

Le jeu de rôle du Nouveau Soleil



Tous les matins je suis réveillé par les lueurs rougeoyantes de notre soleil maladif. Par chance la Guilde m'a mis de garde l'après-midi. Je suis heureux de disposer de la matinée pour lire à la lumière naturelle et non à celle des torches qui fatiguent mes yeux. Seuls les plus riches peuvent encore se payer les mystérieux éclairages à foudre.

Ecornés, tachés, parfois déchirés, mes livres achetés quelques piécettes dans le rebut d'un bouquiniste suffisent à me faire méditer.

Ils racontent les légendes des anciens temps, les temps où l'Homme était si puissant qu'il régnait sur mille étoiles. Ils parlent de nos exploits mais aussi de notre orgueil, car l'Homme devenu maître du ciel et des forces de la nature se prit pour un dieu et voulut imposer sa loi aux peuples stellaires et à l'Incréé lui-même. Alors l'Empire s'écroula sous le feu de la colère divine et ses survivants furent bannis sur un unique continent de leur monde natal, l'ancienne Teur.

Et pour que nous n'oublions jamais les fautes de nos aïeux, les châtements décidés par l'être suprême nous poursuivent encore. Teur est frappée de trois Plaies. Le Soleil se refroidit, menaçant de s'éteindre un jour à tout jamais, ses rayons affaiblis suffisant à peine à faire pousser le grain nécessaire pour nourrir la population. Les océans sont hantés de monstres gigantesques nous interdisant d'accéder à des rivages étrangers. Enfin, par les passes montagneuses du Nord descendent les armées asciennes aux troupes innombrables, inépuisables. Ils forment des vagues d'êtres semblables que nos légions ne retiennent qu'avec peine.

Un des contes du livre brun dit que Teur est peut-être condamnée à sombrer dans la nuit éternelle et glacée.

Le berceau de l'Homme est aussi sa prison.

Plongé dans ces sombres récits, je n'ai pas vu le temps filer. Je dois me hâter vers mon travail.

Fils et frère de prostituée, depuis l'enfance j'ai été formé par la Guilde des Filles de Joie à lutter à mains nues pour que nos sœurs, amies et amantes ne craignent rien de leurs clients et que la Guilde reste libre. C'est avec fierté que mes Frères et moi acceptons le surnom d'Arrache-Couilles.

La journée est calme, peu de clients, peu de personnes suspectes. Je me laisse encore aller à contempler Nessus, cité éternelle, capitale de l'Empire et mon seul horizon. Jadis Nessus dominait les étoiles. Monument élevé à la gloire de l'humanité, elle reste à son image : immense, sale et le peu de ses districts habités sont surpeuplés. Elle est parsemée de vestiges titanesques. Les siècles et la succession de dizaines d'Autarques bâtisseurs ont fait que Nessus est un chaos de différents styles d'architecture, avec des milliers de rues et de ruelles qui s'entrecroisent. Les ruines faites de ce métal noir que l'on ne peut pas fondre font passer nos palais de marbre pour des châteaux de sable. Au-delà des murailles de métal s'étend notre Empire, la Communauté, dont je ne sais pas grand-chose. Le voyage est si rare à présent. Tout juste sais-je que quelque part au nord de Nessus se trouve l'énigmatique Manoir Absolu, demeure de notre dirigeant l'Autarque, dont la voix est la musique du peuple, conseillé par le sage et immortel Père Inire.

Mais trêve de méditation, il est mieux que j'observe la clientèle du jour. Dans le quartier des putains toutes les castes se retrouvent. Les plus nombreux clients sont bien sûr du Commun. Artisans, agriculteurs, soldats, érudits ou crapules, presque tous les citoyens de l'Empire appartiennent à la vaste caste du Commun, le plus souvent ils payent peu pour des petits plaisirs mais on peut avoir quelques surprises. Rarement dangereux, il y en a toujours un pour frapper une Sœur.

Ensuite il y a les Optimates, riches marchands à qui leur patrimoine élevé permet quelques privilèges. Dans l'ensemble, ce sont de bons clients bourrés d'or qui ont les moyens de se payer leurs perversions plutôt que de les imposer à mes Sœurs. Mais que l'un d'eux tente d'en entraîner une dans une de ces horribles maisons closes, ou pire, de la vendre comme esclave à l'autre bout de l'Empire, et il sentira sa douleur.

Membres d'une puissante noblesse militaire, les Armigers sont moins nombreux, et visitent le quartier avec honte. Ce sont parfois des clients violents, formés au combat, ce sont les plus dangereux et leurs armes à poudre ne me rassurent pas. Enfin, il est rare d'en venir aux mains avec eux tant la crainte du scandale et de la perte de prestige pèse sur eux.

