

Compilation des protagonistes & créatures de Loss

FEUILLE DE SBIRE :

Modèle vide, prêt à l'emploi.

Honneur :				Courage :				Sagesse :			
Po		Em		Pu		Ag		Es		It	
Talents :											
Attaques :				(Initiative)							
Armure :											
Niveau de santé (10) :											
Équipement & richesses :											

FEUILLE D'ADVERSAIRE

Modèle vide, prêt à l'emploi.

Archétype				Légende					
Honneur		Courage		Sagesse		Foi			
Po	Em	Pu	Ag	Es	It				
Talents :									
Attaques :		(Initiative)							
Armure :									
Niveau de santé :		Léger		Sérieux (-2)		Grave (-5)		Fatal (-10)	
Inspi Honneur		Inspi Courage		Inspi Sagesse		Inspi Foi			
Capacités de Légende :									
Avantages & défauts :									
Équipement & richesses :									

1- Les antagonistes de Loss

Les **Antagonistes** sont les personnages non-joueurs (humains, créatures et animaux) qui à un moment ou un autre vont s'opposer aux personnages des joueurs ; dans cette éventualité, il est nécessaire de connaître leurs capacités et la valeur totale de leurs Actions en combat, leurs niveaux de santé, etc.

Contrairement aux PJs, les Antagonistes, qu'ils soient créatures, animaux ou humains, ne sont décrits en termes de données techniques que sommairement : on considère sauf si cela est précisé que leurs Traits sont égaux à leurs Vertus, seuls quelques Talents utiles à des Actions en combat sont précisés, ainsi que leur Niveaux de Santé et un peu de leur équipement. Il y a trois types d'antagonistes

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.

Les Adversaires : sont une opposition sérieuse aux PJ. Ils sont leur équivalent en capacités et en performances ; ils peuvent être bien plus puissant, mais aussi plus faibles. Ils ont un nombre de Niveaux de Santé normal, un Archétype et un score de Légende. Enfin, ils suivent exactement les mêmes règles de combat que les PJ.

Les créatures : sont les animaux lossyans ou d'origine terrienne que peuvent rencontrer et affronter les PJ. Ils sont décrits au chapitre suivant. Ils sont le plus souvent comme des Adversaires, mais sans niveau de Légende. Certaines créatures peuvent être des sbires.

1- Comment créer un antagoniste

Un Antagoniste étant soit un Sbire, soit un Adversaire, les deux types de PNJ ne se créent pas de la même manière, mais nous vous invitons à vous servir des modèles décrits plus loin comme référence pour les deux types de PNJ. Les deux méthodes sont alors soit de prendre une référence existante dans la liste que nous vous proposons et de l'adapter à vos besoins et objectifs, soit de créer un PNJ de toute pièce avec les mêmes outils que ceux employés pour la création d'un PJ. Le premier cas est le plus rapide. Si vous voulez par exemple d'un mercenaire vétéran avec un haut score de Légende, vous pouvez prendre le modèle de l'Adversaire : mercenaire Vétéran, et lui ajouter le score de Légende voulu, avec les capacités de Légende décrits à la Création du Personnage P... et au chapitre Expérience & Légende P ...

Ci-dessous une table simple de niveaux d'Adversaires et d'un résumé rapide des gains en PC à employer comme pour des PJ, en fonction de leur score de Légende :

- **Adversaire moyen** : Légende : entre 1 et 3. PC : 0
- **Adversaire solide** : Légende : entre 4 et 5. PC : 10
- **Adversaire coriace** : Légende : entre 6 et 7. PC : 20
- **Adversaire héroïque** : Légende : entre 8 et 9. PC : 30
- **Adversaire légendaire** : Légende : 10. PC : 50

1-2 LEXIQUE

- **H** : honneur
- **C** : courage
- **S** : sagesse
- **F** : foi.
- **NS** : Niveaux de santé. (**L** : léger, **S** : sérieux. **G** : grave. **F** : fatal.)
- **Armure** : score de protection total.
- **Dégâts** : la Puissance est comprise dans le bonus aux dégâts totaux

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 égal à leur (SagesseX4). Si le personnage a un archétype de héros, celui-ci est indiqué avec son niveau de Légende entre parenthèses.

2- Les sbires

Les sbires sont les adversaires les plus communs et basiques des personnages ; leur rôle est d'incarner le plus souvent une adversité divertissante pour les PJ, mais au danger limité. Pour le dire autrement, les sbires ne résistent guère aux héros. Ils peuvent cependant être réellement dangereux, comme tout adversaire en combat dans le monde de Loss. Les règles sur les Sbires sont détaillées au chapitre Combat, P...

2-1 LES CIVILS

Les individus sans aucun entraînement martial, les gens du communs, riches ou pauvres, que l'on peut croiser dans la rue ou les tavernes. La plupart des civils ne savent pas se battre et, en ville, ils ne sont pas si fréquemment armés que cela.

L'ouvrier :

- **H4, C4, S4,**
- **Talents** : mêlée 2, esquive 1.
- **NS : 10**
- **Armure 0.**
- **Attaques** : Couteau : dégâts +1, vitesse 2.

Un ouvrier n'a jamais plus de quatre ou cinq andris de bronze en poche, des vêtements robustes mais fatigués et sera armé en général d'un couteau.

Le marin :

- **H3, C5, S4,**
- **Talents** : mêlée 3, esquive 2.

- **NS : 10**
- **Armure 1.**
- **Attaques :** Glaive : dégâts +4, vitesse 2.

Un marin n'a jamais plus de cinq ou six andris de bronze en poche, des vêtements pratiques avec parfois un gilet ou une veste de cuir, et sera armé d'un poignard ou d'un glaive.

Le bourgeois :

H4, C4, S4,

- **Talents :** mêlée 1, esquive 1.
- **NS : 10**
- **Armure 1.**
- **Attaques :** Poignard : dégâts +2, vitesse 2.

Un bourgeois aura en poche trois ou quatre andris d'argent, et portera des vêtements de bonne facture, incluant soie et cuir. Il sera parfois arm d'un poignard ouvragé.

2-2 LES MALFRATS

Hantant les détours sombre des grand-routes ou les allées aveugles des bas-quartiers des villes, les malfrats tentent de gagner leur vie en détroussant leurs semblables.

Le coupe-jarret ou le pirate :

- **H3, C5, S4,**
- **Talents :** mêlée 5, esquive 4.
- **NS : 10**
- **Armure 2,**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +6, vitesse 3.

Le coupe-jarret n'a que quelques andris de bronze en poche et des vêtements récupérés et bricolés dont des protections de cuir solide. Il sera armé d'un sabre en général médiocre.

Le bandit de grand chemin :

- **H4, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 5, tir 5 (spé pistolet).
- **NS : 10**
- **Armure 3,**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +7, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +5, vitesse 2.

Un bandit de grand-chemin a un ou deux andris d'argent en poche, et des vêtements solides, y compris une véritable armure de cuir confortable. Il sera armé d'un petit pistolet avec une dizaine de balle et une amorce de rechange et d'un sabre simple mais entretenu.

Le barbare ou le pillard :

- **H4, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 5, tir 5.
- **NS : 10**
- **Armure 4,**
- **Attaques :** Epieu de guerre : dégâts +7, vitesse 5. Arc guerre : dégâts +4, vitesse 4.

Un barbare n'a que quelques andris de bronze en poche. Ses vêtements sont solides et pratique et son armure est de cuir clouté. Il est armé d'un épieu de guerre qu'il maniera d'une main, avec un bouclier large de l'autre, et possède un arc de guerre avec une dizaine de flèches.

2-3 LES MILITAIRES

Qu'ils appartiennent à un corps d'armée ou à une unité mercenaire, les militaires sont des personnages rompus à la guerre. Le plus souvent, ils disposent d'un équipement de qualité.

Le milicien :

- **H4, C5, S4,**
- **Talents :** mêlée 6, esquive 4, tir 5. 1
- **NS : 10**
- **Armure 5,**
- **Attaques :** Sabre : dégâts +5, vitesse 3. Petit pistolet : dégâts +1, vitesse 2.

Un milicien n'aura que quelques andris de bronze en poche. Il sera vêtu d'un uniforme aux couleurs voyantes et d'un plastron de linotorci, et armé d'un sabre solide et d'un petit pistolet avec une dizaine de balle et une amorce de rechange.

Le vétéran :

- **H4, C6, S4,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé : épée longue), esquive 5, tir 5.
- **NS : 10**
- **Armure 6,**
- **Attaques :** Epée longue : dégâts +7, vitesse 4. Arbalète guerre : dégâts +5, vitesse 3.

Le vétéran aura un ou deux andris d'argent en poche. Il porte des vêtements solides, de soie épaisse ou de cuir et un plastron de linotorci. Il sera armé d'une arbalète de guerre avec une dizaine de traits et d'une vieille épée longue bien entretenue, avec un petit bouclier.

L'Ordinatori :

- **H5, C6, S5,**
- **Talents :** mêlée 6 (spé parade), esquive 5, tir 6 (spé : fusil),
- **NS : 10**

- **Armure 6,**
- **Attaques :** épée courte : dégâts +4, vitesse 3. Fusil : dégâts +7, vitesse 10.

L'Ordinatori aura trois ou quatre andris d'argent en poche. Son uniforme et son armure sont de qualité et comportent une cuirasse de linotorci renforcé. Il sera armé d'un fusil, avec une dizaine de balles et une amorce de rechange, d'une épée courte de bonne facture et d'un grand bouclier.

2-4 LES ANIMAUX

Le tosh :

- **H2, C3, S2,**
- **Talents :** crocs et griffes 6, esquive 8, Athlétisme 8
- **NS : 10**
- **Armure 1**
- **Attaques :** crocs et griffes: dégâts +1, vitesse 2.

Les toshs attaquent en meute serrée de 4 à 8 individus, mais cela peut-être le double et plus parfois. Ils attaquent toujours la cible de la femelle dominante, tous ensemble et s'acharnent avec une témérité stupide, au point de ne pas s'attaquer de suite à qui viendrait au secours de leur cible. Les toshs ne fuient que s'ils se font massacrer ou que la femelle dominante meurt.

Le chien errant :

- **H4, C4 S3,**
- **Talents :** crocs 6, esquive 5, Athlétisme 7, Pistage 5.
- **NS 10.**
- **Armure 1,**
- **Attaques :** crocs : dégâts +2, vitesse 2.

Un chien seul est dangereux, mais en groupe de trois, ils le sont bien plus car ils emploient des techniques de contournement et d'attaque dans le dos sans s'acharner à l'assaut frontale. Seul le chien acculé saute de face sur son adversaire. Gardez à l'esprit que les chiens de Loss ne pèsent jamais moins de 40 à 50 kilos.

L'ENRAGÉ

- **H3, C4, S3**
- **Talents :** Corps à corps 5, esquive 3.
- **Ns : 10.**
- **Armure 1**
- **Attaque :** mains nues : dégâts +1.
- **Note :** les Enragés ne cessent de se battre et attaquer qu'ils ne sont pas tués ou découpés en morceaux. On ne peut ni les effrayer, ni les intimider.

Les enragés sont les malades au stade final de la rage. Les malades atteints deviennent fous, violents et sanguinaires, un stade où on les nomme les enragés et où, on ne sait comment, ils tendent à franchir ce cap final de manière simultanée. Ainsi une communauté infectée peut se réveiller envahie de malades devenus fous agressant, frappant et mordant aveuglément au mépris de la souffrance, des blessures physiques et du danger. Oui, c'est exactement comme une invasion de zombies au cinéma. Il n'y a aucun remède pour les personnes atteintes et on ne connaît aucun vaccin.

3- Les adversaires

On peut rencontrer ce genre d'antagonistes partout : un maître-marchand avec une renommée, un capitaine de navire lévitant avec de la bouteille, un officier Ordinatori. A ce stade de Légende, ces personnages peuvent avoir du matériel de qualité (un équipement complet, des vêtements solides et un ou deux objets à bonus +1).

3-1 LES URBAINS

Le trafiquant :

- **H5 (Pouvoir 7), C3 (Puissance 4), S5, Négociant (Légende : 3)**
- **Talents :** Baratin 7 (spé : arnaque), Marchandage 6 (spé : illégal), Etiquette 5 (Cour des Ombres), Mêlée 3, Esquive 3, Bureaucratie 3, Fouille 4.
- **NS :** L5 S5 G5 F4.
- **Armure 1.**
- **Attaque :** Poignard : dégâts +2, vitesse 2.

Le trafiquant vend des choses illégales ou sait comment les trouver et ne se soucie guère d'honneur, d'honnêteté ou même du sort de ses clients, sauf s'ils ne payent pas. Il a souvent pour trois ou quatre andris d'or de marchandises d'origine douteuse sur lui.

L'esclavagiste :

- **H5 (Pouvoir 6), C4 (Puissance 5), S3 (Esprit 5), Artisan (Légende : 3)**
- **Talents :** Intimidation 6 (spé : asservissement), Haut-art 7 (spé : conditionnement), Marchandage 4, Mêlée 5, Esquive 4, Bureaucratie 2, Psychologie 5.
- **NS :** L5 S5 G5 F4.
- **Armure 0.**
- **Attaque :** Sabre : dégâts +6, vitesse 4.

L'esclavagiste est presque toujours accompagné d'un ou deux sbires, libres ou esclaves. Il n'est pas forcément brutal, mais sait aussi bien comment s'imposer qu'être roublard et convaincant. Il a en général cinq ou six andris d'or en monnaie sur lui.

3-2 LES RURAUX

Le coureur des bois :

- **H3 (Empathie 4), C5, S5 (Instinct 5), Voyageur (Légende : 3)**
- **Talents :** Survie 7 (spé : forêt), Zoologie 3, Géographie 4, Orientation 5, Pistage 5, Archerie 5, Esquive 3, Athlétisme 5.
- **NS :** L6 S5 G5 F5.
- **Armure 3.**
- **Attaque :** Arc de chasse : dégâts +3, vitesse 4.

