

Suppléments gratuits pour les Chants de Loss, le jeu de rôle, 6 à 10

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.

L'Église, son panthéon, ses Divins et ses ordres religieux

L'Église en tant que religion et qu'organisation est décrite à cette page et nous vous conseillons de vous y référer pour comprendre la suite de ce supplément. Ici nous allons entrer un peu dans le détail de ce que les croyances de l'Église du Concile Divin ont généré en termes de panthéon, de hiérarchie particulière, mais aussi d'ordres religieux. Vous retrouverez ces informations, avec moult détails et informations supplémentaires, dans le futur supplément : **Anqimenès et l'Église du Concile Divin**.

Et pour bien saisir le contenu qui suit, il faut avant tout se rappeler que s'il n'y a qu'une Église et ses Prophètes et qu'un Dogme, il y a autant d'églises que de cultures et même de cités-États ; elles n'hésitent pas à s'opposer d'une faction à l'autre au grès de leurs allégeances et même à participer dans chaque camp aux guerres auxquels leurs cités et leurs régions sont mêlées. Bref, si la voix des Prophètes est théoriquement capable de mettre tout le monde d'accord sans discuter, c'est au prix de beaucoup de compromis sur des intérêts divergents, voire des interprétations du Dogme peu conciliables. Et ce n'est pas parce qu'il est un Ordinatori qu'un Armanthien embrassera les positions d'un collègue Hégémonien. Il y a même de bonnes chances pour qu'ils se détestent cordialement et ne collaborent que contraint par leurs autorités, leur foi commune, ou encore la nécessité.

Bref, sur Loss comme sur Terre, chacun prie le Concile Divin d'être de son côté et l'Église n'est pas la dernière à faire passer ses intérêts temporels avant ses devoirs spirituels.

1- Le panthéon du Concile Divin

Comme nous l'abordons dans la cosmogonie de l'Église, le Concile Divin reconnaît les dieux, les ancêtres et les esprits. Il se pose en autorité ultime, supérieure à toute autres divinité ou religion, et qui a charge d'unir toutes les croyances puisque les dieux ont échoué à sauver les hommes et les protéger des démons Chanteurs de Loss.

Le Concile Divin est un regroupement d'entités suprêmes régnant sur les Étoiles, leur domaine, le lieu où les hommes de Vertus rejoignent leurs ancêtres après la mort. Si les dieux sont limités à une région, un peuple ou un monde, les Êtres du Concile sont supérieurs à tout, universels et présents partout dans l'infini des Étoiles. Ils ne sont jamais nommés ; les textes s'accordent à dire qu'ils seraient sept. On les surnomme souvent ainsi quand on les cite : Gloire, Temps, Espoir, Création, Connaissance, Mort et Renaissance, bien que cette dénomination ne soit pas officiellement reconnue par les Dogmes.

Sous les Etres du Concile se trouve les Vertus, modelés par eux et source de toute chose dans l'univers : l'Honneur (La Terre), le Courage (Le Feu) et la Sagesse (L'eau). Les Vertus ne sont pas considérées comme des entités, mais des forces immanentes, les outils pour créer à dispositions du Concile. Prier les Vertus n'a donc aucun sens pour l'Église, mais vu l'importance des Vertus pour les Lossyans, ils ne se gênent pas pour les invoquer et célébrer des cultes dédiés à une Vertu à qui ils confient leurs espoirs ; il n'est pas rare d'ailleurs qu'en cas d'événement majeur ou de drame dans une communauté, le prêtre local organise un rite consacré à une Vertu, souvent à travers un Alogias ou un Béni (voir plus bas).

Encart : Et l'Air ? Comme expliqué dans le livre du monde au chapitre des Vertus, La Vertu de Foi (l'Air) n'est aucunement reconnue par l'Église et elle a fini par être oublié pour l'immense majorité des lossyans, au point que le quidam de base aurait du mal à identifier cette Vertu clairement s'il la voyait.

Sous les Vertus se trouve l'ensemble des dieux, et esprits des anciennes religions et des cultes locaux. Mais si leur position impose de les respecter et autorise en théorie de pouvoir les invoquer et les vénérer, dans les faits l'Église voit toute référence à d'autres cultes que celui du Concile Divin comme une concurrence à écraser. S'il est toléré de prier et vénérer en privé dieux et esprits, l'Église n'hésite pas à chasser les officiants et prêtres de ces cultes pour idolâtrie, et n'a guère de scrupules à les persécuter, selon les régions et le culte en question. Pour faire simple, si les autorités d'une religion ont accepté de se soumettre aux Dogmes du Concile et s'adapter à sa toute-puissance, il y a de bonnes chances que ce culte ait pu survivre en bonne entente avec l'Église, mais non sans y perdre toute son indépendance. Mais peu de religions ont admis de se soumettre et, plus ses croyants auront résisté, plus toute trace de ce culte aura été systématiquement poursuivie et éradiquée.

Dans l'ensemble, les structures religieuses les plus organisées et hiérarchisées, les plus puissantes et influentes, ont été les plus anéanties, jusqu'à ne plus tolérer qu'un ersatz de culte de préférence privé et tenu de se faire discret. L'ancien culte de l'Etéocle (comparable aux dieux grecs dont il est l'héritier) s'en est relativement bien sorti, au prix de la majeure partie de son pouvoir temporel, un cas similaire sur Terancha et, dans une moindre mesure dans l'ensemble de l'Athémaïs, contrairement aux Nomades des Franges, très pieux envers l'Église. Si l'Église de ces régions du monde tolère bien ces cultes qui ne leur font qu'une concurrence à peine plus que symbolique, il est clair que les autorités religieuses de l'Hégémonie détestent cela. Sur ce sujet, les Prophètes évitent de se prononcer, mais il est connu que leur objectif est d'effacer ces reliquats de religions.

Finalement, c'est en général le culte des ancêtres qui s'en sort le mieux au sein du Concile Divin. Les ancêtres sont au plus bas de la hiérarchie céleste du Concile Divin à égalité avec les Nomae (voir plus bas) et l'Église lâche notoirement la bride sur les cultes et les croyances liés à des ancêtres prestigieux de cité, de clan ou de famille. Certains sont d'ailleurs considérés comme des Alogias (plus rarement comme des Moiriès qui après tous sont des porteurs de malheur) grands héros du passé devenus serviteurs spirituels du Concile, ou des Bénis (une sorte d'équivalent des saints catholiques). La plupart des familles lossyannes ont une tradition culturelle liée à leurs ancêtres, prestigieux ou inconnus, mais honorés comme intermédiaires entre les vivants et le Concile, puisque ces ancêtres résident dans les Étoiles avec eux.

2- Les Nomae

Les Nomae sont aussi surnommées les Divins, et il s'agit des serviteurs terrestres et spirituels du Concile Divin, leurs intermédiaires directs. On peut se demander quelle est l'origine historique de ces Divins, mais elle est directement liée à deux besoins : celui d'expliquer la nature des Thanataires qui

protègent les Prophètes et de justifier châtements divins et miracles inexplicables. Il y a trois types de Nomae :

2-1 LES THANATAIRES

Les Thanataires sont la justice et la sentence du Concile. Leur rôle est de punir et tuer sur ordre des Prophètes et de les protéger. Nul ne sait à quoi ressemble un Thanataire, sauf une force invisible capable de déchiqueter et découper les hommes les plus puissants et les armures les plus solides. Les Thanataires sont toujours proches des Prophètes et ne les quitte jamais, même si quelques superstitions imaginent que certains assassinats sanglants soient du fait de leur justice implacable.

Contrairement aux deux autres types de Nomae, les Thanataires ne sont jamais nommés, jamais invoqué et aucun rite ne leur est consacré. Il est même considéré comme de mauvais augures que d'en parler, et pire encore, de vouloir prétendre estimer ou deviner leur nombre. Dans les faits, beaucoup pense qu'il n'en existe que neuf : trois par Prophète... Bien sûr, malgré les rumeurs concernant le Prophète Hérétique, l'Église réfute qu'il soit lui aussi protégé par des Thanataires.

2-2 LES MOIRIÈS

Les Moiriès sont les agents du malheur et de l'injustice, incarnés sous les traits d'esprits de la maladie, de la souffrance, de la guerre, du chagrin, de la folie, etc. Craints à raison, source de tous les maux, ils sont considérés cependant dans la cosmogonie du Concile Divin comme une part essentielle de l'ordre céleste : le bonheur, la paix, l'espoir et le dépassement de soi pour devenir un être de Vertus, ne peut se faire sans se confronter aux horreurs du monde. Ainsi les Moiriès ont pour rôle de répandre le malheur et les épreuves sur Loss afin de forcer les hommes à s'élever et dépasser leurs limites, pour s'assurer une place dans les Étoiles. On identifie souvent les Moiriès selon une maladie, une malédiction, ou encore le nom d'un individu devenu légendaire par ses pires exactions. Mais les tempêtes, les famines, les mauvaises récoltes, le feu et les orages, ou encore les attaques d'animaux sauvages ont toute une incarnation sous forme d'un Moiriès qui leur est dédié. Ces derniers sont donc priés pour les tenir au loin et parfois liés à des rituels d'exorcisme et pénitence. Tout temple de l'Église dispose d'une alcôve dédiée aux Moiriès, souvent dans sa crypte.

Cela ne vous étonnera pas, mais nombre de Moiriès, même si elles ne sont pas en majorité, sont féminins. Les Moiriès ne sont pas cependant des démons ou des êtres malfaisants par essence, pour l'Église. Seulement les agents chargés de répandre les fléaux et les malheurs qui mettent à l'épreuve les hommes vertueux.

Quelques Moiriès célèbres :

Thaermès : la dévoreuse d'enfants est la Moiriès des mort-nés et des enfants morts en bas âge, souvent représentée comme une grand-mère triste et fantomatique entourée d'enfants spectraux.

Phiros : l'avatar des peurs intimes, souvent invoqué pour se protéger de ses phobies. Un des Moiriès à être le plus souvent représenté comme une image de démon diabolique.

Deimos : le mangeur d'âme, Moiriès de la terreur et de la démence issue de l'horreur et de la torture. On dit qu'il a appris le Haut-Art aux lossyans pour qu'ils sachent comprendre et transcender l'horreur.

Lyssos : le manteau de la Rage, la Moiriès qui répand cette maladie sur Loss. Souvent dessinée avec les cheveux rouges et prétendue Démon Chanteur de Loss.

Uïodros : le grand trompeur. Il ne représente pas le mensonge, mais la trahison volontaire de la parole donnée. Représenté sous la forme d'un prêtre en toge à la bouche suintante.

Aargrad : le fléau de guerre, Moiriès des maux de la guerre (injustices, destructions, trahisures et massacres). Il porte le nom d'un redouté et haï ancien chef de guerre Dragensmann (ces derniers le vénèrent, au contraire, comme un stratège de légende)

2-3 LES ALOGIAS

Les Alogias sont les faiseurs de miracles chargés de répandre l'espoir et le bonheur, incarnés sous les traits d'esprits de la joie, de la fête du rire, de la vie nouvelle et de la guérison. Beaucoup d'Alogias sont directement liés à un Béni, être saint qui, au cours de sa vie, a accompli miracles et exploits en relation directe avec un des domaines d'un Alogia ou un autre. On dit des Alogias qu'ils aiment les artistes, les soigneurs, les érudits, mais aussi les enfants, les jeunes mères, les innocents et les hommes de courage, tous des figures d'espoir et de joie. Le rôle de ces Nomae est de récompenser la foi dans les Vertus et le Concile Divin, le respect des Dogmes et l'obéissance aux Prophètes. Mais certains Alogias sont aussi connus pour lutter contre les injustices et les malheurs, y compris contre l'Église si leur devoir le leur impose ; ce qui importe est le Concile Divin, infailible, lui, quand tout homme peut tomber, aussi grand soit-il. On invoque les Alogias pour espérer ou demander un bel événement, ou assurer que celui prévu à venir se passe sous les meilleurs augures. Tout temple de l'Église dispose d'une ou deux alcôves consacrées à tel ou tel Alogia honoré pour les services qu'il a rendus à la paroisse du temple.

Les Alogias ne sont pas plus vus comme des anges que les Moiriès le sont comme des démons, mais, cependant, la tradition autour du culte qui leur est consacré s'apparente à des rites de protection, d'invocation de la chance et de bénédiction. Comme nombre d'Alogias sont liés à des Bénis, les reliques de ces derniers sont souvent sensées apporter des bénéfices liés au domaine d'influence de l'Alogias.

Quelques Alogias célèbres :

Jadus : le patron des voyages, des fins et des renouveaux, protecteur des foyers, un Béni, à l'origine simple prêtre errant de l'Hégémonie. Il est invoqué par les voyageurs qui veulent rentrer chez eux et par les familles qui attendent le retour de leur proche, mais aussi pour bénir une naissance.

Arimelle : la fille des sourires, Alogias de la douceur et de la beauté féminine (et de sa soumission, aussi) souvent invoquée pour bénir les filles à marier, ramener dans le droit chemin les jeunes femmes rebelles, mais aussi simplement pour les protéger. Elle est aussi l'Alogias des relations amoureuses et du romantisme.

Pertheus le Doyen : le père des livres n'est autre que le Béni d'origine Teranchen qui a diffusé partout sur Loss les savoirs et les connaissances sur l'imprimerie et voué sa vie à alphabétiser le plus de monde possible. A l'origine, il y avait bien plusieurs Alogias du savoir et de la culture, mais Pertheus les a tous éclipsés. Sûrement un des Alogias les plus vénérés puisque chaque grande école ou université lui dédie toujours une chapelle.

Sélémentia : la veilleuse des nuits, à l'origine une divinité très ancienne aussi surnommée la voyageuse, c'est l'Alogias qui incarne Ortentia, et protège les voyageurs perdus, les vigiles et les gardes de nuit. Mais elle est aussi réputée être la patronne des voleurs honorables et des enfants des rues.

Ashakus : le premier maître des mers. Il y a beaucoup d'Alogias des mers, des côtes et des golfes, mais Ashakus est celui qui veille sur les marins et les pêcheurs et on l'invoque pour les hommes partis en mers afin qu'ils reviennent à bon port. Il n'est pas rare qu'un autel lui soit consacré sur un navire et qu'une petite chapelle lui soit dédiée dans une dépendance d'un temple de l'église sur les ports.

3- Les Bénis & les hommes saints

Vous allez rire, mais la principale différence entre les Bénis et les hommes Saints, c'est surtout que les premiers sont morts.

Pour consacrer un individu comme Béni, il doit avoir été reconnu de son vivant comme homme saint, faisant preuve de vertus exceptionnelles et ayant accompli de son vivant des exploits qui ne peuvent être que des miracles inspirés par le Concile Divin. Mais cela ne suffit pas. Il faut ensuite l'aval d'un Primarque et de trois Espiciens. Et ensuite, seulement, commence le procès en consécration, une procédure judiciaire très sérieuse et poussée au cours de laquelle un magistrat de l'Inquisition a charge de prouver que l'individu jugé n'est pas béni, tandis qu'un avocat de l'Eglise, Inquisiteur lui aussi, doit prendre sa défense et rassembler les pièces prouvant que l'homme saint est bien Béni par le Concile. L'affaire peut prendre des années, et s'est parfois même étalée sur des décennies.

Pour un homme saint, c'est plus facile puisque tout tient à sa réputation et à sa vie exemplaire ainsi qu'à ses exploits et accomplissements, bref, à sa Légende et à ses Vertus. Dans ce domaine, l'avis du peuple compte autant que celui des puissants et de l'Eglise ; bien des simples prêtres ou laïcs, honorables, courageux, sages et bons, se consacrant à leur prochain, sont vus comme des hommes saints. Mais si l'Eglise respecte cette renommée, tout de même peu répandue, elle ne la reconnaît jamais officiellement du vivant de l'individu, y compris si les témoins et les suivants de l'homme saint parlent de miracles et jurent y avoir assisté.

3-1 LES BÉNIS

Il n'y a pas tant de Bénis que cela, et comme on l'aura expliqué plus haut, ils sont souvent liés à des Alogias. Le culte autour d'eux est modéré par l'Eglise afin qu'elle ne perde pas son autorité sur ses ouailles. Malgré tout, dans une région qui compte un Béni parmi les siens, il sera souvent l'objet de cultes et de fêtes, et aura toujours une place privilégiée dans un temple.

Une tradition assez récente veut que chaque corps de métier, guilde, confrérie, ait pour patron un Béni, ce qui se rapporte aux fêtes patronales dont nous parlons dans le livre du monde, chapitre : « vie quotidienne des lossyans ». Il est courant que soient conservées, par des congrégations ou dans des temples de l'Eglise, des reliques de Bénis : mèches de cheveux, étoffes de leur tenue mortuaire, prétendus effets personnels. Bien sûr, il existe nombre de trafic de colifichets et fausses reliques ; la plupart des lossyans tiennent ces contrefaçons pour les arnaques qu'elles sont, mais cela n'empêche pas les trafiquants de toujours trouver des clients naïfs.