Ensuite il y a les serviteurs du Trône : membres de l'administration, ce sont tous ceux qui sont directement au service de l'Autarque ; fonctionnaires, élite des guildes, membres des diverses forces de l'ordre, et ainsi de suite. Bons clients, mais rares et discrets.

Les derniers sont les Exultes. Nobles décadents de haute taille, ils prétendent avec morgue avoir régné sur l'Empire et les étoiles, autrefois. Ils sont rares et malgré les armes à énergie que certains portent sur eux, presque jamais dangereux. Ceux qui visitent notre quartier sont des esthètes en quête de plaisirs raffinés et non de grabuge.

Parfois, le quartier est visité par les étranges Cacogènes. Visiteurs venus d'outre-espace, ils se contentent d'observer et parfois de poser quelques questions. Bien qu'ils ne soient pas clients et qu'ils n'aient jamais été violents, je les crains. Qui sait quelles horreurs se cachent sous leurs amples costumes et quels mystères se tapissent sous leurs masques impénétrables.

Avec eux, on dit qu'ils amènent de leurs mondes des objets et des armes aux pouvoirs terrifiants ; pour nous gens du Peuple, ces choses-là sont interdites. Et qui voudrait même y poser les mains ? A part les thaumaturges, personne ne s'y risque. Et pour cause, on les retrouve parfois morts, le cerveau brûlé, ou bien ils disparaissent sans laisser de traces. Sans constituer une caste, ces gens sont un peu à part. Médecins, ingénieurs, historiens, ces savants décryptent les savoirs anciens et raniment les artefacts du passé. On ne sait jamais quelles merveilles ou quelles sorcelleries peuvent sortir de leurs inquiétants laboratoires.

Enfin... le quartier est plutôt calme aujourd'hui... Tiens ! voilà un de nos plus étranges clients, le docteur Xénon, lui il ne vient pas pour les filles mais pour moissonner des ovules. L'Incréé seul sait ce qu'il va en faire. Xénon fait justement partie des Thaumaturges.

L'une des Matrones de la Guilde me fait signe, je dois l'accompagner au Marché des Douleurs. L'un des pires lieux de Nessus, on y vend les membres de la seule caste qui ne fréquente jamais librement notre quartier : les esclaves. Enfants non reconnus, repris de justice, personnes endettées jusqu'à l'os, primitifs autochtones de la pampa ou des montagnes, rôdeurs de la Nessus morte ou des campagnes, voici les gens qui ne s'appartiennent plus.

Ma Grande Sœur va y voir si quelque jeune esclave pourrait rejoindre notre Guilde. Et puis elle espère un jour y trouver sa fille disparue au détour d'une ruelle il a plusieurs années. Nous rentrons bredouilles. De dépit, elle me donne le reste de ma journée.

Non loin de là, j'achète un beau rat frit aux épices et quelques gâteaux au miel. Pas pour moi mais pour le père Bévis, moine nu aux yeux bandés. Prêtre du dieu Abraxas, le maître du Temps, il a renoncé à tout pour trouver la voie de l'Incréé. Il vit des dons de la foule en échange de sa sagesse. On dit que sa cécité volontaire lui a donné la clairvoyance.

« Merci Cassios », me dit-t-il. « Ce rat est gras et croustillant et tu sais que le miel et l'un de mes rares plaisirs terrestres. Je sens que quelque chose t'inquiète, jeune homme ».

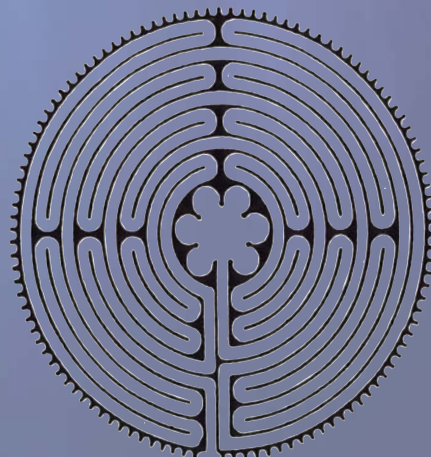
« Père » répondis-je, « j'ai encore lu les histoires du passé et je m'inquiète de la mort du Soleil, des troupes asciennes qui menacent de dévorer l'Empire et de toute les Plaies dont l'Incréé nous accable ».

« Cassios, mon ami, as-tu oublié le Conciliateur et son message d'espoir, as-tu oublié qu'un jour notre Autarque, dont la sueur est l'or du peuple, ou l'un de ses successeurs, partira chercher un nouveau soleil pour notre Teur ? Ne sais-tu pas qu'un jour de valeureux héros repousseront les Ascimens et vaincront les démons du passé ? Fais preuve de patience, Cassios et tu verras, je sens que le monde ne tardera pas à changer ».

