

Suppléments gratuits pour les Chants de Loss, le jeu de rôle, 11 à 15

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.

La sexualité et le genre dans Loss

Du cul, du cul, du cul ? Alors, oui, mais non ; je vais de suite doucher votre enthousiasme. Si je peux comprendre votre curiosité à toutes les positions et pratiques sexuelles des lossyans, à leur culture à ce sujet (oui, ils ont leurs équivalents du Kamasutra, illustrations et conseils inclus) ou à leurs jouets sexuels et lubrifiants préférés, ce ne sont pas tellement des sujets propices à des intrigues, des drames et des péripéties qui pourraient devenir autant de moteurs d'aventures. Or, c'est quand même l'intérêt de ces suppléments gratuits.

Donc, dans les pages qui suivent, nous allons surtout aborder tout ce qui concerne les rapports sociaux que les lossyans entretiennent au sexe et au genre. Dans un monde où la contraception est une réalité accessible à une bonne partie de la population, où un symbiote peut vous faire changer de genre, où on sait traiter et soigner la plupart des maladies vénériennes, ou la pratique sexuelle est considéré, avec l'esclavage, comme un loisir comme un autre, le rapport à la sexualité et les tabous auxquels nous sommes habitués n'ont pas cours. Et comme l'amour et le sexe, ce sont quand même de puissants moteurs dramatiques, on va tout vous en révéler ; c'est parti !

1- Petite introduction

Parmi les choses qui diffèrent fortement de notre rapport aux choses du sexe et du plaisir en général, il n'a jamais existé véritablement dans le monde de Loss de doctrine stigmatisant l'activité sexuelle pour le plaisir comme un péché ou un maléfice. Parce que, si dans notre histoire, cette stigmatisation était liée aux dangers inhérents au sexe (grossesses non désirées, enfants illégitimes et MST), cette question est largement moindre sur Loss. Même l'Église ou la force du patriarcat tout-puissant ont des points de vue très différents sur le sujet de ceux de nos référents moraux judéo-chrétiens. Pour résumer, ils sont nettement plus souples avec ça.

Entre les symbiotes qui rendent stériles et les drogues contraceptives, les antibiotiques (et les symbiotes) permettant de soigner efficacement la plupart des maladies vénériennes et, enfin, le marché parfaitement admis des esclaves des plaisirs, tout ce qui concerne les loisirs sexuels est nettement moins sujet à tabous et interdits.

Ce qui rend l'obligation de fidélité conjugale, ainsi que les risques de ne pas l'être, nettement moindres. Ce qui n'est pas plus mal dans des sociétés où, en règle général, les mariages sont arrangés et servent surtout à signer des alliances et des contrats où la notion d'amour n'a guère voix au chapitre. Hommes

et femmes ne voient aucun souci à aller profiter des bras d'esclaves disponibles et cela n'a aucune forme de rapport avec de la tromperie. C'est un peu plus compliqué si un homme ou une femme va dans les bras d'une personne libre et, publiquement, c'est mal vu : ce n'est pas honorable du tout. Mais le fait est que tant que cela reste discret, tout le monde sait que tout le monde le fait.

On ne jugera pas de qui va voir ailleurs pour le sexe. Mais on jugera bien entendu des conséquences de ses escapades sentimentales ou sexuelles à son devoir et sa place dans la société. Sans surprise, l'infidélité conjugale est nettement mieux admise pour les hommes que pour les femmes, ces dernières devant être beaucoup plus discrètes, parce que cela peut mal se finir.

2- La contraception

Parmi les deux, trois points qui changent tout en ce qui concerne le rapport des lossyans à la sexualité, le plus important concerne l'existence, depuis des siècles de réelles et efficaces techniques de contraception.

Dès que les lossyans ont appris à sélectionner et élever les symbiotes, ils ont découvert que certaines variétés altéraient la fertilité. Les lossyans sont, comme les humains des sociétés terriennes, plutôt enclins à souhaiter la favoriser, mais ces propriétés montraient tout leur intérêt vis-à-vis du sexe récréatif. La prostitution ne date pas d'hier, les esclaves sexuels non plus et très vite des lignées de symbiotes stérilisants furent développées, dont les Lincis actuels sont les descendants.

Mais cette solution ne pouvait pas satisfaire tout le monde : ne plus pouvoir faire d'enfant tant qu'on porte un symbiote, ce n'est pas exactement le but souhaité. De plus, faire des enfants reste un devoir familial pour les femmes et les hommes. Ce n'est qu'assez récemment, il y a environ un siècle que se sont répandues jusqu'à devenir communs des solutions contraceptives efficaces et accessibles, bien qu'elles ne fonctionnent que pour les porteurs de symbiote.

Cette solution, ce sont des crèmes appelées les aggrases, que l'on étale autour de la zone où l'on porte un symbiote. Le déclenchement de l'effet contraceptif prend moins d'une heure et dure en fonction de la qualité de l'aggrase. Pour les plus simples, le sujet restera stérile pour une journée ; il existe des aggrases dont l'effet peut se prolonger sur tout un mois lossyan. Certaines aggrases de longue durée ont un effet réversible avec une autre crème neutralisant la stérilité en une heure. L'aggrase fonctionne aussi bien avec les mâles que les femelles et si elle n'assure pas une contraception absolue, elle reste efficace dans l'immense majorité des cas : les grossesses non voulues sont le plus souvent dues à un problème de dosage, ou de mauvaise estimation de la durée d'effet.

L'aggrase ne coûte pas très cher et est vendue chez n'importe quel apothicaire. Bien sûr, il faut oser aller l'acheter en supportant la curiosité ou le regard réprobateur du vendeur. Si on veut être discret, autant aller le faire acheter par un intermédiaire. Mais ce contraceptif ne fonctionne que pour les porteurs de symbiotes : en cela, il reste une sorte de luxe, puisque la population la plus pauvre de Loss a rarement la chance de pouvoir disposer d'un symbiote. Pour ces derniers, il n'y a guère de solution sûre : certaines décoctions de plantes et champignons, assez proches de la recette de l'aggrase, sont utilisées, mais leur efficacité est plus douteuse.

Encart : est-ce que les préservatifs existent ?

Alors, oui ! Ils ne sont pas très prisés, ne sont pas très confortables et sont réalisés en boyaux d'animaux pour les plus communs et en latex pour la meilleure qualité. Ils sont aussi réutilisables. Mais fondamentalement, ils sont peu répandus et son beaucoup plus usités pour se prémunir de risques de maladies sexuellement transmissibles, que pour des raisons contraceptives. On en trouvera dans certaines Maisons de Fumerie et Jardins des Esclaves, si le client tient absolument à avoir des rapports sexuels, mais apparaît comme douteux pour les tenanciers de ces établissements. Autant dire que les préservatifs n'ont guère la cote.

Quelques prix :

Produit	Qualité	Prix	Dispo
Aggrase commune	Un jour	4 ab	1
Aggrase de qualité	Quatre jours	8 ab	1
Aggrase de longue durée	Un mois	4 aa	2
Décoction contraceptive	Demi-journée	1 ab	1
Préservatif		2 aa	1

3- Les MST

On ne va pas trop s'attarder sur ce sujet... oui, les maladies sexuellement transmissibles existent ; oui, elles compliquent un peu la vie des gens ; non elles ne sont pas du tout un fléau tel que nos sociétés en ont connu au long de l'histoire. Ou plus exactement : elles n'en sont plus un depuis très longtemps. Ce n'est pas une si mauvaise nouvelle après tout, Loss a déjà son lot de maladies terribles.

En l'occurrence, la plupart des MST ne peuvent affecter les porteurs de symbiote, et les autres peuvent se soigner dès lors qu'on a accès à des antibiotiques. Et ces derniers, sous forme de remèdes naturels et de préparations pharmaceutiques, sont connus depuis Avant l'Hiver. Leur niveau d'efficacité est moindre que ceux de nos pharmacopées modernes, mais il reste bien suffisant pour parvenir à soigner même la plus redoutée des MST, la syphilis. Car la grande vérole fait frissonner d'effroi tous les lossyans à sa simple évocation. Personne ne veut prendre le risque de l'attraper et elle reste une menace inquiétante, même si ses ravages sont limités dans les sociétés de Loss.

Encart : les lossyans ne connaissent pas le principe biochimique derrière les antibiotiques et ne comprennent pas encore très bien le concept d'infection. Ils ont simplement une pharmacopée issue de la flore lossyane offrant des préparations médicales efficaces contre les maladies ; ces préparations sont connues, mais par expérimentation et observations empiriques. Pourquoi ils le sont, comment, ça, ce sont des sujets encore balbutiants que seule une poignée de physiciens de génie à la pointe des sciences médicales commencent à peine à comprendre.

Le problème des symbiotes et des remèdes antibiotiques, c'est qu'il faut avoir les moyens de se les payer et de payer le physicien qui saura placer le bon diagnostic et dire à son patient quel remède sera adapté. Des choses qui coûtent des andris ; pour les gens riches, les bourgeois, ou encore les artisans membres de guildes prospères, ce coût est toujours abordable. Il n'y a guère de système de santé dans le monde de Loss, mais les confréries et les guildes s'arrangent pour fournir ce genre de service à leurs membres en échange de leur cotisation.

Pour la population la plus pauvre, tous ces moyens médicaux et ces traitements efficaces sont plus difficiles d'accès et erratiques. On va chez sa vieille tante rebouteuse qui connaît quelques recettes, ou se fie au charlatan local qui vend ses mixtures à vil prix. Avec de la chance, on essaye aussi de profiter

des soins d'un dispensaire de l'Église. Les populations de la classe la plus basse de la société sont réduites au même sort que les populations rurales isolées : se débrouiller avec les moyens du bord ou profiter de l'aumône des puissants. Si cela reste plus abordable en milieu rural (la flore de Loss est une pharmacie à ciel ouvert pour qui la connaît un peu), dans les villes, les maladies ravagent les indigents et les plus pauvres... et dans ce domaine, la grande vérole se taille une place de choix, avec ses petites sœurs moins dangereuses comme la gonorrhée et les chlamydias.

Mais pourtant, il faut retenir une chose : les lossyans n'ont pas si peur que cela des MST. Elles ne sont pas une menace constante qui rôde partout. Si vous portez un symbiote, vous êtes pratiquement immunisé contre leurs dangers. Et quoi qu'il arrive, il est possible de vous soigner si vous en attrapez une. Les MST ne sont pas une menace aux activités sexuelles, juste un risque mesuré, finalement. Il suffit de savoir avec qui on couche, où on va chercher la bagatelle, pour éviter ce genre de risques. Ce point change autant de choses dans le rapport des lossyans au sexe que l'accès à la contraception. Bref, si bien des maladies causent encore des ravages dans le monde de Loss, les MST n'en font pas partie.

Encart : et les esclaves ?

Sur ce point, ce n'est pas difficile, et c'est géré par des lois très strictes. Tous les esclaves destinés à fournir des services sexuels (esclaves des plaisirs comme esclave domestique ou de compagnie) doivent porter un symbiote. Il est interdit de les vendre autrement, et des représentants légaux sont chargés, pendant les enchères et sur les lieux de vente, de s'en assurer. La Guilde des Marchands et l'Église sont, sur ce point, pour une fois tout à fait d'accord et veillent autant que les autorités des cités-États à ce que ces règles soient respectées. Des règles similaires, concernant l'hygiène, sont souvent de mise chez les Salons de Fumerie des Courtisans et dans les Maisons de Houris, même si, dans ce dernier cas, on ne peut pas dire que ces contrôles soient toujours rigoureux ; souvent, un peu d'argent en sous-main est le seul contrôle réel effectué sur ces établissements.

4- Ha, l'Amour ! (En français dans le texte)

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

La plupart des lossyans ne vont jamais connaître l'amour romantique, flamboyant et passionné, à part dans des livres ou éventuellement dans de brèves et mal vues relations d'adolescentes vite contrariées par le devoir familial. Car en général, personne ne choisit qui il va épouser. La tradition est celle des mariages arrangés, qui sont avant tout des excuses pour des alliances politiques et financières, et ce, du petit artisan au plus puissant des princes.

Bien entendu, toutes les unions ne sont pas arrangées, certaines se forment par affinité, relation amoureuse et rencontres, bref, de belles histoires tout à fait communes. Mais cela reste minoritaire ; les mariages sont souvent des unions d'alliance et d'intérêt et on bataille âprement pour décider de la dot et des avantages et intérêts des deux parties.

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

désir de goûter au fruit défendu. Oui, parce qu'en fait, l'amour s'avère finalement plus difficile d'accès que le sexe, pour les lossyans et il est même sûrement plus recherché !

Il est assez courant de voir un homme amoureux de son esclave préférée. Culturellement et socialement, c'est totalement admis, tant que cela ne se voit pas trop et que cela ne vient pas interférer sur les devoirs sociaux de chacun. Le maître va toujours la traiter comme une possession, mais dirige vers elle tous ses besoins et idéaux romantiques et affectifs. Cette dernière peut espérer être affranchie et devenir épouse de son ex-maître si sa femme venait à décéder. Par contre, on ne sera pas étonné que la chose soit beaucoup moins courante et surtout beaucoup moins admise pour une femme. Ça n'empêche pas que cela existe, mais dans le monde patriarcal des sociétés conciliennes de Loss, une femme est forcée à une bien plus grande discrétion et peut risquer très gros si sa relation amoureuse avec un esclave est dévoilée.

Finalement, les relations extra-conjugales ne sont pas étonnantes dans un tel cadre social. Personne n'en parle à table et la divulgation publique de tromperies conjugales donne régulièrement lieu à des drames, voire des crimes. Mais d'une certaine manière, tout le monde sait que cela se fait et, jusqu'à un certain point, on considère cela comme acceptable, tant que cela ne se voit pas et ne s'affiche pas sur la place publique.

5- La liberté sexuelle et ses codes

Nous allons passer en revue ce qui diffère fondamentalement du rapport des lossyans au sexe, par rapport à nos propres vues. Et, sans étonnement, les lossyans ne voient pas vraiment le sexe, sa pratique et sa raison d'être comme nous les percevons culturellement.

LA SEXUALITÉ EN GÉNÉRAL

Oubliez l'idée chrétienne que coucher ne sert qu'à faire des enfants, les lossyans, en général, n'y croient pas. C'est bien sûr indispensable pour assurer la perpétuation de la lignée familiale et c'est sa principale fonction, mais dans l'esprit lossyan, il s'agit aussi d'une activité qui s'inscrit dans la liste des besoins nécessaires à la vie, juste après des choses comme se laver, dormir ou manger.

Ce qui veut dire, par exemple, qu'on ne cache pas du tout la nature de la sexualité aux enfants et qu'en parler n'est pas un tabou. Bien sûr, c'est intime, on ne va pas en parler à table, mais les traités sur l'art de la sexualité sont nombreux et ils trônent en bonne place dans une bibliothèque comme tout autre ouvrage. L'éducation sexuelle n'est donc pas non plus un tabou ; là encore, les lossyans ont une certaine pudeur à aborder le sujet, mais il n'est en aucun cas proscrit. Même l'Église encourage d'en connaître les arcanes, aussi bien pour le plaisir, que pour la sécurité des personnes. Après tout, c'est ainsi qu'on assure de faire des bébés et d'assurer des couples épanouis donc, tout le monde est content. Bref, en un mot comme en cent : le sexe, comme idée de péché, oubliez ! Au contraire, pour la plupart des cultures lossyanes, le sexe est bel et bien quelque chose d'important et qui a sa place dans la société.

LE SEXE EST UN LOISIR

Sujet abordé dans le livre de base et le supplément sur les loisirs des lossyans, le sexe est considéré comme un loisir comme un autre dans les cités-États, qui se monnaie et fait l'objet d'un marché plutôt prospère ; entre les jardins des Esclaves privés et publics, les maisons de Houris, les Salons de Fumerie,

qui veut profiter de loisirs sexuels, homme comme femme (même si dans ce dernier cas, c'est moins répandu et plus discret) n'a guère de mal. Et c'est, somme toute, totalement normal pour tout le monde d'en profiter.

Bien entendu, et il faut insister sur ce point, la plupart de ces services sont offerts à destination de la population masculine hétérosexuelle qui a les moyens de se les offrir. Si une passe avec une esclave dans une taverne à Houris ne coûte guère plus cher que quelques verres dans un bouge, le prix des services des Salons de Fumerie devient nettement plus onéreux. Quant aux Jardins des Esclaves, là, on parle de grand luxe et de tarifs prohibitifs.

Les services sexuels pensés pour des femmes, ou des non-hétérosexuels font partie des choses les plus exotiques et prisées et donc cher. Étrangement et malgré le sexisme pesant et constant de la société lossyenne, ces services ont plus ou moins pignon sur rue, mais d'une manière détournée. La Guilde des Courtisans, experte de ces services, tient des établissements où tout le monde sait qu'ils sont disponibles : il suffit de demander, savoir se tenir, et en avoir les moyens. À cet égard, la Guilde des Courtisans est même si prisée que certaines familles, plutôt que passer par des esclaves, font appel aux services prestigieux des Courtisans pour l'initiation sexuelle de leurs enfants.

LA VIRGINITÉ

Les lossyans n'attribuent aucune vertu particulière à la virginité. En fait, elle n'a aucune valeur symbolique à leurs yeux. Elle n'est pas recherchée, elle n'est pas particulièrement honorée ou encouragée, pas plus que la chasteté, qui est quelque part un peu un non-sens pour les lossyans, même au sein de l'Église.

Bien sûr, dans le domaine commercial, une esclave vierge peut parfois être un argument pour augmenter son prix. Et la virginité peut être une condition exigée de temps en temps dans certains contrats de mariage. Mais ça ne va pas plus loin et ce n'est guère répandu. Sans l'aspect sacré de la virginité et le fantasme qui s'y attache, ce point n'est pas très important, finalement.

QUELQUES CODES & INTERDITS

Inceste

Le tabou d'inceste est beaucoup moins marqué dans les familles lossyennes que dans nos sociétés. Les relations entre cousins et parents non directs ne sont pas particulièrement mal vues et les lossyans ignorent les risques des maladies génétiques liées à ces pratiques. Cela va plus loin, puisque, même si c'est déconseillé et donc que cela peut avoir des conséquences sociales, des relations incestueuses entre parents et enfants (adultes) ou frères et sœurs (adultes) ne sont pas si rares, y compris des unions officielles, par exemple pour échapper à une alliance imposée dans les familles princières. Les livres, romans et légendes, ainsi que des traités d'histoires, sont pleins de récits de ce genre d'unions, bien que souvent décrits comme risqués et dramatiques, histoire de rappeler que cela ne se fait pas. Là encore, personne n'a vraiment conscience des risques génétiques.

Pédophilie

Faire du mal aux enfants, au sens large du terme, est sûrement un des pires crimes pour les lossyans, si ce n'est le pire de tous. La pédophilie est un peu à égalité avec le meurtre d'enfant dans ce domaine.

Celui qui s'en rend coupable a de la chance s'il arrive à son procès vivant, car il sera souvent lynché par la foule dès qu'il sera pris. Inutile donc d'épiloguer sur ce sujet : pratiquement rien ne peut sauver une personne qui a transgressé ce tabou et même les plus puissants auront bien du mal à couvrir leur vice et leurs crimes, quel que soit l'or qu'ils dépensent pour cela. Ce qui n'empêche pas cela d'exister, bien entendu...

Nudité

La nudité occasionnelle ou circonstancielle n'est pas vue comme un réel problème pour la plupart des lossyans de société concilienne. S'il faut se mettre nu, par exemple pour se baigner, pour être soigné, etc, ce n'est pas un souci, pas plus que de s'afficher nu devant un de ses proches ou dans l'intimité de sa maison.

Mais la pudeur dans la vie de tous les jours obéit à certains codes et restrictions : une femme libre se doit d'être vêtue du genou à la poitrine. Pas de ventres ou de dos à l'air, ni de jupette. Dans l'ensemble des cultures conciliennes, on évite les tenues moulantes, sauf dans des cas précis de raisons pratiques. La robe ou jupe longue est de rigueur et, dans le sud des Mers de la Séparation, on évite les décolletés plongeants. En Athémaïs, les femmes portent, sous des robes assez légères, des pantalons et chaussettes. Enfin, chez les Hégémoniens, comme chez les Gennemons, les femmes se couvrent les cheveux, et dans l'empire d'Heamlaris, jamais une femme, sauf pour des questions de travail, ne laisserait entrevoir ses jambes, ses bras ou exposer un décolleté.

Pour les hommes, si être torse et bras nu est commun, il est très malvenu de se découvrir au-dessus du genou, pour des raisons similaires aux femmes : seuls les esclaves dévoilent leurs cuisses. On tolérera cependant plus facilement que pour les femmes des exceptions pour raisons de travail. Toutes ces considérations sont respectées, mais avec plus de liberté, par les Jemmaï, les Erebs et les Dragensmanns, mais ignorées par les Forestiers ; quant aux San'eshe, ils vivent à demi nus, hommes et femmes.

Consentement

La notion de consentement est très relative dans la société concilienne de Loss et dépend beaucoup de la culture d'origine, mais, en règle générale, elle se base sur le pouvoir plus ou moins complet donné au chef de famille sur les siens, y compris sa femme. Difficile pour une épouse de porter plainte pour des actes sexuels non consentis ou un viol : son époux a tout droit sur elle, légalement. Bien sûr, socialement, les choses vont différer : la famille et les proches peuvent fort bien voir les choses d'un très mauvais œil et cela peut même finir mal pour l'époux inconvenant. Mais au regard de la loi, il a presque tous les droits.

Par contre, hors du cadre marital, là, de suite, c'est nettement plus strict et un peu plus compliqué. Plus strict parce que, par tradition, on ne touche pas à une femme libre quand on est un homme d'Honneur, sauf si on est de sa famille et que les circonstances le nécessitent. Enlacer une femme, l'embrasser, lui mettre la main au cul, si elle n'est pas une esclave, cela ne se fait pas. Même une servante d'auberge pourra souvent, en cas d'insistance d'un client lourdingue, compter sur les gens présents pour venir protéger son Honneur. Cela dépend des lieux, du bouge, de la culture locale, mais en général, c'est relativement respecté.