Deux Bénis célèbres :

Juznal Aarhim : la plus célèbre université d'Armanth, le Aarhim'id, porte le nom de ce sage et érudit remarquable, considéré comme le patron d'Armanth. Homme pieux, navigateur, écrivain, historien, philosophe, géomètre et apothicaire, il est considéré comme un parangon du savoir qui a passé sa vie à enseigner, le plus souvent en refusant salaires et dons des puissants, car il souhaitait offrir son savoir au plus grand nombre et n'hésitait pas à donner des cours et des conférences ouvertes à même la rue, installés sur une vieille couverture. Il ne fut jamais, contrairement à certaines légendes, le premier Doyen de l'Aarhim'id, mais participa largement à sa naissance. Il est mort en 902. On lui attribue plusieurs miracles, dont ceux d'avoir appris à lire et écrire à des enfants des rues, des indigents et des sourds-muets en l'espace d'une seule nuit. Il est le patron des universitaires et des professeurs, et sa relique, la couverture qui lui tenait lieu de coussin pour donner ses cours, est conservée dans le petit temple de l'université.

Araulus le Borgne : un des premiers Bénis de l'Église, il est surnommé le Premier Ordinatori. Compagnon des premiers Prophètes, il aurait fondé l'ordre militaire des Ordinatorii et écrit les premiers codes et doctrines militaires de l'Église. Sa Légende et la liste des exploits qu'on lui attribue est trop longue pour figurer ici, mais il est reconnu universellement, y compris dans le monde laïc, et pas un Ordinatori ne va manquer les fêtes qui lui sont consacrées. Il est le patron des légions de l'Église, mais aussi des sentinelles et des gardes du corps. Ses reliques sont conservées dans le Grand Temple d'Anqimenès.

3-2 LES HOMMES SAINTS

Il n'y a pas forcément grand-chose à dire de plus que ce qui est mentionné plus haut sur les hommes saints. Il faut cependant mentionner qu'il y a aussi bien des hommes que des femmes, même si ces dernières sont en large minorité pour les raisons socioculturelles qu'on sait concernant le sexisme sur Loss. Les hommes saints sont reconnus de leur vivant, au-delà de leur entourage, quand leur renommée de vertu vient à entrer dans la Légende et suscite vocations et exemples. Aussi, bien des Bénis n'ont jamais été considérés comme hommes saints de leur vivant et ces derniers ne deviendront que très exceptionnellement des Bénis. Il n'y a finalement qu'une corrélation lointaine entre les deux, le plus souvent, liée à la reconnaissance ou non de l'individu par les hautes autorités de l'Église.

Être un homme saint est donc une forme de titre honorifique plutôt qu'autre chose. Si ce titre est lié à la Légende et aux Vertus, il y a aussi quelques impératifs communs :

- Être pieux : enfin, c'est surtout l'Église qui reconnaît mal un homme saint qui serait prétendu athée ou agnostique.
- Être vertueux : faire montre de toutes les qualités élevées des trois vertus, tout simplement, et être sans faille (apparente ou connue) quant à leur expression et leur respect.
- Être altruiste : offrir de son temps, de sa personne, de ses biens et de ses moyens pour améliorer le sort d'autrui sans rien en attendre en retour.
- Être un modèle : la plupart des hommes Saints sont aussi reconnus pour leurs enseignements, leur exemple, mais aussi la sagesse, les leçons et les connaissances qu'ils sont capables de prodiguer.
- Être pacifiste : même si le pacifisme n'a guère de sens pour les lossyans, l'homme saint est reconnu pour sa recherche de solutions non violentes et diplomatiques à un problème avant

tout usage de la violence. Les hommes saints appelant à la guerre ou la vengeance sont très rares.

- Être juste : juste une histoire de relation à la justice et l'équité, en lien avec le respect des Vertus et des Dogmes ; un homme Saint peut bien avoir été un voleur, peu importe ses actes si ceux-ci, en plus de tout le reste cité plus haut, sont motivés par une recherche de justice et d'équité.

Les hommes saints, finalement, sont, toutes proportions gardées, nombreux. C'est même quelque part, au-delà d'un titre et d'une reconnaissance, une marque de respect qu'un lossyan fera à un autre qu'il voit comme affichant vertus, qualités et piété : il le surnommara alors « saint homme ». Ce qui les différencie, c'est leur réputation, leur aura, l'influence qu'ils ont sur leur entourage ou même sur le monde, bref, leur Légende... et cela, tout lossyan le reconnaît toujours. On ne remet pas en doute sans de bonnes raisons la Légende d'un individu, encore moins celle d'un homme saint.

4- Les ordres religieux

Les ordres religieux de l'Église sont légion, mais on va commencer par faire une définition générale de leur principe. On n'en décrira succinctement que quelques-uns ici.

Un ordre religieux est un ensemble de personnes uni par une recherche de vie dans un idéal commun de perfection Concilienne défini par les orientations d'une règle religieuse qui leur est propre. Ainsi, tous les membres d'un ordre religieux respectent les mêmes règles et ont prêté serment sous forme de vœux, plus ou moins contraignant. Certains ordres religieux sont directement sous l'autorité de l'Église : les congrégations. Ces derniers font partie de l'organisation de l'Église et ont pour tâche de s'occuper de sujets majeurs. D'autres sont dits ordres laïcs, car ils acceptent dans leurs rangs des personnes n'étant pas Ordinatorii, tandis que d'autres sont appelés contemplatifs, car leur doctrine est monastique, et enfin, des ordres militants, car leur action les implique dans la vie sociale, politique et culturelle. Il n'existe aucune forme d'ordre mendiant ou ascétique dans l'Église, et la notion de couvent tel qu'on se l'imagine n'existe pas non plus. Un ordre religieux est lié à l'Église du point de vue des Dogmes et du respect de la foi, mais il ne sera pas forcément, loin s'en faut, lié à la hiérarchie de son clergé, ce qui a conduit, comme on l'a mentionné plus haut, à des rivalités et même des conflits au sein de l'Église, aussi bien pour des causes temporelles que spirituelles.

Il est à noter qu'on n'emploie jamais le terme de moine dans les langages lossyans, même si la notion de monastère existe. Les membres d'un ordre sont appelés des compagnons ou parfois convers. Ils ne sont pas non plus vêtus en robe de bure et sandale, mais en général sont surtout reconnaissables à des manteaux, chasubles et tabards aux couleurs de leur ordre.

4-1 LES CONGRÉGATIONS

L'Église en a plusieurs, qui sont des bureaux sous les ordres directs d'un Primarque. En gros, chaque congrégation peut être vue comme le personnel administratif d'un ministère de l'Église, avec ses rites, ses tenues et ses places fortes. Les congrégations les plus célèbres sont d'ailleurs en partie décrites dans le chapitre sur l'Église du Concile Divin :

- **L'Ordinatori**, qui concerne le volet de la gestion militaire de l'Église et s'occupe des casernes, du recrutement, de la discipline et de la hiérarchie.

- **Le Quaesitori**, qui coordonne les nominations, missions et encadrement des agents spéciaux de l'Église.
- **L'Inquisition**, qui coordonne la justice et la procédure d'enquête des collèges inquisitoriaux.
- **Le Consécratoire**, qui a charge de la liturgie (ensemble des rites, cérémonies et prières dédiés au culte) de l'Église et des procès en consécration des Saints.
- **Le Sanctuari**, qui administre le trésor de l'Église et, par-là même, est en charge de prélever les impôts de l'Église et sanctuariser les offrandes qu'on lui consacre.
- **L'Excelsi**, qui a pour tâche la gestion de l'esclavage (commerce, trafic et production) et du Haut-Art dans toute l'Église.
- **L'Indeci**, qui s'occupe de surveiller aussi bien les écrits considérés dangereux par l'Église que la circulation des Artefacts Anciens.
- **La Fabriceti**, qui est en charge de l'approvisionnement et de la fourniture pour le volet matériel de l'Église et principalement l'Ordinatori. C'est aussi elle qui gère la maintenance des ports, arsenaux et forteresses.

Il y en a encore bien d'autres, et non des moindres, qui seront abordés dans le supplément : **Anqimenès et l'Église du Concile Divin**

4-2 LES ORDRES CONTEMPLATIFS

Il n'y a que très peu d'ordres monastiques dans l'Église ; le concept même est en opposition avec les Dogmes qui insistent sur l'importance et la responsabilité de se mêler des affaires matérielles du monde pour tout Ordinatori. Les ordres contemplatifs établissent un monastère ; si la plupart sont ruraux, il n'est pas rare que certains soient installés au cœur des villes. Les monastères sont, sauf exception, toujours exclusivement masculins. A la différence de ce qui se faisait en Europe à la Renaissance, personne n'est admis contre son gré dans un ordre contemplatif et ces derniers testent même sévèrement la motivation de leurs candidats avant de leur accorder accueil.

Chaque ordre contemplatif est sous l'autorité d'un abbé qui veille sur le monastère, ses occupants, ses dépendances et ses propriétés comme un seigneur sur ses terres. A noter que pour chaque monastère, il y a tout un personnel civil qui travaille avec l'abbé de manière privilégiée pour fournir bien et services. Chaque monastère a lui-même, en général, une activité artisanale ou commerciale qui se doit d'être rentable, car l'Église ne fait guère d'efforts à subventionner les ordres contemplatifs qui, s'ils sont tolérés, ne sont guère approuvés.

Le Retiatio

Il s'agit d'un ordre monastique qui peut ni plus ni moins être décrit comme une sorte de maison de retraite pour les Ordinatorii qui, n'étant plus en âge de combattre et n'ayant pas reçu de fonction religieuse ou civile, ou ne pouvant plus en exercer, viennent y finir leurs jours dans la paix et le retirement. Le Retiatio est un des très rares ordres monastiques à être privilégié par l'Église qui se soucie bien entendu de ses membres. Les moines y vivent une vie paisible et isolée, avec un travail relativement peu exigeant. L'ordre du Retiatio est connu pour avoir produit nombre de livres de théologie et de philosophie, surtout militaire, particulièrement considérés. On compte une trentaine de ces monastères, à la puissance économique notoire, disséminés surtout dans l'Hégémonie.

4-3 LES ORDRES MILITANTS

Les ordres militants sont organisés eux aussi en monastères, nettement plus urbains que ruraux. Ils sont aussi nettement plus ouverts au monde et participent activement à la vie politique et sociale. On distingue surtout deux grands types d'ordre militants : les ordres militaires et les ordres hospitaliers.

Les premiers ne sont souvent rien moins que des casernes d'Ordinatorii ayant une vocation de mission militaire précise, parfois au service d'un lieu sacré, le plus souvent au service d'un Espicien, mais aussi au service direct d'une cité-Etat que l'ordre considère avoir charge de défendre. Cela peut aussi être un ordre bâtisseur, de spécialistes en siège, fortification ou construction navale, qui consacre son talent au service direct de l'Église.

Quant aux seconds, il s'agit des ordres offrant un service, très souvent gratuit, aux pauvres, aux malades et aux démunis : les hospices, les écoles et les orphelinats sont les plus concernés, mais il y a aussi des ordres militants dont la règle est la recherche et la diffusion des connaissances et d'autres qui ont pour seule tâche de redistribuer vivres et denrées aux nécessiteux. Les ordres hospitaliers ont, en règle générale, très bonne réputation et c'est souvent parmi eux que l'on retrouvera parmi les plus modérés et ouvert d'esprit des Ordinatorii

L'ordre du Blanc-Roc

Établi à Mélisaren, l'ordre du Blanc-Roc tient son nom du rocher sur lequel est bâtie la ville haute de cette grande cité-État de l'Etéocle. L'ordre est clairement une garnison militaire de cavalerie lourde et d'artillerie légère dont la mission est de protéger l'enceinte de la ville haute et, par extension, la cité, contre toutes les invasions, quelles qu'elles soient. Seul un ordre direct émanant des Prophètes pourrait éventuellement remettre en cause légitimement leur mission. Le quartier général de l'ordre compte environ 600 Ordinatorii plus un personnel civil et ecclésiastique assez important. Au total, sur ses trois garnisons, l'Ordre représente une petite légion d'un total de 1400 hommes, dont environ 900 cavaliers lourds.

L'Ordre Palatin

Établi dans les bastions des frontières sud du Concilianeum, l'Ordre Palatin est très ancien, et se donne pour mission d'être prêt à la guerre contre l'Empire de l'Hemlaris, en toutes circonstances. C'est sa seule tâche, le fait de protéger les frontières contre des incursions éventuelles est secondaire. Sa mission, c'est guerroyer contre l'Empire du Trône de Rubis et l'ordre attend son heure avec impatience. Il loue cependant ses services sur demande aux Espiciens de l'Église, et fait donc du mercenariat et de l'escorte, en plus de confortables revenus provenant des terres et des communautés sous son autorité. Réputé pour l'extrémisme et la violence de ses membres, même l'Église avoue, à mot couvert, que cet ordre belliqueux lui pose problème. Il rassemble pas loin de quatre légions complètes, représentant près de 15 000 hommes.

Les Prophétiens

L'ordre des Suivants des Prophètes, surnommé les Prophétiens, a pour vocation de répandre le savoir et les connaissances de l'Église et de suivre les commandements et l'autorité des Prophètes du Concile. De ce point de vue, l'ordre est aussi intellectuel et érudit que politique et fait vœu de refuser tout enrichissement par le partage de leurs connaissances et de leur savoir. Le quartier général de l'ordre,

qui compte au dernier recensement une douzaine de monastères majeurs et pas loin de 12 000 membres, est situé à Anqimenès. Les Prophétiens bâtissent et entretiennent écoles et universités et sont particulièrement réputés pour la qualité de leur enseignement, surtout dans le domaine de la magistrature et des études de droit. De création relativement récente, l'ordre essaime un peu partout et ne se gêne pas pour se mêler de commerce et de politique locale ; on prétend que c'est sûrement le plus grand nid d'espions d'Anqimenès. C'est aussi l'ordre religieux le plus riche de l'Église.

4-4 LES ORDRES LAÏQUES

Les ordres laïques sont, en quelque sorte, des ordres militants ouverts aux personnes n'ayant pas rang d'Ordinatorii et n'ayant pas prononcé de vœux religieux solennels. L'encadrement et la direction des ordres laïcs est toujours confiée à des représentants de l'Église, mais il n'est pas rare que des non-religieux fassent partie des personnes d'influence dans l'encadrement d'un ordre laïc. La plupart du temps, les ordres laïques travaillent en relative bonne entente avec l'autorité de l'Église, mais ce n'est pas vraiment une constante, et on ne sera pas surpris qu'il y ai même une véritable rivalité hostile entre certains ordres et le clergé de l'Église.

Ceux-ci sont dits des « conventions » : c'est sous ce nom qu'on désigne les bâtisses et propriétés des ordres laïcs. Le plus souvent, les conventions sont d'ailleurs ouvertes à tous, en général sous la forme d'hospices offrant un asile à tout nécessiteux qui viendra y taper à la porte. La plupart des ordres laïques sont de nature pacifique et altruiste, mais il existe quelques conventions à la structure militaire dont le rôle est clairement guerrier. Voici quelques ordres laïcs connus :

Les Frères Blancs

Crée à l'origine dans l'Étéocle vers 550, en pleine épidémie de la Rage, l'ordre des Frères Blancs est une convention de médecins et soigneurs se donnant pour rôle de fournir une assistance charitable aux victimes d'épidémie. Leur structure très étendue et élastique est pensée pour le permettre de déployer les meilleurs moyens possibles d'accueillir les malades, mais surtout les réfugiés fuyant une épidémie... et ce n'est et de loin pas un fait rare sur Loss.

L'ordre des Horaciens

Les Horaciens sont un ordre militant des Cités-Unies qui s'est rapidement répandu dans le sud des Mers de la Séparation, et qui se donne pour rôle d'accueillir les indigents et les nécessiteux, principalement les enfants. Il constitue souvent la seule alternative aux orphelinats de l'Église qui tend à asservir les filles une fois adultes et enrôler les garçons dans ses légions, et travaille beaucoup en relation avec des familles cherchant à adopter des enfants.

L'ordre des Inosiens

D'origine Teranchen, et très récent, l'ordre est un regroupement de capitaine et de membres d'équipage de navires se donnant deux rôles principaux : offrir un asile pour les travailleurs de la mer et leur famille dans le besoin et les protéger contre la piraterie. Il s'agit d'un ordre avant tout militaire, à la puissance navale relativement réduite, mais le travail des Inosiens en termes de contact et d'information sur la

piraterie a fait leur renommée de pouvoir souvent prévoir et aider les forces des cités-États à anticiper les plus importants raids de la piraterie des mers de la Séparation, surtout du côté de l'Imareth.

L'art de la Guerre, les armées lossyannes

Tant que j'y suis et parce que c'est en plein le sujet du récit actuel du troisième tome des romans Les Chants de Loss, on va causer un peu art et tradition militaire pour les lossyans. Car dans un monde qui n'a finalement jamais connu de féodalité avec une chevalerie, mais a comme modèle militaire les carrés de légionnaires, qui emploie des armes à impulsion depuis des siècles et se sert de navires lévitant depuis presque autant de temps, les doctrines et les mentalités liées à l'art de la guerre sont finalement forcément différentes de ce qu'on imagine dans les films médiévaux ou de cape et d'épée.

1- Quelques évidences de contexte

Durant la Guerre des Apostats, qui ravagea l'Étéocle jusqu'à ce que la Rage y mette fin, il y a un peu moins de 500 ans, pratiquement tout ce qui avait été établi en termes de doctrine de guerre fut rapidement balayé par la course à l'armement des belligérants, menant d'ailleurs à des batailles qui finirent en boucherie par l'inadaptation entre les tactiques militaires et les nouveaux armements présents. La révolution fut réellement rapide : en quelques années, les bombardes et les ancêtres des fusils à impulsion équipaient toutes les armées, faisant de toute charge organisée un massacre attendu. L'apparition des navires lévitant, capable de déplacer des forces offensives sur terre sur de longues distances et de lancer des assauts directement sur les murailles adverses mit fin à la notion de rendez-vous sur le champ de bataille. En bref, la puissance de feu et le mouvement réduisirent à néant toutes les formes de stratégies anciennes et balayèrent toutes les traditions de la guerre.

