

Suppléments gratuits pour les Chants de Loss, le jeu de rôle, 16 à 20

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.

Le moyen-âge, c'était sale... ou pas !

C'est un grand classique. Le moyen-âge, réel ou fictionnel, ça doit être boueux, cradingue, grisâtre, désaturé avec un filtre bleu et, bien entendu, puant. Sauf si vous êtes pétié de thunes, auquel cas vous avez droit aux belles couleurs vives et à la propreté relative. Bon, ben, en fait, non... Vulgarisons donc dans la joie !

SE LAVER

Vous allez rire, mais se laver, c'est bien. Et avoir le luxe de ne pas avoir à se laver, en cachant sa crasse sous divers parfums, c'est un luxe, qui fut d'ailleurs assez tardif, motivé par des considérations religieuses pudibondes auprès de l'aristocratie et qui ne dura pas si longtemps dans l'histoire. Peut-être parce que des gens se sont rendus compte que se laver évitait de tomber malade, ceci dit.

Au moyen-âge, tout le monde se lavait. Si le savon n'est pas forcément un produit qui fut répandu partout, il est quand même très ancien et plutôt commun. On en trouve les premières traces au III^{ème} siècle avant JC et son invention « officielle » le situe à l'époque gauloise : les celtes fabriquaient leur savon avec de la graisse de chèvre et de la cendre de bouleau. Vu qu'il y a des tas de recettes pour obtenir de la saponite, qui fait appel à d'autres cendres végétales (hêtre, plantes saponaires diverses), et qu'il suffit d'un corps gras épais pour en faire un savon, autant dire que tout le monde savait le préparer. Ceci dit, les Romains associaient l'odeur caractéristique du savon gaulois à l'odeur des barbares, c'est-à-dire une odeur plutôt sale. Alors qu'eux-mêmes se lavaient en se passant de savon, employant des racloirs, les strigiles, pour se débarrasser de la saleté, avant de passer aux bains pour se purifier.

Des bains, privés ou publics, on en retrouve partout en Europe, du V^{ème} siècle au XIV^{ème} siècle. Si les premiers sont similaires à des thermes romains, les bains les plus récents changent quelque peu de nature et de services offerts. Mais que ce soit dans un château ducal ou dans un centre-ville de petit bourg provincial, on retrouvait des accès aux services d'hygiène, bref, de quoi se laver, partout. La toilette individuelle a, finalement, progressivement supplanté les grands bains publics, mais tout le monde se lavait.

L'hygiène ne s'arrêtait d'ailleurs pas à se laver ! Les peignes ne servaient pas qu'à se brosser les cheveux, mais aussi chasser les poux, que l'on parvenait, tant bien que mal, à maîtriser à force de patience et de lotions pour les cheveux et le corps aux vertus insecticides. Ça n'était pas forcément très efficace mais, là encore, tout le monde en usait dès que c'était possible. Avoir les cheveux sales, ça ne fait pas moyen-

âge : ça fait homme des bois qui vient de passer trois semaines dans la cambrousse, sans pouvoir prendre un bain chaud et se savonner. La plupart des gens, quel que soient leur milieu social, tenaient à être propres et bien se présenter, ce qui impliquait : se laver les cheveux, les brosser, les couper, les soigner et les tresser/attacher/coiffer. Ceci dit, les ciseaux de précision, ce n'était pas monnaie courante, mais avec une bonne lame et un peu d'adresse, vous coupez des cheveux avec un couteau sans mal.

Et oubliez la barbe et la moustache : les couteaux aiguisés faisaient aussi le job pour se raser ; pour se voir, on lissait une surface métallique polie, on se servait du reflet d'une bassine d'eau ou, simplement, on demandait à un proche de le faire. In ne portait donc la barbe, ou la moustache, que par choix esthétique et, en fait, ce n'était pas forcément habituel.

Même l'épilation faisait partie de l'hygiène. Alors, je le donne en exemple, car ce n'était pas forcément très commun, mais la préoccupation féminine –et masculine aussi, hein, faut pas croire- de ne pas avoir de poils avait des solutions, dont la plus simple et répandue était, non le rasoir, mais l'emploi de la flamme pour cramer les poils sur la peau. Ouais, faut souffrir pour être beau ; il y a des choses qui ne changent pas.

LAVER SON LINGE ET SA MAISON

Pareillement on ne portait pas de vêtements sales si on pouvait se permettre de se changer. Les vêtements étaient lavés avec un mélange d'eau chaude et froide et de cendres, puis frappés au battoir ou à la main à l'eau claire. Un travail harassant, qui faisait l'objet de plusieurs métiers dévolus principalement aux femmes. Ceci dit, jusqu'au 20^{ème} siècle et à l'apparition du prêt-à-porter et de l'industrie textile, les vêtements, ce n'était pas donné : on avait tendance à les produire soi-même autant que possible et, qu'ils furent achetés ou fabriqués, on en avait, en général, très peu. Comme laver des vêtements à la main est une affaire qui prends toute une journée, on n'allait pas se changer tous les jours. Pour caricaturer un peu, on avait deux tenues de travail et la tenue de fête, avec quelques linges de corps en plus, ce qui réduisait forcément les chances d'avoir l'air propre et pimpant tous les jours. On changeait donc souvent de linges de corps mais, sa tenue pour bosser, on se la gardait plusieurs jours d'affilée.

Blanchir le linge (une opération réservée aux vêtements de fête et aux étoffes précieuses) était en soit une opération longue et difficile, qui faisait appel à des techniques et un usage de produits adaptés très élaborés. Le linge blanc était donc en soit un luxe, rien que pour arriver à le laver et lui rendre sa blancheur. Vive les lave-linge !

Quant aux intérieurs, pareil, on les gardait propres, autant que possible. Et là, vive l'eau, la brosse et l'huile de coude. Ceci dit, il fallait être riche pour avoir un sol carrelé ou dallé. Le paysan du coin avait un sol de terre battue et, s'il avait un peu de moyens, de quoi jeter de la paille par-dessus, histoire d'éviter l'effet boueux terre+eau. Mais on ne laissait pas plus pourrir des trucs dans une maison qu'on ne laissait la crasse s'y installer. Faire brûler ou sécher des bouquets de plantes odorantes ou des résineux pour purifier une maison, on a l'attestation de ces techniques depuis l'époque celtique et dans des manuels médicaux de moines du XI^{ème} siècle. Et, là encore, étaient attestés des grandes ménages annuels, genre le ménage de printemps, pour assainir une maison au complet. À Rouen, fin XIII^{ème} siècle, les contrevenants risquaient d'ailleurs une amende à ne pas le faire !

Bref, les gens, au moyen-âge, comme maintenant, n'aimaient pas que cela pue dans leur maison. Ceci dit, d'autres contraintes, qui ont eu même cours dans les campagnes jusque dans les années 1950, venaient s'imposer à l'hygiène... comme avoir chaud. Les maisons avec un étage au-dessus de l'étable permettaient de profiter de la chaleur des bêtes quand on se pelait ; un aspect pratique et économique, avec comme corollaire que, forcément, ça ne sentait pas des meilleurs, selon nos normes modernes.

L'HYGIÈNE URBAINE

On ne va pas s'étendre sur la propreté rurale, parce que, si vous ne le saviez pas, vivre à la campagne, même au 21^{ème} siècle, ce n'est pas forcément propre. Ceci dit, ce qui fonctionne pour les impératifs de l'hygiène urbaine fonctionne aussi quand on tient à garder relativement sain une ferme, par exemple. Ce sont les mêmes préoccupations et les mêmes recettes.

Et, pour résumer, non, un bourg médiéval, antique, renaissance, celtique, etc. ce n'est pas gris, moche et boueux. Bon, si : pour la boue et la grisaille, c'est quand il tombe des cordes ou que vous avez débarqué en Bretagne ; soit. Mais pour revenir à un peu de sérieux, tous les milieux urbains, depuis Rome dont on connaît l'amour des habitants pour les décors muraux et les couleurs vives, voire criardes, sont des lieux colorés. Si on laisse un mur ou une rue terne et sans couleurs, c'est soit que personne n'y vit, soit que les habitants n'ont vraiment pas un kopek ; et encore, même ainsi, ils savent s'arranger, avec des ocres, des pigments minéraux et végétaux, des enduits, un vrai sens artistique qui était très commun et de l'huile de coude dont ils ne manquaient pas. Il en va de même pour les décorations de façade, pour les auvents, les balcons, les tentures, etc. Il faut que ce soit beau, agréable et vivant. Bon, après, le résultat est fonction des goûts locaux, on n'est pas là pour juger. Mais tout paysage urbain médiéval est, sauf exception, accueillant, coloré et même festif.

Et pour tout cela, il faut aussi que ce soit propre. Il n'y a pas une ville qui n'ait pas son service de ramassage des ordures, c'est un ensemble de professions qui est même devenue un service urbain géré par la bourgeoisie des villes néerlandaises dès le XIII^{ème} siècle, avec confrérie (des syndicats, quoi), règles propres, privilèges et même un saint-patron : Sainte Barbe (qui était la patronne de bien d'autres métiers, y compris les ramoneurs, oui oui). On ne laissait donc pas s'entasser les ordures dans la rue. On les y stockait, certes, mais pour une durée limitée, le temps qu'elles soient dument ramassées et jetées dans des décharges, où d'autres métiers se chargeaient du tri et recycloient tout ce qui pouvait l'être. Quant aux déchets organiques, ils finissaient en compost, mêlés à de la paille, du feuillage, des branches, et fournissait tout simplement un amendement : un terreau fertile pour les jardins potagers.

Et la pisse et la merde ? Oui, autant parler du plus dégoutant : eh bien, pareil. L'urine et les matières fécales avaient toutes les deux leur utilité et ce, encore une fois, depuis l'Antiquité. L'urine permet d'obtenir aisément de l'ammoniac, un excellent blanchissant pour les cuirs et les étoffes, qui était donc, entre autres, employé par les blanchisseurs. Quant aux excréments, humains y compris, ils étaient employés en tannerie pour le confitage, qui permet d'assouplir les cuirs. La fiente d'oiseau est plus efficace, mais quand on manque de merles, on mange des grives... ou l'inverse. Bref, pour deux industries primordiales dans toutes les villes, même les excréments et l'urine, on ne les jette pas ! On les stocke proprement, on les vend et on recycle ! Et cela a tellement de valeur que ce sont des métiers et qu'on en fait commerce ! Dans tous les cas, encore une fois, les services d'hygiène trouvent leur compte à ramasser les ordures, puisqu'elles sont toujours transformables en produits de première importance.

Toujours quand on parle d'hygiène, les douves faisant le tour des cités n'étaient pas là que pour gêner l'assaillant à venir attaquer les murs. Il s'avère que des fosses formant des étangs artificiels se retrouvent dans et autour de nombre de villes médiévales, où les déchets non transformables étaient jetés pour être assimilés par la flore et la faune de ces plans d'eau, un peu comme des fosses septiques. Nombre de réseaux urbains, même sans aucuns égouts souterrains, calculaient la pente relative des rigoles des rues pour que la gravité se charge de transporter tous ces miasmes dans les douves, où la biologie se chargeait de tout décomposer. Bon, on pouvait aussi y faire de l'aquaculture et y pêcher. Personnellement, je ne suis pas sûre de vouloir manger de ce poisson là, mais bon...

Et puis, fort simplement, et ce même dans ce qu'on appelle les « âges sombres » du moyen-âge, tout le monde comprenait intuitivement le rapport entre les rats, les autres vermines, les parasites et les maladies. La puanteur de ce qui est en train de pourrir et macérer, c'est une mauvaise nouvelle pour la santé des gens à coté, il faut donc intervenir et éviter que des tas de déchets ne durent trop et commencent à poser un risque de santé publique.

Alors, soyons clairs : une ville médiévale, entre les tanneries, les teintureries, les équarisseurs, les douves, les étangs et les tas de déchets en train d'attendre qu'on vienne les ramasser, ça puait sévère. Des chroniques de voyageurs racontent qu'ils savaient arriver à Paris, non pas à la vue... mais à l'odeur que portait la brise à leurs narines, à une demi-journée de marche. Ceci dit, moi qui vit dans les montagnes suisses, je sais que j'arrive en région parisienne sans avoir besoin de regarder : le fumet des odeurs industrielles et des hydrocarbures ne me laisse aucun doute que je suis arrivée à bon port.

Et pour finir ; la boue. Alors, oui, en effet, il y en a parfois. Mais pour qu'il y ait de la boue, il faut d'une part qu'il pleuve et, d'autre part, que les rues de l'agglomération ne soient pas pavées. Et, vous allez rire, mais la rue pavée, qui se nettoie plus facilement, permet de faire des rigoles d'évacuations, et tout et tout, ben, c'est un des premiers investissements de n'importe quelle ville. Seuls les villages manquant de moyens ne pouvaient se le permettre. Pour tous les autres, des rues boueuses, non seulement, c'est pas propre mais, surtout, cela rend la circulation des biens et des personnes compliquée. Et ça handicape donc le commerce, c'est-à-dire la vitalité même de toute ville. Donc, non... même la boue, ça ne marche pas... sauf dans un hameau de pézoutes qui ont, malheureusement, bien autre chose à faire que de se soucier de cela.

Des idées de rôles pour les Chants de Loss

Qu'est-ce qu'on y joue ? La question est un peu la plus essentielle quand on se lance dans un nouveau jeu de rôle. Et si la question est abordée en détail dans les Chants de Loss, nombre de pistes variées ont ensuite été proposées, à travers le supplément Voyages mais aussi dans les suppléments gratuits en PDF.

Ce petit document a donc pour but de résumer et condenser en un seul lieu les différentes idées de personnages et groupes de personnages que l'on peut créer et réunir dans le monde de Loss. Bien sûr, ce ne sera pas exhaustif : il y a encore nombre d'organisations, de structures, de possibilités que nous n'avons pas encore abordées et qui seront développés dans les suppléments à venir.

1- Les Adventores

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

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

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

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

Une importante pour les aventuriers de Loss, ce sont leurs relations et leurs contacts. Tous les personnages-joueurs n'ont pas forcément, ce sont des avantages que l'on peut acheter à la création du personnage. Le niveau social, l'appartenance à une guilde marchande ou une organisation religieuse ou d'état, impose des contraintes, mais fournit aussi bien des avantages relationnels et matériels à des gens qui savent pertinemment que leur travail a comme conséquence quasi systématique de leur attirer des ennuis, parfois bien plus gros que les problèmes que leur travail a résolus.

2- Les grands types d'aventores

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

Les négociants

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

Les condottières

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

Les coureurs de nuit

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

Les Explorateurs

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

3- Quelques autres rôles d'Adventores

Les Quaetirs

Il s'agit des enquêteurs—experts de la Guilde. Il existe à Armanth une école dédiée à la formation de ces enquêteurs, mais ils sont parfois recrutés totalement à l'extérieur. Tous ont le même profil : observateurs, minutieux, obsédés par la preuve, ils ne travaillent que très peu sur la base du témoignage, n'emploient que rarement la torture qu'ils jugent inefficace, mais œuvrent d'une manière plus similaire à des enquêteurs privés modernes. Assistés par des juristes de la Guilde, ce sont de redoutables limiers souvent experts en armes, et leur salaire ainsi que leurs moyens leur permettent d'assurer une efficacité dans la résolution des enquêtes et problèmes de la guilde sans comparaison. Mais il n'en existe que peu, et leur champ d'action est limité par les caprices des Pairs. Cependant, ils ont le droit d'enquêter même auprès des Maître-marchands.

La Cour des Ombres

Il s'agit de sociétés de voleurs, roublards, parias, mendiants et trafiquants gérant les affaires criminelles et les activités illicites au sein des grandes cités lossyannes et protégeant leurs membres des autorités locales. La Cour des Ombre n'existe pas en tant qu'organisation unique, mais les Cours des Ombres trouvent fort utile que la plupart des gens tendent à croire que le crime organisé soit chapeauté par une organisation tentaculaire qui aurait ses ramifications partout. Et si cette croyance est fausse et que finalement la plupart des lossyans s'en doutent, la légende, elle, perdure solidement.

Tout ce qui est illégal dans une cité est forcément le sujet de l'intérêt et des activités de la Cour des Ombres. La plupart du temps, le cœur de son business est le racket, les pots-de-vin, le vol à la tire, les cambriolages et la prostitution. Mais ce qui rapporte le plus sont le trafic d'artefact aussi bien que celui des épices interdites et des drogues, mais aussi celui d'autres denrées réglementées ou prohibés, y compris le loss-métal. La fausse-monnaie, la falsification, l'espionnage et le trafic de secrets industriels sont un autre secteur important, bien que demandant des spécialistes de haut niveau.

La Cour des Ombres ne s'occupe pas de piraterie et si elle pratique l'enlèvement parmi ses activités criminelles, le trafic d'esclaves y est mal vu. Contrairement à une rumeur répandue, l'assassinat n'est pas un des services courants que l'on peut demander dans une Cour des Ombres et si certains en sont capables, ces transactions ne se font jamais au sein de la Cour qui considère que cela ne la regarde pas.

Les Séraphins

Les Séraphins sont une police secrète chargée en premier lieu de la protection de l'Elegio, le chef de l'exécutif d'Armanth, et de sa famille et ses collaborateurs directs. Mais leur mission ne s'arrête pas là bien qu'ils ne l'admettront jamais de manière officielle : les Séraphins interviennent et enquêtent sur tous les événements qui pourraient menacer la stabilité de la Cité des Maitres-Marchands, y compris en passant par-dessus le Conseil des Pairs ou encore l'Eglise. Ils agissent en secret, révèlent ce qui doit être connu publiquement, effacent ce qui doit être caché, tuent si nécessaire et enterrent les preuves sans laisser aucunes traces. Mais le plus souvent, quand on les rencontre, ils sont en mission officielle pour une mission d'enquête ou de protection et à vrai dire on a peu à craindre d'eux si on ne se mêle pas des intrigues politiques les plus sombres et de plus haut niveau d'Armanth.

Si on connaît le nombre officiel des Séraphins (une grosse centaine) ainsi que leur quartier-général, situé dans les méandres du palais de l'Elegio, on ne sait cependant pas du tout comment ils recrutent. Publiquement, ils ne recrutent jamais et il est inutile de tenter de se faire remarquer pour en devenir un. On sait par contre qu'ils subissent un entraînement très long après une sélection drastique, et que leurs compétences rivalisent avec les meilleurs inquisiteurs et les plus invisibles monte-en-l'air. D'ailleurs, il est souvent murmuré que nombre d'entre eux sont des anciens de la Cour des Ombres des villes de l'Athémaïs.

Les chasseurs de prime

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

Les venanditii

Littéralement «les traqueurs», les venanditii sont des officiers de justice peu nombreux et de création récente de l'organisation judiciaire de l'Athémaïs. Ce sont, pour faire une analogie contemporaine, des sortes de marshalls itinérants, chargés de traquer et arrêter les criminels, à la manière des chasseurs de prime. La seule différence est qu'ils sont mandatés légalement par les autorités des cités-états qui conviennent entre elles d'une collaboration pour assurer le champ d'action de leurs officiers, disposent de moyens nécessaires à mener à bien leur fonction et sont appuyés, peu ou prou, par les autorités locales. Ils ne sont guère appréciés non plus : d'une part, ce sont en quelque sorte des francs-tireurs qui ne répondent de leurs actes que devant les Beys et les tribunaux des cités-états, avec assez de droits

pour en abuser s'ils en ont envie, d'autre part, ils ne sont pas censés s'embarrasser de sens de la justice, mais seulement de leur devoir de traquer les criminels recherchés. Les venanditii travaillent assez souvent seuls, mais ont assez de moyens – monnaie, lettres de change, recommandations et mandats – pour faire appel à des mercenaires, des gardes et des milices locales afin d'aller arrêter leur proie une fois qu'ils l'ont repérée. Et il est connu qu'ils forment une petite fraternité soudée qui s'appuie en grande partie sur les comptoirs et les réseaux de la Guilde des Marchands afin d'obtenir leurs informations et une aide matérielle. Il va sans dire que les chasseurs de primes considèrent les venanditii comme des gâches-métier, puisque ces derniers ne réclament pas les primes de leur proie.

Autres magistrats-enquêteurs

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

4- Quelques mots sur le décor des aventures

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

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

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

Enfin, il y a les **explorations**, le domaine le plus intrigant des secrets de Loss. Les ruines des Anciens sont des sources de trésors et de mystères au-delà de l'entendement, mais il faut tout d'abord les trouver, y accéder, puis avoir la force, l'expérience et le Courage d'y pénétrer et de les explorer. L'exploration en elle-même n'est pas forcément intéressante, mais les dangers peuvent devenir très nombreux et aussi bien la faune exotique que les rencontres avec des lossyans hostiles peuvent devenir

des sources de péripéties mouvementées. Et puis, toute expédition d'exploration attirera forcément des rivalités... qui peuvent être mineurs, ou aussi graves que l'intervention des Ordinarii de l'Eglise elle-même venant réclamer dans sa toute-puissance ce que les personnages-joueurs auraient pu découvrir.

La géopolitique Lossyenne

On peut résumer de manière simplifiée le monde de Loss, du point de vue géopolitique, en deux blocs : d'un côté, l'Église du Concile Divin, à la tête de l'Hégémonie d'Anqimenès, et de l'autre la Guilde des Marchands, qui dirige Armanth, la capitale de l'Athémaïs.

Concernant ces deux adversaires, on ne saurait être plus opposés. Depuis plus d'un siècle, la Guilde des Marchands ne cache plus sa prétention de s'affranchir des carcans de l'Église et de ses Dogmes et, économiquement et politiquement, elle lui a arraché sa suprématie au point de la concurrencer d'égal à égal. Quant à l'Église, elle se trouve face à une puissance extraterritoriale qui a l'audace de remettre en question son autorité et son droit à présider sur la destinée des lossyans ; une quasi-hérésie, mais surtout un véritable danger : les idées répandues par les philosophes modernes encouragés et financés par la Guilde des Marchands menacent les fondements mêmes de sa religion et de son pouvoir temporel.

Mais s'il y a deux blocs distincts, il y a pourtant non pas deux, mais trois forces qui se disputent la suprématie géopolitique des Mers de la Séparation. La troisième est le chamanisme, qui domine les puissants clans guerriers Dragensmanns des Neiges-dragon. Courant religieux et culturel très ancien, déclaré hérétique par l'Église, cette dernière travaille activement à le faire disparaître ; même la Guilde des Marchands, bien que largement moins haineuse à son endroit, se méfie du chamanisme comme de la peste. Dans le grand jeu d'influences géopolitiques auxquels jouent les deux autres puissances de manière frontale, les chamans font figure d'électron libre ; aucune des deux autres puissances ne peut réellement prétendre comprendre les chamans et leurs plans. Ces derniers semblent attendre leur heure pour décider de se mêler activement au grand jeu, se tenant cachés derrière les peuples et les factions sur lesquelles ils ont prise. Mais l'influence du chamanisme a beau être discrète et limitée géographiquement, elle n'en est pas moins puissante.

Ceci étant dit, nous allons donc présenter les relations géopolitiques des cultures lossyennes et de leurs grandes cités-États, les conflits en cours et les rivalités larvées et, bien sûr, le tout sous le prisme des trois grands blocs d'influence.

1- Les blocs d'influence

Puisqu'on a résumé rapidement quels sont les trois grands blocs géopolitiques à s'affronter sur le grand échiquier que sont les Mers de la Séparation, présentons-les en détail. Pour savoir un peu quels sont les mentalités et les concepts de ces blocs, nous vous renvoyons à leur description détaillée. On rappellera juste ici leurs objectifs, leurs moyens, leurs principales sphères d'influence et leurs centres de pouvoir.



Carte des blocs d'influence

1-1 L'ÉGLISE DU CONCILE DIVIN

Cultures sous l'influence de l'Église :

- L'Hégémonie d'Anqimenès
- Les Cités-Unis
- Le nord des Plaines de l'Étéocle

Le centre de pouvoir de l'Église du Concile Divin est, traditionnellement, Anqimenès, où se trouvent le grand Temple des Prophètes et la totalité de l'administration centrale de l'Église. Mais en fait, c'est l'empire de l'Hégémonie au complet qui constitue le cœur du pouvoir de cette organisation gigantesque, remarquablement hiérarchisée et formidablement militarisée. L'Hégémonie est sans conteste le plus grand territoire uni existant dans le monde de Loss. Là où la plupart des cultures sont constituées de cités-États indépendantes, l'Hégémonie est un empire relativement centralisé, avec une administration puissante et étendue.

Paradoxalement, si l'Église est clairement le bloc le plus important en termes de surface et de population, il est le plus réduit en termes d'influence multiculturelle. Seules les Cités-Unis et la moitié nord des Plaines de l'Étéocle sont alignés sous son influence directe. C'est parce que l'Hégémonie, qui appuie l'influence de l'Église, est bel et bien d'un empire qui ne fonctionne qu'à la conquête et qui a

peu ou prou fait la guerre à tout le monde. Cette politique est toujours d'actualité, mais l'Église a calmé les désirs d'expansion de l'Hégémonie après le désastre de la dernière croisade et de la Bataille des Six Drapeaux. Des rumeurs prétendent même qu'il y a une véritable mésentente entre les Prophètes et les deux consuls impériaux dirigeant l'Empire : Marcus et Halenus Atorides. Les Prophètes voudraient augmenter leur influence politiquement et diplomatiquement en resserrant les liens entre l'Hégémonie et ses deux alliés, en leur fournissant des moyens pour leurs propres politiques et leurs conquêtes de voisinage et d'exploration, mais sans engager les forces de l'Église directement ; alors que les deux frères ne rêvent que de revanche et semblent vouloir préparer stratégies et moyens pour faire tomber Armanth et écraser l'Athémaïs, avant de se retourner sur l'Empire de Rubis.

Si, officiellement, l'Hégémonie se confond politiquement avec l'Église, ce n'est donc pas exact. Localement, les autorités de l'Église ne se considèrent pas inféodées aux orientations politiques de l'Hégémonie, et parfois même sont en désaccord avec l'autorité des Prophètes. Il n'est pas rare qu'une légion d'ordinatorii locaux défende une ville contre des légions d'ordinatorii de l'Hégémonie, même si les autorités religieuses locales auront tout d'abord tenté de trouver une solution pacifique. L'Église n'est pas un bloc aussi uni qu'il le laisse paraître. Mais cette image d'unité est importante et tend à être maintenue au mieux. L'Hégémonie y tient particulièrement, car chaque temple de l'Église assure en quelque sorte le rôle d'ambassade et d'outil d'influence culturelle imposant ses vues politiques et sociales.

1-2 LA GUILDE DES MARCHANDS

Cultures sous l'influence de la Guilde des Marchands :

- **L'Athémaïs**
- **Le désert des Franges**
- **Terancha**
- **Le sud des Plaines de l'Étéocle**
- **L'Hemlaris**

Armanth, capitale de la Guilde des Marchands, est une cité-État indépendante ne disposant officiellement d'aucun pouvoir territorial sur le reste de l'Athémaïs, vaste région composée de nombreuses cités-États farouchement indépendantes. C'est l'alliance entre l'action économique et diplomatique d'Armanth et l'influence des Maîtres-marchands qui assure le pouvoir de la Guilde des Marchands. Plus surprenant encore, comparé à l'Église et sa force militaire colossale, la Guilde des Marchands n'a officiellement pas plus d'armée attirée que n'en a Armanth. C'est par l'argent, le commerce et les échanges qu'Armanth s'assure de son influence, de son pouvoir et de sa sécurité.

