Kit d'introduction

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

Le jeu de rôle de science-fantasy
d'après l'œuvre majeure
du *Cycle Solaire* par Gene R. Wolfe

Produit et distribué avec son accord

Légendes du Nouveau Soleil

Kit d'introduction

auteur
Quentin Dumont

coauteurs
Joscelin Clavel, Martin Gleize

illustrateurs
Nathan Anderson, Patrick Fontaine, Timothé Lecoq, Morgan Martinez, Daniel Verhelst, Tiago Sousa

relecteurs
Marc Bouillon, Yann Carrette, Fabrice Chappuis, Stéphane Thomas

testeurs
Benjamin Augendre, Alexandre Caron, Thomas Garcin, Antoine Paris, Benjamin Planas, Guillaume Vallet

remerciements pour leur participation
Maxime Hesschentier
Sébastien Lamarre
Guillaume Lefebvre

~

Le *Cycle Solaire* est une œuvre de Gene Wolfe et il est le seul détenteur des droits sur l'ensemble de l'œuvre et des éléments de celle-ci repris dans le jeu de rôle *Légendes du Nouveau Soleil*. Le jeu de rôle et les éléments originaux qui y sont inclus sont propriété de Quentin Dumont. Toutes les citations de l'œuvre de Gene Wolfe sont issues de la traduction française du *Cycle Solaire* effectuée par feu William Desmond, parue aux éditions Denoël. La reproduction de ces citations est faite avec l'aimable autorisation de Mme Nicole Desmond, ayant droit à titre universel de M. Desmond.

www.nouveau-soleil.com

V4

Les millénaires sont pour Toi
comme le soir qui passe ;
aussi brefs que la dernière veille de la nuit,
avant l'apparition du soleil.

Qu'est-ce que Légendes du Nouveau Soleil ?

Le jeu de rôle *Légendes du Nouveau Soleil* est adapté du chef-d'œuvre de science-fantasy écrit par Gene Wolfe entre les années 1980 et 2002. Dans cette série d'œuvres fascinantes réunies sous le nom de *Cycle Solaire* et comportant 5 romans et plusieurs nouvelles, l'auteur dévoile un monde post-apocalyptique à la fois sombre et lumineux, aux accents gothiques, baroques et victoriens où se déroule l'ultime jugement de l'Homme.

Les œuvres qui composent le *Cycle Solaire* sont : *L'Ombre du Bourreau*, *La Griffe du Demi-Dieu*, *L'Épée du Licteur*, *La Citadelle de l'Autarque*, *Le Château de la Loutre*, *Le Nouveau Soleil de Teur*, *Le Chat*, *La Carte*, *L'Enfant qui pêcha le Soleil*, *Empires des Feuilles et des Fleurs* et *Du Berceau*.

Fruit d'un minutieux travail de développement du matériel initial et avec l'accord de feu Gene Wolfe, nous sommes heureux de vous présenter la première des publications qui auront pour cadre Nessus et son continent.

Ce jeu de rôle propose en un seul univers riche et foisonnant, les sensations grisantes vécues par les héros de science-fiction, de médiéval-fantasy, d'enquête horrifique, de high fantasy, de dark fantasy, d'intrigue victorienne, de survie post-apocalyptique ou encore d'exploration spatiale ou archéologique.

Légendes du Nouveau Soleil vous procurera de nombreuses années d'aventures, en tant que simple survivant d'un âge impitoyable – ou en tant que héros participant à l'avènement du nouvel astre de la vieille planète Teur.

Une campagne de financement participatif a eu lieu en **2020** et **2021** pour le *Livre de Règles*, un ouvrage de plus de 450 pages qui constituera le socle de vos aventures.

Qu'est-ce que ce kit ?

Dans ces pages, nous avons rassemblé un aperçu de l'univers ainsi des règles de jeu et de combat, resserrées pour cette occasion. Un scénario d'introduction, *Conte d'une nuit d'été*, permettra à ceux qui souhaitent découvrir cet univers d'incarner de jeunes Guildaires aux prises avec une palpitante aventure contre-la-montre.

N'hésitez pas à nous faire part de vos questions, remarques et impressions sur :

- **E-mail : manoir.absolu@gmail.com**
- **Facebook : groups/groupe.nouveau.soleil**
- **Notre site officiel : www.nouveau-soleil.com**

Gene Rodman Wolfe (1931 – 2019)

Gene Wolfe est né en 1931 à Brooklyn dans l'État de New York, aux États-Unis. Devenu ingénieur à son retour de la guerre de Corée, il débuta sa carrière littéraire en devenant d'abord rédacteur en chef d'un magazine technique puis écrivain de science-fiction. S'ensuivit une carrière prolifique inspirée par des auteurs tels que Jack Vance, J.L. Borges, H.P. Lovecraft, George Orwell ou encore James Joyce. Considéré par ses pairs comme l'un des plus grands écrivains de langue anglaise, il est décédé en 2019 en laissant une œuvre riche et variée.

Sommaire

Une brève histoire de Teur	1
Jouer dans Nessus et au-delà	3
La Communauté	7
Le Continent de la Communauté	11
Nessus l'Impérissable	15
Les Trois Plaies de Teur	19
Les Cultes de Nessus	21
Les Guildes	23
L'Outre-Ciel	25
Les règles du jeu	27
Les règles de combat	33
Les Aventuriers de Teur	41
Scénario d'introduction	51
Personnages prétirés	62
Les Phases de vie	67
Lexique d'introduction	69

bienvenue dans la post-histoire

Située dans un futur si lointain que notre propre époque a été oubliée depuis des millénaires, Teur, notre planète, orbite autour du Vieux Soleil. Après une épopée au cours de laquelle elle a créé des machines pensantes, conquis mille étoiles, exploré plusieurs galaxies et tenté de forcer les Portes de la Création, l'Humanité a chu.

Frappée par la foudre de l'Incréé tandis que tombaient du ciel les carcasses des dieux-machines dont elle était à la fois maîtresse et esclave, l'Humanité fut reléguée à sa planète natale, qui devint aussi sa prison. De sa condition, elle ne pourra sortir que lorsque l'un des siens plaidera avec succès la cause de Teur auprès d'un tribunal divin.

Cette mission revient à l'Autarque, souverain de Teur régnant depuis les hypogées du Manoir Absolu, son palais souterrain. À la tête d'un puissant État, l'Autarque s'efforce de lutter contre les ennemis extérieurs et intérieurs de la Communauté dont il est le maître.

L'Humanité attend dans l'antichambre de l'éternité et du néant tandis que se délite lentement l'ordre établi par le tout premier Autarque. Voici mille ans que son pouvoir absolu a été institué et il n'y a nul indice que sera bientôt accompli l'avènement du Nouveau Soleil de Teur. Que seront vaincues les armées de l'Empire ascien qui déferlent depuis le Nord. Que seront à nouveau praticables les Océans, où rôdent des monstres immenses.

Nessus l'Impérissable, ville capitale de la Communauté, est la plus grande cité jamais bâtie par l'Homme. En ses murs colossaux, des dizaines de millions d'âmes se sont organisées en un système social de castes régies par un pouvoir autoritaire. Mais, dans les maisons, les auberges et les palais, dans les châteaux, les arènes, les temples, les théâtres, les marchés, les laboratoires, dans les guildes, les assemblées, les manufactures et les rues de Nessus, mille idées différentes et conflictuelles sont nées. Ces idées, ces peurs, ces amours, ces haines, ces ambitions, ces obsessions, ces rivalités, ces loyautés définissent l'Humain.

Ces idées s'entrechoquent et cohabitent, s'agglomèrent et se divisent, se hiérarchisent et se mesurent entre elles. Dans les armées à la discipline de fer, dans les colonies de la Ville morte, dans les corridors feutrés des administrations, dans les souterrains tentaculaires peuplés de miséreux, dans les Guildes aux procédures codifiées, dans les vastes étendues sauvages de la Communauté, subsiste la volonté de dépasser sa condition, de vaincre ses ennemis, de conquérir l'inconnu, d'accumuler richesse, pouvoir ou connaissance.

Chaque matin se ravive la braise des passions humaines. Le Vieux Soleil se lève sur Nessus, chassant l'obscurité et les songes nocturnes. Sous sa lumière, qui a éclairé la geste d'un million d'années d'aventures, chaque habitant de Nessus porte en lui les semences d'un changement. Chaque individu porte en lui la possibilité d'un Nouveau Soleil pour Teur.

PRIVÉ ET CONFIDENTIEL

[redacted]

[redacted]

[redacted]

En 1753, une grande urne de marbre fut découverte dans les sous-sols d'Herculanum. La coulée pyroclastique, contrairement aux cendres qui consumèrent Pompéi le même jour de l'an 79, avait conservé de nombreux objets fragiles. Dans cette urne, on trouva une dizaine de superbes codex, des rouleaux de papyrus inscrits en grec et un étui en bronze contenant un petit miroir octogonal très inhabituel.

Les codex, rédigés sur vélin dans une écriture inconnue, résistèrent à l'étude de l'Accademia Ercolanese fondée en 1755. Quant aux rouleaux, très fragiles, ils s'effritaient à la manipulation et leur traduction ne fut pas entreprise. L'urne est aujourd'hui au British Muséum. Et après avoir changé de main plusieurs fois, les documents et le miroir furent acquis, en 1971, par D.A., collectionneur basé à Détroit.

Parmi les codex, un seul semble avoir été séparé du lot à la fin du 18e siècle ; en 1912, il fut acheté en Italie par un négociant polonais et finit par être donné à l'Université de Yale en 1969, qui en diffusa des facsimilés. En 1975, D.A. découvrit fortuitement une similarité entre la graphie de ce manuscrit et celle des codex. Il envoya le codex le mieux conservé à un philologue, G.R.W., qui, au terme d'un long travail, réussit à déchiffrer partiellement la mystérieuse écriture. Il conclut *a priori* que le document était un canular tant son contenu était singulier. Il l'ignorait encore, mais il avait percé le secret d'une langue venue non du passé, mais du futur.

Pendant ce temps, D.A. fit ouvrir les rouleaux dans un laboratoire privé et leur interprétation débuta. On y lisait les observations d'un savant oriental à propos des codex, qu'il disait très anciens à l'époque même de ses recherches. Un rouleau était consacré à ses vaines tentatives de les décrypter. Le plus intéressant des rouleaux traitait de l'étrange miroir octogonal dont la parfaite géométrie avait, dès 1971, stupéfié D.A. Voici quelques extraits du rouleau.

« Je l'ai nommé Miroir d'Artémis car à la lumière de la Lune, on perçoit au-dessus de sa surface une lueur semblable aux nuages visibles les nuits d'été [...] Nous avons dirigé sur lui, comme [...] Archimède [...], la lumière de cinq miroirs [...] Une fumée chimérique apparut [...] Nikandros plaça un grand miroir exactement parallèle à lui ; la fumée fut visible tant qu'il fut maintenu [...] Nous entendîmes des mots inintelligibles [...] »

D.A. et son équipe perfectionnèrent l'expérience du Syrien en concentrant le reflet de lampes blanches sur le miroir. Une brume lumineuse apparut et fut maintenue plusieurs heures. Une forme ondulante se dessina dans la lumière et une anguille vivante surgit de la brume. Blessée par sa chute, elle mourut rapidement.

Il devint évident que les fouilles de 1753 avaient produit une immense découverte archéologique. D.A. investit de fortes sommes dans un dispositif qui réglait finement l'intensité, le spectre et la direction de la lumière. La brume réapparut, plus forte, et des voix furent perçues et enregistrées, semblant répondre aux appels. D.A. expédia les cassettes à G.R.W. qui comprit aussitôt quelques mots.

Des expériences menèrent à un contact stable avec ceux de l'autre côté. Incroyablement, deux individus parlant anglais se manifestèrent bientôt. L'un de ces hommes était Percy Harrison Fawcett. Vous trouverez le récit tragique de sa vie sur le Web. Des réglages suggérés par le deuxième individu permirent d'ouvrir plus largement la « faille ». Suite à l'énorme accumulation d'informations, D.A. recruta dans le plus grand secret quelques chercheurs, dont moi-même. Nos échanges innombrables avec ces deux individus, et avec d'autres, nous fournirent la certitude qu'il s'agissait d'habitants de notre planète, séparés de nous par un gouffre temporel.

G.R.W. a publié, dès 1982, la traduction du codex qu'il avait reçu, sous couvert de romans spéculatifs. Un monde à la fois terrible, étrange et beau s'est ouvert à nous et le temps semble venu d'en dévoiler davantage.

Nous sommes les artisans des prochaines grandes révélations portant sur *l'histoire du futur*. Mais nous manquons de mains car la tâche est trop vaste pour notre petite équipe. Nous avons lu vos travaux. Nous pensons que vous avez les atouts nécessaires pour nous rejoindre dans cette extraordinaire aventure. Contactez-nous.

[redacted]

manoir.absolu@gmail.com

Cher lecteur du XXIe siècle,

Nul n'aurait pu imaginer ce qu'allait être mon sort, lorsqu'en 1920, dans les archives de Rio de Janeiro, je découvris le manuscrit n°512 et que je dévouai ma vie à la recherche de ces mines gorgées d'or, d'argent et de gemmes relatées par le texte et qu'un Indien du début du XVIIe siècle disait avoir découvertes au cœur de l'Amazonie.

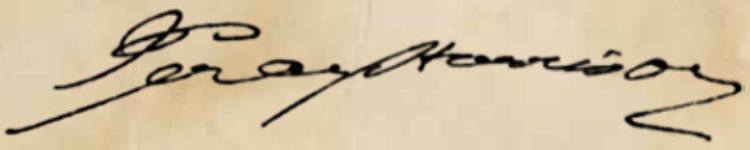
Et dans les pas des Portugais qui, en 1743, avaient découvert les ruines d'une cité aux murs gravés d'hiéroglyphes, je préparai, en 1924 avec feu mon fils aîné Jack et son ami Raleigh, une expédition dotée de huit mules, de péons en nombre suffisant et de vivres en abondance pour rejoindre l'endroit où j'avais mis fin à ma précédente expédition. C'est là que mon cheval était mort et je ne retrouvai de lui que ses os blanchis. Malgré la clémence de la saison, nous étions continuellement harcelés par des nuées d'insectes qui nous rendaient la vie difficile. D'un âge plus avancé que les jeunes hommes qui avaient cru en mon rêve, je ne me déparais pas d'un vif enthousiasme. Le 29 mai 1925, après avoir confié aux péons ma dernière missive, Jack, Raleigh et moi prîmes la voie de la jungle du Brésil.

D'après mes calculs, nous devions entrer en contact avec les Indiens à la peau claire mentionnés par les explorateurs après environ dix jours de progression. Ce qu'il se passa ensuite dans cet « Enfer vert », il m'a été demandé de ne pas vous le révéler. Je fus le seul survivant des événements qui s'ensuivirent – moi qui avais emmené dans sa tombe le fruit de ma propre chair.

Mon adaptation à la société autarcique, située des dizaines de milliers d'années dans le futur de mon époque, se déroula non sans difficulté. Certaines fois, je me réveillais en sueur, ignorant si j'étais parmi les vivants ou les morts. Assis sur le bord du lit, je réalisais avoir perdu ma tendre épouse qui nous a attendus sans que jamais l'on ne revienne. Ma pauvre Nina, combien tu as dû pleurer ! Sur mon poignet, deux cicatrices me rappellent encore les affres que je vécus après la morsure du serpent aux écailles d'or. Je servis dans l'artillerie de l'Autarque – dont la main est le bouclier de son Peuple – contre les forces asciennes, aussi nombreuses que les insectes qui nous avaient assaillis dans le Mato Grosso. L'Autarque me fit Armiger. Au sujet de la fascinante société dont il est le souverain, je ne cessai jamais d'accumuler des notes, que je commençai à la suite de celles prises par Jack. Je cherchais une cité perdue – mais découvris un nouveau monde.

Je pris dans la campagne du Manoir Absolu une paisible retraite, étant le seul officier du monde à s'être mis au service de deux monarques séparés par des millénaires : leurs Majestés Edward VII et l'Autarque Appian. Il me faut une canne pour marcher à présent et mon bras est encore parfois engourdi et pesant. Un matin, un atmoptère s'est posé dans ma cour et un Ablégat m'a remis un pli scellé de la main d'Inire. Il m'y priait de rassembler mes notes (une soixantaine de carnets) et de me laisser conduire à la Tour des Barbiers de Nessus. Je ne pensais pas revoir un jour la Cité Impérissable. Là-bas m'attendait un confortable logement. Les Maîtres me montrèrent l'artéfact qui leur avait permis d'entrer en contact avec le XXIe siècle – votre siècle. À travers l'oculus lumineux, un dialogue débuta, qui dure depuis maintenant plusieurs années. Devenu l'ami des Barbiers d'ici et de là-bas – car tel est le dévouement de vos contemporains G.W., D.A., M.G., J.C. et L.D. (que ceux que j'oublie me le pardonnent) qu'ils sont devenus Barbiers honoraires –, je leur fournis à votre intention mes observations sur la société de Nessus et de son continent. Ce même continent que je quittai il y a 17 ans, non géographiquement, mais temporellement, en laissant derrière moi tout ce qui m'était cher.

Armiger Percy Harrison fen Fawcett



Une brève histoire de Teur

La planète Teur a vu naître et mourir de nombreuses civilisations. Malgré leurs débats houleux, les historiens de la Communauté s'accordent sur plusieurs grands âges ayant précédé le règne des Autarques.

L'Âge de l'Aube

Un gouffre temporel sépare la Communauté de cette époque. L'Homme, sous un Soleil éclatant, apprit les premiers rudiments de la technique. Le temps de la domestication du feu, de l'invention des outils, de l'élevage ou de la culture fut aussi celui des premiers bâtiments en os, en peau ou en terre. Nombreux sont ceux qui habitaient encore dans les cavernes de Teur. Les historiens sont, ici, divisés sur une grande théorie. Un homme, venu d'un autre horizon, aurait enseigné à ces peuples de l'Aube les techniques qui leur permirent de bâtir la première grande civilisation. Le secret de l'architecture de pierre, celui de l'écriture ou encore celui de la roue auraient été transmis par ce sage aux Hommes de l'Aube tout juste sortis des jungles primordiales de Teur. Nul ne sait où les amena cette première civilisation et quel fut le destin de leur mentor.

L'Âge du Mythe

Plus de vingt mille ans séparent les premiers exploits des Hommes de l'Aube de ceux des humains qui vécurent au temps du Mythe. Au cours de cet âge, après une époque barbare, les Teuriens quittèrent leur berceau pour explorer les étoiles. Des flottes immenses de leurs vaisseaux franchirent les vastes océans de vide à destination des astres proches. Et, partout où il allait, l'Homme apporta la guerre. De cet Âge, seules quelques reliques subsistent sur Teur. Dotés d'une mémoire plus longue que la nôtre, certains Extrasolaires – habitants de l'Outre-Ciel – ont des traces plus concrètes de l'Âge du Mythe que la plupart des historiens nessuniens.

L'Âge des Machines

L'Homme bâtit la première Monade, un ensemble de systèmes solaires dirigés par des Machines pensantes à l'intellect inimaginablement plus puissant que celui d'un humain. De cet Âge où tout était possible, les historiens retiennent que l'Homme faillit oublier sa propre nature. Tandis qu'il devenait lui-même une machine, il apprit aux Machines à penser comme des hommes, pour que celles-ci rappellent à l'Homme d'où il venait. Des conflits impitoyables furent déclenchés par la soif de pouvoir de l'Homme et par ses Machines, qui tentèrent de forcer les portes de l'Empyrée (le domaine de l'Incréé). Frappées par la colère divine, certaines Monades s'effondrèrent tandis que d'autres disparurent avec leurs systèmes solaires, fuyant la colère des Anges exterminateurs de l'Incréé.

L'Âge Sombre

Les Hommes de Teur avaient tout perdu. Durant des millénaires, ils habitèrent dans les ruines de leurs cités de métal et dans les cadavres des Machines, comme des étrangers parmi leurs propres créations. Le Feu de l'Incréé avait pulvérisé les montagnes et vaporisé les océans. Le ciel était noir et les rayons du Soleil étaient à peine visibles à travers la poussière ; grelottants et apeurés, les Hommes vécurent dans une crainte absolue de ce qui venait des cieux. Ils vécurent ainsi, se cachant tels des insectes dans les entrailles colossales de leurs dieux morts, réapprenant petit à petit ce que leurs ancêtres avaient pris pour acquis.

Les Empires Premiers

L'Homme reprit lentement le chemin de la civilisation. Teur était un nouveau monde à conquérir. Avec les fragments des Machines et aidés de prophètes tels que le légendaire saint Nestar, les Teuriens rebâtirent leurs villes sous un ciel bleu. Parmi ces grandes civilisations, on compte les empires ennemis des Feuilles et des Fleurs, qui se menèrent une longue guerre depuis leurs cités aux architectures exquises. Des dieux millénaires marchaient sur Teur, cachés parmi les Hommes, les Dekhomaï, êtres immortels créés au cours de l'Âge des Machines et dépositaires de leur savoir. C'est à la fin de cet Âge que l'Homme reprit le chemin des étoiles grâce à l'aide d'Extrasolaires.

La Fondation de Nessus

Nul ne sait avec exactitude quand Nessus fut fondée. La Cité Impérissable semble avoir été bâtie dans l'enveloppe d'une Machine titanesque. Entre ses murs vertigineux, des colons humains, venus par centaines de millions des anciens mondes de la Monade, s'installèrent. Les historiens de Nessus ignorent ce qu'il se passa exactement. Car c'est vers la fin de cet Âge que les Exultes, venus d'un autre monde eux aussi, instaurèrent la Monarchie. Leur règne dura un millénaire, au cours duquel ces rois de Teur étaient inhumés profondément sous les montagnes et que leurs visages étaient sculptés dans les flancs de leurs tombeaux couronnés de nuages.

L'Empire de Mille Étoiles

De la race exulte naquit une famille qui allait changer la face de Teur. Les historiens s'accordent sur le fait qu'apparut alors l'un des esprits les plus brillants de tous les temps. Érébus était son nom et il exhuma des technologies depuis longtemps oubliées. Sa famille devint immortelle et un gouvernement implacable fut mis en place, dirigé par son père, le roi Typhon. En récompense de sa loyauté, chacune des familles exultes fidèles à Typhon reçut une planète habitable, arrachée aux Extrasolaires par les faits de guerre. Typhon régna durant plus de deux siècles mais il perdit peu à peu la raison. Bouleversé par le déclin du Soleil, menacé par une coalition extrasolaire et par un soulèvement nessunien, l'Empire fut en guerre civile pendant une cinquantaine d'années. Parmi les chefs de la résistance, le futur premier Autarque, Ymar, était aidé par un Extrasolaire, Inire. Tous deux étaient conscients du danger qui guettait Teur – sa destruction absolue – et fondèrent le principe de l'Autarcie, système étatique qui visait à préserver ce qu'il restait de l'humanité.

La Fondation la Communauté

Dans les ruines de l'Empire fut alors fondée la Communauté. Elle était le dernier espoir de l'Homme, qui redoutait par-dessus tout que ne soit à nouveau foudroyé le corps affaibli de la civilisation teurienne. La Communauté désigne tout à la fois un continent, une civilisation et un idéal.

Jouer dans Nessus et au-delà

Au regard du cosmos, Teur est un grain de poussière suspendu dans un rayon de soleil. Et, pour un visiteur extrasolaire habitué des voyages intersidéraux, Nessus pourrait ne pas être de beaucoup d'intérêt. Mais, pour un enfant de Nessus qui aurait le droit de la contempler du haut de ses Murs faits d'un métal que nul ne peut plus façonner, il en serait tout autrement. La Cité Impérissable représenterait son Ici et son Maintenant.

L'univers de *Légendes du Nouveau Soleil* représente bien davantage que la foisonnante ville de Nessus, mais la Cité Impérissable est le cœur battant et le centre de gravité de cet univers.

Époque conseillée

Le règne de l'Autarque Appian est une période idéale pour débuter vos aventures. Ayant choisi, au début de son règne, de se présenter devant le tribunal divin, il en revint mutilé. Brisé et amer, Appian se mura dans le secret, encore plus que ses prédécesseurs.

Habile manipulateur, il s'entoura de nuées d'espions et tissa un vaste réseau d'hommes de paille. De nos jours, il fait s'opposer diverses factions entre elles et, par l'assassinat, le chantage et la tromperie, rebat facilement les cartes politiques.

Pendant sa gouvernance relativement inefficace, le Peuple a soif de justice et le crime connaît une période faste. Ce règne donne au MJ un « bac à sable » dans lequel les aventuriers de sa campagne pourront agir avec d'amples possibilités.

Les environnements de Nessus

Même si chaque environnement de Nessus peut comporter des éléments appartenant aux autres, en règle générale, un visiteur de Nessus pourra distinguer :

- **La Cité**. Dominée par ses districts aux grandes avenues bordées de palais et de monuments, aux temples antiques ou aux rues pavées de siècles, la Cité offre un terrain de jeu propice aux intrigues politiques de haut vol, aux fastes de la noblesse ou aux grands spectacles d'arène, à la lumière déclinante du Vieux Soleil.

- **La Glaume**. Plusieurs districts populeux de Nessus, en marge de la Cité, ont été abandonnés à la pauvreté et au crime. Ces rues mal entretenues où s'affrontent des factions criminelles diverses sont aussi le théâtre d'une lutte constante contre la progression de la Ville morte.

- **La Ville morte**. De grands secteurs de Nessus ont été cédés depuis des siècles aux rigueurs du temps, de l'érosion et du pillage. Dans ce chaos de béton décrépit, d'acier rouillé et de marécages peuplé de survivants, une violence endémique règne, loin des lois de Nessus.

- **L'Athara**. Ce terme désigne les souterrains de Nessus. Dans ces passages claustrés, dans ces bunkers étouffants, dans ces grottes humides habite une population reléguée au banc de la société, en proie aux conflits claniques, au cannibalisme et aux créatures venues des profondeurs.

- **La Ceinture agricole**. Vaste croissant de campagne de près de 50 kilomètres de large situé *intra-muros* au nord de la Cité, c'est le poumon vert de Nessus. Ce territoire, administré et protégé par des Exultes, est dominé par la culture intensive sous serre, en batterie ou en bassin.

Les thématiques possibles

Traversée par les conflits d'influence entre groupes criminels, familles nobles, corps d'État et sociétés mystiques, Nessus recèle d'innombrables factions et offre la possibilité de se saisir de causes variées, de lutter pour son propre intérêt, pour l'Autarque ou en faveur de sa culture, de sa caste et de son corps de métier.

- **Crimes et châtiments**. Au service de la pègre, vos personnages pourront tenter de gravir les échelons de la hiérarchie criminelle par l'intelligence, la force, la ruse, le charisme ou la corruption. À l'opposé, ils peuvent incarner un membre d'une des polices de l'Autarque.

- **Jeux d'intrigue**. Riches nobles en leurs palais, hauts fonctionnaires dans les corridors du pouvoir ou Optimates briguant l'Exultat, ils devront redoubler de vigilance et de finesse contre leurs rivaux. Beaucoup rêvent d'entrer à la Cour – l'Hypogée Amarantin.

- **Aux frontières de la science.** En ces âges ultimes et dans les traces de puissantes civilisations disparues, la science représente un danger tout autant qu'une opportunité. Exhumées du tombeau des millénaires peuvent ressurgir des merveilles... ou des menaces oubliées.

- **Survivre contre toute attente**. Chaque jour est un nouveau défi pour l'existence même de ces hordes de miséreux, de colons de la Ville morte, de Pâles qui vivent des miettes qui tombent dans l'Athara. Hommes-rats, gueux, parias, écorcheurs, tous rêvent à un avenir meilleur.

- **Exploration en terres inconnues**. Le ressac des Siècles a restreint les frontières de l'Humanité, voilant de nombreux trésors sous les brumes du Temps. Rivages oubliés, complexes souterrains abandonnés, temples conquis par la jungle ou profondeurs marines attendent d'être à nouveau tracés sur une carte.

- **Destinée tribale**. Peuples anciens de Teur, les Autochtones ont enduré le feu d'Outre-Ciel et les nuits de cent ans tout en maintenant leurs traditions. Dans les pas de leurs ancêtres, ces enfants du Clan s'élancent à l'aventure pour en ramener des histoires dignes d'être contées.

- **Quêtes chevaleresques**. Sur les chemins pleins d'embûches de la Communauté chevauchent de preux chevaliers qui ont renoncé à leurs privilèges pour secourir la veuve et l'orphelin. Ils sont aux prises avec le vil brigand, le cupide uhlan, l'infiltrateur ascien ou encore l'anthropophage cultellarius.

