle ne va pas perdre son temps à s'en occuper. La justice, en règle générale, dans le monde de Loss, est une affaire de pouvoir et d'argent. Et plus une cité est grande et puissante, plus cette réalité est présente.

### ***La justice familiale***

L'âge minimal du mariage est fixé à la quatorzième année en règle générale ; très rarement on le permettra dès 13 ans, mais cette coutume disparaît de plus en plus. Par nature considérés sacrés, on ne peut marier des enfants, mais on peut détourner ce principe en les fiançant dès leur septième année, pour assurer une alliance familiale avant le mariage proprement dit. Il va sans dire que, le plus souvent, ce sont les filles qu'on marie au plus tôt, les garçons le sont en général quelques années plus tard, une fois qu'ils ont une situation financière leur permettant de prendre épouse. 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 en théorie le droit, aussi déshonorant et risqué que ce soit. Une séparation des époux reste toujours difficile et très mal vécue socialement. La répudiation ne se fait pas chez les Étéocliens et les Teranchens, sans un dédommagement de l'épouse répudiée. La notion de divorce – que l'Église ne reconnaît pas – n'existe que dans l'Athémaïs et à Terancha. Une femme qui y demande la rupture du mariage l'obtient en général, soit si elle a de bons arguments (violences conjugales, adultères, et autres déshonneurs de l'époux, mais elle doit en apporter la preuve ou le témoignage), soit en payant un dédommagement. La justice concilienne refuse le témoignage d'une femme défendant son époux ou d'une fille défendant son père. Par contre, l'inverse n'est pas vrai, tout comme un fils peut défendre son père et un époux sa femme.

L'héritage passe en général toujours par les enfants mâles et se divise de manière inégale entre l'aîné 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 l'on bataille âprement pour décider de la dot et des avantages et intérêts des deux parties. Pour rappel une dot est destinée 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.

## **Les duels**

En règle générale, les Lossyans ont une certaine tendance à ne pas attendre après un procès pour se faire justice eux-mêmes. Le duel est courant, mais dans ce domaine, les gens évitent de s'entretuer, à cause d'une coutume particulièrement suivie, qui dit que l'homme qui en tue un autre en duel est responsable de sa famille. En cas de litige, le duel à mort peut arriver, mais on préférera toujours des arrangements plus civilisés dans ce domaine. Celui-ci peut se faire d'homme à homme ou par l'entremise de champions. Le duel est parfois proposé, voire imposé sous forme d'ordalie pour régler un litige par des magistrats.

## **Les vendettas**

Les Maîtres-marchands, les aristocrates, les chefs des Cours des Ombres et en général tous les hommes puissants règlent souvent leurs problèmes, eux aussi, sans en attendre après la justice, à coup d'assassins, saboteurs et empoisonneurs. Quand ces règlements de compte grossissent jusqu'à englober dans le conflit la famille, les amis, les clans et les guildes, cela devient une vendetta : le litige se change vite en une affaire de dette d'honneur sans fin, qui se renouvelle dans la violence à chaque crime d'honneur des parties concernées, jusqu'à abandon ou extermination de l'un des camps. Le seul cas où la force publique ou les cités-états interviennent réellement dans une vendetta, en y mettant alors des moyens très musclés, c'est quand le cycle de violence et de vengeance prend de telles proportions qu'il menace la stabilité et la sécurité publique. Sinon, eut égard aux risques de jeter de l'huile sur le feu, les autorités préfèrent laisser faire et surveiller de loin.

## **PROCEDURE JUDICIAIRE**

---

En théorie, tout citoyen d'une cité-état 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 du bas-peuple, la justice se résumera à une sentence décidée en quelques minutes et appliquée immédiatement. Seuls les membres du pouvoir et les individus riches et influents pourront profiter d'un véritable procès. Les autres évitent de leur mieux de subir les foudres de la loi et s'arrangent entre eux pour régler leurs affaires même si des magistrats intègres essayent de dispenser une justice plus équitable et populaire. Il faut un événement grave ou qui trouble l'ordre public pour que des forces de polices et des enquêteurs officielles aillent se mêler des affaires du petit peuple, ou des problèmes d'une petite ville perdue dans un coin.

D'ailleurs, c'est dans ce domaine que l'Église a un assez bon talent à redorer son blason avec ses inquisiteurs. Ces derniers, aux ordres des espiciens locaux, sont de véritables enquêteurs formés, en général plutôt efficaces – le simple fait qu'ils tentent d'enquêter pour trouver la vérité suffit à les rendre plus efficaces que la moyenne – et qui ne se contentent pas d'enquêter sur des crimes et délits envers l'Église, mais aussi sur des injustices, crimes et atrocités affectant la société civile. Souvent, dans les petites villes et les coins perdus, faire appel à l'Inquisition pour tenter d'arrêter une suite de disparitions ou de meurtres et un peu la seule alternative raisonnable avant de payer, fort cher, des spadassins et mercenaires pour tenter de trouver et traquer les coupables. C'est pour contrer cette influence que les Maîtres-marchands d'Armanth ont récemment créé les venanditii et les ont dotés de puissants moyens de justice.

Les procès de litiges civils et commerciaux font partie de la justice civile et sont instruits à partir de plaintes ; il est rare que ces procès se passent dans une cour de justice, mais de temps en temps cela

arrive par exemple à Armanth, où les litiges commerciaux de toute nature sont pris au sérieux dès qu'il s'agit de conflits entre guildes et Maîtres-marchands. Le magistrat chargé d'arbitrer ce genre de conflit est payé par la partie accusatrice, mais en général mandaté par les autorités, histoire de conserver un minimum de neutralité ; chaque partie dans le litige payant ses juristes et avocats, le litige est réglé selon les lois civiles et commerciales locales et commencera toujours par une tentative de médiation, avant d'en arriver au procès.

### **La procédure en résumé**

Ce qui suit ne concerne avant tout que les procès les plus importants. Comme on l'a rappelé, la justice pour le peuple est en général nettement moins tatillonne et expédie les affaires en l'espace de quelques témoignages pour aboutir à une sentence en une poignée de minutes, faisant alors rarement intervenir juristes et avocats.

La procédure accusatoire est la phase d'enquête et de constitution du dossier d'accusation contre le suspect et sera orchestrée par un magistrat-enquêteur. À ce stade, soit l'accusé a été arrêté et attend en cellule, soit il se tient à la disposition de la justice. Quant à la victime, elle attend elle aussi et, selon les accusations et les risques en jeu, elle sera protégée par les autorités ou pas. Autant dire qu'on ne se soucie de ce problème que lorsque l'affaire implique de gros risques à la sécurité publique, ou des gens influents. Une fois le dossier établi, avec des efforts pour respecter une procédure contradictoire (on interroge les deux parties, accusé et victime, on confronte les indices et les témoignages des deux côtés), le procès est, lui instruit publiquement. La charge de la preuve d'un délit incombe en général à l'accusation, mais c'est l'accusé qui devra assurer de fournir les éléments prouvant son innocence. Ce qui veut dire que, parfois, le simple fait pour l'accusation de dire que le suspect est coupable suffit à le condamner s'il n'a eu aucun moyen de se défendre.

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

Obtenir les aveux de l'accusé pendant l'instruction du procès implique maltraitances, pressions et chantages et, dans quelques rares cas, la torture pour accélérer la procédure. Cependant, les Lossyans tendent généralement à penser que la torture ne fonctionne pas très bien si ce n'est pas celle du Haut-Art, savante et longue à appliquer. On ne l'emploie que pour faire avouer les crimes les plus graves et impardonnables. Les esclaves ne peuvent officiellement jamais témoigner ; dans les faits, cela dépend des lois locales, de la décision des autorités et du bon vouloir du juge. 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 des juristes et avocats et décide de la peine en s'appuyant sur les codes de lois locaux. Il y a parfois un conseil de jurés pour décider de la culpabilité de l'accusé et de sa peine, mais ces cas sont en général réservés à un procès mettant en cause des personnalités particulièrement influentes de la société.

## **Les codes de lois**

Faire le tour de tous les codes de loi des cultures de Loss est un peu impossible. Chaque culture s'en réfère à ses principes et coutumes pour ses lois, chaque cité-état a son code de lois écrit, qui dépend des législateurs de l'agora ou de l'assemblée locale. Il existe très peu de cas de loi appliqués au bon vouloir unique d'un individu. Les tyrans ne font pas long feu dans le monde de Loss et même l'Heamlaris dirigé dans les faits par un seul individu, l'Impératrice du Trône de Rubis, dispose d'assemblées législatives discutant et votant les lois, où le pouvoir de l'impératrice est avant tout consultatif. Quant aux lois de l'Église, si elles se basent sur des Dogmes indiscutables, leur interprétation pour appliquer la justice et en faire des lois et des procédures est un travail permanent qui occupe nombre de conseils ecclésiastiques et d'assemblées d'experts.

On va donc simplement citer les Codes de Lois les plus répandus. Vous trouverez plus bas des exemples de délits et crimes et leurs sentences, pour les principaux peuples conciliens.

**Le Droit des Marchands** : c'est le code de justice commerciale de la Guilde des Marchands. Plus complexe que simplement un code de lois civiles sur la finance et le commerce, il aborde tous les sujets en rapport avec l'industrie, le transport, les taxations, les contrôles sanitaires, les procédures douanières et bien sûr tous les types de fraude et de contrefaçon. Il n'y a sans doute pas un seul juriste dans les civilisations conciliennes à ne pas avoir ce code sous la main et il est appliqué partout à l'exception de l'Hégémonie. Sa citation la plus connue est : «Rien ne doit entraver la bonne marche du commerce.»

**L'Actus Apostorum** : un ouvrage contenant l'ensemble des interprétations des Dogmes attestées par l'Église du Concile Divin. C'est, pour faire simple, le code de Loi de l'Église, qui sert en grande partie de modèle à tous les codes de justice laïque dans les sociétés conciliennes, surtout pour les Plaines de l'Étéocle et les Cités-Unies. Il est cependant moins diffusé que le Droit des Marchands, l'Église interdisant sa reproduction hors de ses ateliers de presse assermentés et sous son contrôle exclusif. Par contre, des extraits ont été édités fréquemment et sont employés dans les écoles de droit, de rhétorique et de littérature. Il est connu pour commencer par ces mots : «Écoute la sagesse et la raison, sous la Lumière du Concile Divin, avant de te fier à la rigide froideur des mots.»

**Le Codekoniôs** : il s'agit d'un énorme codex – il compte environ 3 500 pages – rassemblant l'ensemble des lois communes aux cités-états de Terancha. Il est rédigé comme un recueil de jurisprudences et de précédents juridiques annotés et documentés et fait l'objet d'une révision pour nouvelle édition complète tous les six ans. Le Codekoniôs est une grande référence en matière de code de loi et de procédures, par sa richesse intellectuelle et philosophique et la rigueur de son travail documentaire, mais il est loin de faire l'unanimité auprès des cultures attachées aux lois traditionnelles et aux Dogmes du Concile. Il est devenu le code pénal de tout l'Athémaïs et c'est lui qui introduit des notions novatrices comme le divorce ou la protection juridique au sein du cercle familial.

**Le Tome de Rubis** : rédigé pour la première fois il y a pratiquement 900 ans, le code de justice pénale de l'Heamlaris ne peut être imprimé, c'est strictement interdit ; il doit être copié à la main. Fort heureusement, il est assez peu épais. Rédigé comme un manuel d'utilisation, il détaille précisément toutes les formes de crimes et délits et leur peine en fonction des circonstances et du statut social de l'accusé. Très strict et rigide, il ne laisse guère de place à l'interprétation et tout juge Heamlaris l'applique à la lettre. Ne pas le faire est un très bon moyen de s'attirer de gros ennuis de la part des autorités impériales.

### ***3- Procès & condamnations***

---

L'instruction d'un procès est en général quelque chose qui prend peu de temps pour le système judiciaire lossyan. D'une part parce que comme on l'a vu, la justice est souvent expédiée, d'autre part pour des raisons de coûts : seules les affaires les plus graves et impliquant les individus les plus riches ou influents justifieront une forte dépense d'argent et de temps.

Ce qui n'est en fait pas un mal. La seule forme de prison est celle dans laquelle on jette un prévenu avant son procès. Et les prisons lossyannes sont en général un des derniers endroits où l'on a envie de finir : insalubres, exigües, dénuées de confort, elles sont universellement connues pour être des lieux parfaits pour contracter les pires maladies et finir par en mourir. C'est d'ailleurs une méthode connue pour faire disparaître un suspect avant que ne commence un procès dont les conclusions ou conséquences pourraient être embarrassantes ; il suffit de laisser le pauvre hère un mois ou deux dans ces cachots pour qu'il n'en sorte que les pieds devant. On trouvera cependant des lieux plus sûrs et hygiéniques et des magistrats soucieux de la santé de leurs prévenus. Mais c'est assez rare et il vaut mieux négocier une assignation à résidence ou sous surveillance. Ce qui, bien sûr, demande d'en avoir les moyens.

Les procès sont eux aussi assez bref. Les plus longs ne dureront en général pas plus de deux ou trois jours et, quand cela dépasse cette durée, c'est que l'affaire est un scandale public ou au moins une curiosité d'intérêt qui alimente les feuilles de chou des journaux locaux. Ces affaires impliquent invariablement des hommes puissants et des situations complexes. Car même le pire des tueurs en série sera jugé en dix minutes montre en main, sauf exception, dans un tribunal lossyan.

Les peines sont en général exécutoires immédiatement, et comprennent rarement de la prison, pour la raison évoquée ci-dessus : la plupart du temps, la prison n'existe simplement pas et, quand elle existe, elle a tendance à tuer ses pensionnaires. Les formes des peines varient : amendes, dédommagements, réparations sous diverses formes, contrition, humiliations et excuses publiques, coups de fouet ou de bâton, pilori, bannissement et exil, marquage, mutilation, asservissement et parfois la mort sont les peines les plus courantes. Les Lossyans condamnent à mort pour des délits qui pour les hommes du 21<sup>ème</sup> siècle ne le mériteraient pas du tout comme vous pourrez le voir ci-dessous. Cependant, il faut garder à l'esprit que, sauf pour faire un exemple concernant un crime, on préfère condamner un coupable à dédommager ou réparer matériellement sa faute, que de le punir. Le voleur de pomme sera condamné à travailler pour l'homme qu'il a volé pendant une semaine, plutôt que de lui fendre le lobe de l'oreille pour le marquer comme voleur.

#### ***LES CHATIMENTS LES PLUS REPANDUS***

---

Petit florilège descriptif de différentes sentences judiciaires et leurs relations aux types de crimes et délits.

#### ***Les dédommagements & réparations***

En cas de litige ou de délit d'escroquerie, tromperie et autres arnaques sur des biens et services, mais aussi en conséquence de coups et blessures, de dégâts matériels ou de dettes impayées, la sentence la plus courante est de fixer un dédommagement que le condamné doit verser à la victime. La partie plaignante a assez rarement voix au chapitre sur le dédommagement à imposer au condamné, sauf

quand il s'agit de la conséquence d'une médiation civile arbitrée par des juristes. Par contre, les choses se compliquent si l'accusé ne peut s'acquitter de sa peine. La loi permet alors de se saisir autant de ses biens que des membres de sa famille qui seront vendus pour honorer le dédommagement, sans considération de pitié.