Pour contrer la puissance de feu des armes à impulsion, il fallut attendre le VII^e siècle et la mise au point du linotorci, matériau capable d'arrêter les balles et de rendre une certaine légitimité aux formations en carré et aux charges sur le champ de bataille. Mais la mutation était déjà largement engagée. La guerre se déplaça des champs de bataille ouverts aux cités et à leurs murs. Il n'était plus question de se donner rendez-vous et de vaincre l'armée adverse jusqu'à sa retraite ou sa reddition, mais de la faire céder en s'attaquant à ce qui la soutient : les intérêts civils, l'approvisionnement, ses centres politiques. Nul besoin de s'étendre sur les massacres que cette nouvelle doctrine engendra, surtout durant les Croisades de l'Église contre l'Empire du Trône de Rubis, entre le VII^e et le X^e siècle. Ce n'est finalement qu'après la 5^e Croisade, en 910, que, sous la pression du Prophète Vaugès, épouvanté par les récits des atrocités commises par ses propres Ordinatorii, furent établies, et surtout respectées, de nouvelles lois de la guerre codifiant les droits et devoirs des belligérants. Ce code se nomme l'Epiotoma Institia Rei Militaris, mais tout le monde le nomme Reis Militaris : le Code de la Guerre. Et, fort heureusement pour les populations civiles, ce code est en règle générale respecté ; il a en grande partie mis fin aux massacres de population civile et dans une moindre mesure aux saccages et destructions aveugles. Il consacre aussi un code d'honneur à respecter entre les belligérants et il est largement établi que c'est l'Hemlaris qui suit le contenu du Reis Militaris avec le plus de respect.

Mais a-t-il réellement rendu la guerre sur Loss plus humaine ? Hé bien... oui... Et non.

2- L'honneur de la guerre

Une devise des Guerriers de l'Empereur de l'Hemlaris dit : « il y a de l'honneur avant la bataille, il y a de l'honneur après la bataille ». Le fait est que notre notion de l'honneur chevaleresque sur le champ de bataille, qui n'a sans doute jamais réellement existé ailleurs que dans des romans, n'a aucun droit de

cité dans les conflits lossyans. On s'y intéresse quand on a le temps et, quand on est occupé à survivre aux tirs, aux bombardements et aux assauts d'hommes en armure lourde, on a autre chose à faire que de se préoccuper de panache et d'honneur.

Cette idée d'honneur de la guerre concerne surtout les règles à respecter avec l'ennemi capturé ou blessé et celles concernant les civils et leurs biens. Elle diffère des codes de l'Honneur, en tant que vertu, quand deux hommes se font face pour régler un différend par les armes ; il n'y a par exemple aucune tradition du duel entre les deux leaders ou champions d'une armée pour tenter d'éviter que ces dernières soient amenées à devoir se battre. Ce genre de choses, ça n'existe que dans les légendes et les livres de récits mythiques et romantiques. Il n'y a pas non plus d'élite aristocratique militaire comme la chevalerie médiévale. La guerre reste une affaire de professionnels, et ces professionnels sont des mercenaires et des légionnaires, soit appartenant à l'Ordinatori, soit organisés en légions et armées au service des cités-États et de leurs princes.

Donc, parlons un peu de cet honneur de la guerre, qui concerne deux entités : le combattant, c'est-à-dire le simple soldat ou participant à une guerre, intégré dans un corps d'armée et le commandant d'une armée, c'est-à-dire un officier dirigeant des hommes, qu'ils soient 50 ou 5000.

2-1 L'HONNEUR DU COMBATTANT

Peu de mercenaires et pas plus de légionnaires ont réellement lu le Reis Militaris. Ce qu'ils en connaissent, c'est ce qu'on leur apprend durant leur formation militaire. Oui, cela veut dire que la perception du code peut fortement différer d'une culture à une autre, voire d'une armée à une autre. Il n'y a pas de conscription dans le monde de Loss et on ne réquisitionne des civils qu'en extrême-urgence, quand on manque de soldats de métier pour défendre les murs d'une cité-État - et cela n'est pas si rare. On peut donc affirmer que, même de manière incomplète ou partiellement erronée, la grande majorité des combattants de Loss, au moins dans les cultures Conciliennes, connaissent ce code et le respectent peu ou prou.

Épargner le soldat vaincu ou blessé : une évidence qui n'en fut pas toujours une est que le soldat vaincu ne doit pas être exécuté sur simple décision arbitraire. Il sera gardé captif, puis libéré à la fin de la guerre, contre rançon ou non. Il est assez coutumier pour les lossyans d'asservir les prisonniers, mais ces derniers sont plutôt des civils, on y reviendra plus bas. Quant au blessé, il sera épargné et soigné dans la mesure du possible ou confié à ses propres troupes. Il est cependant honorable et totalement admis d'achever un mourant pour lui épargner une lente agonie.

Épargner le civil sans armes : la guerre concerne les combattants, pas les civils. L'acte hostile contre une population paisible et désarmée est un crime, non un acte de guerre. Ainsi donc, attaquer une cité-État revient, en théorie, à vaincre sa puissance militaire, non à s'attaquer à sa population civile. Autant dire, cependant, que ce code, s'il est relativement respecté à l'échelle du combattant, est régulièrement ignoré par le commandement des armées qui ne laissera pas un tel code le freiner dans un siège et un bombardement de cité.

Ne pas torturer ou mutiler : si la mutilation est répandue dans un cadre judiciaire et la torture admise comme méthode d'interrogatoire, rien n'est plus avilissant que d'en user contre l'ennemi ou les civils pendant une guerre. On tolère l'emploi de la torture quand il s'agit d'obtenir des informations sur l'ennemi, mais c'est sous la responsabilité du commandement qui devra en répondre en cas d'abus. Ces deux points sont très importants pour les soldats lossyans.

Protéger les enfants : nous parlions plus haut du fait que les civils ennemis capturés sont souvent intégrés au butin d'une armée comme esclaves, surtout les femmes. Mais une chose sacrée pour les lossyans, est d'épargner et protéger les enfants. Personne n'hésitera à asservir une jeune fille de 14-15 ans, mais l'idée de faire de même, ou de faire le moindre mal, à des enfants est impardonnable pour quelque soldat que ce soit, à part les plus vils. Les enfants seront toujours protégés, mis en sécurité et soignés, quitte à perdre du temps pour cela.

Ne pas se venger : une précision pas si évidente, qui rappelle au combattant qu'il est en guerre, et ce quelle qu'en soit les raisons, ce qu'il endure dans la bataille ne concerne pas des hommes, mais des guerriers. Une fois la bataille finie, ce qui s'y est déroulé doit être laissé de côté, car les combattants ne sont pas animés par la haine ou la vengeance, mais par le devoir et un code commun. Si ce code, destiné à empêcher les représailles aveugles, est remarquablement honorable, il va sans dire qu'il est assez souvent bafoué.

Ne pas user d'armes empoisonnées : tout est dans le titre et considère que se servir de substances étouffantes, empoisonnées ou encore contaminées (comme des charognes) est un des crimes les plus déshonorants qui soient. Et d'ailleurs cela l'est tellement qu'aucun combattant ne s'y risquerait en général, pas plus que le commandement d'une armée. Ce qui est pourtant parfois arrivé, bien sûr.

2-2 L'HONNEUR DU COMMANDANT

Contrairement au combattant de base, la plupart des officiers et commandants d'armées ont une très bonne connaissance du Reis Militaris et leur culture les incite à en respecter et en faire respecter le contenu. Là où le bât blesse, c'est que celui qui décide de déclarer une guerre n'est pas forcément celui qui va en assurer le commandement. Les consuls, les princes ou les chefs religieux (bien que ce soit nettement plus rare dans ce dernier cas) ne connaissent pas forcément l'honneur de la guerre et seront souvent les premiers à en bafouer le contenu si celui-ci vient à entrer en contradiction avec leurs objectifs ou leurs stratégies. Bien entendu, cela peut amener aux problèmes qu'on imagine dès lors entre le commandement militaire d'une armée, et le pouvoir civil qui en est l'instance dirigeante auquel la hiérarchie militaire doit obéir.

Ne pas nuire plus que nécessaire : cette règle concerne le fait de limiter les moyens employés pour faire la guerre et les dommages que ces moyens peuvent causer. C'est dans ce cadre qu'est en théorie **strictement interdit l'usage des armes incendiaires et des explosifs sur le champ de bataille** (sauf dans les batailles navales) aussi bien que contre les populations civiles. Il interdit aussi l'emploi de la technique de la terre brûlée ou de la famine. Autant dire que ce sont des notions floues et régulièrement violées par les armées en guerre, bien que les ignorer ne soit pas sans conséquence, y compris auprès de son propre commandement.

Épargner les populations civiles : pourquoi est-il répété ? Parce qu'épargner le civil non armé ne veut pas dire ne pas l'asservir : seulement ne pas commettre de massacres ou de déportations massives et privilégier d'épargner sa vie et ses biens autant que possible en cas d'assaut, de campagne militaire ou de siège. L'asservissement est considéré sur tout Loss comme partie intégrante du butin de guerre auquel toute armée peut prétendre. En théorie, on n'asservit donc qu'une petite partie des civils. Dans les faits, le premier à avoir fait des déportations massives est clairement Anqimenès avec le soutien total de l'Église ; mais désormais, ce code est relativement respecté.

Respecter les émissaires : on ne tue ni n'emprisonne un diplomate venu négocier ou apporter une déclaration de guerre et on le laisse rentrer, lui et son escorte, en toute sécurité, ce qui rejoint les règles de l'hospitalité, et les lossyans évitent de bafouer leur honneur en ne respectant pas ce code.

Déclarer la guerre et respecter les ultimatums : on n'attaque pas un ennemi sans lui avoir préalablement déclaré la guerre, et ce faisant, on annonce dans cette déclaration de guerre les exigences que l'on tient à voir respectées à l'ennemi, afin qu'il puisse, le cas échéant, y répondre favorablement. On lui dit aussi de combien de temps il dispose pour y répondre, le plus souvent, c'est alors un délai court et non négociable. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que c'est un code régulièrement ignoré.

Respecter les trêves et les redditions : la reddition dans le monde de Loss ne se fait pas traditionnellement avec des drapeaux blancs, mais bleus et par un individu dénudé qui agite le drapeau. En fait, il suffit d'être torse nu, sans armes et agiter un drapeau de couleur clair pour que le signe de reddition soit compris. Les trêves militaires vont souvent avec une évacuation de civils ou de combattants blessés et c'est un code très important et respecté, même dans un siège de cité où on acceptera de laisser l'assiégé évacuer plus ou moins librement ses femmes et ses enfants. Briser une trêve est un acte grave, et parce que tout le monde y trouve son intérêt, on respecte les trêves le plus souvent, bien qu'en cas de siège, les évacuations de civils fassent l'objet d'intenses tractations pas toujours respectées.

Accepter de rechercher la paix : donc, accepter les trêves, les redditions, les négociations pacifiques, etc., et éviter de rester uniquement sur une solution belliqueuse au conflit. En fait, ce code est très flou, mais a pour but de mettre les va-t-en-guerre face à leur responsabilité.

Respecter les lieux sacrés : détruire, saccager ou profaner un lieu sacré est une impardonnable hérésie pour l'Église, que ce lieu soit consacré au Concile Divin ou pas, d'ailleurs. Faire couler le sang dans un lieu sacré est le pire des crimes, comme d'en chasser les occupants et les réfugiés y ayant trouvé asile. Dans les faits, malgré des horreurs commises par le passé, c'est un des codes les plus universellement respectés qui soient.

Ne pas exiger plus que nécessaire : que ce soit avant la guerre, ou à sa victoire, l'idée est de rester raisonnable dans ses exigences et dans les réparations qui seront imposées au perdant. En gros, ce code ambitionne d'interdire les pillages aveugles souvent accompagnés de saccages et exactions des armées victorieuses sur la population perdante. Autant dire que c'est un des codes les plus galvaudés.

3- La formation militaire

Que ce soit dans la marine de guerre, l'Ordinatori ou les armées des cités-États, la formation militaire, malgré d'évidentes différences, suit à peu près un cursus d'instruction relativement comparable. En l'absence de conscription et d'une élite guerrière aristocratique, c'est un modèle qui prédomine, celui du légionnaire, inspiré par les puissants corps d'armée de l'Église, les Ordinatorii, qui restent dans l'esprit collectif comme le summum de la force de frappe dominant les guerres lossyannes. L'autre modèle est aussi celui d'une armée de professionnels qui ne fait que rarement appel à la réquisition ou à l'enrôlement de force, même si cela arrive ; après tout, on ne demande pas toujours d'où vient une recrue, surtout dans la marine ou chez les mercenaires. Pour ceux qui se le demanderaient, très peu de formations militaires sont ouvertes aux femmes dans le monde Concilien, et la seule académie qui leur est réservée est celle de la Lame d'Argent, en Etéocle qui est la plus légendaire Femme d'Épée de tout Loss ; elle n'y forme des combattantes qu'à partir de 17 ans.

Traditionnellement, les bases de l'instruction commencent entre sept et neuf ans. L'enfant reste près de sa famille s'il en a une ; beaucoup d'orphelins sont enrôlés dans les casernes. Il va vivre quelques années d'un travail partiel auprès des vétérans, avec de longues plages de loisirs et de jeux avec ses camarades. Il arrive, surtout dans les compagnies mercenaires, que les enfants suivent les troupes en marche, mais ils ne sont jamais exploités et jouissent de l'habituelle liberté que les lossyans accordent aux enfants de manière pratiquement constante. De leur arrivée dans une caserne à leur 14^e année, on leur apprend tous les secrets de l'entretien des armes, des armures et de l'équipement, et on s'assure de la qualité de leurs exercices sportifs. Ils apprennent la lutte et les rudiments du combat armé avec des armes de bois. Ils reçoivent aussi, si c'est possible, une alphabétisation plus ou moins convenable et une éducation sommaire. Les futurs *ordinarii* apprennent aussi la vie en communauté et les prémisses de la discipline, la fraternité y est fortement encouragée et ils reçoivent une éducation de qualité, fortement religieuse. Jusqu'à ce qu'ils soient déclarés adultes, à leur 14^e année, les futurs légionnaires n'ont vu aucun champ de bataille. Ce n'est pas toujours vrai pour les mercenaires, et encore moins pour les marins. Une fois que le futur soldat est adulte, les choses sérieuses commencent, car sa formation va exiger entre deux et cinq ans, en général.

Pour les compagnies mercenaires et la marine de guerre, cette formation est de courte durée, l'idée est que le soldat apprendra le reste sur le tas. Dès qu'il a passé les 14 ans, il est une recrue et on peut l'envoyer au feu au besoin. Mais il sera néanmoins chapeauté avec quelques autres par un instructeur chargé de lui apprendre le maniement des armes, l'obéissance aux ordres, la discipline et les manœuvres de combat. Le reste du temps, il est corvéable à merci et les seules personnes plus mal traitées que lui dans la hiérarchie de la compagnie ou du navire, ce sont les esclaves. Mais après un an de traitement aussi rigoureux et brutal, le jeune homme est déjà un soldat, rompu aux principes de la guerre et à l'endurance physique et mentale. La seconde année sera nettement moins difficile à supporter et il aura, souvent, déjà participé à au moins une bataille, bien qu'à l'arrière en qualité de soutien et intendance. Il sait néanmoins ce qui l'attend et est parfaitement capable d'assurer son devoir.

Pour les légionnaires les bases de la formation sont beaucoup plus strictes et organisées, mais surtout, celle-ci est bien plus pénible et longue. Chez les *Ordinarii*, la formation de base dure 5 ans, pour environ 3 à 4 pour les légions des cités-États. Il s'agit réellement d'un entraînement intense, aussi bien physique qu'intellectuel, dans une discipline particulièrement poussée et impitoyable ; les accidents sont courants, les morts ne sont pas rares, l'endoctrinement est aussi important que la discipline et la formation militaire. Les légionnaires sont poussés à leurs limites, formés au maniement de toutes les armes courantes –surtout le fusil, mais aussi le bouclier, la lance, le sabre ou le glaive large- apprennent à monter un camp retranché en quelques heures, à marcher de jour comme de nuit, en armure et paquetage, sur des centaines de milles, à affronter efficacement les bêtes féroces de Loss, mais surtout à fonctionner en unités comme un seul corps parfaitement coordonné. Si cet enseignement est plus relâché et moins rude selon la mentalité des cités-États et des princes qui financent ces armées, c'est dans l'*Ordinarii* Hégémonien que la formation est la plus rigoureuse et cruelle. C'est aussi la plus efficace et il n'y a guère que les guerriers de l'Empereur de l'Heamlaris à être réputés plus durement formés encore.

La formation de ce que les lossyans appellent les armées de troupes auxiliaires, c'est-à-dire en gros l'artillerie, les sapeurs et les cavaleries légère et lourde est elle aussi stricts, mais elle ne dure que rarement plus de deux ans. Elle est aussi moins formalisée, mais reste cependant sévère et exigeante. Les cavaliers se considèrent comme une élite et souvent sont issus de l'aristocratie, puisque le cavalier doit fournir son propre cheval. Quant aux artilleurs et aux unités de sapeurs, une partie d'entre eux, surtout dans l'encadrement, sont issus de la formation des génies : ingénieurs miniers et ingénieurs de

génie civil, se voyant eux aussi comme une autre élite, intellectuelle, cette fois, dont on n'exige pas la même rigueur dans la formation, qui le plus souvent sera comblée en un an.