Souvent peu sociable, le coureur des bois est vêtu de peaux et sent le fauve et la nature et ne s'arrête en ville que pour trouver du travail de guide ou revendre le fruit de ses chasses. Il guère qu'un andri d'or en biens.

Le chasseur vétéran :

- **H3 (Empathie 4), C5, S5 (Instinct 5), Voyageur (Légende : 3)**
- **Talents :** Survie 4, Zoologie 5, Orientation 4, Pistage 7, Impulseur 7 (spé : fusil), Esquive 5, Athlétisme 4.
- **NS :** L6 S5 G5 F5.
- **Armure 3.**
- **Attaque :** Fusil : dégâts +8, vitesse 3.

Le chasseur vétéran travaille souvent pour une cité, un noble ou un bourgeois et organise ses chasses et ses battues, mais traque aussi les prédateurs et les nuisibles. Bien équipé, ses biens ont souvent une valeur de quatre ou cinq andris d'or

3-2 LA GUILDE DES MARCHANDS

Le Séraphin :

- **H4, C5 (agilité 6), S5 (Instinct 6), Enquêteur (Légende : 3)**
- **Talents :** Fouille 6, Psychologie 4 (spé : mensonge), Baratin 3, Intimidation 5, Etiquette 3 (spé : la rue), Impulseur 5, Furtivité 5 (spé : urbain), Esquive 3
- **NS :** L6 S5 G5 F5.
- **Armure 5.**
- **Attaque :** Mousqueton : dégâts +7, vitesse 3.

Le séraphin est un agent spécial des autorités d'Armanth, un enquêteur discret et implacable, qui mise sur l'anonymat. Mais son équipement est toujours de grande qualité et vaut souvent une bonne vingtaine d'andris d'or.

Le capitaine de navire :

- **H3, C6, S4 (Esprit 6), Navigateur (Légende : 3)**

- **Talents** : Navigation 7 (spé : tempête), Orientation 4. Armes lourdes 6, Commandement 5, Géographie 3, Etiquette 3, Mêlée 5, Esquive 5.
- **NS** : L6 S5 G5 F5.
- **Armure 2.**
- **Attaque** : Sabre : dégâts +7, vitesse 4.

Le capitaine de navire n'est pas toujours propre mais ses vêtements parlent toujours de son rang d'officier et il sait se faire respecter. En général, il a une partie de la solde de ses hommes et quelques biens pour cinq ou six andris d'or.

3-3 L'ÉGLISE

L'officier Ordinatori :

- **H5, C6, S4, Capitaine (Légende : 3)**
- **Talents** : Mêlée 6, Impulseur 6, Armes Lourdes 3, Corps-à-corps 4, Esquive 5, Commandement 7, Athlétisme 4, Tactique 5 (spé : légion), Etiquette 3.
- **NS** : L6 S5 G5 F5.
- **Armure 10.**
- **Attaque** : Fusil : dégâts +8, vitesse 3. Glaive : dégâts +5, vitesse 2

L'officier ordinatori est un légionnaire habitué aux champs de bataille et au commandement des troupes, sûr de sa force et de sa légitimité, guidé par les Dogmes. Il est toujours très bien équipé et vêtu de qualité, et aura dans ses poches trois ou quatre andris d'or.

3-4 LES MILITAIRES

Le mercenaire :

- **H4, C6 (puissance 7), S4, Combattant (Légende : 3)**
- **Talents** : Mêlée 7 (spé : sabre), impulseur 7 (spé : mousqueton), Corps-à-corps 6, Intimidation 6, Esquive à 5, Athlétisme 5
- **NS** : L7 S6 G6 F6.
- **Armure 5.**
- **Attaque** : Mousqueton : dégâts +7, vitesse 3. Sabre : dégâts +7, vitesse 4

Le mercenaire est un vétéran qui connaît la guerre ; on ne la lui fait pas mais il se bat pour de l'argent et c'est tout ce qui le motive. Il est rarement propre préférant dépenser ses andris en équipement et armes solides, pour une valeur de quatre à cinq andris.

3-5 LA COUR DES OMBRES

Le monte-en-l'air :

- **H3, C5 (Agilité 7), S4, Ombre (Légende : 3)**

- **Talents** : Escalade 5 (spé : murs), Furtivité 7 (spé : urbaine), Manipulation 4, Évasion 3, Crochetage 5, Étiquette 1, Athlétisme 4, Mêlée 4, Esquive 4
- **NS** : L6 S5 G5 F5.
- **Armure 3.**
- **Attaque** : Sabre : dégâts +6, vitesse 4

Discret, retors et un peu casse-cou, le monte en l'air vit autant la nuit que le jour, privilégie les cités où il fait ses affaires et apprécie autant les défis que l'or. Il est rarement bien vêtu, mais mise tout de même sur ses apparats et aura deux ou trois andris d'or en pièces et matériel.

3-6 LES PARIAS

Le chaman :

- **H4 (Pouvoir 5), C4 (agilité 5), S6, F3, Chaman (Légende : 3)**
- **Talents** : Chamanisme 7, Symbiose 5, Lien totémique 4, Folklore 5, Médecine 6, Soins des animaux 4, Survie 4, Orientation 4, Mêlée 3, Esquive 2.
- **NS** : L5 S5 G5 F4.
- **Armure 2.**
- **Attaque** : Poignard : dégâts +2, vitesse 2.

Il est rare de reconnaître un chaman quand on en croise un, sauf dans les régions non-conciliennes. Les chamans sont rarement attirés par le luxe et si leurs tenues reflètent parfois leur fonction, elle reste le plus souvent rustique. Les plus riches n'ont que deux ou trois andris d'or sur eux.

La Chanteuse de Loss :

- **H4 (Empathie 5), C4 (agilité 5), S5, F3, Chanteur de Loss (Légende : 3)**
- **Talents** : Gravité 5, Eveil 3, Création 5, Connaissance du Chant de Loss 4, Furtivité (Spé : urbain) 5, Baratin 5, Survie 4, Mêlée 2, Esquive 2.
- **NS** : L5 S5 G5 F4.
- **Armure 2.**
- **Attaque** : Poignard : dégâts +2, vitesse 2.

Une Chanteuse de Loss est le plus souvent une femme qui doit se cacher et dissimuler sa nature. Elle sera toujours discrète et prête à fuir la ville dès les premiers signes qu'elle pourrait être reconnue. Elle aura rarement plus d'un ou deux andris d'or en pièces et en biens.

4- Les créatures surnaturelles

Il existe un certain nombre de créatures qui échappent à l'entendement et entrent dans le domaine du fantastique. En voici quelques-unes, inventées par le génie et la folie des hommes, mais aussi nées de la superstition et des mystères de Loss.

4-1 LES AUTOMATES ANCIENS

L'automate autonome

- **H1, C9 (Puissance 12), S3.**
- **Talents :** Athlétisme 5, Mêlée 6, Esquive 3, Fouille 4, Vigilance 5.
- **NS :** L9 S8 G8 F6.
- **Armure 15.**
- **Attaque :** Poings : dégâts +2, vitesse 4.

L'automate autonome est une machine complexe dotée de moteurs à loss et d'un système nerveux relié à un artefact Ancien : un cerveau de machine robotique équipé de senseurs puissants. Le tout forme un humanoïde large et massif, haut de 2 à 3 mètres et pesant entre 700 Kg et une tonne. L'automate autonome est assez stupide : il ne sait qu'exécuter des ordres simples et ne dévie jamais de ses instructions. Mais son cerveau de machine lui permet d'analyser son environnement et d'agir de manière très efficace dans le cadre de son programme. Les cerveaux sont rarissimes, ce sont des Artefacts qu'il est très ardu d'employer et adapter, c'est pour cela que chacun de ces automates est unique. Les automates autonomes peuvent réaliser les fonctions suivantes : garder et surveiller un espace délimité, exécuter une tâche manuelle y compris avec des outils, chercher et éliminer ou ramener une cible désignée, si elle est parfaitement décrite.

Le gardien Ancien

- **H2, C12 (Puissance 13), S4 (Instinct 6).**
- **Talents :** Athlétisme 8, Mêlée 8, Esquive 4, Impulseurs 7, Vigilance 7, Furtivité 5
- **NS :** L9 S9 G9 F8.
- **Armure 16.**
- **Attaque :** Poings de combat : dégâts +4, vitesse 3, Canon portatif : dégâts +11, portée (25/100), munitions 20, vitesse 3.
- **Note :** Voir un Gardien Ancien occasionne un Test de Terreur (diff 20) : s'il échoue, la victime perd 1d10 Détresse.

Les ruines Anciennes sont des lieux craints et effrayants, d'où nombre d'expéditions ne sont jamais revenues. L'existence du Gardien Ancien explique en partie pourquoi. Rares sont ces machines à avoir pu être vaincues et ramenées à la civilisation pour être étudiées ; encore plus rares sont les génies capables d'en comprendre la nature et le fonctionnement. Tout dans ces automates terrifiants échappe à l'entendement. Mais quand on croise un de ces gardiens au détour d'un couloir, la meilleure tactique consiste à fuir à moins d'être assez téméraire pour établir une stratégie pour le vaincre. Le Gardien Ancien est haut de 3,5 mètres et plus ; il protège les ruines de ses maîtres et peut faire usage de ruse et de subterfuges autant que d'opiniâtreté pour accomplir sa mission. Il est en général armé d'un canon portatif tirant de terribles obus dévastateurs et de poings mécaniques équipés de lames. Il n'est pas gêné par la plus totale obscurité et connaît par cœur les lieux qu'il a charge de garder. Mais il ne quitte jamais le périmètre qu'il doit surveiller.

4-2 LES MORROWS

Les morrows sont une superstition lossyenne, les âmes errantes des morts dont la dépouille n'a pas été traitée rituellement et qui ne peuvent donc pas rejoindre les Etoiles. Ils hantent les endroits désolés du monde où on a les oublié, appelant à ce qu'on se souvienne d'eux... et parfois se vengeant des vivants. Tout érudit, prêtre ou savant vous affirmera qu'ils n'existent pas et que ce sont des fables de vieilles femmes pour effrayer les enfants. Mais, dans les faits, bon nombre de témoins racontent leur terrible rencontre avec ces fantômes, même si rien ne permet d'accréditer leurs récits.

Techniquement, les morrows sont d'étranges phénomènes physiques liés à la nature de Loss (voir le chapitre : les secrets des chamans). S'ils sont rares et la plupart du temps inoffensifs, ils sont bel et bien réels. A noter que les Morrows coexistent dans le monde réel et dans l'Ambiose, le monde symbiotique des chamans. En voici deux exemples mortels :

Le spectre

- **H5, C3 (Agilité 10), S4, F3**
- **Talents : Corps-à-corps 7, Esquive 5, Furtivité 11**
- **NS : L5 S5 G5 F4.**
- **Armure 0** (seules des armes électriques, ardentes ou de Légende 4 et plus peuvent affecter le spectre).
- **Attaque : Contact gelé** : d10+Foi +3, vitesse 2, ignore les armures, non parable. L'attaque d'un spectre oblige à réussir un Test de Terreur (Diff 20) sous peine de perdre 1d10 Détresse.
- **Pouvoirs** : Un spectre traverse tout sauf le fer et les métaux denses. Une arme ou un objet d'acier peut le repousser même si elle ne peut l'affecter.
- **Notes** : Traverser ou toucher un spectre occasionne Foi dégâts. Voir un Spectre occasionne un Test de Terreur (Diff 20) : s'il échoue, la victime perd 2d10 Détresse. La présence des spectres dans l'Ambiose est forte et effrayante.

Le spectre est une silhouette fantomatique qui brille d'un éclat gelé. On ne peut l'apercevoir que de nuit. Le jour, à peine sentirait-on une présence glacée et trouverait-on quelques indices que quelque chose de froid réside dans les lieux. Le spectre hante une zone limitée et aborde brutalement et au plus complet hasard tout vivant qui pénètre le lieu auquel il est lié. Le spectre agressera plus volontiers des personnes ayant un fort score d'Honneur, ou mieux, de Foi. Les Chamans et les Chanteurs de Loss seront ses cibles privilégiées car il tente d'attirer leur attention. Le spectre étant intangible, il n'est pas possible de l'affecter avec des armes classiques ; seules des armes d'au moins quatre de Légende peuvent le blesser. Son contact glacé est non seulement terrifiant mais ignore toutes les armures. Enfin, le spectre traverse les obstacles : il n'est arrêté que par le fer et les métaux denses. Un spectre peut être détruit par une forte décharge électrique. Un chaman peut tenter de communiquer avec lui via l'Empathie symbiotique, ce qui permet de trouver le corps du morrow. Détruire ce dernier dissipe en général le spectre. Mais pas toujours...

Le donneur de mort

- **H3, C5 (Puissance 7), S4, F4**
- **Talents : Corps-à-corps 9, Esquive 5, Furtivité 11**

- **NS : L6 S5 G5 F5.**
- **Armure 0** (seules des armes électriques, ardentes ou de Légende 5 et plus peuvent affecter un Donneur de Mort).
- **Attaque : vide d'air :** d10+Foi+2, vitesse 1, ignore les armures, non parable. Une fois la cible frappée une première fois, le donneur de mort reste sur elle : la cible subit une asphyxie immédiate qui cause 1d10 dégâts par tour de combat où elle ne peut se dégager la créature. Le donneur de mort peut continuer à attaquer sa cible.
- **Pouvoirs :** un donneur de mort traverse les obstacles peu denses comme le bois. Il ne peut traverser la lumière du jour ou une lumière forte (comme certaines lanternes, mellias, ou un grand brasier). Une forte lumière directionnelle le repousse comme si elle était solide.
- **Note :** voir, traverser ou toucher un Donneur de Mort occasionne 2d10 Détresse en cas de test de Terreur (Diff 25) échoué. La présence d'un donneur de mort dans l'Ambiose est presque aussi dangereuse que dans le monde physique.