À travers ses ports, ses comptoirs, ses relais marchands et ses caravansérails, la Guilde des Marchands propose un réseau d'échange de biens, de fortunes et d'idées. Ici, le maître-mot est : l'argent. C'est avec l'accroissement de la richesse des partenaires de la Guilde des Marchands, qui a pour elle qu'elle n'a aucune prétention impérialiste ou territoriale, qu'elle assure l'extension de son influence idéologique. En quelque sorte, la Guilde des Marchands est le moteur contemporain de la révolution culturelle et technologique de Loss. C'est cet outil qui a fonctionné totalement avec tout l'Athémaïs, le sud de l'Étéocle et Terancha, qui sont très attachés aussi bien aux avantages que leur procure la Guilde des Marchands, qu'à ses concepts et sa philosophie moderne. Même traditionalistes et attachés à l'Église, les Nomades des Franges ont trop d'intérêt à échanger avec l'Athémaïs, au point d'en être, à leur tour,

fortement influencés. Quant à l'Heamlaris, c'est un cas un peu particulier : l'Empire du Trône de Rubis n'aurait pu survivre à la dernière croisade dans l'alliance militaire organisée par la Guilde des Marchands pour affronter l'Hégémonie pendant la Bataille des Six Drapeaux. En échange de son aide, la Guilde a pu imposer des traités commerciaux très avantageux et l'Heamlaris n'a eu guère le choix. Sur la durée, trente ans plus tard, l'Empire du Trône de Rubis y trouve cependant son avantage, non sans que le pouvoir central de l'empire ne soit méfiant envers Armanth.

La Guilde des Marchands use en fait exactement des mêmes moyens non militaires que son adversaire : elle répand de la culture, des idées, crée des marchés commerciaux, s'assure de les conserver captifs, offre de la prospérité à ses alliées, tout en les rendant dépendants de sa structure et de ses moyens d'échange. À cela s'ajoute une très forte composante souterraine : la Guilde des Marchands sait comment acheter des voix et des consciences, comment ruiner des réputations ou exiler des familles entières, elle sait comment financer une guerre, y compris des deux côtés, pour en retirer tout le bénéfice une fois les belligérants épuisés. Et, enfin, elle sait comment tirer parti des prêts colossaux qu'elle est capable d'accorder aux cités-États, que ce soit en or ou en loss-métal. L'Église fait exactement la même chose, bien entendu, mais elle est freinée par ses propres Dogmes et ses principes. L'Honneur propre à tous les membres de l'Église leur impose des scrupules que la Guilde des Marchands n'a jamais. N'oubliez jamais l'adage de la Guilde des Marchands, sa première loi : « rien ne doit entraver la bonne marche du commerce ».

1-3 LES CHAMANS

Cultures sous l'influence des Chamans :

- **Les Neiges-dragon**
- **Les forêts de l'Elmerase**
- **L'Erebheim**
- **L'Archipel des San'eshe**

S'il y a une capitale à ce bloc d'influence, c'est sans conteste la plus puissante ville des Neiges-dragon : Dragensvard. Pourtant, la capitale des Dragensmanns accueille peu de chamans ; ces derniers se réunissent dans des communautés religieuses isolées, quand ils ne résident pas non loin de leurs villages. C'est un peu le paradoxe de l'influence des chamans : ils n'ont jamais besoin de se réunir pour s'organiser et structurer leurs actions. On rencontrera donc beaucoup plus souvent leurs représentants et alliés proches, qu'eux-mêmes. Ceux-ci servent alors de représentants et d'intermédiaires et conseillent les autorités des communautés et des cités-États au nom des chamans, ces derniers pouvant alors se trouver très loin les uns des autres, voire d'un côté des Mers de la Séparation à l'autre, sans que cela n'ait l'air d'affecter leur capacité d'échange. Comment les chamans font pour parvenir à communiquer entre eux si vite, de manière si efficace, à travers les plus grandes distances, fait partie des mystères qui les rendent particulièrement effrayants. Aussi, ce sont les alliés et les fidèles au chamanisme qui en représentent les vues et les buts politiques, rarement les chamans eux-mêmes, qui ne se présentent finalement que pour offrir quelques conseils, bénédictions et prophéties. C'est aussi ce qui rend si nébuleux l'objectif de ce bloc sauf sur un point : résister activement à l'Église, sans lui céder ni un pouce de terrain ni la moindre once d'influence culturelle.

Il n'est pas difficile de constater ce qui lie les différents peuples du bloc d'influence des chamans : sauf les Erebs, qui vivent isolés en relative bonne entente avec l'Athémaïs, tous les peuples chamaniques

sont en conflit contre l'Église ou menacé par elle, quand ce n'est pas aussi par la Guilde des Marchands (comme c'est le cas pour les San'eshe). Ils sont aussi isolés, en général, géographiquement. C'est donc ici que les moyens des chamans prennent toute leur importance et leur sont si vitaux.

Le point commun entre toutes les cultures influencées par le chamanisme, est que ce dernier n'impose pas de pression culturelle ou idéologique ; il propose uniquement une unité religieuse à travers des rites spécifiques à chaque communauté, mais qui se recoupent et se retrouvent de manière similaire. C'est pour cela que, dans une certaine mesure, le modernisme de la révolution industrielle et culturelle de la Guilde des Marchands est aisément adopté par les cultures chamaniques, mais qu'on y retrouve aussi des influences de l'Église, même de manière indirecte ou mineure. La grande force de l'influence du chamanisme tient dans l'unité de ses pratiques et la puissante coordination des chamans entre eux. L'efficacité de leur capacité surnaturelle de communication a sauvé plus d'une communauté des exactions de l'Église ou des ravages de seigneurs-bandits ou d'envahisseurs belliqueux. C'est sûrement ce qui explique pourquoi les chamans, même si discrets en général et souvent forcés de se cacher ont autant d'influence : les peuples qui leur sont fidèle leur doivent souvent la vie et leur en sont fortement reconnaissants.

1-4 LES RÉGIONS NEUTRES

Cultures non alignées :

- **Les Marches de Gennema**
- **Le Rift des Jemmaïs**
- **L'Imareth**

Il y a trois cultures qui ne sont guère concernées par les trois blocs, non pas qu'elles n'y voient pas d'intérêt, mais le plus souvent pour des raisons politiques internes. Cela ne veut pas du tout dire qu'on ne trouvera personne qui soit du bord de la Guilde des Marchands, des chamans ou de l'Église... mais que simplement, elles ne souhaitent pas jouer sur l'échiquier géopolitique des Mers de la Séparation, ou alors seulement de la manière qui les arrangera le moment venu.

Les Marches de Gennema ont été le terrain de guerre entre l'Hégémonie et l'Empire du Trône de Rubis, alors que la région est assez fidèle à l'Église, dans son ensemble. Ce peuple nomade, peu sensible au chamanisme, voit d'un mauvais œil les idées modernes et commerciales de la Guilde des Marchands, et tient farouchement à son indépendance. Aussi, si certaines villes peuvent s'aligner d'un côté ou de l'autre, l'ensemble de ce peuple préfère garder son autonomie. Ce qui ne l'a pas empêché de participer aux côtés de l'Hemlaris à la Bataille des Six Drapeaux.

Les Jemmaïs vivent isolés, car pour toute l'Église, même les plus progressistes, ils sont des hérétiques. Cela ne facilite pas la participation au jeu géopolitique de Loss et c'est la raison pour laquelle on ne les voit presque jamais. Mais les rumeurs et légendes qui parlent de la présence de mercenaires jemmaïs, et même de béhémoths présents au cours de la Bataille des Six Drapeaux, est exacte. Il s'agit d'un accord secret entre Armanth et des représentants du Rift, qui a coûté très cher à la Guilde des Marchands. Depuis, quelques rares échanges commerciaux ont lieu entre l'Athémaïs et les Jemmaïs.

Les princes-pirates de l'Imareth se fichent un peu des blocs géopolitiques. Ils iront là où on leur propose le plus d'or. L'influence culturelle qui les marque le plus est plutôt celle de la Guilde des Marchands, mais eux aussi sont très indépendants et ne veulent pas s'aligner. Ou plus précisément, on

peut les avoir de son côté, temporairement, à la condition d'avoir les moyens de payer. Et il ne vaut mieux pas compter sur l'honneur ou la fidélité de ce peuple. Il ne l'est qu'avec les siens.

2- Les relations entre cultures

Pour rappel, le racisme, aussi bien en tant que théorie formalisée, que simplement comme idée, n'existe pas chez les lossyans. La xénophobie n'est pas rare, mais elle se distingue par l'idée de se méfier et d'avoir peur de tous les étrangers. Pour les lossyans, l'origine ethnique et la couleur de peau n'ont guère d'incidence, même si les unions mixtes entre cultures éloignées sont vues d'un mauvais œil, xénophobie plus ou moins latente oblige. La seule distinction réelle que font les lossyans de culture concilienne c'est-à-dire de culture influencée par les Dogmes de l'Église du Concile Divin, c'est entre qui est barbare et qui ne l'est pas. Un barbare, c'est quelqu'un qui ne connaît pas les us et coutumes conciliennes, qui ne croit pas en l'Église et ses Dogmes et qui ne respecte ou ne suit pas les codes des Vertus. Et dans ce cas-là, du point de vue des lossyans, il s'agit plus d'un animal que d'un être humain à part entière.

Ce qui suit offre un aperçu de comment chaque culture considère les 14 autres. Ces avis sont seulement des généralités, ceci dit. Ce n'est pas parce que les Dragensmanns et les Hégémoniens se détestent royalement que ce sentiment sera universel et les concernera sans exception. La preuve en est qu'à la Croisée (voire le supplément Voyages), ils parviennent même à cohabiter ! L'avis de chaque peuple sur chaque peuple est rédigé tel qu'un représentant de ce peuple pourrait en parler.

Les Ar'anthias

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Athémaïs** : de bons marchands, on ne peut se passer d'eux ; mais des infidèles dégénérés et sans honneur. Il faut toujours s'en méfier.
- **Les Dragensmanns** : des barbares poilus, hérétiques et déments, ce ne sont guère que des animaux.
- **Les Erebs** : des hérétiques barbares cachés dans les montagnes, nous ne comprenons pas comment les Athémaïs les tolèrent.
- **Les Étéocliens** : de bons partenaires commerciaux, à la culture riche ; mais lunatiques et aux coutumes étranges.
- **Les Forestiers** : pas mieux que les Dragensmanns, et en plus ils font de mauvais esclaves.
- **Les Gennemons** : Ils élèvent des chevaux et des griffons loin au nord, c'est ça ?
- **Les Hégémoniens** : notre plus grand allié ; le peuple élu du Concile Divin à l'image du nôtre, béni lui aussi.
- **Les Hemlaris** : depuis la guerre, sauf pour le commerce, les relations sont tendues avec nos cousins. Mais après tout, ils ont toujours été méfiants de tout et fermés.
- **Les Jemmaïs** : vous voulez dire les Apostats ? Ce n'est pas une légende ?
- **Les Nomades** : fiers et fidèles à l'Église comme nous, mais trop primitifs, trop tribaux, et trop influencés par l'Athémaïs.
- **Les San'eshe** : il paraît que ce sont de beaux esclaves, de grande valeur.
- **Les Svatnaz** : les quoi ? c'est un peuple, ça ? On ne connaît pas, ici.

- **Les Teranchen** : de bons marchands, trop bons parfois, de bons marins et de bons voisins, mais leur amitié avec l'Athémaïs les rend toujours douteux.
- **Les Imareth** : que voulez-vous que l'on dise sur ces pirates sans honneur qui écument nos mers ?

Les Athémaïs

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : les cités-unis sont une parfaite représentation de la désunion. Mais le chaos, bien exploité, est bon pour le commerce, même avec ces bigots.
- **Les Dragensmanns** : ces barbares sont un peu trop loin pour en faire des partenaires réguliers, mais rien n'est jamais impossible. Ah oui, évitez de les contrarier, ils ont le sang chaud.
- **Les Erebs** : oui, ils sont hérétiques, mais ils commercent et leurs montagnes sont riches, alors pour quoi se gêner ?
- **Les Étéocliens** : trop arrogants, sophistiqués, élitistes, traditionalistes. Mais quels excellents alliés et partenaires commerciaux !
- **Les Forestiers** : Je ne me souviens pas en avoir jamais vu. Mais il paraît qu'ils ont de beaux produits et de beaux esclaves, ces barbares arriérés.
- **Les Gennemons** : de sacrés cavaliers et guerriers, et quels chevaux ! Mais des gens avec qui commercer n'est jamais facile. Ils sont trop sanguins et indisciplinés.
- **Les Hégémoniens** : nous ne voulons rien d'eux, mais nous sommes bien forcés de les supporter, car, partout où on trouve des comptoirs et l'Église, on les croise tôt ou tard.
- **Les Hemlaris** : ils n'aiment personne, mais ils tolèrent tout le monde, pourvu qu'on respecte leurs coutumes. Une fois qu'on sait cela, ce sont des alliés et partenaires formidables.
- **Les Jemmaïs** : vous savez qu'ils n'existent pas, hein ? Oui, il y a un peuple montagnard du côté du Rift, mais qui vous dit que ce sont les Jemmaïs ?
- **Les Nomades** : depuis que nous leur avons appris que le commerce, c'est mieux que le pillage, nous avons gagné des voisins riches d'alliances et d'amitié.
- **Les San'eshe** : ce peuple n'a guère d'intérêt ; ce sont des barbares sauvages à moitié nus. Mais quels esclaves de prix ils font ! Une vraie merveille !
- **Les Svatnaz** : il doit sûrement y'en avoir quelques-uns à Armanth, il y a de tout. Mais sinon, on ne connaît pas, sauf de nom.
- **Les Teranchen** : d'excellents voisins, amicaux, accueillants et presque aussi grands marins que nous. Comment cela, meilleurs que nous ?! Prouvez-le !
- **Les Imareth** : saletés de pirates. Ceci dit, on peut commercer avec eux et ils font de bons mercenaires, pour qui n'est pas trop regardant.

Les Dragensmanns

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : c'est ces gars au sud-est de la mer centrale ? On ne connaît pas, ils n'ont pas l'air de nous connaître non plus.
- **Les Athémaïs** : c'est eux, au sud ? On a des gens qui sont allés s'y installer, et il paraît qu'ils sont commerçants et qu'ils aiment bien notre acier.

- **Les Erebs** : les chamanistes des lointaines montagnes du sud ?... On ne les connaît pas, nous. Mais nos chamans, si, forcément.
- **Les Étéocliens** : on ne peut pas dire qu'on les aime, mais au moins, avec eux, on peut discuter et commercer.
- **Les Forestiers** : il ne faut pas les chatouiller, ceux-là. Ils aiment bien leur tranquillité et ils ne sont pas faciles à approcher. Mais ce sont de bons amis, une fois qu'on sait les approcher.
- **Les Gennemons** : on ne les connaît pas vraiment, mais il paraît qu'ils sont presque aussi bons guerriers que nous et que leurs chevaux sont incroyables.
- **Les Hégémoniens** : mille ans qu'ils veulent nous écraser, ces foutus barbares. Ils n'y sont jamais arrivés, et la fin des temps sera venue avant que ça arrive !
- **Les Hemlaris** : il paraît qu'ils ne sont pas mieux que les Hégémoniens, mais ils se battent contre notre ennemi, alors ils ne doivent pas être si mauvais que ça.
- **Les Jemmaïs** : nos meilleurs guerriers les ont vus et peuvent en témoigner : ce ne sont pas des légendes !
- **Les Nomades** : Ah oui, ils sont encore plus au sud, là où il y a un grand désert de sable et jamais d'eau, c'est bien ça ? Et ils ont la peau toute noire, non ?
- **Les San'eshe** : On n'en a jamais entendu parler, mais c'est un nom que nos chamans emploient parfois. Eux savent, mais pour nous, ils sont bien trop loin.
- **Les Svatnaz** : nous en avons sauvé beaucoup et nous sommes prêts à recommencer, si pour cela faut écraser de l'Hégémonien.
- **Les Teranchen** : on a entendu dire qu'ils étaient d'incroyables marins du sud, c'est ça ?
- **Les Imareth** : les pirates des mers du sud ?... On ne les connaît que de réputation.

Les Erebs

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : nous ne les connaissons que peu, mais leur société est piégée dans les illusions et les paradoxes de leurs traditions.
- **Les Athémaïs** : nous commerçons avec eux et nous entendons bien, mais nous restons prudents, car ils ne se connaissent pas encore eux-mêmes.
- **Les Dragensmanns** : nous ne les connaissons que peu, mais nos chamans les tiennent en grande estime, même s'ils sont de nature violente.
- **Les Étéocliens** : nous ne les connaissons pas vraiment et ne tenons pas à en savoir plus.
- **Les Forestiers** : comme pour les dragensmanns, nos chamans les estiment, mais nous ne les connaissons que peu.
- **Les Gennemons** : nous ne les connaissons guère : un peuple de nomades et de chevaux, c'est cela ?
- **Les Hégémoniens** : nous ne les connaissons que peu, mais ce que nous en savons est bien assez pour ne pas souhaiter les aborder.
- **Les Hemlaris** : nous ne les connaissons pas réellement et c'est sans doute mieux ainsi, pour eux et nous.
- **Les Jemmaïs** : nous ne les connaissons pas, mais nos chamans en savent plus. Mais je doute qu'ils souhaitent vous en parler.

- **Les Nomades** : ils sont alliés et frères des Athémaïs, c'est tout ce que nous savons véritablement d'eux.
- **Les San'eshe** : nous sommes sans doute les seuls à les connaître, mais ils ne souhaitent pas que cela soit réciproque.
- **Les Svatnaz** : nous ne les connaissons pas du tout.
- **Les Teranchen** : ils sont eux aussi alliés et frères des Athémaïs. Parfois, ils viennent commercer et nous les accueillons prudemment.
- **Les Imareth** : nous ne les connaissons que peu, mais c'est déjà trop.

Les Étéocliens

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : leurs codes et leurs traditions sont compliqués, les nôtres aussi. Est-ce pour cela que nous sommes souvent en conflit ? Sans doute, oui.
- **Les Athémaïs** : il faut leur enseigner les justes cultures et traditions, mais c'est un peuple riche d'alliances, d'inventivités et de commerce, presque autant que nous.
- **Les Dragensmanns** : des barbares sauvages, dangereux et imprévisibles. Mais on peut tirer d'eux de bonnes choses, qu'ils soient libres ou asservis.
- **Les Erebs** : de lointains montagnards isolés, perdus dans une foi ancienne et primitive, c'est cela ?
- **Les Forestiers** : ils sont bien pires que les Dragensmanns, et il est bien plus ardu de parvenir à leur apprendre la civilisation. Mais nous y parvenons, parfois, par l'échange ou par la force.
- **Les Gennemons** : ils sont presque barbares, mais ils sont fiers et fidèles à leurs traditions et respectent la culture. Et, puis, quels chevaux !
- **Les Hégémoniens** : notre relation avec eux est compliquée, et nous divise cruellement. C'est un grand peuple, mais il s'est trop montré souvent inculte, violent et belliqueux avec nous.
- **Les Hemlaris** : s'ils n'étaient pas si xénophobes, nous aurions beaucoup à leur apprendre de notre culture, et peut-être même à apprendre d'eux.
- **Les Jemmaïs** : ce n'est plus qu'une légende. Et nous, qui savons et avons vu les armées Apostats dans notre histoire, nous le répétons : priez que cela ne soit plus qu'une légende !
- **Les Nomades** : peuples cadets des Athémaïs, ils sont encore trop peu cultivés, mais ils respectent et comprennent les bonnes traditions.
- **Les San'eshe** : lointains barbares primitifs, l'asservissement n'est pas un mauvais sort pour eux, comparé à leur vie misérable de sauvages.
- **Les Svatnaz** : un autre peuple malheureux et perdu de barbares primitifs. Le sort que leur réserve l'Hégémonie est cruel, mais sûrement nécessaire.
- **Les Teranchen** : ils se disent fiers de leur culture et de leurs traditions, fort semblables aux nôtres, mais ne les respectent pas assez. Cela n'en fait pas moins de remarquables marins.
- **Les Imareth** : si nous pouvons un jour nous organiser, nous débarrasserons le monde de ces pirates sans honneur.

Les Forestiers

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : ils suivent l'Église et sont loin. On ne les connaît pas et on ne tient pas à les connaître.
- **Les Athémaïs** : des alliés proches des Étéocliens. Ainsi, nous nous en méfions avec la plus grande prudence.
- **Les Dragensmanns** : des alliés et des amis brutaux et fiers, mais une bien plus grande civilisation que ce que vous croyez.
- **Les Erebs** : des frères trop lointains pour qu'on puisse les rencontrer, et qui ne veulent pas se mêler des affaires du monde. Nous le comprenons.
- **Les Étéocliens** : on doit faire avec, on commerce, on fait la guerre, parfois, mais ils commencent à comprendre enfin que nos forêts sont notre territoire.
- **Les Gennemons** : nous ne connaissons d'eux que leurs chevaux, réputés. Mais dans nos forêts, nous n'en avons guère l'usage.
- **Les Hégémoniens** : le jour où les dragensmanns décideront de ravager ces monstres qui se prétendent civilisés, nous les suivrons, et laisserons derrière nous des fleuves de sang.
- **Les Hemlaris** : un peuple de l'autre côté de la mer, qui suit l'Église. Nous sommes heureux de ne rien en savoir et de ne pas les fréquenter.
- **Les Jemmaïs** : ho non, ils ne sont pas des légendes inventées... parce que, justement, il y a bien trop de légendes sur eux, bien trop pour qu'ils soient un mythe.
- **Les Nomades** : ces hommes à la peau noire ? Le peu que nous en savons est qu'ils viennent parfois, avec des chasseurs d'esclaves et des marchands.
- **Les San'eshe** : nous ne connaissons que le nom, et le peu que nos chamans partagent avec nous, parfois.
- **Les Svatnaz** : un peuple lointain et martyrisé, dans le nord, nous n'en savons rien de plus.
- **Les Teranchen** : des hommes lointains qui vivent sur une île et sur les mers. Nous n'en savons pas plus.
- **Les Imareth** : des ennemis des Étéocliens, ce qui nous va bien. Sûrement aussi de notre peuple, mais ils sont loin de nous, cela nous va bien aussi.

Les Gennemons

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : ils nous disent barbares. Ils ne se sont pas regardés dans leurs trop grandes cités puantes à se faire la guerre !
- **Les Athémaïs** : des urbains précieux et trop raffinés, qui mentent comme ils respirent. Mais on peut faire de bonnes affaires avec eux et on leur doit un peu de notre liberté.
- **Les Dragensmanns** : nos anciens, se sont battus côte à côte avec eux et ne sont pas prêts de les oublier, ces barbares qui n'ont peur de rien !
- **Les Erebs** : les qui ? Y'a un peuple qui porte ce nom-là ?
- **Les Étéocliens** : on n'aurait pas le commerce, on n'aurait rien à voir avec eux et on ne s'en porterait pas plus mal.
- **Les Forestiers** : c'est quoi des forestiers ? Ha, c'est un nom de peuple, en fait ?
- **Les Hégémoniens** : ils ont déjà pris le nord de nos plaines. Ils n'auront jamais l'occasion d'aller plus loin, même si on doit tous mourir pour ça.

- **Les Hemlaris** : ils ont voulu faire comme les Hégémoniens, mais eux, au moins, ont compris la leçon que c'est peine perdue et qu'il vaut mieux nous avoir comme alliés.
- **Les Jemmaïs** : ah oui, un voyageur, un soir de veillée, nous a raconté des légendes là-dessus.
- **Les Nomades** : ho, oui, on a vu des hommes à la peau noire ; fier et ombrageux comme nous aimons les hommes. Mais c'est rare chez nous.
- **Les San'eshe** : un peuple de gens qui vivent nus ? Ça existe vraiment ? Ils n'ont pas froid ?
- **Les Svatnaz** : tout le monde les connaît, de nom. Mais seuls quelques villages savent comment les rencontrer et commercer avec eux.
- **Les Teranchen** : un peu comme les Athémaïs, non ? On les confond souvent, sauf avec la langue qu'ils parlent. Mais ils ont de beaux bateaux.
- **Les Imareth** : oui, on connaît ce nom. Ces pirates viennent parfois piller nos côtes.

Les Hégémoniens

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : des alliés et des suivants fidèles de l'Église, mais entredéchirés par des traditions et des codes archaïques et hérétiques.
- **Les Athémaïs** : des infidèles arrogants, sans honneur et sans scrupules. Nous le ferons un jour payer leurs affronts.
- **Les Dragensmanns** : 1000 ans que nous devons supporter ces barbares hérétiques. Ils ne sont que des animaux et un jour, nous finirons par les écraser, eux et leurs chamans.
- **Les Erebs** : quand l'Athémaïs sera mise au pas et ses cités en ruine, nous irons nous occuper de ces chamans des montagnes.
- **Les Étéocliens** : nous encourageons et aidons la moitié nord de l'Étéocle à ramener la moitié sud dans le droit chemin, par la force et au plus tôt.
- **Les Forestiers** : la preuve vivante que l'Étéocle n'est pas à la hauteur de ses prétentions, puisqu'elle supporte ces chamans des bois qui ne méritent que l'asservissement ou la mort.
- **Les Gennemons** : même se prétendant suivre notre Église, ils ne la suivent pas assez pour nous faire allégeance. Ainsi, quand il le faudra, nous leur imposerons notre juste autorité.
- **Les Hemlaris** : un jour, nous pourrons faire tomber cet empire hérétique, et raser sa capitale, pour n'y laisser que du sel et des cendres.
- **Les Jemmaïs** : il n'y a plus de Jemmaïs, nous avons décimé les Apostats, gloire à l'Église !
- **Les Nomades** : ils sont faibles, puisqu'ils préfèrent suivre les hérésies de l'Athémaïs qu'être fidèle à notre Église.
- **Les San'eshe** : ils font de très beaux esclaves, de grand prix, ils n'ont aucun autre intérêt que cet usage.
- **Les Svatnaz** : de pauvres sauvages, mais un bon vivier d'esclaves recherchés
- **Les Teranchen** : une fois que l'Athémaïs sera matée, les Teranchen seront aisément mis au pas. En attendant, ils sont utiles pour le commerce et la marine.
- **Les Imareth** : ces pirates sont un fardeau pour tous, mais nous ne sommes pas les premiers menacés, et ils sont de bons fournisseurs d'esclaves.