C'est cependant aussi plus compliqué parce qu'en matière de sexe et d'intimité physique, tous les lossyans vont juger durement la femme avant l'homme. Ce dernier ne sera pas oublié dans le cas d'une

relation douteuse ou supposée non consensuelle (ou encore considérée illégitime), mais c'est la femme qui risque les plus gros ennuis et le jugement social le plus dur, ce qui peut même se terminer par son asservissement pur et simple si on la juge responsable. Pour un homme, si c'est lui qui est déclaré responsable, il risque surtout de devoir rendre des comptes, le plus souvent sous forme de compensation, mais cela peut aller bien plus loin, y compris des châtiments corporels, en fonction des statuts sociaux des personnes concernées et de la gravité de l'atteinte sans consentement.

Viol

Le viol est aussi compliqué que le consentement en terme social, mais on va faire simple : l'agression et le viol d'une femme libre sont deux manières de chercher à la déshonorer et, si on n'a pas une sacrée bonne raison de le faire, on va avoir de très gros problèmes. C'est aussi une affaire compliquée qui se règle rarement devant un tribunal, mais entre les parties concernées au sens large : tuer un violeur sans autre forme de procès est considéré comme un acte juste qui sera rarement suivi de conséquences légales, par exemple. Mais on peut aussi atténuer la gravité du crime selon les circonstances du drame, y compris en faisant peser la culpabilité sur la femme agressée qui n'aurait pas dû être là, ou n'aurait pas dû être vêtue ou présentée comme elle l'était. Oui, c'est injuste et dégoûtant, mais la société lossyenne, surtout concilienne, est sexiste. Y être une femme est déjà un handicap.

Cependant, les lossyans considèrent, en termes judiciaires, le viol d'une femme libre comme à peu près à la même échelle que la torture ou la mutilation. Autant dire que, même si c'est vraiment rare, quand un viol finit par un procès, les accusés risquent gros si jamais ils sont reconnus coupables et condamnés. Quant à la victime de viol, cette dernière a beau avoir vécu un déshonneur, il est rare qu'elle soit mise au ban de sa famille ou de la société. On ne peut pas dire qu'elle sera choyée ou soutenue systématiquement et certaines fois, cela finit forcément en drame. Mais les femmes violées ne sont pas stigmatisées ou jetées à la rue. Il leur faudra pourtant du temps pour arriver à effacer socialement la marque de l'événement. Dernier détail : on ne reconnaît jamais le viol d'un homme, en aucuns cas. Sauf si ce dernier a été en même temps torturé et/ou blessé, et alors il pourra être défendu pour ces faits, l'idée qu'un homme puisse être violé ne peut pas exister dans l'esprit des lossyans. Ce n'est pas que ça n'arrive pas... c'est que les lossyans ne le reconnaissent pas.

Encart : viol, consentements & esclaves

La chose est ici rappelée uniquement par principe, mais il est évident que les notions de consentement et de viol n'existent pas concernant les esclaves. Tout ce qui traite de la manière de profiter ou d'abuser des esclaves tient aux lois sur la propriété privée et les biens. Si on abîme un esclave, on doit dédommager son propriétaire, qui peut exiger plus qu'une contrepartie financière pour cela. Si on torture gratuitement un esclave, les choses peuvent aller plus loin du côté légal, car on s'attaque à un autre tabou très mal vu des lossyans : tuer, mutiler ou torturer pour le plaisir. Mais c'est tout. D'ailleurs, c'est simple, on ne peut pas violer un esclave, ça n'existe pas comme concept. On peut l'utiliser et l'avoir abîmé ce faisant, mais le mot viol n'est en général jamais employé les concernant.

Homosexualité

L'homosexualité, si elle est souvent mal vue, est admise, mais sous des contraintes. Une personne homosexuelle, qu'on nomme un ou une gilly sur Loss, peut vivre sa relation, ses désirs et sa sexualité, avec discrétion cependant, mais est forcée d'assumer son devoir familial. Ce qui implique de faire naître des héritiers. Dans certains cas, l'adoption est acceptée, mais dans la plupart des situations, hommes comme femmes doivent passer au devoir conjugal pour faire des enfants et on se fiche bien qu'ils

n'aiment pas cela. Mais, en contrepartie ce devoir effectué, on tend à ne pas trop les embêter, tant qu'ils gardent leur place et s'assurent de rester assez discrets.

Civilisation sexiste oblige, il est à noter qu'il faut bien plus de prudence à une femme qu'à un homme quant à laisser apparaître des penchants ou des relations homosexuelles. Si c'est parfois un peu compliqué pour un homme, pour une femme, cela peut devenir carrément dangereux : l'Église réprouve l'homosexualité et, si elle est forcée de fermer les yeux sur les hommes (ses propres légions comptent beaucoup de gays), concernant les femmes, la sentence traditionnelle est l'asservissement, même si dans les faits ce n'est pas très courant d'en arriver là.

On peut considérer qu'environ la moitié de la population concilienne est peu ou prou homophobe. Les crimes homophobes existent donc, même si ce n'est pas répandu. Par contre, la discrimination n'est pas rare, mais très fortement compensée par le poids des Vertus. Il faut de bons arguments pour discriminer une personne homosexuelle sans passer pour un imbécile.

Encart : l'homosexualité n'est pas vue comme un problème chez les esclaves, surtout des plaisirs, mais on conditionne ces derniers avant tout à la bisexualité, afin de s'assurer que l'esclave puisse satisfaire à tout ce qu'on pourra en exiger dans ce domaine. Que des esclaves de même genre aient des relations entre eux au sein d'un Jardin des Esclaves d'un propriétaire n'est pas particulièrement proscrit, au contraire. Les couples sont aussi courants et admis, sauf pour les esclaves des plaisirs.

6- Les Gydreïs

Les soucis de genre existent autant que les problèmes de sexualité sur Loss. Le problème de naître transgenre, ne pas avoir son identité propre en corrélation avec son genre biologique, au point que cela en est invivable, existe donc. Si c'est pour tout le monde très compliqué, il s'avère que là aussi, la société concilienne a donné une place aux personnes transgenres, que tout le monde nomme les gydreïs, et a trouvé certaines solutions à ces problématiques, bien que cela ne se fasse, bien sûr, pas sans heurts.

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

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

Ces derniers sont les seuls, avec leurs physiiciens et leurs spécialistes, à pouvoir décider de vendre ou non à un patient un gydreïs et le lui implanter. Car changer de genre, pour les personnes transgenres, n'est pas qu'affaire de mutation physique : la chose prend au moins une année et s'accompagne d'une véritable initiation, qui n'est pas des plus faciles, pour parvenir à s'engager dans cette voie et achever ce parcours avec sérénité. Ainsi, les Courtisans considèrent le sujet avec gravité et ne céderont pas

devant ce qui selon eux leur apparaît comme un caprice. Il faut que le candidat soit très motivé et le prouve pour qu'il puisse accéder à un gydreïs, puis accepte de se soumettre à cette initiation, qui fera de lui, le plus souvent, un membre à part entière de la Confrérie des Courtisans (même si ce n'est pas systématique). La Confrérie des Courtisans est décrite plus bas.

Une personne gydreïs qui a achevé sa transformation est, d'apparence, indiscernable de son genre de destination. Il n'y a que la nudité complète qui trahira son état ou être un spécialiste des symbiotes et reconnaître celui qu'elle porte. Paradoxalement, même si personne, socialement, ne comprend aisément la problématique des gydreïs, surtout les proches pour qui l'acceptation de cet état est toujours compliquée, la société concilienne les accepte assez bien ; peut-être aussi bien, voire mieux que les gillys.

7- Les pratiques sexuelles

Faire une description des pratiques sexuelles des lossyans reviendrait à devoir égrainer un catalogue un peu ennuyeux qui ne vous apprendrait pas grand-chose, sauf que les lossyans ont, en gros, la même variété de goûts, de plaisirs et d'imaginaire sexuels que tout un chacun. On va donc s'épargner la chose pour parler surtout des points les plus importants des pratiques sexuelles, et de ce que les lossyans en pensent et de ce qu'ils en font.

ARTS SEXUELS

On a évoqué plus haut que les livres de conseils sur la pratique sexuelle et les arts amoureux font partie de nombre de bibliothèques. La plupart sont des traités écrits au long de l'histoire, en même temps que le grand nombre de documents rédigés autour du Haut-Art et de l'esclavagisme, surtout le dressage et la formation des esclaves des plaisirs. Mais leur contenu est aussi considéré comme très important pour la bonne pratique sexuelle au sein d'un couple, pour s'assurer que chacun s'y épanouisse. Puisqu'il y a des formations pratiques au Haut-Art au sein de Jardins des Esclaves, il y a aussi des cours ouverts à un public payant, qui traite de la pratique et des techniques des arts du sexe.

Le fait est qu'autant qu'un loisir, les lossyans considèrent que le sexe est aussi un art. Un art érotique, et les gens avec quelques moyens raffolent d'illustrations et sculptures érotiques ; un art qui se pratique, avec des manuels illustrés, des initiations sexuelles pour les jeunes hommes adultes (c'est plus rare pour les femmes, mais cela existe aussi) et des cours magistraux dans des Jardins des Esclaves. Bien sûr, tout cela est réservé à qui a les moyens de s'offrir ce genre de luxe, onéreux, forcément. Ces services n'étonnent pas beaucoup les lossyans, qui apprécient même l'érotisme dans le théâtre et l'opéra, bien que dans ces cas-là, les éléments érotiques soient forcément menés par des esclaves. Aucune femme libre n'ira prendre le risque de s'exposer dans ces scènes.

JOUETS SEXUELS

Avec tout ce qui a été expliqué plus haut, on se doute bien que les accessoires et jouets sexuels sont répandus. Bien sûr, les artisans qui les fabriquent ne les exposent pas en vitrine de leur boutique, mais, en effet, les échoppes qui fournissent la variété des accessoires qui vont de pair avec les arts sexuels des lossyans, sont connues et les meilleurs fabricants tout à fait prisés. Dans le cas, par exemple, des godemichets, ceux-ci sont réalisés de divers bois précieux polis, de corne ou encore d'ivoire. Mais le latex étant connu, il est aussi employé pour des accessoires et jouets plus souples et donc plus doux.

Par contre, ce ne sont pas des produits disponibles sur le marché : ils sont la plupart du temps réalisés sur commande et leur prix est le plus souvent à l'avenant.

SEXUALITÉ DE GROUPE

Ça n'a rien d'un tabou et c'est une forme de loisir sexuel comme les autres qu'on peut s'offrir dans des tavernes à Houris, des Jardins des Esclaves ou des Maisons de Fumerie. Par contre, c'est une idée très bizarre pour les lossyans de le faire en mixité entre personnes libres. La sexualité de groupe, c'est un jeu qui se joue entre hommes (ou femmes) libres avec des esclaves. Il est apprécié, et n'a rien de répréhensible dans ce cas.

SEXE EN PUBLIC

À part pour les questions de pudeur et les règles de la place à tenir pour hommes et femmes libres, le fait pour une personne libre de faire l'amour avec des témoins non loin n'est en rien un réel souci si c'est avec un ou une esclave. À ce stade, même si dans les faits, ce n'est pas une habitude lossyenne, un homme pourrait très bien profiter de son esclave en public pour peu qu'il soit un minimum discret. C'est bien sûr exclu entre personnes libres, et encore plus entre une femme libre et un esclave. Mais la pudeur est ici encore relative : les familles les moins aisées vivent en grande promiscuité, ainsi donc, difficile de pouvoir faire la bagatelle sans avoir du monde à côté. Pour les lossyans, il n'y a aucun problème à cela en respectant un minimum de pudeur.

Ce qui ne sera pas accepté est de pratiquer le sexe en place publique au vu et au su de tout le monde, quelles que soient les circonstances. Mais s'il s'agit d'aller s'isoler un peu pour profiter d'une esclave, les lossyans ne vont vraiment pas s'en offusquer. Dans certains établissements offrant ces services, cette liberté s'apparente un peu à la sexualité de groupe.

SADOMASOCHISME

Le terme n'existe pas véritablement dans les langues lossyennes, mais il a son équivalent : le languori, le fait de pouvoir prendre du plaisir dans la contrainte et la douleur. C'est censé être l'apanage des rares et prisées esclaves languirens, mais il est connu que certaines personnes, hommes et femmes, naissent naturellement languirens. Il faut noter à ce propos que les lossyans sont pratiquement tous persuadés que seules les femmes peuvent être languirens. L'idée que des individus mâles puissent développer le même caractère masochiste et apprécier cet état leur est étranger, même si cela existe bel et bien. Certains traités sur les arts du plaisir ont une place de choix réservée à certaines pratiques érotiques proches des jeux sadomasochistes destinés à accroître plaisir et plénitude dans un couple. Ce ne sont donc pas des pratiques inconnues.

Ces jeux se pratiquent bien entendu sans trop hésiter avec des esclaves et on ne va pas forcément leur demander leur avis. Entre personnes libres, dans un couple, il s'agit de choses très intimes qui ne se dévoilent pas. Et là encore, même si personne n'en parle, l'idée d'avoir un époux ou une épouse qui accepte volontairement le statut d'esclave privé et intime est certes un secret dans le couple, mais une pratique connue.

Encart : vu le prix que peut représenter une femme naturellement languiren, ce n'est pas un cas rare que son sort soit d'être vendue et asservie quand on en pense en reconnaître une. Si ce n'est sans doute pas un grand risque pour des

personnes de haute extraction ou de puissante famille, il en est autrement pour qui est né pauvre. Et, dans tous les cas, certains trafiquants n'hésiteraient pas à enlever pour la revendre une femme qui a eu le malheur d'être considérée languiren, et ce même s'il s'agit d'une erreur. Il est à noter qu'un homme languiren n'intéresse pas les esclavagistes.

8- Le marché du sexe

Les lieux de loisirs sexuels ont déjà été abordés, nous allons donc simplement les résumer ici, et condenser quelques informations. Pour commencer, il faut bien se rappeler que la prostitution est proscrite par les Dogmes de l'Église. Une personne libre ne peut vendre ses services sexuels, une pratique d'esclave, au regard de l'Église du Concile Divin.

Bien entendu, cette pratique a beau être réprouvée, il s'avère qu'elle existe et est répandue partout. Les autorités de l'Église ont bien du mal à la chasser, on peut même dire à ce stade que leurs efforts sont un peu vains.

La prostitution de rue

Donc, malgré les efforts de l'Église et des autorités des Cités-états, la prostitution de rue existe. Elle sera plus ou moins répandue selon le degré de pression judiciaire locale. À Anquimenès, Nashera ou dans les Cités-Unies, elle doit se cacher totalement, alors que dans les archipels Teranchen, le sud de l'Étéocle, l'Hemlaris ou encore Armanth et l'Athémaïs, elle est plutôt tolérée tant qu'elle ne sort pas des bas-quartiers et ne s'affiche pas trop ouvertement.

La prostitution de rue n'en reste pas moins un métier dangereux et un sort peu enviable. Les personnes prostituées sont très mal payées et vivent à peine mieux que des indigents. Ils sont soumis à la pression des gangs locaux, au chantage des souteneurs, à la traque des chasseurs d'esclaves, à la violence des clients et à la haine des bourgeois et, finalement, leur sort est parfois même plus misérable encore que pour des esclaves. Leur seul avantage, si l'on peut dire, est que ce sont des personnes libres et, qu'ainsi, elles peuvent espérer quitter le métier quand elles en ont la possibilité.

Les bordels

Quelques crans en termes de sécurité et de classe au-dessus de la rue, les bordels sont des établissements en général discrets, souvent protégés en sous-main par la Cour des Ombre locales ou quelques puissants qui y voient leur intérêt, qui accueillent des prostitués et offrent des services plus ou moins de qualité ou de luxe, à commencer par la possibilité de louer une chambre et une bonne compagnie, pour la nuit, mais aussi commander le boire et le manger. Les bordels sont assez rares, somme toutes, et répandus surtout dans le sud et l'ouest des Mers de la Séparation.

Le sort des prostitués dans les bordels est nettement plus enviable, bien qu'il ne soit pas forcément des plus agréables et se compare presque à l'esclavagisme. Souvent, les prostitués sont forcés de s'endetter en échange de profiter des lieux et de la protection des patrons de l'établissement et peuvent risquer gros à essayer de partir sans avoir remboursé, une chose qui s'avère difficile, voire parfois impossible. Et il n'est pas rare que les patrons de bordel travaillent avec des équipes de chasseurs d'esclaves pour asservir une prostituée qui se plaint trop.

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 ou parfois de petites chambres pour les plus luxueuses, des esclaves destinées uniquement à satisfaire l'appétit sexuel des clients. Ici, en général, on ne parle ni de raffinement ni d'érotisme. On vient là pour se payer un verre d'alcool bon marché et tirer son coup avec une esclave... et le plus souvent, on a peu de temps pour cela, sauf à allonger la monnaie.

Les tavernes à houris sont très communes, répandues partout et considérées comme très utiles : pour quelques andris de bronze, chaque homme peut aller satisfaire sa luxure sans embêter personne. Mais ce sont en général des lieux sordides, où les esclaves sont réellement traités en bêtes et ont un destin funeste et terriblement misérable. Certains établissements, moins répandus, proposeront de meilleurs services, semblables à ceux des bordels de qualité, cependant.

À noter que nombre de tavernes à Houris sont la propriété de l'Église, qui essaye souvent de mettre la main sur ce marché dans les Cités-États et en garder le contrôle. Officiellement pour des raisons de morale et d'hygiène, mais dans les faits, c'est une manne économique très rentable !

Les Jardins des Esclaves

C'est le nom générique que les lossyans donnent à ce que nous nommerions des harems. Les Jardins des Esclaves sont des propriétés fermées, appartenant à des personnes riches ou à des esclavagistes spécialistes du Haut-Art, et où sont dressés et formés des esclaves de luxe, principalement des Esclaves des Plaisirs. Dans la grande majorité des cas, les Jardins des Esclaves accueillent surtout des esclaves femelles, mais ce n'est pas systématique. Les Jardins des Esclaves ne sont pas des lieux qui offrent du sexe, mais surtout des plaisirs, de la détente, de l'exotisme et de l'érotisme, dans un cadre intime, privé et surveillé. Mais bien sûr, le sexe fait partie intégrante des plaisirs qui y sont proposés.

Certains de ces Jardins sont accessibles à une clientèle privée, riche et triée sur le volet, pour profiter de tous les plaisirs qu'on peut imaginer trouver dans de tels lieux fermés dédiés à l'érotisme et aux jeux sexuels. Autant dire qu'il faut des moyens conséquents pour s'offrir ce genre de luxe. Les personnes capables de se les payer ont tendance à louer l'établissement, son personnel et ses esclaves en entier, pour une durée d'une soirée, une journée ou plus, à des prix absolument exorbitants. Si l'Église essaye là aussi d'avoir la mainmise sur ce marché, c'est clairement la Guilde des Marchands qui le domine et en tire des revenus substantiels, en collaboration avec les guildes d'esclavagistes qui font partie intégrante de sa vaste organisation.

Les salons de Fumerie

Les salons de fumerie sont des établissements huppés, que l'on pourrait comparer à des tavernes (ou à nos salons de thé les plus cossus de notre monde) 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, des intersexués, travestis et autres membres de la très renommée et fermée Guilde des Courtisans (voire plus bas). Il est à noter que ces établissements n'emploient d'esclaves dans leurs activités que pour les tâches ménagères ou à titre privé. Pour tous les services offerts par les salons de Fumerie, y compris le sexe, ce sont des Courtisans, personnes libres, qui s'acquittent de ces tâches. À

vrai dire, sauf pour les envies les plus exotiques et étranges, on ne va pas dans ces établissements pour le sexe en lui-même. Et si vous vous demandez, oui, les arts sadomasochistes et les jeux de Languori font partie des exotismes que proposent les salons de Fumerie, en toute discrétion.

Ces établissements sont peu nombreux, mais vastes, très feutrés, disposent de leur propre service de sécurité, sont remarquablement discrets, et cofinancés et protégés 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 Confrérie des Courtisans.

10- La Confrérie des Courtisans

Nous avons parlé des Courtisans, une caste et une confrérie finalement très importante dans le monde de Loss, dans le Livre 1 : le monde de Loss. Mais ce supplément ne serait pas complet sans un rappel de cette confrérie, qui est quelque part la plus concernée par les sujets de la sexualité !

Le terme réunit une communauté très variée, dont les transgenres ne font pas tous partie. Il s'agit de confréries regroupant intersexués, travestis, et gillys, tous versés dans les arcanes de la séduction, de l'étiquette de cours, de la discussion, de la musique et d'autres formes d'arts. Ce sont des artistes du divertissement de salon et des personnes de compagnie, liés à une sorte de prostitution de luxe. C'est une prestation à laquelle les Courtisans sont formés et qu'ils peuvent fournir, mais c'est loin d'être systématique et ce n'est pas le but final des compétences des Courtisans. Ils sont là pour offrir plaisir, luxe, détente, exotisme et distraction à leurs clients, dans un cadre où on peut tout se permettre. Le sexe n'est alors ici qu'un détail, une possibilité parmi tant d'autres.

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

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

Que veut dire garder sa place ?

Les lossyans parlent souvent de « garder sa place », une notion qui est en lien direct avec les Vertus, et surtout celle de l'Honneur. Le concept est très important pour les lossyans, il frappe aussi bien les hommes que les femmes, les esclaves que les princes. Il sert aussi bien à accuser, qu'à innocenter. Comme c'est un peu étrange pour nos esprits occidentaux du XXIème siècle, on va vous offrir une rapide explication.

1- L'honneur, c'est le devoir

L'Honneur d'un Lossyan, ce n'est pas que sa parole et sa fidélité à ses principes : c'est son devoir à sa famille, à sa confrérie, à son maître (au sens large du terme), à sa cité. Un des devoirs les plus importants, c'est de veiller sur sa famille, la perpétuer et la protéger. Ce n'est pas pour rien que les Adventores sont vus avec une certaine méfiance : un individu aventurier doit justifier de son mode de vie vagabond qui implique qu'il délaisse à priori sa famille et ses allégeances.