### ***La mise au service par contrat***

Alternative aux dédommagements et réparations, elle permet d'éviter, si toutefois la partie plaignante et les juges s'en soucient, la ruine et les désastres que peuvent causer les peines de dédommagement. En général, cependant, cette sentence est employée le plus souvent sur les individus n'ayant clairement ni biens ni famille. On ne se soucie pas beaucoup de pitié au regard de la loi. La mise au service par contrat n'est pas un asservissement dans le sens où la peine est temporaire et ses conditions d'application fixées entre l'accusé et le plaignant par contrat. L'accusé n'est pas considéré comme esclave, même s'il est en situation de travail forcé pour toute la durée prévue par le contrat, et échappe aux conditions misérables de l'état d'asservissement. Il conserve ainsi ses biens, sa famille n'est pas mise en péril, etc. En général, la durée de cette mise au service n'excède jamais quelques années, le temps de rembourser la dette que l'individu doit honorer. Il n'est pas commun que cette peine soit proposée ou acceptée pour une femme libre, mais cela se répand depuis Armanth et évite l'asservissement qui, lui, est définitif et ne laisse aucune chance. La mise au service a cependant des conséquences sociales et économiques assez dramatiques et la politique des cités-états les plus progressistes commence à en prendre la mesure. Même la Guilde des Marchands hésite à œuvrer pour la faire interdire, car c'est assez mauvais pour le commerce.

### ***La contrition publique***

Cette peine est la plus usitée pour punir un délit d'ordre moral ou social : comme s'exhiber en public, provoquer une bagarre ayant donné lieu à de gros désordres, insulter un membre de l'Église, de l'aristocratie ou de l'agora locale, avoir molesté ou harcelé une femme libre, etc. La plupart du temps, on choisit cette peine pour punir un délit qui a eu un minimum de conséquences matérielles ou humaines fâcheuses. Si par exemple l'agression d'une femme libre a conduit à des coups et blessures, on va être nettement plus dur. La contrition publique s'apparente en général à des excuses faites en public, assorties de dédommagements symboliques ou plus sérieux, parfois d'un pèlerinage ou de l'obligation d'un don en nature ou service à l'Église ou des œuvres de charité. L'accusé doit faire pénitence de sa faute publiquement et sera amené le plus souvent à le faire plusieurs fois afin que sa contrition soit reconnue. La mise en scène est souvent assez humiliante, mais le but est que l'accusé retrouve son honneur à la suite de cette contrition. Pour les peines vraiment humiliantes, on va passer au stade supérieur ci-dessous.

### ***L'exposition publique***

L'exposition publique est la version dure et impitoyable de la contrition publique et punit des délits graves comme avoir remis en cause les Dogmes de l'Église ou avoir tenu par écrit ou oral des propos jugés offensants envers la foi ou la légitimité du pouvoir de la cité-état, avoir menacé des personnes d'autorité, avoir commis un adultère ou avoir harcelé un individu. Certains cas de larcins ou des délits à répétition comme la désobéissance à l'autorité ou à la famille, des dommages accidentels, le vagabondage, les vols de rue et le pickpocket seront punis de la même sorte. Le plus souvent, l'exposition publique est employée comme premier avertissement en cas de délit avant de décider de passer à un châtement plus grave, voire comme première partie d'une sentence plus lourde. Il s'agit de toutes les formes de piloris, de mise à nu sur la place publique, de dégradation publique pour les

officiers, etc. L'accusé est humilié publiquement et exposé à la vindicte populaire, qui peut lui cracher dessus, lui porter des coups, lui jeter des débris. Il n'est pas rare que l'accusé soit laissé exposé, entravé et immobilisé, plusieurs jours de suite, ou encore promené dans toute la ville tandis qu'un crieur annonce à tous son identité, son délit et la nature de ses fautes.

### **Les châtiments corporels**

Les châtiments corporels punissent un peu tous les crimes cités jusqu'ici, mais considérés par la justice comme méritant une leçon exemplaire aussi bien pour l'accusé que pour l'édification publique. Il s'agit de la dernière forme de peine avant une sentence plus ou moins définitive par ses conséquences, mais dans les faits, elle peut s'avérer mortelle, ce qui arrive de temps en temps. Les châtiments corporels prennent le plus souvent la forme de coups de fouet, de cravache, de badine ou de bâton, administrés en public. Il faut bien prendre conscience qu'au-delà de vingt coups, et ils sont donnés avec vigueur par des bourreaux sans pitié, les risques pour la santé sont réels. Une sentence de quarante coups de fouet ou de bâton en une seule fois peut tuer ; la plupart du temps, une punition oscille entre cinq et vingt coups. Parfois pour des faits graves et un châtiment exemplaire, et cruel, la sentence pourra aller jusqu'à cent coups donnés sur plusieurs jours de suite. Selon la justice locale et la compassion des autorités, le coupable sera ou non soigné après la sentence, ou devra se débrouiller. Il n'est pas rare qu'il soit laissé exposé en place publique après la punition, pour servir de leçon. Il n'y a que très peu d'autres formes de châtiments corporels, mais on peut citer la noyade, avec ses risques évidents de décès, ou encore la danse du feu, une coutume des Cités-Unies consistant à rosser un coupable avec des branches de résineux enflammées.

#### **Encart :**

*L'arme employée pour les punitions corporelles est importante dans ces châtiments, elle est donc strictement définie par les lois locales selon la gravité de la sentence. Parce que si se faire flageller au martinet à larges bandes fait mal, dix coups de fouet-serpent (l'autre nom du fouet d'alarme) marqueront la peau du supplicié à jamais. Quant au chat à neuf queues ou au kassar, l'équivalent lossyan du kenout, en dix coups, il arrache la chair des os et peut tuer. Si l'on punit les délits mineurs au martinet, un esclave ayant commis une faute grave sera souvent puni du fouet-serpent. On évite ce dernier aux esclaves des plaisirs pour ne pas les abîmer, mais elles seront flagellées à la badine, dont la capacité à susciter des douleurs terribles est redoutée. Le fouet-serpent, plus ou moins lourd, est ce qui punit les crimes, les délits graves et les récidives pour les femmes, quand on réserve les coups de bâton aux hommes dans le même cas. Les armes destinées à mutiler et marquer, comme le chat à neuf queues et le kassar sont faits pour les pires crimes et souvent comme torture et prélude avant la stigmatisation, l'asservissement, le bannissement ou la mort. Mais on considère leur usage comme une cruauté qui ne peut être méritée que pour des crimes impardonnables et, le plus souvent, on s'arrête au fouet-serpent, ce qui n'est déjà pas mal.*

### **La stigmatisation**

Quand un délinquant ou un criminel récidive ou est considéré comme un individu irrécupérable selon les normes de la société, une peine systématique consiste à le marquer ou le mutiler. Soit il s'agit d'une punition en tant que telle, comme trancher la main d'un voleur, soit c'est une marque apposée sur le criminel avant de l'exiler, le bannir, l'asservir. Voire, éventuellement, une stigmatisation après des châtiments corporels pour le laisser en vie en devant assumer la marque qui l'identifiera à jamais. C'est surtout employé sur les voleurs, les brigands et les pirates, mais aussi pour identifier les traîtres et les parjures et tous les individus ayant commis un acte totalement déshonorant. Un peu plus rarement, on marque aussi bien les prostituées que, du côté de l'Hégémonie, les femmes infidèles et répudiées. Les

marquages diffèrent : la coutume veut que, pour un voleur, on lui fende le lobe de l'oreille avant, en cas de récidive grave ou multiple, de lui trancher la main (pour une question évidente de conséquences). Les pirates, brigands et bandits de grand chemin sont marqués à l'avant-bras, au fer rouge de l'emblème de la ville ou de l'organisme qui les a condamnés. Les prostituées, les femmes sans honneur, infidèles ou répudiées, sont tatouées à la nuque d'un carreau ou d'une fleur noire. Quant aux traîtres, aux parjures et aux hommes sans honneur, ils sont marqués au fer d'une croix potencée, soit sur le poitrail, soit sur une joue.

### ***Le bannissement***

Le bannissement consiste à interdire à un individu de revenir dans sa cité et auprès des siens. On bannit un individu d'une cité ou d'une communauté : il lui est interdit d'y revenir sous peine d'être pourchassé et tué à vue. Le bannissement punit l'ensemble des crimes d'Honneur qu'on ne peut pardonner : il s'agit d'éloigner, pour quelques années ou toute une vie, un coupable dont les actes ne pourront pas socialement être pardonnés par la communauté. C'est le sort qui attend le plus souvent les meurtriers, les agresseurs et les saboteurs dont l'acte peut être assimilé à une faute unique, mais dont les conséquences sur la communauté sont trop lourdes pour garder le coupable parmi les siens. Cela diffère de l'exil parce que le banni se voit seulement interdire de retourner dans son foyer. Il peut très bien vivre caché dans quelque hameau non loin de la ville et être aidé et nourri par les personnes qui lui sont encore fidèles, quand l'exilé est envoyé au loin sans espoir de retour. Mais le bannissement n'est pas une partie de plaisir, même si cette peine peut être limitée dans le temps : le condamné garde uniquement ce qu'il peut porter sur lui et ce que ses proches auront permission de lui laisser, comme une bourse et quelques andris. Il lui sera parfois permis de conserver son cheval et son chien, mais guère plus. La seule chose qu'on ne retire pas à un banni, ce sont des armes pour se défendre et une besace pleine du nécessaire pour voyager. Tous les autres biens qu'ils pouvaient posséder lui sont confisqués ou remis à sa famille.

### ***L'exil***

L'exil est la première forme de sentence capitale employée par la justice lossyenne. Il s'agit d'envoyer le coupable le plus loin possible et, généralement, on y assortit une condamnation aux travaux forcés (voir ci-dessous), mais ce n'est pas toujours le cas. Il peut aussi être laissé à son sort sur le quai d'un port étranger ou encore pour les sentences les plus cruelles, abandonné à des jours de marche du premier village à la lisière d'une forêt, avec quelques affaires et des armes ; ce qui en quelque sorte est une condamnation indirecte à mort quand on connaît l'espérance de survie du Lossyan moyen face à la faune de son monde. Le point commun de l'exil est que le coupable est toujours envoyé le plus loin possible, ce qui, dans les Mers de la Séparation, signifie de l'autre côté de la mer. L'exil est la manière de se débarrasser d'un individu aux crimes impardonnables qui serait autrement lynché par la vindicte populaire ou jeté dans un cul de basse-fosse pour l'oublier. Mais il faut bien saisir que l'exil est définitif : le coupable perd tout ce qu'il possède. Il sera souvent renié par sa famille et disparaîtra de la société, même s'il survit et parvient à revenir parmi les siens un jour !

### ***L'asservissement***

Peine définitive et qui est aussi une mort sociale et symbolique de l'individu, l'asservissement est la sentence ultime qui remplace la condamnation à mort. Et, la plupart du temps, cette peine concerne avant tout les femmes condamnées par la justice, se faisant l'écho de la préférence des Lossyans pour les esclaves femelles aux mâles. Les Lossyans n'aiment pas tuer ; le monde de Loss tue très bien lui-même et la mort est par bien des égards un gâchis. Aux yeux des Lossyans, condamner un individu à

L'asservissement est en quelque sorte une dernière manière de le rendre utile à la société. L'asservissement est définitif. Une fois esclave, le coupable parviendra peut-être par la suite à gagner son affranchissement, mais ce ne sera guère aisé, surtout s'il finit comme forçat dans une mine. Un condamné asservi est souvent préalablement marqué (voir ci-dessus), mais ce n'est pas systématique. Il sera par contre revendu la première fois en précisant la nature des crimes qui lui ont valu ce sort. Le plus souvent, un condamné asservi est revendu loin de chez lui et ne retrouvera jamais la ville où il est né. L'asservissement comme peine ultime est très courant, et punit quasi systématiquement les récidives de femmes criminelles. Mais il peut être le sort qui attend une femme qui aurait commis un crime qui serait, dans d'autres cours de justice, puni bien plus légèrement ; tout dépend de la mentalité locale et de la compassion des juges et du système judiciaire. Et vis-à-vis des femmes, cette compassion est parfois illusoire et l'asservissement, par décision de justice, très répandu par exemple dans le nord de l'Étéocle, les Cités-Unies, dans l'Hégémonie et dans une moindre mesure l'Hemlaris.

### **La mort**

La peine de mort est assez rare. Tout est relatif, bien sûr, mais on ne compte guère, par exemple, plus de 30 à 40 exécutions sur toute l'année dans une ville aussi immense qu'Armanth, et même Anqimenès n'en compte pas vraiment beaucoup plus. On condamne à mort un individu quand le crime est impardonnable et que tout le reste ne suffirait pas à étancher le besoin de vengeance de la population et des victimes. Néanmoins, on condamne à mort pour des actes qui, pour nos yeux d'Occidentaux du 21<sup>ème</sup> siècle, ne le mériteraient sans doute pas. Citons l'agression d'un Maître-marchand, d'un membre de l'Église 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. Tous ces crimes peuvent peu ou prou être condamnés à des peines moins définitives, voire des dédommagements, mais ici tout est affaire de classe sociale, de moyens et de la mentalité du juge et du tribunal. La peine de mort est toujours exécutée en public et d'ailleurs considérée comme un spectacle comme un autre, malgré la barbarie de certaines mises à mort. Le plus souvent, on égorge ou l'on pend le condamné, mais selon la gravité de son crime et son échelle sociale, il sera condamné à la roue ou encore à l'éventration. La plupart des exécutions capitales font suite à des châtiments corporels administrés en public. La peine du bûcher est la moins courante et le pire châtiment selon les Lossyans, car le condamné n'est pas jeté aux flammes, mais suspendu au-dessus du foyer et de sa fumée pour être rôti par la chaleur du brasier, dans une agonie qui se prolonge des heures durant.

### **RESUME DES CRIMES & DELITS ET DE LEURS PEINES**

---

Voici ci-dessous la liste des crimes considérés comme impardonnables et qui mèneront plus ou moins efficacement le coupable à l'échafaud :

- Faire du mal à des enfants.
- Commettre (ou ordonner) un massacre aveugle.
- Tuer, mutiler ou torturer pour le plaisir (y compris, parfois, sur des esclaves)
- Provoquer un incendie qui cause des morts.
- Vandaliser, détruire ou désacraliser un lieu saint (de l'Église ou pas).
- Assassiner un Lossyan béni.
- Être un Apostat (ce qui inclut être un Jemmaï).
- La complicité avec un chanteur de Loss ou un chaman.

Ci-dessous les crimes qui risquent de condamner le coupable, mais qui ne sont pas systématiquement punis de sentence définitive, comme la mort, le bannissement ou l'exil :

- Agresser ou assassiner un représentant de l'Église, un Maître-marchand, un sénateur ou un membre de l'aristocratie.
- Être coupable d'hérésie.
- La piraterie ou le grand banditisme.
- Le viol.
- Le meurtre pour l'honneur.
- Le parricide.
- La trahison, l'espionnage ou le vol de loss-métal.

Ci-dessous, les crimes qui vaudront le plus souvent l'asservissement à une femme reconnue coupable :

- Agresser un représentant de l'Église, un Maître-marchand, un sénateur ou un membre de l'aristocratie
- La piraterie ou le grand banditisme.
- La trahison, l'espionnage ou le vol de loss-métal.
- Le vandalisme ou l'incendie volontaire.
- Le parricide.
- Le meurtre conjugal.
- L'abandon du foyer conjugal.
- La prostitution.
- Pratiquement tous les délits et crimes ci-dessous en cas de récidive.

Et enfin les crimes et délits qui font risquer au coupable des châtiments corporels :

- Le vol et le banditisme sans dommages corporels.
- L'enlèvement ou la séquestration.
- Le cambriolage.
- La récidive d'exhibition publique.
- Le harcèlement et la menace, principalement sur des personnalités importantes.
- Les coups et blessures.
- L'incivilité et les dégradations publiques.
- La récidive de mendicité ou de vagabondage (si le coupable n'est pas directement asservi).
- La récidive de désobéissance parentale ou familiale.