Les Hemlaris

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : des voisins indignes de confiance, même si nos marchands échangent avec eux. Ils ont servi l'Hégémonie contre nous, et l'ont payé le prix fort, depuis.
- **Les Athémaïs** : ils nous ont imposé des traités commerciaux abusifs en échange de leur aide. Nous n'oublions ni ce que nous leur devons ni ce qu'ils ont exigé en échange.
- **Les Dragensmanns** : Ils ont des chamans, ces barbares belliqueux aux coutumes hérétiques. Il vaut mieux les tenir à l'écart.
- **Les Erebs** : ils ont des chamans et un mode de vie étrange, dans leurs montagnes. La prudence est de s'en méfier.
- **Les Étéocliens** : ils se pensent la plus évoluée des civilisations, mais leur culture est anarchique et leur fidélité toujours douteuse.
- **Les Forestiers** : ils ont des chamans et se comportent comme des bêtes des bois. Qu'ils soient isolés loin de nous est une bonne chose.
- **Les Gennemons** : nous savons que face à l'Hégémonie, nous pouvons compter sur leur force. Mais c'est la seule chose de sûre avec eux, et même le commerce doit se faire avec prudence.
- **Les Hégémoniens** : puisqu'il veut être notre ennemi, nous serons le sien, et nous ne connaissons pas la pitié devant nos ennemis.
- **Les Jemmaïs** : des contes et légendes, mais qui doivent avoir un fond de vérité, dont il faut tenir compte avec prudence.
- **Les Nomades** : ils semblent encore moins dignes de confiance que l'Athémaïs et leurs coutumes sont barbares.
- **Les San'eshe** : ils ont des chamans, aussi, ils sont peut-être des sauvages lointains, mais de sont des sauvages dangereux.
- **Les Svatnaz** : ils préfèrent fuir que résister aux Hégémoniens. On ne fait pas confiance à un peuple de lâches.
- **Les Teranchen** : nous les admirons comme marins, mais pour le reste, ils ne sont pas plus dignes de confiance que les Athémaïs
- **Les Imareth** : qui peut avoir un autre avis que le mépris pour des pirates ? Surtout quand leur honneur est à vendre au plus offrant ?

Les Jemmaïs

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : ils sont loin de chez nous.
- **Les Athémaïs** : nous commerçons parfois avec eux. On échange un peu ; c'est tout.
- **Les Dragensmanns** : oui, nous les connaissons et les croisons de temps en temps. Ce n'est pas réciproque, ils ne savent rien de nous.
- **Les Erebs** : ils sont loin de chez nous. Demandez aux chamans.
- **Les Étéocliens** : il vaut mieux que nos voisins ne sachent rien de nous ; nous y veillons.
- **Les Forestiers** : nous les connaissons un peu, mais évitons qu'ils sachent quoi que ce soit de nous, seuls les chamans en savent plus.

- **Les Gennemons** : ils sont loin de nous.
- **Les Hégémoniens** : ils se souviennent de nous dans leur histoire et ils ont peur. C'est très bien ainsi.
- **Les Hemlaris** : ils sont loin de nous
- **Les Nomades** : comme avec les Athémaïs. Et nous évitons qu'ils puissent nous connaître.
- **Les San'eshe** : ils sont loin de nous, seuls les chamans en savent plus.
- **Les Svatnaz** : nous n'en connaissons rien, ils sont loin de nous.
- **Les Teranchen** : nous savons qu'ils sont de grands marins, nous avons parfois quelques contacts avec eux, mais eux ne savent rien de nous.
- **Les Imareth** : les pirates ? Ils sont loin de nous et ne s'y intéressent pas, c'est très bien ainsi.

Les Nomades

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : on prétend que nos traditions sont compliquées et qu'elles sont à la source de nos conflits tribaux. Eux ont beau se prétendre plus civilisés, ils font pire que nous.
- **Les Athémaïs** : nous aimons nos voisins et nos partenaires, mais ils devraient être plus attentifs à leurs ancêtres et aux codes de l'Église, sans quoi, ils attireront le malheur sur eux.
- **Les Dragensmanns** : nous avons peu en commun avec ces lointains barbares hérétiques, mais, comme nous, ils sont braves, francs et attachés à leurs ancêtres.
- **Les Erebs** : ils passent leur vie à méditer dans leurs montagnes sans rien faire ; le seul intérêt avec eux, c'est de commercer.
- **Les Étéocliens** : ho oui, ils sont braves, cultivés, fiers et attachés à leurs traditions, mais qu'est-ce qu'ils ne cessent de le rappeler avec arrogance !
- **Les Forestiers** : on ne les connaît guère, ces barbares hérétiques.
- **Les Gennemons** : il paraît qu'ils nous ressemblent, et vivent en tribus attachées à leurs traditions, avec leurs chevaux et leurs troupeaux.
- **Les Hégémoniens** : Nous louons l'Église du Concile Divin, mais cela n'autorise pas cet empire à nous imposer ses lois. Nous sommes des hommes libres et le resterons.
- **Les Hemlaris** : ils ont fait du respect de leurs traditions et de leurs cultes des lois si compliqués qu'ils donnent l'impression de ne vivre que pour elles.
- **Les Jemmaïs** : ho, si, ils existent, quelque part derrière les montagnes du Rift. Et il vaut mieux qu'ils y restent, pour eux comme pour nous.
- **Les San'eshe** : les sauvages des îles de l'est ? nous n'en connaissons que les quelques esclaves qu'on voit de temps en temps.
- **Les Svatnaz** : c'est un nom de peuple, ça ?... Jamais entendu parler.
- **Les Teranchen** : on les aime bien, la seule chose dont ils se vantent trop et d'être de grands marins, et ils ont bien raison de le dire.
- **Les Imareth** : ils n'ont pour eux que le goût de la guerre et du pillage. Si nous savons respecter cela, cela ne nous empêche pas de leur faire payer leurs crimes.

Les San'eshe

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Athémaïs** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Dragensmanns** : nous ne les connaissons pas. Les chamans connaissent ce nom, aussi, peut-être sont-ils des amis.
- **Les Erebs** : nous ne connaissons pas vraiment ces étrangers. Les chamans disent qu'ils sont des amis, mais nous restons méfiants.
- **Les Étéocliens** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Forestiers** : nous ne les connaissons pas. Les chamans connaissent ce nom, aussi, peut-être sont-ils des amis.
- **Les Gennemons** : nous ne connaissons pas ces étrangers.
- **Les Hégémoniens** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Hemlaris** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Jemmaïs** : nous ne les connaissons pas. Les chamans connaissent ce nom, aussi, peut-être sont-ils des amis.
- **Les Nomades** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Svatnaz** : nous ne connaissons pas ces étrangers.
- **Les Teranchen** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.
- **Les Imareth** : nous n'aimons pas les étrangers. Quels qu'ils soient, ils viennent piller nos terres, nous chasser, nous tuer, prendre nos femmes. Nous les tuons dès nous le pouvons.

Les Svatnaz

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : alliés de nos ennemis, ils feraient la même chose que lui s'ils étaient proches de nous.
- **Les Athémaïs** : la seule chose qui les intéresse est l'argent, et nous n'en avons pas.
- **Les Dragensmanns** : ils ont protégé quelques-uns des nôtres, mais il y avait un prix pour cela. Ils ne pensent avant tout qu'à eux.
- **Les Erebs** : nous ne les connaissons pas.
- **Les Étéocliens** : ils sont comme les autres, et que notre peuple disparaisse les indiffère.
- **Les Forestiers** : nous ne les connaissons pas.
- **Les Gennemons** : parfois, certains nous ont aidés, et nous aident encore, mais jamais gratuitement. Au moins ont-ils la franchise de le dire.
- **Les Hégémoniens** : *crache au sol, et s'en va sans un mot*
- **Les Hemlaris** : ils n'aiment personne, alors pourquoi feraient-ils exception avec nous ?
- **Les Jemmaïs** : nous ne les connaissons pas.
- **Les Nomades** : nous ne les connaissons pas.

- **Les San'eshe** : nous ne les connaissons pas.
- **Les Teranchen** : il paraît qu'ils sont différents de leurs frères pirates. Nous, nous ne voyons pas de différences.
- **Les Imareth** : ce sont bien des pirates, non ?... Pour nous, cela ne change pas grand-chose à comment nous traite tout le monde.

Les Teranchen

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : des voisins intéressants et des alliés prospères, mais ils sont compliqués et il faut toujours se tenir loin de leurs conflits.
- **Les Athémaïs** : ne leur dites pas, car ils sont ombrageux, mais nous avons tout appris à nos frères de nos coutumes et de nos savoirs. Sauf les secrets de la mer, bien sûr !
- **Les Dragensmanns** : de lointains barbares bruyants et fiers, paraît-il aussi joyeux que nous.
- **Les Erebs** : des ermites des montagnes, qui ne savent guère jouir de la vie, avec qui nous faisons un peu de commerce.
- **Les Étéocliens** : ils sont souvent bien trop souvent orgueilleux de leurs accomplissements et de leur passé, mais ce sont de joyeux partenaires commerciaux.
- **Les Forestiers** : d'autres barbares des forêts, trop loin de nous pour que nous les connaissions
- **Les Gennemons** : il n'a pas été facile d'aller commercer avec ces hommes fiers et imprévisibles, mais nous ne le regrettons pas.
- **Les Hégémoniens** : parce que nous aussi en dépendons pour le commerce, nous sommes forcés de plier l'échine devant leur puissance, mais pas devant leurs idées.
- **Les Hemlaris** : ils sont encore plus compliqués à aborder que les Gennemons, et il semble qu'ils ne rient jamais, mais nos échanges sont prospères.
- **Les Jemmaïs** : ce ne sont que des légendes !
- **Les Nomades** : ils savent faire la fête et profiter de la vie, mais il faut toujours être prudent, leur humeur peut passer de la joie à la fureur en un instant.
- **Les San'eshe** : des animaux sauvages et dangereux, mais leurs jungles sont riches.
- **Les Svatnaz** : des sortes de barbares des forêts du nord, on n'en a jamais vu par ici.
- **Les Imareth** : ho oui, nous avons la même culture, les mêmes racines, la même langue. Mais ils ont tous jeté leur honneur au feu et ne valent pas mieux que des bêtes.

Les Imareth

Ce qu'ils pensent de :

- **Les Ar'anthias** : leurs conflits constants sont une aubaine pour nous, il y a toujours une ville qui a besoin de nos services et une autre à piller.
- **Les Athémaïs** : ils nous détestent et nous craignent, mais ils paient bien, que ce soit pour nos services ou pour échapper à nos raids.
- **Les Dragensmanns** : de lointains barbares sans grand intérêt.
- **Les Erebs** : ils ne sont pas assez riches pour être intéressants, mais on peut toujours les rançonner un peu pour remplir des cales de temps en temps.

- **Les Étéocliens** : ils prétendent pouvoir nous défaire et un jour envahir notre île, mais comme tout ce qu'ils prétendent, ce ne sont que des paroles en l'air.
- **Les Forestiers** : encore d'autres barbares lointains.
- **Les Gennemons** : leurs villes côtières sont de bonnes cibles, mais c'est dangereux de s'attaquer à ces cavaliers imprévisibles.
- **Les Hégémoniens** : ils prétendent eux aussi venir nous écraser, mais ce ne sont que des mots. Ils savent que s'ils s'y essayent, ils auront bien trop à y perdre.
- **Les Hemlaris** : eux aussi nous payent de temps en temps pour ne pas subir nos raids, mais ils ne s'en vantent pas.
- **Les Jemmaïs** : des légendes, tout cela.
- **Les Nomades** : ils se cachent loin derrière les côtes de l'Athémaïs. Mais on a remonté parfois des fleuves pour aller piller leurs villages mal défendus.
- **Les San'eshe** : des animaux insaisissables. Il y a bien d'autres proies faciles à chasser.
- **Les Svatnaz** : des barbares trop lointains, sans intérêt.
- **Les Teranchen** : ils vous disent que nous leur faisons honte ? En fait, ils nous envient, notre liberté et notre force. S'ils voulaient s'unir avec nous, les mers nous appartiendraient.

3- Régions instables & conflits en cours

Le nord et le sud de l'Étéocle

On ne peut parler ici de guerre civile, d'abord parce que la notion d'État-nation n'a aucun sens pour les lossyans, ensuite parce que toutes les cités-États sont indépendantes. Mais il s'agit clairement de conflits fratricides pour se disputer la domination culturelle de la plus vaste et fertile région des Mers de la Séparation, et qui dépassent le seul cadre local.

En gros, le nord des Plaines et sa plus puissante ville, Nashera, sont pro-Église et Hégémonie, tandis que le sud et la seconde plus grande ville de la région, Mélisaren, sont pro-Gilde des Marchands et Armanth. Chacune de ces deux villes à ses alliés, certains par fidélité et bonnes relations, d'autres parce qu'elles y sont inféodées plus ou moins de force, une méthode que Nahsera emploie souvent : soumettez-vous à notre autorité de votre plein gré, où on vient piller et brûler jusqu'à ce que vous le fassiez par la contrainte. Même son Église locale craint le Premier Régent de Nashera, dans les faits un habile prince-tyran aux talents politiques remarquables et à l'ambition sans limites.

En face, Mélisaren et son Agora chaotique de princes, de consuls et de religieux, avec peu de figures de proue charismatiques, font un peu l'autruche, tout en comptant sur ses alliés, pour la plupart des partenaires commerciaux et des alliés politiques, et les formidables investissements qu'elle a faits ces dernières décennies dans sa défense et ses murailles. Elle se dit aussi, avec cependant beaucoup d'incertitude, qu'avec derrière elle l'Athémaïs et Armanth comme principal soutien, de l'autre côté des mers, elle n'a guère à redouter d'attaque directe.

Mais à la frontière entre ces deux blocs, les cités-États, les bourgs et les villages passent régulièrement de sales moments. Des bandes de mercenaires payés par les uns et les autres terrorisent les communautés isolées, rançonnent les routes commerciales, pillent et enlèvent à tour de bras, suivies par des légions militaires qui finalement font la même chose, les batailles rangées étant très rares. Ces conflits visent non pas à créer une frontière entre les deux régions, d'ailleurs, celle-ci est floue et

fluctuante, mais à forcer les cités-États qui ne le sont pas encore à s'aligner clairement. Et à ce jeu-là, Nashera est autrement plus agressive, tandis que Méliseran et ses alliés ont beau proposer soutien, argent et échanges commerciaux, ils sont militairement à la traine.

Les Cités-Unies

Les Cités-Unies ne le sont que de nom. Les neuf cités-États, dominées par la puissante Allenys, ne collaborent guère que si une menace extérieure vient taper à leur porte ; et encore, cela dépend d'où elle vient. Régulièrement, des conflits entre rois et princes des cités explosent le long des carrefours commerciaux ou autour de bourgs et villages frontaliers, redessinant une complexe carte des influences des uns et des autres. Le jeu des alliances et des serments de vassalités peut entraîner deux voisins à être ennemi mortel, alors qu'ils étaient amis la veille. Et arriver à suivre l'enchevêtrement des relations politiques de tous les fiefs des Cités-Unis est tellement complexe, qu'une académie d'archivistes est, à Allenys, entièrement consacré à cette seule tâche.

Bref, dans les Cités-Unis, il y a en permanence une guerre, quelque part. Sauf pendant les jours de fêtes sacrées et au plus fort de l'été, qui peut plus facilement massacrer une armée en marche qu'une pluie de flèches. Les cols, les ponts et les gués sont souvent gardés et parfois taxés de manière outrageuse et il n'est pas rare de croiser des troupes en marche ou des flottilles de guerre, uniquement chargée de faire peur à tel ou tel voisin.

À ce jeu-là, Allenys se contente de jouer le rôle d'arbitre musclé, avec l'appui de l'Église. Le Roi Salgus, qui dirige la puissante cité-État, y a aussi son intérêt : la désunion des Cités-Unis sert ses ambitions d'un vaste royaume féodal où chaque roi viendra lui jurer allégeance en échange de sa protection. C'est un projet de longue haleine, qui demande à orienter une économie vers un armement militaire conséquent, et à jouer diplomatiquement avec l'Église et la Guilde des Marchands, selon les intérêts du moment et la manière d'en retirer assez d'influence pour convaincre les rois des 8 autres Cités-États. C'est bien sûr un jeu dangereux : il y a déjà eu dans ces dix dernières années deux coalitions à venir menacer Allenys directement, sans oublier que l'Empire du Trône de Rubis continue à réclamer comme sienne la péninsule de l'Hyponnie, au nord.

L'Athémaïs et les Franges

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

Les cités-États athémaïs comptent peu de légions et de forces militaires régulières. Les guerres ouvertes y sont devenues rares. La piraterie, les bandes de mercenaires et les seigneurs-pillards sont donc, le plus souvent, au service de l'un ou l'autre bey ou prince, en fonction des allégeances, des derniers rebondissements des conflits familiaux et de qui paye le mieux. Les sièges de cité sont très rares, la plupart de ces forces mercenaires n'en ont simplement pas les moyens. Mais les villages, les ponts et les relais sont rançonnés, saccagés ou pillés, sans hésiter sur les incendies de cultures et les enlèvements de masse. Les massacres de civils sont rares. Mais on réalise que les conflits locaux des beys et des princes finissent souvent par se régler sur le champ de bataille et, dans ces cas-là, ce sont leurs armées

et légions personnelles, plus ou moins étendues au grès de leurs alliances, qui s'affronteront, souvent de manière sanglante. C'est ainsi que s'échangent, en quelque sorte, les villes de l'Athémaïs.

La situation est un peu similaire du côté des Nomades des Franges. Depuis quelques décennies, ces coutumes de pillages et de ravages contre rançons ont notoirement diminué. Le Sid Tarad Aneyazu, en faisant bâtir, la magnifique Daremath, contre la rive de l'Al'harrim a lancé un mouvement d'alliance des cités et des villages le long du fleuve, jusqu'à Samarkin. Une paix presque respectée s'y maintient depuis, entretenue par de riches échanges commerciaux. Mais pour les tribus des Nomades du reste du désert des Franges, loin de ce havre, par contre, les conflits, les pillages, les incursions dans l'Athémaïs, ne sont pas finis et surviennent régulièrement. Les tribus du désert ne s'allient que pour ces campagnes de pillages et servent parfois de mercenaires aux beys de l'Athémaïs dans leurs querelles internes. Le rêve du Sid de Daremath de créer une union civilisée des tribus Nomades se heurte donc continuellement au caractère très belliqueux et indépendant d'un peuple enclavé dans un désert hostile et immense.

L'Heamlaris et l'Hégémonie

Les deux géants des Mers de la Séparation ne se font plus la guerre depuis trente ans, après près de 500 ans de conflits meurtriers. Mais pour l'un comme pour l'autre, il ne s'agit que d'une trêve passagère. Nul n'ignore que pour l'Église du Concile Divin, l'Église du Mandat Divin du Trône de Rubis est une hérésie, et un affront à son autorité, qu'elle ne peut laisser impuni. Quant à l'Heamlaris, jamais il ne se pliera aux exigences des Prophètes, c'est donc ici une affaire qui ne peut se résoudre que par la totale destruction de l'autre.

Tout le monde le sait. Hégémonie et Heamlaris ont une seule frontière commune, séparée par les Plaines de Gennema et son peuple farouchement indépendant de nomades-cavaliers. Cette zone-tampon est très importante pour les Heamlaris qui parviennent à s'entendre avec les Gennemons, ce qui n'est guère le cas des Hégémoniens, dont les succès diplomatiques sont très mitigés. Les deux empires se préparent donc à de futurs assauts navals et aéronavales, plutôt que terrestres et pour cela, l'investissement économique dans leurs forces militaires est conséquent.

Ce qui ne va pas sans poser problème aux uns et aux autres. L'Hégémonie est finalement assez isolée politiquement, malgré l'appui remarquable de l'Église sur les plans diplomatiques et financiers, et ne peut que compter sur ses ressources et son économie interne. Et pour cela, la meilleure solution, c'est d'aller chercher les ressources là où elle le peut. Cela crée donc une pression et des conflits locaux, d'autant que l'Hégémonie emploie des méthodes d'empire centralisé, c'est-à-dire que les revendications des populations locales ne comptent pas pour elle et sont muselées. Mais aussi de violentes querelles frontalières, aussi bien avec les Svatnaz qui voient leur territoire envahi, qu'avec les Dragensmanns qui ne tolèrent aucune intrusion, avec les Gennemons, qui ont du mal à faire respecter leurs frontières avec le Concilianeum et même avec certains Étéocliens qui voient d'un mauvais œil des colonies Hégémoniennes s'installer chez eux de force.

Quant à l'Heamlaris, il est assez limité en termes d'expansion territoriale, sauf vers l'Est, et manque de ressources. Son principal atout, c'est la richesse de ses échanges et de son réseau commercial, et il en dépend énormément pour assurer la consolidation de ses flottes de guerre et de ses armées. C'est une aubaine pour la Guilde des Marchands, et une opportunité pour les organisations commerciales de l'Heamlaris, mais cela pèse très lourd sur le trésor de l'Empire, qui a des visées sur les Cités-Unis dans le but de trouver comment renflouer ses caisses. Paradoxalement, l'Heamlaris n'a guère de réels soucis

avec ses frontières des Plaines de Gennema : elle y a fait construire un grand réseau de fortification qui les sanctuarise et ne compte pas aller au-delà de celles-ci.

Les Neiges-dragon

Il n'y a guère de surprise à apprendre que les clans Dragensmanns se font régulièrement la guerre, pour un puits, des champs, un gisement minier ou simplement une injure ou un crime d'une famille à l'autre. Pour eux, ces conflits locaux sont presque une tradition : ils sont codifiés pour limiter les morts et les mutilations, même s'ils restent assez sanglants et sont considérés comme une nécessité quand les lois ne permettent pas de régler un différend. Et puis, pour les Dragensmanns, il s'agit de ne pas oublier ce qu'est la guerre et y être toujours prêts. Aussi pour eux, pas question d'abandonner ces luttes intestines, même si leurs chamans ne les y encouragent pas. D'ailleurs, même Herreisson « Marche-tonnerre » Svarden, roi légendaire de Dragensvard, prétend que c'est par ces batailles que le peuple des Neiges-dragon assure sa vigueur guerrière.

Cependant, après la Bataille des Six Drapeaux, les plus grands chefs de clans des Neiges-Dragon ont constaté la puissance militaire et l'organisation des armées modernes des Mers de la Séparation. Si les tactiques de raid éclair dragensmanns sont redoutables, l'organisation informelle et chaotique de ses troupes indisciplinées et claniques les desserviront tôt ou tard. Ils ont pu le constater pendant leurs raids sur le nord et l'ouest de l'Étéocle. Dès que les Dragensmanns ont lancé un raid, l'effet de surprise et de panique disparaît et ils doivent se replier rapidement au risque d'être écrasés par des contre-attaques très bien menées par des légions disciplinées et dotés d'une forte communication.

C'est donc avec en tête une réforme profonde de ses stratégies de défense, que Dragensvard a envoyé des délégations passer des accords avec qui voudrait bien échanger et commercer, avant tout avec l'Étéocle, en essayant de négocier une certaine paix et des échanges cité-État par cité-État, mais aussi jusqu'à Armanth, pour les Dragensmanns la meilleure alliée contre l'Hégémonie. Mais aussi bien pour créer des routes d'échange efficaces que pour réformer des armées qui, à la base existent sous forme clanique, la tâche est rude et loin d'être accomplie. Herreisson Svarden travaille d'arrache-pied à ses réformes, qui impliquent aussi un énorme travail culturel pour importer ce qu'il pense être le plus intéressant pour son peuple des coutumes et connaissances à adopter des habitants du sud. Mais ce n'est pas facile, et pour le grand roi, le temps est compté : il est persuadé, et à raison, que l'Hégémonie se remettra bientôt en guerre, et que cette fois, l'empire tentera d'écraser tous ses ennemis massivement. Mais ces réformes culturelles, nécessaires à certains égards, ne sont pas du goût de tous les Dragensmanns. Et tôt ou tard, le pouvoir du grand roi sera remis en question, aux risques de conflits internes à grande échelle.

La médecine et les physiciens de Loss

— Une autre dose de péramine, et préparez-moi un cathéter et un drain !

L'homme penché au-dessus de sa patiente affichait une haute stature et cette allure voutée que l'âge impose aux grandes tailles. Sans doute autrefois aurait-il rivalisé sur ce point avec Jawaad. Mais dans son cas, la jeunesse n'était plus qu'un lointain souvenir que rappelaient ses boucles de cheveux blanc cassé dépassant de son bonnet de lin, se prolongeant en une barbe taillée avec soin que cachait un masque chirurgical de la même étoffe. Duncan était un des premiers médecins sur l'ensemble du sud des Mers de la Séparation à user de ce genre de précautions sanitaires, dont il enseignait la méthodologie et l'utilité le plus souvent possible et qu'il avait imposé à tout son personnel en cas de besoin. Comme ici, alors qu'il opérait avec dextérité et précision l'esclave de son ami, sous son regard.

Les Chants de Loss, tome 2, Mélisaren

S'il y a bien un domaine dans lequel l'avancée de science lossyenne saute aux yeux de n'importe quel Terrien perdu, c'est bien celui de la médecine et de la biologie en général. Paradoxalement, ce n'est pourtant pas à cause de sa grande modernité ; les connaissances en biologie, anatomie, épidémiologie ou encore physiologie peineraient à se comparer à leurs équivalents terriens des tous débuts du 20^e siècle. Il reste encore des praticiens traditionalistes à parler de déséquilibre des humeurs et des vertus dans le sang et à pratiquer saignées et lavements à outrance, sans aucune notion d'hygiène. Mais même le dernier des rebouteux s'avère pourtant, toutes proportions gardées, efficace dans l'art de guérir ses semblables de leurs maux. Et ceci pour une bonne raison : le meilleur allié de tous les physiciens de Loss, c'est le foisonnement des remèdes que la nature met à leur disposition.

1- Quelques généralités

La profession de soigneur, en règle générale, n'a jamais été particulièrement associée chez les lossyans, à de la sorcellerie, contrairement à ce qui a pu se passer sur Terre. À vrai dire, pour faire simple, le mythe de la sorcière ou du sorcier n'existe pas vraiment.

UN BRIN D'HISTOIRE

Il y a bien eu, lors de l'expansion de l'Église du Concile Divin, une confusion dramatique entre chamanisme et guérisseurs qui a conduit à bien des exactions et des morts inutiles. Mais les prêtres de l'Église eux-mêmes tiraient leurs savoirs des mêmes sources que celles de ces soigneurs ruraux et la mission médicale de l'Église a toujours été un de ses piliers religieux. Aussi, les connaissances en herboristerie et en pharmacopées n'ont-elles jamais vraiment souffert d'une disparition de ses pratiquants et d'un oubli de ces savoirs et techniques.

De ce côté-là, c'est, paradoxalement, l'avènement d'une démarche plus scientifique tentant de théoriser les arcanes de la médecine et de la pharmacopée qui a causé du tort à ces savoirs empiriques. Pendant ces deux derniers siècles, en même temps que l'explosion de la révolution industrielle de la Renaissance Lossyenne, les premiers médecins luttèrent aussi bien par idéologie que par intérêt contre les savoirs traditionnels et la médecine empirique traditionnelle, jusqu'à lui interdire droit de cité et la reléguer aux

régions rurales les plus reculées, quitte à inventer des aberrations, comme la saignée, les diètes les plus saugrenues ou la théorie des humeurs sanguines.

Mais c'est de l'Église que sont arrivés, d'une part, de véritables progrès en matière médicale et chirurgicale, d'autre part une refondation des principes de la médecine académique moderne telle qu'elle est enseignée dans les grandes écoles urbaines. La plupart des grands principes de cette profession viennent des enseignements et protocoles édictés par les physiciens de l'Église ; ce sont d'ailleurs leurs propres praticiens qui restent les meilleurs enseignants universitaires dans ce domaine, y compris à Armanth.

La plupart des médecins lossyans retiennent le nom de Cilucien comme le fondateur moderne de la médecine. Cet Ordinator Hégémonien, né vers 770, a renoncé à sa carrière militaire au sein de l'Église pour se consacrer à la lutte contre la Rage et à la recherche médicale. Le code des physiciens, une suite de règles et principes éthiques que doivent suivre tous les médecins, est considéré comme sa plus grande œuvre ; il contient entre autres les procédures de lutte contre la contamination et la propagation des infections, ainsi que des principes d'hygiène et de protection élémentaires, qui ont sauvé bien des communautés des pires épidémies.