Ce devoir impose aux lossyans un certain nombre d'impératifs, qui font partie des vertus de l'Honneur. Il faut respecter sa famille, lui obéir, lui prêter assistance, assurer les enfants et héritiers de la famille. La fidélité à une confrérie ou guilde, à laquelle la plupart des lossyans citadins appartient de génération en génération et par corps de métier, impose obéissance, entraide, respect des lois et des coutumes. Il en va de même pour le vassal d'un officier, d'un prêtre ou d'un prince, dont le confort dépend de son maître, qu'il doit servir en toute fidélité et sans jamais hésiter.

Cet ensemble de devoirs constitue une grande partie de l'Honneur d'un individu ; certains diraient qu'il en est même l'essence, plus que sa fierté à respecter sa parole et sa capacité à assumer la responsabilité de ses actes.

2- Le rang dans la société

Alors, cela fait quoi, socialement ? Eh bien, que ne pas honorer tous ces devoirs met en péril l'équilibre de ces concepts très importants socialement, puisqu'ils sont le fondement des rapports sociaux. Un fils qui part à l'aventure et abandonne ses parents, c'est une paire de bras en moins pour assurer le bien-être de la famille. Un jeune officier ambitieux prêt à tout pour gravir les échelons, c'est un homme auquel on ne peut se fier, qui se compromettra forcément et qui peut être corrompu. En gros, un homme qui ne veut pas respecter ses devoirs à la place qu'il occupe dans la société, c'est une source de problème.

Et donc, on commence à saisir le concept de place dans la société : respecter ses devoirs, leur faire Honneur, cela veut dire respecter la place qu'on occupe dans l'ordre social. Et cela fonctionne dans les deux sens : ne pas souhaiter s'élever trop ambitieusement, mais ne pas déshonorer son rang en se comportant de manière inappropriée. Être un fils révolté et remettre en question l'autorité familiale et celle de sa confrérie, ça ne se fait pas. On peut le tolérer mais à un moment, ça va finir par être inacceptables et avoir des conséquences sociales, donc sur l'Honneur de tout le monde. Dans le même

état d'esprit, se montrer trop humble, quand on est un prince est inapproprié ; c'est ne pas faire Honneur à son rang et donc, insulter le rang de sa propre famille. Oui, c'est compliqué.

3- Garder sa place

Garder la place au sein de la société, dévolue par son rang social et sa naissance, mais aussi par son sens de l'Honneur et du devoir, a aussi des avantages : un maitre-artisan peut boire comme un trou, s'il reste un bon père de famille et un artisan travailleur et compétent, personne n'a le droit de juger qu'il tombe trop souvent dans la bouteille. Tant qu'il accomplit ses devoirs et qu'il tient sa place et son rang, qu'il faut donc honneur aux siens, ce qu'il fait de sa vie privée, ça le regarde.

On évite de s'occuper de la vie privée des gens, tant qu'ils s'acquittent de leurs devoirs et ce même si cela concerne le sexe et les cabrioles. Un officier de légion peut être pédé comme un foc, mais s'il est honorable, courageux, et qu'il tient sa place et ses fonctions, personne ne peut ouvertement jeter l'opprobre sur ses goûts sexuels. Pas mal de lossyans sont homophobes, être un gilly n'est pas simple tous les jours, et il vaut mieux être très discret sur ce sujet. Mais celui qui tient sa place et honore son rang ne peut être jugé sur ses travers si ces derniers n'affectent pas son sens du devoir.

Mais cette notion force aussi chaque individu à rester dans le carcan que la société lui impose. Garder sa place, c'est ce qui force les jeunes femmes à s'effacer devant les hommes et se soumettre à leur autorité. C'est ce qui impose aux enfants de reprendre le métier de leurs parents, et rester près d'eux pour veiller à leurs vieux jours. C'est ce qui rend tout membre de la bourgeoisie des maitres-marchands infect et odieux devant le petit peuple, qui fait que les paysans et les petits artisans se défilent piteusement devant un Ordinatori, etc...

Garder sa place est donc une notion complexe et floue, qui dépend du contexte, aussi bien social que culturel ou géographique. Selon la mentalité des peuples, ce sens du devoir et du rang social sera plus ou moins fort. Il sera exacerbé dans la culture Hemlaris, alors que pour les Dragensmanns, ces concepts resteront très souples. Mais peu ou prou, sauf dans les sociétés exemptes de réelles classes sociales, ce concept, directement lié aux Vertus, se retrouve partout, et tout le monde le comprends et le respecte, même sans l'appliquer. L'ignorer, c'est être infâme ou barbare. Le remettre en cause, c'est la meilleure manière d'être marginalisé, voire de s'attirer de graves ennuis.

4- Et pour les Adventores ?

Pour garder sa place dans la société, il faut en avoir une qui soit attestée. Elle peut l'être parce qu'on vous connaît, vous et votre famille, parce que votre rang fait partie des codes culturels locaux, ou simplement parce que vous l'affichez dans votre apparence et vos manières. Pour les voyageurs et les aventuriers, garder sa place veut dire l'afficher : il faut montrer qui on est pour être respecté pour ce que l'on est. Les lossyans, pour cela, ne sont ni avarés en titres, ni en apparats pour montrer quel est leur rang. Mais cela veut aussi dire qu'il peut parfois être un peu ardu de démontrer qui on est et quel est sa place dans la société, forçant les Adventores à une certaine prudence quant à leurs manières d'agir. Un fils de prince de cité peut bien être de l'aristocratie, hors de sa ville natale, il aura du mal à pouvoir se permettre les mêmes choses que chez lui, sans que cela ait des conséquences compliquées.

Dernier avantage des Adventores, ils sont un peu les seuls à pouvoir défier dans une certaine mesure la règle de garder sa place. Un fils de famille pauvre peut aller chercher la richesse et prétendre à plus

qu'il n'est censé être selon son rang social, et se forger une nouvelle place plus prestigieuse. Il peut même défier qui est de plus haut rang que lui, à la condition d'avoir le bagout et les moyens de ses prétentions. C'est finalement une partie de ce qui explique l'existence même des Adventores : beaucoup cherchent à améliorer leur existence et échapper à ce carcan sociétal qui, bien qu'admis par tous, n'est pas toujours si facile à supporter.

Les tenues & modes lossyanes

Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous allons rappeler que les référents vestimentaires et la mode, cela change beaucoup, aussi bien dans les époques que les régions et les cultures. Ainsi, pour plus de facilité, si nous allons brosser un éventail le plus large et diversifié possible des codes et traditions vestimentaires de toutes les cultures, nous allons tout de même prendre comme référence des tendances de mode la cité d'Armanth, capitale de l'Athemaïs et plus influente cité-État des Mers de la Séparation. Ceci étant dit, vous êtes prévenus, ça va causer chiffon !

1- les étoffes

La laine n'est pas l'étoffe la plus courante dans le monde de Loss. La plupart des étoffes proviennent de deux sources : fournies par des végétaux, comme le til qui permet de tisser des fibres cotonneuses douces et chaudes et par des insectes, car il existe une demi-douzaine de fil de soie différents, aux propriétés variées. Restent enfin les cuirs, très répandus. Les fourrures sont plutôt rares et proviennent en général du nord, des forêts de l'Elmerase à la Forêt sans Fin. Seuls les sikas du grand Nord ont une toison capable d'en fournir. Celle-ci est produite par l'Hégémonie et les Dragenmenns et elle exportée à grand prix.

Est indiqué après chaque étoffe le prix indicatif d'un rouleau, ce qui correspond à une quantité de textile de 2m par 3m. Monnaie : ab : andri de bronze, aa : andri d'argent, ao : andri d'or.

1-1 LES ÉTOFFES VÉGÉTALES

Le til

Fibre végétale aussi répandue que le lin, il est tiré d'une céréale comestible très courante qui s'apparente au blé et sert à faire des farines et du pain. Le textile de til est semblable à du coton. Chaud et douce, l'étoffe qu'on en produit est employée dans toute la draperie et la confection, mais aussi dans la voilerie. On peut le tisser en plusieurs épaisseurs et il remplace la laine dans la plupart de ses utilisations, cette dernière étant un luxe dispendieux sur Loss. C'est l'étoffe la plus courante avec le lin, et on le mélange souvent avec ce dernier pour des voiles légers et chauds, mais il coûte un peu plus cher que le lin, car sa production est un peu plus compliquée.

Prix indicatif : 5ab

Le lin

Le lin est une plante qui pousse partout où il fait relativement chaud, y compris à l'état sauvage. Sa petite fleur bleu ciel ou rose tendre est très prisée des bouquets printaniers. On la cultive pour ses fibres, et l'huile végétale de ses graines, employée pour l'ébénisterie, la teinturerie et la peinture. La fibre permet d'obtenir du fil de lin, qui peut être très fin, épais, et se mélange aisément avec d'autres fibres, comme la laine, la soie, le tussah ou encore le til, le mélange le plus courant. Ce textile permet des vêtements légers, doux et agréables à porter aussi bien en climats chauds que froid, selon la finesse et la composition de l'étoffe. Réputé pour sa solidité, facile à teindre et peindre, il est employé dans tous les domaines. Autre avantage, il n'est pas très cher.

Prix indicatif : 4ab

Le chanvre

Le chanvre est l'autre nom de la plante de cannabis, que les lossyans emploient d'ailleurs mélangé à du tabac pour le fumer. Le chanvre à destination de production de textile similaire à celui employé pour la consommation humaine, mais on donne aussi ses feuilles et son fourrage aux animaux. Nécessitant des climats chauds et doux, le chanvre pousse surtout dans la moitié sud-est des Mers de la Séparation, mais on peut le trouver cultivé jusque dans l'Étéocle. Poussant très vite, on peut en tirer deux à trois récoltes par an. On en tire une fibre épaisse et rugueuse, surtout employée en cordages, sacs et tapisserie. Sous forme de bourre, elle est aussi employée pour fabriquer des couettes avec du textile de tîl. Le fil de chanvre ne coûte vraiment pas cher, mais il est très recherché pour la fabrication de sacs et la corderie de marine.

Prix indicatif : 1ab

Le latex

Les Lossyans ont appris à extraire de plusieurs essences d'arbres à sève des latex employés en industrie, mais aussi dans la confection. La plupart du temps, ce sont pour des outils utilitaires, pour l'industrie et pour l'imperméabilisation de vêtements et accessoires. Mais on emploie aussi le latex pour des renforts et pièces flexibles de vêtements très ajustés, des corsets aux vestes cintrées. Il existe quelques combinaisons moulantes, le plus souvent réalisées par des artisans qui travaillent sur mesure. Mais cela reste peu répandu et destiné aux monte-en-l'air ou aux gens cherchant un vêtement très isolant. Le latex permet de mouler de nombreuses formes et de créer des textiles fins, mais il n'est cependant pas employé dans le domaine médical, par exemple. De plus, il reste coûteux et sa plus grande production est réservée aux applications mécaniques et industrielles.

Prix indicatif : 5aa

1-2 LES ÉTOFFES ANIMALES

La laine

Produite par les sikas laineux élevés au Grand Nord des Mers de la Séparation, c'est un textile qui vaut très cher. C'est d'ailleurs une des principales exportations des Dragensmenns, avec leur acier et leurs fourrures. C'est aussi une ressource très importante des communautés rurales du Nord de l'Hégémonie. La laine est avant tout une étoffe de luxe ; elle est surtout destinée à la draperie et la tapisserie. On l'emploie toujours teinte, tissée et tricotée avec grand art.

Prix indicatif : 4aa

Le velours

Produit principalement à partir de la toison courte des sikas d'élevage, le velours est surtout une méthode de tissage : il s'agit d'un type de tissu dans lequel les fils sont répartis uniformément, ce qui lui donne son caractère particulier. Il est fabriqué sur une machine à tisser à deux systèmes de chaînes, dont l'une constitue la structure et la seconde une couche apportant du velouté. Le velours peut aussi

être produit à partir de til, ou encore de soie ou de fourrure de chèvre. Le velours est plus commun que la laine, mais très recherché ; il est principalement employé en draperie et en confection.

Prix indicatif : 2aa

Le cuir

Avec le lin, le til et le chanvre, le cuir est la plus répandue des étoffes, bien qu'elle soit par ses procédés de traitement et de fabrication plus chères que ces textiles. On trouve des tanneries partout, mais qu'elles soient artisanales ou industrielles, elles sont très polluantes et leurs travailleurs ont souvent une assez mauvaise réputation, l'odeur de charogne qui les suit n'ayant rien d'une rumeur. Il existe des quantités d'applications et de formes de cuirs employées en confection. Ses applications industrielles et domestiques sont sans fin. Le prix du cuir dépend de son traitement et peut donc varier beaucoup, entre le cuir brut, le velours de cuir, le cuir bouilli, la croute de cuir, le parchemin, etc...

Prix indicatif : 1aa

La fourrure

Les fourrures sont un luxe rare. Les mammaliens n'en ayant presque pas, celles-ci ne viennent que du nord et en faible quantité, exportées des forêts de l'Elmerase et de la Forêt sans Fin, ou encore des Neiges-dragon. Hors de ces exportations, la seule fourrure provient des mammifères d'origine terrienne : chèvre principalement. On emploie aussi la fourrure des chiens et des chats élevés dans ce but, ce qui n'émeut guère la conscience des personnes recherchant ce luxe vestimentaire à moindre prix.

Prix indicatif : 15aa

La soie

La soie est une fibre animale extraite des cocons de vers à soie, qui se nourrissent de variétés de feuilles d'arbres cultivés exprès pour eux. La qualité de la soie dépend de l'espèce du ver (un papillon en fait) et de l'essence d'arbre employée pour le nourrir. Il existe une demi-douzaine de variétés de soie, souvent mélangées par des recettes savantes pour assurer certaines qualités au textile final. C'est une spécialité de l'Hemlaris, mais adoptée par les Cités-Unies et jusque dans tout l'Imareth. C'est une étoffe prisée et répandue, même si elle reste assez onéreuse selon sa qualité. La soie est surtout employée en draperie et en confection. On la mélange parfois à du til ou du lin pour certaines étoffes de luxe.

Prix indicatif : 2aa

Le tussah

Le tussah est tiré de la soie des toiles de grandes araignées étéocliennes élevées dans ce but, principalement dans la région, mais aussi en Imareth et en Teranchen. On commence à trouver quelques élevages à Samarkin, en Athemais ; cela reste cependant assez compliqué. Les araignées tussahs ne sont pas réellement dangereuses, mais il n'est pas aisé de les confiner sans en voir s'enfuir et leur alimentation exige pas mal d'infrastructures. Si les étéocliens savent y faire, ce n'est pas encore le cas des éleveurs Athemais. Le fil de tussah donne un textile plus épais que la soie et moins vaporeux, mais réputé pour sa solidité à toute épreuve. On l'emploie surtout pour de la corderie et de la draperie,

mais aussi pour la confection, le tussah est très apprécié des duellistes, des bretteurs et des militaires en général, comme vêtement solide sous des protections et armures. Les araignées produisant de la soie en permanence pour tisser leurs toiles, le textile de tussah est répandu et, même si plus cher que le lin ou le til, il est d'un prix abordable.

Prix indicatif : 9ab

1-3 AUTRES TEXTILES

On trouve aussi quelques autres textiles, moins courants ou d'usage très spécifiques : le **jute**, du même coût que le chanvre, est par exemple employé pour faire des sacs robustes et réutilisables pour le commerce, des bourses et sacs de voyage ou des semelles de sandales. Le **paja**, produit à partir des fibres de palmier dans les régions des Franges et de l'Athemais, permet de tresser des nattes, des tapis, des chapeaux, des semelles et enfin le **jonc**, répandu un peu partout est employé en vannerie et menuiserie, mais on en fait aussi des nattes et tapis.

2- Les tenues traditionnelles

Avant de parler des dernières tendances de mode et des derniers goûts des grandes cours des Princes et des Maitres-marchands, nous allons faire un tour d'horizon complet de ce que chaque peuple de Loss porte de manière traditionnelle, histoire d'avoir ainsi des éléments de comparaison et des références. On en profitera pour nommer et décrire les vêtements les plus spécifiques à chaque culture.

Les prix indicatifs après chaque description sont les prix pratiqués dans les grandes cités-États et non localement. La disponibilité (dispo) indique la rareté relative : à 1 c'est commun, à 2, c'est difficile à trouver et donc souvent plus cher, le double en général. Les prix ne tiennent pas compte non plus de la qualité : un vêtement de la petite bourgeoisie est en général dix fois plus cher qu'un vêtement populaire, un vêtement de l'aristocratie cent fois !

2-1 LES AR'ANTHIAS DES CITÉS-UNIES & D'ALLENYS

Les vêtements des Ar'anthias ressemblent en règle général à une inspiration libre, plus variée et plus vaporeuse des traditions vestimentaires de l'Asie du Sud-est. Les grands pans d'étoffe très droits, avec des motifs chamarrés y sont appréciés, la soie et le lin sont privilégiés au til, le cuir est rarement employé en dehors de tenues de travail. La fourrure n'est utilisée que pour orner les manteaux les plus riches. Les boutons dorés, les broderies de fil d'or et de soie colorés et argentés sont recherchés, comme la peinture d'art sur le tissu. Les Ar'anthias préfèrent toujours les couleurs chaudes et douces. Les teintes sombres sont pour le plus bas peuple. Le blanc est la teinte la plus recherchée. Plus une tenue est d'un blanc pur, plus elle est brodée d'or et plus l'individu est de haut rang.

Les femmes portent souvent le be-baï, considéré comme la tenue traditionnelle des Ar'anthias, et qui est pratiquement l'uniforme officiel de toute cérémonie dans les Cités-Unies. C'est une tunique cintrée plus ou moins longue, qui peut parfois être une véritable robe, ouverte sur les côtés jusqu'aux hanches avec, en dessous un pantalon ample serré et boutonné sous le genou, mais qui est parfois remplacé par un pantalon droit, plus fin et un peu plus moulant ou des jupons ouverts pour les tenues de cour. Le be-baï a toujours un col haut et boutonné sur le côté, mais peut parfois dévoiler le dos, entre les épaules. Les plus riches be-baï ont des manches très amples et ouvertes dévoilant soit les bras nus, soit de

longues manches ornementées s'arrêtant sous l'épaule. Le pan arrière de la robe va alors former une traine, parfois incroyablement ornementée et enrichie de tulles et de broderies qui se mêlent aux jupons des tenues de cour.

Le Je-ji-baï est à la base la même forme de tunique traditionnelle, portée par les hommes et elle montre à peu près la même coupe, bien que moins près du corps et faite pour se porter avec une large ceinture d'étoffe. La règle est simple : plus la tunique descend bas, plus le pan tombant de la ceinture est long, plus l'interlocuteur est riche ou de haut rang. Par-dessous la tunique, un pantalon ample, mais seulement serré sur les chevilles par des boutons ou des lacets complète la base de l'ensemble. Il est fréquent que les hommes y ajoutent un gilet droit, le plus brodé possible, parfois très long et lourdement orné.

Cependant, la mode du sud de Loss est nettement plus influente chez les hommes des Cités-Unis que chez les femmes et, sauf pour les traditionalistes ou pour les cérémonies, on les voit de moins en moins porter le Je-ji-baï.

Vêtement	Prix	Dispo
<i>Be-baï</i>	3aa	1
<i>Je-ji-baï</i>	2aa	1
<i>Gilet brodé</i>	3aa	1

2-2 LES ATHEMAÏS & ARMANTH

Les références vestimentaires de l'Athemaïs sont proches de celles de la méditerranée moyen-orientale, mais Armanth a ses propres coutumes. Y domine cependant l'usage du caftan, longue tunique ou robe, aux multiples déclinaisons qui existe dans des variantes pour hommes et femme, du sarouel, pantalon ample et bouffant et du criaffa, pantalon fin et léger, des tuniques et chemises amples à jabot ou à manches bouffantes, et enfin du jeta, la jupe traditionnelle des hommes, souvent faite de lanières et de pans de cuir, dans toute la vallée de l'Argas et jusqu'à Armanth. Les couleurs noires et les bleus nuit, surtout rehaussé de jaune ou d'or y sont recherchés, les couleurs vives sont l'apanage des gens les plus riches et sauf pour des accessoires, on évite les rouges trop vifs ou profonds. Le rouge vif (le rouge cardinal) est la couleur des membres des Agoras, les princes, les Pairs et les Beys. On évite parfois le bleu ciel, couleur du deuil. Le blanc est réservé le plus souvent aux manteaux et aux capuches pour se protéger du soleil ; les vêtements d'un blanc pur sont perçus comme un caprice de riche dispendieux.

La plupart des Athemaïs portent un joyeux mélange des inspirations Athemaïs et Armanthiennes et il n'y a que dans les cercles traditionalistes les plus fermés ou isolés qu'on verra des gens vêtus uniquement selon les codes Athemaïs. La plupart des gens ont en fait plutôt tendance à s'habiller de manière plus variée et diversifiée, au gré des modes et des nombreuses influences de la région. Néanmoins, il y a quelques normes qu'on retrouve partout.

Pour les tenues féminines, si porter une robe à corset et jupons est courant, une femme aura toujours un criaffa en dessous. Les escarpins, bottes et bottines à talons existent (mais en aucun cas les talons aiguille), mais les Athemais préfèrent largement les chaussures légères : sandales, babouches et chaussons. Le jabot de dentelle ou de mousseline orne souvent le cou des femmes, par-dessus un chemisier de lin, parfois translucide. Les décolletés et épaules nues sont peu répandus, ce n'est pas une coutume Athemais et, même à Armanth, c'est souvent considéré comme un peu impoli. Le caftan pour les femmes est souvent près du corps et toujours long, jusqu'au sol, mais ouvert sur le devant, souvent déboutonné à partir du bassin ou des cuisses pour marcher aisément. Il est souvent retenu par un serre-taille ou bustier court lacé, agrémenté d'une ceinture ample décorative. Il est même parfois découpé en pans, avec une doublure aérienne de dentelle et, plus on est riche, plus il est brodé de motifs complexes. Les caftans les plus modernes n'ont que des demi-manches tombants, laissant les bras nus. Ils sont alors portés avec des chemisiers bouffants à manche de dentelle et des gilets richement ornements.