3-1 PARTICULARITES REGIONALES

Terancha : La marine de guerre Teranchen ne se distingue pas de la marine civile et sa structure, y compris à bord, est très familiale. Ainsi donc, même si la formation est rude, elle se fait en famille et il n'est pas rare que sœurs et grand-mères, si elles n'ont pas d'enfant à charge, accompagnent à bord les jeunes hommes et futurs marins, s'occupant de la cuisine et de l'intendance... et de surveiller les gamins ! On retrouve d'ailleurs cela dans l'Imareth, mais à une moindre mesure.

Les Cités-Unies : les Athim'si, les vierges-prêtresses gardiennes des esprits des Ghia-Tonnerre, sont les seules femmes de la civilisation Ar'anthia des Cités-Unies autorisées à se battre. Ce sont des archères redoutables, composant une petite légion de 2500 archers montés, qui protègent les territoires sacrés où paissent les troupeaux nomades.

Armanth : légalement, rien n'interdit à une femme de recevoir une formation militaire, bien qu'elle interdise l'intégration des femmes dans ses équipages navals. Mais Armanth ne forme pas de légionnaires, la garde urbaine des Elegiatorii est fermée au recrutement féminin et les compagnies-mercenaires vont simplement refuser, dans l'immense majorité des cas, d'en entendre parler. Étrange paradoxe, pour la ville qui se prétend la plus ouverte d'esprit de Loss.

L'Hemlaris : depuis que l'Impératrice du Trône de Rubis est en place, une légion entière a été créée, les Guerrières de l'Impératrice, en gros, la garde impériale dédiée à la protection du trône, forte de 3800 femmes. Elle reçoit tellement de candidatures que les épreuves d'entrée y sont redoutablement ardues, autrement plus que l'entraînement coutumier des légions Hemlaris.

Les Neiges-Dragon : les Dragensmanns n'ont aucune armée professionnelle, être guerrier est une fonction qui se rajoute à un autre métier, que ce soit pêcheur, fermier, éleveur, etc. On y compte nombre de femmes, pas loin d'un tiers des combattants. Elles quittent traditionnellement ce rôle quand elles ont leur premier enfant.

Les Forestiers de l'Elmerase : comme les Dragensmanns, les Forestiers n'ont pas d'armée et, techniquement, la moitié des Forestiers ont une formation combattante. Les femmes guerrières y sont presque aussi nombreuses que les hommes.

Les Marches de Gennema : les armées gennemons sont pratiquement toutes des légions de cavalerie aussi connues pour leur indiscipline que pour leur efficacité. Mais il n'y a guère que deux ou trois légions constituées d'armée professionnelle, le reste représente des combattants tribaux volontaires qui s'organisent. Les femmes ne sont jamais admises au combat, à une exception près : si une femme bat un guerrier Gennemon devant témoin, elle gagne le droit de porter les armes avec les hommes.

4- Les légions et la structure militaire

On a causé lois de la guerre, honneur, formation militaire, légions... Mais qu'est-ce qu'une légion dans le monde de Loss, et à quoi ressemble une armée en marche ? Détaillons un peu ci-dessous.

La légion est dans l'esprit lossyan l'unité militaire de base. Dès que deux légions sont réunies pour un objectif commun et autonome, les lossyans parlent d'armée. Une force militaire peut être constituée de plusieurs armées... en fait, c'est très souvent le cas.

Note : historiquement, la plus grande armée jamais réunie le fut pendant la Bataille des Six Drapeaux, puisque la Troisième Armée Hégémonienne comptait pas moins de 21 légions et 8 régiments auxiliaires, pour un total aburissant de 121 000 soldats !

Une *légion* est en théorie constituée de 3500 à 6000 fantassins, la moyenne fixée théoriquement est de 5000. On ne compte jamais dans une légion les troupes auxiliaires qui l'accompagnent. Celles-ci sont nommées des *régiments d'auxiliaires*, et en général comptent entre 800 et 3000 hommes. On compte en général par convention qu'un régiment d'auxiliaires est de 2000 hommes.

Une légion –et cela fonctionne aussi pour les auxiliaires– se subdivise elle-même en *bataillons*, comportant 1000 hommes. Un bataillon est lui-même divisé en dix *troupes* de 100 hommes. La troupe compte deux *sections* de 50 hommes, formée elle-même de 5 *patrouilles* de 10 hommes.

Note : Une légion peut selon les régions et cultures contenir tout ou partie de cavaliers, par exemple chez les Gennemons. Pour la tradition militaire de l'Ordinatori, cependant, une véritable légion est faite de fantassins en armure lourde.

4-1 GRADES MILITAIRES

Histoire de répondre par avance à la question des noms et grades dans les armées de Loss, les voici avec leurs correspondances. Ceux de la marine sont indiqués aussi, bien que l'organisation aéronavale soit bien différente, et décrite plus bas.

Unité militaire	Infanterie	Auxiliaires	Marine
Légion (5000) Régiment (2000)	Commandant	Commandant	Amiral
Bataillon (1000)	Capitaine	Capitaine	Capitaine
Troupe (100)	Lieutenant	Lieutenant	Enseigne
Section (50)	Chef	Chef	Premier-maitre
Patrouille (10)	Sergent	Sergent	Quartier-maitre

4-2 UNE LEGION EN MARCHÉ

Une légion, c'est cinq mille hommes, mais ça ne représente que le cœur de l'armée en marche. Elle est souvent accompagnée de troupes auxiliaires, et doit bénéficier d'une ligne de ravitaillement et d'un service d'intendance. En règle général, pour une légion, il faut compter le double de personnel en troupe auxiliaire et logistique civile. Nous allons détailler un peu le nécessaire à une légion en campagne :

- **L'Avant-garde** : l'avant-garde de la plupart des légions est constituée de deux galions lévitant et leur équipage de 250 hommes chacun, canonniers de marine compris.
- **La cavalerie de reconnaissance** : une troupe de de 80 à 100 cavaliers légers, dont le rôle est aussi bien la reconnaissance pour pallier à l'avant-garde, que la communication au sein de la légion.
- **Le corps des officiers** : selon les armées, le corps des officiers et sa garde (entre 20 et 50 hommes) chevauche au sol avec la légion ou voyage à bord d'un navire lévitant.
- **Les bataillons** : ils se déplacent à pied, avec leur barda, et le plus souvent en armure. Une colonne de légion, avec ses 5000 hommes, peut s'étaler sur des milles et ne se déplace jamais très vite, sauf si elle est transportée par voire aéronavale.
- **Les auxiliaires d'artillerie** : il s'agit des régiments les plus courants à accompagner une légion, et il s'agit d'une troupe attelée, tirant entre 250 et 300 canons de divers calibres et formats.
- **Le ravitaillement** : il est composé de deux parties, la première constituée par une colonne de 100 chariots qui transporte avant tout une partie des provisions, le personnel d'intendance et l'équipement de campagne. La seconde consiste en une dizaine de goélettes légèrement armées chargées de victuailles et de l'équipement lourd. Au total, le ravitaillement représente à peu près 800 personnes.
- **La cavalerie d'escorte** : comme celle de reconnaissance, il s'agit d'environ 50 à 80 cavaliers chargés de surveiller le train de ravitaillement et assurer les communications sur toute la légion.
- **L'arrière-garde** : l'arrière-garde est, elle aussi, constituée de deux galions lévitant et leur équipage de 250 hommes chacun, canonniers de marine compris.

Et ça nous fait combien au total : eh bien, on parle ici de pas loin de 9000 hommes en marche, des cavaliers et plusieurs centaines d'attelages totalisant environ 1000 animaux, et environ 16 navires lévitant. Bien sûr cet ordre de marche est indicatif : il y a parfois moins de ravitaillement, beaucoup

moins de canons, ou encore une légion plus réduite et moins bien escortée... mais cela permet de se faire une petite idée de ce que représente une légion en marche... et non, ce n'est pas que 5000 hommes.

A cette troupe de 9000 hommes s'ajoutent souvent des troupes de glaneurs, saltimbanques, va-nu-pieds, marchand d'esclaves et mercenaires d'occasion venant profiter des bonnes affaires qu'une telle armée en marche peut offrir. Cette économie occasionnelle et parallèle est tolérée malgré les problèmes qu'elle occasionne forcément ; de toute manière, il serait difficile d'empêcher des civils de suivre une armée de près ou de loin. Mais cela peut représenter une caravane supplémentaire de centaines de personnes ! Cependant, contrairement à la coutume en rigueur sur Terre jusqu'à la Renaissance, les familles et proches des officiers et soldats ne sont jamais des grandes campagnes. Cette tradition n'existe que dans les compagnies mercenaires, pas dans les légions et leurs troupes auxiliaires.

5- La flotte aéronavale

On reviendra plus en détail sur les stratégies de guerre lossyannes, mais il est important de parler du rôle majeur que la marine, surtout aéronavale, joue dans la guerre et des moyens logistiques qu'elle exige. Et ce pour nombre de raisons. Au-delà du fait que toutes les cultures de Loss ont peu ou prou un pied dans l'eau et que la plupart sont unies par Les Mers de la Séparation, ce sont les navires lévitant qui changent la donne : ils facilitent toutes les lignes de ravitaillement, sont parfaitement aptes à faire du transport de troupes, sont la meilleure parade au problème de la tumultueuse faune lossyane et, enfin, ils sont capables de prendre d'assaut une cité-État par les airs.

Alors, forcément, face à une telle domination potentielle, il faut pouvoir la contrer. Premièrement, les canons antiaériens, qui sont des bombardes, existent ! Ils ont une cadence de tir assez lente, mais leur puissance de feu les rend très efficaces à courte portée. Un navire lévitant est bien plus fragile qu'un navire classique, car il est toujours plus léger en termes de structure et s'il perd sa lévitation suite à un coup au but ou une avarie, il est condamné. L'autre parade est, bien sûr, l'usage de navires lévitant en défense, ce qui implique l'infrastructure nécessaire à les accueillir.

5-1 LES PORTS POUR LES NAVIRES LÉVITANT

Un truc mainte fois tenté fut de faire atterrir un navire lévitant et, à part la forme et les techniques particulières des navires des sables des Nomades des Franges, cela a toujours été un échec. Il faudrait repenser complètement la physionomie des vaisseaux lévitant, et les rares essais tentés se sont avérés incapables de répondre aux besoins face à la technologie existante. Très vite, ces problèmes techniques et le travers humain du : « pourquoi chercher autre chose, on a toujours fait comme ça » a mené à l'abandon de toute solution alternative au navire lévitant fait pour reposer sur les eaux. Dès lors, pour avoir une défense aéronavale, il faut un port.

Cette nécessité rejoint d'ailleurs celle des routes commerciales de Loss : les cités sont, tant que possible et le plus souvent, bâties près d'un cours d'eau assez large ou d'un lac. Il faut assez de fond pour le tirant d'eau des navires, et quand on parle de vaisseaux de guerre, celui-ci exige une profondeur d'au moins cinq mètres. En soit, la contrainte n'est pas forcément insurmontable, mais elle ne coule pas de source. Ce qui va devenir plus ardu, c'est de bâtir puis fournir en personnel et équipement un port militaire, ses fortifications et défenses, son arsenal, ses chantiers navals, ses dépôts de fourniture et sa garnison. Disposer de quais abrités et des infrastructures pour accueillir des navires lévitant reste

accessible et assez commun, mais se doter d'un véritable port militaire demande des moyens que seules les plus riches cités-États peuvent se permettre. Les ports militaires exigent un personnel militaire et civil qualifié conséquent, qu'il faut payer, nourrir, loger et occuper en temps de paix. Et cela peut représenter entre deux et cinq mille personnes. Cela fait beaucoup de monde, qui n'est forcément pas aussi productif qu'un port de commerce et va forcément poser des problèmes de sécurité publique. Par exemple, dans l'Athémaïs, il n'y a que quatre véritables ports militaires, à Samarkin, Armanth, Harrim'dim et Berregi.

5-2 LE PRIX D'UNE FLOTTE DE GUERRE

Maintenant, parlons coût d'une flotte : une simple caravelle lévitante, non armée, passe de 1000 à 1400 andris d'or. Un galion lévitant de guerre, correctement armé et équipé dépasse les 5500 andris d'or, contre 3600 pour sa version civile ; et on ne parle pas ici du coût de l'équipage. Dans les faits, un galion lévitant équipé, doté de son équipage et armé représente à peu près le même coût que la solde annuelle d'une légion complète. Ce qui donne une idée de l'échelle des prix. Une légion coûte, dans l'absolu, ce double annuel en entretien et fournitures, mais un puissant navire de guerre lévitant reste un investissement majeur qui n'est, et de loin, pas à la portée de tout le monde.

La norme à peu près admise, c'est qu'un tiers des vaisseaux lossyans sont lévitant. Mais ce chiffre tendra à baisser dans la marine de guerre à un pour quatre, à cause des coûts mentionnés. Il faut considérer que les navires lévitant sont le summum des armes de guerre. On ne les déploie pas à la légère et on a tendance à préférer d'autre solution au risque de les exposer et les perdre en cas de bataille. Sans compter, comme on en a parlé plus haut, qu'ils sont toujours plus fragiles, par leur structure et leur conception, que les navires classiques.

Dans une bataille, les navires lévitant ne sont donc jamais exposés en première ligne. S'ils sont un outil très efficace pour l'avant-garde d'une armée en marche et la reconnaissance aérienne, ainsi que pour le soutien, ils se cantonnent à ces rôles la plupart du temps. C'est aux troupes au sol et à l'artillerie qu'est dévolue la tâche guerrière, surtout devant les murs d'une ville. Puisqu'on sait qu'une cité-État qui en a les moyens a forcément une défense faite de bombardes antiaériennes et de navires lévitant, l'initiative est laissée aux moyens d'artillerie, d'armes de siège et d'infanterie. Ce n'est qu'en cas d'éventuel assaut des navires lévitant adverses qu'interviennent les vaisseaux attaquant pour protéger les troupes au sol. La notion de bombardement aérien est peu répandue et peu employée, encore moins l'idée de débarquement de troupes aéroportées. Ainsi, tandis que se mène la bataille au sol, les navires lévitant se battent dans les airs pour en dominer l'espace pour leurs troupes d'infanteries.

Cet équilibre des forces et cette doctrine militaire fonctionnent relativement bien. Celui qui a le plus grand nombre de navires et les emploie le mieux sera celui qui gardera la maîtrise du ciel, mais cette maîtrise elle-même a une incidence rarement décisive pour la bataille au sol, du moins jusqu'au moment où la ville n'a plus assez de défenses pour empêcher les navires lévitant de venir stationner au-dessus d'elle et s'attaquer à ses structures stratégiques – et aux pauvres civils qui se trouveraient dedans.

5-3 LES BÉHÉMOTS

Et puis, il y a les Béhémoths ; ce qui change très vite les règles du jeu. Ils sont si rares qu'on les prend encore pour des légendes, mais plusieurs grandes puissances ont démontré en posséder. Un béhémoth, c'est un navire lévitant géant et blindé, surarmé, hors-norme, c'est un peu comme déployer un

dreadnought au milieu d'une bataille de navires de bois. La supériorité de ces armes gigantesques – un béhémoth fait une fois et demie la longueur d'un grand galion – est simplement imparable pour quelques flotte ou armée que ce soit, sans déployer des trésors d'inventivité et de risques majeurs pour contrer ces monstres. Mais, surtout, un béhémoth, même seul, peut attaquer de front une cité-État : sa masse et sa vitesse suffisent pour qu'il perce une muraille, sans même parler de l'usage de ses canons, nombreux et de fort calibre.

Alors, quelle est leur faiblesse ? Ben en fait... leur prix, leur faramineux coût d'entretien et leur rapport coût/efficacité ! Durant la Bataille des Six Drapeaux, deux béhémoths Hégémoniens furent dévastés sans avoir le temps de causer des dommages massifs aux armées coalisées, simplement parce que toutes les forces aéronavales présentes se concentrèrent uniquement sur les deux monstres avec tous les moyens à leur disposition, principalement, dans ce cas, des escadrilles de monteurs de dragens employant des tonneaux de sang de feu pour bombarder leurs ponts. De toute évidence, un béhémoth peut dominer totalement un champ de bataille, mais à la condition d'être très bien employé, ce qui implique qu'il le soit avec une escorte aéronavale pour le protéger. Et pour le moment, le béhémoth est employé avec des doctrines militaires maladroites, son seul réel pouvoir, et non des moindres, est que son apparition à l'horizon face à une flotte adverse ou devant une cité assiégée est une véritable image de terreur susceptible de provoquer une reddition immédiate.

L'éducation & les universités

Nous allons donc reparler de l'éducation dans le monde de Loss, un sujet abordé dans le Livre du Monde, au chapitre la Vie Quotidienne des Lossyans. Commençons par démolir radicalement une idée reçue courante dans un univers de fantasy comparable à la Renaissance historique : l'analphabétisme n'est pas la norme. Si dans les régions les plus reculées, c'est une nécessité annexe face à celle de survivre, même les communautés rurales seront dotées d'une structure scolaire, souvent un temple, parfois une maison laïque, où les enfants vont apprendre à lire et écrire.

