



Prise en main de Légendes du Nouveau Soleil

aide de jeu n°31 pour

LÉGENDES DU
NOUVEAU
SOLEIL

Je me suis senti devenir fou à de nombreuses occasions, ayant vécu d'innombrables aventures extraordinaires – les plus extraordinaires étant celles qui agissent le plus puissamment sur l'esprit. Et c'était ce qui m'arrivait, une fois de plus. Un homme, plus grand que moi et d'une carrure beaucoup plus imposante, sortit d'entre les pieds d'un cataphracte ; on aurait dit que l'une des constellations monstrueuses de la nuit étoilée était tombée sur Teur pour prendre forme humaine.

L'Épée du Lictor, chapitre 25, « Typhon et Piaton »

Bienvenue dans cette aide de jeu. Dans les lignes qui suivent, nous fournirons à tout Maître du jeu (MJ) désireux de débiter dans la post-Histoire de Teur, quelques conseils fort utiles. Bonne lecture !

Commencer « petit »

La post-Histoire est un vaste univers, en développement continu et ininterrompu depuis plus de vingt années. Notre conseil : commencer « petit », c'est-à-dire qu'il vous sera bien plus facile de présenter à vos joueurs et joueuses un cadre restreint, dans lequel pourront se dérouler leurs premières aventures. Cette aide de jeu vous fera découvrir Érión, un village campagnard dans lequel des dizaines d'intrigues sont déjà possibles. Par la suite, et parce qu'Érión (tel Kalani, notre District de Nessus entièrement décrit) n'est pas un lieu fermé, il vous sera aisé d'ouvrir les horizons de vos aventures. Alternativement, lisez notre *Livre de règles*, quelque chose finira par « accrocher ». Vous aurez votre cadre de départ !

En eaux familières

« Un cliché qui fonctionne vaut mieux qu'une nouveauté qui échoue ». N'hésitez pas à offrir à vos joueurs et joueuses un cadre familier pour entamer leurs aventures dans la post-Histoire. La plupart des expériences de JDR ont lieu dans le genre de la fantasy, vision fantasmée et magique de l'Europe médiévale. *Légendes du Nouveau Soleil* regorge de références

fantasy. Placez par exemple le point de départ de vos aventures dans un lieu familier de la fantasy : l'auberge.

Parmi les amorces d'aventures que la fantasy offre fréquemment, et compatibles avec LNS, on trouvera : la Rumeur (un bruit circule, est-il véridique ?) ; le Crime (un acte terrible doit être puni) ; le Défi (une action héroïque à effectuer) ; la Menace (un événement dangereux risque d'arriver) ; le Sauvetage (un individu doit être secouru) ; la Découverte (une trouvaille pousse à investiguer) ; la Convocation (une figure d'autorité lance un appel) ; le Mystère (un passé secret doit être révélé).

Qui se ressemble s'assemble

Mettre en cohésion vos aventuriers n'est pas chose aisée, si vous voulez bien le faire. *Légendes du Nouveau Soleil* permet la création de PJ d'une variété sans limite, ce qui rend tout à fait possible la présence de profils très discordants à votre table. Pour pallier cet effet, les auteurs de cette aide de jeu vous encouragent à consulter vos joueurs et joueuses préalablement au départ de votre campagne. Discutez avec eux de leurs souhaits, mais dirigez si possible leurs choix vers une sélection de PJ qui seront faciles à fédérer. Des exemples : vos PJ sont de la même Faction, de la même famille, de la même caste, de la même équipe ou du même métier. Encore mieux : ils se connaissent déjà au début de votre campagne. Et faites, si possible, le résumé de leurs aventures précédentes.





BONJOUR, VOYAGEUR. LIS CECI AVANT DE DÉBUTER TES AVENTURES

Je me nomme Arvel et j'exerce le métier de phrontistes (un homme qui monnaie son savoir). Dans ces lignes je te dirai ce que le peuple sait habituellement de la Communauté, la société qui nous a vu naître. Teur est notre monde, une planète parvenue à la fin de son histoire. Jadis maîtresse des étoiles, l'Humanité a chuté après avoir défié des forces qui la dépassaient. Le Vieux Soleil, consumé de l'intérieur, rougeoit dans le ciel ; les hivers sont chaque année plus longs et rigoureux. Tous, nous espérons la rédemption : l'avènement du Nouveau Soleil de Teur.