Pour les hommes, le caftan est souvent porté ouvert, par-dessus un chemisier ample, avec un sarouel ou un jeta par-dessus des chausses solides. Là encore, traditionnellement, les bottes sont peu recherchées, sauf pour des raisons utilitaires, on leur préfère des chaussures plus légères. Les hommes portent aussi des gilets brodés, principalement à but ornemental et ceignent leur taille d'une ceinture de couleurs vives, le plus souvent au-dessus d'un ceinturon de cuir et de leurs effets personnels. La ceinture cache souvent un poignard. Mais comme dit plus haut, il n'est pas rare que la tenue masculine se limite à des pantalons, un jeta et un gilet à même torse nu, ce qui est considéré sans aucun jugement par les Athemais, quand c'est dans la vue de tous les jours. Mais, hormis dans Armanth elle-même ou cet habit n'est guère considéré en tant qu'uniforme, pratiquement tous les hommes ont au moins un caftan, souvent remarquablement précieux, destiné à honorer leur présence lors d'un contexte cérémonial.

Vêtement	Prix	Dispo
Caftan femme	2aa	1
Caftan homme	2aa	1
Criaffa	7ab	1
Sarouel	5ab	1
Jeta	8ab	1
Babouches	5ab	1

2-3 LES DRAGENSMANNNS

Les références des tenues culturelles des Dragensmens sont à chercher principalement du côté de l'Ecosse et de la Scandinavie. Les Neiges-Dragons sont froides, même dans leurs régions les plus méridionales, et les dragensmanns savent se couvrir, privilégiant la laine, souvent mélangée à du til, et le cuir fourré pour leurs étoffes. Les Dragensmanns aiment les couleurs assez vive, le rouge et le bleu vif restant les plus rares et luxueuses, mais sans que ces teintes aient de signifiants. La seule marque d'aristocratie des chefs de guerre et de leur famille (portée par les hommes et les femmes) concerne la fourrure d'un blanc pur portée en étole, ou encore en bordure de col ou de plaed.

Les femmes s'habillent assez souvent comme les hommes, mais leur tenue traditionnelle se compose d'une robe longue, parfois fendue sur le devant pour faciliter le déplacement, portée par-dessus une chemise longue de lin. La robe, aux manches courtes ou longues est elle-même toujours portée avec par-dessus un skiffa, une sur-robe tablier à bretelles, elle aussi parfois fendue sur le devant, beaucoup plus souvent sur les côtés. Si la robe et la chemise sont en général très simples, bien qu'on en aime orner les manches, c'est le skiffa qui sera le plus souvent décoré et brodé de matières précieuses, perles de verre, d'ambre, d'ivoire et de bijoux, broderies de couleur vive, voir motifs de fourrure chamarrée. Mais le skiffa est un vêtement utilitaire, il sert de tablier ; aussi, dans la vie de tous les jours, ce dernier est lui aussi en général plutôt simple, mais toujours de couleurs vives. Les skiffas les plus précieux sont portés pour les célébrations et les grandes occasions. Parfois, les femmes remplacent le chemisier sous la robe par des chausse confortables. Le plus souvent, elles portent de solides bottes ou des bottines. Les chaussures légères, lourdement ornées, sont l'apanage de l'aristocratie.

Pour les hommes, la tenue traditionnelle est en général une tunique à col ouvert qui s'arrête aux genoux, par-dessus une chemise de lin, avec un pan d'étoffe richement tricoté de motifs croisés, tous uniques de famille en famille et de village en village, le plaed, porté en travers du torse en retombant en demi-cape dans le dos. Cette manière de porter le plaed a d'ailleurs été copiée pour certaines tenues cérémonielles ou de guerre jusque dans l'Etéocle. Une veste complète la tenue, le plus souvent de cuir fourré, et en général décoré avec soin. Sous la tunique, le Dragensmann porte des culottes larges et bouffantes, et des bottes solides. Ces derniers sont d'autant plus ornés que l'individu est riche. Enfin, une ceinture très large et très ouvragée, souvent décorée de métaux, de perles, d'écailles et d'ivoire, complète l'ensemble. Mais les plus riches et traditionalistes portent aussi le kilt, sans chausse en dessous, mais seulement des bottes hautes et des chaussettes. Le kilt n'est pas forcément tricoté de motifs, cela dépend de la richesse de son porteur ou de son désir d'être remarqué. Mais on voit rarement des dragensmenns en kilt hors des grandes occasions.

Vêtement	Prix	Dispo
Robe & skiffa	2aa	1
Tunique	1aa	1
Plaed	1aa	2

Kilt	8ab	2
Ceinture ornée	3aa	2
Bottes ornées	4aa	2

2-4 LES EREBS

Les erebs sont un peuple très isolé, un choix qu'ils assument pleinement. Vivant principalement en altitude, dans les montagnes de l'Erebheim, malgré la proximité des rives subtropicales du Sud des Mers de la Séparation, leurs coutumes vestimentaires s'en ressentent. Les références culturelles des Erebs se rapprocheraient des régions montagneuses du Moyen-Orient comme les Mont Zagroz, mais on retrouve chez les Erebs les tenues et inspirations des populations rurales du Bouthan et du Tibet.

Hommes et femmes portent traditionnellement le kurta, une tunique plus ou moins longue, au col largement ouvert ou fermé et haut, dont le pan ouvert sur le côté est retenu par des boutons d'étoffe. Le kurta a des manches toujours mi-longues et est toujours ouvert sur les coté, à hauteur de genou ou au-dessus de la cuisse. Il peut descendre aux chevilles, voir trainer au sol, sa longueur ne dépend pas du genre, mais du rang social de l'individu et du contexte, cérémoniel ou quotidien, où porter la tenue. Plus le kurta est long, plus il est richement orné, de fourrures, de perles et de broderies. Et on ne le porte alors que pour les grandes occasions. Le reste du temps, la tunique s'arrêtera aux genoux, voire un peu au-dessus. En général les kurta sont faits de til doublé et épais, les plus chauds sont matelassés, mais on en trouvera en til léger et lin pour la saison chaude. On porte souvent une chemise de lin sous la tunique et, sauf au cœur de la saison chaude où on préférera un pagne de lin, on porte toujours des pantalons, traditionnellement très amples et chauds, les taffas, lacés à la cheville, le plus souvent en til épais renforcé de cuir ou matelassés. On porte des bottes avec un taffa, si on en a les moyens, mais plus souvent des chaussures de cuir fourrées et recouvertes de bandes montantes lacées autour du mollet. L'été, la plupart des Erebs vont pieds nus.

Il est à noter que le kurta ressemblant à une blouse pratique, le vêtement, dans sa version d'usage quotidien se retrouve souvent dans toute la vallée de l'Argas, jusqu'à Armanth, où elle est très appréciée des maraichers.

Vêtement	Prix	Dispo
Kurta	2aa	1
Taffa	6ab	1
Pagne long	4ab	1

2-5 LES ÉTÉOCLIENS

Si la culture qui inspire la civilisation étéoclienne est d'origine hellène, ses costumes traditionnels ressemblent pourtant de près à la mode occidentale des cours du XVII^e siècle avec quelques particularismes relativement mineurs. Cependant, les variations sur la base de ces inspirations sont très nombreuses : les Plaines de l'Étéocle sont vastes et chaque cité-État est très fière de son histoire et de ses traditions. Ainsi, les indications qui suivent resteront assez générales ; le nord des Plaines est par exemple influencé par l'Hégémonie, le sud-est par l'Athemais et surtout Armanth, sans compter que l'on retrouve même des inspirations Dragensmanns dans le nord-ouest.

Les teintes préférées des Étéocliens sont plutôt les bruns, les bleus et les violets, rehaussés de motifs vifs. Les tissus peints et brodés sont très recherchés ; les étéocliens adorent orner leurs tenues les plus riches d'or et d'accessoires clinquants. Le blanc pur et le rouge cardinal sont les couleurs des tribuns et des princes. On évite en général le bleu ciel, couleur du deuil.

La tenue traditionnelle féminine est une robe à corset, en général de til mais aussi de soie pour les plus riches, portée par-dessus une jupe à crinoline. Plus la robe est riche et sa porteuse de haut rang, plus la jupe sera vaste et ample. La robe, ouverte sur le devant, pour dévoiler la jupe, touche le sol, parfois en longue traine pour l'aristocratie. Le col est échancré et arrondi, dénudant les épaules et laissant paraître la dentelle de la chemise de soie portée sous la robe. Les manches sont bouffantes, parfois ouvertes pour laisser apparaître celles de la chemise et la riche dentelle des poignets. Le corset est relativement rigide et plat, mais il n'est pas cintré comme un corset victorien, c'est-à-dire qu'il n'est pas serré à outrance et ne gêne pas la respiration et relativement peu les mouvements. Souvent, il est remplacé par un serre-taille large surtout pour la tenue quotidienne et de travail. Accessoire courant à la robe étéoclienne, très répandu dans l'aristocratie et la bourgeoisie, c'est enfin l'étole, un vaste châle d'étoffe légère, jeté sur les épaules et retombant dans le dos. Sa couleur est très importante, puisqu'elle indique le rang de l'individu. De couleurs ternes ou pâles, et de lin ou de til, il reste utilitaire ou décoratif, les plus riches sont de soie tissée et brodée. Plus sa teinte est vive, plus on est face à une personne de haut rang. Une étole rouge indique que la personne est un représentant officiel de l'Agora local, une étole bleu vif ou richement tissée de fil d'or qu'on est devant un membre de l'aristocratie.

La tenue masculine traditionnelle est composée d'un pourpoint, une veste courte et matelassée, souvent très boutonné, aux épaules carrées et larges, parfois aux manches bouffantes, porté avec des culottes larges et de hautes bottes. Le pourpoint sera plus long, fait de til et tombera en pans de tunique pour le commun du peuple, alors que pour la bourgeoisie et l'aristocratie, il sera plus ajusté et court, le plus souvent en tussah ou en soie, laissant voir le bas d'une chemise, en général de soie. Une ceinture plus ou moins ouvragée complète l'ensemble. Une mode récente est de porter pour les jeunes bourgeois aventureux un pourpoint de cuir fin, richement orné de boutons et des pantalons plus moulants eux aussi souvent de cuir de qualité. Mais la plupart des gens du peuple portent des tenues plus simples, aux chausses larges tombant sur les pieds et ont rarement les moyens d'avoir des bottes de qualité. Là aussi, l'étole est un accessoire courant dans les classes les plus aisées, mais porté avec une fibule et jetée sur l'épaule.

Vêtement	Prix	Dispo
----------	------	-------

Robe à corset & jupe de crinoline	3aa	1
Pourpoint orné	3aa	1
Etole	2aa	1
Bottes hautes	4aa	2

2-6 LES FORESTIERS DE L'ELMERASE

L'inspiration des Forestiers est d'origine celte, mais c'est un peuple qui privilégie toujours dans ses choix vestimentaires l'aspect pratique au luxe. Aussi leurs tenues sont-elles simples et caractéristiques surtout dans les accessoires et les matières. Les Forestiers s'habillent principalement de cuir, une matière dont ils maîtrisent le travail comme personne. On trouve aussi du til et du lin, ainsi que de la laine, mais toutes ces étoffes sont en général importées. Les Forestiers apprécient aussi la fourrure, assez disponible dans leur milieu, et décorent leurs vêtements d'écailles de mammalien, de plumes, d'os et d'ivoire. Les couleurs sont principalement naturelles et visent à assurer une discrétion plus efficace sous le couvert des buissons ; aussi il est très rare de trouver des textiles teintés de couleurs vives ; sans surprise, ils aiment le vert et l'ocre. Les Forestiers ont souvent des tenues unisexes, un cas peu courant chez les lossyans. Il s'agit en général d'une tunique courte et veste de cuir, avec des braies, une ceinture solide de cuir et des bottines ou chaussures de cuir.

La tenue traditionnelle des hommes et des femmes est une tunique de cuir et de lin ou de til s'arrêtant aux genoux, parfois longue comme une robe, ample et confortable, au col large et carré. Elle se porte à même la peau ou sur une chemise de lin. Si la tunique est longue, elle est portée par les femmes comme une robe, jambes nus ou parfois avec un simple jupon. Sinon, ce sera avec des braies, des chausse flottantes confortables, en général lacées à la cheville avec des chaussures ou rentrées dans des bottines. Enfin, par-dessus la tunique est portée une veste de cuir aux manches amovibles, la bretta, qui s'arrête en général en haut des cuisses. Elle est souvent lourdement ornée quand elle est portée en cérémonie, et chaque Forestier se faire une fierté personnelle de créer par lui-même ou aller chercher par ses propres moyens les parures qui la composent. Elle n'est donc pas forcément signe de rang social, mais les individus les plus riches ou respectés auront des bretta remarquablement riches et ornées. La bretta des femmes est traditionnellement plus courte que celle des hommes et s'apparente un peu à un gilet. En guise de manteau, les Forestiers portent le sayon, un manteau aux allures de toge, épais et le plus souvent cousu en motifs géométriques. Lui aussi est mélangé de cuirs et de textiles végétaux. Il est retenu à l'épaule par une broche ou fibule.

Vêtement	Prix	Dispo
Tunique de cuir	4aa	2

Braies	1aa	2
Bretta	3aa	2
Sayon	8ab	2
Bottines de cuir	2aa	2

2-7 LES GENNEMONS

La culture et les références vestimentaires des Gennemons sont inspirées des habitants des grandes steppes de la Mongolie. Cependant, la culture urbaine des habitants des marches de Gennema est aussi influencée par les cultures de l'Hégémonie et de l'Empire du Trône de Rubis. Ce sont dans les régions tribales et chez les nomades Gennemons qu'on trouve les tenues les plus traditionnelles. Les vêtements des hommes et des femmes se ressemblent beaucoup et sont sur la même base, ce qui diffère est surtout dans les accessoires et la décoration de ces tenues.

Le vêtement traditionnel est le shabil, une robe chaude de til et de laine, souvent doublée ou fourrée, qui monte jusqu'au cou et se ferme par des boutons d'étoffe à l'épaule, sur le côté et à la hanche. Elle est ouverte sur le côté et croisée et se porte sous le kathaz, une tunique courte aux liserés ornés, boutonnée sur le côté ou le devant. Les hommes ceignent leur taille avec une large ceinture de til ou de soie. Sous la robe, est portée traditionnellement le wiga, un pantalon droit et ample de til doublé, qui tombe largement sur les pieds et ressemble à une jupe. La botte ou la bottine fourrée achève l'ensemble. Les shabils sont richement liserés et brodés pour les tenues cérémonielles, avec des couleurs vives, surtout le rouge. Certains, plutôt que de laine et de til, sont de soie d'une richesse luxueuse. Mais le shabil de travail est le plus souvent uni et de couleur terne. Le wiga est en général noir ou rouge, parfois de soie et assorti avec le shabil pour les tenues de luxe des femmes.

Les shabils les plus luxueux sont décorés de motifs naturels chamarrés et souvent ornés de perles, et portent des manches très longues, aux manches ornées de fourrure. Un accessoire d'apparat avec le shabil des femmes est le kreja, une étole décorative faite d'ivoire, d'étoffes bordées, de perles de couleurs et de pans de soie tombant au sol. Celui-ci est souvent assorti aux coiffes complexes des femmes, réalisé sur mesure et unique à chaque festivité.

Vêtement	Prix	Dispo
Shabil	3aa	1
Kathaz	1aa	1

Wiga	6ab	1
Bottes fourrées	2,5aa	2
Kreja	5aa	2

2-8 LES HÉGÉMONIENS D'ANQIMENÈS

Au vu de la zone d'influence de l'Hégémonie et de sa situation d'empire, les tenues traditionnelles diffèrent notablement entre les régions, les grandes cités-États et même de l'ouest à l'est. Ce qui suit concerne surtout la tenue traditionnelle des familles des notables est et de l'aristocratie, qui se calque principalement sur la mode d'Anqimenès, la capitale. Ces références traditionnelles peuvent se retrouver à divers degrés partout, mais ne sont finalement pas beaucoup suivies telles quelles et serviront donc surtout d'inspirations. La mode hégémonienne est inspirée par la culture romaine et gallo-romaine et même en ayant évolué avec nombre d'influences, le port de tuniques et robes à drapé est la norme, ainsi que l'usage de capes et de manteaux. Mais l'Hégémonie étant froide, surtout au nord, les tenues traditionnelles sont un peu plus complexes et riches que leur inspiration historique.

Les couleurs vives sont l'apanage des hommes, les femmes, qui se couvrent toujours les cheveux d'un châle, auront souvent des vêtements aux teintes plus ternes et discrètes, avec moins d'ornements et de motifs et broderies. Trois teintes sont proscrites : le noir, l'argent et le rouge, couleurs des *Ordinatorii* de l'Église.

La tenue traditionnelle des femmes est la *pallia*, tunique drapée et ajustée assez près du corps, aux pans croisés sous la taille pour retomber au dos, au niveau des mollets, qui se porte par-dessus la *stola*, une robe droite sans manches, elle aussi drapée, tombant sur les pieds. La *stola* est de lin ou de laine, parfois doublée pour plus de confort, quand la *pallia* est de til ou de soie. Si la *stola* est tenue par des bretelles, la *pallia* a toujours un haut col fermé. Bordures, col et manches sont souvent liserés de couleurs fines, et de broderies discrètes. Même dans le cadre de femmes de haut rang, la *pallia* reste toujours une tenue peu décorée et peu ornée, comme la *stola* qui reste très simple, bien qu'elle sera souvent brodée dans les familles les plus riches. Enfin, est souvent portée par-dessus une vaste cape, pouvant être portée comme châle pour couvrir les cheveux, ce qui est le cas en public pour les femmes, la *pelisse*. Cette dernière, de til ou de laine, est souvent la pièce de tissu qui concentre les ornements, liserés et broderies, les plus riches que montre une femme Hégémonienne. La *pelisse* est faite pour se porter même par-dessus un manteau ou une veste et on la retrouve souvent.

La tenue traditionnelle des hommes est composée d'une tunique qui s'arrête aux genoux, le *palmata*, et de braies simples en dessous. Le *palmata* est en général simple, mais toujours richement liseré. Il n'est pas rare pour les hommes les plus riches de porter des motifs et des broderies, en plus de nombreux accessoires. Par-dessus est drapé le *gallus*, une sorte de manteau qui s'enroule autour du corps, venant couvrir une épaule et un bras et se ferme à l'épaule par une broche ou fibule. Le *gallus* est bien plus aisé à porter que la *toge* et bien plus confortable. La *toge* n'est portée que dans les grandes occasions, ou dans les *Agoras* des tribuns. Enfin, comme pour les femmes, les hommes portent souvent une *pelisse* aux couleurs vives et richement ornée.

Hommes et femmes délaissent les sandales en général. Pour ceux qui en ont les moyens, on porte plutôt des chaussons chauds, des chaussures de cuir lacées ou encore des bottes hautes et ajustées.

Vêtement	Prix	Dispo
Pallia	2aa	1
Stola	8ab	1
Palmata	1aa	1
Gallus	8ab	1
Pelisse	2aa	1

2-9 LES HEMLARIS & LA CITÉ DE RUBIS

Le second plus grand empire des Mers de la Séparation est lui aussi très varié dans les peuples et les cultures locales. Il est donc la somme de plusieurs références du point de vue culturel et vestimentaire, principalement la Chine impériale des Han et la Corée de la dynastie Joseon.

Aussi, les Hemlaris ne portent pas le comme costume traditionnel le kimono, mais plutôt le hemfu (littéralement : costume Hemlaris), qui y ressemble un peu, mais s'apparente beaucoup plus aux costumes et robes traditionnels de Chine. Le hemfu peut être très simple, ou incroyablement riche et orné et connaît un grand nombre de variantes, selon les régions ou les usages. S'il existe une manière féminine de le porter et de l'agrémenter, le hemfu est à la base un vêtement unisexe. L'autre vêtement très courant, surtout dans les classes sociales les plus basses ou le monde rural et le chen-po, une tenue de travail confortable, qui est aussi très apprécié des combattants. Là aussi, le chen-po est une tenue unisexe qui connaît cependant nombre de variantes. Contrairement à ce que croient la plupart des gens hors de l'Empire du Trône de Rubis, les Hemlaris ne s'habillent pas tous de soie. Le lin est même l'étoffe la plus courante, tandis que le til est assez peu employé pour les vêtements. Les Hemlaris apprécient beaucoup les couleurs vives, mais qui restent l'apanage des plus riches. Les étoffes des classes aisées sont souvent peintes et brodées de motifs et une seule couleur fait vraiment l'objet d'une codification : le pourpre est absolument réservé à la famille impériale de Cymiad et ses représentants officiels. Le blanc est peu usité, mais pas rare, cependant, il symbolise en général la couleur du deuil.

Le hemfu est une robe à col croisé, dont le pan se referme sur le côté droit, tombant sur le pied. Les manches sont très amples et souvent dotés de petites poches intérieurs. La robe est de taille confortable, fendue par le pan qui tombe au sol, ce qui facilite les mouvements. Les hommes portent en général un pantalon ample par dessous. Les femmes, à contrario, portent par-dessus le hemfu une jupe qui commence sous la poitrine et s'arrête à mi-cuisse ou aux genoux, la gikua. Celle-ci sert à retenir les plis du hemfu et cacher les jambes. Le maintien de la robe est assuré par une ceinture d'étoffe, le

gia. Plus l'individu est riche, plus la ceinture est large, ornée de pendants et brodée. Les femmes de l'aristocratie portent des ceintures semi-rigides si larges qu'elles jouent le rôle de corset. Plus la personne portant le hemfu est de haut rang, plus celui-ci est richement peint et orné. Les manches s'allongent, la robe traîne d'autant plus, écharpes et volant viennent compléter l'ensemble. Enfin, pour l'hiver ou lors des grandes occasions, il est courant de porter par-dessus le hemfu un large manteau doublé ou matelassé, le plus souvent de soie. Là encore, plus le rang de l'individu est élevé, plus le manteau est long, vaste, et prend des allures princières. Certains de ces manteaux sont d'ailleurs des héritages familiaux valant des fortunes colossales.