Le donneur de mort ressemble à une forme vaguement humanoïde évoquant une tache mouvante de noirceur intense. Il apparaît toujours dans l'ombre ; un donneur de mort ne traverse jamais une zone éclairée. Le donneur de mort n'apparaît que sur les anciens champs de bataille et les charniers, dont il hante les recoins obscurs quand le jour tombe. Le donneur de mort ne cherche apparemment qu'à tuer. Comme son champ d'action est limité, il ne peut guère partir en chasse pour faire des massacres. Mais malheur au groupe de voyageurs qui aura établi son bivouac sur son territoire : il n'aura de cesse que de les tuer les uns après les autres, faisant preuve de ruse ou de patience pour y parvenir, par exemple en détruisant les moyens de transports, en soufflant les feux et en attirant ses proies à l'écart. Les donneurs de mort sont partiellement intangibles : on ne peut les saisir ou les toucher ; eux peuvent saisir et déplacer des choses solides. Mais ils ne peuvent traverser la lumière ; elle agit comme un mur impénétrable. Tout lumière forte les repousse avec violence. Ils peuvent traverser les obstacles peu solides, comme le bois, les palissades et les broussailles. Ils peuvent être détruit par une forte décharge électrique. Détruire la dépouille oubliée d'un porteur de mort le dissipera en général. Malgré que l'Eglise réfute l'existence des morrows, les donneurs de mort sont chassés par des Quaesitorii spécialisés dans leur extermination.

4-3 AUTRES

Le Dévoreur

- **H3, C11 (Puissance 14), S3 (Instinct 5).**
- **Talents :** Athlétisme 5, Corps à corps 6, Mêlée 6, Esquive 3
- **NS :** 35 (les Dévoreurs ne sentent pas la douleur).
- **Armure 2.**
- **Attaque :** poings de combat : dégâts +10, vitesse 5
- **Note :** un dévoreur régénère un niveau de santé (NS) par Tour de Combat tant qu'il n'est pas tué (il vaut mieux lui arracher le cœur ou lui trancher la tête pour s'en assurer)

Un Dévoreur est une arme de guerre biologique, créée à l'origine par l'Hégémonie par des greffes de méduses des forêts sur des cobayes humains. Cela engendre une créature terrifiante, aussi bien par sa force et sa résistance surnaturelle, que par sa violence sans limites et sa tendance à dévorer ses ennemis, y compris encore vivants. Un Dévoreur peut dépasser une demi tonne, atteindre les trois mètres et

défoncer un mur de pierres comme d'autres bousculent une palissade. Il est virtuellement insensible à la douleur et régénère ses blessures. Mais sa durée de vie est limitée à quelques années : le Dévoreur est en permanence affamé. L'hôte finit toujours par perdre le peu de raison qui lui reste dans une dernière crise de rage sanguinaire où il se dévore lui-même. Les Dévoreurs sont des forces d'assaut et de terreur. Ce sont souvent des esclaves et prisonniers de guerre, traités comme des bêtes et lâchés sur les lignes ennemies pour les briser. Les Dévoreurs survivants sont soit abattus, soit capturés pour une prochaine utilisation. Cependant, les plus fortes âmes parmi eux surmontent parfois l'influence de leur symbiote et conservent leur conscience. Ils sont les plus dangereux car ils sauront comment rester en vie longtemps, satisfaire leur faim et, ainsi, exploiter au mieux leur puissance surhumaine. Quand ces créatures s'associent et forment des bandes, il s'agit de l'un des pires dangers qui existe.

2- Quelques animaux typiques de Loss

La faune de Loss est trop variée pour en faire le tour en quelques pages ; nous avons donc choisi de vous présenter ici quelques animaux emblématiques du monde de Loss, principalement des mammaliens. Poissons, insectes et arthropodes ou encore plantes carnivores en sont exclues, mais le bestiaire s'enrichira au fil des suppléments et surtout celui consacré à la nature sauvage.

1- lexique

Les créatures sont décrites avec quelques traits simples et principalement leurs vertus et des scores de Talents. Ce qui suit vous permettra d'exploiter la table décrivant chaque créature du point de vue mécanique de jeu :

- **H** : Honneur
- **C** : Courage
- **S** : Sagesse
- **F** : Foi.
- **Régime** : ce que mange l'animal en général.
- **Talents** : les talents principaux ou remarquables de l'animal, avec les scores.
- **NS** : Niveaux de santé. **L** : léger, **S** : sérieux. **G** : grave. **F** : fatal.
- **Taille** : **TP** : Très petit, **P** : Petit, **M** : moyen, **G** : Grand, **TG** : très grand (échelle des Machines) **C** : Colossal (échelle des Machines)
- **Armure** : score de protection total.
- **Capacités** : les attaques spéciales de la créature et les dégâts de ces attaques, mais aussi d'autres capacités comme le camouflage. Nombre de ces capacités sont employées avec le talent de Foi de la créature.

2- Référence des Vertus et Traits pour les animaux

Les capacités des animaux, comme la plupart des antagonistes, sont mesurées avant tout par leurs Vertus, et dans quelques cas par des Traits quand ceux-ci sortent vraiment de l'ordinaire, comme pour le Draekya et sa Puissance, par exemple. Les vertus ne reflètent pas exactement la même chose pour les animaux et les lossyans, et voici la référence détaillée :

Honneur

L'Honneur définit la capacité sociale des animaux, leur communication au sein de leur espèce, leur tendance solitaire ou grégaire. Plus le score est élevé, plus l'animal vit en troupeau et communique avec ses semblables.

- **1-2** : animal solitaire
- **3-4** : vit en couple ou en petit groupe
- **5-7** : animal vivant en grand troupeau
- **8 et plus** : animal très sociable vivant en colonie hautement organisée.

Exemple : Le Sika est un animal qui vit en grand troupeaux et a un Honneur de 6. Le Draekya, animal très solitaire n'aura que 2.

Courage

Le Courage définit la carrure, la masse et le poids total de l'animal. Si son Agilité ou sa Puissance sont exceptionnelles, le score du Trait est précisé. Plus le score de Courage est élevé, plus l'animal est massif et grand. A noter qu'à une taille Très Grand et Colossal, l'animal est à l'Echelle des Machines. Son Courage est donc à cette échelle, c'est à dire dix fois supérieur aux Vertus de l'Echelle des Hommes.

Echelle des Hommes :

- **1-2 : Très Petit (TP).** L'animal pèse de quelques grammes à trois ou quatre kilos.
- **3-4 : Petit (P).** L'animal fait moins que le poids d'un homme, jusqu'à 60 kg.
- **5-7 : Moyen (M).** L'animal atteint ou dépasse le poids d'un homme, de 60 kg à plus d'une tonne.
- **8-15 : Grand (G).** L'animal dépasse largement une tonne et pèse jusqu'à 6 tonnes.

Echelle des Machines :

- **1-7 : Très Grand (TG).** L'animal pèse de 6 à 30 tonnes.
- **8-15 : Colossal (C).** L'animal dépasse les 30 tonnes et pèse jusqu'à un poids de centaines de tonnes.

Exemple : Le Ghia-tonnerre est un animal puissant et massif, pesant de 3 à 5 tonnes, qui a un Courage de 9. Le Longila, animal de 10 à 20 tonnes, est à l'Echelle des Machines et a un Courage moyen de 5, ce qui fait 50 à l'Echelle des Hommes.

Sagesse

La Sagesse définit l'acuité mentale de l'animal, la force de son instinct, de sa ruse et de ses capacités créatives à élaborer des stratégies de chasse, de fuite et de survie. Plus la Sagesse est élevée, plus l'animal est rusé et dispose de sens acérés.

- **1-2 :** peu conscient de son environnement, n'a pas besoin de ruse pour chasser ou fuir.
- **3-4 :** animal de troupeau ou prédateur brutal, qui compte sur le nombre, la force ou la course pour survivre.
- **5-7 :** prédateur ou survivant, organisé ou solitaire, qui sait établir des stratégies.
- **8-15 :** prédateur ou survivant remarquable, assez rusé pour déjouer l'intelligence humaine.

Exemple : le Sika a une seule stratégie de défense : en cas d'alerte, tout le troupeau se mets à courir et s'éparpille tant que la menace semble présente : il a une sagesse de 2. Le Dragen sait chasser en groupe et guetter et attaquer ses proies par surprise, il a une sagesse de 3.

Foi

Certains animaux ont un score de Foi. Celui-ci reflète leur connexion à Loss et au loss-métal dont leur organisme extrait certaines défenses et armes biologiques. Ce score n'est pratiquement employé que pour les capacités spéciales de ces créatures. Il n'y a pas réellement de table d'équivalence pour la Foi, puisque ce score est unique et spécifique seulement à quelques espèces.

Exemple : le Draekya a des flagelles bioélectriques entre autres armes et défenses redoutables, dont la puissance est basée sur son score de Foi, en général 2.

3- Les animaux

L'aramios :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	8	2		H	Herbivore	Athlétisme 4, coup de corne 4, charge 7	G	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	2	Coup de corne : dégâts +7, vitesse 3 /charge : dégâts +15.

De loin, ce mammalien ferait penser à une sorte d'auroch au poitrail surdimensionné et couvert d'une épaisse armure, portant trois paires de cornes dont la plus grande dépasse les 3 mètres de large. Lointain cousin des sika, l'aramios est un herbivore typique des plaines de l'Étéocle qui vit en vastes troupeaux de milliers d'individus, passant leur vie à migrer du nord au sud des Plaines, souvent en compagnie des sikas. Les lossyans ne l'élevaient pas pour sa chair, surtout parce que, d'une part, son abondance à l'état sauvage est une aubaine pour la chasse, d'autre part parce que l'animal, dont le poids moyen avoisine les trois tonnes, est particulièrement farouche et ombrageux quand il est acculé. On trouve quelques clans nomades de caravaniers à l'avoir domestiqué efficacement comme animal de bât et Nashera et d'autres cités-états en possèdent même des phalanges dressées à la guerre. Il est aussi employé comme animal de combat d'arènes, soit contre des gladiateurs ou des condamnés, soit face à des volontaires voulant prouver leur valeur guerrière dans une lutte un contre un.

L'arkahaa :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
3	7	2		M	Herbivore	Athlétisme 4, vigilance 5, piétinement 4	TG	23	L : 6 / S : 6 / G : 6 / F : 5	1	Piétinement : dégâts +5, vitesse 8

Cousin géant des longilas, qui pèse jusqu'à 40 tonnes, typique des mangroves de l'archipel San'eshe, l'arkahaa est un animal qui ne vit que dans des milieux humides et passe la moitié de sa vie dans l'eau, l'autre à brouter la mangrove, en petites groupes familiaux. Sa tête culmine à 15 mètre de haut, voir plus et il est assez proche du brachiosaure. Son seul prédateur est le koan.

Le cheval :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4

Le cheval reste sur le monde de Loss la monture la plus répandue, bien avant le griffon. Comme le chien plus bas, le cheval de Loss a évolué à sa manière, bien qu'il soit moins différent de son homologue terrien que le chien lossyan l'est devenu du chien terrien. Les chevaux lossyans sont cependant tous grands et puissants, la taille moyenne va de 1m60 à 2m au garrot et on considère qu'une taille de 1,60m est un poney ; ce qui ne veut pas dire que ça n'est pas un bon cheval, puisque c'est la carrure des excellentes montures Gennemons par exemple. Si le cheval reste largement privilégié comme monture,

c'est qu'il est la plus facile à nourrir. Il est aussi un peu plus aisé à dresser, bien que dans certains domaines, moins apte à la guerre et aux tours complexes des griffons, par exemple.

Le chien :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	3	3		H	Carnivore	Athlétisme 7, crocs 6, esquive 6, pistage 5	P	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	crocs : dégâts +3, vitesse 2

On s'étonnera que le chien, d'origine terrienne, soit cité dans les créatures de Loss, d'autant qu'aucun animal lossyan ne s'y apparente. Mais ceci parce que nos amis canidés tiennent une grande place dans toutes les sociétés lossyannes ; les seuls à s'en passer étant les San'eshe. Gardiens, vigiles protecteurs et chasseurs de toshs, les chiens sont partout, et il est rare qu'une famille n'en ait pas au moins un. Mais à la différence des chiens terriens, les chiens lossyans sont toutes de grande à très grande taille pour un poids moyen de 40 à 50 kilos. Il n'existe donc aucune race canine naine, ni de chiens de salons et plusieurs races, en particulier chez les Dragensmanns, peuvent atteindre les 70 kg. Leur aspect est aussi plus proche du loup ou chien-loup que des races de type lévrier ou dog. Le chien est si important et indissociable de nombre de communautés que suivant quelques coutumes toujours en vigueur, par exemple dans l'Athémaïs, on offre un chiot à une jeune fille qui devient adulte. Bien entendu, l'élevage de chiens est très répandu, d'autant que certains sont dressés à sentir et traquer l'odeur des Lincis, les symbiotes spécifiques qu'on fait porter aux esclaves pour empêcher tout espoir de fuite.

Le dharomos :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	2		M	Herbivore	Coup de queue 3, vigilance 4	TG	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	15	Coup de queue : dégâts +4, vitesse 5

Mammalien herbivore blindé comme un tank, au dos très large et plat, employé par les svatnaz comme animaux de bât pour leurs villages ambulants, la carapace étant assez large pour y monter des vastes roulotte, l'animal étant attelé à des trains de carrioles. Il ressemble un peu à un ankylosaure mais qui ferait près de 25 tonnes en moyenne. A l'état sauvage, le dharomos vit en petits groupes dans les clairières de la Forêt sans Fin, et malgré ses dimensions, s'avère plutôt discret et préfère fuir tous les dangers ; mais l'acculer est une très mauvaise idée. Avec son armure et ses dimensions, même un draekya ne s'y frotte pas.