Aujourd'hui, l'Humanité vit sous la surveillance de puissances célestes qui lui imposent de mourir à petit feu. Le maître de l'Humanité est l'Autarque — souverain absolu et mémoire vivante de ses prédécesseurs. S'il le désire, chaque nouvel Autarque peut aller plaider la cause de l'Homme devant le tribunal divin, pour qu'il accorde à Teur une nouvelle chance. Mais aucun Autarque, jusqu'à présent, n'a su obtenir cette grâce.

L'Autarque gouverne la Communauté, fédération de nations humaines qui s'étend sur un vaste continent. En son cœur s'élève Nessus, la Cité Impérissable, qui s'étend à perte de vue. Cimetière des ambitions humaines, elle est ceinte d'une muraille vertigineuse. Capitale surpeuplée, elle mêle splendeur et misère, palais et taudis. Sous ses rues s'enfonce l'Athara, immense monde souterrain hanté par les souvenirs des royaumes disparus qui y prospérèrent jadis.

La société de la Communauté repose sur un système de castes et j'en nommerai les plus importantes. Tandis que les Communs forment la majorité du peuple, les Optimates sont de riches marchands, les Armigers, des nobles militaires, et les Exultes, les héritiers d'antiques lignées venues des étoiles. Autour de l'Autarque s'organisent les Serviteurs du Trône, son corps de fonctionnaires.

Notre peuple vénère une multitude de dieux. Parmi eux, l'entité suprême est l'Incréé, créateur de Briah, notre univers. Nous espérons que pour nous, son messie — le Conciliateur — se sacrifiera un jour pour devenir le Nouveau Soleil.

Nous, qui avons jadis marché parmi les étoiles, sommes désormais interdits par les puissances d'En-Haut de quitter notre monde. Et des étendues noires de l'espace descendent sur Teur d'étranges visiteurs que nous appelons Extrasolaires.

Notre vieux monde souffre de nombreuses plaies. Du nord déferlent contre l'Autarque les légions du Dominion ascien (l'empire ennemi de la Communauté), tandis que rôdent les Anathèmes, démons ayant franchi les gouffres du temps. Isolée, la Communauté ne peut plus espérer voguer sur les océans de Teur : d'immenses monstres marins l'en empêchent.

Dans ce monde crépusculaire, la science — que nous nommons Thaumaturgie — demeure un art sacré et redouté, capable d'engendrer merveilles ou abominations. C'est elle, jadis, qui embrasa les cieux de Teur. Lors de l'apocalypse, les Machines pensantes, qui régnaient sur les mondes humains, tombèrent en feu et s'ensuivit sur Teur une nuit de plusieurs siècles.

Bientôt, peut-être, le froid et l'obscurité étoufferont à nouveau Teur, et à jamais.

Pourtant, sous la cendre des millénaires, couve encore la flamme de l'espérance. Chaque matin, le Vieux Soleil, témoin d'un million d'années d'aventures humaines, se lève sur Nessus, chassant l'obscurité et les songes nocturnes. Et tout enfant de Teur porte en lui l'espoir d'un renouveau.

Voyageur, peut-être nos chemins se croiseront-ils un jour dans les rues pavées de Nessus. Si tu m'interroges, je pourrai t'en dire bien plus sur la société des hommes — mais je t'encouragerai aussi à consulter les clercs, les nobles et les savants sur les secrets de Teur.





ÉRION : UN LIEU DE DÉPART POUR VOS AVENTURES

Bienvenue, Voyageur. Te voilà arrivé au petit village d'Érion, dans lequel tes aventures post-historiques débiteront.