Le chen-po est l'autre vêtement traditionnel de l'empire. Il s'agit d'une confortable tunique à col haut, fermé par une boutonnrière sur le devant, porté par-dessus des pantalons, qui diffèrent selon les régions ou les usages. Parfois très larges et évasés, ils ressemblent alors à un confortable pantalon-jupe : le shipao. Ils peuvent aussi être bouffants ou simplement larges et confortables et laissent alors la cheville largement ouverte. Le chen-po est avant tout un vêtement conçu pour être pratique et ne pas gêner les mouvements tout en pouvant être décliné en version chaude et matelassée et fine et légère. La version féminine ne diffère en rien de la version masculine, tout au plus les femmes apprécient de rajouter une ceinture d'étoffe pour ajuster la tunique au corps. La plupart du temps, les hommes portent la tunique pendante, sans ceinture. Celle-ci se trouve sous le chen-po, par-dessus les pantalons. Le chen-po s'arrête en général au niveau des reins, mais peut retomber aux cuisses, jamais plus bas. La seule chose qui différencie un chen-po de pauvre ou de riche est dans les motifs peints ou brodés sur les étoffes, et la nature et la qualité du tissu. Une mode récente, qui semble venue d'Armanth, est de porter le chen-po ouvert, comme une veste droite, avec en dessous une chemise ample ou un vêtement de corps plus fin, souvent blanc.

Dans tous les cas, les Hemlaris privilégient les sandales ou les chaussons avec leurs tenues. Le chausson brodé Hemlaris est une chaussure luxueuse est prisée. L'usage des bottes est strictement utilitaire et, pour les mœurs des habitants de l'Empire du Trône de Rubis, les chaussures hautes et les bottines sont peu hygiéniques.

Vêtement	Prix	Dispo
Hemfu homme	2aa	1
Hemfu femme	2aa	1
Ceinture large brodée	3aa	1
Manteau doublé	4aa	2
Chen-po	8ab	1

Pantalon-jupe	7ab	1
Chaussons brodés	1aa	1

2-10 LES JEMMAÏS

Pour une raison que l'on comprendra aisément en revenant un peu sur la description de ce peuple, jamais les Jemmaï ne portent hors de chez eux leurs costumes et modes traditionnels. Nous ne les décrivons donc pas ici en détail, contrairement à ce qui a été fait pour tous les autres peuples.

Tout juste pourra-t-on révéler que leur mode ressemble, quand ils voyagent, à celle des Touaregs, avec le port de longs vêtements couvrants et amples, le plus souvent noirs, appelés des jhi-ibas, et des sheshs, de vastes turbans servant de cache-poussière. Ces vêtements ne sont pas typiques que des Jemmaï, puisqu'ils sont répandus chez les plus nomades des habitants du désert des Franges.

On ne sait pas trop à quoi ressemblent les jemmaï sous ces tenues de voyage. Ils sembleraient apprécier les tenues simples : chemises, pantalons, tuniques ouvertes et vestes, avec une grande préférence pour le cuir. Mais comme on s'en doute, dans la mesure où tout jemmaï reconnu comme tel est poursuivi pour hérésie par l'Église, ils adoptent en général les coutumes vestimentaires locales.

2-11 LES NOMADES DES FRANGES

Les références vestimentaires des Franges sont à la base similaire à celles de l'Athemaï et sont proches de celles de la méditerranée moyen-orientale. On retrouve le caftan, le sarouel, mais aussi, pour se protéger de la chaleur, du soleil et du sable, le jhi-ibas qui couvre tout le corps et le shesh, portés dans le désert par pratiquement tout le monde tant cet accessoire qui protège la tête et le visage est indispensable dans ce climat désertique. Les Nomades s'habillent en général simplement et gardent leurs plus beaux atours pour l'intimité ou les festivités. Le caftan est la norme traditionnelle pour les hommes et les femmes, parfois, mais plus rarement pour ces dernières, la khabiya (voir ci-dessous). On peut trouver toutes les couleurs, mais finalement le noir, le brun, le bleu nuit, et le blanc dominant. Le rouge est la couleur des Beys et les ocres et les jaunes sont peu recherchés.

La khabiya, robe de fête traditionnelle des Frangiennes est particulièrement connue ; elle est d'ailleurs admirée jusqu'à Armanth, même si elle y est rarement vue. Les femmes la portent surtout pour des festivités et, même pour les plus humbles, ces robes cintrées et richement parées sont somptueuses. Cette robe est de forme très variée, mais toujours cintrée à la taille, bouffante à la poitrine, avec de larges manches mi-longues, et un col évasé de tissus précieux autour du cou. L'étoffe de base en est le lin, souvent rehaussé de satin ou encore de soie, avec des motifs complexes, géométriques, de couleurs vives et un foisonnement de broderies fines. Chaque khabiya est prétendue unique par sa taille, ses ajouts de rubans, de jupons, de voiles, ou encore ses broderies et ses motifs.

Vêtement	Prix	Dispo
----------	------	-------

Jhi-ibas	1aa	1
Shesh	1aa	1
Khabiya	3aa	2

2-12 LES SAN'ESHE

Le peuple des San'eshe est d'inspiration polynésienne, et fait peu de cas des coutumes vestimentaires dans la mesure où le climat de leur archipel leur permet de vivre à demi nus, hommes comme femmes, sans considérations particulières pour le genre. Ils n'ont donc guère d'accoutrement traditionnel.

En fait, le seul vêtement qui se distingue est le pe'para, un pagne tissé d'un mélange de tussah et de til. Le reste ne sont qu'ornements et des bijoux fabriqués sur mesure pour l'usage individuel ou celui d'un membre proche de la tribu. Le pe'para est une grande pièce de tissu, teintée et peinte de motifs, qui se porte nouée autour de la taille, mais peu, en cas de besoin, être ajustée pour être nouée à l'épaule. Elle est assez grande pour couvrir le corps jusqu'au-dessus du genou. Un soin particulier est apporté au travail de teinture, aux effets de dégradés sur l'étoffe et à la peinture des motifs une fois la teinture achevée. Aussi, si c'est le seul vêtement que porte vraiment les San'eshe, ils lui accordent une grande importance.

Vêtement	Prix	Dispo
Pe'para	6ab	2

2-13 LES SVATNAZ

De par leur nature de peuple persécuté, les Svatnaz, qui passent leur vie en nomades, sur terre et sur mer, ne se soucient guère d'impératifs de mode. Leurs vêtements sont en général pratiques et fonctionnels et, surtout, très chauds, pour permettre de voyager même par les climats les plus rudes de la taïga. L'inspiration culturelle de ce peuple est celle des Slaves, principalement du nord de l'Ukraine. Le cuir est la matière privilégiée et de loin de ce peuple, qu'ils prennent le temps de traiter et de teindre lors de leurs hivernages au plus profond de la Taïga des Griffons. Ils commercent aussi avec les Gennemons pour se fournir en laine et en til, mais ils ne le produisent pas eux-mêmes. Ils tissent le lin à partir de la plante sauvage récoltée en été dans les prairies. Leurs couleurs privilégiées sont toujours des nuances de vert. Ils évitent les couleurs vives et s'interdisent le jaune et le rouge, trop voyants. Le blanc sert aux vêtements d'hiver pour se fondre avec le paysage enneigé. Les manteaux sont tous de cuir, épais et matelassé, souvent fourrés, et traités avec art pour être imperméables.

La tenue traditionnelle des Svatnaz se nomme le ktenaz. Il est similaire pour les hommes et les femmes. Ce qui change concerne le port du pantalon et de la jupe. La tenue est constituée d'une tunique de cuir doublée et rembourrée l'hiver, légère l'été. Elle peut alors être en lin ou en til. Par-dessus, un gilet de

cuir épais et fourré avec un col à rabat, souvent de fourrure. La tunique est retenue à la taille par une ceinture solide, et décorée d'un plastron boutonné, souvent orné et gravé, composé en général de cuir renforcé ou d'écailles. Les hommes portent un pantalon de cuir, ample et pratique, traditionnellement sombre. Les femmes portent une jupe droite de cuir fourré, légèrement fendue sur le devant, s'arrêtant sous le genou, et de hautes chaussettes de til ou de laine. Hommes comme femmes portent des bottes fourrées à la semelle remarquablement solide. Il est courant que le ktenaz soit brodé, en bande transversale, surtout au niveau des manches, mais aussi sur les pans du gilet. C'est plus rare pour le pantalon et la jupe. Mais l'ornementation d'un ktenaz ne traduit que peu le rang social d'un Svatnaz, plutôt sa coquetterie ou celle de ses proches. Ce sont dans les accessoires et bijoux que l'on peut estimer la position sociale de son interlocuteur.

Vêtement	Prix	Dispo
Ktenaz	5aa	2
Gilet fourré	3aa	2
Pantalon de cuir	3aa	2
Jupe de cuir fourré	2aa	2
Bottes de marche	5aa	2
Manteau fourré de voyage	3aa	2

2-14 LES TERANCHENS & L'IMARETH

Les Teranchens et l'Imareth sont deux îles voisines dont les peuples se ressemblent tant que nous les avons réunis sous un seul descriptif. D'origine méditerranéenne et moyen-orientale, ils sont surnommés les cousins des Athemaïs, mais leurs coutumes vestimentaires diffèrent, et sont à rapprocher des tenues italiennes du XVIIe siècle. Pour qui chercher quel peuple a le plus l'allure vestimentaire des pirates des films hollywoodiens, ce sont bien eux ces deux peuples jumeaux. Cependant, ils s'habillent au moins aussi souvent à la mode d'Armanth (voir plus bas) et de l'Athemaïs, qu'à leur propre mode.

Comme pour les Eteocliens, les teintes préférées des Teranchens et de l'Imareth sont plutôt les bruns, les bleus et les violets, rehaussés de motifs vifs. Ils affectionnent le noir et le gris anthracite, mais ne négligent pas les tons pastel, surtout pour les femmes de haut rang. Les tissus peints et brodés sont très recherchés. Le blanc pur et le rouge cardinal sont les couleurs des tribuns et des princes. On évite en général le bleu ciel, couleur du deuil.

La robe traditionnelle se nomme la mantua, une robe drapée, en général pourvue d'une pièce rigide d'estomac. La robe est cintrée et se porte avec un serre-taille dessous. La jupe est plissée et son dos présente un nœud, qui tombe en bandes. Plus la jupe est bouffante, plus le nœud est gros, plus les bandes tombent, plus la robe est riche. Le décolleté est assez large, carré, et bordé de dentelles ou laissant voir la chemise et les manches sont bouffantes et mi-longues. Deux pans tombant depuis les épaules puis sous le décolleté forment le dessin d'un manteau, mais c'est un luxe réservé aux femmes les plus riches. La demi-mantua, bien plus simple et commune, est plus répandue ; elle est à peu près conçue comme la robe du même nom, mais divisée entre tunique et chemisier, et jupe, amovible et alors souvent fendue pour faciliter les mouvements.

Le costume masculin se distingue principalement par la veste à galons : une tunique droite, cintrée, boutonnée sur le devant et pourvue de manches longues laissant voir les dentelles des manches de la chemise. La veste est souvent portée avec un manteau sans manche tombant en pans droits et en queue, là aussi orné de nombreux boutons. Elle descend à mi-cuisse. En dessous, les chausses sont bouffantes et portées avec des bottes. Mais ce costume n'est porté communément que par la plus haute société ou lors de cérémonies et de festivités. La veste à galons reste un vêtement assez onéreux et qui marque une certaine classe sociale. C'est d'ailleurs l'uniforme privilégié des capitaines pirates de l'Imareth et même les Femmes d'Épée de l'île l'adoptent alors pour montrer leur rang.

Vêtement	Prix	Dispo
Mantua	3aa	1
Demi-mantua	1aa	1
Veste à galons	3aa	2

3- Les uniformes & armures

Chaque culture a ses préférences, ses modes, ses couleurs, comme nous venons de le voir. Ces codes sont encore plus importants pour la guerre où l'on doit reconnaître à quelle armée appartient chaque combattant, surtout dans la cohue du champ de bataille. Cependant, avant toute chose, il faut oublier la notion moderne d'uniforme : hormis les unités d'élite et les corps de garde urbaine, personne ne porte d'uniforme officiel.

Le fait est que, qu'il soit simple troupière ou officier supérieur, le combattant paye son propre équipement. Même les Ordinarii ou les Guerriers de l'Empereur doivent financer leur uniforme et leur armement. Souvent, le coût de celui-ci est alors retenu sur la solde de ces combattants professionnels, une somme qui peut les endetter pour longtemps, vu le prix de leur équipement au complet. Mais pour la grande majorité des autres, même les fiers et majestueux officiers de l'Étéocle, il faut mettre la main à la bourse. La règle est la même pour les unités mercenaires, ou pour les combattants de marine : aucune armée ne fournira le barda du combattant ; les seules choses qui lui seront confiées, ce sont les armes et les munitions. Et encore, ces armes sont sommaires : les armes à

impulsion ne sont mises entre les mains que de professionnels et on compte les amorces et les munitions.

Ceci implique donc que chaque combattant a aussi la responsabilité et la liberté de ce qu'il porte sur le dos. Dans une armée, ce sont avant tout les sous-officiers et officiers qui sont les plus voyants, ainsi que les porte-étendards et les tambours qui les accompagnent. Mais contrairement à notre idée moderne de la guerre, dans le monde de Loss, il faut être voyant et reconnaissable sur un champ de bataille ; c'est le meilleur moyen de ne pas être la cible de l'artillerie et des fusils de son propre camp, quand tout le monde est au cœur de la mêlée. Aussi, sauf exception, on s'arrange toujours pour porter les couleurs de son camp et s'arranger pour être très voyant et de loin. Le tabard, simple à fabriquer et facile à confectionner, est alors une des solutions les plus courantes. Mais pour les armées professionnelles et d'élite, arborer les couleurs du drapeau sous lequel on se bat est une fierté qui se reflète dans les tenues, les uniformes et les armures elles-mêmes.

Encart : les armoiries.

Il n'existe aucun système d'héraldique sur Loss, tel qu'on peut le trouver en occident médiéval. Seuls les villes, les princes, les grandes armées ont des emblèmes. Il s'agit d'un jeu de deux à trois couleurs et parfois un liseré, porté sur un plaed ou un tabard, pour être aisément reconnu, et qui sert aux drapeaux et étendards. L'emblème est toujours relativement simple, toujours dessiné de noir, et s'apparente aux symboles des mons japonais. L'emblème peut aussi se retrouver sur des boucliers.

Prix indicatif d'un tabard : 4ab

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

- **Couleurs** : blanc, bleu ciel et liseré jaune
- **Armure de la troupe** : plastron de linotorci léger, cuir et cuir clouté, chapel de fer.
- **Armure des officiers** : cuirasse de linotorci complète, casque salade à panache de linotorci.
- **Armes courantes** : sabre, arme d'hast, arc à poulie, arbalète, pavois.

Les Athemaïs & Armanth

- **Couleurs** : bleu outremer, noir et liseré gris.
- **Armure de la troupe** : plastron de linotorci léger, jambières de cuir, casque morion de fer.
- **Armure des officiers** : plastron et jambières de linotorci renforcé, vêtements de soie.
- **Armes courantes** : sabre, arme d'hast, pistolet, mousqueton, pavois de marine.

Les Dragensmanns

- **Couleurs** : couleurs variées, le plaed, portant des motifs géométriques identifie le clan.
- **Armure de la troupe** : chemise de mailles, vêtements de peau, casque cervelière d'acier.
- **Armure des officiers** : cotte de mailles complète (armure Dragensmann), vêtements de laine, casque cervelière d'acier.
- **Armes courantes** : hache, épieu de guerre, dragensverd, arbalète, écu rond.

Les Erebs

- **Couleurs** : jaune et terre de Sienne.
- **Armure de la troupe** : brigandine de cuir, et renforts de cuir clouté, cervelière de cuir.
- **Armure des officiers** : plastron de linotorci léger, brigandine de cuir, et renforts de cuir clouté, cervelière de cuir.
- **Armes courantes** : glaive, épieu de guerre, arc de chasse.

Les Étéocliens

- **Couleurs** : Bleu roi, blanc, jaune d'or, liseré rouge.
- **Armure de la troupe** : chemise de mailles ou plastron de linotorci léger, vêtements de cuir, chapel de fer.
- **Armure des officiers** : plate d'acier mobile et ornée, renforcée de linotorci (armure étéoclienne), casque armet clos à panache.
- **Armes courantes** : épée longue, sabre, arme d'hast, fusil, écu.

Les Forestiers de l'Elmerase

- **Couleurs** : variables, en général vert foret et brun.
- **Armure de la troupe** : brigandine de cuir renforcé d'écailles et d'os, vêtements de cuir.
- **Armure des officiers** : cotte de cuir renforcé d'écailles et d'os, parfois avec un plastron de linotorci léger.
- **Armes courantes** : glaive, épieu, arc composite.

Les Gennemons

- **Couleurs** : ocre et brun.
- **Armure de la troupe** : brigandine de cuir, renforcée de pièces de bronze, vêtements de laine renforcés de cuir, heaume de cuir et de pièces de bronze.
- **Armure des officiers** : cotte d'écailles de bronze, vêtements de laine renforcés de cuir et de fourrure, heaume orné, de cuir et de pièces de bronze.
- **Armes courantes** : sabre, épieu, grande hache, arme d'hast, arc composite.

Les Hégémoniens d'Anqimenès

- **Couleurs** : noir et rouge.
- **Armure de la troupe** : cuirasse de linotorci renforcée (armure Ordinatori), vêtements de laine et de cuir, casque d'hoplite
- **Armure des officiers** : cuirasse de linotorci renforcée (armure Ordinatori), vêtements de laine et de cuir, casque d'hoplite à panache.
- **Armes courantes** : glaive, flamberge, épieu, arme d'hast, pistolet de guerre, fusil, pavois.

Les Hemlaris & la Cité de Rubis

- **Couleurs** : Rouge et liseré d'or.
- **Armure de la troupe** : armure lamellaire d'acier et plastron de linotorci renforcée (armure Hemlaris), vêtements de til renforcés de cuir, chapel de fer lamellé.
- **Armure des officiers** : armure lamellaire d'acier et plastron de linotorci renforcée (armure Hemlaris), vêtements de soie, heaume d'acier lamellé.
- **Armes courantes** : keshai, masse à deux mains, arme d'hast, arbalète à répétition, zoadzu, pavois.

Les Jemmaïs

- **Couleurs** : inconnues, sans doute noires (plus personne ne les a vus en guerre depuis 500 ans).
- **Armure de la troupe** : plastron de linotorci et protections articulées en résines composites (armure Jemmaï), vêtements de til et de cuir.
- **Armure des officiers** : plastron de linotorci et protections articulées en résines composites (armure Jemmaï), vêtements de til et de cuir.
- **Armes courantes** : sabre, pistolet, fusil, sangtis.

Les Nomades des Franges

- **Couleurs** : bleu nuit, noir, liseré bleu ciel
- **Armure de la troupe** : plastron de linotorci léger, vêtements de til, casque morion d'acier et shesh.
- **Armure des officiers** : plastron et jambières de linotorci renforcé, vêtements de soie, casque morion d'acier et shesh.
- **Armes courantes** : cimenterre, arme d'hast, tromblon, arbalète de guerre.

Les San'eshe

- **Couleurs** : aucunes
- **Armure de la troupe** : les San'eshe n'ont ni uniforme, ni armure.
- **Armure des officiers** : les San'eshe n'ont ni uniforme, ni armure.
- **Armes courantes** : javeline, hachette, épieu, projeteur.

Les Svatnaz

- **Couleurs** : variées, le plus souvent brun, noir et vert forêt.
- **Armure de la troupe** : plastron de cuir renforcé d'écailles ou brigandine de cuir clouté doublée de fourrure, cervelière de cuir.
- **Armure des officiers** : cotte de cuir clouté doublée de fourrure, vêtements de cuir, cervelière de cuir.
- **Armes courantes** : glaive, javeline, épieu, hache, arc de chasse.

Les Teranchens & l'Imareth

- **Couleurs** : gris et violet, liseré rouge ou blanc.
- **Armure de la troupe** : plastron de linotorci léger, vêtements de soie et de til, chapel de cuir.
- **Armure des officiers** : plastron et jambières de linotorci, vêtements de soie, chapeau avec chapel de cuir intégré.
- **Armes courantes** : sabre, hache, pistolet, mousqueton, tromblon, pavois de marine.

4- La mode à Armanth

Culturellement, Armanth est la cité-État la plus influente des Mers de la Séparation, titre qu'elle a dérobé à Anqimenès depuis un peu moins d'un siècle. C'est surtout la plus cosmopolite de toutes les villes connues. Se balader à Armanth, c'est croiser des marchands Dragensmanns avec leur plaed coloré et leurs cols de fourrure, c'est discuter avec un groupe de nomades des Franges coiffés de leur shesh et vêtus de caftans brodés et de vastes sarouels, c'est voir passer une troupe d'aristocrates étéocliens en robe à corset et pourpoint boutonné d'or, ou encore saluer des marins teranchens en veste à galon et chapeau large qui devisent avec un groupe d'Hemlaris vêtus de leur traditionnel chen-po. Et finalement, personne ne s'étonnera de voir un Athemaïs pur jus habillé d'un mélange de mode Imareth et Ar'anthia.

Les courants de mode qui naissent donc à Armanth se répandent donc très vite. L'influence principale concerne l'Athemaïs et Teranchen, mais englobe toute la moitié des cités-États des Mers de la Séparation. Mais les courants de la mode ne changent pas beaucoup d'année en année, sauf pour les accessoires ou encore les couleurs ou les motifs à la mode. La mode armanthienne ne se renouvelle vraiment qu'environ tous les dix ans, sans cependant véritablement révolutionner les costumes. Les choses vont plus lentement que pour la mode contemporaine. Néanmoins, tout le beau monde guette ce que porteront les personnalités les plus en vue dans les cours de l'Élysée et sur la place du Palais du Conseil des Pairs, car c'est là que se font et défont les dernières tendances. Être à la mode représente un certain luxe, mais c'est aussi une affaire très rentable pour les tailleurs et les costumiers, qui veillent à anticiper ces tendances pour être les premiers à proposer les derniers ensembles à la mode et les accessoires que s'arracheront les puissants.

A noter que qui peut le plus peut le moins, on décrit ci-dessous la mode selon les rangs sociaux, mais ces courants de mode s'influencent les uns les autres, ils ne sont pas figés. En fait, la seule contrainte est la taille de la bourse de celui qui veut s'habiller !