Le plus célèbre médecin de tous les temps n'est cependant pas Cilucien, mais Baatim Seysha Aarhim, dont la plus grande université d'Armanth porte le nom. Génie universaliste né à Samarkin en 862 et mort 80 ans plus tard à Armanth, il est l'inventeur de plusieurs vaccins dont le plus célèbre a mis fin au danger de la variole, la pharmacologie moderne des symbiotes, ainsi que des premiers traités de chirurgie traumatique, qui, eux aussi, ont sauvé nombre de vies. Il a aussi été le découvreur officiel des symbiotes Gydreïs, qui permettent à son porteur de changer de genre (sauf pour les organes sexuels eux-mêmes), bien que ces symbiotes existaient depuis quelques générations déjà. Haarim a eu de nombreux élèves, dont le plus célèbre est sans doute Duncan le Doyen, de Méliceran.

LES PRINCIPES MÉDICAUX LOSSYANS

Un peu moins de la moitié des techniques médicales lossyannes, surtout dans les soins aux maladies et toxines, se base sur les symbiotes. Quand un médecin tombe sur un blessé grave ou un malade fortement atteint, son premier geste médical sera souvent de lui implanter un symbiote, si le patient ou ses proches ont les moyens de payer. Passé trois jours le temps que le symbiote fasse corps avec son hôte, toute une panacée de traitement peuvent alors permettre de guérir le patient en agissant sur le symbiote. C'est à lui que sont destinés les meilleurs médicaments dont disposent les lossyans.

La pharmacopée lossyanne est particulièrement impressionnante, grâce à la générosité de sa flore dans ce domaine. Il existe une bonne trentaine de plantes et extraits différents à usage antibiotique qui, si on les manie bien, permet de soigner et juguler la plupart des infections qui tueraient autrement tout malade. Les anti-inflammatoires et antipyrétiques sont eux aussi communs, très variés et sauvent nombre de vies. Quand une épidémie menace, la plupart des hospices et des apothicaires distribuent les médicaments nécessaires sans compter, il y va de l'intérêt public, entre autres le leur. Mais la médecine coûte cher le reste du temps. Il faut avoir des andris pour être bien soigné.

Enfin la chirurgie lossyanne est balbutiante, pour ne pas oser dire nulle. Il ne faut guère compter sur l'habileté des chirurgiens pour les blessures et lésions internes les plus complexes. Même remettre en place certains os cassés est problématique. Les techniques de chirurgie viscérales sont balbutiantes et on ne parle même pas de la reconstruction fonctionnelle. Bref, pour le moment, la connaissance

approfondie de la biologie humaine, du point de vue chirurgicale, reste l'apanage d'expérimentateurs et de quelques génies de la médecine. Le reste du temps, on fait comme on peut. Cependant, la médecine reste relativement efficace en général grâce aux traitements et à la pharmacopée accessible aux médecins.

2- la médecine des symbiotes

Les symbiotes forment le socle de la médecine lossyenne et une grande partie des traitements ont été conçus pour leurs porteurs. Ainsi, nombre de remèdes ne fonctionnent pas sur une personne qui ne porterait pas de symbiote, puisque ces médicaments agissent sur les facultés de régénération et d'immunité de ce dernier.

Le principe d'un symbiote, en résumé, c'est qu'il crée chez son hôte un réseau de cellules et d'organites qui sont une copie de l'ensemble de son système de défense immunitaire naturel. Ce réseau est doublé d'une augmentation de la capacité de l'organisme à produire et répliquer les processus de cicatrisation. En gros, toute infection doit vaincre l'immunité du symbiote, puis celle de l'hôte pour parvenir à ses fins, au sein d'un organisme qui guérit naturellement bien plus vite que le même organisme sans symbiote. Finalement, le lossyen est pratiquement immunisé à nombre de maladies, à commencer par les maladies sexuellement transmissibles, mais aussi le choléra, le typhus, la variole, la tuberculose ou encore la peste. Les lossyens hôtes d'un symbiote se remettent vite de blessures et de maladies et leur durée de vie s'accroît, de 45 ans de moyenne pour les lossyens qui en sont dépourvus à 65 ans de moyenne pour ceux qui en sont dotés.

Le but de la médecine des symbiotes, c'est de passer par le symbiote pour soigner le malade. Les symbiotes réagissent très vite à toute incursion chimique dans l'organisme de l'hôte et de manière beaucoup plus efficace. Ainsi, nombre de formules pharmaceutiques extraites de la flore lossyenne n'auraient aucun effet sur un individu sans symbiote, alors qu'elles permettent aux hôtes une guérison efficace des plus virulentes infections et même de certaines lésions internes qui exigeraient autrement une chirurgie complexe. Il n'est en général pas nécessaire d'appliquer le remède sur le symbiote. L'ingestion, l'inhalation ou l'application sur la peau suffisent à mettre en contact la substance active et le réseau interne du symbiote dans l'organisme hôte.

Cependant, l'effet n'est pas non plus magique : il faut au moins trois jours après l'implantation pour que le réseau du symbiote soit fonctionnel et un bon praticien préférera attendre au moins cinq jours. Et si l'organisme de l'hôte est empoisonné par trop de toxines, le symbiote, en train de lutter contre elles, ne sera pas en mesure d'assimiler un médicament. Ainsi, un symbiote fraîchement implanté n'arrêtera pas une gangrène et une septicémie ou une infection bactérienne avancée ne pourront pas être traitées par ces remèdes.

Ainsi, si un symbiote protège de beaucoup de choses, y compris de certains cancers et même de certaines maladies auto-immunes, il ne protège pas de tout. Trop de ravages internes, une trop forte hémorragie, un traitement entamé trop tard ou un simple poison virulent emporteront l'hôte sans coup férir. Les symbiotes n'immunisent pas non plus aux problèmes cardio-vasculaires, aux maladies neurodégénératives ou aux conséquences d'une mauvaise hygiène de vie ; celles-ci sont simplement moins courantes et adviennent plus tardivement.

Dernier point, la vie de l'hôte est liée au symbiote : si un symbiote meurt, l'immunité de son hôte est fortement affaiblie et il peut être emporté par le premier microbe venu. Les symbiotes ont une durée

de vie supérieure à celle d'un lossyan, leur mort ne peut donc être due qu'à un empoisonnement, que ce soit par les toxines d'un virus ou par un élément toxique. Mais si le symbiote meurt, il faut en implanter un autre rapidement ; c'est une question de jours avant que l'hôte ne tombe malade et en meure.

QUELQUES SYMBIOTES COURANTS

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

Les génériques

Les symbiotes génériques n'ont d'autres effets que ceux décrits plus haut et pas de vertu décorative particulière. Ce sont les plus courants. Il existe fréquemment, comme nous en parlons plus haut et dans le Monde de Loss, des symbiotes cumulant des fonctions (par exemple le symbiote porté par Lisa dans les romans, à la fois ambrose, linci et jasmine). Le prix de ce type de symbiote est alors la somme de ses types.

- Disponibilité : 1
- **Prix** : 3 à 5 aa

Les greatis

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

- Disponibilité : 1
- **Prix** : 5 à 50 aa selon sa beauté et la rareté de son motif

Les lincis

Les lincis sont les symbiotes que l'on implante sur les esclaves pour leur interdire toute fuite. Un linci émet une odeur imperceptible aux humains, mais à laquelle les chiens dressés à la traque sont sensibles. Les lincis ont aussi pour effet de rendre totalement infertile, ce qui évite quasi totalement les mises enceintes accidentelles. Un linci peut coûter un certain prix, le placer sur une esclave est un

investissement. C'est aussi pour cela que souvent, l'on rajoute quelque luxe à un simple linci, pour que son apparence soit un agrément que ce soit graetis ou jasmines.

- Disponibilité : 1
- **Prix** : 5 à 25 aa

Les jasmines

Des symbiotes qui modifient l'odeur corporelle de leur porteur, le plus souvent pour créer une odeur florale et sucrée. L'hôte verra sa sueur, sa salive, ses sécrétions avoir cette odeur et ce goût. Certaines versions de jasmines ont carrément des odeurs enivrantes et irrésistiblement attirantes. Mais il existe aussi des jasmines qui imitent des odeurs animales ou des senteurs d'humus, ce qui est bien pratique en termes de discrétion.

- Disponibilité : 2
- **Prix** : 20 à 50 aa

Les ambroses

Les ambroses sont les plus chers et précieux des symbiotes. Leur bénéfice est de ralentir les effets du temps sur leur hôte. C'est la jeunesse éternelle et une longue vie, en théorie. Avec un ambrose, un Lossyan peut espérer vivre jusqu'à cent-cinquante ans et plus et ne vieillir qu'à peine. Mais les symbiotes ont une durée de vie, eux aussi, et ils finissent par mourir. Dès lors l'hôte subit le contrecoup de la mort du symbiote et meurt en général en quelques semaines.

- Disponibilité : 3
- **Prix** : 5000 aa au minimum

Les nyctes

Un type de symbiote qui modifie la vue, et rend nyctalope. L'hôte voit dans la pénombre quasi aussi clairement qu'en plein jour et, dans l'obscurité, il parvient à distinguer les reliefs là où tout le monde serait aveugle.

- Disponibilité : 3
- **Prix** : 1000 aa au minimum

Les sylphères

Un autre symbiote qui modifie les sens, ici, l'odorat qui devient presque aussi efficace que celui d'un chien. Avec quelques conséquences : il faut s'y adapter, mais on comprend de suite l'intérêt. D'autres symbiotes peuvent modifier l'ouïe, mais ils sont vraiment rarement utilisés, car leurs effets secondaires sont difficilement supportables.

- Disponibilité : 2
- **Prix** : 500 à 1000 aa

Les gydreïs

Ce symbiote altère si efficacement le système hormonal humain qu'il parvient à modifier complètement tous les caractères sexuels secondaires. Le gydreïs, est utilisé par les personnes transgenres pour parvenir à donner à leur organisme le genre apparent auquel elles s'identifient. Ce symbiote est particulièrement efficace et ses effets sont puissants, mais il ne fait pas réellement muter les organes reproducteurs. S'il est capable de faire disparaître totalement des seins ou effacer toute pilosité, transformer l'apparence féminine en masculine et l'inverse, cette mutation n'est pas une transformation totale. Quant à la chirurgie, elle ne peut rien de plus et aucun médecin lossyan ne se risquerait dans ce domaine. Les gydreïs sont peu répandus : on ne peut s'en procurer qu'au sein des confréries de Courtisans.

- Disponibilité : 3
- **Prix** : 50 à 100 aa

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

3- Les piliers de la médecine

Après avoir brossé les bases de la médecine lossyenne et le rôle prépondérant des symbiotes, attaquons-nous aux techniques et pratiques des physiciens.

L'HYGIÈNE

Au moins une chose rassurante, les physiciens modernes dans le monde de Loss savent tous que la propreté est importante. Si la notion de stérilisation reste quelque chose de très récent et d'encore fort peu connu, les concepts d'hygiène et de désinfection sont utilisés par tous les bons médecins et même les rebouteux et soigneurs ruraux savent que cela a une importance dans leur travail, même si c'est une connaissance empirique.

Le fait est que le concept de germes, c'est-à-dire d'organismes transmetteurs d'infections, reste balbutiant. S'il est étudié par quelques chercheurs de pointe, il reste mal compris. L'idée générale accessible à la plupart des médecins est que la maladie, en tant qu'entité, se transmet de la saleté à un individu et d'un malade à une personne saine. La nature de cette entité est vue de manière plus spirituelle que physique : la maladie reste une forme de créature surnaturelle, qui doit être combattue par les vertus, principalement la sagesse qui impose de suivre des règles strictes pour l'endiguer, puis le courage pour ne ménager aucun effort pour appliquer ces règles à suivre et enfin, l'honneur, pour en affronter les conséquences sur soi.

Aussi, le mot le plus employé pour parler des agents de transmission de la maladie, pour les lossyans, c'est le terme : miasmes. Certains miasmes flottent dans l'air, d'autre adhèrent aux choses et aux êtres. Chaque maladie a sa préférence et sa manière de répandre son mal, et il s'agit de connaître cette préférence, au moins autant que de savoir comment soigner cette maladie.

Le nettoyage

Là, pas de secrets. Les espaces d'intervention médicale ou chirurgicale sont lavés à grande eau, au savon et aux détergents, comme la lessive de Gecci. Les physiciens font brûler les bandages et linges trop souillés ou estimés contaminés par les miasmes. Les instruments et accessoires sont eux aussi lavés régulièrement, comme les draps, les linges, les vêtements, en général avec une réserve de rechange afin d'éviter de se retrouver à devoir porter trop longtemps une tenue souillée. L'idée qu'il faut être propre en toute occasion pour un physicien afin de faire correctement son travail est une idée bien ancrée dans la médecine.

La désinfection

Un hospice aura plusieurs jeux d'instruments de chirurgie par praticien et un personnel dédié à leur nettoyage. Les ustensiles se lavent tous à l'eau très chaude puis sont frottés avec de l'alcool fort distillé. Les lossyans connaissent l'éther diéolithique (notre bon vieil éther en bouteille foncée), qu'ils nomment essence de Cilucien, mais en usent peu, à cause des risques de combustion violente que présente ce produit exposé à la lumière. L'éther est surtout employé dans les cadres chirurgicaux. Le chlore, c'est-à-dire notre eau de javel, appelée par les lossyans lessive de Gecci, est assez commun, mais reste un peu onéreux et est réservé aux hospices et aux cabinets privés disposant de quelques moyens. Dernier antiseptique connu, mais employé uniquement en chirurgie, la teinture d'iode, appelée teinture d'algues, dont la préparation est un travail assez complexe. Ailleurs, la désinfection se fait à l'eau très chaude, au savon et à l'alcool distillé. Les physiciens se lavent soigneusement les mains entre chaque intervention et se changent si leurs vêtements de travail sont souillés, mais sans autres précautions supplémentaires.

La conservation

La conservation efficace des denrées alimentaires fait partie de l'hygiène en évitant les risques de contamination. Et là, hé bien, pas de réfrigérateur sur Loss. Les glacières sont très utiles, mais onéreuses et restent un luxe, qui, ceci dit, est à la portée de tout bon hospice. La stérilisation de pots en conserve est elle aussi connue, mais reste compliquée à mettre en œuvre, et là encore, seuls les hospices en usent pour des produits fragiles et périssables. Le reste du temps, la conservation se fait au sec et au frais, dans le noir, dans des emballages fermés, et les aliments sont salés, séchés, conservés dans l'huile ou les corps gras, principalement.

LALUTTE ÉPIDÉMIQUE

Les médecins ont compris les principes et la notion des miasmes et de leur capacité à passer d'une personne à l'autre, en gros, les bases de la contamination et de la propagation épidémique. Sans avoir compris ou perçu le secret des germes, cette connaissance est suffisante pour mettre en place des stratégies de lutte contre les épidémies. À noter qu'un Terrien perdu ne serait guère surpris de ces méthodes et pour cause ! Une bonne partie des connaissances modernes des physiciens lossyans modernes provient de la Terre, via les quelques chanceux qui ont survécu à leur arrivée sur Loss et ont pu transmettre leur savoir.

Les vaccins

Les principes vaccinaux sont vraisemblablement issus des connaissances apportées par les Terriens perdus, ou du moins d'assez d'informations et d'intuition pour avoir donné des pistes à quelques physiciens chercheurs et curieux. Seul souci, pour le moment, les quelques vaccins existants ne fonctionnent qu'avec des porteurs de symbiotes. Tout simplement parce qu'il est plus facile et rapide d'expérimenter sur les symbiotes que sur des patients humains et bien vivants. Les vaccins les plus répandus et ayant eu le plus de succès médical sont le vaccin contre la tuberculose, la syphilis, le choléra et la diphtérie.

Cependant, la couverture vaccinale, c'est-à-dire le taux nécessaire de gens vaccinés pour qu'une maladie ne se répande pas, n'est jamais atteinte. Tout le monde ne porte pas de symbiote (en fait seul un tiers environ des gens en ville) et tout le monde n'a pas les moyens ou l'envie de payer le coût d'un vaccin, malgré des campagnes de promotion des hospices et de l'Église. Paradoxalement, ce sont souvent les esclaves qui sont le plus couverts de ce point de vue. Mais avec, au final, moins d'un tiers de la population concernée, ces maladies sévissent toujours et ne disparaîtront pas de sitôt.

Se faire vacciner coûte environ 2 andris d'argent, en hospice. Chez un praticien privé, cela pourra être plus cher. La procédure exige en général deux séries d'injections espacées d'une dizaine de jour. Les physiciens lossyans vont en général effectuer une vaccination multiple, aussi, le patient est-il un peu crevé durant trois jours après les injections.

Les quarantaines

C'est l'outil le plus souvent employé en cas de risque de contagion. Le plus souvent, cependant, la quarantaine est employée quand l'infection se déclare dans un lieu ou une population et que les personnes atteintes portent les symptômes de la maladie, plutôt que de l'employer par prévention. Une quarantaine consiste donc à isoler le lieu ou la population infectée du reste du monde et d'attendre, en général quatre semaines lossyannes, que les personnes infectées guérissent ou décèdent.

Pour établir une quarantaine, il faut des moyens humains et une organisation conséquente et, si on la veut efficace, il ne doit y avoir aucune exception ou passe-droit. C'est souvent le plus difficile à obtenir : personne ne veut rester enfermé avec des malades et des agonisants au risque de mourir aussi. C'est donc une procédure très violente, qui fait fi des droits des personnes et suspend les lois et les libertés, pour l'intérêt commun. Dans la mesure où ce n'est pas sans conséquence, les quarantaines ne sont établies que pour des risques graves de maladies à fort taux d'infection et de mortalité, comme la peste, la Rage ou la grippe lossyenne. Et pour qu'elle réussisse, une quarantaine exige une quantité de soldats et de forces de l'ordre, ainsi que des équipes médicales pour porter secours aux malades, ce qui n'est pas toujours possible. Dans les pires cas, comme la Rage, on ne s'embarrasse pas : on attend que tout le monde meure et on tue sans pitié animal ou humain qui veut fuir la quarantaine. Et quand tout est fini, on brûle corps, biens, et habitations.

Les quarantaines préventives, aux portes des cités, dans les ports et les caravansérails, sont un peu plus aisées à mettre en place. Quand on soupçonne un navire ou une caravane, il est assez simple de le mettre en isolement sous surveillance et d'attendre quelques jours, en général une semaine lossyenne, l'apparition de symptômes ou non. Si on en constate en effet, on gardera l'isolement en envoyant des équipes médicales et en mettant en place si besoin un cordon sanitaire pour arrêter tout voyageur qui viendrait de la même région que les individus mis en quarantaine.

Les contrôles

Toutes les portes des grandes cités-États, tous les caravansérails et tous les grands ports ont des agents de douane et des médecins chargés de contrôler la santé de qui entre, mais aussi qui sort. Si on ne contrôle guère le péquin venu du village voisin vendre ses fruits et légumes, on sera nettement plus sévère et systématique pour une caravane marchande qui a fait un voyage de mille milles depuis l'autre bout du pays. Et, en règle générale, qui a l'air malade, mal en point ou de vouloir cacher son apparence ou son allure attirera l'attention de ces contrôleurs.

Ces contrôles ne sont cependant pas si attentifs et efficaces que cela, d'autant que cela demande des moyens : on n'a pas toujours de médecins à disposition, les agents des douanes peuvent être occupés ailleurs ou distraits et les gardes ne sont guère formés à ce genre de choses. Mais dans l'ensemble, personne ne plaisante trop avec ce genre de risques ; qu'une personne atteinte de choléra entre en ville et, quelques jours plus tard, c'est une épidémie qui peut ravager des pâtés de maisons entiers, ou encore, dans les pires des cas, des quartiers complets.

LA CHIRURGIE

On l'a expliqué plus haut, la chirurgie n'est pas exactement le domaine d'excellence des physiciens lossyans, loin s'en faut. Extraire une flèche ou une balle d'une plaie dans les viscères se finit parfois dramatiquement, arrêter une hémorragie interne est souvent peine perdue et opérer avec succès une appendicite très aléatoire. Les lossyans connaissent encore mal le corps humain et ne sont que peu nombreux à en comprendre et en explorer l'anatomie. Et on ne parle même pas de s'intéresser à sa biochimie. C'est sur le lien pharmacopée et symbiotes que se fonde l'efficacité remarquable de la médecine lossyenne. Quand il faut ouvrir et opérer, soudainement, celle-ci est autrement plus limitée.

Néanmoins et c'est rassurant, les physiciens lossyans sont beaucoup moins farfelus que les praticiens du 17^e ou 18^e siècle. Déjà, contrairement à cette époque, un chirurgien est considéré, sur Loss, comme un médecin à part entière et non comme un barbier ; oui, si vous ne saviez pas, en 1730, en France, vous auriez été opéré d'un ulcère par un... barbier. Ces derniers n'étaient pas admis comme médecins ! On apprend à opérer dans les universités de physicien autant qu'on apprend à ausculter ou traiter des symbiotes. Ainsi, le geste opératoire, les règles d'hygiène, les techniques d'anesthésie sont connus de celui qui se prépare à trancher dans le vif. Ces mêmes médecins savent fort bien que le clystère (les lavements) ou la saignée, ça ne fonctionne pratiquement jamais et ça a même tendance à tuer leurs patients. Certains ont même compris l'importance de la transfusion de sang pour sauver un blessé exsangue et n'hésitent pas à en user. Bien entendu, sans connaître les principes du rhésus sanguin, cela se passe parfois mal. D'un autre côté, parfois, cela le sauve quand il serait autrement condamné.

En conclusion, si la chirurgie lossyenne est loin de pouvoir faire des miracles et reste aléatoire dans ses succès, elle permet cependant de sauver des vies et soulager des souffrances avec une certaine efficacité. C'est, sans surprise, dans le domaine de la chirurgie de guerre qu'elle se distingue le plus, mais elle est aussi assez efficace dans les soins dentaires, même si concrètement, personne sur Loss n'a guère le désir d'aller voir un dentiste, sauf s'il y est contraint et forcé.

Les soins dentaires

La chirurgie dentaire consiste avant tout à arracher une dent cariée pour soulager le patient. Certains praticiens ont quelques expertises et outillages pour fraiser et marteler l'émail et nettoyer une carie,

mais ces procédures, inconfortables et douloureuses, sont compliquées. De plus, le plombage et la réparation des dents ainsi traitées restent eux aussi compliqués et onéreux, exigeant des alliages à base d'or. Il est autrement plus facile et rapide, bien que tout aussi inconfortable, même avec une anesthésie efficace, d'arracher la dent qui pose problème et de traiter l'infection.

Les dentistes les plus raffinés peuvent alors remplacer les dents perdues par des prothèses, taillées dans de l'ivoire ou de la céramique ou encore moulées dans des alliages d'or. La pose de ces prothèses n'est pas forcément des plus solides et les complications ne sont pas rares, mais, pour une coquette somme d'Andris, un homme peut se payer un sourire retrouvé tout à fait acceptable. Pour les plus pauvres, malheureusement, ces luxes sont hors d'atteinte.

Les amputations

Contrairement à l'imagerie bien connue du 18^e siècle, que ce soit pour les guerres napoléoniennes ou encore pour la piraterie et les conflits de mer, les lossyans n'amputent pas à tour de bras. Ceci est dû à une croyance historique absente de la pensée médicale lossyenne. Au 18^e siècle et jusqu'au début du 19^e, les chirurgiens pensaient que les balles des armes à feu étaient empoisonnées par la poudre noire et que c'était la cause des infections qui tuaient les blessés ; le seul remède était alors de couper le membre blessé pour éviter que la gangrène ne tue le patient. Les lossyans, eux, savent que ce sont les miasmes qui s'infiltrent dans la plaie ouverte par les balles des impulseurs et par les plaies des actes chirurgicaux et qu'un bon traitement médical et un bon nettoyage des plaies peuvent parvenir à chasser ces miasmes.

En chirurgie de guerre, on préfère donc extraire les projectiles, nettoyer la plaie, retirer éclats et chairs mortes, arrêter au mieux les hémorragies plutôt que de tout couper. Les amputations n'ont lieu que quand la destruction du membre est telle qu'il n'y a guère d'espoir de guérison ou que la gangrène commence clairement à s'installer. Cela évite de se retrouver avec des estropiés qui, pour la plupart, ne pourront bénéficier des talents des Génies lossyans en matière de prothèses fonctionnelles. Et il y a aussi une autre raison : en cas d'amputation, le patient a une chance sur quatre en général de décéder, surtout si cela a été effectué en chirurgie de guerre, sous une tente à côté du champ de bataille ou sur le pont d'un navire. Aussi, le physicien lossyan considère-t-il l'amputation comme une solution d'extrême recours. Avant, il tentera, s'il le peut, tout le panel de ses talents pour sauver son patient sans avoir à couper.

4- La pharmacopée

Nous avons plutôt présenté le sujet plus haut et rappelé que d'une part, les symbiotes permettent une large gamme de traitements médicamenteux et que, d'autre part, la nature de Loss est très généreuse en ce qui concerne la pharmacopée qu'elle propose.

Bien entendu, le tout est d'une part de les connaître, d'autre part d'y avoir accès. Certains de ces remèdes ne sont pas exactement faciles à récolter et font l'objet d'un trafic prospère, où de courageux hommes des bois s'enfoncent dans les milieux les plus sauvages de Loss pour aller les chercher. Sans étonnement, certains n'en reviennent pas.

Bien entendu, ce qui peut alors être cultivé ou élevé pour être exploité plus aisément l'est dès qu'on le peut. Cependant certains remèdes extraits d'insectes ou d'animaux ou récoltés au fond des mers et des lacs ne peuvent que difficilement, voire pas du tout être adaptés à une culture ou un élevage. Par

exemple, la couronne de cupule noire, un champignon qui ne pousse que sur les fientes des arkahaa dans l'Archipel des San'eshe, demandera forcément des expéditions risquées pour parvenir à s'en procurer.

Ci-dessous sont décrits quelques exemples de médicaments lossyans. Certains ont plusieurs usages et applications, décrits dans leur description (c'est par exemple le cas du métée). Nous ne citons ici que les remèdes les plus courants et/ou considérés les plus efficaces, ainsi que leur prix indicatif, non par dose, mais par traitement. Un traitement peut être soit une dose, soit les doses nécessaires pour une guérison du patient. Dans certains cas, la durée du traitement est alors indiquée.

Effets en termes de règles de jeu

Les remèdes, en termes de système de jeu dans les Chants de Loss, sont décrits de manière synthétique dans le chapitre « *Dégâts, santé & détresse* » du livre *Les Lois de Loss*. Ce qui est décrit ici permet de nommer des remèdes et des composés utiles à la guérison d'un patient. Par exemple, le métée est un remède qui permet *d'accélérer la guérison naturelle*. L'eau de mirula est un *remède coup de fouet* et, enfin, la péramine est un *remède de dernière chance*. Certaines des substances ci-dessous n'ont pas d'équivalent en termes de règles de jeu, mais font partie de la trousse de médecin ou de la pharmacie d'un physicien. Ainsi, les personnages-joueurs ont-ils des références de produits, leur accessibilité et leur prix, pour enrichir l'interprétation du rôle de soigneur

Petit rappel de règles : pharmacie et tests de Médecine

Si un soignant a accès à une pharmacie convenable ou une trousse de soins avec tout le nécessaire en quantité pour soigner un patient, il profite d'un +2 aux Tests de Médecine. S'il a accès à un hospice équipé et son personnel, il profite d'une Augmentation Gratuite.