Érion abrite environ mille âmes, qui occupent quelques centaines de maisons de pierre, de brique ou de bois s'organisant le long de la route impériale pavée qui la traverse, et parmi quelques dizaines de rues de terre battue. Porte ton regard vers le nord ; tu y verras des collines boisées au pied desquelles scintille une petite rivière. À l'est, ce sont les terres de l'Armiger fen Rodgar. Au sud, tu apercevras la ligne sombre du Grand Mur de Nessus barrer l'horizon ; en effet, Érion se situe à 10,5 farsans (50 km) de Nessus. Enfin, à l'ouest, tu verras les ruines de Retha, une cité morte depuis des éons, des souterrains de laquelle nos mineurs extraient parfois des reliques des temps anciens. Plus loin, à l'ouest, sur la route impériale, se trouve la redoute routière de Moer, tenue par des Uhlans – mais il ne faut pas trop compter sur leur aide en cas de problème. Ces cavaliers, parfois brutaux et corrompus, mènent de temps en temps la vie dure aux voyageurs.

Les gens qui comptent

❖ **L'Armiger-Lige Urien fen Rodgar.** Garant de la sécurité de son fief, Urien siège en son château, Castel Rodgar, situé à l'est d'Érion. À la tête de quelques dizaines d'hommes en armes, il délègue les affaires villageoises aux hetmans. Il est chargé, entre autres, des affaires de police et de justice de la région.

❖ **Le hetman Agénor.** Élu par les familles d'Érion, il est notre chef et représentant. C'est un homme expérimenté, qui répond à l'Armiger Urien. Il est assisté dans son rôle par un fonctionnaire portant tonsure et toge de couleur violette.

❖ **L'Optimate Sirilo.** Sa famille est la plus fortunée du village. Il voyage fréquemment et possède la plus belle demeure de la région. Ses activités couvrent notamment l'exploitation minière et forestière de la région, ainsi que des souterrains des ruines de Retha.

❖ **L'aubergiste Gareth.** Avec sa famille, il tient l'auberge la *Tête couronnée*. Cet établissement comporte 7 chambres aux tarifs divers, une rôtisserie et une salle commune dans laquelle on peut s'asseoir, manger, boire, jouer et échanger les nouvelles de notre région ou d'ailleurs.

❖ **Le marchand Quintillus.** Son échoppe propose tout ce dont on a habituellement besoin. Pour les autres nécessités, des caravaniers passent régulièrement par la route impériale et amènent des biens plus désirables : sucreries, bibelots cossus, parfums, vêtements fins, épices, etc.

❖ **Le docteur Artémio.** Ce thaumaturge, originaire de Nessus, a fait fortune dans les médicaments et s'est fait bâtir une maison de pierre de Retha, rivalisant avec la demeure de

l'Optimate Sirilo. Excentrique, mais globalement inoffensif, il soigne les malades les plus aisés en son cabinet, au village.

❖ **La conexa Modesta.** Très appréciée dans le village, cette mère supérieure de l'Ordre des Pèlerines du Conciliateur est à la retraite, mais continue de soigner toute personne ou animal qui le nécessiterait. Elle cultive un jardin de roses et de plantes médicinales.

❖ **Les Guildes.** Les Guildaires présents à Érion ne sont pas nombreux et résident en leur Loge, un beau bâtiment doté d'une horloge en fronton et situé non loin de notre petit « hôtel de ville ». On y rencontre les Sorcières (sages-femmes), les Orfèvres (trésor public), les Vérificateurs (administration) ou encore les Phermiers (agronomes), en fonction des saisons et des besoins d'Érion. Le bâtiment accueille également le Bureau épistolaire, notre service postal et télégraphique.

❖ **Les religieux.** Nos prêtres sont Trésach (culte du Peuple) et Dobrilo (culte du Nouveau Soleil), officiant dans un bâtiment commun.

❖ **Les artisans importants** d'Érion sont le meunier, le forgeron, le brasseur, le maréchal-ferrant et le charpentier.

❖ **Le caïd Jadran.** Cet Éclectique a la mainmise sur les mauvais garçons du village. Sa bande est source de désagrément, de conflit et de criminalité. Sa planque est une taverne mal famée, la *Patte de canard*.