Finalement, il s'avère que près de la moitié des lossyans est alphabétisée, bien que majoritairement illettrée. Il faut ici faire une nuance, cependant : ce n'est pas parce que 40% des gens ont appris à lire et écrire qu'ils ne sont pas illettrés ; l'illettrisme concerne le cas des gens ayant été instruits et alphabétisés, mais qui ne maîtrisent pas, ou plus, la lecture, l'écriture et le calcul. Et dans le monde de Loss, c'est souvent le cas : compter est toujours utile, mais lire et écrire, surtout si on n'a pas accès à des livres, ou une écritoire, se perd très vite. Le plus important est de connaître le métier –parental le plus souvent, mais pas toujours- pour nourrir sa famille, pas de perdre son temps à dévorer les 42 volumes des légendes romantiques de l'Athemais.

Ainsi donc, pour une petite moitié de lossyans alphabétisée peu ou prou, il y a seulement 5% des lossyans qui sont véritablement éduqués ; c'est-à-dire qu'ils ont accès à une instruction de qualité, des études supérieures avec un accès à des professeurs et bibliothèques. Pour tous les autres, l'école, qui commence à sept ans, et les occupe en général seulement à mi-temps, pour pouvoir aider aux travaux familiaux, s'arrête vers 12 ans, au maximum à la 14^e année, quand le lossyan est considéré adulte et qu'il est temps d'apprendre sérieusement le métier.

Ces écoles communes, qu'on oppose aux grandes écoles nommées universités, gérées soit par l'Église ou d'origine laïque, comme les écoles de guilde et de confrérie, ont cependant un rôle important : quand un écolier de talent exceptionnel est remarqué, tout sera fait pour proposer à sa famille qu'il entre au service de l'Église ou rejoigne une université. Les lossyans ont un respect certain pour la Vertu de Sagesse au sens large ; aussi, il est toujours regrettable pour eux qu'un individu prometteur soit perdu par manque d'éducation. C'est une sorte d'ascenseur social qui admet de faire des exceptions nécessaires, y compris pour les filles, à la règle que chacun doit rester à sa place.

Mais entrons maintenant dans le vif du sujet : les universités et l'éducation supérieure dans le monde de Loss !

Encart : qui est la moitié analphabète dans le monde de Loss ?

Sans surprise, il s'agit majoritairement des filles et des femmes, même si ce n'est pas toujours une constante. Si les familles les plus pauvres n'ont simplement pas les moyens de se priver de la force de travail de leurs enfants pour les envoyer à l'école, il s'agit aussi d'un choix culturel concernant les femmes : on juge inutile qu'elles aient accès à une éducation, une perte de temps selon le point de vue lossyan, pour qui une fille doit apprendre son rôle de femme et de mère. L'Église n'encourage d'ailleurs pas du tout l'alphabétisation des femmes ; ses écoles leur sont ouvertes pour l'instruction la plus basique, mais presque impossibles d'accès pour une éducation supérieure. Et ce n'est guère mieux en général pour les universités laïques où, bien souvent, les femmes étudiantes, rares, sont vues comme des anomalies. Et s'il faut choisir, par manque de place dans une école, entre filles et garçons, ce seront les filles qui seront sacrifiées.

1- Les écoles de l'Église

L'Église du Concile Divin a une très grande influence sur l'éducation générale et, partout où elle est présente, on trouve des écoles dédiées soit à l'instruction générale, soit à des études épiscopales. Ces dernières, les écoles épiscopales, sous la direction d'un abbé ou d'un Espicien, sont d'ailleurs le modèle des universités laïques qui fleurissent dans les cités-États depuis un siècle. Beaucoup de professeurs enseignant dans des universités laïques sont d'ailleurs issus du clergé de l'Église. Cependant, l'enseignement de l'Église est très spécifique, surtout du point de vue de la culture militaire et stratégique, une partie intégrante de ses principes.

1-1 LE CURSUS MILITAIRE

Rappeler que l'Église est un ordre militaire qui compte énormément sur ses légions et leur efficacité est un peu répéter une évidence. La plus grande partie des Ordinatorii passe par les casernes des académies militaires de l'Église, où ils sont instruits en communauté depuis l'enfance pour devenir à partir de 14 ans des légionnaires accomplis et réputés l'élite des forces armées de tout Loss. En règle générale, ces soldats sont soit les fils des Ordinatorii vétérans, ou des enfants « abandonnés » par les familles les plus pauvres et encore des orphelins pris en charge par les structures de l'Église. Et elle ne manque jamais de recrues, loin s'en faut, produisant elle-même son lot d'orphelin par ses propres campagnes militaires.

Mais intégrer une académie militaire épiscopale est aussi un prestige et la portée d'entrée la plus recherchée pour entrer dans le clergé de l'Église. Par principe, il n'est pas possible pour un laïc d'entrer dans l'Ordinatori sans passer par une formation militaire. Celle-ci dure cinq ans pour la formation de légionnaire et entre trois et six ans de plus pour la formation supérieure, qui inclue une instruction étendue aux Lettres (les lettres sont la grammaire, la rhétorique et la logique) aux Arts (les arts sont les mathématiques, la géométrie, la musique et les sciences de l'ingénierie) et à la stratégie et au commandement. Cette instruction est connue pour sa dureté, voire sa violence. Il n'est pas rare que des élèves soient gravement blessés ou trouvent la mort en cours de formation ; la discipline est bien entendu elle-même particulièrement stricte, voire brutale. Les plus riches familles de l'aristocratie sont pourtant prêtes à payer cher l'Église pour lui confier ses fils et, bien entendu, l'Église en profite, échangeant une place dans ses académies contre dons et avantages généreux. Bien entendu, ces grandes familles attendent en échange de leurs dons et offrandes que leurs fils reçoivent la meilleure des formations et parviennent à de hauts rangs de responsabilité.

L'Église privilégie ces recrues et exploite à son profit cet avantage : l'aristocratie peut ainsi placer ses fils surnuméraires pour éviter les problèmes d'héritage et de partage de fortune et, en échange, l'Église grossit ses rangs d'officiers influents politiquement, dont certains poursuivront leurs études dans la prêtrise. Mais la hiérarchie religieuse de l'Église reste très hermétique : si on rencontre souvent des commandants de légions, les Espiciens issus de ces rangs sont rares et il y a peu de ces fils de l'aristocratie à être devenu Primarques dans l'histoire.

1-2 LE CURSUS THEOLOGIQUE

Le cursus théologique, qui est l'apanage d'écoles cléricales directement sous le contrôle d'abbés et l'autorité d'un Espicien et uniquement au sein des temples de l'Église, est très fermé. Pour y entrer, il faut honorer deux conditions. Soit avoir achevé sa formation d'Ordinatori, c'est-à-dire au moins cinq

ans d'académie militaire au sein de l'Église ; le plus souvent, il faut compter en fait huit ans de service comme légionnaire, formation comprise pour avoir une chance d'être accepté. Soit avoir été remarqué par l'Église par d'excellents résultats scolaires dans l'enfance et avoir été invité à rejoindre directement les rangs de la prêtrise. Il n'y a pratiquement pas d'exception à ces deux méthodes de recrutement ; la majorité des élèves autorisés à suivre le cursus théologique concerne les enfants des *Ordinatorii* vétérans.

La formation théologique est particulièrement exigeante et se repose énormément sur l'apprentissage par cœur et la répétition. Et comme pour la formation militaire de l'Église, la discipline est autoritaire et sans pitié ; les plus fragiles ne tiennent pas longtemps dans ces écoles et sont alors poussés à la porte pour quitter les ordres. Les suicides sont rares, mais les accidents sont communs. Le cursus (sans compter une instruction basique) dure quatre ans pour les abbés et le personnel administratif du clergé, huit ans pour les prêtres et dix ans pour les inquisiteurs.

La formation des études théologique est assez large ; le tronc commun concerne l'étude des Dogmes et l'histoire des religions, la liturgie (la connaissance des rites), la catéchétique (la pédagogie religieuse de l'Église) et les Lettres (la grammaire, la rhétorique et la logique). Les prêtres étudient la philosophie, la théologie pratique et fondamentale, la justice épiscopale et le travail de missionnaire. A cela, les Inquisiteurs ont une formation étendue dans le domaine de la justice civile et épiscopale, la criminologie, l'interrogatoire, la rhétorique du droit et les sciences de l'ingénierie. On constate rapidement que les prêtres, même les plus jeunes, ne sont en mesure de prendre leur fonction que passé au moins une vingtaine d'années. Il n'est pas rare que cela soit plus tard, les études étant très exigeantes et les nominations se faisant selon la volonté du collège des doyens du clergé local.

2- Les universités

Les écoles laïques d'enseignement supérieur sont toutes appelées universités. On peut les intégrer à partir de l'âge de 14 ans, rarement moins. La plupart du temps, elles sont le fruit de la collaboration de guildes et de confréries, avec parfois l'aide matérielle de la Cité-État ou du temple de l'Espicien local de l'Église ; cependant, la notion d'école publique n'existe presque pas. Il faut rappeler que la majorité de l'enseignement professionnel se fait soit au sein de la famille, soit de maître à apprenti. Les universités sont rares et n'ont guère de capacité suffisante à accepter plus de quelques milliers d'élèves pour les plus grandes, comme l'Aarhim'id, à Armanth. On comptera en général plutôt quelques centaines d'étudiants pour la plupart des universités.

Ces structures sont privées et décident aussi bien du contenu de leur enseignement, que de leur mode de recrutement. Ce dernier est assez simple : si l'étudiant est enfant d'une famille membre de guilde ou confrérie qui possède l'université, le coût annuel de ses études sera modique. Après tout, sa famille finance par ses cotisations les services de la guilde à laquelle elle appartient. Pour les étudiants dont la famille n'appartient pas à une guilde, par contre, les frais annuels sont élevés, parfois prohibitifs, et d'autant plus onéreux que la famille est riche !

2-1 LE CURSUS DES GENIES

On aborde ce sujet en détail dans le Chapitre Les Génies de Loss du Livre du Monde, ainsi donc, rien de nouveau dans ce qui suit.

Les étudiants, qui ont été poussés dans cette voie par leur famille ou ont montré des dispositions aux Arts sont âgés de 10 à 13 ans quand commence la formation, d'une dizaine d'années en université, vivant et travaillant au service de leur maître qui les forme aux arts et techniques, selon ses propres spécialités et connaissances.

Pour ceux des élèves montrant des dispositions à devenir génies, la formation est très dense et large et englobe la peinture, la sculpture, l'architecture, l'ingénierie civile, l'électricité, la mécanique, l'hydraulique, la science des matériaux, la chimie, mais aussi l'anatomie, l'optique voire de la zoologie, de la botanique et un peu de physique fondamentale. Chacun de ces talents est mis à contribution et appris sur le terrain, autant qu'à travers des cours magistraux et une mémorisation de morceaux de livres. Le disciple participe aux travaux, expériences et projets du maître avec les autres élèves et apprend donc aussi bien sur le tas qu'à travers livres et documents.

Il y a peu d'universités à fournir ce cursus. Mais il est particulièrement honoré et considéré comme prestigieux, même s'il reste moins recommandé que le cursus des Lettres. Les génies sont très recherchés, d'autant qu'une grande partie de l'industrie lossyane dépend de leurs savoirs. Il existe cependant des artisans ingénieurs et mécaniciens spécialisés qui leur font concurrence, surtout dans le domaine naval et militaire, mais qui sont cantonnés à une technique, le plus souvent apprise sans aucune formation académique.

Par exemple, les opticiens et micromécaniciens sont très rares. Ce seront le plus souvent des génies, capables donc aussi bien de faire de l'horlogerie que tracer des plans de fortifications, ou peindre un plafond orné. Les confréries où se regroupent les génies -souvent dépendantes de grandes guildes marchandes- protègent sévèrement ces professions et leurs membres. Il arrive même qu'il soit interdit à tout type de génie d'exercer sa profession sans être membre de la confrérie locale. Le mécénat de la part de grandes fortunes laïques, religieuses ou aristocratiques y est fréquent.

2-2 LE CURSUS DE PHYSIQUE

Précision nécessaire : la physique dans le monde de Loss est celle des physiciens, les connaisseurs de la nature, c'est-à-dire des professions médicales. Il n'y a aucun mot répandu pour désigner la physique et les physiciens en sens moderne du terme : ce ne sont pas des sciences pour les lossyans, mais des « Arts », qui concernent le domaine des génies.

Le cursus de physique commence par un tronc commun qui dure environ six à huit ans et englobe l'anatomie, la chirurgie, les soins corporels (oui, on parle bien des barbiers, mais aussi de la dermatologie et la chirurgie dentaire), l'hygiène (les principes généraux de la contamination et les méthodes de prévention des infections) et la pharmacologie. S'y ajoutent parfois des études de Lettres.

Une fois achevé ce cursus, déjà fort ardu et qui a tendance à laisser de côté pas mal d'étudiants qui abandonneront en route pour faire autre chose ou deviendront des charlatans vendeurs de remèdes miracles, les physiciens se spécialisent, ce qui va exiger en général trois à cinq ans de plus. Les spécialités ne sont pas si nombreuses ; hormis les cursus cités plus haut, on peut rajouter l'obstétrique qui est un domaine récent, la médecine symbiotique (très courue, qui concerne l'élevage, l'utilisation et les techniques liés directement aux symbiotes), la médecine du Haut-Art (qui concerne surtout l'hygiène et la nutrition des esclaves de luxe), et enfin la médecine infectieuse, encore très rare.

De manière assez analogue aux études médicales modernes, les étudiants en physique travaillent souvent sur le terrain, avec des maîtres, au contact de malade sur lesquels ils doivent s'exercer et mettre en application les connaissances apprises à la dure. C'est d'ailleurs pour les gens peu aisés un bon moyen de se faire soigner à peu de frais que d'aller voir les hospices qui accueillent ces étudiants. Bien entendu, cela veut dire qu'on risque bien d'être soigné de manière médiocre... ou parfois pire ! L'étude anatomique et les exercices de chirurgie se font souvent sur des patients blessés, des condamnés à mort qui serviront malheureusement de cobayes et, plus rarement, sur des morts. Fort heureusement pour les patients en vie qui se retrouvent dans les pattes des étudiants, l'anesthésie, même assez sommaire, existe sur Loss et elle est souvent employée.

La plupart des physiciens ne se spécialisent pas et entreront au service d'une famille riche ou d'une guilde. Seule une petite minorité pousse ses études au maximum possible ; le fait est qu'elles coûtent très cher. Ces derniers sont très recherchés et il ne leur sera pas difficile de devenir assez riches. Souvent, pour payer ces études très coûteuses, les étudiants empruntent auprès de leur guilde ou de la cité, en échange d'un certain nombre d'années de travail au sein des hospices qui lui appartiennent.

2-3 LE CURSUS DE LETTRES

Le plus commun et le plus fréquenté des cursus, le cursus de Lettres est bien plus étendu que son nom le laisse croire. Hormis les classiques études de grammaire, rhétorique et logique, s'y ajoutent l'arithmétique, l'étude des langues, les lois, la magistrature, la littérature et la philosophie. Oui, cela fait un gros morceau. Mais ce sont les études les plus courues pour la bourgeoisie marchande du monde de Loss et une bonne partie de l'aristocratie qui n'a pas les moyens de se payer ses propres précepteurs ou le désir d'envoyer ses enfants à l'Église.

Pour résumer, ce sont les études des lettrés, des scribes, des comptables, des marchands et des magistrats, qu'ils deviennent avocats, notaires ou officiers de justice. Dans un monde qui produit toujours plus de littérature et commence à découvrir et apprécier de plus en plus aussi bien le métier de journalisme que la lecture de romans, les études de lettres ont le vent en poupe. Elles sont aussi notoirement galvaudées. Puisqu'elles sont les plus rentables, vu l'origine de la majorité des étudiants, souvent très aisés financièrement, ces études sont souvent prises avec légèreté par les fils de bourgeois ou les aristocrates qui considèrent, en quelque sorte, que la réussite de ces études leur est due, ce qui les dispense d'autres efforts que financiers.

Et pourtant le cursus de Lettres n'a rien de facile. Ce sont des études exigeantes, où la plupart des professeurs ont une obsession notoire d'excellence qui met les étudiants en forte compétitivité. L'ambiance est donc autoritaire, les examens ardu, le rythme de travail très impressionnant. Le cursus commun est donc vaste, complet, et dure sept ans. Les spécialités sont d'ailleurs assez courtes en termes d'études. La plus longue, l'étude de droit, exige seulement trois ans de plus. Et comme pour les physiciens, les étudiants en Lettres sont rares à se spécialiser, principalement parce que le cursus commun suffit amplement à pratiquement toutes les professions concernées. Se lancer dans une spécialité est donc un luxe, ou un objectif d'ordre plutôt politique à long terme.

Nombre de lettrés de haut niveau, surtout quand ils sont vieillissants, deviennent professeurs pour les universités, à mi-temps. Ils continuent leur activité professionnelle, qu'ils partagent avec un poste d'enseignant. Il ne manque pas trop de candidats pour ces postes, ainsi, il y a une certaine exigence de qualité pour les enseignants et il n'est pas rare qu'un professeur qui se montrerait peu compétent soit renvoyé sans ménagement.

3- La vie des étudiants

Nous avons abordé les conditions d'entrée dans les écoles supérieures et surtout le fait que cela coûte cher, est en règle générale très exigeant et prend du temps. Et bien sûr, tout cela a des influences sur les étudiants et leur mode de vie, que nous allons aborder ici.