« Mais mon père, cette attente est interminable ! »

« Dans ce cas, jeune fils de Teur, va donc aux thermes, puis achète quelques fleurs et offre-les avec un sourire à la jolie Livia. Cela fait un moment qu'elle n'attend que toi, tu verras qu'ainsi l'attente te pèsera moins ». Il me fit un sourire et entama le rat.

Comment savait-il pour Livia, je ne le saurai jamais. Mais je savais que Bévis avait raison, comme toujours. Et je partis vers les bains.



- Quelques archétypes -

Exulte désargenté :

issu d'une caste décadente, ce noble de haute stature a été ruiné par la guerre et fera tout pour s'extraire de sa condition actuelle et regagner l'estime de ses pairs.

Thaumaturge :

scientifique ou savant, il voue son existence à la recherche et à la compréhension des secrets du passé. Il peut être historien, généticien, expert en énergie, en armes, ou tout simplement utiliser sa science pour impressionner le peuple.

Armiger :

ayant bénéficié d'études martiales, il est issu d'une caste de militaires pétris d'honneur. Les Armigers sont héréditairement destinés à commander. Ils sont l'une des deux castes à pouvoir porter les armes en permanence.

Membre de la Guilde de la tour de l'Ours :

compagnon d'une guilde qui conserve l'art de dresser des bêtes de combat. La bête et l'homme sont inséparables. Des bêtes puissantes, parfois génétiquement modifiées, d'autres fois d'origine stellaire, sont dressées par les membres de cette guilde.

Membre de la Guilde des Fulgurators :

formés dans l'art mystérieux d'entretenir les machines du passé, il est dit que ces moines-ingénieurs peuvent commander aux éclairs. Cet ordre a également en sa garde l'Élément, métal le plus précieux du monde.

Membre de la Guilde de la Tour Rouge :

gardien des arts martiaux, ce combattant exercera une ou plusieurs formes d'art martial mortel. Dans les niveaux supérieurs de cet guilde, il est dit que certains grands maîtres peuvent tuer avec une pression du doigt.

Gazettier :

travaillant pour l'une des nombreuses gazettes de la capitale, il dévouera son temps à la recherche des scandales et ragots les plus croustillants. Sa liberté d'expression sera garantie par une famille exulte proche du pouvoir.

Membre de l'Ordre d'Aquinos :

moine-enquêteur, membre d'une police spéciale, cet individu se verra confier les affaires criminelles les plus délicates. Cet individu qui ne peut mentir ouvertement disposera de moyens exceptionnels pour exercer son métier.

Fleur de la Guilde de la Félicité : courtisane formée depuis son enfance aux arts de l'accueil et du divertissement, femme de grande beauté ou de grand talent artistique, on lui confie facilement ses secrets sur l'oreiller.

Membre d'une famille du Rosaire :

issu de la pègre traditionnelle du peuple, il cherchera à s'enrichir en conservant une certaine forme d'honneur. Il pourra toujours compter sur l'extraordinaire solidarité de la vaste société secrète du Rosaire.

Homme-Mastiff :

individu hybride, cet être est un humain génétiquement amélioré et doté de la tête d'un chien. Guerrier d'élite, souvent ostracisé, toujours craint. Il est un esclave dont on prend soin.

Champion de Lutte du peuple :

d'extraction modeste, cet athlète très apprécié des petites gens accumulera argent et gloire au cours d'impressionnants combats de Lutte traditionnelle. Deux guildes sont réputées fournir certains des meilleurs lutteurs et les compétitions sont nombreuses.

Pèlerine du Conciliateur :

médecin, membre d'un ordre de religieuses, cette experte en chirurgie parcourt la Communauté pour soigner soldats et citoyens. Son ordre est nomade et est toujours bien accueilli par la population.

Membre de l'Ordre de Saint-Hadrian :

ce moine-soldat fait partie de l'ordre religieux qui protège les biens des trois Eglises, les religieux et les pèlerins. Doté d'armes de haute technologie, c'est un guerrier d'élite au lourd sacerdoce.

Milicien de district :

sous les ordres de l'Alcalde de District, ce citoyen s'est engagé dans les forces de sécurité locales équipées et entraînées avec les moyens du bord. Difficile de ne pas céder à la corruption. Il aura toujours les dernières nouvelles de la rue.

Gladiateur semi-libre :

ce combattant spectaculaire est un esclave ayant prouvé sa valeur sur les sables de l'arène. Il ne fait pas bon se frotter à lui. Certains citoyens sont gladiateurs volontaires.

Diatréchonte :

fonctionnaire servant au sein de la Houlette, le service de communication et de renseignement de l'Empire, ce commando est employé pour les opérations secrètes du Manoir Absolu. Les ennemis de l'Empire, domestiques ou étrangers, sont sa cible première.