- **La vie de soldat**. Au Nord du continent, une large zone ravagée par la Guerre est la dernière patrie de milliers de soldats courageux qui font face aux Asciens. Pour sortir les bataillons de l'impasse, il faut réussir d'audacieuses missions derrières les lignes ennemies.

- **Sur la route**. Malgré l'interdiction de voyager qui frappe la Communauté, les routes qui sillonnent le continent sont riches de rencontres et d'aventures. Optimates routiers, pèlerins, militaires, artistes, religieux, magistrats ou Guildaires empruntent ces fines bandes de civilisation traversant des étendues sauvages.

- **Tueurs de démons**. Une douzaine d'Anathèmes, des démons, servis par diverses sociétés secrètes, s'en prennent à la Communauté. Fomenteurs de révolte, diviseurs de familles, assassins de chefs, empoisonneurs de rivières, maîtres de hordes méphitiques ou de krakens, ces êtres millénaires peuvent-ils être tués ?

Contenus à venir

Une bonne partie des contenus dont nous donnons ici la liste sont envisagés pour le *Livre de Règles*. Le reste fera l'objet de publications ultérieures.

- **Des informations riches et complètes** sur Nessus, la Communauté et le reste de l'univers :
  - Le guide complet de plusieurs districts.
  - Une trentaine de Guildes jouables.
  - Une dizaine de Nations détaillées.
  - Détail des Terres externes – les autres continents.
  - Des donneurs d'ordres variés, dont les Chaînes Adamantes, une organisation puissante dotée d'une quinzaine de branches actives (missions militaires, exploration, recherche, transport, sauvetage, capture, assassinat, protection, etc.).
  - Des centaines d'armes, allant du bâton au rayon désintégrateur, en passant par l'attirail médiéval et les armes à poudre noire.
  - Des implants biologiques ou artificiels permettant de dépasser les limites humaines naturelles.

- **Des systèmes de jeu et de combat** complets.

- **Un système de création de personnage** en cinq étapes qui permet au joueur de sélectionner des Phases de vie et de les combiner pour créer le PJ de son choix. Ces phases sont de quatre catégories : Race, Culture, Caste et Carrière. Nous proposerons un total de plus de 100 Phases de diverses catégories

- **Un grand compendium de règles ponctuelles**, facultatives, avec notamment un système de santé et de blessure détaillé, un système d'apprentissage par les livres ou encore un système de course-poursuite.

- **Fortune et Tarot des Barbiers** : un système étendu de points de Fortune mettant en jeu un *Tarot des Barbiers.*

- **Dix compétences shenmétiques** : savoirs secrets aussi anciens que puissants, ils font l'objet d'une vie d'étude. Grâce à eux, la mort peut être vaincue, les continents franchis d'un pas, les forteresses détruites d'une vibration ou encore l'esprit humain, remodelé.

- **Une carte continentale** détaillée de la Communauté ainsi que la carte de quelques Districts de Nessus.

- **Les Factions** : la Communauté comporte de nombreuses factions qui, en ces temps tragiques, cherchent à tirer leur épingle du jeu. Nous présenterons des dizaines de factions variées et originales ainsi qu'un système dédié à leurs conflits et relations.

- **Des arts martiaux** où chaque caste possède son art traditionnel, qu'il soit de frappes, de projections, de prises ou d'évitements.

- **Un système complet de choc mental** qui permettra au MJ de mesurer l'impact de l'horreur ou de l'indicible sur les PJ.

- **Un système d'Emprise** : une mécanique qui permet au MJ de déterminer rapidement la capacité de contrôle d'une faction sur une zone donnée et la possibilité d'une intervention de sa part en cas de besoin, dans le cadre d'une lutte territoriale mêlant organisations criminelles et forces de l'ordre.

- **Un système de magie makchirique** qui amènera les personnages à contrôler des *makchirs*, artéfacts du passé pouvant produire des effets propres à la magie... ou à négocier avec leur intelligence artificielle (dite *neshama*) pour obtenir ces effets en échange de quêtes.

- **Un système de STR** (Structure) : utilisé pour déterminer l'état de n'importe quel objet (arme, bâtiment, véhicule, etc.) pour permettre au MJ de faire jouer des ambiances de survie ou de décrépitude.

- **Un système de recherche et de fabrication** : un mécanisme complet de recherche scientifique et de fabrication en jalons qui permettra aux aventuriers de se vouer à des projets de longue haleine.

- **Un système d'Influence sociale et de Faveurs** : une mécanique complète pour opposer les statuts sociaux des personnages et leur permettre de vaincre sans combattre, par la seule force de leur renommée.

- **Un système d'investissement et de coterie** : ce système conviendra aux personnages qui désirent fonder un empire commercial ou tout simplement faire tourner une petite entreprise.

- **Un bestiaire** doté d'une centaine de créatures aux origines variées... certaines viennent même d'un autre univers.

- Une collection d'**une soixantaine de PNJ mineurs.**

- **Des dizaines de PNJ « nommés »** dotés d'une courte biographie.

- **Une dizaine de tables de tirage aléatoire** à 100 ou 200 entrées qui permettront au MJ d'improviser une scène ou une rencontre.

J'étais appuyé sur la rambarde et contemplais le rivage, une zone encore marécageuse, car l'ancienne plaine était souvent inondée par les eaux limoneuses du Gyoll ; j'avais l'impression de discerner des formes dans les monticules et les tertres, comme si ces étendues sauvages aux formes douces possédaient une âme géométrique (ainsi qu'il en est de certains tableaux) qui s'évanouissait lorsqu'on fixait son attention sur elle, et réapparaissait dès que l'on détournait les yeux. Le capitaine vint à mes côtés ; je lui dis avoir entendu raconter que les ruines de la ville s'étendaient très loin en aval du fleuve, et lui demandai quand nous verrions les premières. Ma question le fit rire, et il m'expliqua que cela faisait deux jours que nous avions abordé l'ancienne ville ; il me prêta sa lunette, et je pus vérifier moi-même que ce que je prenais pour une vieille souche était en réalité une colonne brisée et inclinée recouverte de mousse.

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 32, « Le Samrhou »

La Communauté

L'Autarcie a pour objectif de sauver ce qui reste de la civilisation teurienne afin d'éviter son oblitération totale par les forces d'Outre-Ciel. Pour la guider vers un hypothétique futur, l'Autarcie a besoin d'une société d'ordre, reposant sur un fonctionnement par castes : c'est la Communauté.

Les Castes

Les Exultes forment la plus haute caste noble de la Communauté. Ils sont le dernier peuple humain à être revenu des colonies spatiales de Teur. Connus pour leur nature extravagante, leur charisme, leur intelligence et leur richesse, ils sont grands, ont des traits fins et un corps élancé. Les Exultes ont le droit de se déplacer librement, de posséder des terres, de la technologie stellaire, dont des atmoptères (appareils volants) et des armes à énergie qu'ils peuvent porter en public. Enfin, ils possèdent le « droit à la décadence » qui leur permet d'assouvir pleinement leurs vices.

Les Escudiers forment une « caste d'attente » ayant pour but de renouveler le sang des Exultes, dont il ne reste qu'un nombre restreint de familles. Cette caste permet à ceux qui en ont été jugés dignes – sauf les membres de la caste commune – d'accéder à l'Exultat.

Les Optimates, autre caste noble de la Communauté, ont la haute main sur son économie. De ce fait, ils sont aussi indispensables que contrôlés, l'Autarcie s'efforçant de réduire leur nombre au strict nécessaire. Les Optimates possèdent notamment le droit de se déplacer et de convoyer des marchandises librement, de créer des sociétés cotées (appelées « coteries »), de gérer des terres, de capturer des esclaves, d'en faire commerce, de tenir des maisons closes et des maisons de jeu.

Les Armigers forment la noblesse militaire de la Communauté. Ils sont le bras armé de l'Autarque et la cheville ouvrière de l'appareil d'État, tout à la fois administrateurs, enquêteurs, tacticiens, soldats d'élite ou serviteurs dévoués... Les Armigers ont droit de porter armes et armures de guerre en toute circonstance. Les Armigers disposent du droit d'envoyer, sans bourse délier, leurs enfants à l'Académie de Guerre de Nessus.

Les Antrustions forment une caste non héréditaire permettant de récompenser ceux ayant rendu des services exceptionnels à la Communauté ou à l'Autarque. Ils peuvent demeurer antrustions leur vie durant ou rentrer dans n'importe quelle autre caste – exulte exceptée. L'Autarque choisit personnellement qui est membre de cette caste. Elle est la moins nombreuse (quelques centaines de personnes) mais est très respectée, jouissant de la faveur personnelle du Souverain.

Les Serviteurs du Trône forment une caste au service du Manoir Absolu – le palais souterrain de l'Autarque et siège de l'administration. La caste est composée principalement :

- Des membres des Guildes (ou « Guildaires »), appartenant à des corporations constituées par la puissance publique pour pérenniser et mettre en œuvre de savoirs ainsi que produire des biens.
- Des fonctionnaires, recrutés par concours organisés par le Manoir Absolu ou par l'École Impériale d'Administration (dite « École des Cinq Vertus »), située à Marcian, la Cité sainte.

Les Communs (membres de la caste commune) composent 65 % de la population et rassemblent toute personne n'appartenant à aucune autre caste et n'étant pas hors-caste. Cette caste fournit l'essentiel des travailleurs et des soldats de la Communauté.

Les Autochtones forment une caste rassemblant des individus issus de nations fédérées des peuples anciens de Teur. En plus de la protection de l'Autarque pour leur peuple, ils bénéficient du privilège de conserver leurs us et coutumes au sein même des murs des Cités de la Communauté.

Enfin, **les Religieux** sont qualifiés de « caste », sans pour autant en composer une. Le terme « caste religieuse » rassemble tous ceux dont la vocation consiste en l'exercice d'une fonction sacerdotale au sein de la Communauté. La seule condition pour pouvoir faire montre de son appartenance à cette « caste » est d'œuvrer pour un des multiples cultes enregistrés par le Métropolitain – l'officiel en charge de la régulation des croyances au sein de la Communauté.

Les Hors-caste

Au pied de l'échelle sociale, les Hors-caste forment un groupe au statut juridique variable, selon qu'ils appartiennent :

À une nation fédérée (exemple : Thrax). Ils sont soumis à la souveraineté autarcique mais, en tant que non-citoyens, ils ne jouissent pas des mêmes droits que les habitants de Nessus. Toutefois, la loi interdit de leur porter atteinte.

À une nation non fédérée (exemple : les Célanéites) : les habitants, pour la plupart des Natifs, en sont juridiquement des meubles. Il est licite de les piller, tuer et réduire en esclavage.

Aux Serviles : ils ne possèdent rien, pas même eux-mêmes. Ce groupe inclut les esclaves – propriété privée –, et les forçats – propriété de l'Autarcie.

Aux Parias. On entend par là tous ceux qui, au sein de la Communauté, s'éloignent volontairement de la Lumière de l'Autarque et de ses lois (les habitants de la Ville Morte ou de l'Athara). Leur statut est identique à celui des habitants des Nations non fédérées.

Le gouvernement de la Communauté

L'administration communautaire peut apparaître obscure et complexe. Cette gouvernance par le secret est une mesure de protection, la Communauté étant en guerre perpétuelle, cernée par des ennemis redoutables et infiltrée par de nombreux espions.

Les organes décisionnels de la Communauté

L'Autarque est le chef suprême – et divinisé – de la Communauté, composée de diverses nations qui se soumettent à lui (la plus importante étant la Cité-État de Nessus). Il est élu à vie par deux Conseils qui le choisissent dans la population de Nessus, sans distinction de sexe, d'âge ou de caste. Il détient seul le pouvoir suprême et est l'incarnation du Peuple. Toutes les instances de gouvernement de la Communauté tirent leur pouvoir du bon plaisir de l'Autarque, le Père Inire excepté.

Le Père Inire est un petit humanoïde grisonnant et rabougri ressemblant à un singe. Il est le ministre des Sciences du souverain, le plus grand thaumaturge de Teur, le Parrain du Peuple et le conseiller de tous les Autarques depuis la fondation de la Communauté. Il se murmure qu'il est immortel et a été envoyé par le

Conciliateur afin d'aider l'Autarque. De ce fait, il est la seule personne dans la Communauté à exercer une influence qui lui soit propre et ne dépende pas du Souverain.

Aux côtés de ces deux éminences se tiennent :

- **Le Consistoire privé**, composé d'autorités expertes en diverses matières. Nommées et révoquées par l'Autarque, elles sont choisies sur la base de leurs compétences. Elles conseillent le souverain avant toute décision importante.

- **Le Consistoire militaire** – non permanent –, désigne les réunions de coordination entre les divers commandements militaires. Il planifie les décisions nécessaires à la conduite des conflits dans lesquels est engagée la Communauté.

- **L'Office des Émissaires**, rassemblant les hauts fonctionnaires agissant au nom et pour le compte de l'Autarque. Ils font office de « ministres » dans leur domaine d'attribution. Les Émissaires sont également le relais du pouvoir de l'Autarque sur les Nations de la Communauté – ils sont alors nommés « Archontes ». Les Émissaires sont les seules personnes, hormis l'Autarque, à avoir le droit de légiférer.

- **Le Présidium**, assemblée consultative composée d'un seul représentant de chaque Guilde. Chaque représentant y détient une voix.

Les organes judiciaires de la Communauté

Les principaux sont au nombre de trois :

- **Le Nyctophylax** (ou « Offices du Nyctostratège ») est le corps des enquêteurs de la Communauté. Il ne s'occupe pas du maintien de l'ordre. Son champ de compétence concerne surtout les affaires criminelles, de stupéfiants et de mœurs.

- **Les Moines d'Aquinos** (ou « Moines de la Vérité ») sont chargés de l'expertise scientifique des scènes de crime. Outre la traque des nécromants et des criminels les plus dangereux (meurtres en série, infanticides, atteintes au Trône ou aux hautes castes), ils ont en charge l'inspection des autres corps de l'État.

- **Les Éphores** sont les juges chargés de faire appliquer la loi autarcique ou de concilier les parties en conflit – selon que le procès soit criminel ou civil.

C'est pourquoi je suis devenu un criminel. Mais les crimes de sang offensaient mon amour de l'humanité, et je n'avais ni la vivacité de geste ni de pensée qui sont indispensables à un voleur. Après avoir commis quelques maladresses – ce devait être aux environs de l'année de votre naissance, j'imagine –, j'ai trouvé ma véritable vocation. Elle s'occupe de satisfaire certains besoins émotionnels que je ne peux maintenant satisfaire autrement... et je possède, je possède vraiment, une bonne connaissance de la nature humaine. Je sais exactement quand il faut offrir un pot-de-vin, et combien il faut donner, et, plus important encore, quand il ne faut surtout pas le faire.

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 24, « L'atmoptère »

Le Continent de La Communauté

— [...] Connais-tu les routes ?
— Je sais qu'il est interdit de les prendre, mais c'est tout.
— L'Autarque Maruthas les a fait fermer. J'avais ton âge à ce moment-là. Les déplacements favorisent l'esprit de révolte, et il préférait voir les marchandises entrer dans la ville ou la quitter par le fleuve : elles sont ainsi plus faciles à taxer. Depuis, la loi n'a pas changé, et j'ai entendu dire qu'une redoute était construite environ toutes les cinquante lieues.

L'Ombre du Bourreau, chapitre 13, « Le Licteur de Thrax »

Un continent fracturé

La Communauté, anciennement connue sous le nom « d'Amérique du Sud », est le lieu d'établissement de la civilisation du même nom. Le continent a été profondément transformé par les Plaies de Teur et par l'action des Anciens, mais son aspect général demeure semblable à celui que les hommes du XXIe siècle connaissent.

Le Nord du Continent est enfoui sous les millions d'hectares des jungles chaudes, humides, impénétrables et mortelles d'Ouroboros. Le Sud, au midi de Synope, est une vaste étendue de toundra, de forêt boréale puis de glaciers. Entre ces deux extrémités, reliées par la cordillère des Sentinelles, se trouve une région tempérée où sont éparpillées les Cités-États composant les Nations de la Communauté.

Leur influence ne s'étend guère à plus d'un jour ou deux de cheval de leurs remparts. Entre elles prospère un biotope hostile, rendant les déplacements terrestres périlleux. Faune mortelle, flore toxique, peuples natifs – Célanéites, Mudjo, Euryléens... – plus ou moins agressifs, ont vite fait de transformer les voyages en épopée. Ces territoires abritent également des domaines exultes bien gardés ainsi que des bourgs aux enceintes imposantes, contrôlés par des Armigers. Et, malgré les routes impériales entretenues, les forts régulièrement disséminés le long des voies de communication et les caravanes optimates sillonnant ces territoires, il ne fait pas bon de se risquer hors des murs des cités.

Pour des raisons de sécurité et de stabilité politique, le voyage est interdit à la plupart des castes. Une police montée, les redoutables Uhlans, est chargée de contrôler les individus empruntant les routes et de protéger ces dernières contre toute menace. Outre les chemins et sentiers, la Voie du Phénix relie quasiment toutes les villes de la Communauté, formant un collier de perles de civilisation s'accrochant aux récifs battus par les flots de la barbarie.

Une Communauté émiettée

Samadho, la Cité d'ocre, est fameuse pour son élevage de minotaures et la présence de la seule Tour de Guilde hors Nessus, celle du Prisme, qui se spécialise dans le verre. La cité est située à quelques lieues de l'océan, dont elle est séparée par une vaste étendue saumâtre. Elle jouit d'un climat méditerranéen agréable et se tient sur le dévers d'une péninsule de collines, couvertes de garrigue. Sur cette terre sableuse rouge-orangée peu propice à la culture (et dont la ville tire son nom), les suberaies et les ivaies qui bordent la côte empêchent que les terribles tempêtes venant de l'Océan ne l'arasent complètement.

Tessela, la Cité aux Tours tordues, est une des extrémités de la ligne de chemin de fer nommée la « Voie Cobaline ». Patrie de joueurs invétérés et de férus de mode, elle est bâtie sur trois collines verdoyantes, au milieu d'une mer d'herbes grasses où paissent de nombreux troupeaux. Son climat océanique lui assure des températures clémentes et des précipitations

abondantes tout au long de l'année. Il se dit que les Tesseliens n'ont jamais connu la faim.

Tragos possède une longue tradition agricole et martiale. Construite au beau milieu d'une plaine au sol karstique peu fertile en dépit de précipitations abondantes, elle est entourée par des remparts monumentaux. En ses murs, une société extrêmement ségréguée selon qu'on est homme ou femme produit une infanterie redoutable. Nessus ayant eu de grandes difficultés à soumettre Tragos à son autorité, ses citoyens ne peuvent se reproduire qu'avec l'autorisation du Manoir Absolu. Les agriculteurs tragosiens sont tout autant combattants que les guerriers de la cité, mais leur ennemi est un terre ingrate. Ils sont devenus experts pour faire pousser des légumes racines (navets, salsifis, artichauts, cardons, etc.) dans des environnements hostiles.

La matriarchie de **Sykio**, la Cité des Mastodontes, est bâtie à la lisière d'une zone forestière tempérée. Au milieu de ses magnifiques collines boisées, les mastodontes (mammouths, gomphothères et indricothères) ouvrent des chemins dans de luxuriantes futaies, y arrachant d'énormes grumes de bois rares et précieux. Leur exportation, avec celle des pachydermes, fait la fortune de la ville. Les Sykiens, du fait de l'environnement giboyeux, sont d'excellents chasseurs. Le sous-sol local est en large partie composé de grès dur dont les pavés forment les 4/5e du revêtement de la Voie du Phénix.

Kejiaren, avec ses aggers (des forteresses de terre), est la Nation la plus proche de l'équateur. Et, hormis Éphyria, elle est la cité faisant face à l'environnement le plus hostile. Peuplé de descendants de Xanthiques, elle est le seul royaume fédéré à la Communauté. Sise à l'intérieur des jungles d'Ouroboros – mais non loin de la lisière – la ville connaît un climat tropical et mène un combat permanent contre la faune et les habitants de la forêt. Au pied de ses forteresses circulaires, une végétation tenace progresse à l'assaut des cultures avec plus de détermination qu'un bataillon suicide ascien.

Thrax, la Cité des forgerons, est nichée dans les montagnes, au creux des cataractes rugissantes formant les sources du Gyoll. Un rigoureux climat alpin y règne. Située à 1 800 mètres d'altitude, elle est le point culminant de la Voie du Phénix. Thrax est bâtie dans une caldera occupée par un lac aux eaux cristallines. La cité, dominée par Castel Acies, est disposée en terrasses. Les marchands de toute la Gupcha s'y retrouvent pour y vendre leur production et y acheter le fameux acier de Thrax (le thraxium). L'un de leurs meilleurs clients est l'Acheteur Impérial, dont les acquisitions sont ensuite expédiées à Nessus par barge.

Litius est la Sentinelle de l'Océan. Cette cité insulaire se tient près de la côte, à l'endroit où le Gyoll s'étale en un magnifique delta. Elle est construite sur plusieurs îles reliées par des ponts, entourées par de grandes marinas flottantes composées de centaines de navires amarrés les uns aux autres. Nombreux sont ceux qui abritent de établissements de jeu parmi les plus réputés de la Communauté. Une titanesque digue océanique protège Litius et son port des dangers de l'Océan occidental. Cette digue est édifiée en basalte, dont le littoral de Litius regorge, et dont une partie a servi à fabriquer les pavés de la Voie du Phénix.

Marcian, la Cité des Cinq Vertus (ou Cité sainte), est située en moyenne montagne (à 1 000 mètres d'altitude), elle offre un spectacle époustouflant de centaines de temples colorés qui s'organisent en strates concentriques autour des cinq temples des Vertus. Les rues, perpétuellement animées de rituels, de musiques, de chants et de danses adressés aux dieux, accueillent les pèlerins au terme de leur longue marche depuis Nessus. Marcian a la particularité remarquable d'être à flanc de montagne et de se développer sur un grand plateau calcaire sans aucune déclivité.

Érioboéa, la Ville Nomade, est composée de chariots et de yourtes. Les Érioboètes, excellents cavaliers et maîtres-fauconniers, se déplacent sur le territoire ancestral de leur peuple, une succession de plaines et de prairies herbeuses. Les terres y sont fertiles, les animaux nombreux, le climat doux et de nombreux Exultes y possèdent des domaines.

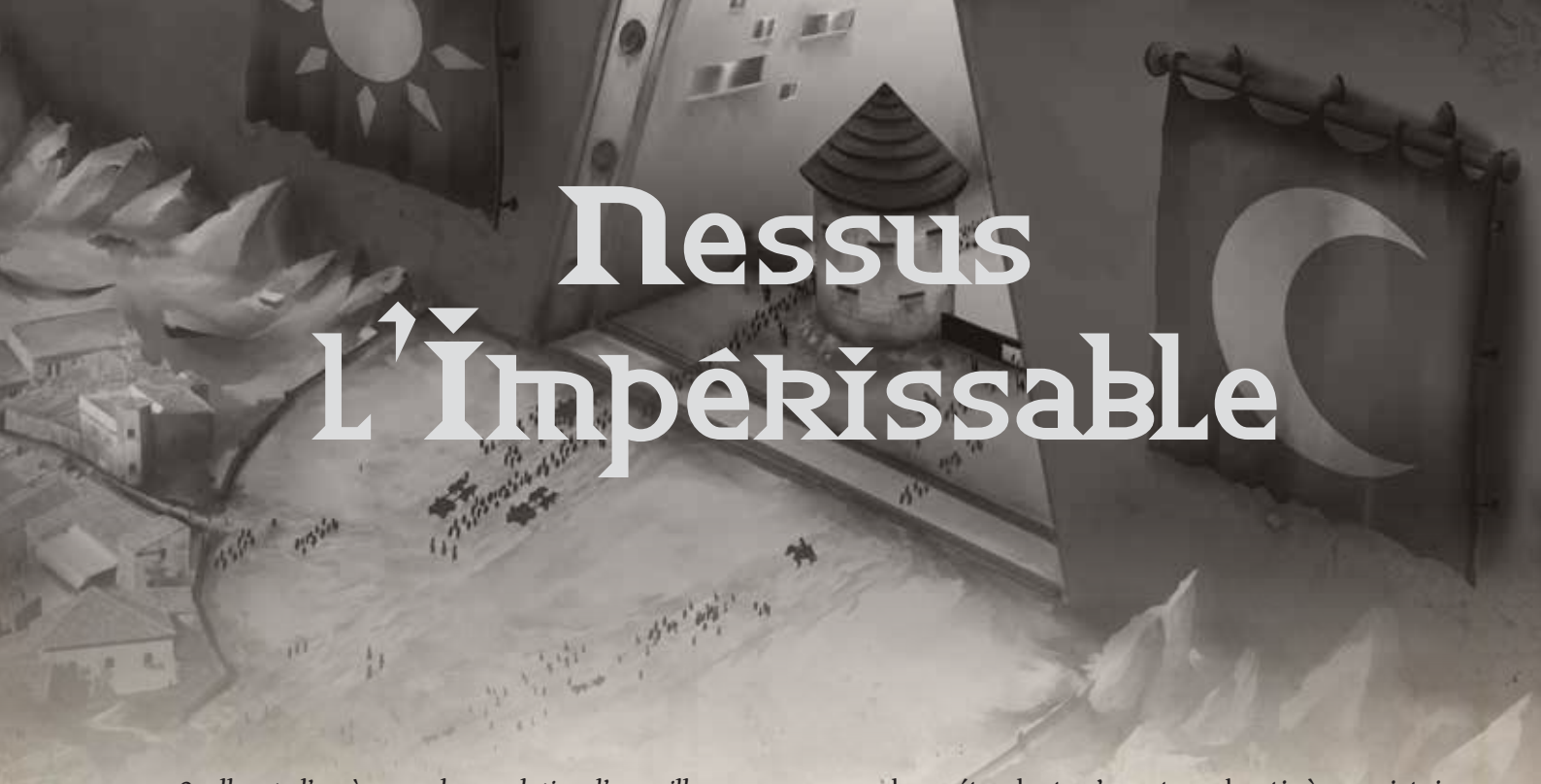
Synope, la Cité-puits, est sous le joug d'un régime férocement collectiviste et égalitariste... mais qui admet l'autorité et la divinité de l'Autarque. Synope est quasi perpétuellement recouverte d'un voile de fumée. La ville est entièrement dédiée à l'industrie lourde et composée d'un assemblage hétéroclite de mines, d'usines, de hauts-fourneaux et de manufactures. Elle est bâtie sur le site d'une des plus grandes mégalopoles du passé, d'où l'on excave des matériaux afin de les recycler. Bien qu'étant l'antithèse de leur voisin, les Synopiens en dépendent étroitement, la plus grande partie de leur alimentation provenant des productions érioboètes.

Enfin, **Éphyria**, la Ville oubliée, est située bien loin de la Voie du Phénix, dans les froides et distantes Îles du Sud. Immense abri souterrain s'étendant sur plusieurs strates, recouvert d'un dôme d'origine inconnue, Éphyria est creusée dans un sol gelé autrefois occupé par une immense forêt. Elle fut fondée par une famille exulte dont la descendance a fonction de prêtres. La ville repose sur une immense mine de bois pétrifié, qui est le matériau de construction principal. La cité dépend, pour sa subsistance, de la logistique fournie par les autres nations. La famille exulte de la Muraille d'Or la fournit en électricité. Soumise à l'assaut permanent du froid, des pirates et des créatures d'Abaïa, Éphyria est la patrie de gens blonds, robustes et au teint clair.

Je sais seulement que nous étions autrefois des animaux qui vivaient dans les arbres. C'est ce que disent les mystagogues. Pas des singes, puisque les singes existent encore. Peut-être quelque chose comme les zoanthropes, bien que plus petits. J'ai remarqué que les zoanthropes avaient un faible pour les montagnes, et ils grimpent dans les arbres de la jungle des pentes. De toute façon, ils communiquent entre eux, comme le fait même le bétail, ou comme le font les loups, par certains cris et certains mouvements. Finalement, par la volonté de l'Incréé, il a pu se faire que ceux qui communiquaient le mieux ont survécu et que ceux qui communiquaient moins bien ont disparu.