3-1 SE LOGER ET VIVRE

Si la question ne se pose pas forcément au sein des académies de l'Église, qui loge ses étudiants dans ses casernes et ses temples, les étudiants des universités doivent le plus souvent se débrouiller seuls. Pour les élèves qui sont venus de loin, les guildes fournissent quelques logements communs, souvent peu glorieux et insalubres, fort chers et en règle générale insuffisants. Les autres doivent trouver eux-mêmes comment se loger, soit chez l'habitant, soit en se mettant en colocation. Vu les coûts des logements et les moyens des étudiants les plus pauvres, il n'est pas rare qu'une dizaine d'élèves dorment ensemble dans 25m².

Une fois payé cela, il ne reste pas grand-chose à ces étudiants pauvres pour manger. Les frais scolaires et les fournitures pèsent lourd dans leurs finances, c'est sur la nourriture qu'ils vont économiser. Parfois, c'est même dramatique. Ainsi, il n'est pas rare que des bandes d'étudiants se forment en gangs de voleurs des rues ou d'extorqueurs, sans oublier la mendicité, très répandue, y compris pour les étudiants qui pourraient s'en passer, ce qui leur fournit de quoi arrondir leurs moyens de boire et passer du bon temps.

3-2 LES EXAMENS

Pour parvenir à obtenir les examens annuels qualifiant les études de l'élève, ce dernier doit soutenir avec succès un débat avec son maître principal, puis passer un concours en devant répondre oralement aux questions d'un jury de professeurs, pour prouver qu'il a retenu le contenu du programme annuel.

Mais ce ne sont que les examens annuels ! Pour parvenir à devenir maître, si les génies doivent présenter et défendre un chef-d'œuvre devant un collègue d'experts, les étudiants physiciens et en lettres doivent rédiger, puis défendre, devant un jury des doyens de l'université, une série de commentaires de textes sur leur spécialité. Et enfin, dans tous les cas, pour prouver leur compétence, ces étudiants doivent donner une conférence sous forme de cours magistral devant l'ensemble des étudiants, afin de prouver que, comme tout maître, ils sont capables à leur tour d'enseigner.

Est-ce que vous serez étonnés d'apprendre alors que, souvent, un bon moyen de passer par-dessus ces séries difficiles d'épreuves est de payer grassement les doyens et les maîtres ? Bien sûr, cela se fait sous le manteau et c'est très mal vu légalement. Mais c'est d'autant plus répandu que la famille des étudiants est assez riche pour se le permettre.

3-3 LA VIE QUOTIDIENNE

Et pour endurer tout cela, bien entendu, les étudiants profitent de leurs moindres congés et jours de fête pour se défouler du mieux possible. Dans la mesure où nombre d'entre eux n'ont pas vraiment les moyens de se payer des loisirs sophistiqués, ce sont les jeux de rue, surtout les jeux d'argent, l'alcool et les prostituées qui ont leurs faveurs.

C'est ainsi que, sans surprise, les alentours des grandes écoles fourmillent de tavernes bon marché, très remuantes, dont l'activité frénétique déborde très souvent dans la rue. Les jeux qui dégénèrent en bagarres et émeutes sont très nombreux, comme les incidents graves entre étudiants et propriétaire d'esclaves de bordels, ou souteneurs de prostituées.

Ces mêmes étudiants sont aussi très remuants, voire violents : mauvaises blagues, agressions, vols, bizutages brutaux, ne sont pas rares et font partie de la culture estudiantine, que ce soit par nécessité, ou par pur défi. Mais il y a aussi des choses bien plus concrètes qui naissent de leur vie quotidienne, car leur rôle politique, social et culturel se fait sentir partout où on trouve une grande université. Progressisme social et idées politiques novatrices naissent dans ce chaos favorable à l'éclosion de nouveaux concepts et de nouvelles revendications, qui sont d'ailleurs souvent ce que craint le plus le pouvoir. Ces étudiants savent parler, écrire, et n'ont souvent pas trop de mal à trouver comment imprimer et faire diffuser leurs idées à travers journaux et pamphlets. Et les autorités, qu'elles soient des cités-États, des guildes ou de l'Eglise, n'hésitent pas à intervenir avec la plus grande sévérité quand certaines idées trop révolutionnaires commencent à germer dans le milieu de ces étudiants.

4- Et cela coûte combien ?

Nous avons dit que cela coûtait cher, parlons donc un peu chiffres. Les prix qui suivent sont indiqués en Andris d'argent (aa) :

- Admission dans une académie militaire de l'Eglise : entre 1500 et 10 000 aa (oui, oui, ça peut coûter 150 andris d'or... c'est une voie prestigieuse réservée aux plus riches)
- Coût annuel en université, cursus des Génies : environ 100 aa pour un membre de guilde, 220 autrement.
- Coût annuel en université, cursus de Physique : environ 90 aa pour un membre de guilde, 180 autrement.
- Coût annuel en université, cursus de Lettres : environ 70 aa pour un membre de guilde, 140 autrement.
- Frais logement et nourriture annuels : 30 aa pour le niveau de vie le plus bas et jusqu'à 400 pour les étudiants aux familles les plus aisées.

Au vu des coûts des études, il est facile de comprendre qu'une toute petite frange de la population, la plus aisée, peut se permettre de payer des études supérieures et encore, pas à tous ses enfants. Il existe des possibilités d'emprunts, à des taux plus ou moins préférentiels, auprès de sa guilde ou de sa confrérie, pour financer ces frais. Ces emprunts seront facilités selon la renommée de la famille ou l'excellence reconnue du futur étudiant. Mais, dans tous les cas, il faut pouvoir les rembourser par la suite, et il n'est guère aisé de pouvoir honorer une dette qui se sera élevée, par exemple, à la somme totale de plus de 70 andris d'or, pour un physicien ! C'est ainsi que certains étudiants finissent, pour de

longues années, sous la tutelle complète de la guilde qui les a financés et qui peut leur imposer librement ses exigences en échange du remboursement de leur dette par leur service.

Les loisirs dans le monde de Loss

Si vos suiviez les parutions de nos suppléments gratuits et avez lu le jeu de rôle, vous savez tout sur le monde de Loss en général, que ce soit ses lois, ses dangers, sa philosophie, ses cultures et ses factions. Nous avons même déjà parlé des loisirs lossyans, dans le Livre du Monde, où un chapitre entier est dédié à la vie quotidienne des lossyans.

Mais nous allons aborder ici le sujet des loisirs plus en détail ! Ce supplément gratuit a été plébiscité lors d'un vote des participants au groupe Facebook Les Chants de Loss. Nous aborderons avant tout ce qui concerne les loisirs, comme la musique et les jeux, pratiqués par les lossyans. Les jeux du cirque et la vie des gladiateurs seront abordés plus en détail dans un autre prochain supplément.

1- Les jeux de rue

Quitte à commencer par quelque chose, nous allons le faire par ce qui est le plus commun à tous les lossyans, petits et grands, et le plus souvent quel que soit leur milieu social : les jeux de rue, ceux que l'on pratique en fait en extérieur. La coutume lossyenne est que les enfants sont sacrés ; on ne craint que fort peu de les laisser jouer dehors et seules les familles des maîtres-marchands et de l'aristocratie vont éventuellement retenir leurs enfants en intérieur. Le plus souvent, il s'agit alors d'éviter les enlèvements contre rançon ou les vendettas. Plus rarement, ce sera pour des causes de santé. Par contre, retenir des enfants en intérieur pour éviter qu'ils aillent jouer avec les enfants des domestiques, des esclaves et du petit personnel n'est pas une idée répandue. Bref, les enfants jouent ensemble et très librement, au moins pendant leurs 7 premières années.

Quant aux adultes, ils jouent aussi ! Nettement moins souvent, pour cause d'impératifs de travail, d'autant qu'on travaille en général du lever au coucher du soleil, avec une pause à la mi-journée. Mais sur un mois lossyan (48 jours) on compte en général environ 6 à 9 jours chômés, y compris deux à trois jours de fêtes religieuses ou patronales diverses qui sont l'occasion de se détendre et de s'amuser. Dès lors, les lossyans, qui aiment particulièrement festoyer dès que l'occasion s'en présente, sortent dans les rues et se mettent eux aussi à jouer. De plus, en tout cas pour les adultes, certains de ces jeux de rue sont l'occasion de rivaliser entre quartiers, entre confréries et entre guildes. Si la notion de pratique sportive n'a aucun sens en soit pour les lossyans, les jeux d'équipe où compte la solidarité et la rivalité existent et sont souvent de toutes les festivités.

1-1 LES JEUX SPORTIFS

La chasse & la pêche

Nous mentionnons ces deux activités parce que dans le monde de Loss, il ne s'agit aucunement de sports ou d'activités de loisirs ! Le fait est que l'on va pêcher ou chasser pour se nourrir ou rapporter des prises pour les monnayer. Si la pêche au bord de mer ne nécessite guère de matériel et de techniques, elle exige quelques connaissances de la mer et des rivages ; oui, ils peuvent être dangereux, comme tout le reste de la flore du monde de Loss, si on y met les mains ou les pieds sans une certaine prudence. Quant à la chasse, qui n'est en rien réservée à une élite terrienne, celle-ci se pratique cependant de manière professionnelle ; les hommes des bois aptes à partir en chasse, qu'ils soient trappeurs, spécialistes de la battue ou tireurs embusqués, sont tous des gens qui connaissent bien les

bois et la nature et sont au fait des risques qu'ils prennent. Chasser ne s'improvise pas... ou alors si, mais avec de bonnes chances de finir soit proie, plutôt que prédateur, ou de tomber sur la plante qu'il ne fallait pas toucher et ne pas avoir le temps de revenir chez soit avant de succomber à son poison.

Le jeu de cordes

Originaire de Terancha, mais très prisé et répandu parce qu'il ne nécessite pas grand-chose pour être pratiqué, le jeu de cordes consiste tout simplement à former deux équipes de part et d'autre d'une limite tracée au sol, tenant une corde et le but c'est de forcer l'équipe adverse à piétiner la ligne, ce qui lui fait perdre le jeu. Les affrontements se font souvent par manches, et de grandes joutes fonctionnent comme des poules éliminatoires, pour un jeu qui peut se dérouler sur toute une demi-journée. La taille des équipes peut différer selon les règles locales et le nombre de participants, la corde est parfois munie de nœuds et certains jeux se pratiquent même avec une étendue d'eau ou de boue comme démarcation centrale, histoire de rajouter du sel à l'affrontement. Les lossyans adorent ce jeu, et souvent les équipes sont formées d'hommes du même quartier, du même équipage de marine ou de la même confrérie de métier. Il est par contre rare, mais pas impossible, de voir des femmes s'affronter à ces jeux. Les équipes mixtes sont beaucoup plus rares.

Le Balleciatto

On devine au nom qu'il s'agit d'un jeu Athemaïs, et il a même été inventé à Armanth. Mais c'est un jeu de balle et fondamentalement, on en retrouve des variantes partout. La balle elle-même est souvent une baudruche : une calèche rembourrée et couverte de cuir cousu. Celle du Balleciatto a environ la taille d'un gros melon. Quant au jeu, il se pratique en équipe de trois à sept et consiste à un jeu de passe à la main, mais où il est interdit de tenir la balle, de la faire tomber ou d'user de ses pieds ou ses jambes pour lancer la balle ; celle-ci doit toujours voler en l'air d'un joueur à l'autre ou aller tomber dans un but. Des marques contre des murs, des arbres, ou mieux, des anneaux fixés à ce dessein, servent de but de chaque côté du terrain de jeu. Si les règles sont simples, bien que remarquablement codifiées, elles sont assez viriles : tout est permis pour arrêter un joueur ou lui faire rater sa réception ou son renvoi de balle tant qu'il ne s'agit pas de le frapper directement. Ainsi, plaquages, balayages et bousculades sont de règle et les joueurs sortent rarement indemnes d'une partie, qui se joue en deux temps, l'équipe gagnante étant celle qui marque autant de buts qu'il y a de joueurs dans une équipe. Le Balleciatto reste un jeu sportif très prisé dans les quartiers populaires et chez les enfants, mais on peut en voir à Armanth des matchs forts sérieux disputés lors des jours de fête, parisi à la clef, entre confréries rivales de métiers populaires.

Le Cocardan

A l'origine, ce jeu spectaculaire originaire des Marches de Gennema se nommait le Surta-Chirka. Comme il s'agit d'une tradition séculaire pour ce peuple, ils l'ont exporté avec eux et elle est devenue un jeu qui se retrouve dans les Cités-Unies, l'Athemaïs et parfois les Plaines de l'Etéocle. C'est une course, dans un espace délimité, qui exige de la préparation et de l'infrastructure, comme un parc ou une arène, dans laquelle on lâche des sikas sélectionnées pour leur grande taille et leur combativité, avec, accroché aux cornes, des attributs qu'il va falloir dérober aux animaux sans se prendre de mauvais coup. Le jeu se tient en plusieurs étapes, mais concerne des équipes concurrentes qui doivent, d'une part, emporter le plus possible d'attributs accrochés aux cornes des sikas, mais aussi, et voire même surtout, réaliser les plus belles prouesses acrobatiques et de bravoure avec les animaux, pour remporter l'adhésion du public. Celui-ci, mis à contribution, bombarde les candidats les plus appréciés de pétales de fleurs, de confettis de papier ou encore de brassées de feuilles colorées. Il s'agit d'un jeu-spectacle,

qui n'est pas donné à tous, mais la tradition veut que l'arène soit ouverte à tout homme qui voudra prouver sa vaillance en allant essayer à son tour d'attraper un des attributs accrochés aux cornes. On ne sera pas étonné d'apprendre que les accidents sont fréquents. Ils sont rarement mortels, mais les sikas ne se laissent pas faire et si certains finissent même par s'amuser du jeu entre les hommes et les bêtes, d'autres sont là pour en découdre férocement et peuvent s'avérer réellement dangereux. Il est à noter que les sikas de ces festivités ne sont jamais par la suite tuées. On les conserve pour la reproduction et le lait et les plus vaillants seront employés pour de nouveaux cocardans.

La course aux pierres

Sport importé des jeux festifs dragensmanns, la course aux pierres mêle force, endurance, violence et virilité. De la part de ce peuple de Nordiques, on ne sera pas étonnés, et ils en ont bien d'autres comme cela. Le jeu est très simple : les concurrents attrapent tous une grosse pierre, ces dernières de forme et de poids à peu près similaire. Chaque pierre pèse en général environ 40 kg (à l'origine, les Dragensmanns jouent avec des pierres qui en pèsent au minimum 60). Puis, les concurrents s'élancent sur un parcours circulaire, traditionnellement les rues d'un village, où ont été placés des obstacles simples, mais destinés à rendre leur progression difficile et les faire trébucher et chuter. La règle traditionnelle n'est pas du tout d'arriver le premier au bout de la course, mais d'être le dernier encore debout, pierre dans les bras et capable de courir. C'est une course d'endurance, où tous les concurrents peuvent faire ce que bon leur semble pour gêner ou intercepter leurs adversaires, tant qu'ils ne lâchent jamais la pierre. Car c'est la règle : un concurrent peut tomber autant de fois qu'il veut, il ne doit jamais lâcher son fardeau, sous peine d'être éliminé. Une version plus civilisée de ce jeu a cours en Teranchen et on peut la trouver ailleurs, qui consiste à en faire une course avec un début et une fin, et remplacer la pierre par un fardeau humain, en général une demoiselle volontaire à se prêter au jeu !

Le bras de fer

Est-il besoin de présenter ce jeu très simple entièrement basé sur la force et la compétition ? Tout le monde y joue sur Loss et, peu ou prou, il suffit de fanfaronner dans une taverne pour trouver un adversaire aussi facilement qu'on dégôterait une table pour jouer aux dés. Dans la plupart des cités-États, ce jeu, qui n'est guère très codifié, mais dont tout le monde respecte la poignée de règles simple, a souvent ses champions, connus et admirés. Et bien sûr, chaque guilde ou confrérie essaye d'avoir un de ces champions dans ses rangs !

1-2 LES JEUX DE DÉTENTE

Les billes

Les jeux de bille sont très variés. La plupart des billes dans le monde de Loss sont en terre cuite ou en pierre tendre polie. Les billes de verres sont un luxe, leur prix est inabordable à la moyenne du peuple. Dans certaines régions, on emploie même de petits galets polis par l'eau. Et ce n'est pas un jeu réservé aux enfants ! Les adultes y jouent aussi, avec des paris, et misent sur leurs performances. Il n'est d'ailleurs pas rare que des enfants défient des adultes dans l'espoir de leur prendre quelques piécettes.

Les cerceaux et les foulards

Le jeu qui consiste à danser avec des cerceaux et des foulards est très prisé des enfants. Mais il est aussi pratiqué par les femmes, jeunes ou âgées ; après tout il est défoulant, gracieux et amusant. Les hommes adultes ne s'y risquent que peu cependant, de crainte qu'on vienne mettre en doute leur virilité.

Les jeux de boules

Si vous pensez à la pétanque, ce n'est pas tout à fait cela. La plupart des boules de ces jeux sont de bois plus rarement de pierre tendre polie. Les boules en métal n'existent pas. Il s'agit en général de jeux mêlant usage de boules et de trous (dans le sol, dans des planches, voire dans des accessoires créés pour cet usage) et dont la règle générale est que selon la difficulté à atteindre un trou, on marque plus ou moins de points. D'autres jeux du même genre ont deux types de boules, celles que l'on lance et celles qui servent de cibles, le but est de les éjecter d'un cercle où elles sont réunies. Il y a enfin des jeux de boules et de quilles, parfois improvisés avec des bouteilles de terre cuite, de verre, ou encore des chopes.