Construct :

être synthétique, il peut être issu du passé, ou être le fruit d'une expérience récente. Sa nature réelle est peut-être ignorée du reste du monde. Il peut être biologique ou non.

Chasseurs de secrets :

Optimate d'un genre particulier, il parcourt les routes de la Communauté à la recherche d'artefacts et de livres rares dans le but de les revendre au plus offrant. Bien armé et bien équipé, il peut accumuler une fortune rapidement.

Chasseur de primes :

l'Empire est vaste. Les criminels qui désirent échapper à la justice sont nombreux, et les forces de police confient à certains civils la tâche de les traquer. La ville morte de Nessus est un redoutable dédale où ils se cachent fréquemment.

Capiculaire :

souvent d'origine autochtone, cet esclave combattant a été doublement formé aux arts martiaux et au service domestique avant de se vendre à fort prix. Le Commun n'ayant pas le droit aux suites armées, cet esclave volontaire permet de contourner la loi.

Perdu dans le futur :

dans les anciens temps, il était possible de manipuler le Temps. Ces expériences avec le tissu même de l'Existence ont amené bon nombre d'individus à se retrouver perdus dans le Temps, et ils errent à Nessus, totalement inadaptés à la rude existence des citoyens de la Communauté.

Paria :

loin du tissu social de la partie vivante de Nessus, une jungle urbaine dangereuse existe, où seuls les plus débrouillards et violents survivent. Certains reviennent à la civilisation pour diverses raisons, sans être citoyens de Nessus. Leur connaissance de la ville morte intéresse bien des chasseurs d'artéfacts.

Exulte chevaleresque :

cet exulte a parfois pris la décision de renoncer à ses terres et à une vie de luxe. Il a pris les armes pour défendre le peuple et parcourir les routes de la Communauté. La distinction suprême de ce destin est de recevoir le Chrysanthème Blanc des mains du Père Inire.

Exulte comédien :

tout comme l'exulte chevaleresque, ce noble a renoncé aux coutumes décadentes de sa caste. Il a pris la voie des Lettres et parcourt les chemins du continent avec une petite troupe de théâtre. Dramaturge, il espère que son nom perdurera à travers ses œuvres et caresse l'espoir de jouer devant l'Autarque.

Gueule Brûlée :

vétéran de la guerre ascienne, cet individu souffre de séquelles que sa maigre retraite ne lui permet pas de faire soigner. Ses amères désillusions le mèneront peut-être à louer ses compétences à de dangereuses organisations criminelles en pleine ascension.

Pilote de Flyer :

les engins volants du passé sont presque inestimables et certains possèdent une intelligence artificielle embarquée. Cet individu est spécialement formé pour les piloter et mettre en œuvre leurs puissants armements. Le pilote peut travailler au service d'un riche exulte, d'un Optimate ou au service de l'Etat.

Gardien de l'Élément :

l'Élément est ce métal ressemblant à de l'or terne, extrêmement dense, qui permet d'alimenter en énergie presque toutes les machines électriques de la Communauté. Sa valeur est immense et une police spécialisée est chargée de prévenir son vol et son trafic. L'Élément est absolument nécessaire à un monde où les sources d'énergie se tarissent.

- Bienvenue -

Chercheurs et aventuriers s'affrontent pour la possession d'artéfacts « magiques », vestiges de civilisations disparues. D'étranges cultes et sociétés secrètes perpétuent leurs indicibles rituels en vénération à des entités dont la nature même est incertaine. Des hommes capables de ressusciter d'antiques savoirs façonnent des machines et des êtres monstrueux dans leur incessante quête pour redécouvrir les sciences perdues, qui avaient permis à l'Homme de toucher les étoiles. Et, dominant le paysage, le soleil rouge vacille comme une chandelle dans le vent, menaçant de s'éteindre et d'apporter la nuit éternelle à un monde fatigué.

Vous pourriez bien être l'ultime chance d'une planète mourante. Bienvenue dans le jeu de rôle du Nouveau Soleil.

- un jeu librement inspiré de la tétralogie de science-fantasy *Le Livre du Nouveau Soleil* de Gene Wolfe et des divers travaux d'exégèse et de développement du cycle par Michael Andre-Driussi.

- des centaines de pages de background décrivant en détail la société, les coutumes, les villes, les institutions, l'histoire, la technologie et les ennemis de la Communauté.

- une mécanique de jeu basée sur le Basic Roleplaying System (mise à jour 2008), utilisant le D100 pour la résolution des actions, avec de nombreuses modifications adaptées à l'ambiance et à la spécificité du monde.

- un système de combat rapide et légal pouvant gérer toutes les situations d'affrontement, du combat à mains nues aux décharges d'armes à énergie.

- un système d'événements aléatoires utilisant des cartes de tarot, pouvant bouleverser le cours du jeu à tout moment.