Le draekya :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
2	15	8	2	H	Carnivore	Athlétisme 12, crocs 10, esquive 11, furtivité 11, griffes 10, flagelles 11, queue 7	G	33	L : 8 / S : 9 / G : 8 / F : 8	8	crocs : dégâts +3, vitesse 2 / griffes : dégâts +2, vitesse 2 / flagelles : dégâts Foi+6, vitesse 2 (nbre 4) / queue armurée : dégâts +2, vitesse 2

Symbole du fauve et prédateur ultime, sujet de légendes et prétendu à raison indomptable, le Draekya est le maître des jungles et des forêts de Loss. C'est un carnivore quadrupède dont l'allure évoquerai un tigre à la gueule draconienne. Si son échine, armurée et hérissée de pointes de l'encolure à la queue

est impressionnante, le plus effrayant est sa tête, blindée, bestiale, ornée de cornes, mais surtout de quatre longs appendices en forme de filaments se terminant par des organes bioélectriques. Deux autres, plus petits et courts, sont situés sous sa mâchoire inférieure. Un draekya adulte atteint les 1m80 à 2m au garrot. Mais les plus grands d'entre eux, les femelles les plus âgées, peuvent dépasser les trois tonnes et les 2m50 au garrot pour 7m50 de la tête à la queue. En plus de griffes et de crocs, le draekya possède des organes bioluminescents sur ses flagelles, qui sont aussi capables de délivrer des décharges électriques aptes à assommer un grand mammalien et tuer sans coup férir un homme. Les tentacules sont très résistants et mobiles, un draekya pouvant s'en servir pour fouetter avec assez de forces pour arracher un bras. Enfin, les draekya voient l'infrarouge, ont une vue nocturne encore plus efficace que leur remarquable vue diurne, une bonne ouïe, semblent dénués de toute peur animale, et sont d'une intelligence équivalente à celle des grands primates de la Terre. Tout ceci ainsi que leur nature solitaire, et leur relative rareté, fort heureusement d'ailleurs, en font la créature la plus légendaire et célèbre de tout Loss.

Le dragen :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
3	7	3		H	Carnivore	Vol 8, esquive 6, athlétisme 3, pistage 4, vigilance 4, crocs 9, griffes 6, agrippement 7	G	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Crocs : dégâts +6, vitesse 2, griffes dégâts +3, vitesse 2. Le dragen peut saisir une proie (agrippement) de 100 kg environ, puis la lâcher de grande hauteur pour la tuer.

Emblème du peuple Dragensmann dont les monteurs de dragens chevauchent ces créatures volantes depuis des siècles en escadrilles de redoutables guerriers, le dragen est un prédateur arboricole, appréciant aussi les falaises, qui ressemble, ni plus ni moins, à une sorte de dragon. C'est un mammalien doté, fait rare mais pas unique dans ce taxon, de six membres et non quatre. Deux de ses membres sont des ailes amples et puissantes doté d'une membrane fine de peau. Les Dragens sont de taille varié selon les régions, de trois à dix mètre de la tête à la queue ; les plus grands représentants de cette espèce, qu'on retrouve surtout dans le nord de Loss, sont ceux des Neiges-Dragon, là où vit le peuple qui a appris à domestiquer et élever ces créatures. Si, apprivoisés, les dragens sont des animaux très sociaux et amicaux, bien que fort indépendants et très malicieux, à l'état sauvage, ce sont des prédateurs vicieux et cruels, adeptes du traquenard et de l'attaque surprise. Si les dragens nidifient dans des habitats communs et serrés, presque surpeuplé par la densité des individus, ils chassent seuls, s'égaillant dans les forêts et les montagnes à la recherche de proie, y compris et ils en raffolent, du poisson. Les dragens planent et volent sur de bonnes distances, mais sont bien en dessous des performances des grands oiseaux. Ils évitent toute proie trop grosse ou agressive, mais leur méthode de chasse leur permet de fondre sur tout animal imprudent et le terrasser en une seconde avant de rejoindre les cimes des arbres ou les falaises pour accomplir leur festin. Une technique que maîtrisent certains dragens futés est de soulever une grosse proie dans les airs, et la lâcher à 15 ou 20 mètres de hauteur pour l'assommer ou la tuer, avant de l'achever. Pénétrer sur une volière dragen est terriblement dangereux, c'est un des rares cas où ces animaux collaborent pour défendre leur nid et leurs œufs et ils le font avec un acharnement sanguinaire. Les dragens apprivoisés sont très rares en dehors du peuple dragensmann, ce dernier semble le seul à savoir comment les dresser et les élever, et les diverses tentatives extérieures à les imiter ont pratiquement toujours échoués. Mais surtout, un Dragen n'accepte qu'un et un seul cavalier pour la vie : il n'en reconnaîtra aucun autre.

Le ghia-tonnerre :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	9	3	2	H	Herbivore	Athlétisme 4, coup de tête 5, charge 6, esquive 3	G	23	L : 6 / S : 6 / G : 6 / F : 5	5	Coup de tête : dégâts +6, vitesse 3/ charge : dégâts +13/ souffle électrique : cône de 6m devant lui : dégâts Foi+12 (une fois/scène)

Apprivoisé par les nomades Arant'hias des Cités-unies qui vouent une sorte de culte à l'animal considéré comme sacré, le ghia-tonnerre ressemble au croisement entre un rhinocéros et un tricératops, qui pèserait de 3 à 5 tonnes, avec une large collerette cervicale osseuse qui dissimule de complexes organes bioélectriques. Les ghia-tonnerres sont des herbivores se nourrissant de feuilles et d'herbes et grands troupeaux épars, et qui sont élevés pour leur lait, principalement, mais aussi leur viande, leur cuir, et leurs organes bioélectriques dont les arant'hias font des armes de mêlée redoutable. Ces animaux bien que d'allure paisible sont d'un caractère ombrageux et territorial ; ils peuvent facilement se froisser en cas d'intrusion ou de menace, même indirecte, et les grandes femelles font toujours face au danger. Les ghia-tonnerre ont gagné leur nom de leur plus dangereux moyen de défense. Quand ils veulent menacer un adversaire, ils se mettent à souffler violemment, lâchant un nuage de postillons devant eux. Et si le danger se fait plus insistant, ils recommencent, mais cette fois en ouvrant largement leur gueule et leurs naseaux, par où va circuler un courant électrique de haute intensité provenant des organes bioélectriques de leur collerette. La décharge tue net n'importe quel humain. Le ghia-tonnerre n'est pas spécifique à la presqu'île d'Allenys, mais il est très rarement élevé ailleurs. Il n'est employé comme bête de monte et de bât que par les Arant'hias.

La gorgone :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
1	3	8	4	H	NA	Furtivité 6, flagelles 7	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	infecte une cible et la parasite en quelques minutes

La gorgone, ou méduse des forêts est un animal très rare de par sa nature et son mode de vie. Apparemment cousin des symbiotes, la gorgone ressemble à une sorte d'énorme méduse au corps grisâtre qui reflète parfois la lumière en iridescences. Elle se déplace exclusivement de nuit, de branche en branche avec ses multiples tentacules très résistants et passe son temps à chercher une proie. Mais pas pour la dévorer, en fait, personne ne sait comment se nourrit une gorgone. Ce ne sont pas des symbiotes mais de terribles parasites. Une fois qu'il a trouvé une proie, la gorgone l'envahit et s'y implante, modifiant son comportement en moins d'une minute. Dès lors, la victime qui commence à muter est saisie d'une faim dévorante et se met en quête de chair à dévorer, et ce même si elle était herbivore. Il lui faut de la protéine animale, et elle s'attaquera à tout ce qui lui est proche, avant de poursuivre sa quête pour soulager sa faim insatiable. Au fur à mesure que l'hôte chasse, la gorgone le fait muter en une version terrifiante et monstrueuse de la créature d'origine, qui grossit encore, enfle même, son corps se couvrant de pustules bioluminescentes. A ce stade, le parasite est presque intuable selon des moyens classiques tant il est capable de régénérer ses blessures sans en ressentir d'effets. Pourtant, au terme d'une longue et ravageuse agonie de plusieurs semaines, la créature parasitée, qui a fait fuir toute proie potentielle, finit par se dévorer elle-même et mourir. Les pustules achèvent leur développement sur la carcasse déformée et explosent pour répandre les spores de futurs nouveaux gorgones et on recommence. Heureusement, le cycle de vie des gorgones est long, elles-mêmes sont fragiles (elles ne supportent pas la lumière et la chaleur) et ont plusieurs prédateurs parmi certains oiseaux, et enfin les animaux de Loss fuient tous une zone envahie par ces parasites. Ainsi donc, ceux-

ci n'apparaissent que comme des épisodes de contamination sporadiques, fréquemment une fois par an, durant la Longue Nuit.

Le griffon :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	4		H	Carnivore	Athlétisme 9, Bec 8, Griffes 7, esquive 7, pistage 7, Vigilance 5	M	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Coup de bec : dégâts +7, vitesse 3 / griffes dégâts +6, vitesse 2

Principal animal lossyan à avoir été domestiqué et élevé comme monture, le griffon tient la place écologique qu'aurait le loup sur Terre, y compris dans son comportement de meute. Le griffon fait penser à une sorte d'oviraptor, un reptile bipède mesurant selon les sous-espèces de 1m20 cm à 3m50 au sommet du crâne, aux pattes avant agiles et préhensiles, muni d'un puissant bec cornu et la tête ornée d'une collerette duveteuse. C'est un prédateur au régime principalement carné dans la nature, et il dispose de griffes acérées, y compris aux pattes arrières munies de véritables poignards écorcheurs. A l'état sauvage, les griffons vivent en meute de 8 à 30 individus dominés par les plus grandes femelles, et pratiquent une chasse à la course, pour épuiser leur proie. Ils peuvent s'attaquer à bien plus gros qu'eux, mais le plus souvent visent les bêtes malades et mourantes, débusquent les petits mammaliens, reptiles et insectes ou encore jouent les charognards. Chaque famille règne sur un territoire assez vaste, mais en cas de passage de grandes migrations, il est fréquent que plusieurs meutes s'associent pour des curées. Le griffon est élevé partout comme monture de guerre, mais on lui préfère le cheval, bien plus aisé à nourrir, même si les griffons domestiques ont un régime plus omnivore que leur version sauvage. Le griffon est une des plus grandes menaces sur les routes pour les voyageurs de Loss.

Le hooma'kar :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
2	7	6		H	Carnivore	Vol 9, bec 7, agrippement 8	G	23	L : 6 / S : 6 / G : 6 / F : 5	1	bec : dégâts + 10, vitesse 2, et venin paralysant, Virulence 20, Délai : une dizaine de secondes. Effet : paralysie. Test Virulence réussi : paralysie sommaire (-10 aux Actions) qui ne dure que 5 mn.

Le Hooma'kar, ou « ombre de mort » en san'eshe, est le plus grand oiseau connu du monde de Loss. Il hante les jungles Sane'she mais on peut le retrouver jusqu'en Terancha et, bien que fort rarement, dans les marais des côtes est de l'Athémaïs. Et à l'instar de certains mammaliens, le hooma'kar fait partie des oiseaux à six membres et non quatre. Il possède donc deux paires d'ailes superposé et légèrement décalées, la paire la plus proche de sa queue légèrement plus petite. C'est un rapace au bec long et puissant, particulièrement impressionnant et étrangement munie de quelques dents effilées comme des rasoirs, et d'une envergure allant de 4m50 à 7m. Il ne dédaigne pas le poisson à son menu mais son régime alimentaire est le plus souvent composé de mammaliens. C'est un chasseur à l'affut, qui peut soulever de terre et emporter plus de cent kilos. Le hooma'kar est un solitaire, son territoire est assez étendu, avec pour centre un arbre ou une formation rocheuse lui permettant d'observer son environnement. Sa vue est excellente, de jour comme de nuit. Détail d'importance, le hooma'kar produit un venin, une toxine paralysante qui lui permet de s'assurer que ses proies sont immobiles quand il les emporte pour les dévorer dans son repaire. Malgré sa taille et l'idée qu'on peut se faire de

sa capacité à pouvoir transporter des charges et faire voler un lossyan, le Hooma'kar n'a jamais été apprivoisé ou dressé de quelque manière que ce soit. Il est bien trop dangereux et instable pour que ce ne soit d'ailleurs jamais envisageable et rarissimes sont les gens à avoir pu apprivoiser un jeune sans devoir le tuer ou le rendre à la nature une fois adulte.

Le kaerin :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 11, Cornes 6, ruade 5, esquive 6	G	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Corne : dégâts +4, vitesse 2/ruade : dégâts +5, vitesse 4

Mammalien herbivore assez proche d'un cheval, mais de 2m30 au garrot pour deux tonnes et demi, portant trois cornes dont une centrale sur le front, avec une crinière ample et une gueule légèrement draconienne. Il est élevé par les Gennemons, mais surtout par prestige, peu de cavaliers parviennent à le monter. On ne le trouve à l'état sauvage que dans le sud des Plaines de Gennemons et aux lisières des forêts à l'est et on peut supposer que l'espèce, rare, est en voie de disparition.

Le koan :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
2	6	5		M	Carnivore	Nage 9, Crocs 7, pistage 5	TG	23	L : 6 / S : 6 / G : 6 / F : 5	6	Crocs : dégâts +6, vitesse 3

Une sorte de crocodile de mer géant, pouvant dépasser les 20 tonnes, hantant le sud de l'archipel San'eshe mais aussi les eaux des côtes de l'Erebheim. Il ne chasse pratiquement que les plus gros poissons, mais sa proie préférée est le Arkahaa, le plus grand des longilas connu, qui ne vit que dans les mangroves de l'archipel San'eshe.