#### *4- Quelques anecdotes et coutumes judiciaires*

---

Impossible de traiter toutes les coutumes et traditions judiciaires des 15 cultures de Loss. Vous en retrouverez des références et des éléments dans les suppléments qui leur seront dédiés. Nous allons juste évoquer quelques exemples afin d'achever de brosser le portrait de ce sujet.

### ***Le Jugement de Vie (Nomades des Franges)***

Chez les Nomades des Franges, quand la justice tribale ou celle des Beys ne peut trancher sur une culpabilité à un crime grave, la solution traditionnelle consiste à emmener l'accusé en lisière du désert, à une journée de marche du premier point d'eau. Là on y attend l'aube avec lui, on lui donne une dernière fois à boire puis on l'abandonne après lui avoir montré la bonne direction et on l'attend. Si avant l'aube du jour suivant, l'accusé parvient à rejoindre le plan d'eau, il est déclaré innocent par le jugement de Vie. Non, cela n'arrive pas si souvent et il n'est pas rare que l'accusé préfère avouer sa culpabilité plutôt que de passer l'épreuve. Il n'est pas rare, non plus, que quand une des parties dans le procès pense que l'accusé est innocent, il soit discrètement suivi dans son périple et aidé s'il vient à échouer, afin qu'il puisse parvenir au bout de l'épreuve vivant.

### ***Le Divorce de la Pierre (Terancha & Imareth)***

C'est une coutume de Terancha, qui s'est répandue jusqu'à Armanth même si elle est peu commune. Elle consiste, pour une femme qui veut prouver que son mari est indigne de la garder comme épouse, à faire passer, à ce dernier, l'épreuve de soulever une pierre. Le principe est très simple : un bloc de pierre, amené en place publique, sera soulevé par-dessus tête par un ami, un proche, un esclave ou simplement un homme payé par l'épouse mécontente ; son mari doit alors faire de même devant témoin et parvenir à soulever le rocher. S'il n'y parvient pas, il démontre qu'il n'a pas la force et la vigueur d'être l'époux qu'il prétend. À noter que si cela fonctionne très bien en général et qu'une femme obtient, si elle est maline, le divorce assez aisément, un homme plein de ressources soulèvera le rocher : rien dans la tradition n'interdit de se servir d'outils, de mécaniques et de moyens, seulement de soulever le rocher au-dessus de sa tête devant témoin, dans un délai de temps raisonnable, et sans aide humaine ou animale.

### ***Les chasseurs de prime (tout le sud des Mers de la Séparation)***

Quand on ne peut pas punir un criminel parce qu'il est en fuite ou simplement trop difficile à appréhender, une coutume courante est de placer une prime sur sa tête (vivante ou morte, en général la somme est souvent équivalente) et de laisser faire les chasseurs de prime. Cette technique, à la base employée par la Guilde des Marchands à l'encontre des pirates et bandits de grand chemin réputés, s'est vite répandue dans toutes les cités-états du sud des Mers de la Séparation. N'importe qui peut alors aller tenter sa chance, le but étant de ramener une preuve concrète de la réussite, c'est-à-dire le plus souvent la tête de l'individu concerné, ou le coupable vivant et entier si l'on a pu le capturer. Il n'y a pas d'organisation officielle de chasseurs de primes, mais ce sont souvent les compagnies mercenaires qui fournissent un statut légal à cette activité pour leurs membres en passant des accords avec les autorités. Ainsi, les chasseurs de prime vivant de cette activité disposent de documents leur permettant de prouver leur fonction et leur éviter des ennuis judiciaires dans l'exercice de ce métier. En règle générale, les chasseurs de prime ne sont pas très appréciés, mais vus comme une sorte de mal nécessaire dans l'esprit des Lossyans. Ils le sont encore moins quand ils chassent une « prime privée », c'est-à-dire émise non par la Guilde des Marchands, les autorités d'une cité-état, ou encore l'Église, mais par un individu qui a décidé de régler un problème en faisant appel aux chasseurs de primes.

### ***Les venanditii (Athémaïs principalement)***

Littéralement «les traqueurs», les venanditii sont des officiers de justice peu nombreux et de création récente de l'organisation judiciaire de l'Athémaïs. Ce sont, pour faire une analogie contemporaine, des

sortes de marshalls itinérants, chargés de traquer et arrêter les criminels, à la manière des chasseurs de prime. La seule différence est qu'ils sont mandatés légalement par les autorités des cités-états qui conviennent entre elles d'une collaboration pour assurer le champ d'action de leurs officiers, disposent de moyens nécessaires à mener à bien leur fonction et sont appuyés, peu ou prou, par les autorités locales. Ils ne sont guère appréciés non plus : d'une part, ce sont en quelque sorte des francs-tireurs qui ne répondent de leurs actes que devant les Beys et les tribunaux des cités-états, avec assez de droits pour en abuser s'ils en ont envie, d'autre part, ils ne sont pas censés s'embarrasser de sens de la justice, mais seulement de leur devoir de traquer les criminels recherchés. Les venanditii travaillent assez souvent seuls, mais ont assez de moyens – monnaie, lettres de change, recommandations et mandats – pour faire appel à des mercenaires, des gardes et des milices locales afin d'aller arrêter leur proie une fois qu'ils l'ont repérée. Et il est connu qu'ils forment une petite fraternité soudée qui s'appuie en grande partie sur les comptoirs et les réseaux de la Guilde des Marchands afin d'obtenir leurs informations et une aide matérielle. Il va sans dire que les chasseurs de primes considèrent les venanditii comme des gâches-métier, puisque ces derniers ne réclament pas les primes de leur proie.

### ***Le Pardon de l'Art (Hemlaris)***

La notion de classe sociale chacune à sa place est très forte dans l'Empire du Trône de Rubis et les lois y sont appliquées avec sévérité. Mais parmi les nombreuses coutumes et traditions qui compensent cette apparente dureté, il y a le Pardon de l'Art : quand un individu est déclaré coupable d'un crime, il lui est possible de faire modifier la dureté de la sentence en invoquant cette tradition. Dès lors, le coupable a 90 jours pour accomplir un chef-d'œuvre et le soumettre au regard de ses pairs et d'experts de l'art ou de l'artisanat concerné. Si cette coutume a été établie, à l'origine, pour éviter de perdre un maître de talent à cause des duretés des lois, tout le monde, même le dernier des vagabonds, peut invoquer cette coutume et elle sera en général respectée, sauf pour les crimes les plus impardonnables. En 90 jours, l'accusé doit alors réaliser un travail d'excellence et un objet unique. Il n'est pas forcément matériel : ce peut être une danse, une chanson, une démonstration martiale, un poème, un discours, etc. Si au bout du temps imparti, son chef-d'œuvre est reconnu par quatre experts sur cinq comme tel, la sentence doit être révisée, ou purement annulée. Si l'on imagine bien que selon la nature de l'individu, de son rang social, de son crime, mais aussi de la disposition de cinq personnes expertes, on va plus ou moins être honnête avec cette coutume, il s'avère qu'elle est respectée, et relativement juste par sa méthode. Il n'est pas rare que certains accusés considérés condamnés à tort voient venir à eux des maîtres d'art venant leur prêter main-forte pour réussir leur épreuve.

### ***L'Asservissement de Cœur (Cités-Unies)***

Une étrange coutume des Cités-Unies, au nom assez trompeur et qu'on retrouve, mais beaucoup plus rarement, dans l'Athémaïs et Terancha, peut obliger une femme à accepter ou demander d'être asservie en reconnaissance de sa vie sauvée, ou parce qu'elle souhaite être asservie et surtout possédée par l'individu à qui elle s'offre. C'est un lien d'assujettissement aux règles précises, qui peut être demandé par l'intéressée, mais qui peut être imposé avec la condition, pour y échapper, de remplacer l'asservissement par un dédommagement ou une dette morale contraignante. Pour faire simple, la personne (homme ou femme) qui sauve une femme d'un danger mortel peut en retour l'asservir librement, celle-ci ne pouvant refuser que si elle peut s'acquitter d'une compensation. La tradition veut que la femme concernée ait un jour et une nuit pour se décider ou trouver comment honorer la dette autrement qu'en acceptant son asservissement. Mais il arrive aussi que ce soit une femme qui demande cet asservissement en échange d'une aide majeure, souvent pour échapper à un sort pire auprès de sa famille ou dans sa communauté. Enfin, et plus rarement, une femme le fera pour pouvoir appartenir à

la personne qu'elle aime ou désire plus que tout, sachant que sa décision est lourde de conséquences irrévocables. L'asservissement de cœur reste rare – quelle femme a réellement envie de finir esclave ? – mais il est reconnu légalement. Les lois et les traditions interdisent au propriétaire d'une telle esclave de cœur de la revendre, l'échanger ou s'en séparer de quelque manière que ce soit si elle ne le veut pas, sauf par l'affranchissement au bout d'une durée d'une année lossyenne. Selon la promesse et l'accord passé au moment de la décision, nombre de traitement et coutumes concernant les esclaves auront été discutés et en général sont par la suite validés par écrit.

## 4- Nourriture, boissons & coutumes festives sur Loss

---

« Regarde comment un homme nourrit son esclave et tu sauras quel genre d'individu il est. »

*Proverbe Terancha.*

Quand est-ce qu'on mange ? Cette question universelle posée au seuil de la cuisine familiale s'entend aussi sur Loss, avec la question qui suit forcément : y'a quoi à manger ? Et les deux questions ne sont, et de loin, pas innocentes car sur le monde de Loss, l'évidence est que les gens n'y mangent pas comme vous et moi. Considérant que la gastronomie et les coutumes alimentaires sont une part intégrante majeure de la culture d'un peuple, on va donc un peu parler de la manière dont les Lossyans font des repas, font la fête et bien sûr, qu'est-ce qu'il y a dans leurs verres et leurs assiettes.

Comme toujours, on ne peut aborder toutes ces coutumes pour chaque peuple de Loss. Nous allons donc faire des généralités et seulement aborder les cas particuliers dignes d'intérêt de certaines cultures. La référence qui suit est celle des cultures athémaïs, teranchen et étéoclienne qui ont des coutumes générales dans ce domaine relativement proche et des ressources alimentaires assez similaires grâce à leur climat et leurs échanges commerciaux. Il est clair que cela s'adaptera mal aux modes de vie sur le sujet pour les Dragensmanns, par exemple !

### 1-La nourriture & les boissons

---

La cuisine en tant qu'art et métier, sur Loss, n'a pas grand-chose à voir avec ce que nous trouvons au 21<sup>e</sup> siècle ou même avec la manière dont mangeaient vos arrière-grands-parents. Les livres de cuisine commencent à peine à être imprimés et diffusés et les recettes sont le plus souvent assez sommaires et imprécises. Sur Terre, l'art de la gastronomie n'a été inventé qu'entre le XVIII<sup>e</sup> et le XIX<sup>e</sup> siècle : il était réservé, jusqu'à l'aube du XX<sup>e</sup> siècle, aux classes sociales les plus aisées et même la bourgeoisie n'a pu en profiter — et en faire exploser la technique et les métiers — que vers les années 1860 et après.

Par contre, si les restaurants n'existent pas et que la grande gastronomie ne se trouve que sur les plus luxueuses tables des individus les plus aisés, la notion de plats préparés et achetés sur la place publique est plus répandue encore sur Loss que sur Terre de nos jours ! La plupart des foyers urbains ne disposent pas d'assez d'espace et de moyens pour avoir une cuisine. Les ustensiles et ingrédients nécessaires prennent de la place, qui manque quand on vit à six dans 30 mètres carrés. De plus, une cheminée assez vaste pour cuisiner est un luxe, mais aussi un danger : la chaleur humaine, pour le commun du peuple, est préférée à celle d'un feu, car ce dernier est source d'incendies et de morts. Enfin, en ville, tout coûte cher, y compris le bois, et le stockage de l'eau nécessaire à cuisiner.

Aussi, sauf si l'on a les moyens, on préfère cuisiner dehors, dans une cour intérieure, si l'on a de la place. Ou, et c'est le choix le plus courant, on va dans la rue acheter son gruau, son pain, sa soupe et parfois un peu de viande ou de poisson. Les étals de plats préparés se trouvent partout, tout pâté de maisons en dispose de plusieurs, qui animent toutes les rues été comme hiver : la cuisine est faite à même le pavé, sur des foyers prévus à cet usage ou encore transportables et, pour quelques ferrailles, on peut se remplir la panse et boire à satiété, à la condition de venir avec sa gamelle et son gobelet.

Ainsi, les ouvriers, les petits artisans et en général le petit peuple dépensent une bonne partie de ses maigres revenus à aller chercher à manger dehors et consommer son repas au chaud chez lui. Avoir les moyens de cuisiner soi-même et de payer les provisions nécessaires est un signe d'un certain luxe, aussi modeste soit-il.

Dans le monde rural, le souci de la place dans le logis et des risques d'incendie se pose nettement moins. Mais là encore, sauf pour un paysan relativement aisé qui a pu consacrer à une véritable cuisine un peu de son espace intérieur, on cuisine dehors, quel que soit le temps. Par contre, on aura toujours un cellier rempli de provisions et réserves et, souvent, un four à pain qui sert en général à cuire pratiquement tout ce qu'on va consommer. L'homme rural mange mieux que l'homme urbain, mais il dépend de manière bien plus cruciale de ce qu'il produit et des aliments disponibles dans sa région. Et lui n'a aucun accès évident à un marché régulièrement approvisionné. Ainsi donc, s'il a eu une mauvaise année de récoltes, sa situation sera autrement plus risquée que l'homme urbain qui peut, le plus souvent, compter sur un apport régulier et relativement sûr, tout au long de l'année.

### ***1-1 LA NOURRITURE***

---

Commençons par les évidences : il n'y a ni frigos ni lyophilisation, bien que la conserve stérile sous pot ou sous verre existe, la technique reste complexe, méconnue et peu répandue encore, sans compter qu'elle n'est pas infaillible et onéreuse. Ainsi donc, les moyens efficaces et les plus répandus de conserver la nourriture sont de la sécher, la saler, la mettre en saumure ou la fumer, ce qui n'est pas adapté à tous les produits. On trouve aussi des conservations dans l'huile, la graisse ou le vinaigre, mais ce n'est pas possible pour tous les aliments et cela demande d'avoir les ingrédients nécessaires. Les serres ou cultures sous abri climatisées sont un luxe qui ne se répand que lentement : 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 tout au long de l'année, produits sous serre ou abri, comme les tomates ou les poivrons. Les Lossyans sont contraints aux aléas saisonniers pour leur variété alimentaire : 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 ou au poisson, qui ne sont pas à la portée des plus pauvres, ils sont assez rarement consommés frais : on va les sécher, les saler, les transformer en conserves et charcuteries et les 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, une sorte de soupe de grains cuits à la portée des plus modestes bourses. C'est le plat chaud le plus commun pour le petit peuple, agrémenté de légumes frais ou secs, parfois d'un peu de viande salée ou de poisson quand on a les moyens. Le riz est assez répandu dans tout l'est des Mers de la Séparation et constitue une alternative goûteuse aux céréales bouillies et au gruau. Les légumes les plus courants sont surtout la tomate, les tubercules et les pois, qu'on peut faire sécher. Certains légumes feuillus, comme les choux et les épinards, peuvent être traités et conservés en saumure. Les légumes frais sont ceux de la saison et les salades et crudités (légumes crus) sont un met peu répandu.

Manger de la viande fraîche est un certain 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 ; les chèvres (il n'y a pas de moutons sur Loss), mais aussi les sikas et les ghia-tonnerres. Ces animaux permettent aussi d'avoir du fromage et du beurre, des aliments répandus et assez prisés.