Le Nouveau Soleil de Teur, chapitre 8, « La manche vide »

Jungle d'Ouroboros
pampas
Archipel du Serpent
Île de Feu
LA COMMUNAUTÉ



Nessus l'Impérissable

– Quelle est, d'après vous, la population d'une ville comme Nessus ? [...] *Toutes nos tentatives de recensement ont échoué, tout comme nos tentatives pour taxer systématiquement la population. Chaque nuit, la ville grandit et se transforme, comme changent les graffitis tracés à la craie sur les murs.*

L'Ombre du Bourreau, chapitre 14, « Terminus est »

Nessus, un monde à elle seule

Plus vaste conurbation humaine de Teur, Nessus est protégée par le Grand Mur, un gigantesque rempart circulaire édifié – selon la légende – par des géants. Peuplée d'humains revenus des colonies stellaires de Teur il y a des millénaires puis par vagues successives dont la dernière fut celle des Exultes, la Cité Impérissable se tient au centre d'une péninsule de l'Ouest du Continent. Traversée par le fleuve Gyoll, elle est quasiment équidistante de la cité montagnarde de Thrax, au nord et du delta de Litius, au sud. La population de Nessus, de même que sa taille, demeurent sujettes à caution. On estime que Nessus abrite derrière ses remparts – qui emprisonnent les résidents autant qu'ils les défendent – plus de 30 millions d'habitants sur une surface de plus de 31 000 km².

La ville est traversée par le Mur des Caryatides. Celui-ci fut construit pendant la Guerre de l'Épine et du Pétale, guerre civile causée par la succession de l'Autarque Ragus, mort sur le front ascien. Il laissa un testament contenant le nom de deux successeurs, Constant et Domitius, que le Conseil Interne ne put départager. Après presque vingt années de conflits, aucun des prétendants n'ayant pu aboutir à une victoire décisive, le Père Inire les élimina et installa un nouvel Autarque sur le trône.

Nessus est gouvernée par un Archonte (Honorius sous le règne d'Appian) et divisée en Districts, eux-mêmes subdivisés en Quartiers. Sauf exception, chaque district a à sa tête un quatuor formé par :

- Un **Armiger**, en charge de la sûreté publique depuis une place-forte nommée Lochus.
- Un **Alcade**, élu par le Peuple, ayant en charge l'administration civile et culturelle.
- Un **Intendant**, en charge des approvisionnements, de la santé publique, de l'entretien des bâtiments et de la voirie.
- Un **Éphore**, en charge de l'ensemble des affaires judiciaires.

Ces officiels peuvent disposer, au niveau des quartiers, de subalternes sis dans des antennes locales.

Nessus l'Impérissable abrite de nombreuses merveilles qui éblouissent ses habitants et ses visiteurs. Qu'ils soient Nessuniens d'origine, Autochtones, Externes ou même Extrasolaires, les splendeurs iridescentes de la Cathédrale d'Azur laissent souvent sans voix ceux qui les contemplent. Les Jardins botaniques du Père Inire sont l'occasion de visiter d'autres biomes, voire d'autres mondes. Le Mausolée des Autarques et le Grand Opéra écrasent par leur démesure et leur gigantisme, symboles de la puissance des Souverains de la Communauté.

Nessus n'est pas une cité où chacun vit avec l'autre. Plus qu'un patchwork, elle est une étonnante juxtaposition de diverses composantes, qui s'ignorent – voire s'opposent.

Cela est visible architecturalement, la Cité ressemblant à une imbrication de plusieurs monades urbaines datant de diverses époques. Ainsi, la Ville Morte est une étendue dévastée de bâtiments en ruine, offrant un spectacle de désolation post-apocalyptique. La Ceinture agricole, enclose dans le Grand Mur, est une grande campagne intérieure administrée par les Exultes qui y possèdent des domaines. L'Athara est un monde chtonien où se cachent les réprouvés. Le District Algédonique est un lieu de plaisir où nombre de bâtiments épousent un style Renaissance, qui n'a pas grand-chose à voir avec les immeuble de verre et de métal du District des Affaires. Quant au district de Citadelle, entouré des Nécropoles, il offre une vision typique d'une fabuleuse cité médiévale sur laquelle se seraient greffés atmoports et tours de télécommunication.

C'est également visible socialement : à Nessus, la grande majorité des habitants se côtoient, mais ne se mélangent pas. La plupart des Nessuniens résident dans les lieux qui leur sont dédiés, fréquentent les endroits qui leur sont réservés avec les personnes composant leur cercle social. L'écrasante majorité des Communs passent leur vie entière au sein d'un même district. Un Exulte peut ne jamais mettre un pied dans une des rues jouxtant son quartier de résidence, sauf à s'y faire transporter en chaise à porteurs. Certains Guildaires ne sortent de leurs Loges que pour accomplir les actes imposés par leur fonction. Les interactions entre ces diverses strates de la société sont quotidiennes, mais obéissent essentiellement à la nécessité et demeurent particulièrement formelles.

Journée extraordinaire d'un Commun ordinaire

Récit extrait du journal de l'Armiger fen Fawcett.

« *Voici une histoire que je tiens de Pravin, le Minotier-général du District de la Perche. Ce récit témoigne d'une rencontre fort inattendue à Nessus.*

C'était le matin du quatrième jour du 30e été du règne d'Appian. Je bondis hors des draps, ce qui arracha un grognement à mon épouse. Tandis que j'enfilais mes vêtements pliés sur le dos de ma chaise et passai sur la pointe des pieds entre mon lit et celui où dormaient mes quatre enfants, le jour n'était pas encore levé. Dans le lointain résonnaient déjà les cloches annonçant le début de Louanges. J'étais en retard, encore en retard.

Après une toilette au gant et une prière au Conciliateur, j'engloutis mon petit-déjeuner de fruits secs et de céréales, puis quittai mon logement pour dévaler quatre à quatre les marches des six étages de mon immeuble. Mon repas de midi était enfermé dans ma vieille musette en plastique – héritage de ma mère. Arrivé sur la chaussée, la pétarade d'une automotive lancée à pleine vitesse résonna sous les nuages bas, attirant mon attention.

Mal m'en prit. C'est le moment que choisit un des chiens sauvages infestant les rues de Nessus pour happer d'un geste vif ma musette, ses dents acérées sectionnant net la sangle. J'eus à peine le temps de m'en rendre compte avant de hurler, qu'un crachin fin et moqueur commença à tomber.

C'était le début d'une journée presque ordinaire pour un homme du Commun. Si j'arrivais en retard à la minoterie, ça allait être ma dernière journée de travail. Ce vaunéant de Gloistel, qui dirigeait le moulin de l'œuvre des Meuniers où je travaillais avait été clair : si je ne me présentais pas à Révérence, je pourrais aller chercher un autre emploi...

Dans la rue commençaient à se croiser piétons et chevaux. Tout ça allait me coûter de l'argent, mais je n'avais pas le choix. J'hélai une charrette à merychippus conduite par un Éclectique. Après une brève négociation avec cet escroc de conducteur, un mutilé à qui la guerre avait pris la moitié de son visage, je lui donnai quatre orichalques et montai à bord. Tandis que la charrette recouverte d'un plaid en tissu détrempé bringuebalait sur les cahots de la route, je regardai l'homme qui me faisait face.

Entre deux âges, grassouillet, le visage rond, partiellement tonsuré, il tenait une flasque de jora – de la bière de maïs fermentée – à la main. Il grignotait un pain des Pèlerins dont l'odeur ferait saliver un snyx, même si les morts-vivants ne mangent pas. Mon ventre se mit à gargouiller.

Remarquant que je fixais la pâte claire et onctueuse où se mêlaient morceaux de légumes, de fromage et de viande, le tonsuré me sourit, en rompit un bon morceau et le fourra dans ma main.

— Mangez. Vous êtes pâle comme si vous aviez rencontré un Anathème...

Je lui souris.

— Merci. Je devine à votre nourriture que vous êtes originaire de Marcian.

— Tout juste, répondit-il. Je suis – il fit une pause avant de se présenter – le Scribe Kyrias, Compagnon de la Guilde des Vérificateurs.

Je me raidis. La rigueur et l'implacable impartialité de ces Serviteurs du Trône me les faisaient redouter. Kyrias, voyant ma réaction, retint un rire avant de se lancer dans une mastication appliquée de son repas. Ayant fini d'en avaler le dernier morceau, il désigna les ailes du grand moulin, apparaissant à la lueur de l'aube mourante.

Si j'en juge par l'eczéma sur vos doigts, vous travaillez à l'endroit où je me rends. Je dois y procéder à quelques vérifications, mais avec cette circulation nous n'arriverons pas avant Ouvrage. Il leva une main potelée et manucurée, me voyant me décomposer. Détendez-vous, je dirai qu'il y a eu un accident entre plusieurs véhicules à la frontière de Chinampas et que nous avons été retardés. Tout le monde sait que le district des Canaux est peu sûr. En outre, personne ne mettra en doute ma parole...

Un sourire matois éclaira son visage, qui s'effaça rapidement lorsqu'il se porta à nouveau sur mes mains, crevassées et gercées.

— Votre Minotier-général...

— Gloistel.

— C'est cela, Gloistel, ne vous a pas fourni gracieusement les soins médicaux pour traiter vos mains ?

— Et bien, Serviteur (dis-je insistant sur le S initial), le Maître est homme rude. Mais juste. Je travaille au moulin depuis deux décennies et j'ai l'habitude de faire avec ma condition.

— Avez-vous fait appel à la Guilde des Soigneurs ?

— Ay ! Je n'ai pas les moyens de faire appel à eux, Serviteur. Je ne perçois que deux chrisos par lune de travail. J'ai quatre enfants et une femme à nourrir.

— C'est très en deçà du salaire normal pour un ouvrier de votre ancienneté et ayant une telle famille à nourrir, grimaça mon interlocuteur.

Je me tus et regardai le bout de mes chausses. Par je ne sais quelle folie, j'ouvris encore ma bouche, ce que pourtant ma femme me recommandait de ne jamais faire.

— Je ne vous le fais pas dire, murmurai-je. Si mon grand, Lubin, n'avait pas gagné au tournoi de « caillasse » du Ros...

Je m'interrompis, le rouge au front.

— Du Rosaire, compléta-t-il, posant sur moi un regard d'une extraordinaire acuité.

Je me raclai la gorge avec la désagréable sensation d'avoir avalé une feuille d'égestas, l'ortie sanglante, cette plante grimpante pourpre aux feuilles urticantes qui pullule dans toute la Glaume.

En quelques minutes de conversation, il s'était enfoncé dans mon intimité comme les racines parasites de la plante désagrègent le béton le plus solide.

Je m'étais plaint de mon travail, de ma situation, de mes supérieurs et, gagné par une espèce de folle inconscience, avais avoué que mon fils se livrait à des duels dans lesquels le but était de lapider le plus grièvement possible son adversaire. Le tout organisé par une faction de criminels.

Je me tus tandis que les deux merychippus se dirigeaient d'un pas lent vers la grande cour de la minoterie. Je me serais senti plus à l'aise dans la charrette d'un condamné à mort par le jugement d'un Éphore. Je vis la silhouette de Gloistel se tenant au portail du moulin se dessiner petit à petit, comme les coups de crayon d'un artiste finissent par solidifier un cauchemar.

Puis la charrette s'immobilisa. J'étais arrivé au pied de mon échafaud personnel. Alors que j'allais sauter à terre pour supplier humblement qu'on me pardonne mes errements, je vis Kyrias relever la manche de son vêtement, dévoilant un petit bracelet violine. Le Scribe le porta à ses lèvres, prononçant quelques mots dans un langage inintelligible. Quelques secondes plus tard, un atmoptère d'un bleu éclatant se posa en chuintant dans la grande cour de la minoterie.

Dix colosses revêtus d'armures étincelantes en surgirent au pas de course, armes stellaires à la main et formèrent une haie d'honneur pour Kyrias. Le Serviteur du Trône leur donna une instruction à voix basse. Un instant plus tard, Gloistel était embarqué sans ménagement dans l'aéronef.

Kyrias se tourna vers moi.

— Vous m'avez épargné un temps de vérification précieux. Je vous en remercie. Soyez-en récompensé et n'arrivez plus en retard. C'est vous qui administrez ce lieu, désormais.

Entouré des soldats, le Scribe monta dans l'atmoptère. Une poignée de secondes s'écoulèrent avant que l'aéronef ne file dans le ciel, tirant derrière lui une traînée de condensation comme une araignée file sa toile, me laissant statufié.

Sous le ventre de l'atmoptère, un magnifique phénix doré était peint, l'emblème de l'Autarque.

Mes jambes flageolèrent et je perdis connaissance. »

On appelait ces hommes les Éclectiques ; ils étaient les descendants de colons venus du Sud dont le sang s'était mêlé à celui des Autochtones, plus trapus et à la peau sombre. Ils avaient adopté certaines de leurs coutumes, qu'ils avaient mélangées à celles d'autres groupes installés encore plus au nord, les Amphitryons, et même à celles de sociétés encore moins connues, de commerçants et de tribus locales. La majorité de ces Éclectiques avait une prédilection marquée pour les couteaux à lame recourbée – à lame forcée comme ils les appellent parfois –, et comportant deux sections relativement droites ainsi qu'une partie coudée juste avant la pointe. Cette forme rend, paraît-il, plus facile de poignarder quelqu'un au cœur en frappant juste en dessous du sternum.

L'Épée du licteur, chapitre 2, « Au-dessus de la cataracte »

Les trois plaies de Teur

Le grand Érébus, qui a établi là-bas son royaume, poussé par elles, ne tardera pas à lancer sur nous ses féroces guerriers à peau blanche. Il unira ses forces à celles d'Abaïa, lequel règne sur les eaux chaudes. Avec d'autres, moins puissants mais tout aussi rusés, il offrira son allégeance aux souverains des terres situées au-delà de la taille de Teur, ces terres que l'on appelle l'Ascie ; et une fois uni à eux, il les dévorera jusqu'au dernier.

Le Nouveau Soleil de Teur, chap. 37, « Le Livre du Nouveau Soleil »

La condamnation des océans

Le rapprochement de Lune et l'augmentation des forces de marée en découlant ont entraîné des effets cataclysmiques sur Teur. Si les tremblements de terre et éruptions volcaniques demeurent rares, leurs conséquences, lorsqu'ils se produisirent, furent incommensurables : des cités entières ont été englouties dans des failles béantes ou des flots de lave. Aujourd'hui, les hommes ont bâti à l'abri des convulsions de la Terre et ont appris à voyager en évitant les zones dangereuses. Le savoir des thaumaturges s'est accru et ils ont déduit de leurs recherches que les colères de Teur sont commandées par les Anathèmes, les démons du passé.

À notre ère, l'Océan, éternel pourvoyeur de vie, s'est mué en une étendue hostile dont les côtes autrefois accueillantes ressemblent désormais à une ligne de front. Des tempêtes effroyables, d'énormes vagues, des marées d'une ampleur inégalée et de gigantesques tsunamis ont ravagé des villes entières. Ils ont également persuadé l'homme de quitter pour toujours les rivages qui ont connu les premières reptations de ses lointains ancêtres hors de l'eau. Dès lors, il n'est plus question de plaisance, de cabotage ou même de navigation hauturière hormis pour quelques rares audacieux. L'Océan abandonné s'est remis à grouiller d'une faune et d'une flore merveilleuse… et souvent hostile. Il est devenu le repaire de créatures titanesques, aux origines plus ou moins exotiques.

En outre, au plus profond des abysses pélagiques, s'est réfugié, depuis la chute de Typhon, un des pires Anathèmes que le monde connaisse : Abaïa. Léviathan jaloux ne supportant pas que les hommes s'aventurent à la lisière de son domaine, que ce soit en surface ou sur ses frontières terrestres, il envoie parfois ses armées aphotiques dévaster et razzier les habitats côtiers.

Quand cela se produit, ses féroces Marides sèment désolation et chaos sur les rivages de la Communauté. Ses krakens broient chairs, bois et métaux, réduisant en une pâte sanglante les vaisseaux qui s'aventureraient sur les flots. Enfin, Abaïa a le pouvoir de déclencher des raz-de-marée d'ampleur afin d'achever les ultimes survivants de son œuvre macabre.

La mort du Vieux Soleil

Lorsque l'Anathème Tartaros introduisit le Ver au sein du Vieux Soleil afin qu'il le dévore, il condamna l'Humanité à l'obscurité, au froid, à la faim et à l'angoisse. Le Ver consomme lentement le Soleil et excrète en son sein l'Ashor, un éléments radioactif que certaines factions cherchent à enrichir. Ce processus donne au vieil astre son aspect rougeâtre et provoque une réduction considérable de son activité, ainsi qu'une légère inflation de ses couches extérieures. Toutefois, la paisible agonie du mourant est troublée par de violents sursauts, causant des orages solaires dévastateurs.

La baisse brutale du rayonnement lumineux a restreint la zone habitable du système solaire, amenant Teur à sa lisière. La dynamique climatique de la planète en fut bouleversée. Les zones au nord du 45e parallèle et au sud du tropique du Capricorne devinrent des régions aux climats subarctiques ou polaires, tandis que la circulation des courants marins oscillait entre chaos et arrêt total. La température chuta mais pourtant les tropiques et la luxuriante végétation équatoriale demeurèrent. Ce phénomène, toujours inexpliqué par les thaumaturges, laisse penser à un mécanisme de contrôle météorologique non identifié. La réduction de la luminosité fut un bouleversement pour l'ensemble de la faune et de la flore terrestre, mais aussi pour celles de la zone photique de l'Océan.

Mais l'Homme fit face. En dépit des blizzards, des sécheresses, des éruptions solaires embrasant le ciel et soumettant certaines régions à d'intenses rayonnements affectant hommes, bêtes et végétaux, il s'adapta. En dépit des inondations, de la disparition de centaines de milliers d'espèces animales et végétales, des récoltes difficiles, des précipitations erratiques, des vents de sable, il s'adapta.

Aujourd'hui, l'élaboration de plantes et d'animaux par manipulation génétique est une étape essentielle à la production de vivres pour la Communauté. La thaumaturgie a permis à l'homme de régénérer des espèces parfois éteintes depuis des éons, afin de produire une nourriture en quantité suffisante. Cependant, quelques riches privilégiés peuvent encore goûter à la saveur de mets naturels ou sauvages.

La Guerre sans fin

La guerre est la compagne de l'Humanité depuis son accession à la conscience. La qualifier de *plaie de Teur* paraît étrange de prime abord. Elle paraît plus être une plaie *de l'Homme* qu'un des fléaux ravageant son monde. Cela est vrai, mais pas pour *cette guerre-ci*.

De toutes les nations qui se sont succédées à la surface de Teur, la Communauté est la seule à n'avoir jamais connu un jour de paix. L'Autarcie a souvent mené des guerres et des périodes de tension liées à des conflits territoriaux. Toutefois, ces dernières furent toujours limitées dans le temps. Il n'est pas ici question d'escarmouches ou d'accrochages survenant plus ou moins sporadiquement. Il est ici question d'une guerre commencée il y a des siècles. Une guerre totale, implacable, perpétuelle, ne comportant ni trêve ni armistice, menée contre un ennemi sans nombre, sans visage, sans peur et sans pitié : les Asciens.

Les Asciens sont un peuple vivant sous une tyrannie absolue, dirigée par le Groupe des Dix-Sept. Du début à la fin de son existence, le citoyen ascien, dont le métier a été déterminé à la naissance, ne peut s'exprimer qu'à l'aide d'un corpus de proverbes strictement approuvés par le gouvernement des Dix-Sept.

L'origine de cet empire est tout aussi inconnue que ses motivations. Une seule chose est limpide le concernant : son but est d'éradiquer la Communauté jusqu'à ce que le souvenir même de l'Homme ne soit plus qu'un mythe oublié.

Afin de garantir sa survie, la Communauté s'est dotée de forces de défense substantielles : 37 légions auxquelles s'adjoignent des auxiliaires fournis par ses alliés, un embryon de marine destiné à protéger ses côtes et des unités aériennes. Ces dernières sont peu nombreuses et très spécialisées en raison de leur coût prohibitif.

La guerre contre les Asciens conditionne une grande part de la vie de la Communauté, qui s'est organisée pour mener cette bataille sans fin. Son économie est structurée en tant qu'économie de guerre, avec les pénuries que cela engendre pour les plus pauvres. Sa politique est dictée par les nécessités de la belligérance. Son appareil industriel – et ses Guildes – sont largement dédiés à la production de matériel militaire. En revanche, la guerre prélève un lourd tribut de chair auprès de la caste commune, dont les innombrables mutilés et traumatisés sont abandonnés à leur sort et vont gonfler les rangs des diverses mafias et pègres de Nessus et des campagnes. Enfin, l'absence de victoire décisive de l'Autarque alimente le ressentiment et la défiance vis-à-vis de son pouvoir.

Les Cultes de Nessus

« Il servait un dieu dont l'effrayante image se dressait à l'extérieur de la ville, à l'est. Après avoir travaillé quelques jours pour sa famille, j'appris qu'il assurait chaque matin, avant mon arrivée, l'acte principal de son culte [...] *A la fête du milieu de l'été, il ouvrait la gorge d'un coypu, sur un fond de battements de pieds et de petits tambours. »*

Le Nouveau Soleil de Teur, chapitre 49, « Apu-Punchau »

Une mystique de fin des temps

L'Église du Théanthrope enseigne à ses fidèles tout ce qu'ils doivent savoir sur les puissances dirigeant l'Univers, notamment que l'Humanité doit réparer les torts infligés à son Créateur.

L'Homme, empli d'hubris, créa des machines pensantes et essaya de renverser les barrières du temps et de l'espace. Mais des forces supérieures le renvoyèrent à sa condition : celle d'un primitif vivant sur une terre ravagée, chichement baignée par la lueur sanglante d'un astre amoindri. Une leçon douloureuse mais juste.

Cependant l'Incréé, dans sa bonté, envoya le Conciliateur pour tenter de racheter l'Humanité. Il guida Ymar-le-Presque-juste dans la fondation de l'Autarcie. Aujourd'hui, l'Homme doit, par ses offrandes, ses prières et ses actions, être digne de la venue du jour où un véritable Juste ira défendre la cause de Teur auprès du tribunal divin. Il sauvera l'Humanité, en ramenant un Nouveau Soleil qui baignera Teur de ses rayons vivifiants.

Des cultes foisonnants

Cette théogonie apocalyptique est un terreau fertile pour maintes Églises, sectes et croyances, qui ont fleuri depuis la fondation de la Communauté. À l'époque d'Appian, trois principaux cultes occupent une place prépondérante.

Le Culte du Théanthrope

Ce Culte est trinitaire et vénère l'Incréé, le Conciliateur et le Nouveau Soleil comme étant à la fois trois entités distinctes mais n'en formant qu'une, le Théanthrope – l'Homme-Dieu. Ce dernier est le Juste Qui S'annonce, celui qui mènera l'Humanité vers sa rédemption.

L'Église du Théanthrope est, numériquement, la plus répandue dans la Communauté. Dirigée par l'Héliodrome (le Messager Solaire), elle comporte un clergé régulier de cénobites et d'anachorètes ainsi qu'un clergé séculier, composé de prêtres.

Outre sa fonction prosélyte, cette Église comporte diverses branches séculaires. Certaines sont en charge de lutter contre les abominations (morts-vivants, sectes nécromantiennes ou millénaristes, etc.). Le Culte finance également des institutions scientifiques, dont un grand observatoire solaire en charge d'interpréter les manifestations du Vieil Astre (taches, tempêtes solaires, etc.). Pour les moines-thaumaturges, celles-ci sont autant de signes de sa volonté.

Le Culte du Peuple (ou Panthéon)

Dirigé par l'Archipater, assisté de prêtres nommés Archilâtres et Archidules, ce culte est le plus ancien des trois. Il remonte à l'époque des Empires Premiers et était, au temps de la Monarchie typhonienne, le culte principal. Largement remplacé par celui du Théanthrope, il demeure néanmoins populaire dans les campagnes et dans la caste commune, d'où son nom.

Il consiste essentiellement en la vénération des neuf Primordiaux, qui sont célébrés par la pratique des arts.

Ces dieux sont :

- Ani (le seuil, le changement).
- Abraxas (le temps).
- Vithar (la force, la virilité, la guerre).
- Matara (la féminité, l'amour, la fertilité).
- Aurora (l'aube, la naissance, la création).
- Praeses (le jugement, la vérité).
- Sito (les sentiments, bons ou mauvais).
- Atrasties (la tromperie, l'illusion, le faux).
- Hypogéon (le néant).

L'Adepte parfait consacre ses dévotions à égalité à l'ensemble des Dieux, mais la plupart des croyants en choisissent un seul et lui dédient leur foi. Le culte d'un Primordial se déroule au travers d'un ensemble d'initiations, de commandements et de rites (les Mystères) qui se vivent en communauté.

À ces neuf dieux majeurs sont subordonnés des centaines d'autres saints, divinités et principes protecteurs, vénérés par des offrandes.

Le Culte de l'Autarque

Bien que formellement divinisés, les Autarques font soigneusement attention à ne pas abuser de ce privilège. Le dirigeant du Culte est le Pontifex – désigné par l'Autarque – aussi nommé Suprême Exégète.

Ce Culte est paradoxal : son dieu est présent sur Teur et tout le monde croit obligatoirement en lui – nier la divinité de l'Autarque est passible de châtiments sévères. Toutefois, le Culte et l'Autarque n'ont formellement aucun contact – hormis lors de la désignation du Pontifex. L'institution est largement financée grâce à cette proximité avec le Souverain, mais sa puissance demeure restreinte du fait d'un nombre modeste de fidèles (les Glosateurs).

Les prêtres du Culte autarcique (les Mystagogues) sont des dévots analysant les faits et gestes de l'Autarque. Ils se chargent ensuite (avec grand zèle) de faire connaître ces derniers en expliquant pourquoi ce que fait le Souverain est toujours beau, juste et bon.

Les Guildes

Je ne suis qu'un compagnon de l'ordre des Enquêteurs de Vérité et des Exécuteurs de Pénitence, titre qui ne confère aucune autorité. Ceux de notre guilde se contentent d'accomplir la volonté des juges.

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 8, « La Pèlerine »

Généralités

Une Guilde est un corps constitué qui possède le monopole de la mise en œuvre de métiers (les Vérificateurs, les Bourreaux, les Clavigers, etc.). Elle possède également le monopole de la commercialisation et, parfois, de la production de biens divers (feux d'artifice, armes à feu, animaux OGM, etc.). Il est possible de produire sans être membre de la Guilde mais il faut obtenir son approbation pour vendre sa marchandise. Certaines ressemblent à des ordres religieux (exemple : l'Ordre de Saint-Gandharva, dit Sainte Guilde des Fulgurators), d'autres à des corporations de métiers qui prennent en charge la santé, la sécurité et la retraite de leurs membres (exemple : Guilde des Filles de joie, Guilde des Cochers).

Les degrés d'initiation au sein d'une Guilde sont, par ordre de dignité décroissante : Grand-Maître, Maître, Compagnon et Apprenti. En outre, les Guildes majeures comportent des fonctions spécialisées rattachées à ces degrés (Chambellan, Custodes du Trésor et de la Tradition, etc.). Toutefois, un ratio ne varie guère : 80 % des membres d'une Guilde sont Compagnons, le reste se répartissant entre les Apprentis et les grades supérieurs.

Afin de renforcer la cohésion au sein de leurs rangs, les Guildes édictent des règles qui leurs sont propres. Les Guildaires (membres d'une Guilde) étant tous des Serviteurs du Trône, ils respectent néanmoins des règles communes :

- **Obéissance** : un membre doit promouvoir sa Guilde, respecter ses lois et obéir à ses supérieurs hiérarchiques.

- **Possession** : un membre ne doit pas s'enrichir démesurément. Les outils et moyens mis à la disposition d'un Guildaire restent propriété de sa Guilde.

- **Fraternité** : les membres de la Guilde se doivent respect, unité, entraide et protection.

- **Procréation** : plusieurs cas de figure peuvent se présenter, les plus fréquents étant :

  - Le mariage est autorisé et les enfants sont élevés par la Guilde – ou librement éduqués (exemple : Guilde des Gardiens).

  - Le mariage est interdit, mais la procréation autorisée. L'enfant revient alors soit à la Guilde, soit au parent non guildaire qui l'élève (exemple : Guilde de la Tour de l'Ours – les dresseurs de bêtes).

Chaque Guilde, quelle que soit son importance, a un unique représentant au Présidium des Guildes. Ce dernier siège au Manoir Absolu et se réunit une fois par lune.

La vie d'un Guildaire

L'intégration dans une Guilde se fait par l'achat d'une charge (par exemple : Guilde des Jurisconsultes), par la naissance (par exemple : Guilde des Sorcières) ou par

l'intégration en tant que pupille – cette dernière étant parfois involontaire, le pupille pouvant avoir été enlevé ou acheté. L'intégration conditionnelle sur recommandation – après avoir fait montre d'un talent particulier – ou celle au mérite, sur concours, est plus rare. Enfin, rejoindre une Guilde sans passer aucune sélection peut se faire sur décision administrative – intégration en récompense d'une blessure de guerre, par exemple.