Le krôna :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
3	4	4		H	Nécrophage	Bec 7, vol 8, pistage 5, vigilance 7	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	1	Bec : dégâts +6, vitesse 2

Oiseau emblématique d'Armanth, le krôna est une sorte de grand vautour noir - 2m50 d'envergure pour les plus grands - qui nidifie aux sommets de l'Alba Rupes. Par vols entiers, il fond chaque matin dévorer les restes des abattoirs de la ville, puis se perche sur les toits autour du port pour digérer et repartir dans ses nids avant la fin du jour. Souvent, enquêteurs et gardes se servent des vols de krôna au-dessus de la ville pour repérer les blessés ou encore les morts perdues dans la cité, avant que les toshs ne les dévorent. Ces derniers fuient les krôna et leur bec acéré comme la peste, ce qui explique en grande partie la grande affection que les lossyans ont pour cet oiseau, qu'on ne tente jamais d'abattre. Ce dernier ne s'attaquant jamais à des proies vivantes, il arrive même que quelques familles en aient plus ou moins apprivoisés certains, mais les krôna retournent toujours nidifier et se reproduire le long de l'Alba-Rupes.

Le longila :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
---	---	---	---	---------	--------	---------	--------	----	----	--------	-----------

6	5	3		M	Herbivore	Athlétisme 3, vigilance 4, piétinement 5	TG	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Piétinement : dégâts +5, vitesse 5
---	---	---	--	---	-----------	--	----	----	-------------------------------	---	------------------------------------

Un des mammaliens emblématiques de Loss, aux allures placides d'un diplodocus qui pèse jusqu'à 20 tonnes pour parfois presque quatre mètres au garrot. Placide, vivant en troupeaux familiaux, il broute les grands arbres des lisières forestières et participe à la pérennité des plaines lossyannes sur toute la moitié sud des Mers de la Séparation. Il est très répandu, mais rares sont les troupeaux de plus de 100 individus. Employé comme animal de bât et sur de grands chantiers, le longila est aisé à apprivoiser, mais demande de bons dresseurs pour éviter ses accès de panique forcément destructrices. On ne l'éleve pas en captivité, mais en semi-liberté aux lisières des bois et forêts car il est impossible de lui fournir ses quantités de fourrage. Vu la placidité de l'animal, il est très apprécié des enfants, se montrant facilement affectueux quand on veut le nourrir à la main ou lui gratouiller la tête. L'avantage du longila employé dans des caravanes marchandes est que les griffons n'osent que rarement s'attaquer à des proies d'une telle taille, surtout en grand nombre et protégés par des hommes bien armés. Mais s'il est robuste et peut franchir des cols froids aussi bien que des déserts, il est très lent et le nourrir peut être problématique dans des zones manquant de haute végétation.

Le lori :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	3	3		H	Carnivore	Athlétisme 7, esquive 9, pistage 4, Furtivité 7, crocs 7, nage 7	P	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	3	Crocs : dégâts +3, vitesse 2

Petit mammalien apprivoisé qui pèse jusqu'à 15 kilos, c'est l'animal le plus proche du chat en terme de niche écologique. Ressemblant selon les sous-espèces au croisement entre un ocelot et une loutre ou un furet, avec une armure dorsale et des oreilles démesurées, c'est une bestiole farouche et craintive, toujours en mouvement. Comme chez nombre de mammaliens, son rythme de croissance est assez lent et il ne cesse jamais de grandir jusqu'à la mort. Le lori chasse les rongeurs, ne dédaigne pas le poisson –il est excellent nageur- et mets même le tosh à son menu en s'introduisant dans ses terriers pour exterminer ses portées. A la différence des chiens, il ne peut cependant s'attaquer aux meutes de toshs adultes. Le lori a été rapidement adopté par les lossyans qui en font élevage comme animal de compagnie. On prétend qu'il porte bonheur aux marins, et il n'est pas rare de voir un lori apprivoisé courir sur les ponts d'un navire, choyé par son équipage.

Le marche-forêt :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
1	15	3	2	M	N/A	Aspiration 6	C	33	L : 8 / S : 9 / G : 8 / F : 8	NA	Aspiration : dégâts +7, vitesse 10

La plus grande créature terrestre connue de Loss, le marche-forêt réunit tout ce qui peut être imaginé en terme d'étrangeté existant bel et bien dans la faune et la flore lossyanne. Très rare, cet animal dont personne ne connaît l'espérance de vie passe la plupart du temps inaperçu. Et pour cause : même sur son dos caparaçonné comme une tortue, vous ne vous rendriez compte de rien. Ce ne serait pour vous qu'une grosse butte arrondie, une clairière couverte de végétation, arbustes compris, sur un épais lit

moissu. On ne réalise la présence d'un marche-forêt que quand il se déplace ou est dérangé. Dans les deux cas, cela n'arrive pas souvent. D'apparence, le marche-forêt ressemble à une sorte de tortue à la carapace dissimulée sous un couvert végétal, s'évasant largement à ses bords. Perché à plus de 15 mètres de hauteur – avec sa carapace, il peut dépasser les 25 mètres- sur quatre longues pattes aux allures de colonnes massives, sa large tête plate est dépourvue d'organes visuels, et ses narines sont difficile à apercevoir, puisque reliées aux bords de sa carapace. On ne distingue qu'une fine et large bouche entouré d'organes bioluminescents. Le marche-forêt ne se sert de sa gueule que pour se défendre, en aspirant goulument ce qui le dérange ou le menace, si sa simple carrure ne suffit pas à s'en défaire. Pour se nourrir, il se pose dans un couvert végétal, et extraie les nutriments du sol par échange cutané, le sucre lui étant fourni par sa symbiose avec les hôtes végétaux de sa carapace. On ignore sinon tout de son mode de vie, sauf que tous les marche-forêt ont un symbiote, un cas quasi unique dans la faune lossyenne.

Le mora :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
3	6	3		H	Omnivore	défenses 4, charge 6, esquive 5, athlétisme 6, furtivité 6	P	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	5	Défenses : dégâts +9, vitesse 3/charge : dégâts +14

Quand on sait que le mora, qui ressemble grosso-modo à un phacochère couvert d'une épaisse armure cutanée et pourvu de 4 à 8 défenses de la longueur d'un demi-bras, est surtout connu parce qu'on en fait viande et charcuteries et qu'il est élevé partout pour cela comme nos porcs sur la Terre, on s'étonnera de le trouver dans cette liste. Mais en fait, c'est parce que dans toutes les forêts tempérées de Loss, il constitue sans aucuns doutes l'un des dangers animaux les plus fréquents que l'on va affronter. Avec un poids à l'état sauvage qui peut dépasser les 350 kg, le mora, qui vit en petites hardes familiales de 4 à 12 individus, est un animal particulièrement agressif quand il se sent menacé. Il charge sans hésiter, y compris sur des bêtes bien plus grosses que lui. Et les mammaliens prennent garde à éviter ce fouisseur omnivore qui peut même éventrer un jeune longila de ses défenses. Les moras sont assez communs et les croiser est donc relativement fréquent. C'est sans doutes dans toutes les Mers de la Séparation un des animaux sauvages à causer le plus de mort chez les lossyans.

Le narva :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	3		M	Piscivore	Nage 5, éperon 7	TG	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Eperon : dégâts +4, vitesse 4

Baleine lossyenne, dont l'apparence serait à mi-chemin entre le cachalot et la raie manta et qui possède six membres dont quatre ont fusionnés en deux immenses nageoire latérales pareilles à des sortes d'ailes. Il en existe plusieurs sous-espèces dont la différence tient à la taille et aux motifs. Carnivore, le narva ne mange cependant que des bancs de poissons et crustacés et si on prétends qu'il dévore les hommes tombés à l'eau, c'est sans doutes plutôt une légende. On chasse le narva pour son huile et sa viande, mais c'est une activité dangereuse, car les grandes femelles, qui peuvent peser 35 tonnes, peuvent éperonner un navire ou le faire chavirer sous le coup de la panique et de la colère. Les narvas vivent en groupe de 5 à 40 individus et on les trouve dans toutes les eaux profondes de Loss, ils n'approchent certaines côtes que pour donner naissance à leurs petits. Ils sont ovovivipares.

Le sika :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	5	2		H	Herbivore	Athlétisme 10, esquive 8, furtivité 4, vigilance 4, cornes 5	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	1	Coup de corne : dégâts +6, vitesse 3

Herbivore vivant en grands troupeaux, parfois de dizaines de milliers d'individu, emblématique de toutes les plaines et savanes de Loss, le sika ressemble bel et bien à une antilope arborant des motifs de couleurs vives qui aurait décidé de couvrir son dos, ses flancs et le bout de sa queue d'une armure osseuse hérissée de pointes. Ceci, plus ses bois complexes aux formes très variés, constitue une défense efficace contre une partie de ses prédateurs, surtout les dragens. Son autre défense, c'est la vitesse et le nombre. Les sikas courent très vite et quand l'un d'eux panique au danger, tous se mettent à fuir, en se mouvant tel des bancs de poissons traçant des parcours sinueux et insaisissables. Mais ces gracieux animaux restent quand même la première proie de la plupart des prédateurs de Loss, leur principal étant les griffons. Les sikas comptent un très grand nombre de sous-espèces portant une multitude de nom, se différenciant par leurs bois, les motifs sur leur peau, ou encore la présence plus ou moins abondante de fourrure laineuse. Ils sont domestiqués depuis très longtemps par les humains, pour leur viande, leur cuir, et leur laine dans le grand Nord.

Le sperhval :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
2	12	4		M	Carnivore	Nage 9, éperon 10, gueule 9 pistage 7, furtivité 6	C	28	L : 7 / S : 7 / G : 7 / F : 7	3	Coup de gueule : dégâts +7, vitesse 3/éperon : dégâts +10, vitesse 5

La plus grande baleine lossyenne connue, plus grosse qu'un galion, pouvant dépasser les 70 tonnes. Il ressemble beaucoup au Narva, mais possède un front et une gueule blindé et son régime alimentaire est celui d'un prédateur. Il chasse les mammaliens marins, narva compris, vit le plus souvent de manière solitaire ou en couple. Heureusement plutôt rare, il attaque de manière imprévisible même les plus grands navires venant le déranger. On le chasse rarement et le plus souvent, avec tous les canons de bord dont on peut disposer.

Le tarbosarre :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
2	2	2		M	Carnivore	Athlétisme 7, pistage 5, esquive 4, crocs 7, griffes 5	TG	16	L : 5 / S : 4 / G : 4 / F : 3	1	Crocs : dégâts +8, vitesse 3/griffes dégâts +5, vitesse 2

Prédateur bipède de 4 à 5 mètres de haut pouvant peser 7 tonnes, chassant en solitaire, parfois en couple, et assez semblable à un gros théropode emplumé et armuré. Dangereux, l'animal n'est cependant pas discret, considéré comme idiot et peu rusé, bien qu'il ne soit, et de loin, pas si stupide que cela. Mais sa taille et son habitude de vivre sur des territoires découverts dans les grandes plaines de l'Étéocle et de l'Hégémonie principalement (on en trouve rarement dans les régions les plus isolées de l'Athémaïs) ont participé à la facilité de son extermination. Il chasse plutôt les longilas et les ghia-tonnerre vieux et malades et l'espèce a appris à se méfier des lossyans et éviter les zones peuplées.

Le tosh :

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	2	2		H	Omnivore	Athlétisme 8, crocs 6, esquive 8, griffes 6	TP	16	L : 5 / S : 4 / G : 4 / F : 3	1	crocs et griffes: dégâts +1, vitesse 2

Le tosh ressemble à une sorte de rat au dos caparaçonné dont la gueule ferait penser à une tête draconienne de quelque wyverne effrayante. Mais là s'arrête la comparaison. Le tosh pèse de 3 à 8 kilos, vit en meute de 20 à 50 individus dans des terriers et des réseaux de galeries qu'il vole souvent à d'autres mammaliens fouisseurs, et est un omnivore charognard capable de traquer et dévorer des proies de taille humaine ou plus, pour peu que celles-ci soit blessées ou affaiblies. Et il adore l'urbanisme lossyan, un lieu parfait pour y dévorer tout ce que les humains produisent comme déchet –et parfois les humains eux-mêmes. Le tosh est une plaie, une vermine infâme, un animal dangereux, et qui plus est aussi intrépide qu'il est stupide. Les seules choses qu'il craigne vraiment sont les loris mais surtout les chiens. C'est pour cela que ce dernier prend tant de place dans toutes les cultures lossyannes, chargé de protéger le foyer et les garde-manger contre ces pilleurs agressifs. Beaucoup de lossyans pensent que les toshs portent la Rage, ce qui est faux : fort heureusement, aucune maladie mammalienne ne peut affecter les créatures terriennes. Par contre les toshs transmettent des parasites divers, comme les puces et les tiques.

3- Quelques créatures, supplément Voyages

Le cheval :

H	C	S	F	Échelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4

Le cheval reste sur le monde de Loss la monture la plus répandue, bien avant le griffon. Comme le chien plus bas, le cheval de Loss a évolué à sa manière, bien qu'il soit moins différent de son homologue terrien que le chien lossyan l'est devenu du chien terrien. Les chevaux lossyans sont cependant tous grands et puissants, la taille moyenne va de 1,60 m à 2 m au garrot et l'on considère qu'une taille de 1,60 m est un poney ; ce qui ne veut pas dire que ça n'est pas un bon cheval, puisque c'est la carrure des excellentes montures gennemons par exemple. Si le cheval reste largement privilégié comme monture, c'est qu'il est le plus facile à nourrir. Il est aussi un peu plus aisé à dresser, bien que dans certains domaines, moins apte à la guerre et aux tours complexes des griffons, par exemple.