4-1 LA MODE ARISTOCRATIQUE

Les princes et les beys d'Armanth ne sont pas parmi les plus riches des hommes de l'Athemaïs, mais leur pouvoir héréditaire, leur autorité sur des fiefs autour de la cité-État et certains quartiers et leurs privilèges militaires en font une véritable aristocratie terrienne, qui tient à afficher dans ses livrées son rang et ses privilèges, sans équivoque. Si les tenues des princes s'en ressentent et sont plutôt codifiées, elles sont notoirement inspirées par les cours de l'Étéocle, mais elles sont aussi très souvent à l'avant-garde des dernières innovations de la confection, de la joaillerie et de la maroquinerie.

Mode féminine

Si la robe caftan a toujours une place de choix pour les femmes dans la haute société, l'adoption de la robe à corset, de la jupe à crinoline et du serre-taille, inspiré de l'Étéocle, mais aussi des Teranchens fait son chemin. Mais si les jupes à crinoline peuvent être très amples et vastes en Étéocle, les princesses Armanthiennes privilégient le confort. Comme porter le criaffa, le pantalon léger, sous la jupe, est une tradition très respectée, la jupe et les jupons sont considérés comme des parures, qui sont assez souvent fendues par des pans boutonnés sur le devant pour faciliter les mouvements. La jupe est souvent ornée de drapés complexes et de nœuds, formant une belle traine. En général, la robe aristocratique armanthienne est de manière caractéristique plus légère, confortable et moins encombrante que son équivalent étéoclien.

Sous la robe, une princesse armanthienne porte un chemisier fin, de soie diaphane ou de lin léger, avec un jabot et des manches de dentelles. La poitrine et les épaules sont toujours couvertes. Il est courant, pour remplacer un manteau, de porter un gilet brodé précieux, assez court, ouvert et cintré, parfois coupé comme un boléro.

Le caftan, qui reste lui aussi traditionnel, est porté comme manteau ouvert par-dessus la robe, souvent fendu en deux longs pans trainants. Il a des manches courtes, pour laisser apparaître les manches et la dentelle de la chemise. Celle-ci est parfois bouffante, parfois non. Un accessoire assez récent est d'avoir une chemise à manches amovibles, permettant de changer aisément de manche pour les assortir à la couleur et aux motifs de la robe.

Les princesses armanthiennes portent les cheveux bouclés, tirés en arrière, avec une coiffe florale retenant les cheveux, noués en demi-chignon et queue de cheval. Elles arborent aussi souvent des boucles à l'anglaise, et de fins rubans de tulle brodé et de dentelle noués et mêlés à la coiffure. Ces dernières sont très élaborées : plus la coiffure est complexe, minutieuse et ornée, plus le rang de la princesse est élevé. Les princesses armanthiennes apprécient énormément les symbiotes-bijoux de chevelure, et certains valent de véritables fortunes.

Les princesses d'Armanth rivalisent de bijouterie, mais les plus voyants sont les vastes colliers d'or, de perles et d'émaux portés par-dessus la robe, et parfois le manteau et les ceintures-chaîne assorties. Les boucles d'oreille à pendants sont privilégiées. Par contre aucune aristocrate ne portera de bracelets, considérés comme de mauvais goûts : ce sont prétendus des bijoux d'esclaves... ce qui est notoirement faux.

Comme on en parle plus haut, les couleurs et les motifs sont les choses qui changent le plus, d'année en année. Mais ces dernières années, ce sont les nuances de crème et le jaune safran qui ont la cote, avec les couleurs ocre et automnales. Les motifs floraux à feuillages délicats sont privilégiés, mais les motifs géométriques en lignes verticales et les rayures brodées sont en train de revenir à la mode.

Mode masculine

Le sarouel et le jeta ne sont plus vraiment de mode pour les hommes, même si le costume traditionnel Athémaïs se porte encore beaucoup. Ils leur sont préféré le pantalon ou les chausses moulants, s'arrêtant à la cheville et des bottines légères. Cependant, le jeta n'a pas dit son dernier mot et évolue sous la forme d'une jupe de pans droits, assez raide, avec des liserés de couleur, s'arrêtant à mi-cuisse, assorti à une veste à galons richement boutonnée avec des revers larges et des manches à rabats.

Certains de ces jetas sont asymétriques, et parfois même ornés de plaques gravées et vernies, qui alors descendent en un pan qui couvre toute la cuisse.

La chemise de soie à jabot et manchettes de dentelles remplace de plus en plus la simple chemise de lin léger, souvent portée avec un gilet ou un pourpoint ouvert aux épaulières larges et rembourrées. La veste n'est cependant pas le seul manteau, le caftan long reste encore la tenue d'apparat. La cape pourpre jetée sur l'épaule et retenue par de riches galons remplace souvent le caftan et se porte par-dessus la veste. C'est un uniforme aristocratique qui se remarque de loin et est aussi porté par certaines femmes, surtout les Femmes d'Épée.

Un dernier accessoire porté par les princes et les membres de l'Élysée d'Armanth est le bâton d'autorité, qui signale le rang de l'individu, et ressemble en effet à une canne ornée, mais qui n'est jamais employée pour s'appuyer dessus, mais pour montrer son rang et pousser la foule devant soi.

4-2- LA MODE BOURGEOISE

Entre les princes et les beys et la bourgeoisie d'Armanth, il y a une sorte de concours à qui saura en faire le plus. Et dans ce domaine, les grands gagnants sont les Maîtres-marchands, en général autrement plus fortuné que les aristocrates. Mais dans cette rivalité, la mode bourgeoise n'est pas forcément de bon goût. Son obsession pour étaler l'étendue de sa richesse dans ses toilettes donne des résultats qui ne sont pas forcément très heureux. Les plus obsédés à s'afficher de manière exubérante font même la joie des pamphlets et des feuilles de chou vendues dans la rue.

Mode féminine

C'est la bourgeoisie d'Armanth qui a modernisé les caftans jusqu'à en faire des robes particulièrement riches et délicates. Les derniers modèles sont faits pour être portés avec des corsets et des serre-taille, et s'ornent de manches et de rabats brodés, coupés à la manière des hemfus de l'Empire du trône de Rubis. La robe du caftan traîne au sol et est très aérienne, privilégiant les soies les plus légères, avec parfois une doublure de lin brodé et diaphane. Les motifs géométriques brodés sont privilégiés, mais la mode des motifs floraux à feuillage est très suivie, souvent en mélanges.

La chemise de lin, parfois translucide est normée d'un jabot de dentelle ou de mousseline. Ses manches seront ou non bouffantes, ce qui dépend surtout de la coupe des manches du caftan. Les poignets sont le plus souvent ornés de dentelle. Bien sûr, en dessous de sa robe caftan, la bourgeoise porte un criaffa, en général de soie et une paire de babouches délicates et brodées.

Si les bourgeoises ne laissent pas leurs cheveux libres en général, cela reste assez courant, mais retenu en arrière par des épingles et des nœuds d'étoffes bariolés et ornés de métaux précieux et de perles naturelles ou de pierres semi-précieuses. Le symbiote-bijou de cheveux est là aussi très prisé. La mode des nattes plaquées complexes mêlées de rubans est privilégiée des jeunes femmes.

On notait plus haut que l'aristocratie dédaigne les bracelets, mais pas la bourgeoisie. Bagues, parures de poignets en nombre et lourds colliers portés en sautoirs sont très courants. Et plus on est riche, plus on arbore de bijoux.

Mode masculine

Pour la mode bourgeoise, le sarouel et le caftan porté comme veste ouverte restent encore fréquents. Le jeta est aussi très répandu, porté avec des pantalons ajustés et des bottines ou des babouches.

La mode aristocratique influence cependant les tenues bourgeoises masculines et le pourpoint est à la mode. Il a pour avantage de pouvoir être aisément orné avec richesse. Le pourpoint fait concurrence à la veste, mais c'est le premier qui a réellement la cote auprès des bourgeois, avec des ajouts d'épaulettes, d'épaules et manches bouffantes et richement boutonnés, ainsi que de galons en nombre. Défaut du pourpoint cependant, il est assez chaud et ce n'est pas anodin pour le climat d'Armanth. Aussi, il n'est pas rare de le porter ouvert sur une chemise légère et confortable. Il est privilégié avec un jeta assorti et richement orné, avec un jeu de ceintures ornementales souvent très ostentatoires.

En guise de manteau, le caftan ouvert est décliné dans une version doublée et riche, mais la veste droite à grand col fait aussi son apparition. Dans tous les cas, une étole ornée d'une broche précieuse affichant le rang du bourgeois complète la tenue. L'étole est souvent de soie, parfois liserée de fourrures précieuses et de breloques de joaillerie. Et bien sûr, au besoin, le bourgeois rajoutera une cape tombant sur l'épaule et retenue par de riches galons, assez semblable à celle de l'aristocratie.

4-3- LA MODE POPULAIRE

Si les plus pauvres n'ont guère d'autre choix que de se vêtir comme ils peuvent et de faire durer leurs guenilles le plus longtemps possible, la moyenne populaire n'est pas insensible à la mode, loin s'en faut. Et dans ce domaine, le peuple est plutôt créatif, mais, surtout, s'intéresse à ce qui est le plus pratique et le plus seyant à moindre prix. À vrai dire, à Armanth, la plupart des gens tournent le dos au traditionnel caftan et préfèrent la chemise, la tunique, la longue veste, les pantalons amples, la robe à tablier ou encore la robe à jupons, chemisier et serre-taille.

Mode féminine

Comme précisé plus haut, le caftan féminin n'est plus très à la mode à Armanth, même s'il n'est pas rare de le croiser. La plupart des femmes portent soit une confortable jupe de til à jupons de lin, avec une ceinture d'étoffe, un serre-taille ou un corset, avec un chemisier de til ou de lin à large col et parfois un gilet court, soit une kurta, une tunique ouverte sur les côtés, d'origine erab, et employée comme blouse par-dessus une chemise ample et un criaffa. Le caftan remplace parfois la blouse ou le gilet, porté ouvert et évasé.

Il est fréquent de porter un tablier par-dessus ses vêtements, ce dernier chargé d'éviter de se salir en travaillant. Les manches de la chemise sont souvent courtes, ou rabattues et contrairement à la bourgeoisie et à la noblesse, les femmes laissent leur col assez largement ouvert, même si on ne parle pas de véritable décolleté. La plupart du temps, les chaussures sont des babouches ou des sandales., mais les pieds nus sont fréquents, surtout en été.

Les jours de fête, à la place du tablier, les femmes portent souvent une étole, brodée et ornée de colifichets colorés. Si la coiffure courante est le chignon ou la queue de cheval, les coiffures de nattes plaquées et agrémentées de rubans de couleur, de bijoux de pacotille et de fleurs sont prisées pendant les festivités.

Mode masculine

Les hommes du peuple ne portent plus que rarement le caftan, sauf pour des festivités. La tenue la plus courante est la chemise longue et le gilet, ou la tunique, porté avec un jeta et un pantalon, ou encore un sarouel. Les bottes sont en général onéreuses et pas forcément confortables pour le climat d'Armanth ; les hommes leur préfèrent alors des babouches ou des sandales, ou les pieds nus. Cependant, l'ensemble chemise ample, gilet et pantalons ajustés, souvent de cuir, avec des bottines, est très apprécié de la jeunesse, même chez les petits bourgeois.

Le vêtement qui se répand le plus dans les couches populaires est une forme caractéristique de veste à galons, boutonnée sur le devant et pourvue de manches longues, parfois déclinée en manteau long. La mode vient de l'Imareth et s'est répandue depuis les quais et les quartiers du port, et est une tenue qu'aiment beaucoup les marins de commerce. Mais la veste à galons armanthienne a sa propre coupe, qui est aussi très appréciée des élégantii, les gardes de la ville. On la retrouve, dans des tissus unis, en til doublé, sous nombre de variantes, dans toutes les couches de la société populaire.

5- Les accessoires à la mode

Les chapeaux

Les chapeaux sont tout aussi utiles pour se protéger de la pluie que du soleil, mais les lossyans n'en font pas un accessoire indispensable et, souvent, ils vont tête nue. Mais ils sont tout de même répandus. Les plus courants sont le grand chapeau, à bord large et coque rectangulaire, qui peut être en feutre, en cuir ou en paja tressé, le tricorne, qui est à peu près la même chose qu'un grand chapeau avec trois bords relevés et attachés à la calotte ronde, et le chapeau de paille tressée, de forme en général conique, avec une calotte rembourrée, aux bords très larges.

Vêtement	Prix	Dispo
Grand chapeau de feutre ou de cuir	7ab	1
Chapeau de paille	3ab	1
Tricorne	2aa	1

Les ombrelles

Les ombrelles viennent de l'Heamlaris, mais sont répandues dans les Cités-Unies, l'archipel des Teranchen et bien sûr Armanth. En fait, l'ombrelle, réalisé en bambou et roseaux tressés a été adopté par les armanthiens surtout pour s'abriter pendant la saison des pluies. Il en existe donc des tressés de joncs, d'autres recouverts de lin ciré et pour les plus luxueux de soie cirée elle aussi.

Vêtement Prix Dispo

Ombrelle tressée	4ab	1
Ombrelle cirée	8ab	1
Ombrelle de soie	1aa	1

Les manteaux de pluie

La technique de l'imperméabilisation est assez aisée sur le cuir, mais peut être appliqué en cirant de la toile de tîl ou de chanvre, permettant de faire des coupe-vent et des manteaux de pluie très recherchés par les marins. Mais c'est un accessoire prisé des armanthiens en général, même si son prix le rend peu disponible aux bourses les plus modestes.

Vêtement Prix Dispo

Manteau de pluie	2aa	1
Coupe-vent de cuir	5aa	1

Les lunettes fumées

Accessoire de luxe et très à la mode, c'est une spécialité des verriers opticiens, qui leur permet de vendre des lunettes aux verres relativement aisés à réaliser et qui sont fort utiles contre le plein soleil.

Vêtement Prix Dispo

Lunettes fumées	6aa	2
-----------------	-----	---

Les voiles

Le voile couvrant la tête n'est pas réellement un accessoire de pudeur, mais il est avant tout fait pour abriter les yeux de la lumière du soleil. C'est aussi une sorte de coquetterie, très appréciée de l'aristocratie, mais on peut voir de jeunes filles bourgeoises en porter un pour s'abriter du soleil. Ces voiles sont translucides pour ne pas trop gêner la vue.

Vêtement Prix Dispo

Voile de dentelle	1aa	1
Voile de soie	3aa	1

Contes, mythes & légendes

Essayer de broser un portrait exhaustif de toutes les légendes et contes de Loss, et encore plus des créatures mythiques qui les peuplent, est un peu peine perdue. Chaque cité, chaque village a ses histoires, ses monstres, ses fées et des démons. Donc, en attendant de commencer à écrire l'atlas des 14 civilisations de Loss, où là, nous aurons le temps de nous y attarder, nous allons devoir faire des généralités. Ainsi, nous allons surtout parler des récits, mythes et légendes les plus répandues et connues, de celles qui traversent les frontières et les cultures.

1- Les faits et la Légende

Une bonne histoire vaut mieux que la vérité froide. Et si cette bonne histoire est aussi la vérité, c'est encore mieux.

Proverbe Tenranchen.

Oui, les Lossyans aiment les histoires ; de celles dont on crée les contes au coin du feu et les légendes écrites, dont on chante les sagas et qui deviennent des opéras. Il n'est pas commun pour un lossyan de raconter une histoire vraie sans l'enjoliver, même si on lui demande de témoigner ! Tout le monde le sait et tout le monde aime à le faire, ça n'est que fort rarement perçu comme injustifié ou condamnable.

Mais non seulement les lossyans aiment les histoires et aiment à en raconter, mais en plus tous sont peu ou prou superstitieux. La colère du vent et des mers, la foudre qui frappe à l'aveugle, les étoiles filantes dans le ciel, les maladies qui frappent les bêtes et les récoltes, la mort qui prends son dû au hasard parmi les nouveau-nés, sont des phénomènes qui exigent une explication. Et rares sont les lossyans à avoir la moindre réelle connaissance scientifique.

C'est donc à travers la Légende et les mythes que les lossyans donnent une explication à ce qui n'en a pas, ou pas qui soit aisé à aborder, y compris l'Histoire. Et comme cela amuse les lossyans d'inventer des histoires, de les enjoliver et de nourrir les légendes, ces histoires sont autant légion que leurs variantes.

Mais il faut bien tenir compte que, pour les Lossyans, les fantômes, les démons, les esprits bons et mauvais, les présages, les malédictions et les légendes, les objets bénis ou maudits, cela existe, c'est une réalité. Peu ou prou, en fonction de son érudition, tout le monde, riche ou pauvre, croit que le monde est mystérieux et magique et la plupart des lossyans n'en démordront pas, même face aux faits.

2- Les croyances des Origines

On va y revenir, mais s'il y a un point commun à toutes les cultures Lossyannes, sans exception, c'est le mythe fondateur de l'origine stellaire de l'humanité. Aucun érudit ne s'est réellement penché sur la source de cette étonnante convergence et, quand bien même, il aurait du mal à trouver des sources exploitables pour comprendre l'origine de ce mythe : l'événement aurait eu lieu il y a au moins 2500 ans dans le passé et entre les ravages du temps et celui de l'histoire des peuples de Loss, il n'y a plus grand-chose à trouver.

2-1 VENUS DES ETOILES

Pour l'Eglise, la question n'a même pas à être posée : les lossyans viennent des Etoiles, lieu de séjour des Etre du Concile Divin. L'Eglise décrit les Etoiles comme une infinité de mondes et autant de sphères de cristal où une planète se tient en son centre. Autour tournent les étoiles, les lunes et les soleils ; et il y a autant d'êtres vivants, et d'esprits et de dieux qui les gouvernent, chaque Etoile abritant l'esprit des ancêtres vertueux. Cependant, vous noterez qu'il n'y a aucune explication sur comment les lossyans sont venus des Etoiles. Et il n'y a même rien dans les dogmes officiels. Les rares documents qui en parlent sont apocryphes et certains, datant d'avant le Long-Hiver, sont mêmes vus comme Hérétique, malgré la persistance de leurs contenus dans les légendes.

Mais la nature a horreur du vide. Et puis, les lossyans n'allaient pas se retenir de combler cette histoire par des légendes et des récits, sans compter que certains peuples n'adhèrent pas forcément à ce mythe des lossyans venus des étoiles. Le récit le plus courant évoque l'arrivée des premiers humains sur Loss depuis de vastes vaisseaux d'argent, aux voiles flamboyantes, qui auraient déposés les peuples de villages élus par les Etres du Concile sur les différentes berges de la Mer des Séparations. Certains se seraient cependant perdus, dérivant au gré des vents de Loss, pour se perdre loin de la terre promise. Il s'agit des Dragensmanns, des Jemmaïs, des Gennemons, des Nomades des Franges et des San'eshe. Le plus amusant est de constater que ce sont ces peuples, principalement, qui ont une autre version de leur venue depuis les Etoiles.

Les Dragensmanns parlent des arc-en-ciel comme de pont entre les cieux et la terre, par où sont arrivés leurs ancêtres, guidés par leurs dieux ancestraux après une catastrophe qui a gelé à jamais leur ancien foyer. Les habitants des Neiges-dragon continuent d'ailleurs à penser que les arc-en-ciel servent encore de pont entre les mondes, et que les Oubliés (le nom qu'ils donnent aux Terriens perdus) ont arpentés un de ces ponts sans le savoir pour arriver chez eux.

Les Jemmaïs ne parlent pas plus de leurs mythes que de tout ce qui concerne leur culture ; après tout, le simple fait d'être de ce peuple leur vaut d'être pourchassés sans pitié par l'Eglise. Mais pour qui parvient à les connaître, la chose est simple : les Jemmaïs pensent qu'ils sont nés sur Loss, d'une lignée perdue venue du sud, par-delà le Rift et le désert qui s'étend dans les Terra Incognita. Sur cette lignée, peu d'informations, mais certains Jemmaï n'hésitent pas à raconter que leurs ancêtres seraient rien moins que les Anciens eux-mêmes, ce qui leur paraît plus cohérent que le mythe de la venue depuis les Etoiles.

Les Gennemons pensent sincèrement ne pas être les mêmes lossyans que les lossyans. Tous les autres sont bien venus des Etoiles comme le disent l'Eglise et les mythes, mais pas leur peuple. Eux, ils étaient là avant tout le monde. Les Gennemons auraient toujours vécu très loin vers l'est, par-delà les montagnes de Khimshis, abrités dans des cavernes profondes. Ils auraient vu chuter les Anciens, bien avant l'arrivée des autres Lossyans depuis les Etoiles. La date du moment où ils ont quitté leurs montagnes est très floue, mais elle évoque toujours la rencontre du premier Gennemon et du premier kaerin, leur monture légendaire, qui aurait guidé ce peuple vers sa vie de cavaliers-nomades. Plusieurs villages Gennemons racontent d'ailleurs que pour qui aurait le courage de franchir toutes les montagnes vers l'est et de voyager pendant une année entière, il trouverait le peuple des ancêtres des Gennemons.

Les Nomades des Franges ont un récit des origines qui ressemblent beaucoup à celui des Jemmaïs. Eux non plus, surtout eu égard à leur couleur de peau unique parmi tous les peuples majeurs des lossyans, ne pensent pas être les mêmes humains que les autres. Ils racontent donc qu'ils viennent

d'une très ancienne lignée, par-delà le Rift et le désert au sud des Portes de la Mort. Qu'il y a là-bas une ancienne civilisation, leurs lointains cousins, fils de leurs ancêtres, laissée derrière eux, qui un jour les rejoindra. Ce mythe, et la prophétie qui va avec, est très ancré dans la tradition Frangienne ; tout le monde y accorde un peu de crédit ou fait au moins semblant d'y croire quand il est évoqué. Et le fait est que quelques indices d'une autre civilisation lossyenne, trouvés sur des corps brûlés par le désert, appuie cette hypothèse.