Le membre d'une Guilde qui la quitte (honorablement) avant sa retraite demeure tenu, sa vie entière, de fournir assistance et logis à un membre de son ancienne corporation. Il doit également donner son premier-né à la Guilde, si elle le réclame. Il ne doit, évidemment, jamais trahir ses secrets. S'il la quitte après sa retraite, il n'est tenu que de rester coi sur ses mystères.

Certaines Guildes (par exemple : Guilde des Armuriers), interdisent qu'on les quitte, sauf si la personne se soumet à un effacement de la mémoire. Généralement, quitter une Guilde sans la permission de cette dernière signifie la mort. À titre de sanction, une Guilde peut également exclure un de ses membres en le bannissant ou en lui confiant une mission de *très* longue durée – aller représenter la guilde dans un endroit perdu, aller chercher un artéfact légendaire, etc.

Les rituels marquant la vie d'un Guildaire sont :

- **L'Adoption** : un pupille élevé par la Guilde est officiellement adopté lorsqu'il a au moins 5 ans, après un court rituel.

- **Le Baptême** : à 10 ans, l'enfant commence son apprentissage (il est rare de devenir apprenti après cet âge). Ce rituel est important : l'Apprenti reçoit un nouveau logement dans un dortoir commun avec les autres apprentis. Il apprend de nouvelles tâches et suit, en classe, en atelier ou sur le terrain, un enseignement des bases du métier.

- **L'Intronisation** : le plus important des rituels. Il se tient (en principe) le jour du saint protecteur de la Guilde. Un grand repas est donné à l'issue duquel l'Apprenti devient Compagnon. Il reçoit son premier secret de Guilde, un logement individuel, un uniforme et ses premiers outils. Ce rituel est répété sous le nom de Consécration si le Compagnon s'élève encore en grade.

Tours et Loges

Le lieu qui matérialise physiquement et juridiquement la Guilde est la Tour, son siège. La quasi-totalité des Tours se trouvent dans la Cour des Guildes, à Nessus. Les représentations locales de la Tour se nomment Loges. Dans les Loges résident les membres de la Guilde, se tiennent ses ateliers, s'élabore son administration et se rend sa justice.

Les Loges sont gouvernées par un membre ayant rang de Maître. Elles ne sont pas un lieu ouvert au public, à l'exception de certains jours de fête pendant les Guildes peuvent faire montre de leur art et recruter de jeunes gens motivés. Toutes les Guildes essayent d'avoir le plus de Loges possibles et de rendre ces bâtiments le plus imposants. En leur sein se conservent les bannières, les trésors, les vaisselles, les présents reçus et les documents historiques. Ces biens sont la manifestation du prestige et de la puissance de la Guilde. Les Loges sont toujours bien protégées, soit par les membres de la Guilde eux-mêmes, soit par la Guilde des Gardiens.

Enfin, les Loges sont également le lieu d'un culte : elles abritent toujours une chapelle pour les rituels de Révérence à l'Autarque, au saint protecteur de la Guilde et à ses défunts regrettés.

Si une Guilde n'a pas les moyens d'avoir des Loges à un endroit, elle peut se rassembler avec d'autres Guildes pour créer une résidence collective, nommée Grandes Loges.

L'Outre-Ciel

Lorsque, étant encore petit garçon, je m'étais rendu compte que le cercle vert de la lune était en réalité une sorte d'île suspendue dans le ciel, qui devait sa couleur aux forêts immémoriales, plantées à l'aube de l'humanité par ses premiers conquérants, j'avais alors formé le projet de m'y rendre un jour, comme sur tous les autres univers dont j'entendis parler par la suite.

L'Épée du Licteur, chapitre 13, « Dans les montagnes »

L'*Outre-Ciel* désigne tout ce qui est extra-terrestre, au sens étymologique du terme. Dans l'immensité des océans de l'espace, se distinguent l'Outre-Ciel proche – les corps orbitant dans le système solaire – et l'Outre-Ciel lointain – le reste de l'Univers.

L'Outre-Ciel proche

Il se compose de la Lune, orbitant aujourd'hui bien plus proche de Teur que par le passé. Son attraction génère des marées colossales. Elle est couverte d'une végétation luxuriante, qui lui prête une lueur verdâtre. Seuls quelques Teuriens privilégiés peuvent y accéder depuis la chute de Typhon. Le sort des colonies de Skuld (Vénus) et Verthandi (Mars) – ainsi celui que des bases de la Ceinture d'Astéroïdes et des autres planètes de notre système – demeure un mystère pour l'immense majorité des habitants de la Communauté.

L'Outre-Ciel lointain

Les Extrasolaires (plus vulgairement nommés « Cacogènes » par le Peuple – ce terme veut dire « né dans l'ordure ») visitant Teur bénéficient du droit d'entrer pratiquement partout, nul ne s'avisant de leur barrer le passage. Leurs aspects, leurs pouvoirs et leur mœurs effrayent une large part de la population. Toutefois ils se comportent, en général, civilement et sont accompagnés de guides du Manoir Absolu.

L'Outre-Ciel lointain est peuplé de trois types d'extrasolaires.

Les Hiérogrammates

Les Hiérogrammates ont créé un univers qu'ils contrôlent et au sein duquel ils s'abritent, Yesod. Immortels et dotés d'une technologie qui dépasse la compréhension humaine, leur nom signifie « Scribes sacrés ».

Ils sont une espèce dont nul ne connaît l'aspect réel et l'origine mais, lorsqu'ils apparaissent aux Humains, prennent la forme d'amschaspands (des anges). Les Hiérogrammates règnent aujourd'hui sur notre galaxie et sont les geôliers de l'Humanité, imposant à cette dernière un emprisonnement sur une Teur mourante. La Lune abrite leurs systèmes de surveillance. Ils contrôlent également les accès et sorties à l'orbite teurienne.

Après la chute de Typhon le Bicéphale, contre toute attente, les Yésodiens ne détruisirent pas Teur, mais laissèrent l'humanité y agoniser.

Les Hiérodules

Les Hiérodules sont des Extrasolaires devenus féaux des Hiérogrammates après que ceux-ci les aient soumis. Parmi leurs centaines d'espèces, certaines ont combattu contre Typhon. Les plus emblématiques sont :

Les **Aarn**, espèce simiesque à laquelle appartient le Père Inire. Premiers vaincus par les Hiérogrammates, ils sont aujourd'hui en voie d'extinction.

Les Nelu, métamorphes, rapides, résilients, prolifiques et infatigables. Ils forment l'essentiel de la main-d'œuvre des Hiérogrammates.

Les Emmiens, espèce au corps fragile, dont l'existence dépend d'une haute technologie. Les Hiérogrammates prirent le contrôle de leurs systèmes de survie.

Les Stama'nei, espèce immortelle composée d'énergie pure vivant dans des cristaux. Ils sont en retrait de notre réalité et furent soumis par le saccage de leur habitat.

L'Exode, intelligences artificielles venues d'une autre galaxie. Leur but est d'accroître leur connaissance d'elles-mêmes et de retrouver leur créateur.

Les Kreios, des robots biologiques ayant une chimie organique basée sur l'hydrogène et le lithium liquide. Ils sont apparus sur une planète obscure.

Les Hiérophantes

Les Hiérophantes sont des peuples extrasolaires qui ne sont pas totalement inféodés aux Hiérogrammates. Leur attitude vis-à-vis des Teuriens varie énormément. Citons parmi eux :

Les Anciens, avides de savoir, ils ressemblent à des astéries et sont incroyablement résistants.

Les Cuméens, espèce aux mâles gigantesques et féroces et aux femelles capables de symbiose avec les humains.

Les Danseurs de guerre, combattants redoutables et esclavagistes d'humains, ont l'aspect de lézards géants.

Les Vampires, espèce pacifiste mais dont les individus âgés subissent une mutation terrifiante.

Les Nodulaires, noyaux cérébraux reclus dans des forteresses de corail, avides d'acquérir plus de cérébrum.

Les Nuxites, venus d'abysses océaniques, ils sont dotés de vaisseaux redoutés pour leur puissance.

Les règles du jeu

Dans cette partie est présentée une version resserrée des règles du jeu. Pour une meilleure compréhension des règles qui suivent, nous donnerons en exemple les aventures du mercenaire Titus. Par ailleurs, « MJ » y sera l'abbréviation de Maître du Jeu.

Quelques conventions

Les dés utilisés

Légendes du Nouveau Soleil utilise l'entièreté du set habituel de dés :

D100, D20, D12, D10, D8, D6 et D4.

Certains jets utilisent 1D2 ou 1D3. Pour cela, jeter 1D6 et le diviser respectivement par 3 ou 2.

Le D5 nécessite le jet d'un D10 divisé par deux.

Les différents jets

Le jet de compétence

On jette 1D20, avec pour objectif d'obtenir un score *inférieur ou égal* au total de la compétence (CMP).

Le succès obtenu dépend du résultat du jet.

Tout jet de compétence peut être impacté par une difficulté dépendant de la situation (voir plus bas).

Jeter sous un score supérieur à 20

Après éventuelle application d'une difficulté (ou d'une facilité), si on obtient un score supérieur à 20, on teste toujours *sous* 20. Les points supplémentaires sont relancés. En cas de succès, un succès normal devient spécial.

Les autres jets sur 1D20

Les jets suivants utilisant 1D20 suivent les mêmes règles que les jets de compétence : jets de compétences de combat, jets de caractéristiques et jets de Déplacement (DPL).

La qualité de succès (QDS)

La lecture d'un jet de 1D20 se fait de la manière décrite ci-après et révèle la Qualité de Succès (QDS) obtenue. Après avoir jeté le dé, le joueur annonce sa qualité de succès au MJ, qui l'interprète.

Succès normal

Le jet est **inférieur** au score à atteindre et est **impair**. Ce succès permet de réussir, sans plus d'effet.

Succès spécial

Le jet est **inférieur** au score à atteindre et est **pair**. Ce succès permet de réussir avec brio. L'effet favorable éventuel est à la discrétion du MJ.

Échec normal

Le jet est **supérieur** au score à atteindre et est **impair**. Cet échec n'a pas d'effet supplémentaire.

Échec spécial

Le jet est **supérieur** au score à atteindre et est **pair**. Cet échec peut avoir des effets supplémentaires, à la discrétion du MJ.

Sur le seuil !

Un jet *sur le seuil* survient quand le dé tombe sur le score **exact** à atteindre et signifie qu'un événement exceptionnel survient. Il faut alors annoncer « Sur le seuil ! » et rejeter le dé avec le même score.

Si le nouveau jet est **inférieur** au score, c'est un succès critique. Ce succès remarquable permet de réussir avec éclat l'action tentée. Les effets favorables sont à la discrétion du MJ.

Si le nouveau jet est **supérieur ou égal** au score, c'est un échec désastreux. Cet échec a des conséquences graves, une nouvelle fois à la discrétion du MJ.

Exemple – Sur le seuil !

Titus décide d'aller skier. Il a 12 en Glisse et obtient 12 au jet ! Il est « sur le seuil » et l'annonce au MJ. Il rejette le D20 et obtient 5, ce qui est un succès critique.

- **Inférieur et impair :** succès normal
- **Inférieur et pair :** succès spécial
- **Pile sur le score :** « Sur le seuil ! », on relance
- **Supérieur et impair :** échec normal
- **Supérieur et pair :** échec spécial

Les difficultés

Dans notre système, toute action tentée est susceptible de subir un modificateur chiffré qui traduit la difficulté ou, au contraire, la facilité à la réussir.

L'amplitude de cette variable va de –20 (difficulté héroïque) à +20 (facilité simplissime). Une difficulté « normale » est de 0.

Une difficulté *impossible* signifie que l'action ne peut en aucun cas être réussie. Tout jet de dé est inutile.

Les sources de difficulté

Le MJ connaît à tout moment les conditions qui vont impacter une action effectuée dans le cadre du jeu.

À l'exécution d'une action proposée par lui ou par un joueur, il a la possibilité d'opposer une difficulté ou d'attribuer une facilité.

Difficulté	Modificateur
Impossible	Ne peut pas être réussi
Héroïque	–20
Extrêmement difficile	–14
Très difficile	–9
Difficile	–5
Complexe	–2
Normale	+0
Niveaux de facilité	+2 à +20

Il revient au MJ d'imaginer et de décrire aux joueurs les obstacles et les aides susceptibles d'altérer leurs actions sur le monde.

Exemple – Le varappeur

Titus escalade un mur de forteresse. Le MJ décide d'une difficulté *Très difficile –9* car la façade n'offre que peu de prises.

Prendre son temps

S'il en a le luxe, le personnage peut prendre son temps pour réaliser une action. L'action est plus longue qu'elle n'aurait dû l'être mais elle est conclue par un succès normal sans jeter le dé.

Alternativement, le MJ peut attribuer un bonus élevé au jet pour lequel le personnage aura pris son temps.

Être aidé

La présence d'assistants peut aider un personnage à réaliser une tâche ardue – si cette action se prête à une quelconque aide.

Chaque assistant présent apporte une aide qui se traduit par un niveau de facilité. À la discrétion du MJ, le ou les assistants doivent réussir un jet pour apporter leur bonus... ou leur aide peut être automatique.

Exemple – L'apprenti pâtissier

Titus aide un pâtissier à réaliser un gâteau (*Très difficile –9*). Il a 7 en Artisanat & Métier (cuisine) et fait un 1. Grâce à ce succès normal, il abaisse la difficulté de l'action à *Difficile –5*.

Comment procéder ?

- Le joueur annonce au MJ ce qu'il a l'intention de faire faire à son personnage

- Après avoir estimé la difficulté ou facilité en tenant compte de tous les paramètres, le MJ en annonce la valeur

- Le joueur modifie le score de compétence ou de caractéristique de son personnage avec ce modificateur

- Le joueur effectue son jet de D20 avec ce nouveau score

Cumuler les difficultés

Dans le cas où plusieurs difficultés distinctes sont applicables à une action, faire le total des modificateurs.

Exemple – L'impossible ascension

Titus escalade une falaise assez lisse (–9) et a du matériel d'escalade donnant un +9. C'est la nuit (–5) et il pleut (–9) ! Titus reçoit un malus de [–9 –9 –5 +9] = –14.

Multiples succès

Plusieurs succès sur un total de jets peuvent être demandés par le MJ pour effectuer une action de longue haleine.

Le MJ annonce le nombre de jets à effectuer et le nombre de succès dont il a besoin pour décider que l'action est réussie.

En cas d'échec à cumuler le nombre ou la QDS moyenne nécessaires, le MJ peut décider d'un résultat mitigé ou nul.

Exemple – La restauration

Titus répare une armure. Plus d'une lune de travail sera nécessaire et le MJ demande un total de 5 jets (un par semaine), dont 3 au moins devront être des succès normaux.

Les oppositions

Une opposition est une action confrontée à la QDS d'une autre, qui lui est opposée. L'action obtenant la QDS la plus élevée remporte l'opposition.

Exemple – Le marchand de tapis

Titus négocie face à un vendeur. Il a 10 en Commerce et le vendeur a 16. Titus obtient 9 (succès normal) et le vendeur, 18 (échec spécial). Titus obtient donc un beau rabais.

En cas d'égalité de QDS

Généralement, on obtient un *ex-aequo* sans effet supplémentaire.

Si le MJ a besoin d'un vainqueur, il peut départager les adversaires en comparant les valeurs nominales obtenues : la plus élevée l'emporte, cela favorisant les meilleurs scores.

Exemple – Le débat

Titus oppose son Folklore à celui d'une amie. Tous deux obtiennent un succès spécial. Titus obtient 4 et son amie, 8. Le MJ tranche : le débat est perdu par Titus.

Les compétences

Lorsqu'un jet de compétence est demandé par le MJ, on additionne une Aptitude (APT) et une Maîtrise (MTR), pour obtenir une Compétence (CMP), qui sera le chiffre testé au cours d'un jet de dé.

CMP = MTR + APT

L'Aptitude dépend d'une caractéristique ou d'une moyenne de deux caractéristiques :

- Les APT d'ADR (Adresse), de PER (Perception), de SGC (Sagacité) et d'EDU (Éducation) sont présentes sur la fiche de personnage et leur valeur est déterminée en retirant 10 au score de la caractéristique correspondante.

- Les APT de CAR (Carrure), de CST (Constitution), de VLT (Volonté), d'ATT (Attrait), d'AGR (Aguerrissement) et de STA (Statut) peuvent être utilisées dans certains cas et ne sont pas représentées sur la fiche de personnage.

- Les APT de combat au corps-à-corps (C.-à-C.) et de combat à distance (Dist.) sont, respectivement, calculées en faisant la moyenne de CAR+ADR et ADR+PER, à laquelle sont également soustraits 10 points.

L'Aptitude est l'inné d'une compétence **et ne peut pas être inférieure à 0**.

La Maîtrise représente l'apprentissage total effectué au sujet d'une compétence. C'est l'acquis d'une compétence.

> **Exemple – À hue et à dia**
>
> Titus le mercenaire possède une Aptitude d'Adresse de +2 et 7 points de Maîtrise en Conduite (monture). La CMP en Conduite (monture) de Titus est donc de 2+7=9.

Le MJ peut décider d'appairer, avec une Maîtrise donnée, n'importe quelle autre Aptitude s'il estime cela pertinent.

> **Exemple – La crique**
>
> Titus évalue une crique. Si nager nécessite [Apt.ADR + MTR de Natation], le MJ peut aussi demander :
> • Connaissance de la natation avec SGC
> • Évaluation des dangers d'un plan d'eau avec PER
> • Faire une course sur une brève distance avec CAR

Jet sans Maîtrise

Au cas où un personnage voudrait utiliser une compétence dans laquelle il n'a aucun point de Maîtrise, son jet se fait sous l'Aptitude adéquate.

Jet sans aucun score

Au cas où un joueur voudrait utiliser une compétence dans laquelle son personnage n'a ni point de Maîtrise, ni d'Aptitude, son jet ne peut pas être tenté, sauf s'il dépense un point de Fortune (voir la partie « Les Aventuriers de Teur »).

Compétences fermées

Sont nommés « compétences fermées » les thaumaturgies, qui ne peuvent être tentées que si *au moins* un point de Maîtrise y est possédé. Le score d'Aptitude seul ne suffit pas.

La Virulence (VIR)

La Virulence (VIR) est la représentation d'un effet actif visant à outrepasser la résistance d'une cible pour obtenir un résultat précis. La VIR est notamment dotée d'une force (allant de 1 à 20), d'une caractéristique cible et d'effets.

Le système de VIR peut être adapté à une grande variété d'effets.

Jet de VIR

Pour faire un jet de VIR, la cible jette la caractéristique adéquate, soustraite de la force de la VIR.

Jet de VIR = Caractéristique – VIR

En cas de succès, la VIR n'a pas d'effet sur la cible.

En cas d'échec, l'effet de la VIR est appliqué.

Si la force de la VIR égale ou dépasse la caractéristique visée, l'effet est automatique.

Si la force de la VIR est égale à 0 avec ou sans modificateurs, il faut tout de même la jeter en testant la caractéristique-cible .

Si la force de la VIR est négative, elle échoue automatiquement.

Uniquement dans le cadre d'un jet de VIR, les résultats spéciaux, critiques ou désastreux ne sont pas pris en compte : le résultat est toujours un succès normal ou un échec normal ; un succès critique devient un succès normal et un échec désastreux devient un échec normal.

> **Exemple – Un visiteur indésirable**
>
> Titus tire de son rayon disrupteur sur un voleur. L'arme a une VIR de 5 qui attaque la caractéristique Volonté, avec un effet (évitable) de paralysie temporaire. La notation est donc : VIR 5 (VLT) Paralysie. Le tir atteint l'intrus. Celui-ci a une VLT de 10. Il effectue un jet de VLT sous 5 (10 – 5). S'il rate, il est paralysé.

Comment lire une fiche de VIR

De par la grande variété des différentes VIR possibles, elles sont présentées sous la forme de « Fiches de VIR », qui comportent les éléments suivants :

- Nom de la VIR.
- Durée de la VIR.
- Description brève de l'effet.
- Caractéristique visée par l'effet.
- Effets au regard du système (malus, DGT, etc.)

Quelques Fiches de VIR

Sont présentées ci-dessous quelques Fiches de VIR courantes.

LE CHOC MENTAL

Dans certaines situations choquantes, le personnage, victime ou témoin, peut être amené à faire un jet de choc mental

EFFETS

Subir ou voir une situation choquante
VIR 3 (VLT ou AGR) Choc mental
Effets subis jusqu'à la fin de la situation

Effet (jeter 1D6)
1. Bouffée de chaleur, sueur
2. Gêne respiratoire (toute action *Complexe* –2)
3. Confusion, tremblements (toute action *Difficile* –5)
4. Nausée, vomissements (toute action *Très difficile* –9)
5. Terreur, fuit obligatoirement
6. Terreur, fuit en abandonnant tout objet encombrant

MODIFICATEURS DE VIR

• Intensité de la source + 2 à +20

AGONIE	*État de détresse extrême causé par une douleur intense, une hémorragie ou un choc*
Cible : VLT	◆ Actions –20
Durée : 30 min	◆ Bonus de +9 pour le toucher

ALCOOL	*Boisson euphorisante et grisante largement accessible, causant ébriété et confusion*
Cible : CST	◆ Jeter CST (diff. cumulées) 1 × / boisson
Durée : une h par boisson	◆ Actions –2 à –14 ⇨ VIR Sommeil (trois échecs cumulés)

ASPHYXIE	*Privation d'air respirable par des moyens environnementaux, mécaniques ou psychiques*
Cible : CST	◆ PVG –1D6
Fréquence : 30 s	◆ Actions –2 à –20

CHALEUR	*Sensation due à la hausse de la température ambiante bien au-dessus d'un seuil confortable*
Cible : CST	◆ PVG –1D6, actions –2 à –20
Fréquence : 4 h	◆ Pas de récupération de PVG

CONFUSION	*Désorientation spatiale et temporelle*
Cible : VLT	◆ Actions –9
Durée : 1D6 min	

EMPÊTREMENT	*Fait d'être entravé par des liens ou autre moyen et de ne pas pouvoir se mouvoir normalement*
Cible : ADR	◆ Actions –5 à –20 (membres touchés)
Durée : jusqu'à libération	◆ Pour se libérer : opp. ADR/VIR × 2

FAIM	*Sensation causée par le manque prolongé de nourriture, pouvant devenir dangereuse*
Cible : CST	◆ PVG –1D6, actions –2 à –20
Fréquence : 1 semaine	◆ Pas de récupération de PVG

FATIGUE	*État de faiblesse et d'épuisement causé par le manque de sommeil*
Cible : CST	◆ Actions –2 à –20
Fréquence : 1 jour	◆ Jeter VLT pour ne pas dormir

FEU	*Phénomène chaud et lumineux, le feu résulte d'une réaction chimique : la combustion*
Cible : CST, DUR	◆ CST : 1D2–1D8 DGT, actions –2 à –20
Fréquence : 30 s	◆ DUR ⇨ VIR Destruction

FIÈVRE	*État grippal. On parle de grande ou de petite fièvre selon la gravité de la maladie*
Contagieuse (air, fluides)	Incubation : 1D6 jours
VIR suggérée 0	Fréquence : 1 jour
Cible : CST	Durée : jusqu'à soins ou guérison
◆ Température et fatigue ◆ PVG –1, actions –2 à –14 ◆ Pas de récupération de PVG	

FROID	*Sensation due à la baisse de la température ambiante bien en-dessous d'un seuil confortable*
Cible : CST	◆ PVG –1D6, actions –2 à –20
Fréquence : 4 h	◆ Pas de récupération de PVG

FUITE	*Pousse la cible à s'éloigner le plus vite possible en évitant la source de l'effet*
Cible : VLT	◆ Cesse toute action et s'enfuit
Durée : 1D6 min	

GAZ TOXIQUE	*Substance toxique volatile qui cause des lésions internes et la perturbation des organes*
Cible : CST	◆ PVI –1D2 à –1D12
Fréquence : 1 min	◆ Actions –2 à –20

SOMMEIL	*Effet causant un endormissement immédiat*
Cible : VLT	◆ Actions impossibles
Durée : 3D6 min	◆ Effet annulé si la cible est stimulée

La lumière de la lune diminua comme lorsque l'on ferme progressivement l'ouverture en forme d'iris d'une lanterne magique, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul et minuscule point, puis plus rien. Les evzones asciens continuèrent de faire feu de leurs arquebuses, lançant tout un réseau de rayons couleur lilas et héliotrope qui monta très haut dans l'atmosphère pour finalement aller se planter comme autant d'aiguilles dans les nuages, mais sans résultat. Je sentis une brusque bouffée d'air chaud passer, puis quelque chose que je ne saurais décrire que comme un éclair noir. L'Autarque avait disparu, et une silhouette énorme se précipitait sur moi.

Je me jetai à terre. Peut-être ai-je touché le sol, mais je ne m'en souviens pas. L'instant d'après, pratiquement sans transition, je glissai dans les airs, tournant, montant très certainement, tandis qu'en dessous Teur n'était plus qu'une nuit plus profonde. Une main tendineuse, aussi dure que de la pierre et trois fois plus grande qu'une main humaine, m'enserrait par la taille.

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 25, « La grâce d'Aghia »

Les Règles de combat

Le système de combat de *Légendes du Nouveau Soleil* est de nature tactique. Chaque action effectuée lors d'un combat consomme des Points d'Action (PAC).

L'Initiative est jetée pour tous les protagonistes en début de combat et celui ayant la plus haute Initiative agit en premier. Après chaque action, le détenteur de la *nouvelle plus haute Initiative* agit à son tour, même s'il s'agit du protagoniste qui vient d'agir.

> **Le Point d'Action**
>
> Le PAC est une unité de temps *floue* permettant au MJ d'inscrire un combat dans un enchaînement d'instants. Il dure approximativement une ou deux secondes, mais le MJ ne doit pas se sentir contraint par cette durée.

Le tour de combat

L'Initiative

Le jet d'Initiative est composé de la moyenne d'ADR+SGC à laquelle est ajouté un dé dont le nombre de faces dépend de l'AGR.

L'Initiative, une fois jetée, représente le nombre de PA dont dispose le protagoniste pour le tour de combat.

Le MJ peut accorder *une* attaque avant le jet d'Initiative si les cas suivants se présentent : attaque surprise (+9 pour toucher) ou charge (dégâts aggravés une fois).

Le combat commence ensuite avec les armes et positions décrites avant le combat.

En cas d'égalité de PA

C'est le *départage*. Les protagonistes jettent leur dé d'AGR pour savoir qui agit en premier. Si plusieurs protagonistes ont le même résultat, ils agissent alors en même temps.

Déroulement du tour de combat

- Chacun prend note de son rang d'Initiative.
- Le MJ annonce la meilleure Initiative parmi ses protagonistes et les joueurs annoncent les leurs.
- Le MJ appelle alors le rang adéquat et désigne celui qui agit.
- Le protagoniste ayant le meilleur rang parmi tous annonce son intention : on dit qu'*il a la main.*
- Le coût de toute action (décidé par le MJ ou la Table des Manœuvres de Combat) est immédiatement déduit de son Initiative actuelle.
- L'action a lieu dans son intégralité et ses conséquences sont immédiatement calculées et décrites par le MJ et le joueur.
- Le protagoniste ayant la *nouvelle meilleure Initiative* peut agir et ainsi de suite, jusqu'à ce que plus personne n'ait de PA (chacun tombe à 0 ou moins).

Exemple - Le duel

Face à un mercenaire, Titus jette son Initiative et obtient 13, tandis que l'autre obtient 15. Le mercenaire a la main et attaque Titus (3 PA), qui pare (2 PA). Suite à ces actions, le mercenaire n'a plus que 12 PA (15 – 3) tandis que Titus tombe à 11 PA (13 – 2). Après quelques actions, les deux se retrouvent au même PA. Le mercenaire a un AGR supérieur à celui de Titus. Il prend donc la main et agit en premier.

Actions longues

Certaines actions coûtent plus de 7 PA. Elles sont, par exemple, des premiers soins, un crochetage de serrure, un assemblage de mécanisme, etc.

Ces actions peuvent être interrompues et reprises jusqu'à ce que les PA nécessaires pour les accomplir soient dépensés.

Effets retardés ou récurrents

Le MJ peut décider que la conséquence d'une action survient plus tard, à un rang déterminé et en premier.

Exemple - Planquez-vous !

Au PA 15, un adversaire de Titus jette une grenade. Le MJ décide que la grenade explosera au PA 10 avant toute action.

Si le MJ décide d'un effet environnemental tel qu'un incendie, un gaz incapacitant, une inondation qui peut avoir un effet immédiat sur les personnages (difficulté à agir, perte de PVI ou PVG, moral, etc.), cet effet agit prioritairement et de manière récurrente.