Le chien :

H	C	S	F	Échelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	3	3		H	Carnivore	Athlétisme 7, crocs 6, esquive 6, pistage 5	P	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Crocs : dégâts +3, vitesse 2

On s'étonnera que le chien, d'origine terrienne, soit cité dans les créatures de Loss, d'autant qu'aucun animal lossyan ne s'y apparente. Mais ceci parce que nos amis canidés tiennent une grande place dans toutes les sociétés lossyannes ; les seuls à s'en passer étant les San'eshe. Gardiens, vigiles protecteurs et chasseurs de toshs, les chiens sont partout, et il est rare qu'une famille n'en ait pas au moins un. Mais à la différence des chiens terriens, les chiens lossyans sont tous de grande à très grande taille pour un poids moyen de 40 à 50 kilos. Il n'existe donc aucune race canine naine ni de chiens de salons et plusieurs races, en particulier chez les Dragensmanns, peuvent atteindre les 70 kg. Leur aspect est aussi plus proche du loup ou chien-loup que des races de type lévrier ou dog. Le chien est si important et indissociable de nombre de communautés que suivant quelques coutumes toujours en vigueur, par exemple dans l'Athémaïs, on offre un chiot à une jeune fille qui devient adulte. Bien entendu, l'élevage de chiens est très répandu, d'autant que certains sont dressés à sentir et traquer l'odeur des Lincis, les symbiotes spécifiques qu'on fait porter aux esclaves pour empêcher tout espoir de fuite.

Le dromadaire :

- **H4 C7 S4**
- **Échelle** : H
- **Taille** : G
- **Régime** : herbivore
- **Talents** : Athlétisme 9, esquive 4, vigilance 4, ruade 5, survie 6

- **NS** : L6/S5/G5/F5
- **Armure** : 0
- **Capacités** : ruade : dégâts 4, vitesse 4.

Les camélidés à deux bosses n'existent pas sur Loss, même pas à l'état sauvage. Le dromadaire lossyan ne diffère guère du dromadaire de la Terre. Il fait environ 2,50 m au garrot, est capable de courir très vite avec des pointes à plus de 50km/hr, mais surtout, c'est un animal qui peut supporter les pires conditions désertiques là où toute autre monture, même les plus rustiques griffons, ne pourrait le supporter.

Le chien-vipère :

- **H4 C5 S3**
- **Échelle** : H
- **Taille** : M
- **Régime** : carnivore
- **Talents** : Athlétisme 9, crocs 6, esquive 4, furtivité 5, pistage 7
- **NS** : L4/S5/G5/F4
- **Armure** : 3
- **Capacités** : crocs : dégâts +5, vitesse 2. La morsure du chien-vipère est un paralysant de Virulence : 20, délai : un tour de combat. Effet : paralysie des membres, la victime ne ressent plus rien et perd toute motricité pour une Séquence. Test Virulence réussi : fourmis désagréables et vertiges sans conséquences.
- **Note** : on peut considérer le chien-vipère **comme sbire avec des Vertus de H3 C4 S3 et 10 NS au total.**

Chasseur forestier qui rôde en petite bande familiale de 3 à 5 individus, le chien-vipère ne ressemble ni à un chien, ni à une vipère, mais plutôt à une sorte de varan de Komodo à six pattes, pesant entre 100 et 150 kg, au corps agile et remarquablement souple, capable de bonds et de détentes étonnantes. Rusé et patient, c'est un chasseur à l'affût et à la traque qui est remarquablement doué pour coordonner ses attaques avec ses congénères. Le chien-vipère hante avant tout les forêts humides et les marais. On en croise beaucoup dans la vallée de l'Argas et dans les jungles des archipels. Sa morsure est toxique, le poison paralysant agit très vite et l'animal s'en sert pour terrasser ses victimes avant de les achever, en général en les éventrant à coup de croc. Certaines rumeurs prétendent qu'on peut l'appivoiser, mais de toute évidence, peu de gens s'y sont essayés.

Le krevhal (ou gobe-nain) :

- **H1 C4 S2**
- **Échelle** : H
- **Taille** : M
- **Régime** : carnivore
- **Talents** : vigilance 7, furtivité 9, happer 6
- **NS** : L5/S5/G5/F4
- **Armure** : 1
- **Capacités** : happer : dégâts +7, vitesse 2.

- **Notes** : une fois une proie happée, si elle pèse moins de 70 kg environ, elle sera avalée entièrement (et broyée en un tour de combat) sauf à réussir un Test d'Opposition de Courage+Puissance contre le Courage+Happer du krevhal.

Le krevhal est un mammalien qui ressemble à une sorte de batracien dément et particulièrement furtif, malgré un poids qui peut dépasser les 100 kg. En fait, l'animal est principalement une énorme gueule d'un mètre de large, hérissée de dents tranchantes, avec, derrière, un corps conçu principalement comme un système digestif qui peut ingurgiter n'importe quoi et deux puissantes pattes postérieures qui peuvent se détendre comme des ressorts. L'animal chasse à l'affût dans les zones de marais et les berges de fleuve, dissimulé par les excroissances colorées et les plantes parasites qui envahissent sa carapace et sa gueule. Patient, il peut attendre des jours entiers, en ne se déplaçant pratiquement pas, une proie qui passera devant lui. Il choisit ses coins d'affût en fonction des pistes et des accès aux points d'eau, et ne dédaigne pas plus les jeunes sikas que les petits moras ou les humains : tant que sa proie fait moins de 70 kg de moyenne, il parviendra à la gober en une fois et la broyer dans sa mâchoire avant de la digérer. Il évitera de s'attaquer à plus gros que lui, mais s'il a faim, il tentera sa chance : le krevhal est parfaitement capable de se battre, tuer une proie, et s'enfoncer dans l'eau pour aller la gober et la digérer à son aise.

Le nautille géant :

- **H2 C14 S3**
- **Échelle** : H
- **Taille** : G
- **Régime** : carnivore, piscivore
- **Talents** : tentacules 6, esquive 3
- **NS** : L8/S9/G8/F8
- **Armure** : 9
- **Capacités** : tentacules, dégâts +9, vitesse 3. Le nautille géant peut porter neuf attaques par tour de combat avec ses tentacules, soit en fouettant sa cible, soit en l'attrapant pour la projeter ou l'emporter sous l'eau.
- **Note** : le nautille géant est si grand qu'il est à la limite de l'échelle des Machines et occasionne donc des dégâts aux navires et aux structures, même si ceux-ci sont bien plus faibles (dégâts +1). Fuis dès qu'il est en blessure Grave.

Énorme céphalopode solitaire, le nautille géant passe son temps dans les eaux chaudes le plus souvent en profondeur, et ne remonte à la surface que pour se mettre en chasse de son mets favori : les grands poissons et les mammaliens marins. Ainsi donc, pour cette espèce, les bateaux et les Lossyans n'ont aucun intérêt. Mais pour une raison inconnue, peut-être en rapport avec le bruit des navires ou des moteurs à loss, il arrive qu'un grand nautille s'attaque à un navire avec acharnement et tente de le ravager de ses longs tentacules puissants et préhensiles. L'animal fuit vite dès qu'il est blessé et perd un ou deux de ses tentacules, mais encore faut-il parvenir à blesser la bête énorme et terriblement solide.

4- Quelques portraits de Spires 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 Sbières, dans le Livre : les Lois de Loss.

Il n'est pas rare qu'à la tête d'une bande organisée de sbières, 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 Sicares, 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 doute difficile 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 lossyane 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 doute, 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 démuni.

- **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, évaison 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, évaison 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 béhémots 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 venanditii 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 venanditii 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), Incevable. 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'Ordinatori 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'ordinatori, 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-éclair 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.

5- Montures de Loss

On parle ici et là (livre des Lois de Loss : équipement, livre des Secrets de Loss : les animaux de Loss, supplément Voyages : les montures) des montures lossyannes, mais il faut farfouiller un peu si on veut trouver d'une part leurs prix, d'autre part leurs caractéristiques. Et puis, des chevaux (ou des griffons), ce sont aussi des variétés (des races), avec leurs traits propres, leurs avantages et faiblesses. Donc, voici un petit supplément gratuit, qui condense tout cela et donner une bonne raison aux adventoris de dépenser leurs andris !

Il est prévu de faire évoluer ce document prochainement : on rajoutera les dragons, les kaerins, les ghia-tonnerre et autres animaux lossyans de trait, ainsi que les attelages ; de nouvelles races de chevaux devraient aussi être proposées par des fans et contributeurs !

Les équidés & chevaux

ÂNE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	4		H	Herbivore	Athlétisme 6, esquive 3, vigilance 5, ruade 5	M	17	L : 5 / S : 4 / G : 4 / F : 4	1	Ruade : dégâts +2, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Les ânes sont assez répandus et on les retrouve partout, mais plutôt dans le sud des Mers de la Séparation, les ânes supportant mal le froid. Rustiques et relativement dociles, ils sont privilégiés pour leur robustesse et leur capacité de transport. Ils sont plus endurants, moins difficiles et délicats que les chevaux. Ils sont aussi très abordables financièrement. Un lossyan ne peut pas se servir d'un âne comme monture, ce dernier est trop petit pour cela.

Un âne mesure environ 1m10 à 1m30 au garrot pour environ 200 à 300 kg, sa robe est en général grise, parfois avec une bande scapulaire noire, une bande en forme de croix sur le dos. Si les ânes sont réputés stupides, il n'en est rien et un âne peut se montrer bien plus malin et intuitif qu'un cheval ; c'est d'ailleurs de là que vient leur réputation d'entêtement.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 1 – Prix moyen : 4 AA

MULET

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	4		H	Herbivore	Athlétisme 6, esquive 4, vigilance 4, ruade 5	G	18	L : 5 / S : 5 / G : 4 / F : 4	1	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Le mulet, ou mule, est un hybride d'âne et de cheval qu'on trouve partout dans les Mers de la Séparation, même s'il est un peu moins commun dans le nord. Il est apprécié comme animal de travail, de bât ou d'attelage. On l'emploie aussi comme monture, surtout dans des régions montagneuses ou

arides ; il est assez grand et solide pour cela. D'ailleurs, c'est le canasson des caravanes de commerce par essence et la monture la moins chère qu'on puisse trouver.

Le mulet présente les caractéristiques de ses deux parents. D'une taille intermédiaire entre l'âne et la jument, jusqu'à 1m50 au garrot, le mulet possède d'un côté la force du cheval et de l'autre la robustesse et la rusticité de l'âne. Il est réputé résistant, le pied sûr, endurant, courageux et intelligent. Le mulet est infertile.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 1 – Prix moyen : 5 AA

PONEY

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 5	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre le froid

Le poney est un cheval rustique de petite taille, comparativement à la moyenne des chevaux de monte lossyans. Les poneys sont des races équestres courantes dans les Marches de Gennema et dans les Neige-dragon, mais on en trouve aussi en Hemlaris et dans les Plaines de l'Étéocle. Le poney, même commun comme celui décrit ici, n'est donc pas aussi répandu que le cheval, même s'il est élevé jusqu'en Athémaïs. Il est privilégié pour l'attelage, surtout de force, mais certaines races font d'excellentes montures, non seulement plus endurante, mais aussi souvent plus fougueuse et combative que la moyenne des chevaux, malgré qu'elles soient moins rapide.

Un poney mesure entre 1m30 et 1m60 au garrot. Il n'existe pas de poneys plus petits sur Loss ; ils n'auraient aucune chance d'y survivre. Sa robe peut connaître des couleurs variées, mais est souvent assez fourni, comme sa crinière. Un poney est plus large et plus massif qu'un cheval, avec des pattes proportionnellement plus courtes.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +5 – Dispo : 2 – Prix moyen : 10 AA

PONEY DE MONTAGNE HEMLARIS

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	4		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus de +5 aux Tests en montagne

L'Empire du Trône de Rubis a une grande tradition d'élevage équestre. On trouve dans leurs races locales nombre de chevaux issus des sélections des étalons des Plaines de Gennema. Mais, venu des contreforts désertiques des Monts Frontaliers, les poneys des montagnes hemlaris sont une race très appréciée et réputée, surtout par les archers-combattants et les troupes d'éclaireurs.

Le poney des montagnes hemlaris est de couleur fauve, avec une abondante crinière crème, mais parfois noire. Il fait en moyenne 1m40 au garrot, c'est donc un « petit » cheval pour les critères lossyans.

Il a d'ailleurs un aspect un peu trapu, plutôt court sur pattes et l'air un peu lourdaud. Mais c'est un grimpeur hors-pair parmi les races équestres et, en galop, il s'avère très rapide et endurant.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +10 – Dispo : 2 – Prix moyen : 20 AA

CHEVAL LÉGER

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4

Le cheval reste, sur le monde de Loss, la monture la plus répandue, bien avant le griffon. Le cheval de Loss a évolué à sa manière, en général plus grand et puissant que son homologue terrien. La taille moyenne va de 1m60 à 2m au garrot et on considère qu'une taille d'1,60m ou moins est un poney. Le cheval lossyan vit aussi un peu plus longtemps que le cheval terrien grâce à son symbiote. Les symbiotes pour les chevaux sont communs et compris dans leur prix.

Si le cheval reste largement privilégié comme animal d'attelage et comme monture, c'est qu'il est facile à nourrir. Il est aussi plus aisé à soigner et dresser qu'un griffon, bien qu'il n'ait pas la même capacité aux tours complexes ni la même intelligence retorse que ces derniers. Le cheval est considéré comme la monture la plus noble qui soit pour les lossyans et ces derniers en prennent grand soin ; tuer un cheval est parfois considéré comme un crime plus encore que tuer un esclave.