La chasse permet de se fournir en gibier, mais dans le monde de Loss, l'activité n'est pas sans risques conséquents. Le plus courant apport en protéines animales est la pêche, qui très développée. Le poisson se sèche, se conserve aisément et fait l'objet d'un marché très lucratif : les plus grandes pêcheries exportent leur production partout et font la fortune de quelques Maîtres-marchands à la tête de grandes flottes de pêche qui restent en mer plusieurs mois avant de ramener leur prise apprêtée et salée dans tous les ports. Les élevages de poisson d'eau douce sont eux aussi répandus, et vont du petit étang géré en commun par quelques fermiers à de vastes installations dans des marais et des lagunes, capables de nourrir des villes entières. Malgré tout, même si le poisson ne coûte pas bien cher, c'est un met inaccessible aux plus pauvres.

## ***1-2 LA NOURRITURE TERRIENNE DE LOSS***

---

Quand les hommes sont venus des Étoiles, ils sont arrivés avec leurs cultures antiques, leurs savoir-faire, mais aussi avec les animaux et les plantes de leur bétail et leurs greniers. Si certains n'ont jamais pu s'y adapter et ont disparu, comme le pommier, le porc, le mouton ou la vache, d'autres ont survécu à la dureté de Loss et font partie intégrante du mode de vie et du régime alimentaire des Lossyans.

Vous trouverez ci-dessous une liste assez exhaustive de ces produits. Ne soyez pas surpris d'y trouver quelques animaux et légumes assez exotiques si l'on prend pour référence l'Europe étendue ! Cela vous donnera sans doute quelques indices et pistes sur quels peuples de quelles régions du monde de la Terre ont pu, à un moment ou à un autre, arriver sur Loss. Même si l'on n'en trouve aucune trace culturelle dans les Mers de la Séparation, ils ont bien été là, à un moment ou un autre. Et le monde de Loss ne se limite, et de loin, pas seulement à la mer intérieure qui sert de décor au jeu de rôle.

### ***Les fruits & légumes***

**La tomate :** on devrait dire les tomates tant il en existe de variétés. Pratiquement chaque région maraîchère en a sa spécialité. C'est un fruit qui se plaît particulièrement sur Loss et pousse à toutes les latitudes, même dans des cultures sous abri dans le Sud des Neiges-Dragon, pour peu qu'il y ait de la bonne terre et du soleil. Elle peut être séchée, mangée crue, cuite ou rôtie, on la transforme en soupes, sauces, mais aussi poudre et confitures. Elle est à la base d'énormément de traditions culinaires.

**Les choux :** là aussi, compter le nombre de variétés de choux serait impossible. On distinguera surtout les choux cultivés pour l'alimentation humaine et ceux qui le sont pour l'huile et l'alimentation animale. Les premiers sont le plus souvent différents choux verts, pommelés, blancs ou encore des choux-fleurs et des brocolis et les seconds sont des plantes de fauchage et de fourrage, dont fait partie le colza, très prisé pour l'huile que produisent ses graines, bien qu'il soit de culture un peu fragile. La plupart des régions, même les plus rudes, ont leur variété de chou. La seule chose que ce dernier ne supporte pas est la sécheresse.

**Les épinards & autres légumes à feuilles :** l'épinard est apprécié dans les potagers, mais cette classe de légume compte aussi les blettes, les salades, les endives et la mâche. Si on trouve toutes ces plantes dans les cultures maraîchères, pour beaucoup de Lossyans, ces légumes sont souvent considérés comme un pis-aller ou des aliments pour les plus misérables du côté de l'Athémaïs et de l'Étéocle. Par contre, ils sont très appréciés, souvent crus ou mi-cuits, par l'Hemlaris et les Cités-Unies.

**Les bananes :** sous le climat subtropical de tout l'est de l'Athémaïs, la banane pousse très bien. C'est une plante qui permet plusieurs récoltes par an, et selon les variétés, très nombreuses, on peut la faire

confire, sécher, en faire de la farine et l'employer comme légume aussi bien que comme fruit ; elle est aussi commune que la pomme de terre pour nous. Comme elle se conserve très bien et reste fraîche longtemps, on en trouve aussi sur les tables des cités portuaires de l'Étéocle, de Terancha et d'ailleurs.

**Le riz :** le riz est la plus appréciée des céréales de Loss, mais sa culture reste compliquée, même si elle permet plusieurs récoltes par an, car elle exige de l'eau en quantité et des terrains aménagés spécialement. C'est la céréale la plus courante dans les Cités-Unies et l'Heamlaris. Elle est exportée en grains et en farine, qui est largement usitée dans l'industrie et la cosmétique autant que dans le domaine alimentaire.

**Le til, le blé & l'avoine :** ce sont trois céréales graminées que l'on fait pousser un peu partout et adaptées à tous les climats qui ne sont ni trop secs, ni trop froids, bien que l'avoine soit un peu plus fragile. Le til, qui aime la chaleur, est cultivé surtout pour ses fibres dont on tire une étoffe douce et chaude, très semblable au coton. Les produits à base de farine de til sont nourrissants, mais sont très fades et peu considérés. Le blé est surtout à destination de l'alimentation humaine, sous forme de pain, de galettes et de gruau. C'est la céréale la plus consommée, juste avant le til. L'avoine est employée comme fourrage pour les chevaux, mais le gruau et les flocons d'avoine sont très appréciés.

**Le poivron :** le poivron est la version cultivée et sélectionnée du piment. Sur Loss, dans les climats ensoleillés, il se plaît tant qu'il peut faire deux à trois récoltes par an. Les piments ont de nombreuses variétés, y compris certaines, à chaire pleine tout à fait unique dont la cuisine se fait comme celle de nos courgettes. Il se sèche et se conserve bien et peut aussi être aisément réduit en poudre.

**Les courges :** les courges réunissent des légumes comme les potirons et les courgettes. Ce sont en général des plantes rustiques, mais à la croissance lente, qui n'apprécient pas les trop fortes chaleurs. Dans le monde de Loss, ce sont des légumes d'hiver. Les courges les plus répandues sont les courges d'eau, les melons, les courgettes rondes, les pâtissons et les calebasses.

**La carotte & les autres tubercules :** la carotte est connue parmi quelques légumes à racine, comme le navet, le topinambour ou encore la patate douce. Mais les légumes à racine que cultivent le plus les Lossyans sont les carottes. Il en existe de toutes les couleurs avec des tas de variétés, y compris une carotte fourragère dragensmann qui peut dépasser les six kilos — et les navets, très appréciés dans la cuisine étéoclienne, hégémonienne et hemlaris. Dans le sud, on apprécie aussi le céleri-rave et la betterave sucrée.

**Les oignons & plantes à bulbe :** aussi bien pour parfumer un plat, que comme légume, les oignons et échalotes sont cultivés absolument partout. Il existe nombre de variétés, dont l'oignon-pomme, un oignon doux et sucré, consommé en accompagnement ou en soupe, et qui peut peser un demi-kilo. Certains oignons sont cultivés pour manger leurs feuilles plutôt que leur bulbe, surtout en Heamlaris et dans les Marches de Gennema.

**Les pois :** les haricots sont inconnus sur Loss, mais les pois, les pois chiches et les lentilles sont cultivés dans les potagers pratiquement partout, avec souvent plusieurs récoltes annuelles. Ils sont très appréciés principalement pour leur facilité de conservation. Une fois secs, ils peuvent rester consommables plusieurs années. Il existe nombre de recettes de soupes, galettes et gâteaux de farine de pois, qui est la plus facile à transporter aisément et cuisiner en voyage.

**Les kiwis :** personne ne sait qui a introduit le kiwi dans l'Étéocle, mais c'est au nord des Plaines qu'il est traditionnellement le plus cultivé, même si on en trouve aussi en Athémaïs et dans les Cités-Unies,

où il est bien cependant moins fertile. Le kiwi est un dessert, très apprécié, à la base de confitures et quelques boissons alcoolisées. On le fait aussi sécher et confire. C'est un fruit d'hiver.

**Les abricots & autres arbres fruitiers :** très répandu dans tous les climats tempérés, l'abricotier est cultivé pour ses fruits abondants, très prisés et aisés à sécher. Les pêchers sont prisés eux aussi, mais dans le sud de Loss où ils trouvent le climat qui leur convient mieux. Ils sont nettement moins aisés à conserver. Enfin, l'oranger est cultivé, avec le citron, du côté de l'Hemlaris et des Cités-Unies. Le fruit se répand dans le reste des Mers de la Séparation, mais reste encore un luxe rare.

**Les olives et les amandes :** olivier et amandiers poussent dans les climats méditerranéens et secs, mais ils se sont adaptés avec succès aux climats tempérés des régions côtières des Mers de la Séparation. L'huile d'olive est indispensable pour l'alimentation et l'amande est employée sous forme brute ou de farine dans toutes les pâtisseries et nombre de plats, mais elle est aussi recherchée pour son huile dans les cosmétiques.

**La caroube :** le caroubier s'est adapté aux zones arides des Mers de la Séparation au point d'être plus de deux fois plus fertile que sur Terre. Arbre traditionnel presque emblématique des Franges, on le trouve aussi dans l'Athémaïs et les Jemmaïs le cultivent dans ses vallées montagneuses. La caroube se récolte aisément, mais demande quelques efforts pour sa préparation comme aliment. Mais il est surtout cultivé pour en tirer un miel très prisé et puissant, le sucre de caroube, ainsi que des farines et des liants alimentaires recherchés en pâtisserie.

**Les thés :** le thé est cultivé partout dans l'est des Mers de la Séparation, et ses variétés sont aussi nombreuses que ses plantations, car les producteurs passent un temps fou à faire de la sélection de variété. Étant, avec la bière, la boisson la plus répandue de Loss, le thé est on ne peut plus apprécié et répandu, et aussi coté et documenté que les plus grands vins. Le thé le plus produit et apprécié est le thé vert. Le thé blanc, plutôt rare, est consommé comme un luxe (et « réservé aux dames »), et le thé noir est considéré comme de moindre qualité et reste le thé du petit-peuple et des tavernes. Si les mélanges sont très nombreux, et les thés aromatisés appréciés avec des agrumes et des épices, les Lossyans font la distinction entre les infusions (herbes, épices et agrumes sans feuilles de thé) et les thés qui contiennent forcément des feuilles séchées de théier en majorité.

**Le raisin :** on reviendra par la suite sur la vigne et les cépages, puisque le vin est répandu et très prisé, mais en effet, la vigne s'est bien adaptée à Loss et on consomme le raisin, frais, ou sec, qui entre dans la composition de nombreuses recettes et pâtisseries.

**Le cacao :** on ne sait comment a été introduit le cacaoyer dans le monde de Loss, mais il pousse même à l'état sauvage et se cultive dans la Vallée de l'Argas en Athémaïs, partout autour des Marches de Vignes en Étéocle, dans l'archipel des San'eshe, ou encore dans toutes les jungles de la frontière entre les Cités-Unies et l'Hemlaris. S'il reste fort cher et est un luxe inaccessible à une bourse modeste, on sait comment préparer la poudre de cacao ainsi que la graisse, et les pâtisseries et confiseries au chocolat sont répandues.

## **Les épices**

**Le sésame :** la plante, prisée pour ses graines et son huile, pousse dans les vallées fertiles des régions chaudes. Elle n'est guère difficile à cultiver, mais on ne se sert de ses graines et son huile que pour parfumer plats et pâtisseries.

**Les piments :** les piments se cultivent aisément dans les climats doux et secs et il en existe des quantités de variétés selon qu'ils soient employés frais comme condiments ou broyés en poudre comme épices. Le piment est répandu et d'un prix très abordable. On l'utilise, comme la plupart des épices, pour donner du goût, mais surtout pour cacher les relents de nourriture avariée ou fermentée.

**Le poivre :** il existe nombre de variétés de poivres, dont on consomme les baies, les graines fraîches, séchées ou encore torréfiées. Les poivriers n'ont pas une très grande production et le poivre reste une épice recherchée et qui n'est pas à portée de toutes les bourses.

**La cannelle :** richesse spécifique au nord des Cités-Unies, la cannelle y est même redevenue sauvage. C'est l'écorce du cannellier qu'on extrait, fait sécher et réduit en poudre qui donne cette épice dont pratiquement tous les Lossyans raffolent en cuisine, parfums et cosmétiques. C'est une épice répandue, mais assez onéreuse.

**La muscade :** le muscadier, qui produit la noix de muscade, est cultivé au sud-est de l'Hemlaris, et l'arbre s'acclimate assez mal ailleurs que sur les côtes de la Mer de Corail. La poudre de noix est appelée la muscade et en général est vendue sous sa forme de graine, qu'on râpe pour parfumer plats et charcuteries. Elle n'est toxique qu'à haute dose, mais à plus de dix grammes, elle entraîne somnolences, nausées et tachycardie. Elle vaut cher et est particulièrement recherchée.

**L'ail & la menthe :** c'est une expression des Mers de la Séparation, qui dit : « au nord tout est à la menthe, au sud à l'ail ». Cette sentence, bien qu'inexacte, reflète juste l'usage universel fait de ces deux plantes que l'on cultive partout dès que possible et qui se retrouvent dans tous les plats et nombre de sauces. Ce sont aussi des plantes très prisées pour des usages médicaux efficaces.

**Le sucre & le miel :** le sucre regroupe toutes les formes de miel, miellat et cristaux de sucre employés dans toutes les Mers de la Séparation. Le plus courant est le sucre de caroube, un miel végétal extrait de la graine de caroube, suivi de près par le miel qu'on peut trouver partout. Les ruchers sont très répandus et chaque village en a au moins un. Le sucre en poudre ou en cristal est cependant plus rare. On le trouve principalement en Hemlaris et sur l'archipel des San'eshe, et est produit à partir de racines de tagora, un arbuste à croissance rapide.

### ***Les animaux***

**La chèvre :** si le mouton a disparu face à la faune lossyenne, la chèvre s'en est fort bien sortie devant les prédateurs de son nouveau monde, au point, d'ailleurs, d'être aussi retournée à l'état sauvage. Mais la chèvre domestique est très répandue et on l'éleve un peu partout, sauf dans le Grand Nord. Rustique et capable de bouffer à peu près n'importe quoi, elle est élevée pour son lait, sa chair et sa peau, et l'on s'en sert aussi pour entretenir et nettoyer les prés. Les fromages de chèvre sont très appréciés pour leur durée de conservation. Certains troupeaux de chevriers nomades comptent des centaines de têtes et c'est l'animal le plus élevé par l'homme avec le sika, le cheval et le mora.

**Le cheval & l'âne :** l'élevage du cheval (et de l'âne) se faisant partout, et malgré son importance cruciale pour le transport, le cheval est consommé comme viande, assez prisée d'ailleurs quand elle est fraîche et grillée. On fait assez aussi de la charcuterie, mais la viande doit alors être très salée et enrichie en graisse ou en huile pour se conserver longtemps.

**Le faisan :** la seule volaille non palmipède d'origine terrienne à avoir survécu à Loss, le faisan n'existe qu'à l'état domestique et est considéré comme un met de luxe. On l'élève surtout dans l'Hégémonie et les Neiges-dragon.

**L'oie & le canard :** les palmipèdes se sont adaptés à Loss avec brio : il en existe des variétés sauvages qui se portent très bien et ont même créé de nouvelles routes migratoires. On élève les oies et les canards, mais la plupart du temps en semi-liberté. Ainsi, ils vivent près des étangs et plans d'eau, peuvent toujours voler et ainsi échapper aux prédateurs sans nécessité de surveillance et sont accoutumés à revenir dans leurs nids et abris autour de leurs mangeoires ; le tout aménagé par les éleveurs, qui les prélèvent au filet. En Hemlaris, par contre, les canards sont élevés en basse-cour fermée et gardée par des chiens. La viande et la graisse de canard y sont un mets traditionnel et festif.