Exemple - Au feu !

La grenade a allumé un incendie et de la fumée envahit la scène de combat. Tout en infligeant à tous une difficulté Complexe –2 à tous les protagonistes, elle leur fait perdre 1D4 PVG tous les 3 PA.

Arrivée de nouveaux protagonistes

Le MJ peut décider que d'autres protagonistes arrivent durant un combat : soit il décide à quel PA ils arrivent, soit il prend comme référence le PA actuel avec un malus de quelques PA, dû à leur arrivée tardive.

Exemple - Aux armes !

Alertés, des écorcheurs situés non loin accourent. Le MJ utilise le PA actuel (10) et décide d'une pénalité de 5 PA pour ce renfort. Ils arrivent donc en combat au PA 5.

La couverture

Être à couvert réduit les chances d'être touché par projectile (Difficulté de –2 à –20 pour être touché). Les considérer comme des points d'armure supplémentaires. Ces couverts offriront une protection additionnelle allant de 1 (planche de bois fin) à 20 points (arbre de 30 cm de diamètre).

Gérer les PNJ mineurs

Le MJ peut accélérer le combat avec les hommes de main (seconds couteaux, sbires, etc.) : ils abandonnent le combat dès qu'il ne leur reste qu'un tiers de leurs PVI de départ, voire la moitié.

Le déplacement en combat

Le score de DPL est utilisé pour tout éventuel jet de course, de saut ou de franchissement.

Les déplacements courts ayant lieu au cours du combat sont compris dans les autres actions effectuées par les personnages.

Tout personnage ordinaire peut se déplacer de 1,5 mètre par PA en marchant, 3 mètres par PA en courant et 6 mètres par PA en « sprintant ».

Lorsqu'un personnage cherche à atteindre un lieu distant pendant le combat, le MJ décide du coût de ce déplacement en PA.

Impossibilité d'agir

Même si, en temps normal, se défendre est toujours possible, il existe des situations où cela est *impossible* : être incapacité par un effet tel qu'une grenade incapacitante ou un rayonnement, être ligoté, endormi ou inconscient. Un bonus allant jusqu'à +20 est accordé à un éventuel attaquant.

Fin d'un tour

Lorsque c'est à lui d'agir, un protagoniste peut effectuer une action tant qu'il lui reste au moins un PA.

Lorsqu'il atteint 0 ou moins, il ne peut qu'effectuer des actions d'une valeur maximale de 2 PA et **non offensives** qui comptent dans sa dette de PA (voir plus bas).

Cet effet dure jusqu'à ce que tous les protagonistes atteignent 0 PA ou moins. Lorsque c'est le cas, on lance une nouvelle Initiative et un nouveau tour commence.

Les PA négatifs du tour qui vient de s'achever pour un protagoniste sont retranchés de sa nouvelle initiative : c'est la dette de PA.

> Exemple - Dette de PA
>
> Arrivé à 2 PA, Titus décide d'attaquer, ce qui coûte 3 PA et l'amène à PA –1. Lorsqu'il jette une nouvelle Initiative, il retire 1 PA à sa valeur de départ.

Les Actions

En combat, le joueur peut effectuer une multitude d'actions possibles. Après en avoir déterminé le coût (en PA) et la Difficulté, il jette son dé et le résultat est interprété.

Manœuvres d'Attaque

La Manœuvre d'Attaque est l'action la plus fréquente au cours d'un combat. Elle vise à réduire les capacités de combat de l'adversaire, le plus souvent en le blessant ou en le tuant.

L'opposition Attaque-Défense

Visé par une Manœuvre d'Attaque, un protagoniste peut choisir d'effectuer une Manœuvre de Défense. Tout comme une Attaque, une Manœuvre de Défense coûte des PA.

Pour se défendre d'une Attaque, la QDS du Défenseur doit être *supérieure ou égale* à celle de l'Attaquant. Si la QDS de l'Attaquant *dépasse* celle du Défenseur, l'Attaque est portée. Ses dégâts dépendent de sa QDS.

L'*égalité* de QDS entre Attaque et Défense donne l'avantage au Défenseur et l'attaque ne porte pas.

Le MJ interprète l'opposition des QDS de ces diverses Manœuvres et en annonce le résultat.

Les Dégâts

Si une Attaque réussie passe la Défense, les dés de Dégâts sont jetés.

Le point de dégâts (DGT) est une représentation de la sévérité d'une blessure. Les DGT sont retranchés des Points de Vie (PVI) de la cible une fois ses diverses protections prises en compte. Parmi ces protections, les principales sont l'armure et le bouclier.

Certaines attaques diminuent les Points de Vigueur plutôt que les Points de Vie.

La plupart des armes infligent des DGT. Certaines armes, telles que des gants de boxe rembourrés, ne sont capables que d'infliger des dégâts aux PVI. D'autres armes peuvent infliger des dégâts aux PVI ou aux PVG : il revient au joueur de prévenir le MJ de son intention avant de jeter les dés.

L'Aggravation des Dégâts

L'expression « aggravation des dégâts » signifie que les dégâts de l'Attaque sont jetés **autant de fois supplémentaires qu'il y a d'aggravations**.

Les aggravations sont *cumulées* pour l'Attaque concernée. Tous les dégâts de l'Attaque (Bonus de Dégâts inclus) sont aggravés.

Exemple - Le trait meurtrier

Titus jette une javeline sur un adversaire. Il obtient un succès spécial et son adversaire ne se défend pas, ce qui entraîne des dégâts aggravés une fois. Titus jette deux fois les dégâts de 1D6+1 pour un total de 2D6+2 DGT.

QDS de l'Attaque	Résultat
Succès Critique	Dégâts aggravés 2 fois
Succès Spécial	Dégâts aggravés 1 fois
Succès Normal	Dégâts normaux
Échec Normal	L'Attaque échoue
Échec Spécial	L'Attaque échoue
Échec Désastreux	L'Attaque échoue et une Maladresse est jetée
QDS de la Défense	**Résultat**
Échec Normal	La Défense échoue
Échec Spécial	La Défense échoue
Échec Désastreux	• La Défense échoue et une Maladresse est jetée • La protection du bouclier n'est pas prise en compte

Manœuvres de Défense

Effectuer une Défense permet d'essayer d'éviter les effets d'une Attaque. Un protagoniste *a toujours la possibilité de se défendre*, même s'il n'a pas la main ou si ses PA sont négatifs.

On distingue la parade, qui consiste à se défendre avec une arme, du blocage, qui utilise un bouclier. Quant à elle, l'esquive consiste à se mouvoir.

Esquiver, bloquer ou parer est possible à n'importe quel rang, même en-dessous de 0 PA. Dans ce dernier cas, on agit en PA négatifs et ne sont possibles que des Manœuvres ne coûtant que 2 PA maximum

Défense contre les projectiles

Un projectile peut être esquivé ou bloqué avec un bouclier, si le défenseur a conscience qu'il est visé.

Ne pas se défendre activement

Un protagoniste peut choisir de ne pas se défendre activement et d'économiser ses PA : il est considéré dans la Matrice Attaque-Défense comme ayant commis un Échec Normal de défense.

Les Maladresses

En cas de Désastre, le MJ peut jeter 1D12 sur la Table des Maladresses. Tous les effets de Maladresse sont cumulables. En cas d'incohérence, adapter l'effet ou rejeter le dé.

Table des Maladresses (1D12)	
1	Perd brièvement l'équilibre et 1 PA
2	Trébuche et perd 3 PA
3	Épaule foulée, faux mouvement ou autre douleur. Actions *Complexes* –2 jusqu'au prochain repos
4	Vision obscurcie, actions *Complexes* –2 pendant 6 PA
5	Une arme portée tombe au sol (2 PA pour la récupérer)
6	Une arme portée est projetée à 1D6 m
7	Garde relâchée. L'adversaire touche automatiquement avec dégâts aggravés une fois
8	Garde ouverte. L'adversaire touche automatiquement avec dégâts aggravés deux fois
9	Une arme portée est endommagée et n'inflige plus que la moitié de ses dégâts
10	Touche l'allié le plus proche avec dégâts normaux
11	Touche l'allié le plus proche avec dégâts aggravés une fois
12	Tirer deux fois supplémentaires sur cette table

Table des Manœuvres de Combat

Voir page suivante.

Autres Manœuvres

Tout protagoniste peut, en plus des Manœuvres de combat, effectuer diverses actions. Hormis celles données par la Table des Manœuvres de Combat, voici quelques autres Manœuvres :

- Pour 0 PA :
  - Parler
  - Lâcher un objet
  - Utiliser la Vigilance ou la Perspicacité
  - Utiliser une autre compétence de savoir pour analyser quelque chose
- Pour 1 PA : activer ou désactiver une fonction (un interrupteur, un sélecteur de tir, etc.)

Table des Manœuvres de Combat

Attaque au corps-à-corps		
Attaque au corps-à-corps	3 PA	DGT normaux
Coup armé/Charge	4 PA	DGT aggravés × 1
Attaque localisée (Corps-à-corps et Projectiles)	+1 PA	• Jambe : *Complexe* –2 (spécial : chute) • Bras : *Difficile* –5 (spécial : désarmement) • Tronc : *Complexe* –2 (spécial : perte de 1D3 PA) • Tête : *Très Difficile* –9 (spécial : DGT aggravés × 1) • Très précis : *Extr. Difficile* –14 (spécial : selon cible)
Défense		
Parade, esquive, virevolte, roulade, sauter à couvert	2 PA	Annule une attaque de QDS inférieur ou égal
Blocage (avec bouclier)	1 PA	Annule une attaque de QDS inférieur ou égal
Défense et contre-attaque	3 PA	• Esquive ou Parade avec arme : *Difficile* –5 • Blocage : *Complexe* –2 (Bouclier). Si l'opposition est gagnée, l'attaque échoue et une attaque (DGT spéciaux max.) est portée à l'attaquant
Projectiles		
Viser ou changer de cible	1 PA	Si on attaque la même cible que précédemment, pas applicable
Tirer avec une arme à distance	2 PA	DGT normaux
Tir efficient (visé ou puissant)	3 PA	DGT aggravés × 1
Rechargement	0–8 PA	Selon arme
Situation		
Situation avantageuse	-	*Facile* +5. En hauteur, dans le dos du défenseur, en surnombre à ≥ 3 contre 1, etc.
Situation désavantageuse (à couvert, au sol, en contrebas)	-	Dans une situation désavantageuse ou étriquée, toute action coûte +1 PA
Se concentrer sur la prochaine action (bonus de compétence)	-	Bonus de +2 à la Manœuvre par PA dépensé. +10 points max. (5 PA)

Actions			
Lâcher une arme au sol, utiliser la Vigilance ou parler	0 PA	**Attraper/ranger une arme, activer/désactiver une fonction**	1 PA
Attraper un objet, changer d'arme	2 PA	**Se relever, s'agenouiller ou se mettre à plat-ventre**	+2 PA
Attraper et assurer un bouclier à portée de main, franchir un obstacle, se faufiler	3 PA	**Mettre et boucler un casque**	4 PA
Fouiller un sac/coffre/corps et y saisir un objet	5 PA		

La perte de PVI et de PVG

Une **blessure** est causée par une source de dégâts qui a atteint sa cible et inflige un certain nombre de Points de Dégâts (DGT) dont ont été retranchées les protections de la cible. La perte de PVI est immédiatement appliquée.

Une **blessure non létale** est une atteinte qui diminue les PVG d'un personnage. Les PVG entrent en compte dans une tentative d'assommement, dans un effort physique prolongé ou dans le cas de certaines maladies. Dans le cadre d'une attaque, la protection est retirée.

Assommer quelqu'un consiste à lui faire perdre les deux tiers de ses PVG en une seule attaque et en touchant la tête.

Assommer = perte des 2/3 des PVG à la tête

Soins et guérison

Les premiers soins

Les premiers soins ont pour effet de stabiliser l'état d'un blessé et de lui faire récupérer quelques PVI.

On ne peut recevoir qu'un seul jet de Premiers Soins par combat où on a subi des blessures.

Un jet de Médecine peut remplacer un jet de Premiers soins.

Dans le cas d'un Échec Spécial ou Désastreux, le donneur de soins a effectué un mauvais geste, aggravant l'état du blessé.

QDS du jet	Effets
Succès Critique	Gain de 3 PVI
Succès Spécial	Gain de 2 PVI
Succès Normal	Gain de 1 PVI
Échec Normal	Aucun effet
Échec Spécial	Perte de 1 PVI
Échec Désastreux	Perte de 2 PVI

Exemple – Un piètre soigneur

Titus doit s'occuper de son ami blessé. Il a 5 en Premiers soins et obtient un 6 au dé, un échec spécial. Il cause 1 DGT supplémentaire à son ami !

La Guérison

La Guérison commence lorsque le personnage blessé dispose de temps de repos. Un personnage qui guérit récupère NDP PVI par semaine de repos échue.

Récupération de PVG

Contrairement à la guérison qui est lente, la récupération de Points de Vigueur est rapide et est permise par le repos du personnage.

La récupération de la totalité des PVG se fait en un jour de repos composé d'une période d'activité et d'une période de sommeil. De même, un repas riche en nutriments ou des traitements bienfaisants peuvent l'accélérer : sauna, massage, bain, etc.

Ces mesures de récupération peuvent octroyer jusqu'à 1/3 supplémentaire du total des PVG par jour.

Agonie, coma et mort

Lorsque ses PVI atteignent 0, un personnage est totalement incapacité. Le membre touché est potentiellement mutilé ou amputé. Le personnage tombe dans l'Agonie ou le Coma.

L'Agonie et le Coma

Un personnage **agonisant** est quasi incapable d'agir. Il n'est capable que de ramper à l'abri ou de dire quelques mots. Toute autre action tentée, assortie d'une difficulté *Héroïque -20*, peut aggraver l'état du blessé et le plonger dans le Coma.

Un personnage **comateux** est inconscient et incapable d'agir. Toute action est *impossible*.

Dans ces deux situations, un personnage doit recevoir des soins dans de brefs délais au risque de succomber à ses blessures.

La mort

La mort survient lorsqu'un blessé agonisant ou comateux a été laissé sans soins trop longtemps ou lorsque son Seuil de la Mort est **dépassé**.

Seuil de la Mort =
NDP en-dessous de 0 Pvie

Armes, armures et boucliers

Portée des armes à distance

Il revient au MJ d'infliger à un jet de compétence d'arme à distance un malus éventuel (mesuré entre –2 et –20) s'il estime que la portée recherchée est supérieure à la portée pratique de l'arme.

De même, le MJ a toute liberté d'accorder un bonus de facilité si le tireur est très proche de sa cible, dispose d'un grossissement optique ou s'il a pris son temps pour viser.

Une main ou deux mains

Les armes qui sont indiquées comme nécessitant une main peuvent être utilisées en même temps qu'une autre arme, un bouclier ou un objet.

Les armes à deux mains empêchent toute utilisation d'un autre objet et ne peuvent pas être maniées à une seule main.

Rechargement des armes

Les armes pour lesquelles est indiquée une capacité et un temps de rechargement (en PAC) nécessitent d'être rechargées lorsqu'elles sont vides.

Le protagoniste peut tirer toutes les munitions de la capacité de l'arme avant de recharger ou choisir de recharger avant cela.

Recharger coûte des PA en fonction de l'arme.

Certaines armes stellaires sont alimentées par une cellule d'Élément. Elles n'ont que rarement besoin d'être rechargées et tireront tant qu'elles auront une STR supérieure ou égale à 5.

Armures et boucliers

Armures

Une armure protège la totalité du corps, peu importe son type. Les armures de guerre sont toutes dotées d'un casque assorti.

Lorsqu'un personnage n'a pas de casque, retirer 1, 2 ou 3 points à la protection totale de l'armure selon que le casque appartient respectivement à une armure légère, moyenne ou lourde.

Bouclier

Comme toute autre arme de corps-à-corps, il permet de se défendre d'une Manœuvre d'attaque. Mais, sauf si si la QDS du défenseur est un échec désastreux, il ajoute sa protection au total d'armure du personnage.

Protection totale =
Armure + Bouclier

Virulence des armes

Certaines armes sont dotées, en plus ou à l'exclusion de dégâts, d'une VIR et de ses effets. Voir les règles de VIR.

Exemple – La torche enflammée

Une torche enflammée occasionne 1D4 DGT + les effets de la VIR (Feu) : +1D2 DGT

Armes nouvelles ou inconnues

L'acquisition de nouvelles armes n'est pas un événement rare pour des personnages. Le MJ peut attribuer à la nouvelle arme une Maîtrise de départ, telle que suggérée dans la table ci-dessous.

Arme	Maîtrise
Arme identique (ou presque) à une arme déjà maîtrisée	Même Maîtrise
Arme très similaire à une arme déjà maîtrisée	2/3 de la Maîtrise
Arme vaguement similaire à une arme déjà maîtrisée	1/3 de la Maîtrise
Arme nouvelle ou inconnue	Pas de Maîtrise

« L'écume, l'écume volatile du Temps, jetée sur ces rives où les vieux marins ne peuvent plus préserver leurs os du mouvement incessant et infatigable de l'univers. Où était-elle partie, ma noble dame, l'élue de mon âme ? Évanouie au milieu des marées célestes du Verseau, des Poissons, du Bélier. Évanouie. Évanouie dans son petit bateau, la pointe de ses seins pressée contre le velours noir du plat-bord, évanouie, s'éloignant à la voile et pour toujours des plages baignées par les étoiles, des hauts-fonds à sec des mondes habitables. Elle est son propre bateau, elle est la figure de proue de son propre bateau, elle est son capitaine. Maître d'équipage, maître d'équipage, lance la chaloupe ! Maître voilier, taille une voile ! Elle nous a laissés en arrière. Nous l'avons laissée en arrière. Elle est dans le passé que nous n'avons jamais connu et dans l'avenir que nous ne connaîtrons jamais. Hissez de nouvelles voiles, capitaine, car l'univers nous distance... »

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 4, « Fièvre »

Les Aventuriers de Teur

Un personnage est décrit par un certain nombre de traits chiffrés, représentés sur la fiche de personnage. Les plus importants sont décrits ci-dessous.

Le Niveau de Puissance

Le Niveau de Puissance (NDP) est une mesure de la puissance des personnages à leur création. Dans le cadre de ce kit d'introduction, les personnages prétirés ont un NDP de 2 – des personnages situés légèrement au-dessus du quidam (NDP 1). Dans *Légendes du Nouveau Soleil* seront proposés les outils nécessaires pour créer des personnages allant jusqu'au NDP 6.

Au cours de leurs aventures, les personnages seront confrontés à des adversaires dont le NDP sera une expression de leur dangerosité. Il revient au MJ d'accorder le NDP des adversaires à celui des personnages.

Les informations personnelles

Cet encadré présente les données civiles du personnage et donne sa Caste, sa Carrière et sa Culture. Dans la société complexe de Nessus, ces trois informations permettent de situer un personnage dans l'échelle sociale. Ces données de background sont attribuées par les Phases de vie du système de création de personnage de notre jeu de rôle. Dans le *Livre de Règles*, nous proposons un éventail varié de ces Phases de vie permettant de composer un personnage unique et doté d'une histoire personnelle intéressante.

Le Niveau de Vie est un aperçu de la qualité de vie du personnage et de ce qu'il doit dépenser pour la maintenir. L'argent de départ en dépend :

- Primitif : rien.
- Miséreux : 1 asimi et 5 orichalques.
- Pauvre : 7 asimis et 5 orichalques.
- Modeste : 1 chrisos et 10 asimis.
- Moyen : 6 chrisos.
- Aisé : 30 chrisos.
- Riche : 135 chrisos.
- Opulent : 600 chrisos.

Les monnaies nessuniennes

Le chrisos est une monnaie d'or, étalon économique de la Communauté qui garantit l'achat d'un pain par jour pendant un an. Son équivalent est de 500 euros.

Un chrisos représente une forte somme pour un Commun, qui ne verra souvent que des monnaies inférieures dans sa vie quotidienne.

- Un chrisos vaut 20 asimis d'argent
- Un asimi vaut 10 orichalques de bronze
- Un orichalque vaut 5 aes de cuivre

Les Points de Fortune (FRT)

Faisant partie d'un système resserré pour l'occasion de ce kit, les Points de Fortune (FRT) représentent un coup de pouce du Destin que les personnages peuvent solliciter autant de fois qu'ils ont de points. Ils sont effacés après utilisation et se regagnent à la discrétion du MJ. Un PJ peut donner de la FRT à un autre personnage.

Chaque point de FRT permet :

- D'améliorer son score d'1D20 (caractéristique, MTR, DPL) avant de jeter le dé.
- De relancer un jet de caractéristique, de MTR ou de DPL qui n'est pas un échec désastreux.

LES CARACTÉRISTIQUES

Ces traits fondamentaux décrivant un être reposent sur une base de 20+, où 3 est le minimum et 25 le maximum théorique.

Toutes les caractéristiques (surtout CST et VLT) peuvent être visées par un effet de VIR et être utilisées pour y résister.

La Carrure (CAR)

La caractéristique CAR représente la force musculaire, la stature et l'envergure du personnage. Chez l'humain, chaque point de CAR est égal à plus ou moins 7 kg de masse corporelle.

Quand tester CAR ?

- En cas d'effort musculaire important (exemple : soulever un poids, porter un corps, défoncer une porte, tordre des barreaux, gagner au bras-de-fer, etc.).
- En cas de déplacement en milieu très confiné (boyau de grotte, tuyau d'égout, conduits de ventilation) où une CAR importante peut signifier qu'on ne peut pas passer. Le MJ peut demander un test et, à contre-courant avec l'habitude, en cas d'échec, décider que le personnage arrive à se faufiler.

L'Adresse (ADR)

L'Adresse résume les capacités d'habileté, de finesse, de dextérité, d'équilibre et de vitesse du personnage.

Quand tester ADR ?

- Au cas où un effort de dextérité, d'équilibre ou d'agilité est nécessaire : par exemple, retomber sur ses pieds, tenir quelque chose en équilibre, attraper un objet au vol, échapper à un sol qui se dérobe ou encore faire une roulade.
- Jeter un petit objet en visant (pierre, grenade) y compris de manière offensive.

La Constitution (CST)

La Constitution définit l'état de santé du personnage, sa résistance physique, son endurance, sa vitalité.

Quand tester CST ?

- Pour produire des efforts de longue haleine (marche, course ou natation d'endurance, etc.).
- Particulièrement utile contre des effets de VIR agressant l'organisme par une substance ou un pathogène nocifs : poisons, venins, toxines, maladies, drogues et alcool ou encore par des conditions adverses : froid, chaleur, soif, faim, fatigue, etc.

La Perception (PER)

L'acuité sensorielle et la finesse des sens, qui permettent de percevoir son environnement sont représentées par la caractéristique Perception.

Quand tester PER ?

- En cas de nécessité de percevoir quelque chose qui ne soit pas couvert par les compétences de l'Aptitude de Perception.

La Sagacité (SGC)

Caractéristique traduisant la puissance de raisonnement, l'acuité mentale, la vivacité d'esprit, l'inventivité et la capacité de réflexion et de mémorisation.

Quand tester SGC ?

- Lorsqu'un test de mémorisation ou un effort cognitif sont nécessaires (calcul mental, logique, visualisation, extrapolation, synthèse, déduction, etc.).

- « Jet d'idée » : la SGC peut aussi servir au MJ pour « dépanner » un personnage en lui suggérant des idées ou pistes.

La Volonté (VLT)

La Volonté est une caractéristique assez abstraite, représentant la détermination, la force d'âme et de caractère, l'autorité naturelle et le développement de la psyché d'un personnage.

Quand tester VLT ?

- Les tests de volonté pure (par exemple résister à la douleur, à la terreur ou à un interrogatoire).

- Utilisé pour résister à certaines attaques de rayons disrupteurs dotées d'une VIR.

- Au cas où des capacités d'intuition et de discernement extrasensoriel peuvent être utiles, le MJ peut suggérer un pressentiment, une intuition ou un doute.

L'Attrait (ATT)

La caractéristique d'Attrait traduit, chez le personnage, son charme naturel, sa présence, sa beauté physique, sa prestance et son charisme. De manière instinctive, les gens sont attirés par le détenteur d'un score élevé et ont tendance à chercher à se rapprocher de cette personne. L'Attrait évalue la qualité de la « première impression » donnée par un personnage.

Le MJ doit utiliser l'ATT comme la caractéristique sociale « immédiate » la plus importante et en tirer les conséquences. Un ATT haut favorise les contacts alors qu'un ATT bas, voire très bas, causera de nombreux désagréments au personnage et un rejet assez fréquent par les gens.

Quand tester ATT ?

L'ATT est davantage une caractéristique passive et ne se jette pas souvent. Le MJ peut décider, par exemple, que le détenteur de l'ATT le plus haut entre les personnages attire l'attention d'un PNJ. L'ATT le plus bas, surtout s'il est effectivement très bas, peut aussi créer une réaction, plutôt négative.

L'Aguerrissement (AGR)

La caractéristique Aguerrissement décrit en un chiffre la familiarité du personnage avec le combat, la violence, les blessures, le sang, la guerre et ses horreurs ainsi que sa connaissance générale des armes et de l'« art de tuer ». L'Aguerrissement influe fortement sur le combat.

Quand tester AGR ?

- En cas de vision particulièrement difficile à soutenir (effusion de sang, blessures, cadavres, etc.).

- En cas d'efforts liés à la combattivité ou à la survie.

- Dans un test de connaissance générale liée aux armes, au combat, aux tactiques et à la guerre.

- Permet de comparer l'expérience du combat en général entre personnages.

L'Éducation (EDU)

La caractéristique Éducation représente la culture générale, la bienséance et la curiosité intellectuelle du personnage. Cette caractéristique peut également représenter un niveau de formation au sein d'un système éducatif structuré.

Quand tester EDU ?

- En cas de question de culture générale.

- Pour obtenir du savoir auprès d'une personne.

- Pour comprendre certains concepts abstraits ou très savants.

Le Statut (STA)

Dans une société complexe telle que la ville de Nessus, le Statut est une approximation de la puissance sociale d'un personnage et est le cumul du prestige ou de la réputation (tels qu'évalués par un citoyen de Nessus) de sa culture, de sa caste et de sa carrière. Le score de STA est une donnée brute, sujette à de nombreuses fluctuations contextuelles décidées par le MJ. Le STA permet de « vaincre sans combattre » dans de nombreuses situations de la vie du Nessunien.

Quand tester STA ?

- En cas de chance d'être reconnu, jeter STA. Un succès signifie que le personnage est identifié et jouira du prestige... ou de l'infamie qui découlent du STA.

- Pour obtenir une faveur. Jeter STA, modifié de l'importance de la faveur (où –2 est un petit service

et –20 un sacrifice immense). Un succès signifie que le requérant obtient la faveur désirée.

- Pour s'opposer à une autre personne en jouant de son STA. Effectuer des jets d'opposition entre les STA des personnes en conflit.

LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Les Traits et Avantages

Décrite avec détail dans le *Livre de Règles*, la création de personnage comprend des Phases de vie, qui permettent au joueur de choisir une combinaison de Races, de Cultures, de Castes et de Carrières. Chacune de ces Phases de vie comporte des Traits, qui sont obligatoires et plusieurs Avantages, parmi lesquels le joueur devra choisir.

En ce qui concerne les personnages prétirés que nous vous proposons dans ce Kit d'introduction, un Trait et un Avantage ont été choisis par nos soins.

Les Points de Vie (PVI)

Les PVI (Points de Vie) correspondent à la santé générale du personnage. S'ils tombent à 0 ou moins, le personnage est entre la vie et la mort.

Les Points de Vigueur (PVG)

Les PVG (Points de Vigueur) correspondent à l'endurance et à l'énergie du personnage. S'ils tombent à 0 ou moins, le personnage est inconscient.

Le Seuil de la Mort (SDM)

Dépasser le Seuil de la Mort cause le décès du personnage.

Le Déplacement (DPL)

Le DPL traduit la vitesse de déplacement et l'aisance générale du personnage pour se mouvoir.

Le MJ pourra demander un jet de DPL dans le cas où il y a poursuite, saut ou dépassement d'obstacles.

Maintenir un rythme de course ou, *a fortiori*, de sprint sur une longue durée coûte des PVG à un rythme élevé.

L'Initiative

Elle détermine le nombre de Points d'Action (PAC) dont dispose un personnage pour un tour de combat.

Ce point est davantage développé dans la partie « Système de combat » de ce kit.

Les bonus de dégâts (BDG)

Ces types de bonus sont ajoutés aux dégâts de chaque arme utilisée par le personnage. En cas d'aggravation des dégâts, les bonus sont eux aussi multipliés.