Quant aux San'eshe, leur légende est très simple : Shaya, la terre-mère, l'autre nom de Loss pour ce peuple, a créé les San'eshe à partir de sa propre essence en les faisant germer, comme des pousses verdoyantes, comme toutes les autres espèces animales, depuis les racines des grands arbres de leur sanctuaire sacré, Huaara. Ils sont donc là depuis les origines du monde et n'accordent aucun crédit aux légendes des Lossyans venus des étoiles, malgré leur fait qu'ils sachent que les Terriens Perdus existent.

3- Les phénomènes naturels

La science est loin d'expliquer les phénomènes naturels sur Loss et encore plus loin de pouvoir imposer ces explications à des peuples religieux et superstitieux. Aussi, dans ce domaine, la part belle est faite aux mythes et cela concerne même les plus pragmatiques des lossyans. Mais il ne faut pas s'imaginer que les phénomènes naturels effraient vraiment les lossyans : ils savent vivre avec, parfois les prévoir ou les anticiper, et sont prudents quant aux risques, mais pas épouvantés par ceux-ci outre mesure. Sauf, bien sûr, quand la nature se met vraiment en colère, signe que les Etres du Concile Divin, les dieux ou encore les esprits, veulent faire passer un message, et ont décidé de ne pas être subtils quant à sa forme. Ci-dessous, nous n'évoquons que les croyances des lossyans Conciliens. Aborder les autres croyances serait trop long, nous reviendrons là-dessus dans les atlas consacrés à ces peuples.

On notera qu'on évoque peu les cas de sécheresse, canicule et autres anomalies du climat sur la durée. C'est parce que les savoirs empiriques des lossyans ont intégrés que les saisons puissent connaître des variations occasionnelles qu'ils n'associent en général pas à une volonté divine. Cependant, qu'un temps anormal dure trop longtemps, et ils passeront par leurs intermédiaires religieux pour adresser leurs suppliques et leurs prières afin de faire arrêter le désastre. Ainsi, si un changement de climat finit par générer des disettes, c'est à la Moiriès *Deletas*, Nomae de la faim dévorante, que les Conciliens se mettront à adresser prières, rites et sacrifices.

Les tempêtes

Redoutées des marins mais aussi de toutes les professions agricoles, les tempêtes sont un phénomène courant surtout dans les Grandes Plaines de l'Étéocle et sur les côtes de l'Athémaïs. Cependant, elles peuvent frapper partout. Les tempêtes sont toujours associées à une colère céleste et aux Moiriès du panthéon de l'Eglise.

La Moiriès concernée change de nom selon la région. Au sud des Mers de la Séparation, elle se nomme *Néitos*, la maîtresse des nymphes océaniques ; à l'est, du côté de l'Heamlaris et des Cités-unies, c'est *Niaphéléé*, la reine des nymphes des nuages ; à l'ouest, du côté des Plaines de l'Étéocle, on la nomme *Scirène*, maîtresse des redoutées nymphes des brisants et enfin, au nord, elle s'appelle *Gaerya*, la reine des nymphes de la mer glacée. Ces Moiriès agissent toujours au nom du Concile Divin, elles en sont les servantes. Ainsi, quand une tempête fait rage, tout le monde sait alors que le Concile Divin a ordonné à une des nymphes régnant sur la colère des dieux.

Il convient alors de s'atteler à prier la Moiriès concernée et faire les sacrifices qui s'imposent pour la calmer et la convaincre de retenir sa fureur, sans oublier d'implorer le pardon du Concile Divin afin qu'il rappelle à lui la Moiriès déchainée. On ne peut jamais être sûr du résultat, ceci dit. La Moiriès qui déchaîne la tempête le fait avec ses armées de nymphes ; aussi, on peut peut-être parvenir à retrouver ses bonnes grâces, mais retirer ses troupes lui demandera-t-il du temps. Enfin, il y a toujours des croyances assez vivaces qui prétendent que les tempêtes sont aussi le fait des divinités sur lesquels règne le Concile Divin, mais qui, parfois, décident de rappeler leur existence aux lossyans. Il est alors de bon aloi de penser aussi à eux et leur adresser quelques prières et rites traditionnels, on ne sait jamais.

Les marins sont les premiers à redouter ces colères du ciel, et aucun navire ne prend jamais la mer sans que son équipage ne prévoit quelques sacrifices symboliques. On ne sera pas ainsi surprise de trouver sur la plupart des navires un autel dédié aux Moiriès citées plus haut, dont a la charge un marin, souvent le vétéran de l'équipage.

La foudre

Si la foudre accompagne les orages et les tempêtes, les lossyans n'y voient pas l'action d'un pouvoir divin, mais un épiphénomène, en général. Quand un orage se déchaîne, il abrite les forces de milliers de nymphes commandées par les Moiriès. L'éclair et le tonnerre sont leurs cris et l'éclat de leurs armes, la personnification de leur rage meurtrière et aveugle. Ainsi, pour les lossyans, la foudre tombe bel et bien au hasard de cette furie : elle ne cible personne en général.

Par contre, les lossyans ayant fait le rapprochement entre le métal, les machines à loss et la foudre ont conclu que si un lossyan brandit des armes face à la furie des nymphes, qu'elles soient simplement des épées, des fusils, mais aussi des canons ou des moteurs à loss, ces dernières frapperont en priorité le mortel qui ose les défier. Il vaut mieux, pendant une tempête, éviter de les provoquer et ainsi, on ne fait jamais la guerre alors que l'orage menace, de peur d'être foudroyé par les armées des Moiriès. Pareillement, on évite de laisser en fonction des moteurs à loss, de peur que cela représente un défi qui attire la colère des nymphes.

Le volcanisme & les tremblements de terre

Dans les deux cas, le volcanisme et les tremblements de terre ne sont pas pour les lossyans une manifestation de la colère du Concile Divin, mais le résultat des poussées de rage et de destruction des démons de l'Abîme, les êtres les plus maudits et malfaisants, incarnant l'opposé de toutes les Vertus, qui n'ont pu rejoindre les Etoiles et sont piégés sous terre. Ce sont donc des phénomènes terribles, de haine destructrice aveugle, la preuve du pouvoir éphémère mais ravageur de l'abîme face à toute-puissance du Concile Divin. Il n'y a que peu de choses à faire contre une telle puissance, mais il n'est pas rare que ces phénomènes soient suivis d'un regain de chasse aux démons Chanteurs de Loss, aux chamans et à toute ce qui peut paraître hérétique et, donc, complice de ces ravages, dans la région touchée.

Le plus étrange est que l'Eglise n'approuve pas cette croyance générale, pourtant particulièrement répandue. Pour l'Eglise, les tremblements de terre et le volcanisme sont l'expression du pouvoir du Concile Divin, de sa volonté de mettre le lossyan à l'épreuve et la démonstration de son pouvoir à créer et détruire à la fois. Un tremblement de terre ou un volcan qui se déchainent ne constituent pas une punition divine, selon l'Eglise, il n'y a donc pas de cause à rechercher. Seulement craindre et

respecter la démonstration du Concile Divin qui, par ces phénomènes, met les Vertus des lossyans à l'épreuve.

Les tsunamis & les inondations

Si les dogmes de l'Eglise ne reconnaissent pas tremblements de terres et volcans comme des châtiments du Concile, les ravages causés par la furie des eaux sont totalement identifiés comme des représailles célestes. Ces événements ont forcément pour cause l'accumulation de crimes envers la volonté et les dogmes du Concile Divin et sont très souvent directement corrélés à de l'apostasie, de l'hérésie ou de la désobéissance envers l'Eglise, particulièrement de la part des puissants.

Pour ces catastrophes, il n'y a ici, en général, aucun intermédiaire. Si certaines Moiriès seront invoqués comme responsables de ces ravages, c'est le plus souvent la main des Etres du Concile lui-même qui est désignée comme ayant levé les eaux pour englober les lossyans. Les Moiriès ne sont alors coupables que des inondations les plus modestes. Les tsunamis et les plus grandes catastrophes sont la colère incarnée du Concile Divin ; la chose est alors prise très au sérieux et il n'est pas rare que des communautés entières fassent pénitence des années durant pour se racheter, souvent en bâtissant un nouveau temple encore plus flamboyant, en assurant sacrifices et des offrandes somptueux, ou encore en organisant des processions et pèlerinages de masse.

Il n'est pas rare durant ces périodes qu'aient lieu des conciles locaux et des enquêtes et procès pour apostasie et hérésie. Là où en temps plus paisibles, un hérétique supposé ou un incroyant aurait été laissé tranquille, il risque de finir sous le coup d'une enquête rigoureuse, ou fantasque et dangereuse, et peut bien finir par être inculpé et monter sur l'échafaud, avec des dizaines d'autres.

Les chutes de météore

Loss est souvent percutée par des météorites et strié de pluies d'étoiles filantes. Pour les lossyans, ces phénomènes sont les âmes qui ont tentés de s'élever et chutent depuis les astres. Plus une âme a manqué de vertus, plus le poids de ses péchés immoraux et de ses crimes est pesant, la faisant chuter d'autant plus fort.

Ainsi, pour les lossyans une météorite s'écrasant sur Loss est le signe qu'une âme chargée de crimes et de péchés est retombé au sol. Et si elle provoque des désastres et des morts, c'est qu'elle était si chargée de haine qu'elle a souhaité susciter ses derniers maux avant l'anéantissement. Il n'y a alors pas grand-chose à faire, si ce n'est sanctifier et bénir le site de l'écrasement du météore, afin d'éviter qu'il ne devienne le foyer d'apparition de morrows. Ainsi, rituels et prières aideront à purifier les lieux et en chasser l'influence de l'abîme.

3-1 LES PRÉSAGES

Les phénomènes naturels petits et grands créent aussi des présages et des signes que les lossyans guettent avec attention afin d'en user pour prédire leur destin. La divination a une grande importance dans les cultures lossyannes et ce, même quand ils prétendent ne pas y prêter foi. Si les lossyans sont fiers et pragmatiques, ils sont tout autant superstitieux : il vaut mieux ne pas négliger un signe ou une prédiction, on ne sait jamais.

Les plus répandues des méthodes prédictives sont l'astrologie (sur laquelle nous reviendrons dans un petit supplément), la géomancie, la divination par les osselets ou pierres jetés sur le sol ou du sable, la

brizomancie, la divination par les songes, la cléidomancie, la divination par les dés, la capnomancie, la divination par la fumée (souvent de l'encens ou d'un sacrifice en train de brûler) et les haruspices, la divination par les entrailles d'un animal sacrifié. Il y en a encore bien d'autres, dont la divination par les déplacements des vols d'oiseaux.

3-2 LES BONS SIGNES

Les lossyans considèrent comme de bon présage de croiser un chat sur leur route en pleine journée. Ceux-ci sont très rares et nocturnes, il est rare d'en voir et qu'un chat croise le chemin d'un lossyan est un porte-bonheur reconnu. A noter que si le lossyan parvient à attirer le chat chez lui pour le nourrir, sa maison sera bénie pour une année.

Une aube bleutée est une très bonne nouvelle pour les marins, c'est signe que le temps leur sera favorable et que les vents seront cléments et les porteront à bon port. Les marins ont d'autres croyances de chance importante : jeter un andri à la mer (même de bronze, mais surtout pas un quadran) avant de monter à bord est un sacrifice aux nymphes considéré comme un geste de chance.

Le Fursa que chaque lossyan garde au fond de sa bourse ou dans sa poche est un porte-bonheur important. Le perdre, se le faire voler ou le jeter porte malheur, mais le sacrifier en le glissant dans une urne d'un temple de l'Eglise est un geste qui favorise la protection de l'enfant à naître.

A Armanth, apercevoir, perché, un krona qui vous observe est un très bon présage. Mais malheur à qui le faire s'envoler en lui jetant une pierre ou autre objet.

Un des signes les plus bénéfiques pour un lossyan, c'est de trouver un Terrien Perdu. Sans compter le prix que représente ces pauvres hères vendus à un esclavagiste, c'est un présage de chance et de prospérité pour toute la communauté locale. Cela est d'ailleurs une chose qui peut sauver ces malheureux des pires sorts : blesser ou tuer un Terrien Perdu alors qu'il vient d'arriver sur Loss serait une injure faite au Concile Divin, qui apportera de grands malheurs.

Apercevoir le panache de vapeur d'un narva, en mer ou depuis la côte, est une très bonne nouvelle pour les pêcheurs mais aussi pour les chasseurs ; c'est signe d'une journée de bonnes prises.

La corne de Sika est un autre porte-bonheur simple, et elle est souvent offerte, sous forme d'un manche de couteau, aux jeunes hommes, surtout dans les régions rurales. Beaucoup d'armes Dragensmanns sont ornées ou emmanchées de corne de sika gravée.

Les Femmes d'Epée sont respectées, mais rarement appréciées des lossyans. Cependant, on dit que leur courage peut se transmettre : il suffit pour cela d'obtenir de l'une d'elle qu'elle fasse cadeau d'une de ses mèches de cheveux. C'est un cadeau et un fétiche précieux, qui ne peut ensuite être ni donné, ni monnayé. Il y a une croyance un peu similaire pour les gillys, qui serait un porte-bonheur. Mais dans les deux cas, la croyance insiste qu'il ne faut pas s'emparer de ces cheveux par la force, car cela porte malheur.

3-3 LES MAUVAIS PRÉSAGES

Si une aube bleue est une bonne nouvelle, une aube jaune grisâtre est pour les marins une mauvaise nouvelle lors d'un départ en mer. Bien des capitaines préfèrent alors attendre le lendemain ou, quand ils ont vu juste, le passage du grain qu'annonce ce présage.

Le jour où un chien de la famille meurt, personne n'entreprend aucune entreprise ou voyage, de peur de défier les ancêtres qui exigent qu'on fasse le deuil du chien défunt.

Tuer un cheval sans y être obligé par une nécessité impérieuse porte particulièrement malheur. De facto, les lossyans ne mangent en général pas de viande de cheval, sauf si la famine fait rage. Une astuce cruelle est de faire tuer les chevaux de boucherie dans les régions où on les consomme par des esclaves, pour que le malheur les vise en priorité. C'est une tradition hégémonienne, la région où on mange le plus facilement du cheval.

Pour beaucoup de lossyans, affranchir un esclave qui n'est pas particulièrement méritant d'un tel privilège est un acte remarquablement stupide qui offense le Concile Divin et attire le malheur.

Au départ d'un navire ou d'une caravane marchande, dans le sud de Loss, il est très malvenu que les conjointes et les filles des voyageurs soient présentes pour leur dire au revoir. Cela porte malheur, et c'est suffisamment grave pour devenir une source de conflit entre marins ou caravaniers quand une femme ose se présenter malgré le risque d'attirer le mauvais œil.

En général dans tout l'Étéocle, on considère qu'avoir une femme dans un corps d'armée (mais pas dans la marine) est un mauvais présage, sauf si cette femme fait partie des officiers. Aussi, mais dans une moindre mesure, si une femme civile participe à une bataille, ce qui revient au même pour les Étéocliens.

Pour les Conciliens croyants, il est de mauvaise augure de ne pas participer aux messes de l'Église, le Vendredi. Cela attire le malheur sur le foyer et pour éviter cela, on n'hésitera pas à insister fortement pour éviter de telles absences, quitte à aller chercher les absentéiste, qu'ils soient croyants ou pas.

Dans le Sud de Loss, on ne se lave pas au moins un jour avant de prendre la mer ou de voyager, car cela attirerait les mauvais esprits de la maladie.

Les Dragensmanns mais aussi les Étéocliens ont une coutume similaire : on ne se lave pas avant d'aller en guerre, pour la même raison. Et tant que le risque de bataille existe, on évite de prendre des bains.

En Hemlaris, le chiffre 3 est mal vu, car il a le même son que « malheur ». On évite de se lancer dans des entreprises au troisième jour du mois, on évite tout risque au troisième jour d'un voyage ; on préfère être à quatre autour d'une table, quitte à inviter un inconnu, etc...

4- Les Héros de Légende

On en évoque plusieurs dans le livre de base des Chants de Loss, citons par exemple le légendaire Eïm le Voyageur, ou la mondialement connue Lame d'Argent. Il y en a bien sûr d'autres, un peu partout et en faire le tour serait peine perdue.

On peut cependant en citer quelques-uns, décrits rapidement, dont le nom et les contes dépassent les frontières.

L'Ombre en Bleu

Le plus connu des voleurs d'Armanth, le personnage est en quelque sorte tout aussi ambigu que la ville où il commet ses crimes. On ne sait que très peu de choses sur le personnage, mais on parle de lui dans les journaux (qu'il ait fait quelque chose ou pas) au moins une fois par mois. C'est un peu une sorte de croquemitaine armanthien ; connu pour ses cambriolages de haut vol visant exclusivement la haute bourgeoisie de la ville, il l'est aussi pour avoir laissé derrière lui pas mal de morts, principalement des témoins gênants ; mais aussi pour des enlèvements et disparition de jeunes filles (et parfois de fils) de bonne famille, qui ont sans aucun doute finis asservis. De toute évidence, le bonhomme, qui sévit depuis dix ans sans jamais avoir été réellement inquiété par les Elegiatorii et les chasseurs de prime, ne travaille pas seul, mais avec une petite équipe qui assure la réussite de ses coups. Le surnom d'Ombre en Bleu lui vient que pour les rares personnes à l'avoir aperçu, il est vêtu, selon les récits, d'un manteau ou d'un large caftan bleu nuit. La prime sur la tête de l'Ombre en Bleu est conséquente, mais n'a rien donné encore. Il y a de fortes chances que ce malfrat et sa bande soient protégés par la Cour des Ombres. Certaines rumeurs, de fiabilité douteuse, prétendent qu'il sévirait aussi parfois dans les bourgs autour d'Armanth quand la ville n'est plus sûr pour lui, voire qu'il aurait commis quelques crimes sanglants à Samarkin.

La Mère des Draekyas

Voilà une légende qu'on aime bien se raconter en brochant dessus le soir, au coin du feu. La Mère des Draekyas est un conte de fée à la lossyenne, au sujet d'un personnage dont on ne sait presque rien, qui sévirait du côté des Plaines de l'Étéocle, mais aussi dans la Vallée de l'Argas. D'aucuns parlent d'une jeune fille amie avec ces fauves mortels, d'autres d'une sorcière puissante capable d'envouter même ces monstres et enfin, bien sûr, d'un démon Chanteur de Loss. Pour les plus initiés, de ceux qui disent que la Mère des Draekya existe bel et bien, il s'agirait surtout d'une jeune chamane qui serait venue du Grand Nord, et posséderait le double don unique d'être chaman et Chanteuse. Elle aurait erré dans toutes les Mers de la Séparation, certains disent à la recherche de ses parents, d'autres de son amant disparu, voire, pour certains récits, pour retrouver et se venger d'un amant cruel qui l'aurait asservie des années durant. Dans tous les cas, on raconte qu'elle apparaît parfois à la lisière des forêts, pour venir donner, avec les trois draekyas qui la suivent partout, une leçon aux communautés qui auraient fait trop de mal à la nature ou aux êtres innocents. Bien entendu, quand un village est menacé ou attaqué par un vieux draekya solitaire, on attribue parfois l'événement à la présence vengeresse de la Mère des Draekyas.

Le Mécaniste des Lacs

Allez savoir si ce personnage haut en couleur et fantasque existe, mais le Mécaniste des Lacs est une autre légende de l'Athémaïs, qui se raconte surtout autour des trois lacs de Harrim'dim. La légende raconte qu'un génie, nommé Filateres, ayant conçu plusieurs automates et machines merveilleuses, y compris des engins de guerre pour les puissants locaux, perdit toute sa famille lors d'une vendetta locale qui causa nombre de morts innocents. Ivre de chagrin, il disparut des années durant, pour réapparaître occasionnellement, chevauchant un énorme automate piloté, son chef-d'œuvre, et ravager la petite ville de Lahen et le palais du prince local, un des responsables de la vendetta, avant de disparaître en laissant la ville en feu. Depuis cette histoire, qui date d'une vingtaine d'années, le

Mécaniste aurait réapparu une demi-douzaine de fois sur sa machine mortelle, pour s'attaquer à des princes ou des maitres-marchands belliqueux, ou encore ravager des campements de mercenaires en marche. Il aurait même, dit-on, décimé une légion d'Ordinatorii. Si les récits au sujet du Mécaniste et de ses exploits et merveilles sont si grossiers que personne n'y croit, il y a cependant des rumeurs qui disent qu'il travaille toujours, savamment caché, et prodigue son savoir et ses techniques à qui a les moyens de le convaincre qu'il fera usage pour une bonne cause de ses inventions. La notion de bonne cause change beaucoup selon les récits, mais le Mécaniste garde une aura de vengeur cruel, sombre et meurtrier.

Le Chasseur Noir

Autre légende à l'aura criminelle, le Chasseur Noir ne laisse aucune ambiguïté sur le personnage. Universellement connu comme étant d'origine frangienne, le Chasseur Noir est un bandit de grand chemin et un pirate, qui sévit soit sur les grands axes et relais des routes de caravanes, soit dans les petits ports d'étape des routes maritimes. A la tête d'une petite armée privée qui change de cent à mille coupe-jarret selon qui raconte l'histoire, il écume toutes les côtes sud des Mers de la Séparation, et effraie même les princes-pirates de l'Imareth et les chefs de clans nomades des Franges. Quant à son nom, il le doit à une habitude que lui prêtent les légendes à son sujet, de toujours laisser en vie quelques personnes après un nouveau pillage. Il les fait se déchausser, les désarme, et leur laisse une journée d'avance pour fuir, avant de se lancer avec une meute de chien, quelques griffons et ses hommes les plus fidèles en chasse, n'hésitant pas à attaquer l'auberge ou le village où les malheureux se seraient réfugiés. Quant au sort qu'il réserve à ceux qu'il capture, les récits rivalisent d'horreur, de cruauté et d'inventivité à ce sujet, sans qu'on sache trop ce qui est réel dans la légende.

5- Les créatures mythiques

Après les humains de légende, les créatures de légende. Certaines sont admirées, d'autres craintes ou haïes. Les lossyans ont beaucoup de créature mythiques dans leurs contes, en voici juste un échantillon.