LES ANESTHÉSANTS & SÉDATIFS

Tout ce qui permet de supprimer les sensations chez le patient, soit localement, soit en le mettant totalement inconscient. Les sédatifs sont moins efficaces que les anesthésiants et sont employés pour détendre, favoriser ou provoquer le sommeil. Dans ce domaine, les produits sédatifs sont beaucoup plus nombreux que les anesthésiants ; ces derniers, non seulement rares sont aussi dangereux d'emploi.

Le nawmé

- **Origine** : commun en forêt, issu d'un kyste parasite des arbres.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3aa

Un anesthésiant qui à faible dose soulage la douleur et aide au sommeil, et à forte dose plonge le patient dans un coma qui peut durer plusieurs heures. Le nawmé, tiré des kystes parasites d'un arbre assez courant, est assez cher ; on ne l'emploie pas à outrance. Mais il permet de soulager les plus terribles souffrances et surtout de tenter une chirurgie dans de bonnes conditions – si on sait s'en servir, et qu'on sait maintenir le comateux en vie. Le nawmé s'administre avec de l'eau, ou en le faisant brûler pour en respirer les vapeurs.

Le uari

- **Origine** : Jungles des Cités-Unis
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 10aa

Une sorte de curare extrait de lianes grimpantes aux épines venimeuses que l'on trouve au nord des Cités-Unies et dans le sud de l'Hemlaris, c'est un paralysant, employé aussi bien en médecine comme anesthésiant que comme enduit sur des projectiles et aiguilles pour la chasse, aux humains compris. En chirurgie, il a l'avantage de garder le patient conscient, mais immobile et insensible.

La fausse-mort

- **Origine** : eaux chaudes des mers autour de Terancha
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 4aa

Anesthésiant obtenu sur les glandes venimeuses du poisson-tueur, un poisson épineux des eaux chaudes ; au demeurant délicieux, mais dangereux à pêcher. C'est un paralysant donnant à la victime presque l'apparence de la mort. On ne peut plus sentir son cœur battre et seul le test du miroir permet de vérifier que la victime respire. La fausse-mort est fréquente dans le monde médical pour la pratique du changement de symbiote, car elle permet de provoquer leur mort sans risquer celle de leur hôte, du moins si on ne surdose pas.

L'herbe à fumer

- **Origine** : Athémaïs et sud des Plaines de l'Étéocle
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

L'herbe à fumer est une forme de chanvre, que l'on peut assez aisément faire pousser partout et dont on tire des feuilles séchées, fumées avec du tabac. La version médicale est une huile extraite des feuilles fraîches qui, prise en infusion, est un excellent sédatif souvent employé aussi, en modulant le dosage, comme calmant pour les patients agités. Il y a un risque d'accoutumance modéré, mais qui n'est guère un souci pris en compte pour les physiciens lossyans.

LES ANTALGIQUES

Les médicaments servent à atténuer et soulager la douleur, un peu comme le paracétamol ou l'aspirine. Les produits les plus puissants, comme les morphiniques, ont des effets similaires, mais en supprimant la sensibilité à la douleur. Ils sont aussi plus dangereux.

La codia

- **Origine** : Hemlaris et Cités-Unis
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

La feuille de codia n'a guère d'effet antalgique en elle-même. Mais, broyée, torréfiée et employée dans des décoctions ou encore traitée comme poudre à priser ou à chiquer, elle a un rapide et puissant effet antidouleur. Les feuilles de codia font l'objet de tout un marché de culture et d'exploitation qui a enrichi quelques hommes avisés, car elle est consommée largement au-delà du cercle médical, sans trop se soucier des conséquences, dont une addiction marquée.

Le cèdre rouge

- **Origine** : Elmerase
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 6ab

Une exportation assez courante, exploitée d'ailleurs depuis la petite cité-État de la Croisée, dans les forêts de l'Elmerase, c'est celle des pignons du cèdre rouge. À la fois épice pour nombre de plat et antalgique d'usage très simple, apprécié des gens ayant des douleurs dentaires ou abdominales, il n'exige aucune préparation. Mais en général, on fait cuire les pignons pour s'assurer de leur conservation. Bien qu'apprécié et recherché, le cèdre rouge n'est cependant pas commun, et reste une forme de luxe.

Le glécil des damnés

- **Origine** : répandu partout, mais en élevage.
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 1aa

Le glécil, c'est la bave d'un gros ver parasite des toshs, mais aussi d'autres petits mammaliens fouisseurs. Malaisé à récolter dans la nature, il existe une méthode en pratiquant l'élevage d'animaux infectés. Ce n'est pas très sympa pour eux, mais le résultat, une fois raffiné, est un élixir qui, en laissant agir quelques gouttes sur la langue, a un puissant effet analgésique, supérieur à la morphine. En surdose, c'est une drogue aux effets euphorisants particulièrement puissants. C'est pour cela qu'on l'appelle glécil des damnés : il suffit d'en prendre une demi-douzaine de fois consécutives pour être totalement accroc.

L'herbe à fumer

- **Origine** : Athémiais et sud des Plaines de l'Étéocle
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1ab

L'herbe à fumer, dans sa version mélangée au tabac est un assez bon sédatif, très commun et qui procure un soulagement de longue durée. Il y a un risque d'accoutumance modéré, mais qui n'est guère un souci pris en compte par la plupart des lossyans.

LES ANTIBIOTIQUES

Les antibiotiques sont des substances qui détruisent ou bloquent la croissance des bactéries. En usage externe, on parle alors plutôt d'antiseptiques, décrit plus haut au chapitre sur l'hygiène. Il s'agit du type de remède qui sauve le plus de vies dans le monde de Loss, et c'est sans doute le principal responsable de l'accroissement de l'espérance de vie des lossyans.

L'eau de mirula

- **Origine** : marais côtiers du sud des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 20aa

Un antibiotique et anti-inflammatoire qui ne s'active efficacement que sur des gens ayant un symbiote. La mirula est une fleur, une plante carnivore vivant dans les marécages des régions côtières du sud des Mers de la Séparation. Le suc digestif de ces fleurs est filtré puis distillé pour devenir un remède qui doit être avalé par le patient. Son dosage doit être précis ; à forte dose, l'eau de mirula provoque des nausées si violentes qu'elles peuvent tuer. L'eau de mirula administrée pendant une semaine à un patient souffrant de blessures graves permet une récupération rapide sans infection.

L'huile de cupule

- **Origine** : Archipel des San'eshe
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 35aa

L'huile de cupule est extraite de la couronne de cupule noire, un champignon qui ne pousse que sur les fientes des arkahaa dans l'Archipel des San'eshe. Autant dire que sa récolte est malaisée et que ce remède est assez rare. C'est le seul antibiotique réellement efficace contre la lèpre.

L'élésée

- **Origine** : montagnes du sud des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa, 8aa dans sa version injectable.

L'élésée est une petite fleur de montagne, qu'on ne peut cultiver qu'en altitude à des climats doux. Employé sous forme d'infusion, il en existe une version très puissante sous forme injectable. On préconise l'élésée dans la plupart des cas d'infection et elle est très courante dans les hospices.

Le thé rance

- **Origine** : répandu partout
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Mélange de plantes grasses très communes, les azurées, que broutent nombre de mammaliens dans les prairies lossyannes, ce remède se présente sous forme de feuilles séchées que l'on administre en décoction. D'un goût particulièrement atroce, c'est un antibiotique à spectre large, aux effets modérés, mais qui reste cependant efficace pour les infections les plus courantes et surtout, d'accès aisé pour la plupart des gens. Il fonctionne assez efficacement contre le tétanos, une maladie répandue.

LES ANTI-INFLAMMATOIRES

Un anti-inflammatoire est une substance destinée à traiter les réactions inflammatoires, que ce soient les rhumatismes, les effets de lésions tendino-musculaires ou encore les fractures. Le plus commun des anti-inflammatoires, c'est le froid.

Le métée

- **Origine** : Prairies humides et lisières forestières.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 5aa

Le métée, appelé aussi Aibya par les Athémaïs ou encore miel salé par les Dragensmanns est un baume cicatrisant, qui ressemble en effet à un gel poisseux et collant comme de la mélasse, salé et très amer, issu d'un mélange de miel et de plantes médicinales macérées. Le métée fonctionne uniquement avec un porteur de symbiote. C'est un anti-inflammatoire et cicatrisant aux propriétés puissamment antiseptiques qui va accélérer la guérison des plaies, sauf si les dégâts sont internes.

L'eau de mirula

- **Origine** : marais côtiers du sud des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa

Un antibiotique et anti-inflammatoire qui ne s'active efficacement que sur des gens ayant un symbiote. Elle est efficace comme anti-inflammatoire même à très faible dosage.

Le curcuma

- **Origine** : régions côtières de Terancha, Imareth et les Cités-Unis

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Le curcuma est simplement l'ingrédient principal du même nom connu sur Terre du curry. C'est une plante assez facile à faire pousser tant que le climat s'y prête. On broie ses racines en poudre, qui sert donc d'épice. C'est aussi un puissant anti-inflammatoire, y compris sous forme d'huile et d'extraits, qui a l'avantage d'être d'un accès très large.

LES ANTIHYPERTENSEURS & VASOPRESSEURS

Les antihypertenseurs servent à réduire l'hypertension artérielle, ce qui réduit les risques d'accident cardiovasculaires ; quant aux vasopresseurs, ils permettent, au contraire, d'augmenter une pression artérielle diminuée, entre autres, dans des circonstances chirurgicales, quand le patient a perdu du sang.

La péramine

- **Origine** : Mélisaren et sa région
- **Disponibilité** : 3
- **Coût** : 50aa

Formule chimique assez complexe incluant des extraits de bile de griffon et de polypes de symbiotes, la péramine est un vasopresseur qui fonctionne presque comme de l'adrénaline. Employée exclusivement en chirurgie et le plus souvent dans des conditions bien particulières, la péramine est souvent surnommée le lève-mort. Ce remède aurait été mis au point par le Physicien de Mélisaren Duncan le Doyen.

Le soulin

- **Origine** : Athémaïs
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 4ab

Mélange de feuilles et de fleurs divers, dont de l'ail, de l'aubépine, et de l'olivier, le soulin est un hypotenseur très simple à concocter et à administrer, sous forme de tisane. Une version concentrée en élixir est employée dans les hospices et par les physiciens en cas de gros soucis d'hypertension.

La phédrine

- **Origine** : Régions désertiques de l'Hemlaris
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 50aa

Appelé dans l'Empire du Trône de Rubis le Kae-ka, c'est à la base une plante désertique, dont les populations tribales locales extraient une puissante drogue excitante, rebaptisée la phédrine dans le sud de Loss. Beaucoup de gens font de cette drogue un usage comme excitant : on est plus efficace, on mémorise plus vite, on a besoin de moins de sommeil. Son usage médical en fait un excellent vasopresseur, presque aussi efficace que la péramine, mais qui présente quelques effets secondaires, comme l'agressivité, l'insomnie, de la tachycardie. À titre de comparaison, la phédrine s'apparente à de l'amphétamine.

LES ANTIPYRÉTIQUES

Les antipyrétiques sont des substances destinées à lutter contre les états févrioux ainsi que certains états inflammatoires aigus. Leur usage principal consiste avant tout à faire tomber la fièvre du patient.

L'ortie du corail

- **Origine** : récifs coralliens au sud-est des Mers de la Séparation
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 2aa

Comme son nom l'indique, l'ortie du corail, qui est une algue urticante et comestible, pousse au milieu des coraux, sur les récifs, à trois à cinq mètres de profondeur. Remède particulièrement efficace contre la fièvre, il est malaisé à récolter, l'ortie du corail pouvant infliger des irritations intenses en contact avec la peau. L'ortie est séchée, ce qui lui fait perdre son côté urticant, et employée en infusion. Elle est assez peu vendue au public, mais réservée aux professionnels et aux hospices.

L'ondra blanc

- **Origine** : commun dans toutes les forêts
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1ab

La feuille d'ondra blanc est un peu un remède de grand-mère tant on l'emploie pour tout, en tisane ou cataplasme, du rhumatisme à l'entorse en passant par le mal de dents et l'insomnie. Mais ses effets contre la fièvre sont tout à fait avérés sauf pour les infections les plus graves.

L'elyteus

- **Origine** : nord de l'Athémaïs.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 6ab

Écorce d'un arbre du même nom, apparenté au camphre, l'elyteus dégage une très puissante odeur. Préparé en décoction et en fumigation, il dégage les bronches et calme remarquablement les fièvres.

LES BRONCHODILATATEURS

Il s'agit d'un type de remède privilégié dans les cas de bronchite, de pneumonie ou de crise d'asthme, pour prévenir les bronchoconstrictions, et, en clair, faciliter la respiration du patient.

La menthe noire

- **Origine** : berges humides dans tous Loss
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

Employée comme épice, la menthe noire est une forme de menthe poivrée très odorante. En fumigation, elle dégage efficacement les bronches et sert de référence médicale pour ce genre de traitements. Mais elle ne peut malheureusement pas être conservée, elle doit être employée fraîche.

L'eulytus

- **Origine** : nord de l'Athémaïs.
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 6ab

Écorce d'un arbre du même nom, apparenté au camphre, l'elyteus dégage une très puissante odeur. Préparé en décoction et en fumigation, il dégage les bronches et est très employé dans les cas d'infections pulmonaires, même les plus graves.

LES DIURÉTIQUES

Les diurétiques n'ont pas que destination à faire uriner le patient, mais aussi traiter l'hypertension artérielle, certains œdèmes, les problèmes rénaux et les insuffisances cardiaques.

Le nefla

- **Origine** : Neiges-dragon & Hégémonie
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Le nefla est une recette Dragensmanns. C'est une sorte d'extrait de levure de bière, de malte et de houblon, mais pratiquement sans alcool ni bulles et très amer. Clairement, la boisson n'a rien de désaltérant, mais elle est très efficace pour faire uriner un patient qui aurait des problèmes de ce côté-là.

Le kawayn :

- **Origine** : Cités-Unies
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 5ab

Le kawayn est un sirop de bambous longuement macéré. Si les bambous, comestibles et appréciés, sont assez faciles à récolter, leur macération dans la saumure puis leur filtration est un procédé long et compliqué. Le sirop est un diurétique et un laxatif puissant. Il vaut mieux éviter de jouer avec ce produit, un surdosage peut faire passer de mauvais jours à la victime.

LES LAXATIFS

Ici, point de mystère, les laxatifs sont employés pour ramollir les selles et faciliter le transit intestinal. Leur usage vise à combattre la constipation.

La cirelle

- **Origine** : Désert des franges
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1 aa

La cirelle est une petite graine d'une herbacée du désert. Elle est toxique, mortellement, sauf si elle est ingérée sans être d'abord passée par les sucs digestifs d'un sika du désert. C'est dans ses excréments qu'on la récolte. Nettoyée et réduite en poudre, elle forme un puissant laxatif, aux effets très rapides et de courte durée.

Le miel de goussette

- **Origine** : Terancha et Athémaïs
- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3 ab

Grande fleur comestible, semblable au lys, d'une plante d'agrément qu'on plante en bosquets et haies, la goussette, écrasée et filtrée, produit un miel laiteux, au goût douxereux, dont l'effet laxatif une fois ingéré est connu. Un des avantages est qu'on ne peut guère provoquer de surdose, la goussette ayant des effets modérés.

LES PSYCHOTROPES

Les psychotropes sont des substances qui agissent en créant des modifications des perceptions, des sensations et de l'humeur, ou encore des états modifiés de conscience. Ils sont souvent employés à

titre récréatifs mais on une véritable utilité dans l'arsenal médical d'un médecin, pour soigner certaines pathologies nerveuses et mentales.

Le Chiasa

- **Origine** : extrait de l'ergot du til
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 2aa

Le Chiasa n'est rien d'autre que du LSD, parfois employé pour ses effets récréatifs, mais plus souvent pour neutraliser une cible. Dans le domaine médical, il est un des rares remèdes réservés au traitement de certaines crises de folie, pour soulager les drogués en sevrage ou encore pour aider un patient en dépression ou en moralement choqué.

L'Opium

- **Origine** : Hégémonie
- **Disponibilité** : 2
- **Coût** :8 ab

L'opium est un somnifère et psychotrope extrait du pavot, souvent employé dans des cadres médicaux et aussi fumé pour ses effets récréatifs. Le shando est la version à fumer sous forme de boules d'opium, le carial est la version liquide, une huile à l'odeur forte qui permet d'endormir et apaiser un patient agité en quelques minutes. L'opium est connu pour son addiction, mais ça ne freine guère les lossyans à en user.

5- Les handicaps

Les civilisations lossyannes font la différence entre personnes nées avec une infirmité ou l'ayant acquis suite à une maladie et les personnes estropiées. Les secondes n'ont dans l'esprit commun, pas eu de chance et doivent être traitées avec le respect qu'exige l'Honneur. Par contre, pour les premiers, la situation est nettement moins glorieuse.

Le fait est que dans l'imaginaire lossyan, les gens nés handicapés ou qui le sont devenus après une maladie sont délaissés par les vertus du Concile Divin. En quelque sorte, ils sont maudits, mais, surtout, leur malédiction peut retomber sur leur entourage, voire sur quelque malheureux qui aurait le malheur de les croiser. Il s'agit surtout d'une réaction de rejet. Plus l'invalidé est difforme ou monstrueux, moins on lui attribue de vertus et plus il est effrayant et mis au ban de la société.

L'autre problème, et non des moindres, est que la médecine lossyanne ne peut pas grand-chose pour ces handicapés. Seuls les lépreux, qui effraient tout le monde, peuvent espérer être sauvés s'ils sont pris en charge à temps, mais pas sans des contraintes compliquées et du temps. Pour les autres handicaps, il n'y a rien à faire, ce qui renforce l'idée pour les lossyans que leur sort est le signe d'une malédiction.

Paradoxalement à l'affection et au caractère sacré des enfants pour les lossyans, ceux-ci n'hésitent pas beaucoup à abrégé les souffrances d'un nouveau-né handicapé. C'est une forme de compassion ; il est préférable d'ôter une vie que de la condamner à la souffrance et à l'exclusion.

L'Église a des points de vue quelque peu différents. Les hospices accueillent ce genre d'indigents et s'évertuent à trouver un moyen de les rendre utiles et aider à les inclure dans la société. Ce n'est pas facile, mais ce traitement de compassion porte ses fruits et, dans une certaine mesure, la plupart des cités-États considèrent ce travail comme d'utilité publique. Princes et puissants profitent de la gloire que représentent les donations faites pour aider ces handicapés et certains hospices civils commencent eux aussi à proposer des services d'accueil et du travail à ceux de ces handicapés aptes à pratiquer un métier.

Mais pour une famille, un handicapé reste la marque que les dieux et les êtres du Concile ont souhaités la punir. Il est rare qu'un invalide puisse conserver des contacts étroits avec les siens. Le plus souvent, il sera rapidement exclu de sa famille et chassé de son foyer, une aubaine pour les Cours des Ombres qui recrutent facilement des agents parmi ces indigents et laissés-pour-compte.

LES ESTROPIÉS

Les individus ayant perdu un ou des membres, ou devenus paralytiques, suite à un accident ou une blessure de guerre, s'en tirent nettement mieux. La cause de leur blessure est, dans l'esprit lossyan, un sacrifice pour leur famille, leur guilde, leur cité, et donc, un acte d'Honneur ou de Courage. Les laisser dans l'indigence sans prendre soin d'eux est inacceptable et déshonorant. Aussi, la plupart du temps, leur famille, leur guilde, les prend en charge et veille à les rendre utiles, tout en leur fournissant le nécessaire pour mener la vie la moins inconfortable possible.

Les prothèses ne sont en général guère perfectionnées pour remplacer un membre. Seuls les plus grands génies peuvent produire des prothèses articulées ou mécaniques, d'un coût en général prohibitif. Aussi, on se contente de prothèses simples, jambes de bois et main de fer, quand on ne se contente pas de béquilles et de crochets. Quant aux handicaps les plus lourds, si ceux-ci sont un poids tel que la victime ne peut plus mener un semblant de vie normale, il est coutumier d'accéder à sa demande, si elle le souhaite, et de mettre fin à ses jours, dignement.

6- Les maladies mentales

La maladie mentale est mal comprise en général par les lossyans, y compris par les physiciens. La notion même de maladie n'est d'ailleurs que balbutiante. Pour les savants lossyans, la folie est une affaire de mélancolie, d'effondrement de la sagesse ou encore de la raison, souvent lié intimement au déséquilibre des vertus dans un être.

Perdre l'esprit veut dire perdre cet équilibre dans l'esprit des lossyans, mais cet équilibre peut être retrouvé, par le temps, les efforts, les bons soins, mais aussi les chocs et la violence. Les malades mentaux sont bien traités, mais pas forcément de manière tendre quand on tente de leur rendre la raison. Ceci dit, il ne faut guère se faire d'illusions, la plupart des personnes souffrant d'une maladie mentale n'en sortiront pas et le plus souvent finissent prises en charge par leurs familles ou confiées dans des asiles des hospices.

Étrangement, quelques pistes sont suivies en employant certains symbiotes rares et des drogues ; c'est, pour le moment du domaine de l'expérience. La notion d'aliénation –et le métier d'aliéniste- est encore un concept quasi inconnu, même si certains médecins se sont fait un devoir de comprendre la nature des folies humaines.

Néanmoins, un indigent fou ou atteint d'une maladie mentale sera toujours bien traité par les lossyans –sauf s'il devient clairement dangereux. Les fous sont considérés comme sacrés et intouchables, à peu près au même titre que les enfants.

7- La vieillesse

Conclusion de tout ce chapitre, la vieillesse est ce qui attend tout lossyan. Si un Ambrose peut offrir cent, voir cent cinquante ans de vie jeune et relativement préservée à son heureux bénéficiaire, ce don ne concerne que moins d'un lossyan sur mille. Pour les autres, la décrépitude les attend tôt ou tard. Et dans les faits, elle commence dès quarante ans environ.

L'espérance de vie moyenne sur Loss est d'environ 38 ans. Ça ne veut pas dire que la majorité des gens meurent à cet âge. L'espérance de vie à la naissance se calcule à partir des quotients de mortalité par âge, c'est-à-dire des probabilités de décéder dans l'année pour des personnes qui atteignent un âge donné. Avec une assez forte mortalité infantile, des risques de mortalité par maladie durant l'âge adulte, cette moyenne reste une moyenne qui rappelle que l'on voit souvent la mort dans le monde de Loss et qu'elle n'épargne personne, à quelque âge que ce soit.

Donc, si l'espérance de vie moyenne est de 38 ans, le lossyan qui n'est pas mort entretemps des aléas de la vie peut en fait atteindre assez fréquemment l'âge de 50 ou 60 ans avant de tirer sa révérence. Les personnes âgées de 70 ans sont, elles, beaucoup plus rares et, à 80 ans et au-delà, on parle de vénérable dans l'esprit des lossyans ; et c'est un âge exceptionnel.

Bien entendu, cet âge limite dépend des conditions de vie et donc de l'environnement et du niveau social du lossyan. Un chasseur Zvatnaz aura beaucoup de chance s'il dépasse les soixante ans, alors qu'un magistrat de l'Athémaïs peut espérer sans trop de crainte dépasser les soixante-dix ans. Autant dire que dans ce domaine, ce sont les esclaves qui ont les plus faibles chances d'atteindre la vieillesse et rares sont ceux qui dépassent les quarante ans. En gros, ils ne vivent effectivement pas vieux, puisque pour les lossyans, la vieillesse commence à partir de quarante ans, c'est-à-dire en général l'âge où ils ont des petits-enfants.

Sur Loss, pas de retraite, bien entendu. Les vieux travaillent tant qu'ils en sont capables, mais ils sont pris en charge par leur famille et leurs enfants, leur communauté, leur guild. Ainsi, rares sont les personnes âgées, même sans famille, à finir dans l'indigence. Cela n'arrive qu'à qui n'a plus aucun lien avec personne ou a perdu le respect des siens. Et encore, personne ne voudra le laisser mourir de faim ou de froid : il trouvera toujours de bonnes âmes pour lui offrir un toit, un lit et à manger et dans le pire des cas, les hospices ont toujours une place pour les vieillards sans famille ni lien.

8- Annexe : prix et disponibilité

Trousse de pharmacie

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 30aa

Une trousse complète contenant un lot de remèdes et produits pharmaceutiques pour traiter la plupart des infections et maladies courantes. Remplir ses réserves après usage coûte 2 à 3 andris.

Trousse de premiers soins

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 10aa

Comme la trousse de pharmacie, mais elle se concentre sur les antibiotiques, antiseptiques, outils chirurgicaux simples et bandages et compresses et permet d'assurer des premiers soins efficaces. Remplir ses réserves après usage coûte environ 1 andri.

Lessive de Gecci

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2ab

Détergent à base de chlore, il peut faire office de désinfectant quand on n'a rien d'autre sous la main. Le prix est pour un litre.

Alcool distillé

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Alcool fort et stérile, c'est un désinfectant efficace. Le prix est pour un demi-litre.

Essence de Cilucien

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 6ab

Il s'agit d'éther diétherique (notre bon vieil éther). Il est toujours conservé en bouteille opaque, en céramique ou terre cuite. C'est un désinfectant chirurgical efficace. Le prix est pour un demi-litre

Trousse chirurgicale

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 50aa

Aucun bon chirurgien ne bosse sans bons outils. C'est ce que contient cette trousse, y compris des scalpels à lame de béryl, des clamps, des scies, des canules, mais aussi des compresses, des anesthésiants et désinfectants, etc.

Lot de bandages & compresses

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 3ab

Un lot nécessaire à des soins basiques ou une chirurgie, avec bandages et compresses propres et relativement stériles, toute proportion gardée.

Location d'une salle opératoire

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 4aa

Il s'agit du prix à payer à un Hospice ou dans un cabinet privé pour accéder à une salle de chirurgie et tout son matériel. Il est possible que selon les produits que va employer le chirurgien, un supplément soit exigé par la suite.

Auscultation médicale

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1aa

Le coût moyen d'un bon physicien dans son cabinet médical pour une auscultation. Le prix sera deux fois moindre pour un petit soigneur local, un rebouteux ou un petit médecin de campagne, mais pourra être bien plus élevé, jusqu'à un andri d'or pour le meilleur médecin de la ville.

Intervention chirurgicale

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 15aa

Le prix pour une intervention chirurgicale dans une salle opératoire exigeant une anesthésie complète et un praticien compétent et son équipe.

Soins dentaires

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa

En gros, le prix pour se faire arracher une dent proprement, avec de bons soins et un bon traitement pour soigner la carie.

Vaccination générale

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 2aa

Le traitement vaccinal groupé contre la tuberculose, la syphilis, le choléra et la diphtérie. Rarement disponible hors d'une Cité-État, ceci dit.

Implantation de symbiote

- **Disponibilité** : 1
- **Coût** : 1aa

Le coût de l'implantation d'un symbiote, sans le prix de ce dernier. À vrai dire, n'importe qui ayant appris comment faire peut planter un symbiote, mais c'est un service que proposent tous les médecins.