La vie du village

Érion orbite autour de la Cité Impérissable, à l'instar de centaines d'autres villages et bourgades qui participent à la production agricole engloutie par Nessus. L'existence y est relativement paisible mais le tempérament de nos villageois peut prêter à d'occasionnels conflits de voisinage, rixes et autres algarades. Plusieurs dizaines de serviles appartenant aux familles (et surtout à celle de Sirilo) travaillent avec nous aux champs et aux troupeaux et sont assez bien traités.

Ici, le quotidien consiste surtout à travailler la terre et à élever du bétail, mais nous avons aussi quelques spécialités locales (alcools, artisanat d'art ou encore une race de vaches zébrées à longues cornes et au tempérament très doux). Partout sous nos pas s'étendent les souterrains encore peu explorés de Retha, qui fut une cité faite d'une pierre bleue dont nul n'a jamais déterminé la provenance, donnant un pigment apprécié, que nous vendons (le bleu d'Érion).

L'Armiger, qui est en quelque sorte notre seigneur, incarne l'autorité de l'Autarque et est doté de pouvoirs étendus lui permettant d'intervenir dans Érion et ses environs en cas de crise. Sous sa bannière, tous les hommes aptes à cette activité participent chaque année à une patrouille en armes, tandis qu'Érion elle-même est dotée d'une petite vingtaine de miliciens équipés par le hetman.



Amorces de scénarios et d'intrigues

- ❖ Les Uhlans ont saisi une cargaison contenant un remède commandé par le Dr Artémio pour soigner une mourante.
- ❖ Des goules séquestrent des mineurs dans une galerie récemment ouverte et non cartographiée de l'Athara de Retha.
- ❖ L'Armiger a besoin de bras pour arrêter des braconniers. On découvre une grotte inondée et, dans l'eau, de l'or.
- ❖ Le hetman est sous l'influence d'un devin, qui le manipule. Sa femme cherche à débarrasser Érion du malfaisant.
- ❖ La fille de l'Optimate a disparu, lors d'une promenade dans les collines. Sa jument est revenue, blessée d'une flèche.
- ❖ Gareth possède un étrange artefact, dit-on tombé du ciel. L'aubergiste est obsédé par l'objet et semble perdre la raison.
- ❖ Quintillus demande aux PJ de l'aider à délester d'une perle inestimable un transporteur qui passera bientôt à Érion.
- ❖ Des cris inarticulés et terrifiants sont entendus dans les souterrains de la demeure d'Artémio... sont-ce des cobayes ?
- ❖ Des bandits ont été capturés dans les collines, et leur chef a été blessé. Modesta le soigne, mais il la prend en otage !
- ❖ Un cambriolage a eu lieu à la Loge des Guildes... Jadran et ses malandrins seraient faciles à accuser. Est-ce eux ?
- ❖ Érion est divisée par des conflits et on reçoit des lettres de corbeaux. Une cellule tartarite est-elle active au village ?
- ❖ Un hésychaste, religieux nomade, loge dans le bâtiment des cultes. Or, depuis sa venue, on déplore trois décès inexplicables.
- ❖ Des nomades gizaï campent dans un champ voisin. Ils disent que l'Armiger détient une relique leur appartenant.
- ❖ Sirilo a acheté un coûteux automate-majordome. L'automate, détraqué, a blessé plusieurs villageois !
- ❖ Les poissons de la rivière sont devenus gros et voraces. Quel phénomène ou mutagène les a-t-il fait évoluer en monstres ?
- ❖ Un Optimate véreux et sa troupe armée prétendent prélever une forte taxe d'or et d'argent sur la population.
- ❖ Un mystérieux homme à capuche et son épicyon, sorte de chien géant, hante la région. Ensemble, ils terrifient les paysans.
- ❖ Une troupe de théâtre ambulant s'arrête à Érion. L'apprenti de la Sorcière a fugué avec l'acteur principal.





DÉBUTER UNE CAMPAGNE

« CANDIDE »

Dans les lignes suivantes, le lecteur apprendra comment entamer une campagne sans avoir besoin de rien dévoiler, préalablement, de l'univers de la post-Histoire. Ces astuces scénaristiques lui permettront donc de faire découvrir cet univers à ses joueurs au fur et à mesure de leurs aventures.