**Les abeilles :** l'abeille a suivi l'homme sur Loss et s'y accoutume fort bien. Les Lossyans aiment les abeilles, symbole de prospérité et de soleil. Il n'est pas rare de trouver des ruchers même en centre-ville, sur des toits et terrasses. Cependant, l'élevage d'abeilles est répandu, mais le métier d'apiculteur, en soi, n'existe pas : il s'agit juste pour les Lossyans d'une des compétences courantes d'un fermier ou d'un jardinier.

### ***1-3 LES ALIMENTS LOSSYANS***

---

La liste qui suit n'est pas exhaustive, elle décrit seulement les aliments lossyans les plus courants, emblématiques ou typiques.

#### ***Les fruits & légumes***

**La glume :** c'est la dernière chose que tout Lossyan voudrait manger, mais quand on a faim, au moins, c'est comestible. Il s'agit d'une sorte de moisissure qui se développe au creux humide des troncs et des souches et parfois sur des branches portant des fruits pourris. D'aspect gélatineux et translucide, mais assez dense, la glume se récolte aisément dans les sous-bois, sous des abris rocheux ou des fourrés de lisière. Elle est strictement immangeable crue, bien que comestible et, même cuite, son goût se rapproche de ce que pourrait donner une couche-culotte usagée. Mais c'est nourrissant et disponible. Une punition courante pour un esclave désobéissant ou arrogant, c'est d'aller lui en faire ramasser et de ne le nourrir que de cela pour quelques jours.

**L'arguelette :** parmi les plantes à tigre comestible, l'arguelette et ses grandes feuilles dorées qui deviennent mauves à la cuisson est la plus répandue. D'un goût doux-amer, elle est rarement cuisinée seule, mais elle est très courante, car on peut faire plusieurs récoltes par an. On la conserve aussi en saumure, avec des épices et des condiments, un peu comme la choucroute.

**La goussette :** grande fleur comestible, semblable au lys, d'une plante d'agrément qu'on plante en bosquets et haies, la goussette se déguste avant l'été dans les régions tempérées chaudes. On en fait des beignets avec de la pâte de riz ou de til et elle a un goût subtil qui fait penser à la courgette. C'est un mets de fête et de foire publique.

**Le chien-rave :** le chien-rave est la racine d'une liane. Elle ne pousse pas à son pied, mais aux extrémités de ses branches qui la relient au sol. C'est là que se développent des grappes de gros tubercules ayant vaguement la forme d'une tête animale, très riches en sucre et nourrissants. On cultive le chien-rave sur de vastes treillis, principalement de Terancha au sud-est de l'Étéocle.

**Les champignons :** il y a beaucoup de champignons comestibles sur Loss — et encore plus de toxiques. Les plus réputés sont le bolet rouge, qui se récolte une année sur deux à l'automne. Le bolet rouge pèse en général une douzaine de kilos et doit être soigneusement lavé de son mucus pour être comestible. Mais il est abondant, délicieux, facile à sécher et se conserve longtemps. Le pied-botté se cultive en plein champ, comme le gru noir. Enfin, l'ombrelle safranée est un champignon rare, qui ne pousse qu'au cœur des forêts tempérées, dans les racines des arbres. Il est très difficile de le trouver, mais possède un goût puissant et très riche, au parfum de safran et d'épices. Il est conservé avec soin dans l'huile ou la graisse et sert de condiment à prix d'or.

**L'oultre de mer & les algues :** l'oultre de mer ressemble à une grosse calebasse molle qui se récolte sur les plages rocheuses à marée basse sur les côtes des archipels et se déguste crue ou cuite. Ce n'est pas la seule algue qui se mange ; la plus répandue car elle se conserve sèche très longtemps est la langue bleue qui se cultive sur les fonds sableux des plages de grande marée. Mais on déguste aussi le haricot de mer, au goût très fort et qui, mi-cuit, accompagne souvent le poisson.

**Le kawayn :** semblable au bambou terrestre, le kawayn est une herbe géante, qui pousse haut, très vite et sert de matériau de construction et de confection léger et solide. On le trouve principalement dans le nord des Cités Unies et le sud de l'Hemlaris. Mais il pousse très bien dans la Vallée de l'Argas où il a été implanté. Si on peut manger les pousses de certaines variétés, les bourgeons et les jeunes feuilles sont très appréciés, bien cuits.

**Le til & les céréales :** on a parlé du til plus haut, une graminée nourrissante, mais qui a franchement un goût de carton, même sous forme de pain. Le sarmate, cultivé dans le nord des Mers, ressemble à du sorgho, des grains en grappes poussant sur des plantes à fourrage, très productives. Sa farine gélatineuse ne peut pas être cuite en pain, mais permet des soupes et galettes goûteuses. Enfin, le grün est une céréale très fibreuse qui, même à l'état sauvage, produit assez de graines pour être aisément exploitée. Mais on ne la cultive que dans les régions les plus arides où rien d'autre ne voudrait pousser, car elle n'est guère nourrissante.

**La quasit :** un tubercule à mi-chemin entre la patate et le topinambour, à la saveur sucrée et douceâtre. La quasit pousse partout sauf dans les régions trop arides ou froides. C'est un des légumes qui se conserve le mieux sans traitement particulier et remplace la pomme de terre. On peut la cuisiner de n'importe quelle manière, bien qu'elle soit très peu digeste consommée crue. Sa farine fermente très vite et ne peut pas se sécher.

**L'applerine :** fruit de l'appelier, un arbuste de l'Athémaïs qui pousse aisément même sur les mauvais terrains, tant qu'ils sont ensoleillés. Le fruit, de couleur violette et à la peau lisse et fine, 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 qui ont plus l'air de fougères géantes (leur cime peut dépasser vingt mètres) que de palmiers, poussent lentement, mais produisent beaucoup. Le fruit, sucré et farineux, est séché ou réduit en farine.

**La noix de callier :** il y a peu de noix comestibles sur Loss, et la noix du callier est une des seules dont l'arbre a été cultivé. Originnaire de l'archipel des San'eshe, le callier est un arbre haut et fluet qui préfère pousser dans les sous-bois et à l'ombre et nécessite un climat chaud.

**Ses fruits, fibreux et très coriaces, sucrés, mais à la forte odeur d'ammoniac sont énormes, assez lourds pour tuer sans coup férir un adulte qui le prendrait sur la tête. La noix elle-même est dure comme du bois, mais abrite un cœur comestible très gras, au goût de cacahuète, qui peut peser deux ou trois kilos. On mange la noix crue ou cuite, et elle est très prisée pour parfumer et enrichir des pâtisseries.**

**L'arbre à beurre :** l'arbre à beurre vient de la Forêt sans Fin, mais il a été importé partout, et s'adapte bien à tous les flancs de montagnes humides et frais. C'est une essence très utile, car son bois, spongieux, regorge d'une résine grasse et huileuse, qui brûle bien et longtemps et qui, raffinée, permet d'extraire des huiles d'éclairage et des lubrifiants efficaces et un beurre végétal très parfumé employé en cuisine et en cosmétique. L'arbre à beurre ressemble un peu à un séquoia couvert d'épine ; il pousse lentement, mais on ne l'abat pas pour extraire sa résine : on préfère couper ses branches latérales et le contraindre à faire des fourches et pousser en largeur plutôt qu'en hauteur.

### *Les épices*

**Le laurier-feu :** un arbuste dont les feuilles sont très parfumées et odorantes, qu'on emploie en cuisine et pour parfumer des thés et du vin. Plus on écrase la feuille fraîche, plus elle est parfumée, mais aussi pimentée.

**Le sel noir :** le sel noir est en fait une petite algue verte, macérée dans la saumure, puis filtrée et cristallisée. Son goût est très fortement iodé et sucré à la fois et semblable un peu à la sauce d'huître.

**La cirelle :** la cirelle est une petite fleur rouge qu'on ne peut faire pousser que dans les terrains les plus arides des Franges, dont on fait sécher et broie les pétales. L'épice ainsi obtenue est très puissante et douceuse, particulièrement adaptée aux soupes et aux plats de poisson. Il vaut cependant une fortune.

**Le kara :** le kara est une petite graine noire poussant sur des arbustes aux lisières des Forêts de l'Elmerase. Elle n'est comestible et parfumée qu'une fois récoltée dans les déjections des sikas. On la torréfie et on la broie en poudre, pour obtenir une sorte de poivre doux très puissamment parfumé. Cela reste cependant une épice rare hors de sa région de « production ».

### *Les animaux*

**Les fruits de mer :** dès qu'on est sur les côtes des Mers de la Séparation, tout le monde mange des fruits de mer et des crustacés, qui entrent dans la composition de nombre de plats. Si on ramasse les coquillages de sable comme l'eïqnin, une sorte de grosse palourde à la chair grasse, ou encore les moireaux, des coquillages plats et longs aux arêtes tranchantes comme des lames de rasoir, des pêcheurs-mareyeurs font l'élevage de la myle bleue et la myle noire, des sortes de moules. La première est grosse comme le pouce, la seconde comme une assiette et fait l'objet de conserves en saumure et dans l'huile. La barbille est elle aussi élevée : c'est un autre mollusque de récif et coraux, dont la grosse coquille molle sert d'éponge naturelle et dont la chair violette est délicieuse crue. On pêche aussi plusieurs méduses et gros vers marins, qui sont préparés, salés et séchés et consommés en soupe dans tous les ports et considérée comme un met de choix, surtout à Armanth où c'est une spécialité. Le fruit de mer le plus recherché, mais qui demande des bateaux adaptés et des pêcheurs spécialisés, est la nacre rouge, qui ressemblerait à un croisement entre un coquillage bivalve comme la coquille Saint-Jacques, et un gros galet dentelé. Il est très difficile à ouvrir et sa coquille doit être cassée à coup de marteau. Sa chair rouge-orangé est particulièrement savoureuse.

**Les crustacés :** il se consomme de nombreuses espèces de crabes, homards et crevettes de mer et d'eau douce. Il est à noter que tous les crustacés lossyans ont une carapace et une chair bleue qui tire sur le vert olive à vif une fois cuit. La crevette bleue est une petite crevette côtière de la taille d'un doigt, tellement abondante qu'on en donne à manger les surplus aux moras et aux chiens, car elle se conserve très mal. Le crabe le plus consommé est le crabe-pince plat, un crabe-araignée qui pèse souvent 10 kg, et qui est en effet plutôt plat. Ses pattes contiennent beaucoup de chair qui peut aisément être conservée dans la graisse ou l'huile. La lotrène est une sorte de homard à la queue allongée comestible et goûteuse. On peut en capturer des spécimens pesants à ou 4 kg. Il y a enfin la mante de récif, un prédateur crustacé qui pèse entre 30 et 100 kg et qui est chassée par des pêcheurs audacieux, dans le sud des Cités-Unies, l'archipel San'eshe et un peu sur les côtes au sud de la Vallée de l'Argas. Sa chair peut être aisément salée et séchée et c'est un met de luxe, mais surtout pour le danger que représente le fait de le pêcher.

**Les poissons :** Les poissons sont abondants eux aussi et de tant de variétés et espèces qu'en faire le tour sera impossible. On va donc décrire les plus abondants et courants, comme le loba, un poisson de haute mer qui ressemble à la bonite terrienne et pèse plus que le poids d'un homme. Sa chair est rouge et a un goût assez fin ; elle est malaisée à conserver et son salage est compliqué. Mais, frais, c'est un poisson abondant qu'on trouve dans tous les ports. Les carons (il en existe de plusieurs espèces dont les plus connus sont le caron noir, le caron volant et le caron torpille) sont d'autres poissons à chair grasse qui suivent les courants froids et qui, bien que plus petits que le loba et moins faciles à pêcher, sont bien plus faciles à saler et apprêter. C'est le poisson séché qu'on trouve le plus dans les marchés à l'intérieur des terres avec la larente, un grand poisson d'eau douce, qui ressemble à un croisement entre une anguille et une murène, vorace, mais facile à élever dans des plans d'eau. On apprécie aussi la guille, un petit poisson abondant qui est souvent préparé à l'huile, au vinaigre ou en saumure et le salar, un poisson plat et maigre, qui se pêche à la ligne sur les fonds sableux et est le plus souvent consommé grillé.

**Les mammaliens marins :** il faut beaucoup d'audace et d'expérience pour pêcher le narva, un grand mammalien qui revient chaque année depuis l'Océan Infini pour s'accoupler et se reproduire sur les côtes des Mers de la Séparation, dans ses eaux les plus chaudes, ou encore au fond des criques de Mares Avisen, dans les Neiges-dragons. Pouvant peser jusqu'à 35 tonnes, les plus gros spécimens sont simplement intouchables ; les pêcheurs visent les jeunes ou les malades. On les chasse depuis des navires armés et équipés spécialement de canots et de harpons. Les canons ne sont employés que pour achever l'animal — ou se défendre de lui — si le harponnage se passe mal. La viande et l'huile des narva sont recherchées, mais elles sont moins vitales à l'économie lossyenne qu'elle l'était à celle de la Terre au XIXe siècle. Plus aisés à chasser, car ils séjournent sur des côtes rocheuses, mais pas beaucoup moins dangereuses, les draghias de mer, qu'on ne trouve que dans les neiges-dragons, sont des sortes de phoques pouvant dépasser les trois tonnes. Avec une puissante queue et deux paires de nageoires larges, ils peuvent se déplacer assez vite et sont mortels au corps à corps. Là aussi, leur graisse et leur chair sont appréciées. On chasse aussi le chien à nageoire, une otarie farouche et très méfiante, qui apprécie les eaux chaudes des archipels des Mers de la Séparation, et sa chair grasse est souvent traitée en charcuterie pour une consommation locale.

**Les insectes, reptiles & batraciens :** les batraciens sont très peu répandus sur loss et on ne les mange pas : même les plus mignons et inoffensifs sont hautement toxiques. Il n'y a guère que les San'eshe et les Zvatnaz à consommer en cas de besoin certaines salamandres qu'ils savent comment rendre comestibles. Pour les reptiles, les Lossyans apprécient le serpent, surtout du

côté de l'Étéocle et en Hemlaris, mais on ne l'élève pas et cela reste un met rare. Par contre, du côté de Terancha, on élève, en enclos fermés et semi-aquatiques le sarkna, appelé aussi le mordeur, une sorte d'iguane marin herbivore à six pattes. Il peut peser une demi-douzaine de kilos et grandit lentement, mais il est facile à nourrir d'algues. Enfin, les insectes sont considérés comme un autre met festifs. En fait, les Lossyans font griller des scarabées et certains papillons, préparés comme des condiments, qui viennent agrémenter des plats et rajouter de la couleur, car les insectes de Loss ne perdent pas leurs teintes quand ils sont cuits, au contraire : elles sont rehaussées par la cuisson avant de ternir sous l'oxydation de l'air.

**Le mora :** le mora est, avec le sika, l'animal le plus apprivoisé et élevé sur Loss. Mammalien aux allures de phacochère consommé comme le cochon, sa chair grasse est blanche et goûteuse. D'un développement rapide, sa viande est facile à conserver et transformer en charcuterie. Il est répandu partout. On exploite non seulement sa viande, mais aussi son cuir, et sa carapace et ses défenses, souvent pour de l'ornementation et des outils à main, comme des couverts.

**La Pandira & autres oiseaux :** Il y a pas mal d'oiseaux qui se consomment sur Loss, mais peu sont élevés. À part les chimis, utilisés comme oiseaux voyageurs et parfois cuisinés comme mets de choix, le plus courant est la pandira. C'est une volaille qui ressemble au croisement entre un dodo et une grosse pintade au plumage coloré, qui peut peser jusqu'à six ou huit kilos. Sa chair n'est pas très goûteuse et on lui préfère souvent le canard si on a le choix. L'oiseau le plus souvent chassé est la pilignis, qui aime brouter en bande dans les prés et qui, quand il s'enfuit, lâche derrière lui une traînée chimique brûlante, rouge vif et luminescente pour perturber ses prédateurs. Mais on chasse aussi le karo, un oiseau aquatique qui a des allures de grue, avec des couleurs chamarrées qui diffèrent selon les régions ; frôlant les deux mètres, il est connu pour être farouche et méfiant, mais aussi pour pouvoir tuer un homme d'un coup de son bec effilé.