Les dégâts à mains nues

Ils correspondent aux dégâts infligés lors de frappes à mains nues par une attaque utilisant la compétence de Bagarre. Il faut leur ajouter l'éventuel bonus de dégâts décrit ci-dessus.

LES COMPÉTENCES

Les langages

- **Commun** : langue officielle de la Communauté, parlée par toutes les castes et sur tout le continent.
- **Langue morte** : langue ancienne et désuète, essentiellement parlée par la noblesse et l'administration.
- **Autochtone** : langue commune aux peuples premiers de la Communauté vivant surtout hors des villes.
- **Narquois** : argot nessunien très imagé, il permet aux criminels de parler sans être compris des autorités.
- **Tératoïde** : langage extrasolaire difficile à prononcer, il est doté d'une écriture hiéroglyphique difforme.

Les compétences usuelles

Les compétences d'EDU

- **Administration & Lois** : connaissance des rouages de l'administration et des lois de la Communauté.
- **Bibliothèque** : connaissance de l'art de trouver un livre dans une bibliothèque – ainsi que celui de le cacher dedans.

- **Connaissance de [...]** : ensemble de savoirs portant sur le sujet désigné.

- **Décorum** : ensemble de règles de bienséance et du protocole à adopter en présence de personnes importantes.

- **Faune** : connaissance des animaux peuplant la Communauté, de leurs habitudes et particularités.

- **Flore** : savoir concernant les plantes de la Communauté, comment les identifier et les utiliser.

- **Folklore** : compétence regroupant la connaissance des us et coutumes, des légendes et des personnalités locales.

- **Histoire** : connaissance des faits ayant marqué les hommes du passé, de leurs dirigeants et de leurs traditions.

- **Terres externes** : savoir concernant les autres contrées de Teur, leur géographie, leurs peuples et leurs coutumes.

- **Théologie** : compétence traitant des Cultes de la Communauté et de l'histoire des divinités et Anathèmes.

Les compétences de Thaumaturgie

- **Adæmonition** : thaumaturgie concernant l'art de programmer un dæmon et de communiquer avec lui.

- **Arquémie** : étude des transformations, combinaisons et réactions de la matière et élaboration de molécules.

- **Bioscience** : thaumaturgie couvrant les savoirs portant sur les formes de vie et leurs mécanismes biologiques.

- **Fulgurique** : science et technique de la création, de l'utilisation et de l'entretien de machines électriques.

- **Génétique** : science couvrant la connaissance du génôme des créatures vivantes et la capacité à les altérer.

- **Mécanologie** : connaissance des machines et de leurs mouvements ainsi que des forces les animant.

- **Médecine** : art du soin visant à préserver la vie et connaissances des affections et atteintes visant un patient.

- **Occultation** : ensemble de techniques permettant de découvrir et de dissimuler des issues ou des pièges.

- **Physique** : étude des états de la matière et de l'énergie, de l'infiniment petit à l'infiniment grand.

- **Sciences formelles** : ensemble de sciences déductives et mathématiques, dont l'algèbre et la géométrie.

- **Stellartech** : connaissance des technologies très avancées ayant permis l'essor spatial de l'Humanité.

Les compétences de SGC

- **Commerce** : techniques permettant de connaître la valeur d'un bien et l'art de le négocier à bon prix.

- **Cryptologie** : connaissance de l'art d'encrypter et de décrypter un message secret.

- **Déguisement** : techniques visant à modifier son apparence pour paraître différent et éviter l'identification.

- **Dressage** : méthode permettant d'inculquer à un animal une bonne capacité d'obéissance ou d'action commandée.

- **Enquête** : savoirs et techniques déductifs permettant de reconstituer des faits et d'en identifier les auteurs.

- **Intendance** : gestion d'un patrimoine de biens ou d'actifs visant à les faire fructifier et durer.

- **Jeu** : habilité à remporter une partie de jeu par la connaissance des règles, la tactique et la manipulation.

- **Navigation** : savoirs et techniques permettant de diriger et de mener à bon port une embarcation.

- **Perspicacité** : capacité à reconnaître les émotions et les intentions d'une autre personne.

- **Stratégie** : techniques visant à prendre l'avantage dans une situation conflictuelle.

- **Survie** : gestes, savoirs et techniques permettant de trouver un abri et de la nourriture dans la nature.

Les compétences de PER

- **Orientation** : permet de retrouver son chemin et de garder le cap dans un environnement connu ou inconnu.

- **Fouille** : gestes effectués avec les mains permettant de trouver un objet caché sur quelqu'un ou dans un lieu.

- **Vigilance** : mobilisation des sens en vue de détecter un bruit, un mouvement, une odeur, etc.

Les compétences d'ADR

- **Artisanat & Métier [...]** : savoirs et techniques manuels permettant d'obtenir un produit ou un service.

- **Bricolage** : techniques permettant de fabriquer un objet improvisé ou de réparer un objet endommagé.

- **Conduite [...]** : gestes techniques visant à contrôler ou manœuvrer le moyen de locomotion désigné.

- **Effraction** : art d'outrepasser, sans se faire détecter, une fermeture ou un système de sécurité.

- **Escalade** : gestes techniques permettant de franchir un obstacle élevé tel qu'un mur, un arbre, une falaise, etc.

- **Falsification** : savoirs et techniques visant à obtenir un faux, qu'il soit administratif, artistique ou monétaire.

- **Furtivité** : permet de passer inaperçu, de se déplacer dans les ombres et en silence.

- **Glisse** : ensemble de techniques par lesquelles on peut se déplacer efficacement sur la neige ou la glace.

- **Natation** : art de se mouvoir aisément dans un milieu aquatique, en surface comme en profondeur.

- **Premiers soins** : ensemble de gestes visant à stabiliser un blessé et à soulager sa douleur.

Détection contre discrétion

En cas d'opposition entre deux compétences servant, d'une part, à détecter et, d'autre part, à dissimuler, chacun des personnages jette la compétence adéquate, éventuellement modifiée.

Si les deux QDS sont identiques, celui qui cherche à détecter (ou a une possibilité de détecter) a **un doute** et cherchera peut-être à en savoir davantage.

Les compétences d'expression

Ces compétences sociales fonctionnent de la même manière que les autres mais, au lieu d'avoir des Aptitudes prédéfinies, il convient de choisir la bonne Aptitude en rapport avec l'*intention* du personnage, dont MJ et joueur devront discuter avant le jet de dé.

Arts

Exercice de diverses techniques corporelles, manuelles ou orales visant à obtenir une œuvre, les arts se prêtent à de nombreuses spécialisations, dont : Danse, Chant, Musique, Peinture, Jeu de scène, Sculpture, Poésie, etc.

Intimidation

L'intimidation est l'action de faire *peur* à quelqu'un, de lui faire perdre ses moyens et d'imposer un point de vue ou une situation par la pression physique et psychologique.

Opposer les compétences d'Intimidation des adversaires ou Intimidation contre VLT. Le MJ peut approuver l'opposition de caractéristiques différentes entre les deux parties, par exemple les classiques CAR, VLT, AGR, STA, etc. La difficulté peut être modulée par la qualité de la description des actions ou des arguments utilisés par le joueur.

Caractéristiques conseillées

- CAR (rouler des mécaniques).

- VLT (duel de regards).

- AGR (« une tête de tueur »).

- STA (se réclamer d'untel, « Tu sais qui je suis ? »).

- ATT (agit en tant que repoussoir s'il est très bas. Dans ce cas, les points en-dessous de 10 deviennent l'Aptitude pour l'Intimidation).

- D'autres caractéristiques peuvent être utilisées, telles qu'ADR (faire tournoyer un couteau, etc.), SGC ou EDU (par exemple ridiculiser et rabaisser l'adversaire en soulignant son ignorance).

Persuasion

La persuasion est l'action de faire changer d'avis à quelqu'un, modifiant alors sa conviction, sa croyance ou son point de vue.

Caractéristiques conseillées

- SGC (raisonnement et logique).

- VLT (arguments émotionnels ou personnels).

- EDU (arguments académiques ou de culture).

- STA (arguments d'autorité ou d'image).

Séduction

La Séduction est l'action d'induire, chez quelqu'un, une attraction irrésistible et de convaincre la cible de céder à des avances ou à des propositions romantiques ou charnelles. Le MJ choisit secrètement deux caractéristiques qui peuvent agir sur la personne désirée : par exemple ATT & CAR ou EDU & SGC. Une discussion a alors lieu entre le MJ et le joueur, qui décrit sa méthode et annonce la caractéristique qu'il décide d'utiliser.

Si cette caractéristique ne fait pas partie des deux favorites de la personne, celle-ci reste insensible à la séduction. Selon la qualité des succès ou échecs, la réaction de la personne sera décidée par le MJ.

Sensibilité envers des caractéristiques

- La grande majorité des femmes sont sensibles à ATT, CAR ou STA chez les hommes.
- La grande majorité des hommes sont sensibles à ATT, ADR ou VLT chez les femmes.

Ce sont les caractéristiques les plus communément recherchées chez l'autre sexe. Une personne plus « intellectuelle » pourrait rechercher SGC ou EDU.

Caractéristiques conseillées

- CAR (large d'épaules, bien bâti, fort).
- ADR (souple, vivace, gracieux).
- CST (respire la santé).
- SGC (vif d'esprit, intelligent).
- VLT (charismatique, caractère bien trempé).
- ATT (beau, charismatique).
- AGR (porte bien l'uniforme, semble « dangereux », inspire un sentiment de sécurité).
- EDU (cultivé, sage).
- STA (renommé, réputé, haute place dans la société).

Tromperie

Paroles mensongères visant à faire croire à une personne quelque chose qui n'est pas vrai. Opposer la QDS de cette compétence à celle d'un jet de SGC ou de Perspicacité. Il revient au MJ de décider de la réaction de l'interlocuteur s'il se rend compte qu'on lui ment.

Caractéristiques conseillées

- SGC (mensonges détournant la logique).
- VLT (utilisation des émotions, « Je te jure c'est la vérité ! »).
- ATT (gueule d'ange).
- EDU (mensonges tenant à la culture générale et à la thaumaturgie, « noyer le poisson »).

Les compétences de combat

- Bagarre : ensemble de techniques à mains nues visant à blesser ou à neutraliser un adversaire.
- Esquive : manœuvre défensive permettant d'éviter une attaque au corps-à-corps ou un projectile.
- Bouclier : art de manier le bouclier, en protection comme en attaque.

LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Au cours des parties qu'il organisera, le MJ peut avoir besoin de personnages non-joueurs (PNJ) qui soient présentés en quelques traits. Les PNJ « mineurs » représentent des archétypes que les PJ sont amenés à rencontrer et, souvent, à combattre.

Voici les traits d'un PNJ mineur :

- **Nom**.
- Ses **PVI** et **PVG** : les deux caractéristiques secondaires sont fusionnées en une seule. À zéro, le PNJ meurt.
- **Trois traits de personnalité** (suggérés) qui visent à aider le MJ à interpréter ce personnage.
- **NDP** : le Niveau de Puissance du PNJ, qui aidera le MJ à équilibrer ses combats.
- **CPU** : Caractéristique de Personnage Unique. Ce trait vise à simplifier énormément la création d'un PNJ mineur, avec une seule caractéristique. À partir de celle-ci ainsi que du NDP et de l'AGR, tous les autres traits sont déterminés.
- **AGR** : caractéristique d'Aguerrissement qui, comme l'AGR d'un PJ, traduit sa combattivité.

- **Initiative** : permet au MJ de déterminer les PA dont dispose un PNJ mineur en combat.

- **Cinq compétences** : sont donnés les scores totaux (CMP) de 5 compétences utiles à ce PNJ.

- **Cinq armes** : sont fournies quatre armes usuelles ainsi qu'une arme, précédée d'un astérisque, que le PNJ peut détenir dans certaines circonstances (chef d'un groupe, PNJ un peu meilleurs, etc.) et que le MJ pourra lui donner pour augmenter la difficulté du combat.

- **Butin** : l'argent et les biens typiquement possédés par le PNJ.

- **Protections** : armure et bouclier portés par le PNJ. Un astérisque signale une protection plus rare.

- **Informations** supplémentaires sur l'équipement porté : par exemple, les armes dotées d'une VIR sont expliquées dans cette partie

Florilège de PNJ mineurs

Marchand

PVI 5 | **NDP 1**

Matérialiste, Travailleur, Sociable

Pour pièces sonnantes et trébuchantes,
Il parcourt le monde, qu'il pleuve ou vente

CPU 10	AGR 7	Initiative 10+1D4

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Perspicacité	8	•Bagarre	6	1
•Commerce	10	•Esquive	7	–
•Persuasion	9	•Couteau	7	1D3
•Vigilance	6	•Bâton de deux pas	8	1D6
•Conduite (attelage)	7	*Abro (pistolet)	7	2D6
ou	7	ou	7	1D6
•Navigation		*Canne-épée		

Butin : 3D6 asimis
Marchandise (1 chrisos)

Armure : 0 (vêtements)
***Armure : 2** (doublet)

Claviger

PVI 11 | **NDP 2**

Rigoureux, Méfiant, Autoritaire

Gêolier-enquêteur à l'œil perçant,
pour son métier il est toujours vigilant

CPU 11	AGR 11	Initiative 11+1D6

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Perspicacité	14	•Bagarre	10	1D2
•Vigilance	12	•Esquive	9	–
•Intimidation	8	•Matraque	14	1D4
•Persuasion	6	•Masse-clé	11	1D8
•Enquête	10	*Abro (pistolet)	12	2D6

Butin : 1D3 asimis
Clés de la geôle

Armure : 3 (gambison fin)

Milicien

PVI 11 | **NDP 2**

Méfiant, Autoritaire, Négligent

De jour comme de nuit il patrouille,
il ouvre l'œil pour régler les embrouilles

CPU 11	AGR 10	Initiative 11+1D6

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Stratégie	6	•Bagarre	8	1D2
•Intimidation	10	•Esquive	9	–
•Vigilance	14	•Matraque	12	1D4
•Folklore	8	•Bouclier	11	1D4
•Perspicacité	12	*Glaive	10	1D6

Butin : 1D3 asimis

Armure : 3 (gambison léger)
+ **2** (rondache en bois)

Brute

PVI 12 | **NDP 2**

Rancunier, Fier, Belliqueux

Contre vin ou argent il tabasse,
ce type est une armoire à glace

CPU 12	AGR 11	Initiative 12+1D6

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Intimidation	14	•Bagarre	13	1D2+1
•Vigilance	10	•Esquive	9	–
•Jeu	12	•Coutelas	9	1D4+1
•Perspicacité	8	•Maillet	13	1D6+1
•Furtivité	6	*Hache	11	1D8+1

Butin : 3D6 orichalques

Armure : 2 (jaque)

Citoyen

PVI 5 | **NDP 1**

Réfléchi, Curieux, Simple

Simple passant perdu dans la foule,
il pourrait très bien s'appeler Raoul

CPU 10	AGR 3	Initiative 10+1D2

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Perspicacité	9	•Bagarre	3	1
•Vigilance	10	•Esquive	3	–
•Commerce	7	•Couteau	3	1D2
•Jeu	8	•Bâton d'un pas	3	1D4
•A&M (au choix)	6	*Canne-épée	3	1D6
		ou	3	1D6
		*Torche enflamée[1]		

Butin : 1D3 asimis

Armure : 0 (vêtements)

[1] VIR 4 (CST/STR) Feu

Bandit

PVI 4 | **NDP 1**

Félon, Impitoyable, Méfiant

Hors-la-loi des routes et des cités,
Il fait trembler la Communauté

CPU 9	AGR 7	Initiative 9+1D4

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Furtivité	9	•Bagarre	5	1
•Vigilance	7	•Esquive	9	–
•Intimidation	10	•Couteau	9	1D2
•Effraction	8	•Fronde/Arc court	5	1D6
•Escalade	6	*Glaive	7	1D6

Butin : 1D3 orichalques

Armure : 0 (fripes)

Frère juré du Rosaire

PVI 11 | **NDP 2**

Loyal, Débrouillard, Fier

Homme aux membres tatoués,
Pour lui, tuer n'est pas jouer

CPU 11	AGR 10	Initiative 11+1D6

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Perspicacité	8	•Bagarre	8	1D2
•Vigilance	14	•Esquive	9	–
•Intimidation	12	•Bâton d'un pas	14	1D4
•Effraction	10	•Fronde	9	1D4
•Jeu	6	*Arme[1]	10	1D6

Butin : 1D3 asimis

Armure : 0 (vêtements)

[1] Couperet, Hachette ou Glaive

Peltaste

PVI 11 | **NDP 2**

Inflexible, Impassible, Rigoureux

Sentinelle urbaine bardée d'armure,
avec ses camarades formera un mur

CPU 11	AGR 12	Initiative 11+1D8

Compétences	Score	Armes	Score	Dégâts
•Perspicacité	10	•Bagarre	11	1D2
•Vigilance	14	•Esquive	11	–
•Stratégie	8	•Bouclier	13	1D4
•Intimidation	12	•Matraque	13	1D6
•Premiers soins	6	*Lance	12	1D8
		*Grenade lacrymo.[1]	12	–

Butin : 1D3 asimis

Armure : 7 (armure composite)
+ **4** (bouclier composite transparent)

[1] VIR 6 (PER) Lacrymogène

Lorsque les flèches commencèrent à se raréfier, les carrés de l'échiquier ascien reprirent leur progression, d'un mouvement mécanique. Les tcherkajjis avaient continué leur repli, et se trouvaient maintenant à l'arrière d'une ligne de peltastes, elle-même presque à notre hauteur. Je pouvais très bien voir leurs visages basanés ; il n'y avait que des hommes, tous barbus, au nombre d'environ deux mille. Par contre, au milieu de leur formation, portées dans des palanquins dorés juchés sur des arsinoïthères caparaçonnés, on pouvait voir une douzaine de jeunes femmes parées de bijoux.

Ces femmes avaient les mêmes yeux noirs et la même peau sombre que les hommes, mais leur silhouette épanouie et leur attitude languide n'étaient cependant pas sans me rappeler Jolenta. Je les montrai du doigt à Daria, en lui demandant si elle savait comment ces femmes étaient armées, car je ne leur voyais aucune arme.

La Citadelle de l'Autarque, chapitre 22, « La Bataille »

Scénario
Conte d'une nuit d'été

Synopsis : *les personnages joueurs (PJ) incarnent de jeunes gens de 17 à 20 ans célébrant ensemble leur élévation dans leurs Guildes respectives. Après une nuit entre vapeurs et alcools, ils se réveillent dans une grande villa sans aucun souvenir de ce qui s'est produit la nuit dernière – sauf d'une énorme bêtise pouvant les faire bannir de leurs Guildes et les conduire à l'échafaud...*

Au Maître du Jeu (MJ) : avant de commencer...

- Retrouvez le District de Kalani sur notre site Web, onglet Téléchargements.
- Présenter l'univers de LNS aux joueurs.
- Attribuer les personnages joueurs (PJ) aux joueurs : leurs fiches sont aussi sur notre site Web.
- Les accompagner dans la lecture de leurs informations de PJ et de leur fiche de PJ.
- Expliquer que les personnages ont grandi ensemble, se connaissent et sont amis, ayant fait leurs classes sur les mêmes bancs d'école.
- Donner en quelques mots leur objectif : honorer leur Guilde et faire une carrière exemplaire.

Prélude : Émergence

Les PJ se réveillent, seuls dans une grande salle luxueuse, complètement débraillés, alors qu'il fait encore nuit dehors. Ils ont un mal de crâne épouvantable et un trou noir dans leur emploi du temps. Peu à peu, tandis qu'ils émergent, des détails de ce qu'ils ont fait après avoir quitté le repas offert par les Grandes Loges leur reviennent.

La Fête des Morts

Lors des deux jours de la Fête des Morts rôdent les molosses d'Hypogéon – le gardien des Limbes du Gahanam. Ils cherchent les âmes des trépassés tentant d'échapper à leur jugement. Si les molosses les trouvent, ils s'en saisissent pour les ramener à la Porte de Fuligine, qui est l'accès menant vers le Gahanam. Mais les chiens attaquent indistinctement les âmes fugitives des défunts et celles des vivants marchant dans les rues. Le premier jour, les citoyens restent donc chez eux du coucher au lever du soleil et le deuxième jour, ne sortent qu'au coucher du Soleil, sauf à prendre un fiacre noir ou à être accompagnés d'un Fuligineux. Ce terme désigne les porteurs de fuligine, que sont les Bourreaux, les Serruriers, les Sorcières et les Clavigers. La légende veut que les molosses les reconnaissent comme serviteurs d'Ani (le gardien de la Porte) et se désintéressent d'eux et de ceux qu'ils accompagnent. La première nuit de festivité, les proches des défunts, cloîtrés dans leurs demeures, font bombance à la santé des âmes des disparus. La deuxième nuit, ils se rendent sur les tombeaux de leurs êtres chers et y déposent des offrandes diverses.

Raconter ce qui suit aux joueurs

« En cette veille de Fête des Morts, vous veniez d'être intronisés Compagnons et aviez quartier libre jusqu'au matin. Après le traditionnel festin rituel aux Grandes Loges (carte : **C7**), vous vous êtes retrouvés et avez décidé d'aller fêter dignement ce moment unique de votre vie. Comme il est de coutume, vous étiez autorisés à célébrer une dernière fois par l'ivresse l'insouciance de votre existence d'Apprenti avant qu'aux premiers rayons du Soleil, les devoirs des Compagnons ne pèsent sur vos épaules. Après avoir acheté plusieurs bouteilles de brandevin, vous êtes allés vous divertir dans le Parc du Souverain Doré (carte : **G19**) avec de quoi vous enivrer sous le ciel étoilé. Le Parc est situé dans le quartier du même nom.

Vous êtes partis dans la fraîcheur nocturne, avez contourné le cimetière de Kalani (carte : **B5**), longé les majestueux bâtiments de l'Hôpital (carte : **G21**) et passé la chapelle de Vithar, dieu de la Virilité, non loin de l'entrée sud du Parc du Souverain Doré. Cette dernière semblait gardée par les statues de l'Autarque stylite et celle du Dux Parvélion, qui l'encadrent. Alors que la nuit avançait, l'ambiance n'a cessé de devenir de plus en plus électrique et, ivres, vous avez été abordés par un individu qui vous a félicités pour votre accession au grade de Compagnon. Avant de repartir, il vous a donné une bouteille qui, dit-il, allait vous faire passer une « soirée merveilleuse ». Tandis que la liqueur vous montait à la tête, les défis ont succédé aux défis. **Hector** a décidé de se vanter qu'il n'avait pas peur de l'Au-delà. Les autres, dans un état de stupéfaction certain, vous avez voulu prouver que vous non plus. Pour relever le défi que vous vous étiez lancé, vous avez jeté votre dévolu sur le mausolée de la famille exulte de l'Automne Lacté, situé au fond du parc.

Après que **Rostam** ait crocheté la serrure, vous êtes entrés dans le tombeau, où se trouvaient quelques gisants d'Écuyers. **Nazar**, au fait des pratiques des Exultes en matière d'occultation de leurs défunts, a décidé de vous impressionner en fonçant vers le mur du fond... à travers lequel il passa. En riant, il vous a expliqué qu'il s'agissait d'un mur holographique qui dissimule les tombeaux des membres éminents de la famille. Après une brève exploration, vous avez vu une volée de marches descendant vers un seuil étroit, fermé par une massive porte métallique. Il s'agissait probablement d'un accès discret au mausolée par l'Athara, comme nombre de ces constructions en comportent. Sur les côtés de la grand-salle étaient exposés de délicats cercueils de cristal de roche transparents dans lesquels gisaient des momies exultes. Vous en avez ouvert un et vous êtes emparés de la momie de Cériana, la mère de **Cyriaque**, l'actuel Staroste-Lige de la famille. Le corps de la vieille femme, enveloppé d'un cocon de brocart irisé, était très bien préservé. Elle semblait dormir paisiblement. Au moment où vous avez basculé la défunte hors du cercueil, deux pièces d'azur (des monnaies rares représentant une véritable fortune) ont glissé hors de sa capuche. Vous vous en êtes emparés.

Vous avez quitté le mausolée après que **Rostam** ait verrouillé la porte – **vous avez naturellement laissé vos empreintes et votre ADN partout**. Et, dans le cas d'une affaire aussi grave, l'Ordre d'Aquinos (les Inquisiteurs, dotés de la technologie nécessaire) ne manqueront pas de les expertiser.

Hector et **Jormand** ont ensuite emporté la momie par les épaules et la taille en la traînant entre eux comme s'il s'agissait d'un homme ivre. Après cela, plus rien ne vous revient. »

Suite de l'histoire (réservée au MJ)

Finalement, **Vespéra** arrête un fiacre noir, dans le coffre duquel les PJ rangent la momie. Et, sur les conseils de l'Embaumeur, les PJ décident de poursuivre la soirée à la *Coupe de bois*. Il s'agit d'une auberge interlope dans le quartier de l'Ordre Écarlate, notoirement connue pour être un repaire des Frères Jurés du Rosaire (carte : **E44**). Les Exultes aiment à venir s'y encanailler et ils y viennent masqués pour éviter d'être identifiés.

La Fraternité du Rosaire

Les Frères jurés du Rosaire forment une organisation criminelle profondément ancrée dans le Commun. La Fraternité fut fondée par un groupe de moines qui, en prétextant d'allées et de venues pour des raisons religieuses, avaient juré d'aider la population d'une ville en état de siège. En fournissant clandestinement des vivres, des armes et des médicaments aux assiégés, les moines commettaient leur premier acte criminel... aux yeux d'une Loi tyrannique.

Aujourd'hui, la Fraternité est la plus ancienne et la plus populeuse des organisations criminelles de Nessus. L'organisation est certes criminelle, elle est dotée d'un code d'honneur strict. Il lui est interdit de nuire à la population. Le Rosaire se considère comme un véritable contrepouvoir à l'Autarcie.

Dans une famille du Rosaire, le chef a le rang de Bâtonnier. Il commande à des Soldats et est conseillé par plusieurs dignitaires expérimentés. Tous les Frères jurés sont porteurs de tatouages chargés de signification et qui décrivent leur rang, leur histoire ou des détails de leur vie privée.

Les PJ donnent quelques asimis d'argent au conducteur du fiacre pour qu'il soit à leur disposition toute la nuit. Leur exubérance sans-gêne attire bon nombre de regards acides et de commentaires acerbes, mais surtout l'attention de **Lorcan**. Ce Maître de la Guilde des Deipnosophes est en discussion avec une de ses meilleures clientes, portant un loup noir dissimulant son visage, la Châtelaine **Proserpina**, de la famille exulte de la Calèche scintillante.

Les PJ, dans un état d'euphorie hallucinatoire, veulent continuer à boire les meilleurs vins qui soient. Ils claquent sur la table leurs pièces d'azur, riant à gorge déployée, provoquant stupeur et force grognements dans l'assistance.

Lorcan voit l'affaire de sa carrière se profiler. Il assure aux PJ qu'ils vont « pouvoir vivre des expériences inouïes dans un cadre somptuaire ». Les Deipnosophes possèdent en effet une villa à Maison-Jacinthe (carte : **L45**), le quartier exulte, où ils organisent pour ces derniers des fêtes raffinées et décadentes. Lorcan empoche prestement les pièces et, après avoir salué **Proserpina**, part organiser les festivités.

Questionnés par la Châtelaine sur la provenance des pièces d'azur, **ils narrent, sans rien dissimuler**, l'ensemble de leurs aventures nocturnes. **Proserpina** saisit immédiatement l'importance de ce que les PJ transportent dans leur fiacre noir. Elle se rapproche du tenancier de la *Coupe de bois* (**Berto**, un Bâtonnier du Rosaire) et lui offre une somme substantielle pour subtiliser et cacher la momie dans ses locaux, ce qu'il accepte avec un sourire matois.

Après être partis sans payer leurs consommations, les PJ embarquent dans le fiacre en compagnie de **Lorcan** et gagnent la villa des Deipnosophes. Trop imprégnés de substances, les PJ ne remarquent même pas la disparition de la momie.