2- Les jeux de société

C'est un grand mot que les jeux de société pour parler de jeux qui principalement, sont des jeux de hasard et de mise que l'on pratique au chaud, quand le soleil est tombé ou que le froid dehors ne donne pas envie de profiter du grand air. Et ici, sans surprise, il y a une différence notoire de traitement entre les hommes et les femmes, car, si les femmes peuvent jouer à ces jeux aussi bien que les hommes, elles ne le peuvent pas, sauf exception avec eux ! Et la seule exception est celle que se permettent les Femmes d'Épée.

Ainsi, la plupart de ces jeux ne sont jamais pratiqués de manière mixte en tout cas, par dans un cadre public. En privé, quelque part, même si « cela ne se fait pas », ça regarde les concernés.

2-1 LES JEUX DE TAVERNE

Les jeux de cartes

Les cartes sont répandues dans toutes les cités-États de Loss, dès lors qu'il s'y trouve quelques maisons d'impression qui fournissent de ces jeux. Ils ne coutent pas très cher, mais les cartes se limitent à des imprimés de qualité médiocre sur un papier épais qui ne survit pas très longtemps. Les marques et symboles sur les cartes sont typiques de Loss, mais mis à part quelques différences sur les signes, ils ne sont pas très éloignés de nos propres jeux de cartes. Le Roi est le Prince, la Dame est le Chevalier, le Valet est le Marchand, et les couleurs sont : la Terre, le Feu, l'Eau et l'Église. La plupart des jeux de cartes ressemblent à des variantes plus ou moins compliquées de la belote ou du jass. Les jeux de type poker n'existent pas. La notion principale des jeux de cartes est de jouer en équipe et de s'amuser sur les principes du bluff et du pari. Ainsi les règles de ces jeux, qui changent selon les cités, voire les quartiers, sont toujours très subtiles : les principes sont simples, mais il y a une réelle notion de stratégie à retenir. Il existe cependant quelques jeux de pur hasard, matinée d'un peu de bluff et de pari, qui pourraient vaguement ressembler au rami, et qui peuvent se jouer à deux aussi bien qu'à une dizaine.

Quelques noms de jeux de cartes : le Jhaemo est le jeu semblable à la belote des Armanthien, il se joue de trois à quatre avec un paquet de 32 cartes. Le jeu de hasard jouable à deux à dix joueurs avec deux paquets de 36 cartes est le Kanhia.

Les jeux de dés

La plupart des dés dans le monde de Loss sont des dés cubiques à six faces. Mais ce ne sont pas les seuls. Pour les jeux de société comparables au jeu de l'oie ou à des jeux de marelles ou de petits chevaux, on emploie des dés octaédriques à huit faces. On trouve aussi souvent, pour certains jeux de dés de hasard et de pari, surtout dans la marine, car ils tendent à beaucoup moins rouler et se perdre, des dés à trois faces. Les autres formes de dés sont nettement plus rares et locales, pour d'obscurs jeux de société. Les jeux de dés les plus courus, car les plus simples ressemblent au Craps (deux dés, nommés le Grotôt) ou au 421 (trois dés, que les lossyans appellent en général le Kekylla). C'est à peu de chose près du hasard et le seul piment de ces jeux de dés est de passer du bon temps en misant, que ce soit des coups à boire ou des piécettes. Le Part-Point est un autre jeu à deux paires de dés, très simple, qui consiste à parier qu'on ne dépassera pas un certain total donné. Le jeu le plus stratégique, qui se joue à six dés à trois faces par joueur et des gobelets pour les cacher est nommé le Dé d'Honneur. Prisé par les marins, il s'agit d'un jeu de pari, qui demande de deviner les totaux et les combinaisons de ses dés et dénoncer celui des participants qui annonce des totaux et/ou combinaisons à priori erronés. Le jeu se base surtout sur les notions de bluff, d'honneur, de prise de risque et de pari.

Les combats de toshs

Faciles à organiser, puisqu'il suffit d'un enclos et de cages sommaires, les combats de toshs sont toujours appréciés et très courants. Il s'agit de jeter dans une arène deux toshs femelles sélectionnés pour leur agressivité et excités par la faim... et de voir qui gagne et en sort vivant. Les joueurs parient sur le dénouement du combat et sur leur champion. Quelques variantes spectaculaires se font aussi, mais qui demandent un peu plus d'infrastructure, comme les combats d'un petit groupe de toshs contre un chien de combat, mais aussi des combats de loris contre des toshs (les loris étant leur prédateur principal, et des chasseurs hors pair, c'est surtout pour assister au massacre ou mettre l'animal en réel défi). Dans les tavernes les plus luxueuses –et les plus dénuées de remords– on jette même un esclave armé d'un bâton devant quelques toshs affamés pour regarder comment il va s'en tirer.

2-2 LES JEUX DE SALON

Les marelles

Toutes les formes possibles de jeu de l'oie, du petit cheval et de la marelle, se jouant avec des dés et des pions sur des circuits où certaines cases ont des effets sur le pion du joueur qui s'y arrête. Ces jeux sont des moments de détente amusants, mais ils n'ont aucun intérêt stratégique de quelque manière que ce soit. Il en existe de nombreuses variantes, et ils sont assez répandus depuis que l'imprimerie permet de créer des circuits imprimés sur papier.

Le Katawa

C'est un jeu Frangien de pari qui ressemble au backgammon et se joue de deux à quatre joueurs. Il se compose d'un tablier complexe, de dés et de jetons, mais il emploie un boulier pour le décompte des points que chaque joueur va parier atteindre à chaque tour de jeu et des cartes, qui changent ce total par surprise au dernier moment. Il faut donc en permanence bluffer, mais aussi compter les cartes jouées tandis que les dés créent une situation hasardeuse qui exige en permanence de recalculer ses risques et ses mises. C'est un jeu passionnant, aux tactiques complexes, et qui prend tout son sens

quand on y mise de l'argent. Vu que c'est un jeu apprécié des bourgeois, les sommes en jeu peuvent être considérables.

Le Mététrétron

Prenez les échecs. Imaginez des pions en forme de billes gravées et un plateau de jeu d'Abalon, de forme octogonale et divisé en deux parties avec un goulot central. Imaginez que le principe de déplacement est de pousser les pions, comme dans l'Abalone, mais que chaque pièce a ses propres règles de déplacement et de capacité de poussée des pièces alliées et des pièces adverses. Et vous avez une idée de ce qu'est le mététrétron. C'est un jeu complexe : apprendre les déplacements et capacités de chaque pièce demande un peu d'exercice, mais comprendre les bases stratégiques permettant de gagner peut prendre toute une vie pour les maîtres de ce jeu qui est le seul, dans tout le monde de Loss, à être aussi considéré comme un art. Pour l'anecdote, le jeu est considéré d'origine Hégémonienne, mais beaucoup d'experts disent qu'il est bien plus vieux que cela encore !

3- La musique

Pour un grand nombre de lossyans, faire de la musique, c'est-à-dire chanter et jouer d'instruments, est un loisir chéri. On trouvera souvent dans une famille un de ses membres à savoir jouer de la flûte, un autre à manier le tambour, y compris improvisés, et tout le monde pousse la chansonnette... même avec une voix de crécelle. Et la musique fait partie intégrante de toutes les festivités lossyanes.

La musique n'est pas réellement considérée comme un art dans le monde de Loss. Pas encore, tout du moins ; la musique orchestrale commence seulement à apparaître et s'organiser principalement pour les opéras et les orchestres de chambre sont encore une sorte de curiosité peu répandue. Il n'y a pas non plus de concept de musique religieuse très riche dans l'Église. Cette dernière se limite à ces chœurs et des instrumentalisations simples.

3-1 LA MUSIQUE TRADITIONNELLE

Il s'agit ici des musiques locales apprises et transmises au sein des cultures régionales lossyanes. Ce ne sont pas de simples musiques folkloriques comme nous les abordons de nos jours. La musique traditionnelle est très vivante, rattachée aux vertus, aux mythes et aux légendes de chaque peuple. En général, la musique traditionnelle se transmet de génération en génération, et à l'oreille ; elle n'est jamais écrite ou couchée en partitions.

Comme il y a beaucoup trop de musiques traditionnelles pour arriver à en parler – et je ne sais pas vous, mais je ne sais pas causer de musique - on va surtout décrire les instruments préférés dans la musique traditionnelle de chaque peuple, et les sonorités de leur musique en les comparant à celles de la Terre que nous connaissons.

Les Dragensmanns

Musique bruyante et joyeuse, les dragensmanns adorent les ballades chantées en polyphonies jouées à la flûte, les airs chantés et joués avec tambourins et percussions pour les danses et les fêtes et les chants guerriers, qu'on retrouvera aussi bien aux champs qu'à la mer, très souvent accompagnés de cornes et de bignous.

Les Hégémoniens

La musique traditionnelle Hégémonienne donne la part belle aux chorales, accompagnées par les xylophones. Il y a beaucoup de musique apparentée aux polyphonies religieuses ainsi que de la musique de chambre joué aux violes et violoncelles. Dans les fêtes et les parades, les Hégémoniens adorent les cornes et les trompettes, ainsi que de gigantesques ensembles de tambours géants.

Les Svatnaz

Par nature nomades, les Svatnaz se limitent à des instruments aisés à porter et affectionnent les flûtes, les hautbois et les instruments à corde pincée, comme le luth et le pipa. Il y a très peu de percussion chez eux, mais beaucoup de chant polyphonique. Et le sifflement est un instrument de musique très prisé, souvent en petite formation.

Les Gennemons

Les gennemons mettent leurs festivités en musique avec toutes les formes de cornes et d'instruments à vent possible. Ils apprécient aussi les ensembles à percussion, très musicaux et sophistiqués, mais chez eux, le chant est une affaire de famille et de clan, tout le monde s'y met dès que quelqu'un commence à chanter.

Les Hemlaris

La musique hemlaris est très sophistiquée et variée, et on trouve de la musique partout. C'est l'Empire du Trône de Rubis qui a créé et diffusé les premiers opéras. Les instruments sont nombreux et de toutes les catégories, les sons sont sur des bases pentatoniques et le chant se fait souvent en hétérophonie (les chanteurs ne chantent pas forcément la même chose et pas sur le même registre). On considère souvent que l'Hemlaris est la patrie de la musique.

Les Forestiers

Les Forestiers de l'Helmerase ont fait du chant leur principale musique, souvent pour accompagner des danses, rythmée par des tambours et des xylophones sophistiqués. Les percussions et de puissantes cornes tiennent une grande place dans la musique guerrière, et les sonorités y sont à dessein effrayantes et sinistres, d'autant que dans les bois, on ne peut savoir d'où elles proviennent.

Les Etéocliens

Le théâtre, y compris chanté, a été créé dans les Plaines de l'Etéocle, et une grande partie de la musique, basée sur le chant, les percussions métalliques et l'usage de flûtes et d'instruments à corde pincée, vient de cette tradition. On retrouve toujours les mêmes ensembles et polyphonies pour les festivités, les veillées et les processions religieuses. Pour les Etéocliens, la musique est une affaire très sérieuse, même dans les tavernes ! Mais elle dispose aussi d'un répertoire musical populaire très varié et joyeux, où les chansons sont souvent sur des sujets et thèmes humoristiques.

Les Ar'hanthias

La musique des Cités-Unies ressemble beaucoup à la musique de l'Hemlaris, mais elle revêt souvent un caractère plus sacré, et abuse des instruments à cordes frottés, avec des sonorités qu'il faut être

Ar'anthia pour apprécier ; pour beaucoup de lossyans, c'est plutôt effrayant. Dans les festivités, les cymbales et les percussions abondent, comme support pour des danses endiablées.

Les Teranchens & l'Imareth

Si la musique traditionnelle Teranchen s'approche de celle de l'Etéocle, elle dispose d'instruments typiques, tous des cordes frottées, dont les huquins, à corde unique ou parfois en duo, produisant des sons très aigus, employés pour rythmer des pauses et des temps dans les chorales de chansons. Le chant, toujours basé sur une sorte de théâtre joué et d'histoire racontée, est très riche. Les Imareth ont aussi un répertoire de flûtes, violons, crécelles et bignous pour leurs chants de mer et de guerre.

Les Jemmaïs

Comme on s'en doute, on ne connaît pratiquement pas la musique jemmaï, puisque ce peuple reste très discret. Néanmoins, on sait que les flûtes métalliques, les clarinettes et les harmonicas sont de leur création. Il semble qu'ils aient aussi des chants, mais toujours en solo, accompagnés de percussions simples.

Les Athemaïs

L'athémaïs a une longue tradition de musique aussi riche que celle de l'Etéocle, et influencée par l'Hemlaris. On y trouve des instruments typiques comme l'oud, instrument à cordes pincées, et le haney, grande flûte aux allures de didgeridoo, ainsi que des percussions complexes formant des instrumentations harmonieuses. Tous ces ensembles sont toujours faits pour être accompagnés de chants ou de poèmes. Armanth, quant à elle, dispose de véritables opéras avec des orchestrations riches... et on y trouve les premiers pianos, pour le moment plus proche des clavecins, ainsi que des violoncelles et violons.

Les Erebs

La musique ereb est considérée comme une forme de méditation pour ce peuple. On la retrouve dans toutes les festivités, mais même la danse y est lente, langoureuse et très normée. Les flûtes et les cordes pincées y ont la part belle, les percussions sont relativement rares. C'est une musique très lente et très spirituelle, avec des chœurs de chants en basse.

Les San'eshe

Les San'eshe adorent danser, chanter, et se défouler sur des percussions endiablées. Le but de la musique pour eux, c'est qu'elle soit forte et s'entende de loin, et qu'on puisse chanter et danser dessus. Très rythmée, leur musique qui fait aussi la part belle à des chants, souvent improvisés, est même appréciée des Armanthiens, malheureusement pour les San'eshe, souvent réduits en esclavage.

Les Nomades des Franges

Les nomades ont les mêmes instruments, à peu de chose près, que la musique traditionnelle Athemaïs. S'y ajoutent le chant et la danse, considérés pour eux comme des démonstrations de talent, jusqu'à relever de véritables compétitions. Et la flûte de bois y tient une place très importante ; un nomade qui se respecte voudra toujours prouver qu'il sait en jouer.

3-2 LA MUSIQUE POPULAIRE

La musique populaire, c'est celle que l'on joue dans la rue, les tavernes, à la veillée, dans les fêtes de quartier et de confrérie. Le plus souvent, il s'agit de musique traditionnelle profane, apprise de mémoire, jouée avec des instruments peu coûteux, qu'il est facile de réaliser soi-même ou par un petit artisan local.

La musique populaire est un passe-temps, ô combien utile et précieux, surtout les longues soirées d'hiver. On va toujours trouver des gens qui se mettent à pousser la chansonnette, d'autres à sortir leurs instruments pour occuper le temps agréablement. C'est très courant en voyage, que ce soit en journée pour rythmer le pas, ou en soirée autour du feu.

Tout le monde, peu ou prou, a donc l'occasion d'apprendre à chanter ou jouer d'un instrument. C'est très répandu. Les compétitions dans ce domaine sont un loisir comme un autre, chacun essayant alors de démontrer son talent pour se faire payer un coup à boire. Les trouvères et ménestrels, comme les groupes de musiciens forains, sont alors assurés de leur succès, d'autant qu'ils sont les seuls à apporter des morceaux de musique venus d'ailleurs et à pouvoir alors les enseigner et les diffuser. On les reçoit en général toujours de manière plutôt bienveillante.

On trouve aussi de la musique professionnelle dans les palais des princes et des agoras. Il s'agit rarement d'esclaves, mais cela existe, surtout dans le cadre du chant et de la danse féminine. Les ensembles de musique de chambre restent cependant un luxe rare qui ne commence que depuis peu à se répandre dans le monde de Loss.

3-3 LA MUSIQUE D'OPÉRA

La musique d'opéra est une forme de théâtre chanté très prisé dans le sud de Loss, et jusqu'en Étéocle et dans l'Hemlaris. On ne la retrouve pas au nord. C'est un des rares cas où l'on peut voir une forme d'uniformisation culturelle dans Loss, car les différentes formes de l'opéra se sont influencées jusqu'à commencer à créer des bases communes, qui servent de référence à ce genre de spectacles. C'est aussi le plus recherché et rentable des milieux professionnels dans le monde de la musique.

L'opéra exige des orchestres compétents, des chanteurs de haut niveau, des costumiers, des décorateurs et des ingénieurs de scène, ainsi que des infrastructures assez développées. C'est un milieu élitiste, mais très innovant, qui emploie toutes les ficelles possibles du génie lossyan, que ce soit dans les arts et les techniques. C'est enfin un loisir très onéreux. Même en faisant payer les places de spectacle, ce qui en fait n'est pas la coutume en général, il faut engager de gros moyens financiers.

La plupart des spectacles d'opéra sont financés par des mécènes, soit pour leur plaisir et celui d'une élite de princes et de bourgeois, soit pour le grand public, dans le but de prouver sa générosité et attirer à lui de bonnes grâces politiques ou d'influence. Les grands chanteurs (et chanteuses !) de l'opéra, les compositeurs et certains solistes, mais aussi certains ingénieurs de scène, sont de véritables vedettes, dans les grandes Cités-état, dont on s'arrache les services à prix d'or !