Remplacement de symbiote

- **Disponibilité** : 2
- **Coût** : 25aa

Autrement plus compliqué que d'implanter un symbiote, en remplacer un consiste à « tuer » le patient pour provoquer la mort du symbiote avant de le remplacer par un autre. La procédure prend au moins deux ou trois jours et elle n'est pas sans risques si le physicien n'est pas attentif et compétent.

Quelques portraits de Sbires et d'Adversaires

Ce petit supplément sans prétention va simplement viser à fournir quelques portraits d'antagonistes prêts à l'emploi pour meubler les rencontres les plus mouvementées de vos parties des Chants de Loss.

Comme toujours, on divise les antagonistes en deux catégories : les Sbires, qui sont prévus pour tomber comme des mouches et se trouvent en nombre et les Adversaires, qui représentent, même seuls, un danger réel, puisque leurs moyens et capacités se comparent à ceux des personnages-joueurs des CdL.

Comme indiqué dans le titre, on va surtout se concentrer sur des PNJs de type combattants : coupe-jarrets, mercenaires, bandits, gardes-du-corps, soldats de marine, légionnaires, etc. Ce n'est pas que d'autres protagonistes soient moins intéressants, mais nous en avons déjà décrit un bon échantillon dans les règles du jeu des CdL (livre : Les secrets de Loss), et ici, on vous offrir des PNJs prêts à l'emploi en cas de confrontation avec les personnages de vos joueurs. Ceci dit, tous ne sont pas des combattants, même s'ils restent des adversaires retors.

Lexique

- **H** : honneur
- **C** : courage
- **S** : sagesse
- **F** : foi.
- **NS** : Niveaux de santé. (**L** : léger, **S** : sérieux. **G** : grave. **F** : fatal.)
- **Inspirations** : la valeur des Inspirations de l'antagoniste.
- **Armure** : score de protection total.
- **Attaques** : les armes de l'antagoniste, la Puissance est comprise dans le bonus aux dégâts totaux
- **Pillage** : ce que l'on peut espérer trouver de valeur sur l'antagoniste

Les armes sont décrites avec leurs dégâts et leur vitesse. L'initiative d'un antagoniste est, sauf indiqué, égal au Courage. Peuvent être indiqués entre parenthèse la valeur de certains Traits, à la suite de la Vertu liée. La valeur de Niveaux de Détresse des Antagonistes, si elle n'est pas précisée, est égale à leur (SagesseX4). Si le personnage a un archétype de héros, celui-ci est indiqué avec son niveau de Légende entre parenthèses.

Rappel concernant les armes :

Les PNJ portant du linotorci ou des armures spéciales sont toujours indiqués.

- Les arcs retirent 1 à toutes les armures, sauf le linotorci & armures spéciales.
- Les arbalètes retirent 3 à toutes les armures, sauf le linotorci & armures spéciales.
- Les pistolets et fusils retirent 4 à toutes les armures, sauf le linotorci & armures spéciales.

1- Les Sbires

Les Sbires sont une adversité faible, qui vient souvent en nombre, tombe comme des mouches mais représente tout de même un danger potentiel. Ils ont un nombre de Niveaux de Santé réduit, n'ont pas de score de Légende et aucune capacité d'Archétype. Voir règles de Combat, les Sbires, dans le Livre : les Lois de Loss.

Il n'est pas rare qu'à la tête d'une bande organisée de sbires, il y ait un Adversaire, qui dirige le groupe en cas de besoin, même si ce n'est en rien systématique. Vous trouverez ainsi plus bas les descriptions de ce genre de PNJ nettement plus dangereux.

1-1 LES MALFRATS URBAINS

L'ouvrier aviné

Dangereux principalement parce que ivre, ce peut aussi être un homme en manque d'une autre drogue, ou sous ses effets ; dans tous les cas, sa perception de la réalité et du danger sont nettement altérés et il fonctionne par pulsions. Seul, ce genre de mauvaise rencontre n'est pas forcément risquée, mais quand ils sont toute une bande, leur absence de sens commun les rend réellement dangereux.

- **H4, C4, S4,**
- **Talents :** mêlée 3, esquive 2, athlétisme 2
- **NS : 10**
- **Armure 0**
- **Attaques :** Poings : dégâts +1, vitesse 2. Couteau : dégâts +2, vitesse 2.
- **Pillage : 3 ou 4 andris de bronze, un vieux couteau à tout faire.**

Le voleur à la tire

Le voleur à la tire agit rarement seul, sauf s'il est très bon pickpocket. Le plus souvent, il travaille en petite troupe, avec un ou deux tire-laine doués et une petite bande chargée de faire la diversion et ainsi soulager leurs cibles de leurs andris. Dans la hiérarchie des Cours des Ombres, les voleurs à la tire sont un peu en bas de l'échelle. En cas de problème, ils préfèrent la fuite à la confrontation, mais si l'occasion est trop belle, ils n'hésitent pas à tabasser en groupe et délester une proie de tous ses biens.

- **H4, C4, S5,**
- **Talents :** mêlée 3, esquive 5, Manipulation 6, furtivité 5, athlétisme 3, évacion 3
- **NS : 10**
- **Armure 0**
- **Attaques :** Couteau : dégâts +2, vitesse 2.
- **Pillage : Une dizaine d'andris de bronze, un couteau et parfois une babiole de valeur comme un petit bijou ou accessoire volé à un bourgeois.**

Le coupe-jarret

Le coupe-jarret, c'est le bandit qui hante les tavernes mal famées et les allées nocturnes, fait la loi en groupe dans les rues et rançonne les petits commerçants. Il s'agit de la troupe armée la plus courante des Cours des Ombres ; ces individus sont chargés des basses-œuvres du banditisme et des trafics en tout genre, et leur outil principal, c'est leur capacité à inspirer la peur, bien avant leurs talents martiaux, souvent très sommaires. En général, le coupe-jarret est avant tout brutal et cruel et rarement très malin. Il travaille toujours en groupe ; sa force vient du nombre et s'il est isolé ou mis en échec, il préférera la fuite.

- **H3, C5, S4,**
- **Talents :** mêlée 5, esquive 4, furtivité 3, athlétisme 3
- **NS : 10**
- **Armure 2**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +6, vitesse 3. Couteau : dégâts +2, vitesse 2.
- **Pillage :** 5 ou 6 andris **de bronze, un sabre de piètre qualité, un couteau à tout faire et parfois une babiole de valeur comme un petit bijou ou accessoire volé à un bourgeois.**

L'assassin

Tous les assassins ne sont ni des Sicaire, ni des Ombres ; en fait, la plupart sont simplement des meurtriers sur contrat, issus des rangs des coupe-jarrets, plus doués, plus avides et plus dénués de scrupules que les autres. Ce genre d'assassins agit rarement seul, mais par petit groupe ; les plus audacieux sont chargés d'égorger les cibles, les autres ont tâche de faire diversion et de fournir un appui. Un groupe d'assassins fait rarement plus de quatre ou cinq membres. Même de bas-étage, ces troupes de tueurs à louer coûtent quand même quelques andris d'argent.

- **H4, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, furtivité 5, armes de jet 4, athlétisme 3
- **NS : 10**
- **Armure 4**
- **Attaques :** Poignard et poignard de lancer : dégâts +3, vitesse 2.
- **Pillage :** 1 ou 2 andris **d'argent, des poignards et couteaux de jet d'assez bonne qualité et des vêtements de protection discrets en cuir solide.**

1-2 LES BANDITS RURAUX

Le bandit de grand chemin

Le bandit de grand chemin est un petit peu le genre de rencontre que tout voyageur craint tout en sachant que tôt ou tard, il va tomber dessus. Agissant en bande organisée, les bandits de grand chemin attendent près des gués, des passages les plus étroits des routes, ou à une croisée des chemins, et guettent les petites caravanes et les voyageurs isolés, principalement pour les rançonner, rarement pour les dévaliser : il est moins risqué de faire peur et d'exiger un écot pour laisser passer quelques quidams qui sont sans doutes armés, que de se jeter sur eux pour les neutraliser et les détrousser.

- **H4, C5, S4,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, tir 5 (spé pistolet), athlétisme 3, marchandage 3, intimidation 4.
- **NS : 10**
- **Armure 4**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage : un ou deux andris d'argent, un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange, un sabre de facture médiocre et des vêtements de cuir assurant une certaine protection.**

Le pillard

Si le bandit de grand chemin préfère la menace et la négociation pour parvenir à ses fins, le pillard, lui, est là pour capturer, tuer et détrousser. Les pillards agissent en grand nombre, des bandes d'au moins une douzaine de malfrats, qui attaquent les bivouacs ou les relais de campagne isolés, de préférence en pleine nuit ou avant l'aube, frappant vite et fort, sans aucune pitié, avant de disparaître après avoir volé tout ce qui a la moindre valeur, jeunes hommes et femmes à aller revendre comme esclaves compris, et avoir tué tous ceux qui résistaient.

- **H3, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, tir 5, athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 6**
- **Attaques :** hache : dégâts +7, vitesse 4. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage : deux ou trois andris d'argent, un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange, une hache de combat et un gilet de maille à manches courtes qui sera sans doutes difficiles à ajuster sans passer par une bonne forge.**

Le sauvage

Entre les îlots de civilisations que sont les cités-états et les régions environnantes sous leur protection, il y a, bien entendu, de vastes portions de terres sauvages, souvent hostiles... mais pas inhabitées. Les sauvages, que les lossyans nomment simplement barbares, ce sont des groupes tribaux au mode de vie primitif qui, de temps en temps, s'aventurent vers les villages isolés et sur les grand-routes, en quête de pillages et de prisonniers ; ou simplement font des incursions pour défendre leurs terres menacées. Plus subtiles dans leurs stratégies et moins brutaux que des pillards, ils accepteront parfois de négocier plutôt que de massacrer tout le monde. Le plus difficile sera alors d'arriver à discuter : les sauvages parlent rarement une langue lossyenne connue.

- **H4, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 5, tir 5, pister 5, athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 4**
- **Attaques :** Épieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5. Arc : dégâts +4, vitesse 4.

- **Pillage :** Des vêtements de cuir plutôt solides, un épieu ou une lance solide, un arc de chasse ou de guerre avec une demi-douzaine de flèches, et diverses babioles comme des pierres, des ornements, etc. faits pour troquer, d'une valeur d'un andri d'argent.

Le chasseur d'esclaves

Le chasseur d'esclaves est une plaie de toute les régions rurales de Loss. À la différence d'autres types de bandits, qui visent principalement à détrousser les voyageurs et les villageois isolés, lui ne vise qu'une chose : capturer de jeunes gens, de préférence des femmes, pour les revendre sur les marchés aux esclaves. Les chasseurs d'esclaves travaillent en vastes bandes organisées, souvent à partir d'un camp de base fortifié. Ils visent surtout les communautés isolées et les hameaux, où ils fondent à cheval, appuyés par des chiens et armés de filets et de gourdins. Leur tactique consiste en général à mettre le feu aux bâtiments, éparpiller les habitants et, ainsi, isoler et capturer leurs cibles, avant de disparaître aussi vite qu'ils sont venus. Il n'est pas rare qu'ils attendent que leurs cibles reviennent après un premier assaut pour en lancer un second afin de compléter leur cheptel.

- **H4, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 5, esquive 5, armes de jet 5, pister 4, équitation 4
- **NS : 10**
- **Armure 3**
- **Attaques :** matraque : dégâts +4 (bonus Test +2 pour neutraliser), vitesse 2. Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Bolas : dégâts +2, vitesse 3 (bonus Test +2 pour neutraliser)
- **Pillage :** Un ou deux andris d'argent, un sabre médiocre, des vêtements de cuir assez sommaire, mais une monture, sa selle, ses fontes, de la corde solide et des bottes de cuir de monte.

1-3 LES PIRATES

Le matelot pirate

Si on imagine le pirate comme un féroce quidam grimaçant, le couteau entre les dents, il n'en reste pas moins que c'est avant tout un matelot et rarement un guerrier expérimenté. Les pirates comptent sur la ruse et la peur qu'ils inspirent pour rançonner et piller leurs proies, plus que sur la force brute ; aussi, le matelot moyen d'un équipage de piraterie n'est pas si dangereux que cela. Brutal, sans doutes, dénué de scrupules, sûrement, mais féroce combattant, bien plus rarement.

- **H3, C5, S4,**
- **Talents :** mêlée 4, esquive 4, tir 4, navigation 4, athlétisme 3
- **NS : 10**
- **Armure 2**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage :** Cinq ou six andris de bronze et un sabre médiocre, **un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange.**

Le boucanier

Le boucanier est avant tout un pirate qui vit de contrebande. S'il ne ratera pas l'occasion d'arraisonner un vaisseau pour en piller la cargaison, sa spécialité, c'est plutôt de transporter les fruits des pillages de la piraterie et de les négocier pour en tirer le meilleur prix. Le boucanier est en ce sens plus rusé que le matelot pirate moyen et plus prompt à la négociation et les arrangements pour se sortir des mauvais pas ou arriver à ses fins. En général, les équipages de boucaniers sont plutôt expérimentés et plus prudents que la moyenne des pirates.

- **H4, C4, S5,**
- **Talents :** mêlée 3, esquive 4, tir 4, navigation 4, marchandage 4
- **NS : 10**
- **Armure 4**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +6, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage :** Cinq ou six andris de bronze, un gilet de cuir, un sabre médiocre, **un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange.**

Le pirate vétérán

Sur un navire pirate, le pirate vétérán, c'est celui qui a passé sa vie à écumer les mers et piller navires et ports et qui a, contre toute attente, survécu à une vie de violence. La plupart des équipages de navire pirate ne compte qu'une poignée de ces gaillards, qui forment sa force de frappe la plus redoutable. À la différence du simple matelot pirate, le vétérán est accoutumé au combat. Ce qui ne veut pas dire qu'il va le rechercher avidement. Il a beau avoir appris à être cruel et sans pitié, il choisira généralement l'intimidation et la menace avant d'en arriver à la violence.

- **H4, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, tir 5 (spé pistolet), athlétisme 3, escalade 3, navigation 5, intimidation 4.
- **NS : 10**
- **Armure 4**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage :** **un ou deux andris d'argent, un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange, un sabre de facture médiocre et des vêtements de cuir assurant une certaine protection.**

Le flibustier

Le flibustier, c'est un peu le pirate avec de l'honneur... ou tout du moins un certain sens éthique. En général, un flibustier est un officier ou un chef d'équipage, mais cela peut concerner l'équipage tout entier, comme le sbire décrit ici. Il s'agit d'aventuriers menant des actions de piraterie, mais au service d'un grande cité-état et de ses intérêts. Pour faire simple, la plupart des flibustiers privilégient comme proie les ennemis de leur propre cité-état ; leur motivation est soit l'intérêt : leur cité-état ne peut leur reprocher leurs pillages, qui sont des actions de guerre, soit la fidélité à leur cité-état. Dans tous les cas, les flibustiers ont un statut un peu flou, plus ou moins toléré, dans leur port d'attache.

- **H4, C6, S5,**

- **Talents** : mêlée 6, esquive 5, tir 5 (spé pistolet), athlétisme 3, commandement 5, navigation 5, intimidation 4.
- **NS** : 10
- **Armure** 4
- **Attaques** : Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage** : deux ou trois andris d'argent, un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange, un sabre de facture convenable et un gilet de cuir solide.

1-4 LES MERCENAIRES

L'éclaireur

Dans les unités mercenaires bien organisées, il y a toujours des gens spécialités dans les missions d'avant-garde et de reconnaissances. Ce sont les éclaireurs. Un éclaireur n'est pas un espion. S'infiltrer dans un milieu social pour passer pour autrui n'est pas dans ses compétences. Lui, c'est avant tout un homme qui connaît bien le terrain, a un bon sens de l'observation, sait voyager léger et se faire discret. Les éclaireurs peuvent agir en petit groupe et, en mission, si l'occasion se présentent, ils peuvent décider de frapper une cible par surprise avant de faire une retraite prévenir le reste de leur troupe. Mais le plus souvent, ce sont des hommes aussi prudents que furtifs.

- **H4, C5, S6,**
- **Talents** : mêlée 5, esquive 5, tir 5 (spé arbalète), athlétisme 3, pistage 4, furtivité 5.
- **NS** : 10
- **Armure** 4
- **Attaques** : Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Arbalète à main : dégâts +4, vitesse 2.
- **Pillage** : rarement plus de six ou sept andris de cuivre, un sabre de facture convenable, une arbalète à main et une douzaine de carreaux, des vêtements de cuir solide et ciré et un carnet de note avec des cartes locales.

Le piéton

Le piéton, c'est la base de toutes les troupes auxiliaires armées qui appuient et assistent les légionnaires et mercenaires de métier. C'est le planton moyen, d'aucuns diraient la chair à canon. Le piéton est rarement doté d'armes à distance. Sommairement protégé, armé d'un épieu, d'une pique et éventuellement d'un glaive ou d'un sabre, il est destiné à se lancer dans la mêlée face à d'autres fantassins ou à des légionnaires. La plupart des piétons sont des citadins, des paysans, des hommes sans expérience qui ne sont guère doué pour le combat. Tout ce qu'on leur apprend, sommairement, c'est à savoir se déplacer en troupe et manœuvrer ensemble.

- **H4, C5, S4,**
- **Talents** : mêlée 4, esquive 3, athlétisme 3
- **NS** : 10
- **Armure** 5
- **Attaques** : Épieu de guerre : dégâts +6, vitesse 5. Sabre : dégâts +5, vitesse 3.
- **Pillage** : quatre ou cinq andris de bronze, une tunique de cuir clouté de qualité médiocre, un épieu de guerre et un sabre de factures communes.

Le lansquenet

Le lansquenet est un mercenaire professionnel, un vétéran discipliné et bien formé à la manœuvre de guerre. Doté d'un équipement de qualité, même s'il a en général dû se le payer lui-même, l'arme favorite sur le champ de bataille du lansquenet est la grande pique, qui peut mesurer jusqu'à six mètres. Un carré bien organisé de lansquenets ferait même hésiter une troupe de légionnaires. Mais le lansquenet, souvent protégé de cuirasse, est aussi doté d'un sabre, d'une épée, voire d'une hache, et individuellement, c'est un guerrier compétent.

- **H4, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 4, athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 5**
- **Attaques :** Grande pique : dégâts +8, vitesse 6. Sabre : dégâts +7, vitesse 3.
- **Pillage : un andri d'argent en monnaie, une armure de cuir clouté de bonne facture, une grande pique solide et un sabre de facture commune.**

L'arquebusier ou arbalétrier

Le mercenaire qui a bien réussi sa vie jusque-là optera dès qu'il en aura les moyens pour l'achat d'une arbalète ou d'un fusil à impulsion, pour devenir arquebusier ou arbalétrier. Seule unité véritablement en mesure de s'opposer à un carré d'Ordinatorii, les arquebusiers sont des mercenaires très recherchés et très cotés. Individuellement, un arbalétrier ou un arquebusier n'est pas forcément très redoutable. Mais même sans être un tireur d'élite, son armement reste parmi les plus redoutables de Loss.

- **H4, C5, S6,**
- **Talents :** Tir 6 (spé arbalète ou fusil), mêlée 4, esquive 4, athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 4 (linotorci)**
- **Attaques :** fusil : dégâts +8, vitesse 3 ou arbalète : dégâts +6, vitesse 3. Glaive : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage : un ou deux andris d'argent en monnaie, une cuirasse de linotorci légère, un glaive médiocre et soit une arbalète de guerre de facture moyenne et une douzaine de carreau, soit un fusil de qualité moyenne, une dizaine de balle et deux amorces de rechange.**

Le cavalier

Le cavalier-mercenaire fait en général partie de troupes d'auxiliaires d'élite, comme la cavalerie légère. Une unité de cavaliers est employée principalement pour faire de la reconnaissance, ou pour charger les unités de fantassin et de tireurs, comme les arbalétriers ou les arquebusiers. Comme tout mercenaire, le cavalier a payé sa monture, son harnachement et son équipement. L'exemple présenté ci-dessous est le cavalier à cheval ou griffon de monte.

- **H5, C5, S6,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé combat monté), esquive 4, équitation 5, pistage 4
- **NS : 10**

- **Armure 5 (linotorci)**
- **Attaques :** Épieu à monture : dégâts +10 (force de la monture compris), vitesse 5. Sabre : dégâts +6, vitesse 3. Sabre à monture : dégâts +8 (force de la monture compris), vitesse 4
- **Pillage :** deux ou trois andris d'argent, un **plastron de linotorci léger de bonne facture, une lance de cavalier et un sabre de qualité moyenne**, mais une monture, sa selle, ses fontes et des bottes de cuir de monte.

1-5 LES MILICIENS & LES GARDES

Le milicien urbain

Le milicien urbain, c'est le garde de patrouille dans les rues des cités-états ou celui qui fait le planton devant les portes et les ponts de la ville ou du bourg local. Loin d'avoir une réelle formation martiale, le milicien urbain est surtout un quidam qui a eu la chance ou, parfois, le talent de se trouver un travail qui est, avouons-le, la plupart du temps calme et sans risque. Bien sûr, un milicien urbain est amené à aller s'entraîner régulièrement, principalement à la manœuvre et à la parade. Mais cela n'en fait pas plus un foudre de guerre qu'un combattant expérimenté. Sa vraie force tient dans l'autorité de son statut, le fait qu'il soit en général assez bien armé et équipé et, surtout, sa capacité à intimider en groupe.

- **H5, C5, S4,**
- **Talents :** mêlée 4, esquive 4, tir 3, diplomatie 4, commandement 3
- **NS : 10**
- **Armure 3**
- **Attaques :** Épieu de guerre : dégâts +6, vitesse 5. Sabre : dégâts +5, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage :** Cinq ou six andris de bronze, une lance de fantassin et un sabre de qualité moyenne, un **pistolet, une demi-douzaine de balles et une amorce de rechange.**

Le garde de grand chemin

Le garde de grand chemin travaille toujours en petits groupes et, dans la plupart des cas, à cheval ou à griffon. Sa tâche consiste à patrouiller les routes les plus fréquentées, autour des villes et des bourgs, ou encore de relais en relais, et assurer la sécurité des voyageurs qui y circulent. Pas forcément bon combattant, c'est surtout un bon cavalier qui connaît bien le terrain où il patrouille et est généralement autonome, prudent et rusé.

- **H4, C6, S6,**
- **Talents :** mêlée 4 (spé combat monté), esquive 4, équitation 5, pistage 4, orientation 4
- **NS : 10**
- **Armure 3**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Sabre à monture : dégâts +9 (force de la monture compris), vitesse 4
- **Pillage :** deux ou trois andris d'argent, une **armure de cuir légère et solide, un sabre de qualité moyenne**, mais une monture, sa selle, ses fontes et des bottes de cuir de monte.

Le garde-du-corps

Le garde-du-corps fait partie d'une certaine élite dans le domaine de la protection, puisqu'il a tâche de protéger une personnalité importante. En général à son service, il peut aussi avoir été mandaté par une autre autorité locale ou encore faire partie de la suite coutumière de la personnalité qu'il protège. La plupart des gardes-du-corps travaillent en groupes de deux à quatre individus. Si les gardes-du-corps ne sont pas forcément des combattants remarquables, ils sont choisis pour leur capacité à intimider, leur prudence, leur sens de l'observation et leur fidélité sans faille à leur mission ou leur employeur. Après tout, ils sont prêts à mourir pour accomplir leur devoir.

- **H6, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, tir 5 (spé pistolet), athlétisme 3, vigilance 5, intimidation 4.
- **NS : 10**
- **Armure 4 (linotorci)**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Pillage : un ou deux andris d'argent, un pistolet, une dizaine de balles et une amorce de rechange, un sabre de facture médiocre et une cuirasse de linotorci léger.**

Le garde d'élite

Le garde d'élite, c'est le planton devant les palais et les grands bâtiments officiels, qui veille, immobile, patient et attentif, en tenue d'apparat, telle une statue vivante et qui accourt, armes à la main, à la première alerte. Ceci dit, le garde d'élite, il est surtout entraîné à rester des heures sans bouger au garde-à-vous, savoir marcher au pas et faire la manœuvre avec ses collègues. La plupart des gardes d'élite sont surtout efficaces par leur nombre et leur équipement de qualité, plutôt que par leurs talents martiaux.

- **H5, C5, S5,**
- **Talents :** mêlée 5, esquive 4, athlétisme 3, vigilance 4, intimidation 4.
- **NS : 10**
- **Armure 7 (linotorci)**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Fusil : dégâts +8, vitesse 3.
- **Pillage : une dizaine d'andris de bronze, un sabre de bonne facture, une lance fusil-impulseur de qualité moyenne, un pavois de linotorci et un gilet de cuir en protection supplémentaire.**

1-6 LES SOLDATS & LES LÉGIONNAIRES

Le pistolier

Le pistolier est un soldat de marine, en général d'ailleurs un ancien matelot, entraîné à manier les pistolets à impulsion et, éventuellement, le sabre. Les pistoliers ont un équipement léger ; ils évitent de s'encombrer, ce qui reste un risque si jamais ils venaient à tomber à l'eau. Les pistoliers sont cependant de véritables soldats, entraînés à la manœuvre, aux arts martiaux et souvent rompus au combat. Vu le prix de leurs armes, ils se voient, à raison, comme une unité d'élite. Ceci dit, une fois qu'un pistolier a déchargé ses trois, voire quatre pistolets dans la mêlée, il évite de rester au combat où il se sait démuné.

- **H4, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 4, esquive 5, tir 6 (spé pistolet), athlétisme 4, navigation 3.
- **NS : 10**
- **Armure 3**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Pistolet de guerre : dégâts +6, vitesse 2.
- **Pillage : un ou deux andris d'argent, trois pistolets de guerre, une vingtaine de balles et trois amorces de rechange, enfin un sabre de facture correcte.**

Le légionnaire

Le légionnaire, c'est le pendant civil des *ordinatorii*. Copiant les tactiques des troupes militaires de l'Eglise, considérées à raison comme la formation de combat la plus redoutable qui existe, le légionnaire est un fantassin lourd, bien protégé, armé d'un fusil à impulsion, parfois d'une lance-impulseur, d'un vaste bouclier de *linotorci* blindé, et d'un glaive ou d'un sabre. Même si le légionnaire est loin de se comparer à un *Ordinatori* qui mène une vie entière consacrée à la guerre et à l'entraînement militaire, un petit carré de légionnaires prêts au combat est une chose assez effrayante à affronter.

- **H4, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 5 (spé parade), esquive 5, tir 5 (spé : fusil), athlétisme 4
- **NS : 10**
- **Armure 7 (linotorci)**
- **Attaques :** sabre : dégâts +7, vitesse 3. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Epieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5
- **Pillage : un ou deux andris d'argent, une lance-fusil impulseur et un sabre, de qualité moyenne, une dizaine de balles, une amorce, un plastron de linotorci épais aux renforts de cuir et un pavois de linotorci.**

L'Ordinatori

Si le terme désigne tout individu servant l'Eglise du Concile Divin en tant que membre à part entière, le mot *Ordinatori* est le plus souvent employé pour désigner ses légionnaires. Un *Ordinatori*, c'est un légionnaire, comme ci-dessus, qui a été élevé pour la guerre, entraîné à cela depuis l'enfance. S'il est plus cultivé et instruit que la moyenne des *lossyans*, il ne connaît avant tout que la vie de sa caserne avec ses frères d'armes et le champ de bataille. Membre dévoué et discipliné d'un corps d'élite réputé inébranlable, il ne connaît ni le doute ni la peur. Si, individuellement, les *Ordinatorii* restent de bon combattant, c'est surtout en unités, dirigé par un officier, qu'ils sont les plus redoutables.