Les Natifs

Les PJ font partie d'une peuplade native, très isolée du reste de la Communauté. Il se passe alors quelque chose poussant les PJ à se rendre dans une des cités-nations de la Communauté, probablement même Nessus l'Impérissable, située à une grande distance de leur village natal.

Faire jouer un scénario d'introduction pour montrer les liens qui unissent les PJ entre eux, et entre les membres du village. Puis faire surgir l'inattendu, l'anormal. Par exemple, des membres du village sont enlevés par des esclavagistes ; les PJ sont envoyés au loin pour retrouver une relique appartenant au village ; les PJ sont mandés par le chef pour établir des liens diplomatiques avec la Communauté ; les PJ sont chargés d'honorer les dernières volontés d'un chef défunt.

Les Externes

Les PJ sont étrangers à la Communauté :

- ❖ Ils sont venus d'un autre continent. Ces PJ sont en mission d'exploration, d'espionnage, de commerce ou de diplomatie pour une culture externe.
- ❖ Ils sont venus d'un autre monde. Ces PJ ont survécu au crash de leur vaisseau ou capsule spatiale. Légèrement différents des humains de Teur, ils détiennent un peu de technologie, mais ne savent rien de la Communauté. Ils peuvent être fugitifs, poursuivis par des agents de la Communauté, ou vivre une période de captivité. *A contrario*, ils peuvent explorer la Communauté *incognito*. Ils peuvent essayer de se faire accepter en tant qu'Externes. Alternativement, les PJ sont touristes ou diplomates et apprennent à connaître Teur.
- ❖ Ils sont nés dans une société fermée, et extrêmement isolée du reste de Teur :
 - ♦ Nés dans une forteresse carcérale où leurs parents ont vécu jusqu'à la fin de leurs jours, ils sont libérés par l'administration carcérale et jetés dehors. Ils n'ont presque rien sur eux et ignorent quasiment tout de l'extérieur.
 - ♦ Venus d'un retrait de l'Athara profond ou des entrailles du Grand Mur, ils sont les héritiers d'une culture ayant vécu en autarcie totale depuis des siècles. Leur société peut avoir des traits uniques et, bien sûr, tout avoir oublié des réalités de Teur.

L'Amnésie

Les PJ ont tout oublié de leur passé. À présent ardoises vierges, ils sont modelables à souhait pour vivre de nouvelles aventures, où ils devront partir à la quête de leurs origines. Voici quelques pistes de scénario, où les PJ découvriront progressivement leurs compétences, peut-être par le truchement de « *flashbacks* » ou lors de tentatives d'agir sur leur environnement :

- ❖ **Les cobayes.** Rescapés d'expériences thaumaturgiques, les PJ ne se souviennent de rien de ce qui précède leur calvaire. Relâchés ou en fuite, ils découvrent le monde tout en reconstruisant pièce par pièce leur mystérieux passé.
- ❖ **Les constructs.** Ces PJ sont des êtres artificiels, tout récemment nés au monde (homoncules, automates, mutants, etc.). De la même manière que des cobayes, ces êtres peuvent tout ignorer de leur origine et chercher à explorer le monde pour se comprendre eux-mêmes. Ils peuvent aussi, dans un premier temps, ignorer leur propre nature et se croire des humains, dont ils ont l'apparence.
- ❖ **Les Revenants.** Ces PJ éclosent de leurs sarcophages de confinement, après une très longue période de stase. Ils peuvent être dotés d'une technologie avancée – ou n'avoir rien hérité de leur passé, qu'ils ont presque oublié. Émergeant de l'Athara (grotte, laboratoire souterrain, plan d'eau...), ils découvrent un monde nouveau.
- ❖ **Les Aquastors.** Ces PJ sont des projections, nées de la volonté de puissances anciennes telles qu'un artillect. En plus de tout ignorer de leur propre nature (ou de n'en avoir qu'une vague conscience), ils ne savent pas dans quel but ils ont été créés. Plus étrange encore, ils semblent échapper aux lois naturelles et ne peuvent mourir. Explorer la Communauté et Teur pourrait être porteur de pistes.