3-4 LA DANSE

Nous n'allons pas revenir sur le constat qu'en gros, tout le monde danse, ou a l'occasion de danser, dans le monde de Loss. La musique traditionnelle et populaire s'accompagne très souvent de cette activité partagée par les hommes et les femmes, de tout âge.

La danse n'est ainsi pas véritablement normée : elle est l'apanage de tous, du peuple avant tout. Les danses de salon et de cour n'existent pour ainsi dire pas. On y danse en général comme danse le peuple, éventuellement avec un peu plus de finesse. C'est une activité festive commune, partagée par tous.

Mais il y a une exception : les danses d'esclaves. Pratiquement uniquement exécutées par des esclaves féminins, les danses d'esclaves, quant à elle, obéissent à des règles qui en font une branche à part du Haut-Art. Ces danses, très perfectionnées et complexes, sont des spectacles de beauté et de sensualité qui possèdent leurs propres codes et même leur propre musique, souvent elles-mêmes jouées par des esclaves, ainsi que des chants accompagnant ces danses. La vie de ces danseuses est cependant encore plus rude que celle des esclaves en général, car l'entraînement nécessaire à leur apprentissage est exigeant et sans pitié. Être sélectionnée pour devenir esclave danseuse n'est pas forcément un privilège, dès lors, même si l'esclave peut se consoler en sachant qu'elle sera toujours très bien traitée par ailleurs.

Les danses d'esclaves font l'objet de concours, souvent organisés dans des palais : les esclaves dressées et entraînées sont présentées comme des chefs-d'œuvre. Les maîtres-esclavagistes aiment à faire démonstration de leur docilité et de leurs talents à la danse, au chant, à la séduction et à l'obéissance aveugle au cours de spectacles particulièrement colorés et luxueux, suivis parfois de ventes aux enchères des esclaves présentés.

Certains de ces spectacles de danse sont publics et donnés dans des amphithéâtres et ils sont primés, un peu comme on offre des prix à des chevaux ou chiens d'exposition. Ces spectacles sont alors toujours payants.

4- Les arts

Oui, tout ce qui précède n'est pas considéré véritablement comme art pour les lossyans, mais comme divertissement. Les arts en eux-mêmes sont le théâtre, la littérature et les arts graphiques, sculpture et peinture en tête. Mais ce sont aussi des divertissements et c'est de cela que nous allons parler !

4-1 LE THÉÂTRE

Le théâtre est très ancien, et il est plus ou moins pratiqué partout. C'est l'Étéocle qui en a fait un art, avec des pièces faisant revivre et raconter les mythes et légendes de leurs anciennes divinités helléniques. Par la suite, l'Église a exploité le théâtre dans le cas de pièces liturgiques mettant en scène ses propres mythes et récits, très orientés sur le rapport entre les Vertus et les Dogmes.

Mais le théâtre a toujours aussi été profane et populaire. Ce sont les comédies. Il s'agit de petites ou plus longues pièces, souvent des farces et des histoires de moralité destinées à avoir des dénouements heureux et des péripéties amusantes. Ce théâtre populaire s'amuse aussi à se moquer de ses contemporains, puissants comme petit peuple.

La plupart des compagnies de théâtre profane sont regroupées en confréries et sont itinérantes ; elles sont parfois liées à des compagnies de saltimbanques et de cirque. Contrairement aux opéras, ici, les moyens de mise en scène et de costume sont ceux du bord et l'aide que fournissent les locaux. On joue sur une place, dans une grange, ou sous une tente. Mais dans les grandes Cités-États, quelques compagnies de théâtre disposent de leurs propres infrastructures, souvent au sein des palais des princes, et sont financées par des mécènes qui, parfois, commandent même des pièces, pour des représentations privées ou publiques.

Dans l'esprit des lossyans, le théâtre est un art, le comédien un artiste. On s'en méfie, mais on le respecte : aucun lossyan sain d'esprit ne lèvera la main sur un comédien ou ne s'attaquera à ses biens. Par contre, il arrive parfois que suite à une représentation ratée ou de trop mauvais goûts, on les pousse dehors sans ménagement. Mais ils n'ont quasi jamais à craindre pour leur vie ou leur sécurité.

4-2 LA LITTÉRATURE

Le roman est une chose récente, mais la poésie, elle, n'a pas d'âge. Ainsi la littérature existe depuis avant le Long Hiver, et a toujours eu un statut d'art. Les lossyans considèrent bien sûr la poésie et le drame comme supérieur au roman et aux nouvelles. Mais en fait, pour eux, toute personne qui sait écrire et raconter des histoires, ou qui écrit des traités savants est un artiste par essence.

Il y a quatre types d'auteurs : les savants-philosophes qui écrivent des traités et des encyclopédies, les chroniqueurs qui travaillent pour des puissants et écrivent des biographies et des hagiographies, les poètes qui écrivent et déclament en public leurs œuvres et les romanciers qui écrivent des fictions. Ce sont ces derniers qui sont les plus récents, et les plus indépendants et mal payés.

Les romanciers célèbres sont encore peu nombreux et peu considérés. Mais avec l'essor de la presse dans les cités-États de Loss, ils commencent à gagner une certaine notoriété. Pour les autres, il s'agit surtout de travailler pour des mécènes, c'est-à-dire de manière plus ou moins libre, auprès de puissants qui leur commandent parfois des œuvres.

4-3 LES ARTS GRAPHIQUES

Nombre des artistes visuels de Loss sont aussi des ingénieurs et des savants. C'est la notion de Génie. Pour nombre de lossyans, les arts visuels sont indiscernables des sciences et de l'artisanat. Mais les puissants recherchent toujours des artistes pour décorer leur intérieur et, par leurs créations, démontrer leur pouvoir et leur luxe ; de préférence pour la durée. C'est pour cela que le plus noble des arts, pour les lossyans, c'est la sculpture monumentale.

Si les sculpteurs sont à l'honneur et sont recherchés avec frénésie, les peintres sont eux aussi convoités. Tout bourgeois qui en a les moyens souhaite un portrait de sa personne et des siens et les peintres, pour peu qu'ils aient un peu de talent, ne manquent jamais de travail et vivent relativement bien. Le dessin est moins considéré, il est vu comme l'ébauche de la peinture, un exercice, ou encore un passe-temps.

La peinture est en général artisanale, du pigment aux couleurs finales. Il s'agit en général de tempera et de cerra-colla. Mais l'aquarelle est relativement connue et répandue, plus abordable et facile à employer pour les artistes de loisir. Ainsi, si les arts graphiques sont un art professionnel, il est assez courant de

voir dans les couches les plus riches de la société des hommes et des femmes peindre et dessiner de manière dilettante, parfois en prenant des cours privés auprès de maîtres.

5- Les lieux de loisirs

On a parlé de tous les loisirs... mais où les lossyans vont-ils pour se distraire ? voici un aperçu de leurs lieux de distractions. La plupart se trouvent dans toutes les cités-États, même si certains demandent des infrastructures et une certaine richesse pour les entretenir. Mais clairement, le lieu le plus commun pour les lossyans pour aller s'amuser, c'est encore la rue et ce, bien avant les tavernes !

5-1 LES SPECTACLES DE RUE

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

À peu près tout le monde sait que les saltimbanques ont souvent des liens avec les Cours des Ombres ; aussi, quand une troupe s'installe, on voit pas mal de gardes apparaître non loin, pour garder un œil sur les festivités et tenter de mettre la main sur les hors-la-loi. Cela n'est jamais très efficace dans cette optique, mais rassure les spectateurs.

5-2 LES COMBATS D'ARENE

Les grandes cités-États ont en général des arènes dédiées à ces spectacles, et des amphithéâtres qui peuvent s'y adapter. Ces spectacles se font souvent en journée pendant les jours de fête. Les gladiateurs sont dans la grande majorité des cas des esclaves entraînés par des dresseurs et maîtres d'armes professionnels. C'est une profession assez difficile, mais plutôt juteuse, et qui profite largement du mécénat.

Les combats sont codifiés pour éviter de perdre trop de gladiateurs ; cependant, tout dépend des caprices des organisateurs et du prix qu'ils sont prêts à y mettre pour un bain de sang et réjouir le public. Cependant, même si ce sont des esclaves, les lossyans n'aimant pas les morts gratuites : les gladiateurs sont rarement envoyés à la boucherie. Les exécutions publiques en arène sont très rares. La plupart du temps, les combats d'arène sont des spectacles gratuits pour le peuple. Quant aux plus riches et aux puissants, c'est eux qui payent les frais pour donner ces spectacles, un mécénat à visée le plus souvent politique et sociale : du pain et des jeux fonctionnent aussi sur Loss.

5-3 LE THEATRE ET L'OPERA

Le théâtre se fait dans des salles plus ou moins adaptées, à même les rues parfois, mais aussi dans des amphithéâtres et de véritables palaces privés pour des spectacles aux moyens luxueux et pour une riche clientèle. On tend à fouiller les gens à l'entrée, quand on le peut, surtout pour éviter les jets de projectiles dangereux durant les représentations.

Il en est de même pour l'opéra, qui est cependant nettement plus considéré et luxueux. C'est un loisir pour les plus riches. Les meilleurs acteurs, metteurs en scène et chanteurs, et même quelques compositeurs et musiciens sont de vraies vedettes courtisées par les mécènes les plus riches pour organiser des spectacles à leur bénéfice. Certaines représentations publiques sont sponsorisées et gratuites et se font souvent le soir.

5-4 LES TAVERNES

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

Les bouis-bouis

Ce sont des tavernes à mauvaise bière, alcools pas toujours de qualité et menus de ratas et de soupe dont il vaut mieux ignorer la composition. Souvent, on vient y manger à l'abri la nourriture qu'on a achetée aux étals dehors. Il y a rarement de quoi y dormir et dans ces cas-là, au mieux, ce sont des tas de paille et des bancs dans la salle commune.

Dans un boui-boui, vous êtes en général sûr de ne pas être bien accueilli si vous n'êtes pas un habitué, d'y croiser des ivrognes remuants, du boire du vin coupé, de la bière frelatée et du mauvais alcool d'origine douteuse. Bref, il vaut mieux savoir où on met les pieds quand on s'y arrête et qu'on est un voyageur.

Les tavernes à houris

Les tavernes à houris sont des lieux de débauche dans le sens le plus strict du terme. Y sont enchaînées sur des couches, dans des alcôves, des esclaves destinées uniquement à satisfaire l'appétit sexuel des clients. On ne parle ni de luxe ni d'érotisme. On vient là pour se payer un verre d'alcool bon marché et tirer son coup avec une esclave... et on a peu de temps pour cela, sauf à allonger la monnaie.

Les tavernes à houris sont tolérées partout et considérées comme très utiles : pour quelques andris de bronze, chaque homme peut aller satisfaire sa luxure sans embêter personne. Mais ce sont des lieux sordides, où les esclaves sont réellement traités en bêtes et ont un destin funeste et terriblement misérable.

Les brasseries

Ces tavernes qui méritent clairement leur titre et sont des lieux plutôt cotés proposent de la bière brassée, du vin, différents alcools et la nourriture y est plus variée et de qualité. On les appelle brasseries, car, souvent, ces lieux possèdent bel et bien leur propre brasserie et distillerie et sont en lien avec des guildes de producteurs qui sont leurs fournisseurs privilégiés.

Les brasseries sont aussi plutôt spacieuses ; elles disposent souvent de salles privées et d'alcôves discrètes, souvent ont un étage et une cuisine. Il est fréquent d'y voir des spectacles divers, d'y trouver des esclaves des plaisirs ou simplement là pour distraire le public, ou d'y voir des combats privés dans des cages où des volontaires viennent se défier – et se faire payer. Certaines brasseries fournissent aussi des chambres et de bons services d'hôtellerie, à l'image d'auberges.

Les salons de fumerie

Les salons de fumerie sont des tavernes où le luxe règne et comprends les meilleurs kumats (des cafés lossyans) et thés, les meilleurs alcools, les drogues les plus exotiques, les services les plus variés, des jeux et des bains aux massages en passant par des chambres d'hôte luxueuses et des services sexuels exotiques. C'est dans ces lieux, qui bien sûr sont très chers et filtrent leur clientèle, qu'on peut croiser des gillys et des membres de tout genre de la Guilde des Courtisans, y compris des transgenres.

Ces salons de fumerie sont très feutrés, disposent de leur propre service de sécurité, sont très discrets et protégés en général par les puissants locaux. L'Église n'aime pas du tout leur existence, mais est bien forcée de les tolérer : la plupart de ces tavernes sont dans le sud de Loss, où l'Église a peu de pouvoir, ainsi que dans l'Heamlaris, où les lois et les règles de l'Église diffèrent. Les salons de fumerie permettent toutes les fantaisies pour peu qu'on puisse y mettre le prix. Ils appartiennent pratiquement tous à la Guilde des Courtisans.

Les animaux terriens sur Loss

On a un peu oublié ce sujet, car si l'on parle dans différents chapitres du jeu et suppléments des animaux terriens importés sur Loss avec ses habitants venus des Étoiles, il s'avère que nous n'en avons jamais fait la liste exacte. Alors, réparons cette erreur, pour votre plus grande joie !

1- Les montures

Le cheval

Le cheval reste, sur le monde de Loss, la monture la plus répandue, bien avant le griffon. Comme le chien, le cheval de Loss a évolué à sa manière. Les chevaux lossyans sont tous grands et puissants, la taille moyenne va de 1,60 m à 2 m au garrot et l'on considère qu'une taille de moins d'un 1,60 m est un poney ; c'est la carrure des excellentes montures Gennemons par exemple. Si le cheval reste largement privilégié comme monture, c'est qu'il est bien plus facile à nourrir que le griffon.

L'âne

L'âne n'a guère changé sur le monde de Loss, par rapport à l'animal que nous connaissons. Il est presque aussi petit et toujours aussi robuste. Comme les animaux d'attelage et de labour originaires de Loss n'y existent pas plus que les vaches, c'est souvent l'âne, très rustique et très malin, assez pour survivre aux fauves lossyans, qui joue ce rôle.

Le dromadaire

Le camélidé s'est tellement bien adapté aux climats lossyans qu'il y vit même à l'état sauvage dans les régions arides et les déserts. On en trouve aussi bien dans les Franges que dans les déserts de l'est de l'Hemlaris. Employé comme animal de bât et de monte, il peut même être exploité pour son lait et sa viande. Son seul réel défaut est sa vitesse moyenne, sommes tout inférieur à celle du cheval ou du griffon.

2- Les animaux de compagnie

Le chien

Les canidés tiennent une grande place dans toutes les sociétés lossyannes ; les seuls à s'en passer étant les San'eshe. Gardiens, vigiles, protecteurs et chasseurs de toshs (les rats de Loss), ils sont partout, et il est rare qu'une famille n'en ait pas au moins un. Les chiens lossyans sont tous de grande taille, pour un poids moyen de 40 à 60 kilos. Il n'existe ni race naine ni chiens de salons et plusieurs races, comme les Dragensmanns, peuvent atteindre les 70 kg. Le chien est si important que, suivant quelques coutumes toujours en vigueur, par exemple dans l'Athémaïs, on offre un chiot à une jeune fille qui devient adulte. Bien entendu, l'élevage de chiens est très répandu, d'autant que certains sont dressés à sentir et traquer l'odeur des Lincis.

Le chat

Le chat est cité ici, car il a été importé sur Loss, mais cela ne lui a pas vraiment réussi. Face au tosh (le rat de Loss), aussi gros que lui et plus agressif, mais tout aussi doué pour l'agilité et l'activité nocturne, le chat s'est retrouvé de chasseur à proie. Les chats lossyans sont donc rares. Ils ont appris à être très craintifs, très prudents et très discrets. On en trouve cependant dans certains foyers lossyans qui ont eu la chance de pouvoir en apprivoiser un. Il n'est cependant plus du tout domestiqué et l'on n'en trouve que peu d'élevage destiné à la fourrure.

3- Les animaux d'élevage

La chèvre

La chèvre est la seule survivante de tous les mammifères d'élevage qui ont suivi les hommes venus des Étoiles. Tous les autres (porc, mouton, lapins, etc.) n'ont sans doute pas pu s'adapter : ils ont simplement été décimés, par des maladies ou par la faune. Mais la chèvre, elle, s'en est bien tirée, au prix d'un net accroissement de sa taille moyenne. Au lieu des 50 à 60 kg que pèse en moyenne les races de chèvres sur Terre, celles de Loss ont tendance à peser entre 70 et 90 kg et atteindre le mètre au garrot. Il existe beaucoup d'espèces de chèvres, mais très peu à poil long : ces dernières sont handicapées face aux prédateurs lossyans.

4- La basse-cour

Le faisan

Le faisan est la seule volaille non palmipède d'origine terrienne à avoir survécu à Loss ; non, ni poules ni poulets sur Loss, en tout cas pas originaires de la Terre. Il en existe des équivalents originaires de la planète. 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 et le canard

Les palmipèdes se sont adaptés à Loss avec brio : il en existe des espèces 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 nécessiter 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.

5- Les poissons

La carpe

Comment la carpe a pu suivre les hommes depuis les Étoiles reste un mystère. Mais le fait est que ce poisson d'eau douce d'origine terrienne s'est plutôt bien acclimaté à Loss. Il est domestiqué et on l'élève principalement pour sa chair, mais aussi en tant que poisson d'ornement. La carpe peut peser

de quelques centaines de grammes à près de dix kilos selon les sous-espèces, et l'on en trouvera souvent en train de nager dans des bassins et fontaines dans le sud de Loss.