**Le sika :** Le sika, une sorte de mammalien ressemblant à une antilope ou un cervidé, selon les régions a de très nombreuses sous-espèces. Il est présent partout, en forêts et en plaines, en grands troupeaux apprivoisés, le plus souvent en semi-liberté, mais il y a encore plus de sikas sauvages. Certaines migrations dans l'Étéocle, en Athémaïs et en Hemlaris comptent des millions d'individus. On l'élève pour son lait, son cuir et sa viande et dans les neiges-dragon, les variétés locales produisent de la laine. La viande de sika se conserve moins bien que celle du mora et le plus souvent est consommée fraîche. Le lait de sika est très gras, légèrement amer et produit des fromages très forts et un beurre odorant.

**Le ghia-tonnerre :** le ghia-tonnerre, animal sacré des Cités-Unies et du peuple ar'anthia est élevé avant tout comme bête de somme et pour son lait. Hors des Cités-Unies, il n'est pas très courant, même si l'on peut en rencontrer quelques têtes de bétail ici et là. Il faut dire que l'animal est ombrageux, féroce et réellement très dangereux. On consomme la viande des jeunes ghia-tonnerres surnuméraires, mais il faut vraiment être un très bon éleveur pour ne pas fâcher mortellement sa mère en lui retirant ses petits. Le lait des ghia-tonnerres est très riche et abondant, ce qui explique qu'on tente de répandre son élevage. On peut en faire toute sorte de fromages frais ou de longue conservation, d'un goût subtil.

**L'aramios :** l'aramios n'est pas réellement domestiqué. Dans les Plainnes de l'Étéocle où il abonde par centaines de milliers, les chasseurs sélectionnent les spécimens qu'ils vont abattre et établissent des quotas pour chaque troupeau, qui appartient ainsi à une compagnie de chasse et malheur au concurrent qui voudrait se servir. Ces compagnies se chargent aussi de canaliser les migrations vers de bonnes pâtures en évitant villes, villages et terres cultivées. La viande de l'aramios est consommée localement et vendue fraîche sur les marchés. On peut la saler et la sécher, mais elle ne se conserve pas très bien.

Les chasseurs nomades Dekanos font une charcuterie qui consiste en une poudre d'abats mi-cuits avec des herbes, stockée dans l'estomac de l'animal. De réputation, on dit qu'ils sont les seuls à pouvoir manger leur spécialité.

**L'esquiri** : il y a quelques mammaliens rongeurs et amateurs de terriers et de trous, et l'esquiri en fait partie. Domesticqué depuis longtemps, il est élevé pour sa viande, sa peau et sa carapace dorsale employées par les maroquiniers, les bottiers et les fabricants de petit outillage à main. Une carcasse d'esquiri pèse entre 2 et 4 kilos et sa chair est rouge et très odorante, voire un peu forte ; elle ne se conserve pas très bien. On le prépare souvent en ragoût ou rôti, mais aussi en pâtés qui peuvent, protégés par de la graisse, durer quelques semaines au frais.

## **1-4 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 fermentées ou bouillies, y compris le lait. Les jus de fruits et le lait frais, peu courants, sont l'exception.

### *Les boissons terriennes*

**Le vin** : le vin est consommé partout, il est produit dans toutes les Mers de la Séparation, jusqu'aux limites sud de l'Hégémonie. Les Étéocliens en ont fait une de leurs spécialités, disputées uniquement par les Teranchens. Les Athémaïs en boivent beaucoup et il n'est pas rare qu'il soit la boisson principale des travailleurs, coupé d'eau 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. On compte une centaine de cépages différents, presque chaque région de chaque culture de Loss où la vigne peut pousser à son cépage, même si seule une douzaine est réellement connue partout pour la qualité de son vin. Les vins mousseux et à bulle existent comme les vins de garde qui se transportent en tonneau et se conservent précieusement des années durant. Certaines bouteilles de vins précieux, par exemple des Marches de Vignes avec leurs coteaux légendaires, les « Versants Rouges », peuvent s'échanger à des prix exorbitants, parfois plusieurs centaines d'andris.

**La bière** : la bière est préparée à base de grains fermentés, le plus souvent en fonction de ce dont on dispose sur place comme céréales. La bière est la boisson privilégiée du nord des Mers de la Séparation, mais on la trouve absolument partout. Chaque village a sa préparation, ses levures, ses aromates pour la parfumer. La vraie bière, au malt d'orge ou de blé et parfumée au houblon, assez chargé d'alcool, est une bière festive. La version la plus courante que l'on trouve dans toutes les tavernes et dans les tonneaux des familles ouvrières et paysannes est une bière blanche et amère, nourrissante et très légère en alcool. La bière brune, issue de malt et de grains de til torrifiés, est la plus forte en goût, mais pas toujours la plus forte en alcool. Il est cependant courant d'en faire des bières à double ou triple fermentation. Le métier de brasseur reste encore assez sommaire ; il reste difficile de conserver la bière en bouteille de manière stérile, sans qu'elle s'évente. Donc, le plus souvent, la bière se conserve en tonneaux et tonnelets. Une fois ceux-ci percés, on peut toujours les reboucher à peu près convenablement.

**L'hydromel** : si les Dragensmanns adorent cela et que c'est de chez eux que provient le meilleur des hydromels commercialisés, ils n'en sont pas les inventeurs : ce sont les Forestiers, qui exportent à prix

d'or leur recette. L'hydromel est produit localement partout, bien que ce soit une boisson plutôt festive pour le sud des Mers de la Séparation : les abeilles lossyannes sont plus dangereuses que celles de la Terre, même celles d'élevage, d'origine terrienne et l'on emploie le miel pour sucrer plats, mets et confiseries. C'est une boisson qui se conserve bien et se met aisément en bouteille. Il est courant de la couper d'eau pour en faire une boisson désaltérante qu'on gardera en gourdes et outres pour les longs voyages.

**Le thé :** c'est la boisson la plus répandue de Loss. Le thé est on ne peut plus apprécié et répandu, et aussi coté et documenté que les plus grands vins. Certaines variétés et certains mélanges dépassent en prix les vins les plus rares et les collectionneurs de thé, autant que les boutiques et épiciers de thé, ne sont pas rares, même si le petit peuple se contente de boire du thé noir parfumé.

### *Les boissons lossyannes*

**Le lait :** le lait est consommé occasionnellement, car la plupart du temps, il est transformé en fromages et beurres. Mais le lait de chèvre et de sika est riche et reste apprécié et relativement aisé à trouver : il suffit d'aller voir des fermiers, ou des laitiers dans les villes. Le lait des ghia-tonnerres est lui aussi prisé, mais vu la rareté de ces élevages hors des plaines des Cités-Unies, c'est plutôt un luxe.

**Le kumat :** des graines dorées issues d'une graminée géante qui pousse à l'état sauvage dans le sud des Plainnes de l'Étéocle, mais qu'on fait pousser dans tout le sud des Mers de la Séparation. Impropre à quelque autre usage qu'en tirer cette boisson, on torréfie et broie les grains avant infusion. L'odeur et le goût rappellent le café, c'est une boisson très courue. Avec une simple tasse de kumat non dilué, n'importe qui se retrouve insomniaque pour douze heures. Il existe une méthode pour en extraire un poison.

**Le doli :** une boisson fermentée et salée préparée à base de lait et de levures de pain, qui se conserve bien et peut durer au frais tout l'hiver. Pratiquement sans alcool, d'un goût âcre et fort qui ferait penser au yaourt, c'est la boisson des enfants et des esclaves domestiques. Elle est parfois aromatisée d'épices ou de miel. Son goût est tel qu'il a tendance à provoquer des haut-le-cœur quand on la boit sans y être accoutumé la première fois.

**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, assez alcoolisé (20 °). Son abus a des effets envoûtants, voire hallucinogènes ; il suffit de dépasser trois verres pour être dans un état second, comme sous l'effet d'un stupéfiant qui pourrait se comparer à l'opium. Certains vins très forts sont d'ailleurs employés comme drogue pour garder des individus sous contrôle.

**Le Me-kwei :** une bière douceâtre, mais très forte en alcool (environ 20 °), d'origine Hemlaris, bue soit très froide, soit très chaude, produite à partir de la fermentation du riz, du sorgho et du til. Pour un Occidental du 21<sup>e</sup> siècle, cela se rapproche du saké, mais avec un peu plus d'amertume.

## *2- Les plats, les habitudes & les coutumes alimentaires*

---

Bon, après avoir parlé de ce qu'on mange, penchons-nous sur la manière de manger des Lossyans. Là, ça va être un peu généraliste, car chaque culture a ses habitudes alimentaires et ses coutumes culinaires et festives. On ne pourra donc aborder que les grandes tendances et quelques particularismes intéressants à connaître.

## **2-1 LES COUTUMES A TABLE**

---

Dans la plupart des cas, les Lossyans font deux à trois repas par jour, et le plus souvent, le repas qui saute ou qui reste le plus léger, c'est à la mi-journée. Le petit-déjeuner est ainsi un véritable repas, qui n'est jamais sur une base sucrée. Si pour le petit peuple, on se contente de gruau, pain et éventuellement soupe, arrosé à la bière, on rajoutera, si l'on a quelques moyens, fromages et charcuterie et pourquoi pas une assiette de pois ou de lentilles mijotées la veille, ou encore des quasits sautées. À midi, ceux qui en ont les moyens ou le temps s'arrêtent pour une collation : une tranche de pain avec des fruits secs ou des tomates séchées, pourquoi pas un peu de lard ou de saucisson si l'on peut se le permettre, accompagné d'un thé fort et très sucré. Et le dernier repas ne se prend pas une fois la nuit tombée, mais en général une heure avant, bien que cela dépende de l'année : en plein hiver, il a tendance à être pris à la lueur des lampes et des chandelles. Ce souper est le repas le plus consistant ; pain, soupes, bouillies, avec du ragoût, du poisson ou de la viande si on peut se le permettre, et c'est aussi considéré comme l'heure de la journée où l'on peut boire sans se rationner. La bière et le vin y sont donc généreusement servis, et souvent le souper se termine avec des alcools plus forts et des thés chauds.

La forme des repas peut cependant varier : les Dragensmanns ont coutume de bâfrer copieusement à la mi-journée sur leur lieu de travail, et moins manger le matin, les Hemlaris ne font en général que deux repas par jour, à midi et au soir, les San'eshe n'ont aucun concept réel d'heure de repas : tout le monde cuisine et se sert quand il a faim et les Nomades des Franges ne mangent jamais rien à la mi-journée traditionnellement.

Le concept de couverts et d'assiettes individuelles fournis à table est en général un luxe, y compris dans une taverne. Aussi bien à la maison qu'en allant souper dehors, tout le monde apporte sa gamelle, son couteau et sa cuillère pour se restaurer. Les fourchettes n'existent pas, sauf pour la bourgeoisie Hégémonienne, mais cet instrument ne s'exporte pas encore. On préfère largement les baguettes, qui sont plutôt répandues, surtout dans l'Hemlaris, les Cités-Unies, mais aussi à Armanth, d'où la mode voyage avec les marchands. On n'hésite pas à se servir de ses doigts pour saisir la nourriture et une large tranche de pain sert souvent de support pour poser un bout de ragoût juteux si l'on manque d'assiette.

La vaisselle est le plus souvent de bois, pour les assiettes, et de terre cuite cuite ou de corne, voire de métal, pour les verres et gobelets, surtout dans les lieux de restauration : le bois a l'avantage de ne pas se casser quand il chute au sol. Chez soi, on aura cependant des bols, plats et assiettes de matière plus noble et délicate, comme la céramique et, pour les plus riches, la faïence. À noter que si boire dans un gobelet de bronze ne dérange pas un Lossyan, les assiettes et plats en métaux, même précieux, comme l'or ou l'argent, ne sont pas appréciés. On les réserve pour les boissons ou à titre décoratif avant tout.

### **Quelques coutumes à table**

**On se lave les mains** : en fait se poser à table le visage cradingue, les vêtements boueux et en sentant le fenec ne pose guère de souci à qui que ce soit — sauf si vraiment, vous puez à trois mètres. Mais que vous ayez les mains sales et vous venez de faire une offense magistrale à toute personne qui va manger à la même table que vous. Par contre, il n'y a pas toujours de savon à cet usage, et le plus souvent, tout le monde emploie le même baquet pour cet usage.

**On ne resale pas ses plats en Athémaïs** : d'une part le sel est une denrée assez coûteuse, d'autre part assaisonner son assiette est, quand on est invité quelque part, pris comme le signe que le repas n'est donc pas bon, et c'est assez mal vu.

**Hommes et femmes ne mangent pas à la même table** : alors, il y a pas mal exceptions ; par exemple, une femme d'épée est considérée comme un homme et mangera avec eux et personne n'y verra rien à redire. En Athémaïs, cela n'existe encore que chez les traditionalistes, et c'est complètement ignoré par les Dragensmanns, les Forestiers ou encore les San'eshe. En Hemlaris, la règle s'applique, mais selon le rang social d'une femme, si elle est dirigeante, elle siègera avec les hommes.

**Manger avec les mains** : si c'est très commun partout, ce n'est pas systématique, et c'est même insultant en Hemlaris où les doigts ne doivent jamais servir à toucher la nourriture. Celle-ci est prédécoupée à la cuisine pour être consommée avec des baguettes ou des cuillères.

**Roter à table, s'essuyer avec la table, renifler, etc.** : sauf dans les repas les plus festifs et en présence de la plus haute aristocratie, les Lossyans ne font guère de manières. Et, oui, on se sert de la nappe, quand il y en a, pour s'essuyer les doigts, voir se moucher. Quant à roter, c'est même considéré comme le signe qu'on est rassasié et content de son repas.

**Les esclaves ne mangent pas à table** : sauf chez les Dragensmanns ! On retrouvera d'ailleurs cette caractéristique chez les Forestiers et les Jemmaïs. Sinon, la coutume veut que les esclaves mangent leur repas dans une écuelle au sol, sauf ordre exprès de leur maître, ce qui étonnera les Lossyans tant cela leur paraît incongru. Cela peut même être pris comme une injure.

**On ne mange pas armé** : d'abord parce que ce n'est pas pratique, ensuite, en suite de paix envers celui qui accueille les invités à sa table et en respect envers ceux qui l'ont préparée. Seule exception : les tavernes et auberges, ou encore le repas dans la rue. Et sur ce point, même les Dragensmanns qui ne lâchent guère aisément leur attirail respectent cette coutume.

**Jamais de viande crue** : par contre, le poisson, lui très souvent, sous bien des formes. Mais la viande n'est jamais consommée crue ou encore bleue ou saignante comme dans nos délicieuses grillades : elle est cuite à point ou encore rôtie, braisée ou bouillie par crainte des parasites, même si l'on a qu'un modeste feu de camp pour cela.

**L'hôte commence le repas le premier** : la raison en est simple, c'est une manière de montrer aux invités que l'hôte n'a pas peur de ce qu'il sert et ne cherche pas à les empoisonner.

**Il y a toujours une part de trop** : et elle n'est pas de trop. S'il devait y avoir une coutume à table qu'on retrouve partout, c'est celle d'en préparer plus que nécessaire. Et c'est systématique, sauf en cas de disette, le principe étant que ce n'est pas perdu, on s'en servira plus tard et, au cas où si un invité de passage passe, il trouvera lui aussi une part pour manger à sa faim, comme tout le monde.