Acte I : Gueule de bois

Indices à obtenir

A – Les PJ ont été drogués par du badoh noir, euphorisant qui provoque une amnésie rétrograde

B – Les PJ sont dans le quartier de Maison-Jacinthe

C – 27 heures se sont écoulées depuis leur départ des Grandes Loges

D – Les PJ apprennent que l'aubergiste de la Coupe de bois a l'intention de vendre la momie aux Nécrolestes. La vente aura lieu à 9 heures dans la décharge (carte : **D46**) du quartier de Taureau lunaire

E – Les deux familles se haïssent. La Calèche scintillante, dirigée par l'Exarque **Darius**, et celle de l'Automne Lacté sont en Guerre Courtoise depuis des siècles. L'Automne Lacté s'est emparé il y a deux ans de la quasi-totalité des vignobles faisant la prospérité des Calèche scintillante. Cet acte est incompréhensible, la famille de l'Automne Lacté étant richissime et n'ayant pas besoin de ces terres pour vivre. La famille de la Calèche scintillante en a, en revanche un besoin crucial, à tel point que la famille de l'Exarque a récemment failli se retrouver dans les Reflets (la « prison dorée » des Exultes, située au Manoir Absolu)

Aucun d'entre eux ne se souvient de ce qui s'est produit depuis leur sortie du mausolée de la famille de l'Automne Lacté. Il est clair qu'ils risquent le bannissement de leur guilde et une vie de misère au mieux et la corde, plus probablement. Ce qui ne saurait tarder puisque, comme chaque année, **le deuxième soir de la Fête des Morts, les familles exultes visitent les tombeaux de leurs défunts**.

Dans toute la villa, il n'y a aucune trace de la momie.

La salle de réception

Ils sont dans une immense salle de réception, (environ 200 m^2) au parquet marqueté occupant l'unique étage d'une magnifique demeure. La salle, en style rococo, comporte des colonnes de porphyre cannelées entourées de frises aux chapiteaux ornés. Elle est parsemée de multiples bouteilles vides de crus d'un très grand prix. Disposés en quinconce, des sofas aux tissus cramoisis décorés de broderies de feuilles d'acanthe dorées parsèment la pièce. On peut voir des traces de vomi sur les tissus précieux.

En y regardant plus attentivement...

Sur les murs, de grands miroirs entourés de volutes surmontées de caulicoles alternent avec des baies vitrées encadrées de tores ornés de feuillages et d'entrelacs. Il règne en ces lieux une douce chaleur, une lumière tamisée et un silence complet.

Le Castel rouge

Il fait encore nuit. Ils voient de larges rues pavées moutonnant au milieu d'hôtels particuliers et, brillant de mille feux comme un incendie garance, le Castel de la famille des Falaises Rouges, connue pour son mécénat. Ils pourront alors avec un [**Jet de Folklore –5**] obtenir l'indice –**B**–.

Le vaisseau

Dans le ciel, ils jouiront d'un spectacle assez rare : le passage d'un vaisseau extrasolaire, glissant en silence sous la lumière verdâtre de Lune. Un [**Jet de Connaissance des Extrasolaires**] pour déterminer qu'il s'agit de Nécrolestes (voir encadré).

La bouteille

Parmi les objets environnants, ils pourront [**Jet de Fouille**] découvrir l'indice –**A**–, une bouteille de liqueur dans laquelle est visible un dépôt de poudre noire. **Vespéra** et **Rostam** identifient ce liquide comme étant du badoh noir.

Le rez-de-chaussée

La villa est déserte. Au rez-de-chaussée, autour d'un atrium, s'organisent des commodités (cuisines, salles d'eau, lieux d'aisance...). Il n'y a rien d'autre et ces dernières sont extrêmement dépouillées : visiblement, la maison ne sert que de garçonnière ou de lieu de réception. Au milieu de l'atrium, trône une magnifique horloge à clepsydre et à calendrier qui indique 6 heures du matin... du surlendemain. Les PJ pourront en déduire l'indice –**C**– : ils ont perdu plus d'un jour. La clé, dotée d'un pompon rouge, est sur la porte.

Un [**Jet de Connaissance des Guildes**] leur permet de se rendre compte qu'ils sont dans une villa appartenant à la Guilde des Deipnosophes dite aussi Guilde des Gastronomes.

Dans la rue

Il se met à pleuvoir. Les rues sont peu fréquentées. Lorsqu'ils se décident à quitter la villa, à peine les PJ ont-ils fait quelques pas qu'ils sont entourés par une douzaine de membres du Rosaire, menés par **Berto**. Les PJ reconnaissent l'aubergiste de la *Coupe de bois*, qui s'avance.

Premier combat

Maintenant que leur vision est claire, ils distinguent nettement un homme d'1,80 m, au visage broussailleux couvert d'une barbe dissimulant des tatouages faciaux. Poings sur les hanches, l'air ulcéré, il leur aboie dessus en narquois d'une voix rauque : « Parce que vous êtes plus des guette-chemins, vous croyez pouvoir piaffer dans mon mince ? Va falloir faire tégot maintenant ! Lequel d'entre vous veut être blanc comme plâtre pour ses vavains ? ». Un PJ parlant narquois comprendra : « Parce que vous n'êtes plus des Apprentis Guildaires, vous croyez pouvoir venir faire les malins dans mon auberge ? Il va falloir vous bagarrer maintenant ! Lequel d'entre vous veux se faire rosser à la place de ses amis ? » Les Frères jurés forment alors un cercle et un duel au bâton ou à la matraque est organisé.

↫ Expliquer le système de combat et mener un combat *à l'amiable* où sont ne sont perdus des PVG. Le perdant est le premier à être à court de PVG.

Berto **Bâtonnier du Rosaire**			**PVI 12**	
Simple, Réfléchi, Terre-à-terre			**NDP 2**	
« J'ai rebigné des carrés, va falloir bailler la cantonade ! »				
CPU 12	**AGR 11**		**Initiative 12+1D6**	
COMPÉTENCES	**SCORE**	**ARMES**	**SCORE**	**DÉGÂTS**
•Stratégie	6	•Bagarre	12	1D2+1
•Intimidation	10	•Esquive	12	–
•Vigilance	14	**•Bâton de 2 pas**	14	1D6+1
•Folklore	8	*Hachette	10	1D6+1
•Perspicacité	12			
Butin : 2 chrisos		**Armure : 0** (vêtements)		

L'homme qui lance ce défi n'est visiblement armé que d'un bâton. Les PJ étant les offenseurs, ils n'ont aucun intérêt à aggraver leur cas en tuant leurs opposants ou en se déshonorant en s'engageant dans un combat armé.

Un [**Jet de Folklore ou de Connaissance de la Pègre**] permettra de savoir que le Rosaire est une pègre d'honneur mais qu'ils n'hésiteront pas à se venger.

Le combat se traduit donc par de solides échanges de coups. Il en résulte contusions, écorchures, ecchymoses. Les autres membres du Rosaire s'assurent qu'aucun PJ n'intervienne afin de fausser l'issue du combat. Lorsque le combat se finit, les PJ ainsi que tous les membres du Rosaire sont trempés comme des soupes et les deux combattants, crottés de la tête aux pieds.

Le pardon… ou la haine

La réconciliation

L'attitude des PJ est plus déterminante que l'éventuelle victoire de leur champion. Que ce dernier surclasse ou non son adversaire, s'ils s'excusent pour leur comportement, leurs adversaires se montreront magnanimes. **Berto** leur demande s'ils veulent récupérer leur « vieil ami ». Ils obtiendront alors l'indice –**D**– et scelleront leur réconciliation par une bonne poignée de mains. **Berto** leur propose de leur rendre la momie et demande aux PJ de les accompagner sur le lieu prévu pour la vente où se trouve le corps, afin qu'il informe les autres acheteurs que celle-ci est annulée. Courtoisie commerciale oblige, il ne peut laisser ses éventuels acquéreurs sans explication sur l'annulation de cette vente.

L'hostilité

Dans tous les autres cas (les PJ se battent en utilisant leurs armes, ils refusent de s'excuser), ils feront face à une grande hostilité. Ils obtiendront l'indice –**D**– mais **Berto**, ricanant, leur dit « Vous n'avez qu'à faire une meilleure offre que mes autres acheteurs, si vous voulez repartir avec votre foutu cadavre ! ».

Le passage à tabac

Si les PJ refusent le combat, ils se font attaquer par les Frères jurés armés de bâtons et sont laissés tout contusionnés, au sol et dépouillés de leur argent. S'ils n'obtiennent pas l'indice –**D**– de la bouche de **Berto**, leur seule chance de savoir où se trouve *probablement* la momie est que **Vespéra** peut se remémorer que les Nécrolestes sont friands de momies exultes.

Le vaisseau nécroleste, après avoir dérivé quelques temps au-dessus de Kalani, s'immobilise au-dessus de la décharge de Kalani (carte : **D46**).

Le départ avec Berto

Si les PJ se sont comportés honorablement, **Berto** demande à ses hommes de se disperser, hèle un fiacre noir et tous monteront dedans, direction le quartier du Taureau Lunaire (vers carte : **D46**). En faisant route, **Berto** leur dira que deux acheteurs se sont présentés : les Nécrolestes et une Exulte, Dame **Proserpina** de la Calèche Scintillante – dont les PJ n'ont aucune connaissance. La présence de cette famille exulte n'étonne guère Berto, d'autant que Proserpina était à *La Coupe de bois* lors de leur esclandre. Les PJ obtiennent alors l'indice –**E**– : les deux familles nobles sont en conflit courtois.

Acte II : Commerce de mort

Indices à obtenir

F – Bien qu'impressionnants, les Nécrolestes sont des créatures fondamentalement pacifiques

G – Trois hommes sont dissimulés sous les ordures, à proximité. L'un d'entre eux semble être en possession d'une arme stellaire

Les Nécrolestes

Les Nécrolestes, dotés d'une carapace annelée extrêmement solide, pèsent entre cinq cents kilogrammes et deux tonnes. Ils sont dotés de puissantes mandibules et de pinces qui peuvent démembrer un homme. Néanmoins, ils font montre d'un comportement inoffensif car, pour eux, tuer un être sentient est tabou.

Espèce extrasolaire venue d'une lointaine nébuleuse, les Nécrolestes sont quasiment immortels. Leur cycle de vie incroyablement long les amène à se reproduire tous les millénaires, processus au cours duquel ils ont une très faible chance de mourir.

En raison de l'extrême rareté de la mort chez les Nécrolestes, cette espèce est devenue obsédée par ce phénomène et a constitué d'immenses collections de cadavres. Les Nécrolestes sont donc connus pour acheter à fort prix les cadavres humains, a fortiori si ces dépouilles sont celles de personnes exceptionnelles.

La décharge de Kalani

L'endroit *se sent* avant même de se voir. Des monticules d'ordures hautes comme deux hommes moutonnent dans un champ de détritus, à l'assaut duquel partent des Glaneurs. Ces recycleurs d'ordures vivent en étroite symbiose avec la multitude petites créatures grouillantes sur les tas, des pwikels, connues pour trier, dévorer et excréter la plupart des composants des rebuts de l'activité humaine.

Bien qu'étourdis par les relents et la puanteur étouffante qui se dégage des lieux, il est aisé de savoir où se déroule la transaction : un vaisseau nécroleste, semblable à un énorme scarabée luisant couleur d'onyx, se tient immobile et silencieux au-dessus de la décharge. Tandis que les PJ arrivent à l'entrée du dépotoir, ils voient au sommet d'un tas d'ordures, à l'aplomb du vaisseau, plusieurs silhouettes entourant une grande caisse de bois.

Un [**Jet de Connaissance des Extrasolaires**] révélera aux PJ l'indice –**F**–.

Enfin, déjà présente sur les lieux se tient la **Belle** : un ange blond enveloppé dans une houppelande, ses cheveux cachés par une mantille encadrant un visage d'une pureté d'albâtre aux traits de madone.

À son côté, la **Bête**, un Nécroleste. Immobile, la créature est semblable à un cloporte d'une tonne et deux mètres de haut, muni de bras repliés et terminés par de redoutables pinces. Ses mandibules grincent doucement.

S'ils ont fait route avec Berto

Ce dernier grimpe le tas d'immondices avec eux, et adresse un salut affectueux aux deux hommes encadrant la caisse. Il s'adresse aux deux acquéreurs potentiels d'une voix mielleuse, tranchant avec le ton rocailleux dans lequel il s'exprime en narquois : « Vénérable, Châtelaine, désolé de vous avoir fait déplacer dans ce lieu désagréable, mais il y a un changement de plan. La momie que voici est propriété de mes amis – il désigne les PJ. Il n'y aura donc pas de transaction entre nous en ce jour ».

S'ils n'ont pas fait route avec Berto

Il se tient au sommet du tas d'ordures avec deux de ses deux hommes entourant étroitement la caisse, le visage fermé.

Il y a enchères pour la momie de Dame Cériana.

Berto ouvre les négociations d'une voix de stentor : « Que la meilleure offre l'emporte ! ». Un [**Jet de Vigilance –9**] révélera aux PJ l'indice –**G**–.

Juste après l'adresse de **Berto**, **Proserpina** s'avance et dépose une bourse emplie de chrisos sur la caisse. Une seconde plus tard, dans une lueur éblouissante, un coffret transparent contenant une vingtaine de briquettes d'or apparaît sur la longue boîte.

La ruse de Proserpina

À cet instant précis, **quelle que soit la situation précédente**, **Proserpina** émet un petit sifflement et sort de dessous sa houppelande un pistolet stellaire. Elle le braque sur les PJ, prenant bien soin de ne pas viser le Nécroleste. Dans l'instant, trois hommes arborant la livrée de la Calèche scintillante, dont l'un porte un fusil stellaire et les autres des mousquets, montent à l'assaut

de la montagne d'ordures, visant les membres du Rosaire et les PJ. Un [**Jet de Sagacité**] permettra aux PJ de comprendre que leur vie est insignifiante pour cette Exulte et qu'ils n'ont aucune chance face à la puissance de feu développée face à eux. Mais peut-être seront-ils assez fous pour tenter de contrarier l'Exulte ?

Les joues de **Proserpina** rosissent légèrement sous l'effet du plaisir que lui procure la situation, et elle esquisse un petit sourire, révélant la nacre parfaite de ses dents : « Désolé, Basse-gens, le prix est mien ce soir. J'ai apprécié votre coopération. En attendant d'avoir le plaisir de vous revoir en notre Castel de Maison-Jacinthe... Lavez-vous ! Vous n'êtes guère présentables ».

Puis, s'adressant au Nécroleste : « Vénérable, de la part de ma famille, afin que vous ne repartiez pas les mains vides ». La Châtelaine abat alors les hommes de Berto, d'une rafale de rayon laser, en un geste négligeant de la main, comme si elle chassait une poussière. Puis, visant Berto, elle lui carbonise la jambe ; il s'effondre en hurlant de douleur. Le teint de la jeune femme s'empourpre et sa respiration s'accélère, comme sous l'effet d'un violent choc érotique, témoignant du plaisir qu'elle ressent à entendre les cris du malheureux.

Tandis que deux de ses hommes emportent la caisse en bas du tas d'ordures, **Proserpina** récupère ses chrisos. Elle et son troisième homme de main descendent, tenant en respect les PJ. Ils disparaissent finalement entre les monticules de détritus.

Le départ des Nécrolestes

Les corps des deux Frères Jurés s'évanouissent dans un scintillement en même temps que le coffret d'or, avant que le **Nécroleste**, dont les mandibules crissent d'une douce satisfaction, ne s'évanouisse également. Le vaisseau extrasolaire s'éloigne alors lentement dans le ciel, avant d'accélérer et de disparaître dans les profondeurs du ciel, en un clignement d'œil et dans le plus parfait silence.

Berto à l'agonie

Berto doit recevoir des soins. Si les PJ décident de lui porter secours, un [**Jet de Médecine**] permettra de le stabiliser. S'ils l'abandonnent à son sort, ils verront des Glaneurs se diriger vers lui, crochet à la main... puis l'emmener sur un brancard de fortune.

S'ils décident d'achever **Berto**, l'acte sera vu par de nombreux Glaneurs et pourra avoir des conséquences catastrophiques pour les PJ.

Acte III : Repos éternel

Indices à obtenir

H – Un paquet d'explosifs, relié à un détonateur télécommandé a été placé dans la momie de Dame Cériana

Les PJ n'ont d'autre choix que de répondre à l'invitation de la Châtelaine s'ils veulent conserver le moindre espoir de récupérer la momie de Dame Cériana.

Un brin de toilette

S'ils décident de se laver et de se changer, ils peuvent rejoindre les Bains du quartier des Thaliques qui sont non loin (carte : **F18**). Leurs habits peuvent y être lavés et les bains sont quasi gratuits. Acheter des habits décents dans une petite boutique leur coûtera 3 asimis chacun.

Ils pourront prendre un fiacre pour rejoindre le quartier de Maison-Jacinthe et se faire déposer pour un asimi devant la demeure de la famille de la Calèche scintillante (carte : **L36**).

Castel Scintillant

Pour des Exultes, une telle habitation n'est guère reluisante. La garde est réduite, bien que composée d'hommes costauds et vigilants, la domesticité est chiche, bien que diligente. S'ils demandent audience, il doivent d'abord s'adresser au majordome, qui est chargé de faire respecter le protocole. S'ils ne se sont pas lavés, le majordome, habillé d'une livrée impeccable, leur demande de se débarbouiller dans la fontaine. Après avoir prévenu les PJ que Dame **Proserpina** est confinée en ses appartements et ne pourra pas les voir, il instruit brièvement les PJ de ne s'asseoir que lorsque le Châtelain s'assied lui-même. Il frappera le sol d'une canne si les PJ commettent un impair de protocole.

Les PJ doivent patienter sur le perron de la demeure, puis sont introduits dans un salon exigu. Ce dernier est entièrement recouvert de lambris d'ambre, incrustés de mosaïques argentées représentant divers cépages. La petitesse des lieux fait que les PJ se sentent quelque peu à l'étroit, mais il est facile de deviner pourquoi ils n'ont pas été reçus dans une pièce plus grande : il doit s'agir là d'un des rares endroits encore présentables – selon les standards exultes – de la maison.

Un [**Jet de Décorum**] permettra aux PJ de ne pas commettre de bêtise en présence du Châtelain.

L'arrivée de Darius

L'Exarque **Darius**, sobrement vêtu d'une ample tunique de couleur indigo, fait son entrée quelques minutes plus tard, suivi de serviteurs amenant des rafraîchissements. Il attend que les PJ le saluent dans les formes (la formule d'adresse est « Exarque-Lige Darius », puisqu'il est le chef de famille et – encore – propriétaire d'un bout de vignoble). Il s'assied, permettant aux PJ de faire de même. Sur ce, il déclare de but en blanc qu'il sait pourquoi ils sont là : la momie de Dame Cériana de l'Automne Lacté.

Darius déclare qu'il a sévèrement tancé sa fille, la Châtelaine **Proserpina** et qu'il est horrifié par son geste, qu'elle a expliqué par sa volonté de « faire chanter les Guildes ». Il morigène également les PJ pour leur irrespect envers les morts, déclarant avec toute la morgue dont les membres de sa caste sont capables : « Ce comportement stupide, que les Basses-Gens ont en affection, démontre bien à quel point vous avez besoin d'être guidés par des Exultes. La dépouille de Dame Cériana vous attend dans le hall et l'un de mes gens appelle en ce moment même un fiacre ».

L'Exarque se lève, signifiant la fin de l'entretien.

Encore une question...

Si les PJ disposent de l'indice –**E**–, et l'interrogent sur le différend que sa famille entretient avec celle de l'Automne Lacté, il toisera les PJ avec un écrasant mépris, murmurant « Il faut appartenir à une plèbe bien vile pour croire qu'un membre de ma caste puisse s'abaisser à séquestrer une dépouille par esprit de chicane ». Puis il se retire avant qu'on ait pu lui poser d'autres questions.

Le retour de la momie

Un fiacre attend effectivement les PJ dans la cour et, dans son coffre, les PJ trouveront la momie intacte. Les PJ peuvent alors tenter de rendre le corps de Dame Cériana à sa dernière demeure. Il est hors de question de traverser le Parc avec le corps de Cériana et plus encore de s'introduire dans le mausolée de la famille de l'Automne Lacté au vu et au su de tous. En effet, en cette soirée de fin de Fête des Morts, le Parc s'emplit progressivement de badauds. Il ne reste donc plus qu'une seule voie pour accéder au tombeau avant l'heure fatidique : l'Athara.

Un petit doute

Les PJ devraient normalement émettre quelques doutes sur l'extrême facilité avec laquelle ils ont récupéré la momie.

S'ils ont obtenu l'indice -E-

Un [**Jet de Folklore +5**] permet de confirmer leurs suspicions. Ils peuvent se faire la réflexion que, dans le cadre de la Guerre Courtoise que se livrent entre elles les familles Exultes, ne pas exploiter le moindre avantage apparaît *très* improbable.

S'ils n'ont pas obtenu l'indice -E-

Un [**Jet de Folklore -5**] leur permet de se douter qu'il y a anguille sous roche.

La Guerre courtoise

Ce terme désigne l'affrontement constant que se livrent entre elles les familles exultes. A l'époque de la Monarchie typhonienne, les guerres entre grands féodaux étaient constantes bien que régulées et ce, afin de maintenir la cohérence de l'Empire. Typhon y voyant là une saine émulation entre ses Seigneurs – et un moyen d'éviter la formation d'un front uni menaçant son pouvoir – il laissait se dérouler ces affrontements. Ceux-ci prenaient souvent la forme de batailles dévastatrices. Les premiers Autarques remplacèrent ces affrontements meurtriers par une forme de guerre alternative, dite « Courtoise » et, normalement, sans victime exulte. Elle est en effet codifiée, prescrivant les méthodes et limites autorisées pour éliminer ses ennemis et s'accaparer leurs biens.

Examiner la momie

Si les PJ décident d'examiner attentivement le corps, un [**Jet d'Artisanat & Métier (Embaumement)**] leur permet de découvrir que le cocon mortuaire a été recousu à l'aide d'un fil de moindre qualité. S'ils décident d'ouvrir le cocon, ils doivent comprendre que le recoudre proprement prendra du temps. Quant au corps, il comporte une longue incision fraîche au niveau du flanc. La palpation révèle un objet dur inséré dans la cage thoracique. Un [**Jet de Médecine -5 ou d'Artisanat & Métier (Embaumement)**] permet de sortir l'objet sans abîmer le cadavre. Il s'agit d'une boîte en tôle d'acier, grande comme un petit tiroir, emplie de deux kilos d'une pâte grise reliée à un boîtier fulgurique. Il y a là de quoi pulvériser la momie, le mausolée et l'ensemble de la famille de l'Automne Lacté.

Un plan machiavélique

Le plan de la famille de la Calèche scintillante apparaît alors dans toute son horreur : poussés par une haine héréditaire et implacable, ils souhaitent éliminer leurs rivaux en faisant porter la responsabilité aux PJ. Car lorsque l'Ordre d'Aquinos – le corps de police scientifique secondant les enquêteurs de Nessus – examinera la scène de crime, de qui trouvera-t-il les empreintes et l'ADN (exceptés ceux des victimes) ? Un [**Jet de Folklore +9**] permet aux PJ d'avoir la certitude qu'un attentat à l'explosif, durant une célébration, au beau milieu de Nessus, dans un lieu public bondé, n'est sans doute « guère courtois ».

Par ailleurs, un **[Jet Vigilance -5]** permet de repérer un cavalier vêtu de sombre, à l'attitude un brin suspecte qui les suit. Si les PJ tentent de s'en prendre à lui, il s'éloigne rapidement. Doté d'une télécommande, il fait détonner la bombe si l'attitude des PJ le laissent penser qu'ils l'ont extraite du corps ou vont aux autorités.

La bombe

Les PJ n'ont aucun intérêt à tenter de neutraliser la bombe eux-mêmes. Néanmoins, s'ils l'estiment nécessaire, un [**Jet de Bricolage -14**] sera nécessaire pour comprendre le fonctionnement de la bombe et la désarmorcer. Tout échec spécial ou désastreux en la manipulant fera détonner la bombe.

Si elle explose, la bombe tue tous les individus se tenant à moins de 5 mètres d'elle, les blesse grièvement à 15 mètres et reste dangereuse à 50 mètres. Si elle explose alors qu'elle se trouve dans son sarcophage de cristal de roche, elle produit des éclats qui sont mortels jusqu'à 50 mètres.

Retour au Parc

Il reste aux PJ à remettre Dame **Cériana** dans son lieu de dernier repos. Passer par l'Athara n'est cependant pas une mince affaire et le temps presse. Il ne reste plus très longtemps avant la tombée de la nuit et la venue de la Famille de l'Automne Lacté. Un [**Jet de Théologie**] ou la présence d'**Hector** en tant que PJ leur permet de savoir que les Mystères de Vithar, Primordial de la Virilité et de la Guerre, se déroulent traditionnellement en sous-sol. Ils n'ont qu'à se rendre à l'entrée sud du Parc du Souverain Doré, la chapelle étant juste à l'ouest, pour trouver l'entrée de l'Athara la plus proche du mausolée.

L'hypogée de Vithar

Tandis que la foule grossit dans le Parc du Souverain Doré, les PJ doivent trouver un moyen de gagner discrètement avec Dame Cériana la chapelle du Primordial, déserte à cette heure. Il s'agit d'un petit bâtiment rectangulaire en marbre blanc, composé d'un entablement surmontant un minuscule péristyle aux colonnes crénelées, donnant sur un bâtiment à peine plus vaste. Il s'y trouve la statue de Vithar, un homme barbu au visage impassible, vêtu d'une peau d'ours et tenant une lance, au pied duquel une volée de marches descend vers un hypogée. Dans la fraîcheur du sous-sol est aménagée une salle d'entraînements martiaux et de musculation aux murs de pierres brutes. Habituellement fréquenté par les culturistes du District, ce lieu est désert car il est tabou de déranger les Dieux pendant cette fête. Au fond se trouve une solide porte de bois aux membrures de fer, barrée par une épaisse poutre de bois.

Entrée dans l'Athara

Pour peu que les PJ s'y mettent à plusieurs, enlever la poutre ne pose pas de problème. Une fois la porte ouverte, un remugle humide et musqué envahit la pièce, piquant les narines. Sur le sol gorgé d'eau traînent des immondices. Dans l'obscurité et le silence, des tunnels maçonnés s'enfoncent dans les entrailles de Nessus et ne tardent pas à se transformer en labyrinthe. Un [**Jet d'Orientation –2**] permet de déterminer la marche à suivre.

Les Peuples d'En-dessous

L'Athara, aussi nommé « Grand En-dessous » désigne la partie souterraine de Nessus. Son maintien est garanti par la volonté de l'Autarque, qui a décrété que la population doit pouvoir s'y réfugier en cas de menace majeure.

Des populations y ont définitivement pris racine. Parmi celles-ci, le peuple des Goules, nommées ainsi pour le pillage des tombes qu'elles pratiquent pour en tirer bénéfice. Les Goules sont humaines, mais le dénuement et la famine les poussent fréquemment à se comporter en bêtes.

La lumière du jour ne leur est plus nécessaire pour vivre, un champignon vivant en symbiose dans leur sang leur apporte les vitamines normalement fournies par les rayons solaires. Tantôt commerçant les biens volés aux morts, tantôt meute cannibale, les Goules sont détestées par la population nessunienne.

Les PJ transportent le corps de l'Exulte défunte dans une âcre pestilence tandis qu'une mince couche d'eau clapote sous leurs pas. Leurs torches ou leurs lanternes éclairent le chemin à quelques mètres à peine, créant un corridor de lumière gibbeuse dans laquelle chatoient les murs couverts de filaments de fongus noirs. Au-dessus de leurs tête résonnent les rumeurs de la foule qui s'amasse dans le Parc dans l'attente de la visite de la famille de l'Automne Lacté.

Si les PJ se perdent dans les méandres d'Athara, ils sont abordés par un individu blafard, en haillons, qui s'éclaire avec un bocal de champignons luminescents. Après une brève négociation sur sa récompense, l'individu les guide... vers une embuscade tendue par ses amis.

Le dernier combat

Alors qu'ils ont parcouru presque 100 mètres à vol d'oiseau dans ces passages obscurs, sans crier gare, et comme se matérialisant, arrivent face à eux... **des Goules** (autant qu'il y a de PJ présents) : les haillons qu'ils portent laissent entrevoir leurs peaux laiteuses, leurs cheveux filasses transpirent la sanie et leurs yeux blêmes n'expriment qu'une chose : une indicible faim.

Goule				**PVI 7**
Lâche, Félon, Trompeur				**NDP 1**
Féroce habitant des souterrains, Ne tombez pas entre ses mains				
CPU 9	**AGR 8**		**Initiative 9+1D4**	
Compétences	**Score**	**Armes**	**Score**	**Dégâts**
•Furtivité	12	•Bagarre	8	1
•Vigilance	8	•Esquive	8	-
•Orientation	10	•Couteau	12	1D2
•Escamotage	4	•Pierre	11	1D4
•Effraction	6	*Tuyau en plomb	10	1D6
Butin : 1D4 orichalques		**Armure : 0** (haillons)		

L'affrontement à peine terminé, les PJ n'auront même pas le temps de reprendre leur souffle. Ils repèrent à une courte distance la porte en fer du mausolée, qui s'ouvre dans le flanc droit du tunnel. La porte, corrodée mais très solide, ne peut être forcée. Elle est encadrée d'une paire de statues en pierre et surmontée d'un cartouche décoré des armes du Domaine Lacté.