Le cheval décrit ici est le cheval de monte commun, dit cheval léger. Il est haut sur pattes et assez fin, avec une allure plutôt racée. Sa robe peut avoir de nombreuses couleurs, mais la plus courante sera le bai, ou le bai-brun. Il est aussi employé pour l'attelage, surtout quand on cherche un transport rapide. Pour le travail de force, les poneys, les mulets ou même les ânes sont plus efficaces par leur rusticité et leur endurance.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 1 – Prix moyen : 50 AA

CHEVAL LÉGER ARAN'THIA

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 5, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4.

Le cheval léger aran'thia, des tribus des plaines des Cités-Unies, est considéré comme le plus beau cheval, du point de vue esthétique, des Mers de la Séparation. C'est un cheval de selle de haute stature, d'1m80 à 1m90. Il est mince et très haut sur pattes avec une longue encolure et une tête fine. Sa robe est très particulière puisqu'elle possède des variations de couleurs qui créent des reflets métalliques

dorés. Le poil des chevaux légers arant’thia est très ras et sa peau est très fine. Il a peu de crinière et de queue. On peut trouver des chevaux bai, alezans, gris ou noirs.

Pour les arant’hias, leur cheval est avant tout employé pour la chasse et la course ; capable de faire des pointes de vitesse remarquables, il est très utile pour suivre un troupeau de ghia-tonnerres en panique ou rattraper des griffons sauvages. L’animal n’est pas très facile à dresser ou monter pour qui n’a pas de bonne formation équestre, ce qui explique pourquoi il est avant tout un cheval d’apparat et de collection hors des Cités-Unies.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 60 AA

ÉTALON DES MARCHES

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 5, ruade 6	G	20	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +2 aux Tests contre la chaleur.

Les étalons des Marches sont une race de chevaux de monte issue des étalons sauvages des Marches de l’Athémaïs, la région entre le Désert des Franges et les côtes sud des Mers de la Séparation. Les élevages se concentrent autour de Samarkin et Harrim’dim avec des sélections très sérieuses car ces chevaux font l’objet de prix très élevés autour de courses en arène primées. L’étalon des Marches est de taille moyenne (environ 1m70 à 1m80) d’allure fine et racée, avec une longue encolure et une tête bien dessinée. Il a une robe assez rase, une belle crinière et une queue longue. Ses couleurs les plus courantes sont bai, alezan et noir, mais il y a aussi des robes crème, grise et isabelle (couleur jaune, crins noirs). Ils sont parfois pie, c’est-à-dire deux couleurs de robe, en taches, réparties non uniformément.

L’étalon des Marches, principalement élevé pour des concours de course, est très apprécié pour l’équitation de randonnée, car il supporte bien la chaleur et les terrains inégaux. Il n’est pas aussi solide et rustique qu’un poney ou un cheval léger gennemon, mais il est autrement plus abordable financièrement, même si cela reste un cheval de prix.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 55 AA

PUR-SANG ÉTÉOCLIEN

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	3		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 4, vigilance 4, ruade 7	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4

Le pur-sang étoclien est pratiquement un cheval de guerre, et c’est dans ce but qu’il a d’ailleurs été sélectionné. Mais à la différence du cheval de guerre typique, qui a des allures massives de frison, le pur-sang étoclien ressemble plutôt à un pur-sang arabe. De stature fine et élancée, avec une tête concave assez typique, il est plutôt petit pour un cheval lossyan, faisant en moyenne 1m60 au garrot.

Il a une encolure assez longue, une silhouette assez carrée, une musculature sèche et nerveuse, et une queue légèrement relevée et fournie. Sa robe est pratiquement toujours noire ; il existe quelques variétés alezanes ou grises, mais elles sont peu communes.

Le pur-sang étéoclien, c'est le cheval des princes de l'Étéocle, la monture noble par essence pour son aristocratie. Nerveux et fougueux, combattif et téméraire, c'est en effet une excellente monture de guerre, privilégiée par la chevalerie étéoclienne, qui le préfère aux chevaux plus lourds et massifs. Le fait est que le pur-sang étéoclien est très solide et peut galoper avec une forte charge sur le dos, même au plus fort d'une bataille. Mais c'est aussi un très bon cheval de monte, à la condition d'avoir un peu d'expérience en équitation, car il est caractériel.

Capacité de port : 140 kg – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 70 AA

CHEVAL LÉGER GENNEMON

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	5		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 6, vigilance 6, ruade 6	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. . Bonus +2 aux Tests contre le froid et la chaleur.

Recherché et convoité un peu partout, le cheval léger gennemon est la race de chevaux de monte des nomades des Marches de Gennema, réputés dans toutes les Mers de la Séparation pour ses montures et ses cavaliers. Très reconnaissable, cette race de chevaux est de taille moyenne à petite, avec une moyenne de 1m60 à 1m70 au garrot. Sa carrure générale est plutôt trapue et carrée ; de loin, on pourrait aisément le confondre avec un poney. Son encolure est assez courte, sa tête allongée et ses pattes solides et musclés. Sa robe, qui peut avoir toutes les couleurs, est très souvent pie ; elle est plus épaisse que la moyenne des chevaux, et épaissit encore en hiver. Sa crinière et sa queue sont très fournies et il est de coutume de tresser sa crinière et, enfin, ses yeux sont toujours de couleur dorée.

Si le cheval léger gennemon est convoité, ce n'est pas pour sa beauté, mais pour ses qualités exceptionnelles d'intelligence et d'endurance. Les gennemons eux-mêmes disent, non sans en rire, qu'il n'est pas rare que leurs chevaux soient plus malins que leurs cavaliers. C'est un cheval de monte parfait, endurant, robuste même aux pires climats, et si courageux qu'il peut même faire front devant des griffons plutôt que fuir. Les meilleures unités de cavalerie légère le privilégient à toute autre race. L'autre raison de sa convoitise est sa rareté relative : les gennemons exportent peu de leurs bêtes et à grand prix, pour profiter du marché. Il est donc non seulement onéreux, mais malaisé de parvenir à en acquérir un. D'ailleurs, aucun gennemon ne vendra de cheval à un individu qui ne peut pas démontrer qu'il s'y connaît en chevaux.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +15 – Dispo : 2 – Prix moyen : 100 AA

CHEVAL DE TRAIT

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
---	---	---	---	---------	--------	---------	--------	----	----	--------	-----------

5	8	3		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 3, vigilance 4, ruade 5	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4
---	---	---	--	---	-----------	---	---	----	----------------------------------	---	------------------------------

Le cheval de trait, c'est le camion tout-terrain des chevaux. Il s'agit de variétés sélectionnés avant tout pour leur capacité à la traction de véhicules et de fortes charges. Aussi, le cheval de trait est typiquement une race puissante et de grande taille. On trouve pas mal de races locales de chevaux de trait, mais tous ont peu ou prou le même usage ; on les retrouve sur les chemins de halage des péniches, en attelage de diligences, aux travaux des champs ou encore à tirer les chariots d'artillerie des armées. Le cheval de trait est ainsi aussi commun que le cheval léger (cheval de selle) décrit plus haut.

Le cheval de trait est en général grand, sa hauteur au garrot allant de 1m80 à 2m10 et pèse son poids : de 500 kg à plus d'une tonne. Sa carrure est puissante, son dos plutôt court et sa croupe particulièrement musclée. Un autre point commun à tous les chevaux de traits, ce sont les jambes puissantes et épaisses, et les fanons qui tombent par-dessus leurs sabots, en général très larges. La race la plus commune de chevaux de traits en athémais ressemble au percheron ; sa robe est en général grise ou bai, avec une crinière et une queue argentées.

Capacité de port : 200 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 1 – Prix moyen : 60 AA

CHEVAL DE GUERRE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 5, vigilance 5, ruade 7	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4, Bonus +5 tests Peur/Terreur

Appelé aussi destrier ou chargeur, on va commencer par casser un mythe : le cheval de guerre n'est, et de loin, pas forcément un grand étalon fougueux, puissant, féroce et au port altier. Ça, c'est plutôt un cheval de parade et on ne le monte que pour défiler dans les rues ou les arènes pour se faire acclamer et impressionner le public.

Le cheval de guerre, avant d'être une « race », c'est une formation et un entraînement. Les chevaux de guerre, amenés à servir de chargeurs pour les chevaliers et la cavalerie lourde, sont sélectionnés auprès d'élevages qui peuvent très bien abriter des poulains de simple races de monte, en recherchant des animaux de caractère, au physique puissant et qui présentent une certaine hardiesse. Il n'est pas nécessaire qu'ils sont très grands ou très lourds ; avant tout, ils doivent surtout être bien dressés et ne pas hésiter quand on les envoie charger la mêlée sous les explosions des boulets, les hurlements des guerriers et les détonations des fusils. Un cheval de guerre, c'est un cheval entraîné avec la même sévérité qu'on entraîne un guerrier ; la race n'a pas tellement d'influence là-dedans. A la rigueur, c'est mieux d'avoir un cheval bien solide pour qu'il puisse supporter son cavalier en arme et armure, et tout son caparaçon. Mais un cheval de selle au caractère adéquat et bien entraîné peut parfaitement faire l'affaire. Et ce que l'on paye, dans le prix plutôt élevé d'un cheval de guerre, c'est bel et bien le dressage lui-même.

Ceci dit, il existe quelques variétés de chevaux prisées pour la guerre, parmi lesquels le cheval léger gennemon et le pur-sang étéoclien, ci-dessus, et les deux races décrites ci-dessous qui, sans surprise, sont aussi des races de chevaux de trait ou de monte.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 2 – Prix moyen : 80 AA

CHEVAL DE GUERRE HÉGÉMONIEN

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
6	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 5, vigilance 5, ruade 7	G	21	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4, Bonus +5 tests Peur/Terreur

Le cheval de guerre hégémonien est sélectionné dans une variété typique de la région du nord-Concilianeum, autour de la cité d'Egerius ; on retrouve des élevages de ces chevaux, les Equerians, jusqu'au sud d'Anqimenès, mais les meilleurs étalons dressés sont tous issus des haras de la ville qui leur a donné leur nom.

L'Egerian est donc employé aussi bien comme cheval de selle que d'attelage mais il est avant tout recherché pour ses qualités de dressage et sa prestance naturelle. C'est le cheval par excellence des présentations, spectacles d'arène et défilés car, en plus d'avoir un port très altier, il est intelligent, courageux, docile et facile à dresser. L'Egerian étant un cheval plutôt grand et assez solide, il est donc efficace de l'entraîner comme chargeur. Ceci dit, il est un peu plus abordable quand il a juste été formé comme cheval de selle (« seulement » 75 AA).

Le cheval de guerre hégémonien est un cheval d'assez haute stature (en moyenne un bon mètre 80), au dos assez court, à l'allure solide, les membres musclés et bien dessinés, la croupe puissante. Sa tête est assez fine, avec des yeux assez grands. Il a une crinière et une queue fournies, aux crins abondants et ondulés. Pour tout dire, il ferait penser aux chevaux andalous, en plus grand. Sa robe est le plus souvent grise, mais il en existe des noires. Un trait marquant de l'Egerian est sa posture, toujours très noble et élégante.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +10 – Dispo : 2 – Prix moyen : 100 AA

CHEVAL DE GUERRE DRAGENSMANN

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	8	4		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 5, vigilance 5, ruade 7	G	22	L : 6 / S : 6 / G : 5 / F : 5	2	Ruade : dégâts +5, vitesse 4, Bonus +5 tests Peur/Terreur. Bonus +5 aux Tests contre le froid ou la chaleur.

On dit que chez les Dragensmanns, tout est grand – à commencer par les membres de ce peuple. Leur cheval préféré employé comme destrier ne déroge pas à cette règle ! Chez les dragensmanns, ce sont les nomades eleksmanns qui sont les principaux éleveurs de chevaux, ces derniers servant à se déplacer dans les steppes gelées du nord en suivant les troupeaux de sikas des neiges. Leur cheval, le Svashtar,

est donc un animal puissant, rustique, adapté à survivre au froid et qui sert tout aussi bien à la monte, qu'à la guerre ou au trait, et que tous les guerriers dragensmanns privilégient comme destrier.

Le Svashtar est très grand (1m85 à 2m10), large, avec une encolure haute, et un dos long, un thorax puissant, comme la croupe. Il a des jambes hautes, mais musclées et solides, avec de fortes articulations. Ses sabots sont larges, leur corne noire est très dure. La robe des Svashtar est épaisse, toujours pie, toujours grise et noire, avec une crinière et une queue fournie, et des fanons au-dessus de leurs sabots particulièrement abondants.

C'est un animal réputé sans peur et intelligent, mais fougueux et dangereux à monter pour qui n'a pas de bonnes bases en équitation. Ce n'est pas un cheval de course, mais entre son endurance et son allure, il est largement au-dessus de la moyenne des chevaux de trait ou de guerre. Les dragensmanns vendent régulièrement de leurs Svashtars à l'extérieur des frontières des Neiges-dragons, mais plutôt dans les Plaines de l'Étéocle, ou en Athémaïs, mais toujours en petit nombre et les prix s'envolent facilement.

Capacité de port : 250 kg – Vitesse max : +5 – Dispo : 2 – Prix moyen : 200 AA

Les griffons

Principal animal lossyan à avoir été domestiqué et élevé comme monture, le griffon tient la place écologique qu'aurait le loup sur Terre. Le griffon fait penser à une sorte d'oviraptor, un reptile bipède mesurant selon les sous-espèces de 1m20 cm à 3m50 au sommet du crâne, aux pattes avant agiles et préhensiles, muni d'un puissant bec cornu et la tête ornée d'une collerette duveteuse.

C'est un prédateur au régime principalement carné dans la nature, et il dispose de griffes acérées, y compris aux pattes arrières munies de véritables poignards. À l'état sauvage, les griffons vivent en meute de 8 à 30 individus dominés par les plus grandes femelles, et pratiquent une chasse à la course, pour épuiser leur proie.