- **H5, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 5, tir 6 (spé : fusil), athlétisme 5, intimidation 5
- **NS : 10**
- **Armure 8 (linotorci)**
- **Attaques :** glaive : dégâts +5, vitesse 2. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Epieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5
- **Pillage : trois ou quatre andris d'argent, une lance-fusil impulseur et un sabre, de qualité moyenne, une dizaine de balles, une amorce, un plastron de linotorci épais aux renforts d'acier et un pavois de linotorci.**

Le chevalier

Le chevalier est un type d'unité de cavalerie en armure lourde, constitué principalement de fils de Princes et membres de l'aristocratie des Cités-états, seuls à pouvoir se payer l'équipement nécessaire. Peu répandus et en passe de disparaître, on trouve encore des chevaliers dans les armées étéoclienne et, dans une moindre mesure, chez les armanthiens et les hemlaris. Un chevalier n'est pas nécessairement un bon combattant entraîné ; la seule condition pour en devenir un est simplement de pouvoir se prétendre de sang noble et d'avoir l'équipement nécessaire et le cheval de guerre indispensable. Ceci dit, même en petite troupe, les chevaliers sont redoutables devant des piétons ou même des fantassins lourds qui seraient mal dotés en armes à impulsion.

- **H5, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 5 (spé parade), tir 5 (spé fusil), esquive 1, équitation 4
- **NS : 10**
- **Armure 12**
- **Attaques :** lance de cavalerie : dégâts +13 (force de la monture compris), vitesse 6. Épée bâtarde : dégâts +8, vitesse 5. Épée à monture : dégâts +10 (force de la monture compris), vitesse 5. Mousqueton : dégâts +7, vitesse 3
- **Note : armure de la monture : 8**
- **Pillage : une douzaine d'andris d'argent, une armure de plate d'acier sur mesure (elle devra être ajustée par un bon armurier), une lance de cavalier et un épée bâtarde de qualité moyenne, un mousqueton, une douzaine de balles et une amorce de réserve, un écu (un bouclier), ainsi qu'une monture, sa selle, ses fontes et son armure de combat.**

2- Les Adversaires

À la différence des Sbières qui sont des protagonistes faibles, fait, quelque part, pour mettre en avant le statut de héros des personnages-joueurs en représentant une opposition limitée, les Adversaires, eux, sont exactement comme les personnages des joueurs : ils ont un Archétype, des niveaux de Légende, les mêmes niveaux de santé, les mêmes capacités, et le même accès aux Inspirations que les PJ. Même individuellement, ils peuvent se montrer dangereux et performants et ne sont pas faciles à vaincre.

2-1 LES MALFRATS URBAINS

Le chef de bande

A la tête d'une bande de coupe-jarrets, il y a toujours un leader. Le chef de bande n'est pas nécessairement un vétéran par l'âge, mais il est forcément le plus expérimenté et le plus au fait des lois de la rue. S'il est en général sans foi ni loi, brutal et pragmatique, un chef de bande est toujours prudent et rusé ; sinon, il ne tient pas longtemps sa place avant de se faire estourbir et remplacer. Un chef de bande laissera toujours ses coupe-jarrets prendre des risques à sa place et ne s'y résoudra qu'en dernier recours. Mais en cas de confrontation, c'est toujours un adversaire dangereux et impitoyable.

- **Archétype : Ombre (Légende 2)**
- **H3 (Po 6), C7 (Ag 8), S5 (Is 6)**

- **Talents** : mêlée 6 (poignards), esquive 5, furtivité 7, manipulation 6, évation 5, crochetage 6, étiquette (Cour des Ombres) 4, vigilance 5, marchandage (trafics) 4,
- **NS** : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)
- **Inspirations** : H1, C3, S2
- **Armure** : 3
- **Attaques** : (Initiative +7) poignard : dégâts +5, vitesse 2. Sabre : dégâts +8, vitesse 4
- **Avantages & défauts** : Alliés (sa bande : efficacité 2, influence 2), nerfs d'acier.
- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochetages de serrures.
- Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Perception visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage, c'est-à-dire quand un protagoniste est activement en train de faire ces actions.
- **Pillage** : une dizaine d'andris d'argent en monnaie, autant en divers butins et bijoux, un gilet de cuir solide, un sabre de facture moyenne et un poignard qui, même d'allure moche, est d'un acier de bonne facture.

Le baron de la Cour des Ombres

Dans la hiérarchie de la Cour des Ombres, le Baron est celui qui vient juste après le Prince. Un baron règne non seulement sur plusieurs bandes organisées et leurs chefs, mais aussi sur toutes les activités illégales d'une rue, d'un pâté de maison, voire d'un quartier. Il répond de ses résultats auprès de son Prince, qui lui-même peut répondre auprès du Haut-prince de la Cour des Ombres de la ville. Bref, un baron, c'est un chef de gang qui s'est distingué et a réussi, ce qui implique qu'il est encore plus retors, prudent et dénué de scrupules qu'un chef de bande. Il est aussi plus riche et influent, ce qui le rend d'autant plus dangereux et il a sa propre garde personnelle.

- **Archétype** : Ombre (Légende 5)
- **H4 (Po 7), C7 (Ag 8), S6 (Es 7)**
- **Talents** : mêlée 7 (parade), tir 6 (pistolet), esquive 7, furtivité 8, manipulation 7, évation 6, crochetage 7, étiquette (Cour des Ombres) 6, vigilance 6, intimidation 6
- **NS** : Léger (7), Sérieux (7), Grave (7), Fatal (6)
- **Inspirations** : H2, C3, S2
- **Armure** : 5
- **Attaques** : (Initiative +9) Pistolet de guerre : dégâts +7, vitesse 2. Sabre : dégâts +9, vitesse 4
- **Avantages & défauts** : Influence (Cour des Ombres : efficacité 4, influence 3), Alliés (sa bande : efficacité 3, influence 2), nerfs d'acier, réflexes fabuleux. Responsabilité (Cour des Ombres : 6)

- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochétages de serrures.
- Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Perception visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage, c'est-à-dire quand un protagoniste est activement en train de faire ces actions.
- L'Ombre rajoute 1d10 à ses dégâts quand il tente et réussit une attaque par surprise ou dans le dos. Cette capacité fonctionne aussi bien au contact qu'à distance.
- En dépensant deux Inspirations de Courage, l'Ombre peut prêter son talent de Furtivité réduit de 2 à un maximum de dix personnes alliées, personnages-joueurs compris. Ce pouvoir ne dure qu'une Scène, mais reste actif pour toute sa durée. L'Ombre elle-même perd 2 niveaux de son talent de Furtivité pendant la durée de cet effet. Cela n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur à (Furtivité-2) de l'Ombre.
- **Pillage** : une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci, un sabre de grande qualité (+1 dgts), un pistolet de grande facture (+1dgts), une dizaine de balles et deux amorces de rechange. Il peut avoir bien plus de richesses cachées chez lui, de l'ordre de 200 andris d'argent en monnaie et lingots et encore autant en billets à ordre qu'il faudra négocier.

L'espion

L'espion, c'est en quelque sorte le voleur de haut-vol ou le monte-en l'air qui a réussi et s'est recyclé dans une activité plus sûre et rentable : louer ses services à autrui en allant dénicher les secrets des uns et des autres. L'espion travaille souvent en apparence seul, mais il a tout un réseau de la rue, souvent composé de voyous, de voleurs à la tire, indigents et petit peuple, qui lui fournissent assistance, informations et bons tuyaux pour ses activités. Et, bien entendu, il a souvent des protecteurs, car quand on cherche les secrets des uns, ou trouve souvent ceux des autres et, si on sait en tirer parti, on s'assure de bons alliés.

- **Archétype : Ombre (Légende 3)**
- **H5, C8 (Ag 9), S7 (Es 8)**
- **Talents** : mêlée 5 (poignard), armes de jet 6 (poignard), esquive 6, furtivité 9, manipulation 5, évacion 8, crochétage 8, vigilance 7, baratin 6, diplomatie 4, étiquette (Cour des Ombres) 3
- **NS : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)**
- **Inspirations : H2, C3, S3**
- **Armure : 3**
- **Attaques : (Initiative +9) Poignard** : dégâts +5, vitesse 2. Poignard de lancer : dégâts +5, vitesse 1
- **Avantages & défauts** : Alliés (Cour des Ombres : efficacité 3, influence 3), Contacts (bande de la rue : efficacité 3, influence 2), Chantage (bourgeois local : efficacité 3, influence 2), nerfs d'acier, réflexes fabuleux.

- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochets de serrures.
- Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Perception visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage, c'est-à-dire quand un protagoniste est activement en train de faire ces actions.
- L'Ombre rajoute 1d10 à ses dégâts quand il tente et réussit une attaque par surprise ou dans le dos. Cette capacité fonctionne aussi bien au contact qu'à distance.
- **Pillage** : une demi-douzaine d'andris d'argent en monnaie, quelques accessoires et babioles valant autant, des vêtements solides et un gilet de cuir léger, des poignards et couteaux de lancer de qualité correcte. Ses autres richesses sont surtout ses secrets, qui peuvent avoir été notés dans un carnet bien caché.

Le trafiquant

Le trafiquant, dans la Cour des Ombres, c'est un peu le blanchisseur des valeurs sales, celles qui sont difficiles à refourguer. Il fait négoce des marchandises illicites : épices et drogues interdites, artefacts anciens, contrefaçon, fausse monnaie, parfois même esclaves illégaux ou volés et gère les affaires de racket, de rançon, de prostitution et de pots-de-vin. Le trafiquant est l'ami obligé de tous les chefs de bande et le bras droit des Barons. Il est donc toujours bien protégé mais il sait que sa position est fragile : un mauvais coup, une erreur, une trahison et on se débarrassera de lui. Aussi les trafiquants sont-ils non pas rusés, mais littéralement paranoïaques, rivalisant en cela avec les Maîtres-marchands.

- **Archétype : Négociant (Légende 3)**
- **H4 (Po 7), C5, S6 (Es 7)**
- **Talents** : mêlée 4, esquive 5, marchandage 7 (trafic), diplomatie 6, discours 4, séduction 4, étiquette (Cour des Ombres) 6, furtivité 5, vigilance 4
- **NS : Léger (6), Sérieux (5), Grave (5), Fatal (5)**
- **Inspirations : H2, C2, S2**
- **Armure : 3**
- **Attaques : (Initiative +6) Poignard : dégâts +3, vitesse 2.**
- **Avantages & défauts** : Alliés (Cour des Ombres : efficacité 3, influence 3), Contacts (réseau de trafic : efficacité 3, influence 3)
- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite pour tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments. Ce bonus s'applique bien sûr au marchandage comme au discours ou à la diplomatie.
- Une Augmentation Gratuite dans tout test visant à estimer la valeur d'un bien, qu'il soit pécuniaire ou matériel. Dans un cadre diplomatique, cette Augmentation peut servir à estimer la valeur des contreparties d'accords.
- Le Négociant peut savoir si son interlocuteur est de bonne ou de mauvaise foi dans une négociation. Cela ne permet pas au Négociant de savoir en quoi l'accord ou l'échange en

cours est trompé, seulement que son interlocuteur ne tiendra pas parole. Il faut que le Négociant ait une Scène de discussion avec son interlocuteur pour activer cette capacité. Il ne faudra qu'un Instant par la suite.

- **Pillage** : une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un poignard plus décoratif qu'efficace, un plastron de linotorci léger. Il peut avoir bien plus de richesses cachées chez lui, de l'ordre de 500 andris d'argent en monnaie et lingots et encore autant en billets à ordre qu'il faudra négocier.

2-2 LES BANDITS RURAUX

Le desperado

Le desperado, c'est le bandit solitaire, qui ne l'est pas toujours, d'ailleurs, et qui peut se faire la fierté d'avoir sa tête mise à prix. Recherché par les chasseurs de prime et les venanditi, il est souvent réputé, principalement pour le nombre de morts qu'il a fait et de casses qu'il a réussies. Les desperados, c'est, en quelque sorte, la crème des bandits de grand chemin. Capables de piller en petit bande organisée la guilde d'une petite ville en semant des morts derrière eux avant de disparaître et recommencer plus loin, leurs exploits font la joie des éditorialistes des journaux des cités-états. Mais là s'arrête le côté romantique ; ce sont des individus meurtriers, sans scrupules, menant une vie violente et cruelle, qui ne dure en général jamais bien longtemps.

- **Archétype : Combattant (Légende 4)**
- **H4 (Po 6), C7 (Ag 8), S5 (Is 8)**
- **Talents** : Mêlée 7, tir 8 (pistolet), esquive 7 (esquive totale), corps à corps 6, équitation 6, intimidation 5, athlétisme 6, survie 4
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (6)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 5**
- **Attaques : (Initiative +10)**. Pistolet de guerre : dégâts +6, vitesse 2. Sabre : dégâts +8, vitesse 4
- **Avantages & défauts** : Contacts (bandits de grand chemin : efficacité 2, influence 3), réflexes fabuleux, pistolero (premier à tirer en combat). Recherché (5)
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.

- **Pillage** : une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci léger, des vêtements de cuir solide, deux, voire trois pistolets de guerre, avec une vingtaine de balles et trois amorces de rechange, ainsi qu'une monture, avec sa selle et ses fontes, et tout un matériel de camping et de survie. On peut, en fouillant les fontes, trouver encore entre 100 et 300 andris d'argent de valeurs divers si le desperado n'a pas eu le temps de les cacher ou les dépenser.

Le seigneur-bandit

Dans les régions les plus reculées, ceux qui font la loi (comprendre, la leur), ce sont les groupes de bandits, pillards et chasseurs d'esclaves. Et bien sûr, ils ont des chefs à leur tête. Ceux de ces leaders qui ont le plus réussi dans leur activité peuvent finir par devenir réellement puissants et influents, et sont nommés les seigneurs-bandits. Un seigneur-bandit est un peu le parangon de toutes les compétences qu'il faut pour ce « métier » : il est rusé, brutal, charismatique et dénué de scrupules. On pourrait un peu le comparer à un capitaine pirate ou un prince du Serment, bien que, même doté de moyens, il ne puisse que rarement rivaliser en richesse et influence. Autant dire que même en face à face, un seigneur-bandit est un adversaire de poids.

- **Archétype : Capitaine (Légende 5)**
- **H6 (Po 8), C6 (Pu 8), S7**
- **Talents** : Mêlée 7, tir 6 (fusil), esquive 7, armes lourdes 6, commandement 8, équitation 5, tactique 5, intimidation 6
- **NS** : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (7)
- **Inspirations** : H2, C2, S3
- **Armure** : 6
- **Attaques** : (Initiative +7). Fusil : dégâts +9, vitesse 3. Épée longue : dégâts +8, vitesse 4
- **Avantages & défauts** : Alliés (bandits de grand chemin : efficacité 3, influence 3), influence (crime local : efficacité 2, influence 3), increvable. Recherché (5), responsabilité 5.
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.
- Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- Les sbires au service du Capitaine ou combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.
- En dépensant deux Inspirations de Courage et en guidant ses hommes en tête de sa troupe, le Capitaine peut, pour la durée d'une Scène, « prêter » son (niveau d'un Talent de combat - 2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se battant avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 points à son niveau de Talent

de combat pour toute la durée de la Scène en contrepartie. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons d'armes qui auraient un niveau inférieur au (Talent de combat-2) choisi.

- **Pillage** : une trentaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci renforcé et des vêtements renforcés de cuir clouté, un fusil de grande qualité (+1), avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'une monture, avec sa selle et ses fontes. Il peut avoir bien plus de richesses cachées dans son repaire, de l'ordre de 200 andris d'argent en monnaie et lingots et encore autant en billets à ordre qu'il faudra négocier.

Le champion tribal

Quand on rencontre des tribus primitives, que les lossyans appellent sauvages ou barbares, on peut tomber non seulement sur leurs leaders –qui peuvent parfois être des femmes, d'ailleurs ! – mais aussi sur leurs meilleurs guerriers, leurs champions. Comme nous en avons parlé plus haut, passé l'écueil compliqué de la langue, il est sûrement plus aisé de négocier avec des sauvages qu'avec des pillards ou même des chasseurs d'esclaves. Mais parfois, il faut montrer sa force et son courage. Ce qui se fera dans un face à face avec le champion tribal. Ceci dit, si ce dernier est un féroce combattant, ces duels ne sont que rarement à mort, et s'arrêtent le plus souvent au premier qui déclare forfait.

- **Archétype : Combattant (Légende 3)**
- **H6, C7 (Pu 8), S5**
- **Talents** : Mêlée 7 (lance), lancer 7 (javeline), esquive 6, corps à corps 7 (agripper), athlétisme 6, survie 5, intimidation 5
- **NS : Léger (7), Sérieux (7), Grave (7), Fatal (6)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 3**
- **Attaques : (Initiative +6)**. Épieu de guerre : dégâts +8, vitesse 5. Poignard : dégâts +5, vitesse 2. Javeline : dégâts +6, vitesse 2.
- **Avantages & défauts** : Alliés (tribu : efficacité 3, influence 2), sang-froid.
- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.
- **Pillage** : une dizaine d'andris d'argent en babioles, bijoux et objets de troc, des vêtements de cuir solide et brillamment ornés, une lance de qualité et des javelines solides. Il n'aura aucunes autres valeurs sur lui, les autres richesses étant, en commun, dans les mains de son clan.

2-3 LES PIRATES

Le forban

Le forban est un titre que les pirates affectionnent mais qu'ils ne réservent qu'aux plus aguerris d'entre eux : maître d'équipage, officiers, etc. Si le matelot pirate est avant tout un marin qui fait de la piraterie, le forban, lui, à quelques abordages et assauts à son actif, ce qui en fait un vétéran endurci aux combats et aux risques de la mer, en général bon meneur d'hommes, qui souvent se garde pour lui astuces, routes maritimes et mouillages secrets, ainsi que les bons contacts à connaître en ville. Et forcément, dans un équipage de navire pirate, les forbans sont les plus redoutables adversaires que l'on va croiser.

- **Archétype : Navigateur (Légende 3)**
- **H4 (Po 6), C6 (Ag 7), S5 (Es7)**
- **Talents :** Mêlée 6 (sabre), tir 7 (pistolet), esquive 7, armes lourdes 6, navigation 7 (bataille navale), orientation 5, commandement 6, intimidation 4.
- **NS : Léger (6), Sérieux (5), Grave (5), Fatal (5)**
- **Inspirations : H2, C2, S2**
- **Armure : 2**
- **Attaques : (Initiative +7).** Pistolet : dégâts +6, vitesse 2. Sabre : dégâts +7, vitesse 4
- **Avantages & défauts :** Alliés (pirates de son équipage : efficacité 3, influence 2), Influence (confrérie pirate : efficacité 2, influence 2), Touche-à-tout. Recherché (5), responsabilité 5.
- **Capacités de Légende :** Une Augmentation Gratuite visant à accomplir des Exploits d'Actions et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Toutes les capacités d'un Navigateur s'appliquent à quelque vaisseau que ce soit, de la barque à voile, aux plus grands béhémoths lévitant, mais pas aux machines volantes telles que planeurs, avions et ballons dirigeables.
- Une Augmentation Gratuite dans tout Test visant à estimer qualité et valeur de l'équipement de marine ou des navires, lévitant compris. Permet aussi d'évaluer la compétence et l'état de l'équipage, de ses officiers et capitaines.
- Le Navigateur peut par son expérience et ses compétences faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans réduction des performances du navire. Bien sûr, cela implique que l'équipage soit sur le qui-vive et poussé à fond et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Épisode, c'est tout à fait possible si, par la suite, l'équipage peut se reposer quelques jours ou semaines.
- **Pillage :** une demi-douzaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, des vêtements solides, y compris de soie, un sabre solide et deux pistolets de guerre de bonne facture, avec une douzaine de balles et deux amorces de rechange. Le reste de son trésor personnel sera dans un coffre à bord de son navire, et on peut y trouver 50 andris d'argent en valeurs divers.

Le capitaine-pirate

On ne devient pas capitaine d'un vaisseau de piraterie aisément et, en général, c'est un rang qui se conquière, que ce soit par la diplomatie, la ruse ou les armes. Même les pirates de l'Imareth, structurés en une sorte d'état, autour de la fraternité qu'ils nomment le Serment, doivent mériter ce titre par eux-mêmes et sont rarement nommés par une autorité. Aussi un capitaine-pirate est-il un homme qui rassemble toutes les qualités d'un leader fort, à la fois politique, diplomate, rusé, impitoyable, brave et prudent. Il peut très bien apparaître comme une brute cruelle sans foi ni loi, mais ce n'est qu'une façade bien utile quand il s'agit de vaincre sans devoir guerroyer.

- **Archétype : Navigateur (Légende 3), Combattant (Légende 3)**
- **H5 (Po 8), C8, S7 (Es 8)**
- **Talents :** Mêlée 7 (sabre), tir 7 (pistolet), esquive 7, armes lourdes 7, navigation 8 (bataille navale), orientation 7, commandement 8, intimidation 6, diplomatie 5, géographie 4.
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (7)**
- **Inspirations : H2, C3, S3**
- **Armure : 5**
- **Attaques : (Initiative +10).** Pistolet : dégâts +7, vitesse 2. Sabre : dégâts +8, vitesse 4
- **Avantages & défauts :** Alliés (pirates de son équipage : efficacité 3, influence 3), Influence (confrérie pirate : efficacité 3, influence 3), Réflexes éclairs. Recherché (5), responsabilité 5.
- **Capacités de Légende :** Une Augmentation Gratuite visant à accomplir des Exploits d'Actions et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Toutes les capacités d'un Navigateur s'appliquent à quelque vaisseau que ce soit, de la barque à voile, aux plus grands béhémoths lévitant, mais pas aux machines volantes telles que planeurs, avions et ballons dirigeables.
- Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une Augmentation Gratuite dans tout Test visant à estimer qualité et valeur de l'équipement de marine ou des navires, lévitant compris. Permet aussi d'évaluer la compétence et l'état de l'équipage, de ses officiers et capitaines.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.
- Le Navigateur peut par son expérience et ses compétences faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans réduction des performances du navire. Bien

sûr, cela implique que l'équipage soit sur le qui-vive et poussé à fond et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Épisode, c'est tout à fait possible si, par la suite, l'équipage peut se reposer quelques jours ou semaines.

- **Pillage** : une trentaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci léger et des vêtements solides de soie, un pistolet de guerre de grande qualité (+1), avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'un sabre richement orné. Il peut avoir bien plus de richesses cachées sur son navire ou dans son repaire à terre, de l'ordre de 500 andris d'argent en monnaie et lingots et encore autant en billets à ordre qu'il faudra négocier.

Le corsaire

Le corsaire, n'est pas véritablement un pirate, même si son mode d'action est assez similaire. Il s'agit d'un capitaine et ses officiers d'un navire corsaire dont les membres sont autorisés tout à fait officiellement par une Cité-état à attaquer et piller tout navire de guerre d'une nation ennemie. Et forcément, les corsaires visent en priorité les navires marchands débordant de butin alléchant. En gros, un corsaire est en quelque sorte un mercenaire des mers : il agit en temps de guerre avant tout et est commandité et payé par sa Cité-état. S'il est capturé, il sera traité comme un prisonnier de guerre et non comme un pirate. Ceci dit, un corsaire n'hésite pas non plus, si les affaires marchent mal, à faire de la piraterie comme les flibustiers que nous décrivons plus haut. Mais il évite particulièrement de perdre son statut, qui le protège légalement et lui assure son port d'attache.

- **Archétype : Navigateur (Légende 3), Capitaine (Légende 2)**
- **H6 (Po 7), C7, S5 (Is 7)**
- **Talents** : Mêlée 7 (sabre), tir 6 (pistolet), esquive 6, armes lourdes 8, navigation 8 (bataille navale), orientation 6, commandement 8, tactique 7, intimidation 5, diplomatie 6, géographie 5.
- **NS : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 5**
- **Attaques : (Initiative +7)**. Pistolet : dégâts +7, vitesse 2. Sabre : dégâts +8, vitesse 4
- **Avantages & défauts** : Alliés (son équipage : efficacité 3, influence 2), Influence (marine de son port d'attache : efficacité 3, influence 3), Multiculturel. Responsabilité 6.
- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite visant à accomplir des Exploits d'Actions et manœuvres de navigation, y compris augmenter les dégâts d'une bordée de canons, ou ne pas tomber par-dessus bord. L'Augmentation Gratuite s'applique aussi aux tests de Commandement ou d'Orientation à bord d'un navire. Toutes les capacités d'un Navigateur s'appliquent à quelque vaisseau que ce soit, de la barque à voile, aux plus grands béhémots lévitant, mais pas aux machines volantes telles que planeurs, avions et ballons dirigeables.
- Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner

ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.

- Une Augmentation Gratuite dans tout Test visant à estimer qualité et valeur de l'équipement de marine ou des navires, lévitant compris. Permet aussi d'évaluer la compétence et l'état de l'équipage, de ses officiers et capitaines.
- Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- Le Navigateur peut par son expérience et ses compétences faire naviguer un vaisseau avec moitié moins d'équipage que nécessaire sans réduction des performances du navire. Bien sûr, cela implique que l'équipage soit sur le qui-vive et poussé à fond et qu'il ne va pas faire cela longtemps. Mais pour la durée d'un Épisode, c'est tout à fait possible si, par la suite, l'équipage peut se reposer quelques jours ou semaines.
- **Pillage** : une trentaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci léger et des vêtements solides de soie, un pistolet de guerre de grande qualité (+1), avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'un sabre richement orné. Il peut avoir bien plus de richesses cachées sur son navire ou dans son repaire à terre, de l'ordre de 500 andris d'argent en monnaie et lingots et encore autant en billets à ordre qu'il faudra négocier.

2-4 LES MERCENAIRES

Le double-solde

Parmi les mercenaires, le double-solde est un sous-officier, vétéran des plus hardis et costauds, qui, face à des carrés de légionnaires ou de piquiers, se voit confier la périlleuse mission de casser la formation adverse et la désorganiser en la pénétrant, mais aussi de pousser les piétons et piquiers de son propre camp en avant à la bataille. Autant dire que les doubles-soldes sont des guerriers aguerris que rien n'effraie et qui se considèrent, à raison, comme l'élite des fantassins mercenaires. Ils sont en général très bien équipés et privilégient les armes à deux mains.

- **Archétype : Combattant (Légende 3)**
- **H4 (Po 6), C7 (Pu 8), S5 (Is 6)**
- **Talents** : Mêlée 7 (épée deux mains), tir 7 (pistolet), esquive 7, corps à corps 6, commandement 5, intimidation 6, athlétisme 6
- **NS : Léger (7), Sérieux (7), Grave (7), Fatal (6)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 5**
- **Attaques : (Initiative +7)**. Pistolet de guerre : dégâts +6, vitesse 2. Flamberge : dégâts +10, vitesse 6
- **Avantages & défauts** : Influence (compagnie mercenaire : efficacité 3, influence 2), grand.
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne

peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.

- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.
- **Pillage** : une dizaine d'andris d'argent en monnaie, autant en divers butins et bijoux, un plastron de linotorci léger et des protections de cuir clouté, un pistolet de guerre, une dizaine de balles et une amorce de rechange, et enfin une grande flamberge de bon acier.

Le duelliste

Puisque parmi les moyens légaux de résoudre un conflit judiciaire ou civil, il y a le duel, certains mercenaires en ont fait leur métier. Le duelliste est un champion martial, qui passe beaucoup de temps à s'entraîner afin de pouvoir vaincre en combat singulier un autre duelliste, qui peut fort bien lui aussi être un mercenaire payé pour cela. Autant dire que, même si les duels à mort sont rares, il s'agit d'une profession risquée. Les duellistes qui ne sont pas de très bon épéistes ne font pas long feu ; ceux qui réussissent dans cette profession se font payer à prix d'or.

- **Archétype : Combattant (Légende 4)**
- **H6, C7 (Pu 8), S5 (Is 7)**
- **Talents** : Mêlée 8 (désarmer), tir 7 (pistolet), esquive 8, corps à corps 5, intimidation 6, athlétisme 6, étiquette 5, diplomatie 4
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (7)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 4**
- **Attaques : (Initiative +9)**. Pistolet : dégâts +5, vitesse 2. Rapière : dégâts +8, vitesse 2
- **Avantages & défauts** : Alliés (compagnie mercenaire : efficacité 3, influence 2), Contacts (Maitres-marchands : efficacité 3, influence 3, réflexes éclairs.
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.

- **Pillage** : une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci léger et des vêtements solides de soie, un pistolet léger avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'une rapière à l'acier de grande qualité (+1).

Le capitaine de compagnie

Le capitaine de compagnie n'est pas forcément le chef d'une compagnie mercenaire, mais son officier principal, son leader, celui qui guide ses troupes à la bataille. Et contrairement à une idée reçue, ce n'est pas forcément le meilleur combattant. C'est surtout le meilleur stratège, le plus charismatique, capable de se faire respecter par l'autorité, la confiance... et les moyens plus musclés si nécessaire. C'est donc en général un vétéran qui cumule les années de faits d'armes et qui a eu la malice et l'intelligence nécessaire pour se hisser à ce poste. Les capitaines-mercenaires ne s'auto-désignent pas, ils sont approuvés par les financiers et les officiers de la compagnie elle-même. Bien entendu, un capitaine-mercenaire n'est en général jamais seul et dispose d'une escorte fidèle et en général elle-même aguerrie.

- **Archétype : Capitaine (Légende 5), Combattant (Légende 1)**
- **H6 (Po 8), C6 (Pu 8), S7**
- **Talents** : Mêlée 7 (parade), tir 6 (fusil), esquive 7, armes lourdes 6, commandement 8, équitation 5, tactique 7, intimidation 6
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (7)**
- **Inspirations : H2, C2, S3**
- **Armure : 6**
- **Attaques : (Initiative +7)**. Pistolet de guerre : dégâts +7, vitesse 2. Épée longue : dégâts +9, vitesse 4
- **Avantages & défauts** : Alliés (sa compagnie : efficacité 3, influence 3), influence (milieu mercenaires : efficacité 2, influence 3), increvable. Responsabilité 7, débiteur (5).
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.
- Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- Les sbires au service du Capitaine ou combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.

- En dépensant deux Inspirations de Courage et en guidant ses hommes en tête de sa troupe, le Capitaine peut, pour la durée d'une Scène, « prêter » son (niveau d'un Talent de combat - 2) qu'il aura choisi aux sbires et compagnons se battant avec lui, jusqu'à un maximum de dix personnes, personnages-joueurs comme PNJ. Il perdra 2 points à son niveau de Talent de combat pour toute la durée de la Scène en contrepartie. Cet effet n'affecte que ceux de ses compagnons d'armes qui auraient un niveau inférieur au (Talent de combat-2) choisi.
- **Pillage** : une trentaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci renforcé et des vêtements de soie renforcés de cuir clouté, un pistolet de grande qualité (+1), avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'une épée longue de grande qualité (+1) et richement orné.

Le chasseur de primes

Il n'y a pas d'organisation officielle de chasseurs de primes. Ce sont en général les compagnies mercenaires qui fournissent un statut légal à cette activité pour leurs membres en passant des accords avec les autorités de leur Cité-état. Ainsi, le chasseur de primes dispose de documents prouvant sa fonction, ce qui lui évite des soucis judiciaires quand il part en chasse. Le chasseur de primes travaille souvent seul ; sauf pour les bandits les plus hâis et recherchés, une prime n'est jamais très élevée. Mais il n'est pas rare que des chasseurs de primes s'allient, ou fasse appel à leur compagnie mercenaire, pour partir en chasse de desperados et autres seigneurs-bandits.

- **Archétype : Voyageur (Légende 3), Combattant (Légende 1)**
- **H5, C7 (Ag8), S6 (Is 8)**
- **Talents** : Mêlée 6, tir 7 (fusil), esquive 6, corps à corps 5, athlétisme 5, furtivité 6, équitation 5, survie 7, pistage (forêts) 8, herboristerie 5, géographie 5, orientation (forêts) 7
- **NS : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 4**
- **Attaques : (Initiative +8)**. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Glaive : dégâts +6, vitesse 2
- **Avantages & défauts** : Contacts (compagnie-mercenaire : efficacité 2, influence 3), oeil de jemmaï (voit la nuit), touche-à-tout.
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade, nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu, tant qu'il respecte la définition de « nature sauvage ».
- Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une Augmentation dans les talents d'Artisanat et de Connaissance dans un milieu sauvage choisi par le joueur.

- Sauf conditions climatiques exceptionnelles, le Voyageur n'a plus aucun besoin de faire de Test de Survie pour lui-même et une autre personne pour trouver comment boire, manger et dormir au chaud. Il lui est toujours nécessaire de faire un Test de Survie s'il veut pouvoir abriter ou nourrir plus d'une autre personne.
- **Pillage** : une douzaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, des vêtements de cuir solide, un fusil avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'une monture, avec sa selle et ses fontes, et tout un matériel de camping et de survie de bonne qualité.

2-5 LES MILICIENS & LES GARDES

Le quaetir

Le quaetir est un expert-enquêteur travaillant directement sous le mandat de la Guilde des Marchands. Tous les quaetirs, qui restent plutôt rares, sont de redoutables limiers souvent experts en armes ; leur salaire ainsi que leurs moyens leur permettent d'assurer une efficacité inégalée dans la résolution des enquêtes et problèmes de la guilde sans comparaison. Tous les quaetirs ont le même profil : cultivés, observateurs, minutieux, opiniâtres et obsédés par la preuve. Ils ne travaillent que très peu sur la base du témoignage, n'emploient que rarement la torture qu'ils jugent inefficace, mais œuvrent d'une manière plus similaire à des enquêteurs modernes. Comme tous les quaetirs travaillent pour la Guilde des Marchands, leur marge de manœuvre est assez large et ils sont notablement protégés par ses lois. Il vaut mieux éviter de se mettre un quaetir à dos.

- **Archétype : Enquêteur (Légende 3)**
- **H7 (Em 8), C6, S6 (Is 7)**
- **Talents** : Mêlée 5, tir 5 (pistolet), esquive 6, corps à corps 5, athlétisme 4, furtivité 6, fouille 7 (indices), psychologie 7 (interrogatoire), baratin 5, intimidation 7, vigilance 6, étiquette 5, bureaucratie 4
- **NS : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)**
- **Inspirations : H3, C2, S2**
- **Armure : 4**
- **Attaques : (Initiative +7).** Pistolet : dégâts + 5, vitesse 2. Sabre : dégâts +7, vitesse 3.
- **Avantages & défauts** : Alliés (milice des Maitres-marchands, efficacité 3, influence 2), Influence (Guilde des Marchands, efficacité 2, influence 4). Responsabilité (Guilde des Marchands) 5, Rivaux (milice de la ville, efficacité 2, influence 3)
- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à rechercher des indices et des choses cachées, que ce soit dans un bâtiment, en ville ou sur un terrain rural, mais aussi pour traquer ou pister un individu en milieu urbain uniquement.
- Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests sociaux visant à faire avouer la vérité à un suspect, par Intimidation, Baratin, Haut-Art, Discours, Psychologie, etc.

- L'Enquêteur peut déterminer, dans le cadre d'un interrogatoire ou d'un entretien en relation avec son enquête, quand son interlocuteur ment ou cache la vérité. Il ne peut savoir en quoi l'interlocuteur cache la vérité, ni aucun détail du mensonge : il sait juste qu'en réponse à ses questions, celui-ci ment ou cache la vérité. L'Enquêteur doit mener un interrogatoire ou un entretien suffisamment long pour étudier sa cible ; il faut donc une Scène pour un premier interrogatoire ou entretien efficace. Après une première rencontre, l'Enquêteur n'aura plus besoin que d'un Instant pour détecter un mensonge ou une omission chez sa cible.
- **Pillage** : une dizaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles, bijoux et accessoires d'enquête, des vêtements de soie et un plastron de linotorci léger, un pistolet avec une dizaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'une monture, avec sa selle et ses fontes. Il est probable qu'il porte aussi une ou deux lettres de marque et sauf-conduits officiels de la Guilde, des papiers qui valent cher entre les mains d'un faussaire.

Le lieutenant de milice

À la différence du milicien urbain qui n'a guère de formation à son métier et en général pas plus de réel talent martial, le lieutenant de milice, lui, est devenu officier à force de se former sur le tas. Il est donc en général aussi bien expérimenté à la complexe tâche de maintenir l'ordre que celle, non moins compliquée, de ménager les susceptibilités des habitants, des bourgeois et de ses propres chefs. Ainsi donc, un officier de milice, y compris le lieutenant ci-dessous, est finalement un homme efficace dans son domaine, doté en général d'un certain réseau et de quelques appuis et qui peut même s'avérer une adversité conséquente, surtout s'il est entouré de ses hommes.

- **Archétype : Capitaine (Légende 4), Enquêteur (Légende 1)**
- **H6 (Po 8), C7, S5 (Is 6)**
- **Talents** : Mêlée 6, tir 7 (fusil), esquive 7, armes lourdes 6, commandement 7, équitation 4, tactique 6, intimidation 5, fouille 7 (indices), psychologie 6 (interrogatoire), baratin 5, étiquette 5 (milieux criminels).
- **NS : Léger (7), Sérieux (7), Grave (7), Fatal (6)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 5**
- **Attaques : (Initiative +7)**. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Sabre : dégâts +8, vitesse 3
- **Avantages & défauts** : Alliés (sa milice : efficacité 2, influence 3), contacts (pègre locale : efficacité 2, influence 3). Responsabilité 5.
- **Capacités de Légende** : : Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.
- Une Augmentation Gratuite dans tout test des talents de Perceptions visant à rechercher des indices et des choses cachées, que ce soit dans un bâtiment, en ville ou sur un terrain rural, mais aussi pour traquer ou pister un individu en milieu urbain uniquement.

- Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- Les sbires au service du Capitaine ou Combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.
- **Pillage** : une douzaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci renforcé et un uniforme solide, un fusil de bonne facture avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'un sabre, lui aussi de bonne qualité.

Le venanditi

Littéralement «les traqueurs», les venanditi sont des officiers de justice, peu nombreux, de création récente, de l'organisation judiciaire de l'Athémaïs. Ce sont des sortes de marshalls itinérants, chargés de traquer et arrêter les criminels, à la manière des chasseurs de prime. La seule différence est qu'ils sont mandatés légalement par les autorités des cités-états qui collaborent entre elles. Chaque venanditi dispose ainsi d'une autorité légale, de moyens nécessaires à mener à bien ses fonctions et il est appuyés, peu ou prou, par les autorités locales. Les venanditi ont assez de moyens – monnaie, lettres de change, recommandations et mandats – pour faire appel à des mercenaires, des gardes et des milices locales afin d'aller arrêter leur proie une fois qu'ils l'ont repérée. Un venanditi reste cependant un franc-tireur qui ne répond de ses actes que devant les Beys et les tribunaux des cités-états ; il peut aisément abuser de ses droits ; enfin il ne s'embarrasse en général pas de sens de la justice, son seul devoir est de traquer les criminels recherchés.

- **Archétype : Voyageur (Légende 3), Combattant (Légende 2)**
- **H5 (Po 7), C7, S6 (Is 8)**
- **Talents** : Mêlée 6, tir 7 (fusil), esquive 6, corps à corps 5, athlétisme 5, furtivité 6, équitation 5, survie 7, pistage (plaines) 8, intimidation 6, psychologie (interrogatoire) 5, fouille (7), orientation (forêts) 7, diplomatie 4, baratin 4.
- **NS : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 5**
- **Attaques : (Initiative +10)**. Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Glaive : dégâts +6, vitesse 2
- **Avantages & défauts** : Contacts (milice cité-état : efficacité 2, influence 3), Influence (justice cité-état : efficacité 3, influence 3) réflexes éclairs, touche-à-tout. Responsabilité 5, Mauvaise réputation 3.
- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests impliquant une Action de vigilance, pistage, orientation, escalade, nage et autre Action d'Athlétisme ou encore survie en milieu sauvage, quel que soit ce milieu, tant qu'il respecte la définition de « nature sauvage ».
- Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au

Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.

- Une Augmentation dans les talents d'Artisanat et de Connaissance dans un milieu sauvage choisi par le joueur.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- Sauf conditions climatiques exceptionnelles, le Voyageur n'a plus aucun besoin de faire de Test de Survie pour lui-même et une autre personne pour trouver comment boire, manger et dormir au chaud. Il lui est toujours nécessaire de faire un Test de Survie s'il veut pouvoir abriter ou nourrir plus d'une autre personne.
- **Pillage** : une dizaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, des vêtements de soie et un plastron de linotorci léger, un fusil avec une dizaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'une monture, avec sa selle et ses fontes, y compris tout un attirail de voyage et de survie de qualité. Il est probable qu'il porte aussi une ou deux lettres de marque et sauf-conduits officiels de la justice de sa cité-état, des papiers qui valent cher entre les mains d'un faussaire.

Le séraphin

Les Séraphins sont une police secrète chargée en premier lieu de la protection de l'Elegio, le chef de l'exécutif d'Armanth, de sa famille et ses collaborateurs directs. Mais leur mission ne s'arrête pas là : les Séraphins interviennent et enquêtent sur tout ce qui pourrait menacer la stabilité de la Cité des Maitres-Marchands, y compris en passant par-dessus le Conseil des Pairs ou encore l'Église. Ils agissent en secret, révèlent ce qui doit être connu publiquement, effacent ce qui doit être caché, tuent si nécessaire et enterrent les preuves sans laisser aucunes traces. Autant le dire, un Séraphin est un adversaire particulièrement retors et dangereux, dont les talents rivalisent avec les meilleurs inquisiteurs et les plus invisibles monte-en-l'air. On a peu à craindre d'eux si on ne se mêle pas des intrigues politiques les plus sombres et complexes d'Armanth. Mais dans le cas contraire, on risque bien de les croiser tôt ou tard.

- **Archétype : Ombre (Légende 5)**
- **H6 (Em 7), C8 (Ag 9), S7 (Es 8)**
- **Talents** : mêlée 7 (glaive), tir 6 (pistolet), esquive 7, furtivité 8, athlétisme 6, manipulation 5, évacion 6, crochetage 8, vigilance 7, fouille 6 (indices), diplomatie 6, étiquette (pègre locale) 5
- **NS : Léger (7), Sérieux (7), Grave (7), Fatal (6)**
- **Inspirations : H2, C3, S3**
- **Armure : 7**
- **Attaques : (Initiative +10)** Glaive : dégâts +7, vitesse 2. Pistolet : dégâts +6, vitesse 2
- **Avantages & défauts** : Alliés (garde de l'Elegio : efficacité 3, influence 3), Influence (milice d'Armanth : efficacité 3, influence 2), nerfs d'acier, réflexes fabuleux. Responsabilité (7), sombre secret (6)

- **Capacités de Légende** : Une Augmentation Gratuite dans toute Action de furtivité ou de manœuvres d'intrusion ou d'acrobatie, de manipulation, d'escalade, mais aussi de crochétages de serrures.
- Une Augmentation Gratuite dans tout Test de Perception visant à repérer des agissements de furtivité, d'intrusion, ou d'espionnage, c'est-à-dire quand un protagoniste est activement en train de faire ces actions.
- L'Ombre rajoute 1d10 à ses dégâts quand il tente et réussit une attaque par surprise ou dans le dos. Cette capacité fonctionne aussi bien au contact qu'à distance.
- En dépensant deux Inspirations de Courage, l'Ombre peut prêter son talent de Furtivité réduit de 2 à un maximum de dix personnes alliées, personnages-joueurs compris. Ce pouvoir ne dure qu'une Scène, mais reste actif pour toute sa durée. L'Ombre elle-même perd 2 niveaux de son talent de Furtivité pendant la durée de cet effet. Cela n'affecte que ceux de ses alliés qui auraient un niveau inférieur à (Furtivité-2) de l'Ombre.
- **Pillage** : une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en accessoires et babioles. Un plastron de linotorci renforcé de grande facture (+1) et des vêtements de la même qualité en terme de solidité. Un glaive de grande qualité (+1) et un pistolet de la même facture (+1), avec une douzaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'un équipement de qualité (attirail de crochetage, etc...). Les Séraphins évitent de porter sur eux des lettres et documents compromettant, mais ont tous un sceau unique (d'argent et de loss-métal) indiquant leur rang et fonction, bien caché dans leur attirail. Ce sceau vaut cher au marché noir à Armanth (de l'ordre de 1000 andris d'argent)

2-6 LES SOLDATS & LES LÉGIONNAIRES

Le sergent de légion

Sous-officier qui a prouvé sa valeur au sein d'une organisation militaire au service d'une cité-état ou d'un prince, le sergent de légion est un peu le pendant militaire du double-solde décrit plus haut. C'est un vétéran sur lequel comptent les hommes sous ses ordres pour rester en vie dans la bataille. Issu de leurs propres rangs, il a gravi les échelons avec le temps et les batailles ; en général, il comprend la dynamique d'un carré de légionnaires mieux que personne. Et surtout, il tient à ses hommes, car il vit à leurs côtés. Et, en règle générale, ceux-ci le lui rendent bien, respectant son expérience, son sang-froid au combat et sa capacité à les commander.

- **Archétype : Capitaine (Légende 3)**
- **H7, C6, S6**
- **Talents** : Mêlée 6 (épieu), tir 5 (fusil), esquive 6, armes lourdes 6, commandement 7, diplomatie 5, tactique 5, intimidation 6
- **NS** : Léger (6), Sérieux (6), Grave (6), Fatal (5)
- **Inspirations** : H3, C2, S2
- **Armure** : 10
- **Attaques** : **(Initiative +6)**. Mousqueton (lance-impulseur) : dégâts +7, vitesse 3. Épieu (lance-impulseur) : dégâts +7, vitesse 4

- **Avantages & défauts :** Alliés (ses hommes : efficacité 2, influence 2), influence (militaire : efficacité 2, influence 2). Responsabilité 5.
- **Capacités de Légende :** Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.
- Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- Les sbires au service du Capitaine ou combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.
- **Pillage :** une demi-douzaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, un plastron de linotorci renforcé, des protections métalliques supplémentaires et un uniforme de qualité, une lance-impulseur qui fait office de fusil court, avec une dizaine de balles et une amorce de rechange, ainsi qu'un glaive et un pavois de légionnaire.

Le capitaine Ordinatori

Si L'ordinatori est un légionnaire d'élite, le capitaine ordinatori est celui qui a réuni les compétences pour le commander ; quelque part, tout est dit. Le capitaine ordinatori n'a pas gagné son rang par faveur, mais en démontrant sa valeur et sa fidélité aux principes de l'Église, dont la hiérarchie exige une droiture et une efficacité sans faille pour accorder un tel grade. Par conséquent, parmi les ordinatorii, le capitaine n'est pas qu'un simple vétéran, mais aussi un membre actif de l'Église du Concile Divin, faisant montre d'une grande culture, d'une bonne connaissance politique, d'un sens de la stratégie et du commandement remarquables et d'une obéissance absolue à sa hiérarchie.

- **Archétype : Capitaine (Légende 3), Combattant (Légende 3)**
- **H7, C7 (Pu 8), S6 (Es 7)**
- **Talents :** Mêlée 8 (épieu), tir 7 (fusils), esquive 4, athlétisme 4, armes lourdes 6, commandement 7, diplomatie 5, tactique 6, intimidation 7
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (7)**
- **Inspirations : H3, C3, S2**
- **Armure : 13**
- **Attaques : (Initiative +7).** Mousqueton (lance-impulseur) : dégâts +8, vitesse 3. Épieu (lance-impulseur) : dégâts +9, vitesse 4. Glaive : dégâts +8, vitesse 2. Pistolet : dégâts +5, vitesse 2.
- **Avantages & défauts :** Alliés (ses hommes : efficacité 3, influence 2), influence (Église : efficacité 3, influence 3), Inceivable. Responsabilité 7.
- **Capacités de Légende :** Une Augmentation gratuite dans les Tests sociaux en milieu militaire, comme le Commandement, ou encore en dehors d'un milieu militaire quand le

Capitaine doit donner ou transmettre des ordres ou informations en situation de crise. Une Augmentation Gratuite dans tous les Tests d'Armes Lourdes et de Tactique.

- Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une Augmentation Gratuite aux talents de Combat dès lors que le Capitaine se bat avec au moins deux autres alliés à ses côtés.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- Les sbires au service du Capitaine ou combattant avec lui sont considérés comme ayant tous 6 de Courage (au lieu de la moyenne de 4 pour des sbires communs), tant qu'ils servent le Capitaine ou combattent à ses côtés. Cet effet ne peut affecter que dix sbires au maximum autour du personnage.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.
- **Pillage** : une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, une armure d'Ordinadori et un uniforme de qualité, une lance-impulseur qui fait office de fusil court, de qualité supérieure (+1), avec une vingtaine de balles et deux amorces de rechange, ainsi qu'un glaive, un pistolet et un pavois de légionnaire.

Le guerrier de l'Empereur

Le guerrier de l'Empereur, c'est l'équivalent Hemlaris du légionnaire d'élite qu'est l'ordinadori, mais en encore plus redouté. Il est rare d'en croiser hors de l'Empire du Trône de Rubis ; même en Hemlaris, ils sont peu communs. On les reconnaît à leur armure et leur sabre caractéristique. Le guerrier de l'Empereur est un cavalier, épéiste et archer émérite, qui ne manie jamais de boucliers, à la différence des troupes de fantassins et légionnaires réguliers. Doté d'un équipement efficace et couteux, le guerrier de l'Empereur est réputé, à raison, ne jamais se rendre. Ces troupes de cavaliers très mobiles font retraite, fuient si besoin, mais ne déposent jamais les armes.

- **Archétype : Combattant (Légende 4)**
- **H7, C7, S5 (Is 8)**
- **Talents** : Mêlée 7 (sabre), tir 8 (arc), esquive 7, corps à corps 5, équitation 7, athlétisme 6, commandement 7, tactique 5
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (6)**
- **Inspirations : H3, C3, S2**
- **Armure : 8**
- **Attaques : (Initiative +10)**. Arc composite : dégâts +8, vitesse 4. Keshai (sabre hemlaris): dégâts +9, vitesse 3. Sabre à monture : dégâts +11, vitesse 5 (force de la monture inclus).
- **Avantages & défauts** : Réflexes fabuleux, Influence (aristocratie hemlaris : efficacité 3, influence 2), Cœur de Draekya. Responsabilité (5)

- **Capacités de Légende :** : Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une augmentation Gratuite dans toute Action Sociale visant à intimider, impressionner, ou faire fuir un adversaire, qu'il soit en combat ou se prépare à se battre.
- +1 case de blessure à tous les rangs de Santé du personnage. Le combattant peut estimer la qualité et la valeur d'une arme ou d'une armure (si elles ne sont pas Légendaires), sans avoir besoin de faire un Test de Talent.
- **Pillage :** une vingtaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, une armure lourde Hemlaris sur mesure, un uniforme de soie, un sabre keshai de valeur, un arc composite et une douzaine de flèches, ainsi qu'une monture, avec sa selle et ses fontes, et un second carquois de quinze flèches.

Le monteur de dragen

Parmi tous les combattants dragensmanns, le monteur de dragen est son guerrier le plus emblématique et redouté. Chevauchant sa terrible monture volante, armé d'une arbalète ou d'un fusil, protégé par une des réputés armures de maille ou d'écaillés dragensmanns, ce combattant adepte des raids et des attaques-éclaira a même donné son nom à son peuple. Parmi les dragensmanns, le monteur de dragen est l'unité d'élite, dont l'efficacité en formation aérienne est la principale raison de la tenue en échec de l'Église dans les Neiges-Dragon. Les monteurs de dragens sont donc très orgueilleux de leur statut, mérité, d'autant rares sont les hommes qui parviennent à apprivoiser et dresser un dragen.

- **Archétype : Dresseur (Légende 3), Combattant (Légende 1)**
- **H5 (Em6), C7, S5 (Is 7)**
- **Talents :** Mêlée 7 (hache), tir 6 (arbalète), esquive 5, vol 7, athlétisme 6, soins des animaux 7 (dragens), zoologie 6, tactique 5, intimidation 5.
- **NS : Léger (8), Sérieux (8), Grave (8), Fatal (6)**
- **Inspirations : H2, C3, S2**
- **Armure : 7**
- **Attaques : (Initiative +7).** Hache de combat : dégâts +8, vitesse 4, arbalète mécanique : dégâts +7, vitesse 2.
- **Notes :** le dragen combat avec son monteur, se référer au chapitre des créatures, Livre des Secrets, pour les capacités du dragen.
- **Avantages & défauts :** Cœur de draekya, nerfs d'acier, alliés (clan dragensmanns : efficacité 3, influence 2). Responsabilité 5.
- **Capacités de Légende :** Une Augmentation Gratuite dans toute Action impliquant de conduire, diriger, monter un animal, ou travailler avec lui, y compris dans les cas de suivre une piste ou effectuer une fouille avec l'aide d'un animal et de ses sens. Cette Augmentation Gratuite s'applique aux Tests de Combat.

- Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un Exploit de combat (y compris augmenter les dégâts). Cette Augmentation ne peut pas servir de simple bonus au Test, mais seulement de bonus quand le Combattant déclare un Exploit. Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou encore rechargement en urgence d'une arme.
- Une Augmentation Gratuite en Arts Ruraux et en Soins des Animaux dans tout ce qui concerne le fait de soigner, apprivoiser, ou dresser un animal.
- Un compagnon animal du Dresseur, qu'il choisit en accord avec le meneur de jeu (il est évident que choisir un chat ou un tosh présente peu d'intérêt), gagne +2 cases de blessure à tous ses Niveaux de Santé. Si la créature venait à mourir, le Dresseur devra, pour la remplacer, investir un Épisode pour apprivoiser et dresser un autre animal et en faire son compagnon.
- **Pillage** : une douzaine d'andris d'argent en monnaie, autant en babioles et bijoux, une cote de mailles dragensmanns sur mesure, de chauds et solides vêtements de cuir et de laine, une hache de guerre à une main de belle facture, une arbalète mécanique et une vingtaine de carreaux ainsi qu'une monture dragen... qu'il sera impossible de pouvoir monter, les dragens n'acceptant que leur seul cavalier. Dans les fontes de la monture, on trouvera du matériel de survie et de camping, ainsi que cinq ou six pots à sang de feu, des grenades incendiaires.