Les draekyas

Ces fauves solitaires sont le symbole de la force sauvage et du danger mortel. Tous les lossyans savent qu'ils sont intelligents, retors, rusés, patients, assez malins pour tenir en échec la plupart des chasseurs et massacrer sans coup férir les plus imprudents d'entre eux. Voir un draekya et y survivre fait du témoin une sorte de porte-bonheur : s'il a été épargné par ce monstre, les autres dangers de Loss ne seront pas grand-chose. Arborer des dents de draekya est l'assurance d'être admiré et craint : elles sont rares et oser les porter sans avoir peur de mettre en colère d'autres draekya est un signe de courage – ou de folie. A noter que vu la taille de la créature, certaines dents font de parfait fourreaux de couteau ou manches pour des épées et armes courtes. Pour un homme ou une famille qui peut afficher une peau de draekya, ou une tête empaillée, il y a un véritable prestige. Les hommes les plus riches de Loss sont prêts à payer des fortunes pour s'emparer de ces trophées ; et il faut prévoir des fortunes car seules les meilleurs chasseurs traquent une telle proie. Pour cela, il faut toute une expédition, des chiens de chasse et des griffons de guerre, des hommes aguerris et des armes de qualité ; et il faut beaucoup de chance. Car un seul draekya, surtout s'il se sent en danger, peut éradiquer une caravane entière et disparaître aussitôt sans avoir seulement été aperçu.

Les grands dragons

Selon les Dragensmanns, les dragens, leurs montures volantes privilégiées, ne sont que les descendants nains et atrophiés des véritables dragons, qui régnaient autrefois, du temps où les dieux marchaient avec les hommes. Et le moins qu'on puisse dire quand ils décrivent ces bêtes mythiques, c'est qu'elles furent, selon leurs récits, gigantesques. Pour employer une comparaison, ces dragons pouvaient attraper un longila dans leurs pattes et le soulever dans les airs sans effort. D'essence divine, ou magique, liés aux anciens chamans, ces créatures formidables, couvertes d'écailles ou de plumes selon les contes, pouvaient cracher le feu, la foudre ou la glace. Bien entendu, hors des Neiges-dragon, personne ne croit à ces histoires : après tout, on aurait dû voir ces créatures si elles existaient. Mais certains érudits pensent qu'elles ont pu arpenter Loss, il y a très longtemps ; les derniers seraient alors morts vers l'Ere des Magiciens, quand les Chanteurs de Loss dominaient les Cités-états et se faisaient la guerre. Un fait qui serait confirmé principalement par une preuve, dont d'aucuns doutent cependant : le trône du Haut-roi de Dragensvard est décoré d'une mâchoire dentée géante, de cinq mètres de haut et plus de deux mètres de large, qui est prétendue authentique.

Les morrows

Les morrows sont une superstition quasi universelle. Il s'agirait des âmes errantes des morts dont la dépouille n'a pas été traitée rituellement et qui n'ont alors pas pu rejoindre les Etoiles. Ils hantent les endroits désolés du monde où on a les oublié, appelant à ce qu'on se souvienne d'eux. Coincés entre deux mondes, ni vivants ni morts, ils amassent rancœur, terreur, souffrance et haine, et à force, ils finissent par désirer se venger des vivants. Tout érudit, prêtre ou savant vous affirmera qu'ils n'existent pas et que ce sont des fables de vieilles femmes pour effrayer les enfants. Mais, dans les faits, bon nombre de témoins racontent leur terrible rencontre avec ces fantômes. Même si rien ne permet d'accréditer leurs récits, il y a trop de ces histoires et de morts et de rencontres étranges pour qu'on ignore purement et simplement l'existence des morrows. Il est d'ailleurs connu qu'on peut parvenir à les écarter, ou les faire fuir, par le fer et la lumière. Aussi, dans les bivouacs, il n'est pas rare que soit planté près du feu un petit piquet de fer, surmonté d'un feu d'artifice prêt à être allumé en cas de besoin, on ne sait jamais.

Les démons

Les démons sont bien réels pour les lossyans du culte Concilien (pour les autres, la notion n'a pas de sens). Cela concerne avant tout les Chanteurs de Loss et les Chamans. Les Chanteurs de Loss sont considérés comme responsable du Long-Hiver et la manifestation d'un pouvoir diabolique, par les Dogmes du Concile. Ce sont des rejetons démoniaques des anciens cultes que l'Eglise se doit de contrôler et mettre sous sa coupe. Les chamans, quant à eux, sont tous profondément, absolument, liés à une foi indéfectible et qui a un pouvoir réel sur Loss, un pouvoir que l'Eglise ne comprend pas. Un chaman peut faire des miracles étranges qui échappent à l'Eglise. Pour elle, puisque aucun don ne peut venir d'autre chose que du Concile Divin, les chamans ne peuvent pas être autre chose que des démons. Une chose particulière dans l'esprit des lossyans, c'est que les démons, en général, ne font pas exprès d'être de ce qu'ils sont ; ils ne sont pas animés par la volonté de faire le mal et de détruire, ils sont seulement les outils de l'Abîme, leur existence, hors de contrôle, crée de la souffrance et de la destruction, même s'ils sont animés des meilleures intentions. Un démon n'est pas mauvais par intention. Il l'est simplement par essence, qu'il le veuille ou non.

Revenus & coûts de la vie

Quelques références sur les revenus et coûts de la vie par classe de revenus à Armanth, qui peuvent s'adapter assez aisément à tous les cas dans les Mers de la Séparation. On va aussi parler des coûts des services qu'on aborde pas ou peu dans les règles des Chants de Loss, et aussi d'autres sujets d'intérêt, comme combien sont rémunérés les Adventores (les personnages-joueurs) pour leurs services, ou comment fonctionnent les services bancaires comme les prêts et les lettres de créance.

1- Revenus et dépenses par classe sociale

Ces données sont indicatives ; on précise les revenus et dépense par famille (une famille est composée arbitrairement de six personnes : parents, grands-parents, enfants) ainsi que la fortune moyenne estimée (en biens et intérêts autant qu'en monnaies). Les chiffres sont calculés en andris d'argent (aa) par mois, pour faire référence aux salaires mensuels que nous pratiquons et connaissons. Mais les lossyans payent souvent à la journée ou à la semaine.

Les chiffres ci-dessous peuvent varier, ils sont ici à titre indicatif. Il y a par exemple des ouvriers payés le double de la moyenne des journaliers dans les mines de plomb de Pargietto. Ces mineurs sont organisés en confrérie et savent s'unir pour négocier leurs conditions de travail. C'est un cas similaire chez les dockers qui sont une des confréries les plus puissantes d'Armanth. Enfin, certains grands bourgeois ont des fortunes princières, certains princes des moyens qui s'apparent à ceux des maitres-marchands et les plus riches maitres-marchands ont bien dix fois plus de fortune que ce qui est mentionné ici (Si si ! Jawaad le Marchand posséderait une fortune équivalente à 5% de la valeur totale d'Armanth ; une somme simplement inimaginable, qui dépasserait les 50 million d'andris d'argent ; et Jawaad n'est même pas l'homme le plus riche d'Armanth).

Maitres-marchands

Revenus	Dépenses	Fortune
5000 aa	2500 aa	5 000 000 aa

Les plus immenses fortunes connues de la Guilde des Marchands et en gros, les individus les plus riches des Mers de la Séparation ; ce n'est pas forcément seulement les Maitres-marchands, mais aussi les plus haut dirigeants et princes des plus puissantes Cités-états.

Aristocratie & autorités de l'Eglise

Revenus	Dépenses	Fortune
2000 aa	1250 aa	500 000 aa

La richesse des princes et des espiciens. Ces titres et ces rangs n'assurent pas que tous les membres de l'aristocratie ou des officiers de l'Eglise soient si riches que cela. Nombre d'entre eux ont des problèmes d'argent et ne gagnent guère plus que des bourgeois.

Grande bourgeoisie & riches marchands

Revenus	Dépenses	Fortune
750 aa	500 aa	50 000 aa

Le rang moyen de ce qu'on appelle la richesse et le luxe, dans l'esprit des lossyans. Au-delà, les moyens des individus sont tels que la plupart des gens ne peuvent même pas réellement les imaginer. Déjà, avec une telle fortune moyenne, on est à l'abri de toute forme de besoin.

Bourgeoisie & magistrats

Revenus	Dépenses	Fortune
100 aa	50 aa	2 500 aa

Cela concerne aussi les revenus des tribuns et des hautes autorités administratives des grandes Cités-états. Le rang de richesse de l'opulence et du confort, avec de quoi se payer quelques luxes. C'est l'échelle de revenus qui concerne les familles qui ont réussi et peuvent espérer encore améliorer leur situation pour leurs enfants.

Administration & personnel de l'Eglise

Revenus	Dépenses	Fortune
30 aa	20 aa	100 aa

C'est aussi les revenus des officiers militaires et de marine. Dans certains bourgs, c'est la moyenne de la bourgeoisie rurale. Les moyens ne sont pas bien élevés, le confort est assuré, mais sans luxe dispendieux.

Petits artisans & commerçants

Revenus	Dépenses	Fortune
20 aa	15 aa	50 aa

C'est aussi les moyens des sous-officiers militaires et de la marine marchande. La famille qui gagne ces honoraires vit relativement bien, sans avoir peur du lendemain, mais compte bien ses dépenses, car elle pourrait avoir de gros problèmes en cas d'imprévus.

Mercenaires & miliciens

Revenus	Dépenses	Fortune
15 aa	12 aa	30 aa

C'est aussi les moyens des petits commerçants de rue et du petit personnel de maison. Assez de moyens confortables pour une personne seule, mais cela devient plus difficile pour une famille. Le budget est toujours un peu serré.

Marins

Revenus	Dépenses	Fortune
8 aa	7 aa	10 aa

C'est la moyenne de revenus des matelots, des dockers, des caravaniers et des bateliers membres de confréries et donc relativement protégés au niveau de leurs droits. Mais pour une famille, les fins de mois peuvent être ardues et toute dépense imprévue un problème.

Ouvriers et journaliers

Revenus	Dépenses	Fortune
6 aa	5 aa	5 aa

C'est la moyenne des revenus les plus bas ; suffisant pour survivre et passer le mois quand on vit seul, mais beaucoup plus compliqué pour une famille.

2- Le coût de la vie en résumé

Quelques références de coûts de services et de nécessités courants. Les prix sont indicatifs et correspondent à une qualité tout à fait classique. Pour savoir combien coûterait des services de meilleure qualité, voir les règles sur la Qualité, chapitre équipement.

Encart : quelle est la valeur d'un andri d'argent en terme de moyens ?

Avec un andri d'argent, un adulte peut se nourrir correctement, mais sans fantaisie, pendant un mois ou s'acheter une tenue complète, correcte mais sommaire. Un andri d'argent, c'est aussi le prix d'un bon repas dans une auberge bourgeoise. Pour un simple ouvrier, s'acheter un cheval ou un esclave domestique commun, par exemple, lui demanderait d'économiser le moindre andri pendant au moins deux à trois ans.

Logement

Un sujet qui coûte très cher à Armanth ! En gros, louer 40m² revient à 4 à 5 andris par mois, dans les quartiers populaires. Un ouvrier a juste de quoi avoir un toit sur la tête s'il est seul à travailler, ce qui explique pourquoi on vit facilement à 6, voire plus, sur une telle surface. Dans les quartiers bourgeois, les habitants aisés possèdent leur appartement, et les étages supérieurs sont loués (cher) aux ouvriers et artisans locaux. Les serviteurs peuvent espérer avoir une petite chambre de fonction.

Nourriture

C'est le poste de dépense qui ne coûte pas bien cher à Armanth. Avec un andri de bronze, vous pouvez acheter dans la rue un bol de bonne soupe, un peu de viande ou de poisson frais, une miche de pain et un petit pichet de vin ou de bière, de quoi faire un bon repas. Préparez vos ustensiles, car les rôtisseurs ne les fournissent pas. Un homme peut aisément manger tout le mois avec un andri d'argent, même si ce ne sera pas très varié. Avec 5 andris, n'importe qui boit et mange à sa faim et de manière variée et agréable. Dans une taverne populaire, un repas coûtera en général entre 2 et 5 andris de bronze, boisson comprise. Mais sur une des tables du Campo Annuciante, en face du palais du Conseil des pairs, multipliez ce prix par vingt, au moins !

Habillement

Une référence des prix moyens des costumes et habits peut être consulté au lien suivant : Les tenues & modes lossyannes. Les étoffes, textiles et nécessaires à la confection ne sont pas forcément très chers à Armanth, en général. Mais cela reste tout de même onéreux pour la plupart des gens. Un petit artisan ou un ouvrier n'ont souvent que deux tenues, et une seule paire de chaussure, une seule ceinture, et rarement deux chapeaux. Il faut compter environ 1 andri pour une tenue populaire, 10 à 20 pour une tenue bourgeoise classique et aisément 100 andris pour une tenue de luxe.

Hygiène et soins

Si les services de bains et une petite séance chez le barbier pour une toilette, une coupe de cheveux ou un arrachage de dents (voire un perçage d'abcès) ne coûtent vraiment pas bien cher, les services médicaux, eux, sont nettement plus onéreux. Souvent, dans les classes populaires, la seule solution est d'aller dans des hospices de l'église ou des dispensaires gérés par les guildes et les confréries.

- Bains publics : 1 ab (andri de bronze)
- Barbier : 2 ab
- Remède herboriste (prix moyen) : 5 ab
- Consultation en dispensaire : 2 ab
- Consultation médicale privée : 1 aa
- Remède pharmaceutique (prix moyen) : 5 aa
- Chirurgie experte : 10 aa

Déplacements

Dans Armanth, on se déplace à cheval, en attelage, par canot ou encore par chaise à porteurs. La ville est vaste mais aussi très peuplée, séparée par nombre de bras de l'Argas et de ponts souvent encombrés. Même en voiture à cheval, on n'est pas sûr d'aller plus vite qu'à pied ou en chaise à porteurs. Le moyen de déplacement le plus rapide reste de passer par les canaux du fleuve, d'île en île.

- Location de cheval : 1 aa à la journée (aube au crépuscule)
- Location de voiture à chevaux : 5 aa à la journée (aube au crépuscule)
- Location de chaise à porteurs : 10 aa à la journée (aube au crépuscule)
- Location de canot et canotier : 5 ab à la journée (aube au crépuscule)

Communications

Armanth a des médias et des services de messageries. On compte énormément de journaux, encore plus de services d'écrivains publique, et pléthores de services de messagers, du gosse des rues qui peut porter un message aux messageries professionnelles de guildes qui travaillent discrètement et sous escorte.

- Service de messager de rue : 1 ab la journée (aube au crépuscule)
- Ecrivain publique : 5 ab le feuillet
- Publier un message dans un journal : 1 aa le paragraphe, 5 aa l'article

- Service de messagerie professionnelle : 2 aa par jour de voyage, 10 fois ce prix pour un message discret.
- Service de juriste : 2 à 20 aa la journée selon sa renommée (aube au crépuscule)

Autres services courants

Ces services peuvent pour la plupart être fournis par un esclave ou une personne libre. Dans tous les cas, cela a un coût. Malgré ses 125 000 esclaves, la plupart des services communs à Armanth sont plutôt fournis par des hommes libres. Les esclaves appartiennent en général à des bourgeois et des gens aisés pour leur service personnel et les forçats et prisonniers de guerre travaillent sur des chantiers et dans des mines.

- Porteur d'eau : 1 ab pour remplir un réservoir de maison.
- Garde du corps : 1 aa la journée (aube au crépuscule)
- Services d'écurie : 5 ab par jour
- Entretien & réparation d'équipement : 5 ab en moyenne
- Porteur & charrette à bras : 2 ab la journée (aube au crépuscule)

3- Adventores & chasseurs de prime

Les employés à des missions spéciales, comme de l'enquête, de l'escorte ou de la protection, sans oublier la reconnaissance, l'exploration ou simplement la recherche d'un individu sont en général des Adventores, c'est-à-dire, des personnages-joueurs, des aventuriers à la recherche de quelques andris, pour un travail difficile et souvent officieux.

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

En général, la somme est fournie pour moitié par avance (on estime donc d'avance le temps nécessaire), l'autre moitié à la conclusion de l'affaire. Ces chiffres sont indicatifs, ils doivent servir de référence et d'inspiration, ils ne sont pas une norme. On calcule les honoraires au risque, et à la semaine :

- Base : 10 aa par adventore engagé par semaine.
- Mission risquée ou exploration : 15 aa par adventore engagé par semaine.
- Mission clairement illégale/criminelle 20 aa par adventore engagé par semaine.

- Score de Légende des Adventores : 1 à 3 : +2 aa, 4-6 : +5 aa, 7-9 : +10 aa, 10 +50 aa

Les primes

Les primes sont des sommes fixes proposées sous l'autorité d'une guilde, d'un prince, de l'Eglise ou de la milice pour poursuivre et arrêter un criminel ou fournir des informations efficaces et utiles au sujet d'un crime. On ne verra jamais de crime pour la mort d'un manant quelconque, mais ce sera très courant pour la mort d'un marchand ou d'un aristocrate. Il y a aussi des primes pour des informations sur des vols importants ou des enlèvements de personnalités. Les primes concernent en priorité les chasseurs de prime, qui pourchassent les criminels ayant leur tête mise à prix. Mais quiconque se présente avec une personne (ou une tête) mise à prix peut toucher une prime. Pareillement, si elle vient avec des informations permettant de régler une enquête criminelle en cours.

- Prime pour une enquête de vol : 5 aa
- Prime pour une enquête concernant une personnalité importante : 20 aa
- Prime pour une enquête cruciale (personnalités officielles impliquées) : 50 aa
- Prime pour chef de bande urbaine célèbre : 100 aa
- Prime pour bandit de grand chemin célèbre : 200 aa
- Prime pour meurtrier de personnalité officielle : 500 aa

4- Banquiers & prêteurs

La règle dans tous les domaines de la banque et du commerce financier est celle de l'usure, c'est-à-dire du prêt ou de la conversion de valeur à intérêt. Une lettre de change, par exemple, compte des intérêts de 10% en échange du service que la banque fournit. Pareillement, un prêt à gage monte à 30% d'intérêt, un prêt à la personne (prêt de consommation, à opposer aux emprunts d'investissement, comme affréter un navire ou une caravane marchande) peut aller jusqu'à 100% par an ! La seule exception concerne la conversion de métaux précieux en monnaie : un gramme d'or échangé chez un monnayeur vaudra toujours un andri d'argent. Mais il vaut mieux s'assurer de la fiabilité de la balance !

4-1 LES PRÊTS

Le prêt sur gage n'implique jamais de personnes ou d'êtres vivants, à Armanth. Si cela se fait dans d'autres régions de l'Athémaïs, la loi de la cité-état est claire : le bien qu'on gage en échange de la somme empruntée ne peut jamais être un animal ou un esclave. Le bien gagé est estimé, et l'emprunteur repart avec la moitié de la valeur de ce bien en prêt. Les intérêts d'un prêt sur gage sont en général de 30% sur un an, mais peuvent aller jusqu'à 50%. Quoi qu'il en soit, si l'emprunt n'est pas remboursé avant la fin du délai, le bien est perdu, revendu par le gageur.

Le prêt à la personne concerne des sommes en général assez réduites, mais il faut avoir quelques garanties pour en obtenir un auprès d'un prêteur (ou ne pas craindre les conséquences d'un emprunt auprès d'une personne louche). Les intérêts d'un tel type de prêt sont de 50% à 100% par an. Un fort

emprunt dans l'urgence peut induire des intérêts sur un mois. Et il vaut alors mieux rembourser sans délai !

Le prêt d'investissement ne concerne que les marchands, les financiers, l'Eglise ou des gens ayant des moyens. Ces prêts doivent toujours concerner une entreprise, qu'il s'agisse de pure activité commerciale, ou d'une expédition maritime. Le créancier exigera toujours de connaître le projet, les investisseurs, les éventuels autres créanciers concernés, etc, avant de proposer le prêt. Les intérêts d'un tel type de prêt sont de 10% à 30% par an.

4-2 LETTRES DE CRÉANCES & AU PORTEUR

La lettre de créance est une lettre d'échange bancaire cachetée et paraphée, qui est nominative. Elle permet de se faire rembourser la somme indiquée sur la lettre par l'organisme bancaire mentionnée dans la lettre, en général un établissement de guilde, qui peut aussi appartenir à l'Eglise ou l'aristocratie. La lettre a une durée de validité d'un an en général. Le nom du créancier, de la banque concernée (le débiteur) et du bénéficiaire sont spécifiquement indiqués sur la lettre de créance. Ce genre de document permet de déplacer de fortes sommes d'argent (il n'y a aucune limite à la somme) sans s'encombrer de monnaie. Mais les frais de banque sont de 10% de la somme indiquée.

La lettre au porteur est similaire à une lettre de créance, mais elle n'indique aucun nom de bénéficiaire et elle est souvent reconnue à l'échelle de toute une guilde, ou un groupement de guildes, comme la Guilde des Marchands, et pas simplement à une seule banque. Le bénéficiaire est le porteur de la lettre, qui peut être tout à fait anonyme et dont le nom ne figure pas sur la lettre. En gros, c'est un billet de banque, qui permet aussi bien de payer des dépenses que d'être échangé contre de la monnaie. La lettre au porteur, qui est réutilisable, a toujours une somme fixe : 100, 1000 et 10 000 andris d'argent. Sa durée de validité est de trois ans. Les lettres au porteur sont bien plus rares que les lettres de créances et leur conception, afin d'assurer qu'on ne puisse les falsifier, est bien plus compliquée et sécurisée. Entre autre, les lettres au porteur de la Guilde des Marchands sont toutes équipées d'un fin fil de loss-métal (qui ne pèse que quelques milligrammes) inséré dans le papier, fait de plusieurs couches de fibres à la recette précieusement gardée. Les frais de banque d'une lettre au porteur sont de 10%.

Rappel : en cas de dette, les biens ET les personnes sont concernées par les saisies-reventes des créanciers. Une famille ruinée peut très bien voir tous ses biens saisis et revendus, et les membres de la famille asservis et mis aux enchères. Il n'est d'ailleurs pas rare, pour éviter cela, qu'une famille en péril tente de mettre en vente au meilleur taux possible une ou plusieurs de ses filles afin d'éviter la ruine et le pire des sorts.