## **2-2 QUELQUES PLATS CELEBRES**

---

**Le peschemard** : plat que s'attribuent l'Athémaïs autant que Terancha et l'Imareth, et finalement devenu un plat national d'Armanth, il s'agit simplement d'un vaste plat de fruits de mer, crustacés grillés et tranches de poisson cru et mariné — le peschemari — servi avec des tomates et concombres crus, des quasits bouillis et une sauce d'ail et d'oignon pimentée. Ce plat a autant de variantes que de

quartiers et de taverne, mais diffère surtout par le luxe du service et de la présentation avant tout : sur le fond, il reste inchangé. À noter que le peschemari est un plat en lui-même, très prisé des marins, car il permet de conserver plus facilement un peu de poisson frais.

**Le gruau rouge** : un plat du pauvre répandu en Étéocle, mais très apprécié et répandu, souvent toujours en train de mijoter dans la marmite d'une taverne. C'est une épaisse soupe de céréales, comme un gruau classique, mais avec de la tomate séchée, des piments doux et des têtes de poisson concassées puis cuites jusqu'à ce que le cartilage se dissolve. On peut laisser le plat à feu doux des jours durant, il tient au corps, est parfumé et se mange souvent du fromage fort.

**Le ragoût de poisson aux algues** : citée ici parce que c'est un grand classique qu'on retrouve dans tous les ports, il s'agit, ni plus ni moins, que de poisson haché et cuit avec des quasits et des algues, qui peut aussi mijoter des jours. Souvent, on le mange avec des piments frais.

**Le moretta (ou mora farci)** : autre plat athémaïs festif, mais qui a ses variantes teranchens et dans les Cités-Unies, il se prépare quelques semaines après la naissance des petits moretets d'élevage. Il s'agit de désosser un moretet, puis de le farcir de sa chair et de ses abats qui ont été préparés avec nombre d'aromates et d'épices, principalement de l'ail et des oignons doux, mais aussi nombre d'herbes. On recoud le tout et on le rôtit au feu de bois. Il se mange ensuite en se découpant en tranches fines. Il y a beaucoup de recettes, dont certaines où on fait une farce mélangée à de la chair de canards ou d'esqiri. Il est possible de le conserver assez longtemps, mais le plus souvent on le mange frais, pendant les fêtes.

**Le paypré (ou pâté de langue bleue)** : recette de voyage dragensmann à l'origine, le paypré est une sorte de pain bourratif principalement constitué de l'algue langue bleue mélangée à de la farine de poisson séché, ou parfois de sika et autres viandes. Le goût est très fort, l'odeur encore plus et arrive même à révolter les estomacs fragiles, mais il est très prisé des amateurs. Le paypré se mange souvent trempé dans de la soupe ou du bouillon.

**Les confits de canard** : comme ci-dessus pour le ragoût de poisson, nous en parlons ici parce que les canards gras et confits dans la graisse et le miel font partie des mets de luxe des tables les plus festives. Agrémentées de fruits, légumes et aromates rares, les variantes les plus exotiques de préparation abondent, y compris avec du chocolat, ou encore avec certaines drogues douces.

**Le plat aux trois parfums** : un plat de luxe originaire des Cités-Unies, le plat aux trois parfums change d'ingrédients selon les moyens locaux, mais toujours avec la même composition : une viande rare, qui peut être du gibier, des crustacés ou encore des volailles choisies ; un miel riche et parfumé, soit naturellement soit par macération avec de la cirelle ou d'autres épices rares ; et enfin de l'ombrelle safranée fraîche ou en condiment, parfois remplacé par un autre champignon moins coûteux, mais toujours choisi pour son goût puissant. La viande est rôtie avec soin puis mise à mijoter avec l'ombrelle et quelques légumes, en faible quantité pour ne pas altérer l'arôme général, dans un grand plat de terre cuite hermétique, avant d'être sautée sur une plaque chaude, couverte du miel parfumé et enfin flambée.

## **2-3 LES RITUELS DE LA BOISSON**

---

On en a déjà parlé, mais les Lossyans ne boivent que rarement d'eau, et assez peu de lait frais, dans des deux cas pour la même raison : c'est un risque. On peut aisément déclencher une épidémie avec de l'eau contaminée et le lait frais présente lui aussi des risques, sans compter qu'il se digère mal (le lait frais est beaucoup plus riche que le lait en brique stérilisé et dégraissé que nous buvons au 21<sup>e</sup> siècle). L'eau, cela sert à laver et se laver, en résumé. Ou alors, une fois chaude et bouillie, pour cuisiner et faire des thés et infusions. Cela ne veut pas dire d'ailleurs que les Lossyans aient vraiment clairement conscience du risque de l'eau non stérilisée ! On sait juste que l'eau fraîche, bue à la rivière ou à la fontaine, reste un certain risque, mais il n'en demeure pas moins très mal compris par la plupart des gens. Les règles de l'hygiène et les risques de contamination, ce sont des trucs de médecins. On consomme de l'eau qui peut présenter un risque en coupant du mauvais vin, en cuisinant, ou simplement parce qu'en allant jouer dans les prés ou travailler sur un chantier, on se désaltère avec ce qui est disponible.

Mais le fait est que les Lossyans évitent de boire de l'eau, surtout à la rivière et encore plus en ville. On préférera boire de l'eau de réservoirs, de puits donnant sur des nappes phréatiques ou de ruisseaux et sources qu'on estime pures. Et si on peut, on préfère les boissons alcoolisées qui sont considérées à raison comme moins risquées. De là à dire, que le monde de Loss est un monde d'ivrogne est une certaine exagération, mais, par contre, il est clair que les gens qui ne boivent pas d'alcool y sont plutôt rares.

### **Les thés**

Le thé est particulièrement consommé et apprécié. Sa préparation va différer d'une région à une autre, mais dans l'ensemble suit les mêmes procédés généraux : eau chauffée à la limite de l'ébullition, infusion des feuilles ou de la poudre de thé, emploi d'un filtre ou pas avant de verser la boisson et le plus souvent, les thés se boivent sans les sucrer. Le thé se boit à toute heure, mais il est de coutume de toujours le partager : si on le boit seul, on verse donc un petit fond de tasse réservé à un éventuel invité de passage et si personne ne vient, cette dose sera alors versée au sol, traditionnellement. On ne garde jamais de thé de côté : on peut garder de l'eau chaude prête pour refaire du thé, mais le thé est toujours infusé avant d'être servi et jamais gardé en réserve, exception faite des cas où on en prépare le matin pour le mettre en gourde ou outre pour voyager durant la journée. À noter qu'il est très mal vu de refuser un thé offert ; c'est considéré comme une injure, quand le fait de refuser de boire de l'alcool est juste perçu comme bizarre, plutôt qu'impoli.

### **Le kumat**

Le kumat est relativement cher, et c'est une boisson sans alcool très forte proche du café. On prépare toujours le kumat soi-même ou devant le consommateur et on ne le boit en général qu'après le repas et jamais le soir, par toutes petites tasses, le plus souvent très sucrées. Une grande tasse de kumat est capable de provoquer une insomnie de douze heures.

### **La bière & l'hydromel**

Tous les repas sont arrosés de ces boissons quand ce n'est pas de vin et souvent on trouvera vins et bières à disposition. Il est fréquent que la bière soit la boisson privilégiée pour se désaltérer en voyage et, comme pour le thé, il est de coutume de toujours partager sa gourde ou son tonnelet de bière. Une

autre coutume courante est de disposer de sa propre choppe pour être servi, même dans les tavernes, une habitude très respectée chez les Dragensmanns qui en offriront une à un invité qui en serait dépourvu.

### **Les vins**

Si le « Saccato » littéralement la piquette, est bu un peu comme du petit-lait à toute heure et en tout lieu, un peu comme la bière, « l'Aurovim » le vin de garde, que l'on conserve en bouteille fait l'objet de services plus ritualisés. Le Saccato est souvent coupé d'eau ou encore aromatisé d'épices et de sucre, est bu aussi frais que possible si l'on en a les moyens. Les vins de garde, eux, sont plus chers, et par tradition débouchés avant le repas, puis servis dans l'ordre de préséance des invités de la table. Le vin non consommé ne sera pas conservé, sauf pour les serviteurs ou pour la cuisine. Il est possible de refuser de goûter à un Aurovim, mais il faut prévenir avant d'être servi, sinon, il faut au moins y tremper les lèvres par politesse.

### **Les alcools forts**

Les alcools forts sont toujours festifs et la manière de les consommer va avec. Ils sont toujours partagés ou bus avec des invités, des amis et à l'occasion de festivités spéciales. Là encore, il vaut mieux prévenir avant d'être servi et de trinquer qu'on ne boit pas d'alcool, car refuser de trinquer alors qu'on a été servi est très mal pris. Traditionnellement, et pour les hommes et les femmes, c'est quand on passe à l'âge adulte (donc vers 14-15 ans), qu'on se voit accorder son premier verre d'alcool fort. Les Lossyans n'en donneront jamais à un enfant avant cet âge, tout du moins tant qu'ils peuvent l'estimer. À savoir que s'il est bien pris d'être totalement ivre mort suite à une soirée de fête, se rendre malade ou perdre le contrôle à force de boire hors d'une fête ou d'une soirée commune arrosée est considéré comme peu honorable pour les Lossyans, et souvent réprimandé par les proches.

## **2-4 FAIRE SON MARCHÉ & MANGER AL'AUBERGE**

---

Faire des courses dans le monde de Loss s'apparente clairement à aller faire le marché de nos jours. Si les marchands et les maraîchers tendent à réunir leurs affaires dans des lieux communs, créant ainsi des rues de commerce de bouche et des places de marché, il faut aller d'étal en étal, chercher ce dont on a besoin, comparer les prix en sachant que tout se marchande par tradition la plupart du temps et acheter ce qui est disponible selon la saison et la région (voir « la nourriture & les boissons »).

Le plus souvent, quand on fait son marché, c'est pour les trois ou quatre jours à venir, mais les grains et fruits et légumes secs sont vendus en vrac et de préférence en quantité, pareillement pour les boissons du tout-venant. Ainsi, il vaut mieux prévoir les récipients et les bras pour transporter les courses, l'idéal étant des esclaves et un petit chariot. Pour rappel, beaucoup de gens ne cuisinent pas, mais achètent la nourriture préparée dans la rue. Mais pour qui dispose d'une cuisine, il est évident que cela revient moins cher et est de meilleure qualité générale que de cuisiner soi-même ou faire cuisiner par du personnel de maison. Cependant, les traiteurs existent autant que les épiceries fines et les pâtisseries, le plus souvent dans les quartiers les plus huppés de la cité.

Faire des courses est donc une opération qui peut prendre une journée et demander une véritable escorte... et sur les marchés, les bonimenteurs, les forains et les spectacles de rue sont légion pour attirer le chaland, aussi bien pour lui soutirer quelques pièces, que pour lui en dérober discrètement. Mais les marchés sont souvent assez surveillés — bien que jamais assez — et parcourus de gardes et

d'inspecteurs douaniers et d'hygiène chargés de s'assurer que personne ne vend de produits contrefaits, frelatés ou périmés.

### ***Manger à l'auberge***

Tavernes et auberges sont avant tout des lieux où boire, socialiser et se reposer. Les auberges ont des dortoirs communs, des couches, voire des chambres avec de vrais lits, mais y disposer d'une vraie cuisine est un certain luxe. Y trouver des menus variés est encore plus luxueux. En général, dans une taverne, on mange ce qu'on y apporte, acheté dans la rue, avec l'obligation pour déguster son repas de payer un verre, surtout si l'on veut manger assis. Il y a une chance si le taulier aime prendre soin de ses clients, de pouvoir commander pain, fromage et charcuterie, mais c'est plutôt un service de luxe ou qu'on retrouvera dans un village où la taverne sert un peu à tout, et souvent d'épicerie et de relais de poste.

Dans une auberge, on est assuré de trouver à manger, mais plus rarement de choisir un menu. Dans les plus modestes, on apporte sa nourriture cuisinée, dans d'autres, plus confortables, on peut envoyer un esclave ou un commis chercher ce qu'on a envie de manger, comme de la viande ou du poisson frais, ou un plat spécial trouvable dans la rue. Dans les maisons d'hôte et maison de fumerie, considérant que l'on y réserve ou qu'on est un habitué la plupart du temps, on peut se permettre tous les caprices si l'on a les moyens. On peut distinguer trois grandes catégories :

**Les bouis-bouis** : 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** : elles 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** : ce sont des tavernes où le luxe règne et comprend 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 exotiques. Ces salons de fumerie permettent toutes les fantaisies et sont souvent tenus par des Courtisans (voir plus haut).

## 5- Les explorateurs & la cartographie

---

« *Au-delà des Mers connues, par-delà le détroit du Bout du Monde, il n'y a pas de monstres, mais l'Océan Infini et des terres et des richesses à perte de vue.* »

*Armateur de navire Armanthien*

L'exploration est un élément d'intrigue et de contexte important sur le monde de Loss, qui, finalement, reste à découvrir. Il est très peu cartographié au-delà des grands centres urbains des Mers de la Séparation et les cartes fiables sont rares. Une carte exacte, c'est un trésor sans prix, aussi bien pour des marins, des voyageurs, que des guildes marchandes et des officiers militaires. Et c'est alors sans surprise que l'on peut saisir que des batailles ont eu pour enjeu des cartes et des cartographes !

Donc, c'est d'eux que nous allons parler, et du travail énorme qui consiste à les accompagner, les protéger, et assurer la réussite de leur travail et leur retour à la civilisation en sécurité.

### 1- Un brin de technique

---

La cartographie est une Spécialisation du Talent Géographie (Talent de Sagesse -Connaissances). Le Talent Géographie et sa Spécialisation regroupent les savoirs et techniques nécessaires pour tous les usages dont nous allons discuter plus bas. Quelques points en Arts Littéraires et Arts Graphiques (Talents d'Honneur –Arts) sont un plus recherché pour concevoir les cartes, les annoter et les illustrer.

### 2- Un peu d'histoire...

---

Jusqu'à il y a un peu plus d'un siècle, les cartes connues du monde de Loss avaient pour point central Anqimenès, capitale de l'Église, représentant l'espace connu de manière cosmogonique. Elles étaient pour la plupart compilées à partir de sources plus anciennes et des informations directement issues des Livres du Dogme. Leurs créateurs étaient des copistes, qui ne vérifiaient ni les informations géographiques, ni la topographie, ni les distances qu'on leur communiquait. On peut alors se demander à quoi servait les cartes, mais leur usage était d'illustrer des cours de théologie, d'histoire, de civilisation et de philosophie, non de fournir une aide pour se déplacer et parcourir le monde. Et, en gros, personne ne se fait réellement aux cartes pour voyager.

Et puis arriva l'essor de l'astronomie. Si L'Église n'aime pas vraiment qu'on étudie les étoiles et les planètes, elle a rapidement compris l'intérêt que pouvait avoir l'exploitation de l'astronomie pour parvenir à définir des positions géographiques précises sur Loss. Les constellations, connues depuis l'aube des temps pour la divination, se sont changées en points de repère pour les premiers balbutiements de la cartographie moderne. La technique de navigation par triangulation astronomique a très vite explosé et s'est répandue dans toutes les marines connues, d'autant que les boussoles sont imprécises et d'usage très compliqué sur Loss (voir le Livre du Monde).

Dès lors, les premières cartes fiables furent celles de régions connues et de trajets par terre et mers très fréquentées. Quelques Conseils de cités-États, des princes et des maitres-marchands voulurent accéder à ces nouvelles cartes pour définir les frontières de leur territoire, pour exposer leur puissance, ou simplement par luxe, et cherchèrent à financer qui pouvaient les dessiner. Mais pour pouvoir tracer

des cartes toujours plus exactes, utiles et détaillées, il ne fallait pas que des artistes-cartographes ; il était nécessaire d'aller sur place, d'arpenter le terrain et d'y passer le temps nécessaire aux relevés et aux mesures, avec de savants calculs exigeant les meilleures connaissances en géométrie.