Chaque famille règne sur un territoire assez vaste, mais en cas de passage de grandes migrations, il est fréquent que plusieurs meutes s'associent pour des curées. Le griffon est élevé partout comme monture de guerre, mais on lui préfère le cheval, bien plus docile et plus aisé à nourrir, même si les griffons domestiques ont un régime omnivore.

GRIFFON DE MONTE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	4		H	Carnivore	Athlétisme 8, Bec 6, Griffes 6, esquive 5, pistage 4, Vigilance 5	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	1	Coup de bec : dégâts +6, vitesse 3 / griffes dégâts +3, vitesse 2

La plupart du temps, le griffon est élevé comme monture de guerre, mais certaines lignées répandues sont bien adaptées pour la monte. L'animal est agile et parfait pour les terrains difficiles. Il peut même aller dans des endroits escarpés où une mule n'oserait pas se rendre.

Mais le régime alimentaire d'un griffon limite sa facilité d'usage : un griffon domestique est omnivore, mais a besoin d'apports carnés et de nourriture préparée ; un régime alimentaire similaire à celui d'un

chien, ce qui demande à pouvoir le transporter ou faire halte pour nourrir l'animal. Et ça a beau manger tout ce qui se présente, charognes comprises, ce n'est pas comme un cheval qui a juste besoin d'herbe à brouter.

Le griffon domestique fait en moyenne 1m40 à 1m60 au garrot, avec des griffes aux pattes avant plus réduites et un bec plus fin et moins puissant que celui des griffons sauvages. Même domestiqué, cela reste un animal ombrageux aux instincts de chasseur, qu'il faut savoir tenir avec poigne et n'est pas recommandé à qui n'a pas de bonnes bases en équitation.

Capacité de port : 130 kg – Vitesse max : +15 – Dispo : 1 – Prix moyen : 100 AA

GRIFFON ROUGE GENNEMON

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	4		H	Carnivore	Athlétisme 9, Bec 8, Griffes 7, esquive 7, pistage 7, Vigilance 5	M	21	L : 6 / S : 5 / G : 5 / F : 5	1	Coup de bec : dégâts +6, vitesse 3 / griffes dégâts +4, vitesse 2

Monture redoutée, et à raison, par les hégémoniens aussi bien que les hemlaris qui ont dû les combattre plusieurs fois et en gardent un souvenir cuisant, le griffon rouge est la monture de guerre gennemon par excellence. Grand (1m70 au garrot), puissant, courageux et batailleur, le griffon rouge doit son nom à sa couronne de plumes et ses rayures, couleur d'ocres, sur un cuir crème. Il est particulièrement ardu de l'entraîner sans être rompu dans une formation en dressage que les gennemons se gardent bien de révéler.

Un griffon rouge est non seulement une monture rapide et agile, mais c'est un excellent chargeur et, une fois dans la mêlée, il est aussi redoutable en combat, si ce n'est plus, que son cavalier. Il est d'ailleurs réputé dévorer ses ennemis vaincus, bien que cela tienne plus de la légende que d'un fait avéré.

Le griffon rouge est plutôt rare en dehors des marches de Gennema ; les nomades de ce peuple en vendent peu et ne céderont jamais une de ces montures de guerre à un individu qui ne peut pas démontrer des compétences efficaces d'équitation.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +10 – Dispo : 2 – Prix moyen : 250 AA

GRIFFON NOIR ATHÉMAÏS

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	5		H	Carnivore	Athlétisme 8, Bec 6, Griffes 6, esquive 5, pistage 6, Vigilance 6	M	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	1	Coup de bec : dégâts +6, vitesse 3 / griffes dégâts +3, vitesse 2

Le griffon noir athémaïs est aussi appelé Nirresor dans sa version domestiquée. Griffon hantant les forêts de la Vallée de l'Argas à l'état sauvage, sa variété domestique est élevée dans les alentours de Sianna, Armanth et Samarkin depuis longtemps.

C'est le griffon le plus discipliné et docile de toutes les races de griffons d'élevage. Le Nirresor est aussi réputé le plus intelligent et affectionne les humains, ce qui est plutôt rassurant pour ce genre d'animal. Mais il reste combattif et caractériel ; il est facile de se retrouver désarçonné par l'animal simplement parce qu'il n'a pas aimé ce que son cavalier était en train de faire. Là encore, il vaut mieux ne pas être débutant en équitation pour le monter.

Le Nirresor fait environ 1m50 à 1m60 au garrot. Sa couronne de plume est noire, comme ses rayures, très fines, denses et sinueuses et sa peau a une couleur gris cendrée. Il a une tête assez fine et est d'allure élancée. Il est surtout employé comme monture de chasse et peut faire un bon animal de guerre mais, aussi, de garde.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +15 – Dispo : 2 – Prix moyen : 140 AA

Les autres

DROMADAIRE

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	6	4		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +5, vitesse 4. Bonus +10 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Le dromadaire est un camélidé à une seule bosse, originaire de la Terre et qui aurait suivi les Nomades des Franges il y a des millénaires. On en trouve désormais aussi bien dans les Franges que dans les déserts de l'est de l'Hemlaris.

Employé comme animal de bât et de monte, il peut même être exploité pour son lait et sa viande. Son seul réel défaut est sa vitesse moyenne, sommes tout inférieur à celle du cheval ou du griffon. Il n'est pas très commun, mais très recherché pour sa résistance aux climats les plus rudes, surtout désertiques et sa capacité remarquable à porter de lourdes charges.

Capacité de port : 250 kg – Vitesse max : +5 – Dispo : 2 – Prix moyen : 65 AA

6- Nouvelles montures par Aquilegia Nox

ZÈBRE DES FRANGES

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	5		H	Herbivore	Athlétisme 8, esquive 5, vigilance 6, ruade 7	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 5, Bonus +10 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Le zèbre des Franges est bien un cheval, dont l'existence est souvent mise en doute. Il serait le fruit d'une double sélection. Sélection naturelle d'abord : cheval d'élevage échappé dans le désert bien avant le Long-Hiver, il y a développé des aptitudes particulières lui permettant de survivre dans un environnement aride et chaud et d'échapper aux redoutables prédateurs lossyans.

Il en a résulté un animal de taille moyenne, à la robe alezan clair aux crins roux mêlés d'or. Ses membres sont toujours rayés de roux soutenu du paturon jusqu'au ventre. Son profil est extrêmement fin : ventre levretté, encolure allongée, longues jambes fines et sèches, visage fin au profil droit. Ses oreilles sont allongées comme celles des ânes, ce qui lui permet d'évacuer la chaleur.

Cet animal sauvage est si difficile à observer et à attraper qu'il en est une légende en soit à ce sujet. D'ailleurs le prix d'une peau traitée de cet animal est un luxe tapageur qui doit se monnayer à Armanth aux alentours de 5000 andris d'argent. Et pire que tout, l'espèce sauvage est impossible à monter ; non seulement il est de constitution plutôt frêle pour le poids d'un homme mais, surtout, cet animal sauvage préfère se laisser mourir plutôt que d'être dompté.

Il se raconte cependant qu'en usant de douceur plutôt que de force, certains nomades des Frange, vivant dans les parties les plus isolées du désert, seraient parvenue à récupérer certains de ces animaux, dont une jument extraordinaire entièrement rayée. À force de temps et de lignées domestiques, ils auraient obtenu un cheval très semblable à son homologue sauvage, mais assez fort pour être monté, d'une vitesse et d'une endurance incomparables, très résistant aux climat les plus chauds.

Peut-être à cause de la consanguinité, la robe de ces chevaux a la particularité d'être toujours entièrement rayée, des pieds à la tête, généralement roux sur fond beige clair, rarement noir (ces individus ont une crinière et une queue mêlées or et noir), d'où leur nom de « zèbres ». Ces montures, très peu nombreuses, sont jalousement gardées secrètes par ces nomades eux-mêmes très isolés, au point qu'en dehors des Franges, leur existence est ignorée ou mise en doute. Et on ne verrait sans doutes pas plus d'un zèbre des Franges hors du désert, une fois dans sa vie. Il ne doit pas y avoir plus de trois ou quatre de ces chevaux à Armanth, dans des parcs privés et accessibles uniquement sur invitation, par exemple.

Il est à noter qu'à cause de ses longues oreilles, un œil non averti pourrait confondre cette monture délicate avec un âne ou une mule zébrée.

Capacité de port : 100 kg – Vitesse max : +25 – Dispo : 3 – Prix moyen : à peu près le même prix qu'une esclave Chanteuse de Loss

PONEY DES GINNONS

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	7	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 5	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre le froid

Monture de travail hégémonique, qu'on retrouve beaucoup sur les côtes est de l'Athémaïs. Il est recherché ailleurs pour sa robe et sa beauté générale, même si cela reste un poney d'attelage.

Le poney des Ginons est un animal trapu et bien charpenté, à la croupe puissante, utilisé pour sa puissance à l'attelage. Il est capable de tracter un chariot rempli des effets d'une famille, mais sa petite taille (grand poney) et sa grande rusticité en font un animal facile à nourrir et entretenir même dans un environnement défavorable. Et vu le climat du Ginnon, en permanence bouleversé par l'activité des volcans, c'est une bonne chose.

Sa robe est de couleur variée mais les habitants apprécient les individus balzans : leurs jambes et leur ventre sont blancs comme si les poneys avaient nagé dans de la peinture blanche. Leurs yeux sont souvent bleus.

Capacité de port : 130 – Vitesse max : +0 – Dispo : 2 – Prix moyen : 15 AA

Les montures Mishai du Désert de Shaïmu

Ci-dessous une liste des chevaux du désert, élevés par les Mishai, un peuple de nomades Hemlaris.

Pris en étau dans les massifs prolongeant les Montagnes du Nevertsguïkhana le Désert de Shaïmu grimpe en série de plateaux toujours plus hauts et arides, s'offrant le luxe au fil des saisons d'être à la fois torride et glacial, mais toujours cependant abominablement sec. Des nomades, les Mishai, cousins des Montagnards, le parcourent et y commercent le beryl, le soufre, d'autres minéraux, le sel, les peaux et le lait. Le désert est terriblement hostile par son climat et sa faune, mais il n'en est pas moins très riche et s'il est peu habité, les Mishai comptent quelques villages et un bourg industriel foisonnant : Nuï-den, qui exploite des mines de fer, d'étain et de soufre.

CHEVAL MISHAI

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
5	6	3		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 6	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +2 aux Tests contre le froid et la chaleur.

Petit cheval rapide, le Mishai est utilisé pour son pied sûr, son courage et son agilité par les éclaireurs des tribus nomades Mishai chargées de surveiller les menaces venues du désert hostile et des montagnes – les nomades ne sont pas toujours en bonne relations avec les Montagnards.

La robe des chevaux Mishai est très variable : sur une base alezane, baie ou noire, ils ont généralement de larges capes blanches sur les reins, parfois tachetées de petites marques rondes de leur couleur de base. Ceux dont la robe est entièrement blanche tachetées sont vendus cher aux amateurs hors du Désert du Shaïmu, indépendamment de leur qualité. Leur crinière et leur queue sont très peu touffues. Leurs nez et le tour de leurs yeux sont mouchetés de rose et de gris, leurs sabots sont striés et la sclérotique blanche de leurs yeux leur donne un regard curieusement « humain ». Certains sont de robe unie et ont une crinière, queue, sabots et yeux « normaux », mais peuvent néanmoins être remarquables par leurs aptitudes.

Capacité de port : ? – Vitesse max : +20 – Dispo : 2 – Prix moyen : 60 AA

MULE MISHAI

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	7	5		H	Herbivore	Athlétisme 7, esquive 4, vigilance 4, ruade 5	G	19	L : 5 / S : 5 / G : 5 / F : 4	0	Ruade : dégâts +4, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

Croisement du cheval Mishai et d'un âne de bât Mishai, la mule Mishai est un animal facile à reconnaître par sa robe, au dos et aux jambes blancs marqués de grosses taches rondes alezanes ou noires. La mule Mishai est réputée pour sa rusticité et sa sobriété dans le désert, ainsi que pour sa capacité à porter et tracter de lourdes charges.

On trouve cette mule, occasionnellement, sur les marchés dans tout l'Hemlaris, car sa réputation assure de pouvoir la vendre à bon prix.

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 2 – Prix moyen : 10 AA

ÂNE DE BÂT MISHAI

H	C	S	F	Echelle	Régime	Talents	Taille	NS	NS	Armure	Capacités
4	5	5		H	Herbivore	Athlétisme 6, esquive 3, vigilance 8, ruade 5	M	17	L : 5 / S : 4 / G : 4 / F : 4	1	Ruade : dégâts +2, vitesse 4. Bonus +5 aux Tests contre la faim, la soif ou la chaleur.

L'âne de bât Mishai est un animal de bonne taille, au poil ras gris clair et au caractère difficile pour qui n'est pas disposé à considérer que son âne est un partenaire apte à comprendre des dangers qui échappent à son maître. Bref, si vous connaissez déjà le caractère têtu d'un âne, imaginez que l'âne Mishai soit le pinacle des ânes têtus ! Et pourtant, bien des convois doivent leur survie à cet animal.

Pour les nomades Mishai, un âne de bât bien dressé est pourtant un allié indispensable dans le désert, car en plus de tracter des charges raisonnables sans se plaindre et de résister à la soif, il avertira son maître de la présence de prédateurs et dangers divers, avec plus d'efficacité que la plupart des chiens. Autant dire que c'est un animal sur lequel on tisse nombre de récits légendaires et qui est paré d'une réputation locale très respectée et aimée !

Capacité de port : 150 kg – Vitesse max : +0 – Dispo : 2 – Prix moyen : 12 AA