L'arrivée de l'Automne Lacté

Du dehors proviennent, étouffés, des vivats et des cris annonçant l'arrivée de la famille de l'Automne Lacté dans son atmoptère. Il faut accomplir, avec le plus parfait sang-froid, un [**Jet de Crochetage –5**] (qui peut être retenté) pour ouvrir la porte d'acier, puis monter la momie. Chaque tentative ratée fait perdre un temps

précieux aux PJ. Il faut ensuite ouvrir le couvercle du cercueil de cristal, effectuer un [**Jet d'Adresse**] pour replacer adéquatement le corps dans celui-ci, refermer le couvercle, puis redescendre les marches en trombe. Au moment où les PJ referment l'huis de métal derrière eux, la porte du mausolée s'ouvre et **Cyriaque**, Staroste-Lige, s'avance dans le tombeau, suivi de tous les siens...

Épilogues

La fin de ce scénario est ouverte afin que vous puissiez continuer vos aventures dès la sortie prochaine du *Livre de Règles* du jeu de rôle *Légendes du Nouveau Soleil.*

Nous vous suggérons quatre épilogues possibles :

- Si, par malheur, les PJ sont surpris par la famille noble, ceux-ci sortent de leurs vêtements de fins pistolets d'un métal brillant : des armes stellaires. Ils sont abattus sur place.

- Si les PJ n'ont pas découvert la bombe, une explosion, déclenchée par le cavalier qui a suivi les PJ, ébranle le Parc tout entier. Tandis que la famille du Domaine Lacté meurt pulvérisée, les PJ ont une maigre chance de survie – s'ils n'ont pas été abattus par les Exultes et s'ils sont suffisamment éloignés. Ils se souviendront la prochaine fois du vieil adage narquois (l'argot nessunien) qui dit : « Si poignon ne choue, claquedent se retrouve trufé » – « Si un Exulte a l'air de se comporter honnêtement, les petites gens finissent [tout de même] trompés ».

- S'ils ont découvert la bombe et remis la momie à temps, ils peuvent retourner aux Grandes Loges et affronter le savon mémorable que les Maîtres leur passeront, pour prendre leur premier jour de service en tant que Compagnons.

- S'ils ont découvert la bombe, n'ont pas été découverts et se sont comportés honorablement avec **Berto**, celui-ci, qui a survécu, devient leur ami et les accueillera toujours chaleureusement à la *Coupe de bois*. Il devient pour eux la source possible de nouvelles aventures dans les rues foisonnantes de Kalani et de Nessus... à commencer par la revanche que lui et les PJ voudront sans doute prendre contre la Calèche scintillante.

Vespéra ~ compagnon sorcière

Biographie

Vespéra habite, comme les autres PJ, dans les Grandes Loges de Kalani.

Âgée de 17 ans, elle est née d'une mère captive de la Guilde des Bourreaux et dont elle ne sait presque rien. Elle naquit en prison et fut confiée à la Guilde-sœur des Bourreaux : celle des Sorcières. Étudiante assidue et travailleuse, Vespéra est une chirurgienne qualifiée, capable de pratiquer des opérations chirurgicales et de préparer des remèdes. Au début du scénario, Vespéra est devenue compagnonne de sa Guilde et a reçu le grade de Mère.

Digne représentante de sa Guilde, Vespéra souhaite persévérer dans le chemin qui lui est destiné : faire une carrière honorable de Mère et devenir, un jour, Ancienne. Les secrets que détient sa Guilde la fascinent et elle espère en recevoir la révélation après avoir prouvé son mérite.

La Guilde des Sorcières

Aussi nommée la Guilde des Sœurs étranges, la Guilde des Sorcières est l'une des plus mystérieuses de toutes. Fondée à l'époque de Typhon par Magdalène, une institution chargée des interrogatoires pour le compte du gouvernement monarchique fut divisée en deux branches. Elle donna naissance, d'une part, à la Guilde (masculine) des Chercheurs de Vérité et des Exécuteurs de Pénitence et, d'autre part, à la Guilde (féminine) des Sorcières. Aujourd'hui, Sorcières et Bourreaux entretiennent une relation intime. Les membres de ces deux Guildes ne peuvent se marier qu'entre eux et les Bourreaux, ainsi que leurs prisonniers, sont exclusivement soignés par les Sorcières.

Cette Guilde a la réputation d'être étrange, baignant dans la bizarrerie et l'ésotérisme. Ce n'est pas usurpé : les Sorcières sont connues pour leurs rituels de danses frénétiques et de chants dissonants alimentés par des produits psychotropes. Les grades internes sont, par ordre croissant d'importance : Vierge, Mère, Ancienne, Cuméenne.

Spécialisée dans la médecine gynécologique, obstétrique et embryologique ainsi que dans la pharmacologie, la Guilde réserve à ses Mères les plus dévouées les sciences de la Xénobiologie et de l'hybridation génétique.

Quant aux Anciennes, elles peuvent recevoir, après de nombreuses années de carrière, une thérapie génique secrète qui prolonge leur vie, aiguise leur intelligence et leur donne la capacité de manipuler d'étranges artéfacts.

Vespéra porte une robe de teinte fuligine. Ce noir absolu est porté par toutes les Guildes qui ont pour dieu tutélaire Ani – le dieu du Seuil.

Secret

Vespéra connaît les dossiers médicaux de tous les autres PJ, y compris que Jormand a contracté une maladie vénérienne sans gravité.

Relations avec les autres personnages

Les PJ sont amis depuis des années. Tous ont été soignés par sa précurseur, Maître Égilène que Vespéra, en tant que Vierge, a souvent accompagnée. De même, elle a participé aux accouchements des épouses de Guildaires en assistant Égilène.

Quelques précisions sur son matériel

- Son pendentif, un œuf d'albâtre, est le symbole de la déesse primordiale Aurora, qui préside à la naissance
- Si Vespéra perd sa sacoche, elle subit un malus de –9 aux compétences de Médecine et d'Arquémie
- Pépin de sorcière : de teinte fuligine et renforcé, il est attribué aux Sorcières pour leur défense personnelle
- Seringue de sédatif : doit infliger 1 DGT pour que sa VIR puisse fonctionner

Jormand ~ compagnon dramaturge

Biographie

Jormand habite, comme les autres PJ, dans les Grandes Loges de Kalani.

Originaire de Nessus, Jormand a été remarqué dans sa prime jeunesse pour ses imitations hilarantes de personnes célèbres. La Tour des Symboles du District de Citadelle l'ayant pris sous son aile, il fut envoyé aux Grandes Loges de Kalani pour effectuer sa formation sous l'égide d'un Maître. Cabotin usant de mimiques, de jeux ampoulés et de voix forcées pour distraire son public d'Apprentis, il s'est très tôt produit sur les planches dans des rôles mineurs au cours des pièces données par sa Guilde.

Jormand a reçu, au début du scénario, le grade de Compagnon Dramaturge.

La Guilde de la Tour des Symboles

Jormand fait partie d'une ces Guildes dont l'origine est mal connue. Elle a pour rôle de conserver l'art du jeu de scène et de la dramaturgie, ainsi que les techniques attenantes aux employés du théâtre qui ne sont pas sur scène : régisseurs, maquilleurs, costumiers, accessoiristes, etc.

La mission principale de cette Guilde est de produire et de jouer des pièces dont l'objectif est de présenter l'Autarque, la Communauté, ainsi que ses héros, sous un jour glorieux qui permette d'élever le Peuple. La Guilde des Symboles est dépositaire d'une longue tradition de dramaturges dont les plus brillants se produisent sur les scènes les plus prestigieuses, devant des parterres de nobles et, parfois même, devant la Cour de l'Autarque.

Si une part de leurs pièces se produisent dans des lieux de la haute société, la plupart sont gratuitement accessibles à tous, dans le cadre de petits établissements de divertissement. La Guilde permet au Commun de découvrir des événements historiques ou des contrées inconnues.

Lorsqu'ils ont satisfait à la promotion des valeurs autarciques, les Dramaturges sont autorisés à se produire dans des pièces plus légères telles que des comédies, notamment au Théâtre du Grand Bouffon de l'Île de Gyoll.

Secret

Les Dramaturges surveillent l'état d'esprit de la population en voyant comment elle réagit face aux pièces présentées. Ils font ensuite rapport à leur hiérarchie qui rend compte au Manoir Absolu. Ils cherchent à détecter tout signe de mécontentement dans la population.

Relations avec les autres personnages

Les PJ sont amis depuis des années. Jormand a tenu la vedette du spectacle *Le Sage Prisonnier et le Fol Claviger*, joué aux Grandes Loges de Kalani et a évité de justesse le lynchage sur scène par un groupe de Clavigers mécontents grâce à Rostam, qui a calmé ses camarades.

Quelques précisions sur son matériel

- Bel habit exulte : s'il n'est pas identifié, le porteur reçoit un bonus de STA de +2
- Pendentif : le quart de lune évoque Sito, déesse des émotions
- Canne ferrée : servant à s'appuyer pour marcher, paraître élégant et se défendre, grâce à un pommeau métallique, à un fût de syderoxylon (bois-de-fer) et à un embout en acier
- Pistolet runkas : arme à poudre noire de faible calibre et de faible puissance, à un coup et tenant dans le creux de la main

Hector ~ compagnon gardien

Biographie

Hector habite, comme les autres PJ, dans les Grandes Loges de Kalani.

Il est né à Nessus, d'un père artisan boulanger et Compagnon de sa Guilde et d'une mère du Commun. Après avoir passé son enfance dans l'environnement des Grandes Loges de Kalani, il fut recruté par la Guilde des Gardiens qui remarqua son potentiel. Ayant effectué son service milicien et y avoir obtenu, très jeune, le grade de sergent de réserve, Hector s'est illustré dans le cadre des émeutes du pain qui ont récemment secoué le district de Kalani. D'un naturel vaillant, il a alors pris la tête d'une poignée d'autres apprentis pour repousser les émeutiers qui se rapprochaient dangereusement des Loges.

Hector a reçu, au début du scénario, le grade de Compagnon Gardien.

La Guilde des Gardiens

Créée dans le but de fournir aux Guildes et à leurs bâtiments un service de sécurité d'une loyauté et d'une discrétion absolues, la Guilde des Gardiens forme un corps très compétent qui protège les habitants, les bâtiments, les trésors et les arsenaux des Guildes, ainsi que leurs secrets. Ils ont accès à tout et à tout moment.

Aussi nommés « les Silencieux », les Gardiens sécurisent les accès et les rues attenantes aux Loges pour éviter toute intrusion d'indésirables. Ils se chargent des enquêtes internes sans toutefois avoir autant de prérogatives qu'un véritable policier ou Armiger. Ils veillent à ce que les secrets des Guildes ne soient pas divulgués, y compris ceux auxquels ils pourraient – accidentellement ou non – avoir accès.

Les Gardiens veillent à la bonne tenue des apprentis et des compagnons et sont chargés d'aller chercher d'éventuels éléments qui n'auraient pas répondu présents à l'appel – si nécessaire, *manu militari*.

Combattants aguerris, ils sont également appelés à prêter main-forte à la milice ou même à l'armée.

Secret

Ses fonctions au service de la Tour des Orfèvres (la Guilde s'occupant du Trésor de la Communauté) l'ont amené à apercevoir des documents relatifs au *Capitarium* (l'impôt prélevé par le Manoir Absolu) de la famille de l'Automne Lacté. Ces documents laissaient à penser que la famille noble doit *beaucoup* d'argent à l'État.

Relations avec les autres personnages

Les PJ sont amis depuis des années. Hector est connu pour sa force considérable depuis qu'il est adolescent et a souvent dominé la hiérarchie des apprentis de Guildes. Aujourd'hui, aux Grandes Loges de Kalani, tout le monde le connaît pour son inflexibilité.

Quelques précisions sur son matériel

- Son pendentif, une pointe de flèche, indique qu'il a pour dieu tutélaire Vithar, primordial de la virilité
- Grâce à ses clés, reçues au terme de son intronisation, il peut ouvrir toutes les portes des Grandes Loges
- Lanterne sourde : lanterne à essence dont la lumière peut être obstruée pour plus de discrétion
- Épée de pionnier : sabre court à simple tranchant, affectionné par les Pionniers, doté d'un dos en dents de scie permettant de couper des petites branches
- Targe en bois : bouclier rond de 50 cm de diamètre
- Bâton de 2 pas : bâton d'environ 1,5 mètre de long

Nazar ~ compagnon de Saint-Loreto

Biographie

Nazar habite, comme les autres PJ, dans les Grandes Loges de Kalani.

Originaire de la ville de Thrax, Nazar est un jeune homme fluet aux manières raffinées, à la voix douce et posée. Il est le parfait archétype de sa Guilde, qui est également un ordre religieux : la Sainte Guilde des Embaumeurs ou Ordre de Saint-Loreto.

Enfant, Nazar a été adopté par la Sainte Guilde, qui lui a fourni une éducation solide en théologie, en décorum, en arquémie – la chimie – et dans l'art de l'embaumement. Très religieux, Nazar ne manque pas de se rappeler le rôle que sa Guilde a reçu du dieu Abraxas : celui de donner aux endeuillés la possibilité de contempler une dernière fois le visage de leur proche. Tout comme ses frères, Nazar a la fâcheuse tendance à sentir les produits chimiques utilisés pour les embaumements, même après un bain.

Il a reçu, au début du scénario, le grade de Compagnon Thanatopracteur.

La Guilde des Embaumeurs

Les Embaumeurs – nommés aussi « Thanatopracteurs » – conservent l'art de la préservation des cadavres et des rituels funéraires. Ils auraient reçu cette mission de la main même d'Abraxas, selon une belle légende. Les Thanatopracteurs épousent traditionnellement les Consolatrices de Sainte-Komir.

Les membre de cette Sainte Guilde, sans être totalement prêtres, sont considérés comme des clercs car ils effectuent un office d'ordre religieux. Ils effectuent leur tâche revêtus d'une tunique pourpre tyrienne et d'un masque blanc – équipé d'un filtre nasal – pendant leur office, au cours duquel ils se parlent en langue morte.

Aux yeux des Embaumeurs, le mort-vivant est une abomination. Une branche particulière de la Guilde recrute, parmi ses membres les plus courageux, des chasseurs de snyx regroupés sous le nom de Zélotes de saint-Loreto. Dotés d'un équipement spécial, ces Compagnons de la Guilde traquent et neutralisent les snyx et leurs créateurs.

Secret

Nazar a eu vent d'une sombre rumeur. Il y a dix ans, la famille exulte de la Calèche scintillante aurait été mouillée dans une affaire de snyx. Malgré leurs efforts, les Zélotes n'ont pas réussi à prouver ce fait, mais le Maître de Nazar, Grégor, est certain que cette rumeur est fondée.

Le légende de Komir et Loreto

Komir, artiste et magicienne, était amoureuse du thaumaturge Loreto. Lorsque Loreto mourut, Komir brava mille obstacles et usa de sa sorcellerie pour ouvrir les portes du Gahanam. Impressionné par son exploit, Abraxas, le dieu du Temps, lui accorda que Loreto puisse revivre. Mais le dieu posa deux conditions : que Komir console ceux qui n'auront pas eu sa chance de revoir leur être aimé, et que Loreto use de sa science pour prendre soin du corps des trépassés.

Relations avec les autres personnages

Les PJ sont amis depuis des années. Tous l'ont déjà vu, accompagnant son Maître, Astor, venir récupérer un cadavre aux Grandes Loges.

Quelques précisions sur son matériel

- Son pendentif, un sablier, honore le dieu Abraxas
- Le filtre du masque protège des odeurs et octroie une VIR –3 contre les gaz et poussières nocifs
- Scie à os : scie de 30 cm de long dotée de petites dents, utilisée pour scier les os des défunts ou pour amputer
- Fiole de produit nocif : fiole de verre se brisant à l'impact et répandant un produit alcalin puissant sur une zone d'un mètre

Rostam ~ compagnon claviger

Biographie

Rostam habite, comme les autres PJ, dans les Grandes Loges de Kalani.

De culture éclectique, il est un solide gaillard au ton rocailleux et au visage basané. D'extraction très pauvre, il a grandi dans les quartiers mal famés de Kanali. Enfant, il avait la fonction d'« Ange » pour les Gueux du quartier, c'est-à-dire qu'il portait leurs messages.

Il peut se targuer d'avoir passé bon nombre de nuits dans les geôles qu'il allait lui-même administrer quelques années plus tard. Recruté par la Guilde après une offre de la dernière chance faite par Maître Sartesius, il devint Apprenti et mit sa connaissance de la pègre au service de la Guilde.

Rostam a reçu, au début du scénario, le grade de Compagnon Claviger.

La Guilde des Geôliers

Gardienne des techniques qui permettent de gérer en toute sécurité un lieu où sont retenus des prisonniers, la Guilde des Geôliers (dits aussi Clavigers) a été fondée en tant que Guilde-fille de la Guilde des Bourreaux et de celle des Serruriers. Par conséquent, cette Guilde porte la teinte fuligine.

C'est une Guilde mixte : tandis que les Geôliers se chargent des prisonniers, les Geôlières, elles, ont en leur garde les prisonnières.

La mission de cette Guilde, en plus de veiller sur les prisonniers au cours de leur incarcération ou leur transfert, est de mener, auprès de la caste commune, des Autochtones et des Parias, des enquêtes de police. De ce fait, les Clavigers sont rompus à l'action puisqu'ils se chargent eux-mêmes des interpellations.

Formés en psychologie et en serrurerie, les Clavigers sont bien équipés et disposent d'un matériel varié pour assurer leur mission. Leur « masse-clé » est emblématique puisqu'en langue morte, Claviger veut dire à la fois « porteur de clé » et « porteur de massue ».

Secret

Rostam s'est retenu de rire lors du spectacle de la Guilde des Symboles donné au précédent solstice d'hiver et qui ridiculisait Maître Sartesius, de la Guilde des Clavigers. Il est le seul Claviger à avoir réagi ainsi.

Relations avec les autres PJ

Les PJ sont amis depuis des années. Lors du spectacle donné aux Grandes Loges à la fin de l'année dernière, son ami Jormand interpréta *Le Sage Prisonnier et le Fol Claviger*. Cette pièce satyrique mit en rage le Maître de la Guilde des Clavigers, Sartesius. L'acteur principal évita de peu le lynchage. Tous les PJ se souviennent de ce moment... et de Rostam, seul Claviger qui réussit à calmer Maître Sartesius.

Quelques précisions sur son matériel

- Anneau de clés de la geôle de Kalani : avec ces clés, il peut ouvrir toutes les portes de la geôle, située dans les souterrains du Lochus, quartier Tour de l'Agate
- Paire de manacles : des menottes en acier avec leur clé
- Pendentif : ce petit cube de titane rappelle Praeses, dieu de la Justice qui est aussi une machine sentiente
- Outils de crochetage : crocheter sans ces outils inflige une difficulté de –14 à toute tentative
- Matraque : bâton épais, de 60 cm de long, recouvert de cuir et doté d'une dragonne
- Masse-clé en bronze : longue de 60 cm, évoque une clé et dont la tête est faite de fines ailettes de bronze
- Étau des Bourreaux : prise à mains nues exerçant une pression paralysante sur un nerf près du cou

Lexique d'introduction

ABAÏA. ***Anathème*** *des profondeurs océaniques*

ANATHÈME. *Démon immortel, ennemi de la* ***Communauté***

ARCHONTE. *Gouverneur d'une cité au nom de l'****Autarque***

ARIOCH. ***Anathème*** *d'****Athara****, du miasme et des souterrains*

ARMIGERS. *Caste de la noblesse militaire*

ASCIENS. *Peuple ennemi de la* ***Communauté****, venant du Nord*

ASHOR. *Métal radioactif produit par l'agonie du* ***Vieux Soleil***

ATHARA. *L'ensemble du monde souterrain de la* ***Communauté***

ATMOPTÈRE. *Antique engin volant propulsé par* ***Élément***

AUTARQUE. *Empereur et souverain de la* ***Communauté***

AUTOCHTONES. *Peuple* ***natif*** *de* ***Teur*** *et* ***caste*** *officielle*

AUTOMATE. *Machine animée par un* ***daemon***

BAGUE SIGILLAIRE. *Anneau permettant d'apposer un sceau*

BOUCLIER DU TRÔNE. *Service secret, protecteur de l'****Autarque***

BRIAH. *Nom donné à l'Univers dans lequel existe* ***Teur***

CACOGÈNES. *Terme populaire pour* ***Extrasolaires***

CASTE. *Classe sociale héréditaire et fermée*

CHANCELLERIE. *Service secret et d'espionnage de l'****Autarque***

CHRISOS. *Monnaie en or, valeur-étalon de la* ***Communauté***

CITADELLE. ***District*** *de* ***Nessus*** *et sa plus grande place-forte*

CITÉ. *Cœur vivant et surpeuplé de la ville de* ***Nessus***

CLAVIGER. *Geôlier et enquêteur de police pour le* ***Commun***

COMMUNAUTÉ. *Ensemble de* ***Nations*** *sous la férule impériale*

COMMUNS. *Caste populaire de la* ***Communauté****, majoritaire*

CONCILIATEUR. *Messie de la religion de la* ***Communauté***

COUR DES ÉTOILES. *Mafia* ***exulte*** *élitiste et pro-****Monarchie***

DÆMON. *Intelligence artificielle habitant et animant une machine*

DESTRIER. *Monture O.G.M. très rapide et endurante*

DIMARCHIE. *Cavalerie légère aux ordres d'un* ***Archonte***

DISRUPTEUR. *Arme à rayon agissant sur le corps ou l'esprit*

DISTRICT. *Division géographique et administrative de* ***Nessus***

ÉCLECTIQUES. *Cultures mélangées d'****Autochtone*** *et de* ***Commun***

EIDOTECH. *Ultra-haute technologie assimilée à de la magie*

ÉLÉMENT. *Métal d'origine stellaire, fournissant de l'énergie*

ÉPHORE. *Magistrat et juge de la* ***Communauté***

ÉRÉBUS. ***Anathème*** *de l'hiver, de la nuit et de la pollution*

EXTRASOLAIRES. *Cultures venues d'****Outre-Ciel***

EXULTES. *Noblesse ancienne ayant autrefois dirigé* ***Teur***

FIACRE NOIR. *Taxi nessunien ; fiacre fermé tiré par deux chevaux*

FOUDRE. *Terme populaire utilisé pour nommer l'électricité*

FULIGINE. *Teinte de noir absolu ne renvoyant aucune lumière*

GAHANAM. *Monde des morts où on attend son jugement*

GARDIENS. ***Guilde*** *assurant la sécurité des Guildes*

GIZAÏ. *Nomades claniques à la peau violette, commerçants*

GLAUME. *Partie habitée de* ***Nessus****, délaissée par l'****Archonte***

GOULE. *Humain dégénéré, vivant exclusivement dans l'****Athara***

GUERRE COURTOISE. *Conflit traditionnel entre* ***Exultes***

GUILDE. *Institution impériale de savoir ou de fonction*

GYOLL. *Grand fleuve traversant, notamment,* ***Nessus***

HIÉRODULES. *Extrasolaires serviteurs des* ***Hiérogrammates***

HIÉROGRAMMATES. *Êtres divins ayant soumis la Galaxie*

HOMONCULE. *Créature artificielle biologique*

HYPOGÉE. *Salle souterraine, se dit des quartiers du* ***Manoir Absolu***

KALANI. ***District*** *de* ***Nessus*** *situé dans le Sud-Ouest de la* ***Cité***

KHAÏBIT. *Clone d'un individu servant pour organes ou de doublure*

L'INCRÉÉ. *Être suprême et créateur de l'Univers*

LANGUE COMMUNE. *Langue officielle de la* ***Communauté***

LANGUE MORTE. *Langue antique des* ***Exultes****, désuette*

LIGE. *Titre d'un seigneur de* ***Caste*** *noble qui détient des terres*

LOCHUS. *Quartier général des forces de l'ordre d'un* ***District***

LOGES. *Bâtiment de vie et de travail d'une ou plusieurs* ***Guildes***

MAKCHIR. *Outil* ***stellartech*** *aux effets « magiques » variés*

MANOIR ABSOLU. *Vaste palais souterrain et cour de l'****Autarque***

MENDIANTS. *Organisation de gueux et de truands des bas-fonds*

MOHOCKS. *Criminels* ***Armigers*** *ultra-violents déguisés en clowns*

MOINE D'AQUINOS. *Enquêteur d'élite, criminologue et criminaliste*

MONARCHIE. *Système féodal aboli, dirigé par les* ***Exultes***

MULTITUDE. *Organisation violente et mystique de la* ***Glaume***

NATIFS. *Peuples premiers de* ***Teur****, souvent tribaux*

NATIONS. *Entités culturelles et géographiques de la* ***Communauté***

NESHAMA. *I.A. ancienne, de sapience équivalente à l'humain*

NESSUS. *Capitale de la* ***Communauté*** *et mégalopole*

NOUVEAU SOLEIL. *Entité divine et future salvatrice de* ***Teur***

NYCTOPHYLAX. *Garde de Nuit – Corps de détectives de police*

OPTIMATES. *Caste bourgeoise ayant droit au voyage*

OUROBOROS. ***Anathème*** *des jungles septentrionales*

OUTRE-CIEL. *Ensemble des planètes et de mondes au-delà de* ***Teur***

PÂLE. *Individu né et vivant la plupart de sa vie dans l'****Athara***

PÈLERINE. *Vêtement ample très populaire, doté d'une capuche*

PELTASTE. *Membre des forces de l'ordre anti-émeutes*

PÈRE INIRE. *Premier ministre de l'****Autarque****,* ***Extrasolaire***

PRIMORDIAUX. *Les 9 divinités principales de la* ***Communauté***

ROSAIRE. *Pègre du* ***Commun****, dotée d'un code d'honneur strict*

SCYLLA. ***Anathème*** *de la chute et de l'autodestruction*

SHENMÉTIQUES. *Techniques et savoirs secrets et surpuissants*

SNYX. *Humain en état de non-mort, à l'intellect réduit. Zombie*

SOPHRONISTÈRE. *Secte religieuse fanatique et terroriste*

SORCIÈRES. ***Guilde*** *des sages-femmes, entourée de mystère*

SPÉCULE. *Miroir « magique », portail dimensionnel*

SPHYGX. ***Anathème*** *de la guerre et de la destruction*

STELLARTECH. *Haute technologie utilisée par les* ***Extrasolaires***

SYMBOLES. ***Guilde*** *des dramaturges et propagandistes d'État*

TANATHOPRACTEURS. ***Guilde*** *des Embaumeurs*

TARTAROS. ***Anathème*** *de la folie et de la discorde*

TÉRATOÏDE. *Écriture couramment utilisée par les* ***Extrasolaires***

TEUR. *Notre planète Terre à l'époque de la* ***Communauté***

THAUMATURGE. *Érudit et savant, chercheur scientifique*

THÉANTHROPE. *Le* ***Conciliateur*** *devenant le* ***Nouveau Soleil***

THRAX. *Cité de montagne* ***éclectique*** *située aux sources de* ***Gyoll***

TYPHON. *Père des* ***Anathèmes****, ancien Tyran bicéphale de* ***Teur***

VEILLE. *Unité standard de temps, égale à une heure et demie*

VIEUX SOLEIL. *Astre actuel de* ***Teur****, rougeoyant et en déclin*

VILLE MORTE. *Dangereuses zones abandonnées de* ***Nessus***

XANTHIQUE. *Culture et langue des lointaines Îles Xanthiques*

YÉSOD. *Univers distinct de* ***Briah****, abritant les* ***Hiérogrammates***

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

« J'enverrai ce manuscrit à maître Oultan ; mais lorsque je serai à bord, lorsque je serai fatigué de lire et que je ne pourrai pas dormir, je l'écrirai de nouveau – moi qui n'oublie rien – mot à mot, tel qu'on peut le lire maintenant. Je l'appellerai le Livre du Nouveau Soleil comme cet ouvrage, maintenant perdu depuis tant de siècles, dont on prétend qu'il en a prédit la venue. Et quand ce deuxième exemplaire sera terminé, je le ferai sceller dans un coffre de plomb et l'enverrai dériver dans l'immensité de l'espace et du temps. »

E-mail : manoir.absolu@gmail.com

Groupe Facebook : groupe.nouveau.soleil

Site officiel : www.nouveau-soleil.com