Les puissances de Loss se mirent donc à financer des expéditions dotées de tout le nécessaire à leur mission et, en l'espace d'un siècle, le métier de cartographe et de géomètre-arpenteur, très souvent maîtrisé par les Génies de Loss, se répandit. Chaque cité-État a désormais son école, même si les plus prestigieuses sont à Samarkin, Armanth et Omiris. Mais la profession de cartographe reste peu répandue, autant qu'elle est recherchée. Elle exige beaucoup de ressources, de temps, et il faut avoir des moyens confortables pour faire appel à ce corps de métier. Enfin, et c'est sûrement le plus vital à saisir, la cartographie, non seulement considérée comme une nécessité dont on ne saurait se passer, est aussi un enjeu stratégique et militaire fort. Et bien sûr, cela veut dire qu'on ne fait pas ce que l'on veut des cartes, et que les cartographes eux-mêmes ne sont pas tout à fait libres de leur activité.

### *3- Le métier de cartographe*

---

La cartographie est passée d'un art de copistes et d'intellectuels à une science de terrain en l'espace d'un siècle. Et si elle fait toujours appel à des artistes de talent, enlumineurs, graveurs, illustrateurs et imprimeurs, qui officient dans le confort de leurs ateliers et bibliothèques, le cœur du métier est composé d'individus le plus souvent aventureux, versés dans la géométrie, l'astronomie et l'arpentage. La plupart de ces spécialistes sont formés dans des écoles spécialisées, mais on va trouver quelques génies et d'érudits versés dans ces sciences et parfaitement compétents. Il faut dire que les traités sur la géométrie, la cartographie et la mesure des distances astronomiques commencent à se répandre.

Dans tous les cas, ce n'est pas un métier répandu. S'il est très recherché par les puissants, les autorités des cités-États et les grandes organisations de Loss, cela reste une profession qui exige un très haut niveau de culture et de savoir-faire qu'il est difficile d'atteindre. En gros, la formation demande soit un génie remarquable, soit des coûts en apprentissage particulièrement importants. Dis autrement, c'est un luxe, et cela représente des études longues, que seuls quelques aristocrates, bourgeois et maîtres de guildes sont en mesure de payer pour leurs enfants.

Enfin, et c'est un point important et paradoxal, alors qu'on en convoite les services, ce n'est pas du tout un métier bien vu au sein des riches familles ayant les moyens d'en payer la formation. Les cartographes vont sur le terrain, marchent dans la boue, au milieu des gueux, traversent les mers, arpentent les terres inconnues ; bref, ce sont des aventuriers dont la fonction les envoie souvent loin de chez eux et les force à côtoyer le bas-monde et vivre sur les routes. Pour la bourgeoisie et l'aristocratie, que l'un de leurs enfants souhaite une telle vie est une idée totalement déraisonnable, voire méprisable. Il vaut autrement mieux devenir magistrat, notaire ou lettré, tous des métiers considérés comme nobles et surtout, dépourvus de risques.

Ainsi, la plupart des cartographes sont un peu des gens hors-norme : soit des individus remarquablement doués, issus de familles relativement peu argentées pour qui c'est forcément une opportunité, soit de riches quidams qui ont défié leur propre famille pour parvenir à leurs fins. Dans tous les cas, l'étiquette d'Adventorii, autrement dit de personnages un peu marginaux, leur colle forcément à la peau.

Pour information, un cartographe employé pour de l'arpentage local gagne environ 2 à 4 andris d'or par mois lossyan ; cela va jusqu'à plus du double, sans compter les primes et récompenses de mécènes,

pour un cartographe de marine et d'exploration. Cela reste un métier fort rentable, surtout quand le cartographe parti à l'aventure peut, par la suite, monnayer ses cartes et ses relevés.

## *4- Les cartes*

---

Connaitre le terrain, les routes, les courants, les profondeurs et les voies navigables, les points de repère visuels, les dangers des mers et des terres, c'est non seulement un bien inestimable pour le commerce et les déplacements, mais c'est surtout la base de toute stratégie militaire réussie. Au-delà de ça, c'est aussi, pour un prince ou un maître-marchand, l'assurance de pouvoir prétendre, carte à l'appui, à la propriété d'une parcelle de terre et de ses richesses. Dans le même ordre d'idée, qu'un stratège possède les plans détaillés d'une cité et il a dans les mains ses faiblesses et ses secrets. Ainsi, aucune carte, pourvu qu'elle soit moderne et fiable, n'est un objet innocent. Et si les cartes indiquent fort rarement l'emplacement d'un trésor, il est fréquent qu'elles en soient un par elles-mêmes.

Avant de parler des cartes en elle-même, parlons des lois qui les entourent. Peu ou prou, elles se retrouvent partout de manière similaire. La plus courante concerne la propriété intellectuelle des cartes : quel que soit le commanditaire, une carte appartient à la cité-État de celui qui l'a produit ou a payé pour la faire produire. Il est strictement interdit, et sous peine de mort en théorie, bien que ce soit rarement le cas, de faire commerce ou mettre en circulation des cartes hors de sa cité-État d'origine, y compris dans des empires comme l'Hégémonie ou l'Hemlaris. Quant aux cartes de cité et de port, s'il est autorisé de faire des relevés de cadastre par quartier pour n'importe quel cartographe, posséder une carte complète d'une cité ou d'une installation portuaire, sans autorisation dûment certifiée des autorités est un crime de trahison ! Il est inutile de parler de la cruauté exemplaire qui attend celui qui vend ce genre de cartes, sa famille comprise. La même sévérité s'applique sur toute carte détaillée de fortifications et palais, bien entendu.

Ainsi, les cartographes en fonction dans une cité-État sont notoirement contrôlés et souvent mis sous surveillance, d'autant plus s'ils travaillent pour les autorités, les forces militaires et navales... ou simplement s'ils sont réputés de talent. Cette pression constante n'est pas forcément bien pesante, elle équivaut à ce que s'attends à connaître un fonctionnaire travaillant pour les services publics. Mais elle reste cependant assez encombrante pour que les cartographes soient fort prudents sur qui leur demande des cartes, et sur ce que l'on fait d'elles.

Quant aux cartes, les plus sensibles sont archivés, numérotés, certifiés par des sceaux, et on s'arrange en théorie pour savoir exactement combien il en existe de copie et où chacune se trouve. Ainsi, un jeu de cartes de marine récupéré dans la cabine d'un navire ennemi est un butin de prix. Une menace suffisante pour qu'il soit fréquent que certaines cartes soient codées, ou volontairement faussées pour être confondues avec les bonnes cartes d'un jeu donné.

Les cartes sont copiées par gravure et impression sur vélin traité et souvent imperméabilisé ; les plaques de gravure les plus précieuses sont protégées comme n'importe quel autre trésor de valeur stratégique. Mais même les cartes les plus communes sont toujours conservées avec soin. Il n'y a guère que les cartes anciennes à valeur purement décorative ou les cartes générales à grande échelle à être traités comme des objets de commerce de faible valeur et copiées sans précautions. Dans ce dernier cas, on les considère avant tout comme des œuvres décoratives.

Quelques exceptions concernent les plus grandes cités de Loss ; entre leurs dimensions et l'essor de l'imprimerie et de la lecture, les gens se sont mis à réclamer des cartes pour ne pas se perdre et il est

assez courant de pouvoir acheter un dépliant sur mauvais papier fournissant de quoi s'y orienter efficacement. Les cartes routières existent aussi, mais elles sont peu répandues et on ne les trouvera que dans les guildes marchandes, les capitaineries et certains grands caravansérails. Ici, il ne s'agit pas de prudence stratégique, mais plutôt d'intérêts commerciaux : connaître les bonnes voies commerciales est un privilège que ne vont pas lâcher les grandes compagnies marchandes.

Et enfin, il y a les relevés et les cartes de territoires inexplorés, des caches de pillage ou de trésors enfouis ou, plus rares encore, les routes d'accès à des Ruines Anciennes. Ces cartes-là sont toujours uniques, souvent destinées à un commanditaire ou un client et ne cessent de l'être qu'une fois que l'information qu'elles contiennent ne constitue plus un enjeu stratégique ou commercial majeur. Elles peuvent être très détaillées, c'est ce qu'on espère souvent, ou avoir été tracés avec des repères et relevés sommaires par un illettré. Mais dans tous les cas, ces cartes vers l'inconnu ou des trésors au-delà de l'imagination sont ce qui alimente la vision romantique du métier de cartographe, et la fascination du public pour ce métier.

## *5- Les expéditions & l'exploration*

---

Si protéger un cartographe chargé de relevés les terres agricoles et les surfaces forestières d'un seigneur local n'exige pas plus de choses qu'un bon guide et trois ou quatre chasseurs et gros-bras compétents, cela devient d'autant plus compliqué que la mission de cartographie s'étale dans le temps et sur de grandes distances. Et avec l'hostilité de la nature de Loss, tout voyage dans l'inconnu court de bonnes chances d'être le dernier.

### *À QUOI RESSEMBLE UNE CARAVANE DE CARTOGRAPHIE ?*

---

Dès qu'on parle d'aller loin et prendre des relevés cartographiques, il faut bien comprendre qu'il faut prévoir grand, solide et pour la durée. Une caravane d'exploration, c'est un cartographe et ses deux ou trois assistants ; parfois même deux cartographes, selon la quantité de travail et les risques encourus. Il faut y ajouter un guide compétent, un négociant habitué à arrondir les angles en cas de rencontre, plusieurs éclaireurs qui connaissent le terrain, et une escorte armée d'une quinzaine d'hommes au moins. Mais il faut aussi un cuisinier et son assistant pour nourrir tout ce monde, un palefrenier pour s'occuper des montures et des animaux de bât, autant de cochers qu'il y a d'attelages portant le matériel, les vivres, le nécessaire pour bivouaquer et, si on veut être prudent, un médecin pour soigner les inévitables blessures et maladies.

Il faut donc imaginer une caravane complète de quatre à six attelages, une bonne trentaine de personnes, et au moins autant de montures et animaux de bât. Et ceci est encore une assez petite caravane peu défendue, qui n'aura pas une autonomie supérieure à un mois ou deux. Plus le voyage est long et en territoire sauvage, et plus il faut accroître le personnel nécessaire et les dimensions de la caravane, jusqu'à arriver au double de ce qui est cité plus haut pour une mission de trois ou quatre mois. Très rapidement, la nécessité de se tourner vers des navires lévitant s'impose.

### *À QUOI RESSEMBLE UNE EXPÉDITION EN NAVIRE LEVITANT ?*

---

Je serai tentée de dire qu'on prend les mêmes et qu'on recommence, mais abordons le problème de voyager dans l'inconnu avec un navire lévitant. Ces vaisseaux ne peuvent se poser que sur une surface aquatique disposant d'assez de profondeur pour cela. Sinon, ils doivent rester statiques en lévitation,

ce qui n'est pas du tout pratique et consomme du loss-métal. Mais l'autre souci est que pour parvenir à réussir une expédition de cartographie en navire lévitant, il faut là aussi prévoir grand : au moins un galion. Et les voyages les plus longs pensent en termes de flotte, de deux ou trois bâtiments, voire plus.

Et ici, on parle alors d'un personnel conséquent. Le cartographe doit pouvoir explorer et arpenter le terrain et prendre des relevés. Il sera souvent accompagné d'érudits et génies, des botanistes, des taxidermistes et naturalistes, et leur personnel. Il faut prévoir des bivouacs fréquents et des animaux de monte pour des reconnaissances. Il faut bien entendu une escorte armée (les navires civils sont rarement pourvus de soldats formés), des guides, des éclaireurs, un palefrenier, etc, sans compter qu'il faut gérer les quantités de vivres nécessaires à l'expédition. C'est une affaire qui engage 30 à 50 personnes, plus l'équipage de 130 marins et spécialistes de bord environ ; ça mange et ça boit beaucoup, et exigera d'autant plus de haltes de repos et de réapprovisionnement que l'expédition ira loin et en terre inconnue. S'il s'agit d'une expédition majeure organisée par une cité-État, elle sera sans doute militarisée, et on comptera alors plutôt 400 personnes que 200, ainsi qu'un navire fortement armé.

### ***ET ÇA PAYE BIEN ?***

---

Vu ce que cela coûte aux mécènes et aux organisateurs de ces expéditions, pas forcément tant que cela ; on gratte sur les dépenses autant que c'est raisonnablement possible. Si les spécialistes indispensables et les officiers qui participent sont assez bien rémunérés, le personnel d'escorte et d'intendance est rarement bien loti et touche juste un peu plus que l'équivalent de n'importe quelle mission de commerce. Il ne peut compter que sur les primes en revenant à bon port, qui dépendent de la générosité du commanditaire... et du capitaine.

Cependant, les hommes qui se lancent dans ces aventures sont souvent motivés par autre chose que la paye : d'abord, c'est moins risqué que la guerre et reste mieux payé que le service de bord commun. Ensuite, il y a le prestige d'être un des hommes partis à la découverte de l'inconnu, un prestige qui offre autant de gloire que d'éventuelles retombées d'ascension sociale. Enfin, il y a les opportunités de découverte de trésors divers, de pillages possibles, sans oublier la valeur que représente la possibilité de monnayer ce qu'on aura appris de terres inconnues. Les marins de Loss ne sont en général pas des soldats disciplinés et, tout capitaine le sait, il vaut mieux les laisser s'emparer de quelques richesses qui satisferont à leur avidité, plutôt que de le leur interdire au risque d'une mutinerie ou d'un pillage qui dérape en massacre.

Un dernier point, qui reste une réalité frappante. Dans ces expéditions, on peut compter environ 3 à 5% cumulatif de pertes humaines par mois lossyan. En un an (une année lossyane dure 585 jours), c'est entre un tiers et la moitié de l'équipage qui sera sans doute mort, de maladie, d'accidents, de règlements de compte, d'attaques par des créatures sauvages, etc... Ce qui fait le malheur des uns fera le bonheur des autres : pour les survivants, la prime et le butin qu'ils peuvent espérer en seront d'autant plus fastes.

### ***6- Prix et tarifs de cartographie***

---

- **Nécessaire complet de cartographie de voyage** : cordes d'arpenteur, instruments de mesure astronomique, compas solaire, instruments d'écriture et de dessin, loupe, niveaux à pendules et papiers et calques. 20 Kg, dispo 2. 10 AO
- **Carte décorative des Mers de la Séparation** : jolie à afficher sur un mur. 5AA
- **Carte régionale** : Un peu pareil, mais plus détaillée, et plus utile pour s'orienter. 5AA

- **Carte régionale ou maritime détaillée** : carte terrestre ou maritime, faite pour fournir des informations détaillées et utiles. Toujours archivé, numéroté, et parfois codée. Dispo 2. 1 AO à 30 AO selon la taille et le niveau de détail de la carte.
- **Carte des vents et des courants** : une carte marine d'une large section des Mers de la Séparation (de terre ou de mer) très précise et donc très précieuse, souvent un des trésors les plus chers d'un navire. Le prix qui suit est celui qui se pratique en trafic de ces cartes, elles ne sont jamais mises en vente et très strictement contrôlées. Dispo 3. Au moins 50 AO à jusqu'à bien plus cher !
- **Plan détaillé de cité** : un de ces fameux plans très surveillés. Mêmes remarques sur la disponibilité que ci-dessus. Dispo 3. 100 AO et plus.
- **Carte de région inconnue** : il est rare d'en voir une en vente, mais cela peut arriver ; il vaut mieux alors se méfier de sa fiabilité. Dispo 2. De 5 à 100 AO