

Calyria, les origines

Salut à toi, futur aventurier du Passage, ce texte que tu as sous les yeux, est le texte fondateur du Jeu de Rôle (JdR) Calyria. Les bases de l'histoire y sont posées et les intrigues abordées en jeu tourneront autour de cette origine. Tu vas pénétrer dans un univers où l'imagination et la créativité règnent. Un monde où tout est possible. Un monde qui en abrite bien d'autres.

Tout commença, ou plutôt recommença, au début des années 2000. Une opération de recherche sous-marine de routine dans les eaux de la mer Egée, au Nord de la Crète fit une découverte étonnante, un autel de Charon, le passeur des Enfers. Pourquoi cette découverte était-elle étonnante me demanderez-vous ? Simplement parce que Charon n'est ni un dieu, ni une personnalité mythologique assez influente pour avoir des adeptes, et donc qu'aucun temple, ni autel de Charon n'a jamais été retrouvé. Cette découverte étant fortuite, mais surtout unique, a donc été confiée à une équipe compétente d'experts pour en apprendre plus sur l'objet. L'équipe était composée de cinq personnalités influentes dans leur domaine d'étude. Il y avait une historienne, un archéologue, un biologiste, un théologien et un dramaturge expert en grec ancien. Cette fine équipe étudia l'objet pendant des mois.

Un jour, ne comprenant toujours pas le pourquoi du comment de l'autel, ils décidèrent d'ouvrir l'objet, en abimant celui-ci le moins possible, pour voir si des réponses ne se trouvaient pas à l'intérieur. Une fois fait, ce fut l'historienne qui plongea sa main dans la petite colonne creuse qui formait l'autel. Quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'elle se sentit happer par une puissance inconnue. Quand ils lurent l'effroi dans les yeux de la jeune femme, ses compères comprirent que quelque chose ne tournait pas rond. Ils la saisirent par la manche, mais la force centripète était trop puissante et tout furent aspirés par l'autel. On ne les revit plus jamais par la suite, et le mystère de l'autel de Charon est toujours entier.

En vérité, aucun des experts n'étaient morts. Ils avaient seulement traversé le Passage, un portail reliant les mondes entre eux. Ils se retrouvèrent dans un monde vide à l'exception d'une cité antique grecque trônant fièrement. Stupéfaits, ils la visitèrent de fond en comble. Aucune âme qui vive. La cité était en parfait état. C'était la découverte la plus extraordinaire de leur vie, et de celle de tout passionné de la Grèce Antique. Ils étaient devant une authentique cité grecque qui avait traversé les âges. Ils apprirent alors, en fouillant, que la cité se nommait Calyria et se trouvait auparavant dans notre monde, à l'emplacement même duquel l'autel de Charon avait été trouvé. D'ailleurs, des autels similaires, il y en avait un dans la ville, dans un temple complet dédié au passeur des Enfers. Dans ce temple, ils trouvèrent des écrits parfaitement conservés

en grec ancien qui révolutionna totalement leur perception du monde. Je vais ici vous résumer ce qu'il y était inscrit.

Les textes avaient été écrits par cinq philosophes et scientifiques grecs, qu'on appelait les Ermites. Chacun se présentait ainsi :

- Aneristos, Ermite de la Vie
- Periphas, Ermite de la Mort
- Megara, Ermite du Temps
- Icarius, Ermite des Rêves
- Antiphales, Ermite des Passions

Ces Ermites expliquaient que Calyria était un lieu de carrefour entre l'infinité de mondes qu'il existait, car il y résidait le Passage, un portail permettant de voyager entre les mondes, situé dans le temple de Charon. Il était expliqué que chaque monde avait un Passage, mais qu'aucun n'était aussi conséquent que celui de Calyria. Les cinq Ermites se définissaient eux-mêmes comme Gardiens du Passage, des protecteurs de notre monde, en empêchant les êtres mal intentionnés d'y faire régner la terreur. Les textes suivants concernaient l'étude d'autres mondes, décrivant des plantes exotiques, voire des êtres étranges. Certains écrits mentionnaient des technologies extrêmement avancées, mais l'auteur précisait que cela était trop complexe pour eux, ce qui explique que l'Antiquité ne se soit transformée en ère galactique modernisée. Il était mentionné également l'existence d'Artéfacts, des objets venus d'autre monde qui contiennent des pouvoirs qui s'avèreraient dangereux entre de mauvaises mains. C'est aussi le travail de Calyria de veiller à ce que ces objets restent en sécurité. Les derniers écrits concernaient un Cataclysme qui menaçait de s'abattre sur Calyria, un déchainement du portail qui dérèglerait totalement le Passage. Les chercheurs en déduisirent que ce Cataclysme était bel et bien arrivé et que les conséquences en auraient été l'absorption de la cité dans un nouveau monde vide, créé à cause du dérèglement du Passage. Ils n'en savaient malheureusement pas plus sur la cause de ce Cataclysme.

Ce sont les descriptions précises des mondes étrangers qui persuada notre fine équipe de la véracité du Passage. Ils décidèrent alors de reprendre le flambeau, mais de le faire de façon plus organisée. C'est ainsi qu'à l'heure actuelle, une véritable cité moderne trône dans le monde baptisé « Nihil ». Calyria a bien évolué. Les cinq chercheurs sont devenus les nouveaux Gardiens du Passage, mais pas question de le faire seul. De nombreuses personnes travaillent et vivent à Calyria. Il existe des classes d'employés chacune spécialisées dans un domaine :

- Les Scribes, toutes les personnes chargées de l'administration, c'est-à-dire des travaux d'archivage principalement.

- Les Ictinos, du nom de l'architecte du Parthenon, ce sont globalement les gens chargés d'entretenir la ville. Ceux sont d'ailleurs eux qui ont fait les travaux de modernité dans Calyria.
- Les Hoplites, les moins nombreux. Ceux sont ceux qui sont chargés de protéger les mondes du Passage via des missions bien précises. Ils sont possesseurs d'Artéfacts pour les aider dans leurs quêtes.
- Les Stratos, raccourci de « stratologon » qui signifie recruteur en grec. Ceux sont, comme leur nom l'indique, ceux qui ont pour mission de recruter les Hoplites parmi la population de notre monde ou d'un autre. En général, ce sont d'anciens Hoplites eux-mêmes. En général, ils sont affectés aux missions extérieures à Calyria, dans notre monde.

En dehors des missions dans d'autres mondes, les cinq Gardiens se doivent de protéger notre monde, car en l'absence des Ermites (dont on ne sait pas ce qu'ils sont devenus d'ailleurs)s, le dérèglement du Passage a créé de nombreux Passages Clandestins. Ce sont des portails qui s'ouvrent au hasard dans notre monde, créant par la même occasion des Artéfacts étant amenés à nuire, ou bien à révéler de nouveaux Hoplites parmi la population. La gestion des Artéfacts est très contrôlée par la direction de la ville antique, notamment par la faction des Scribes, qui répertorient chaque objet magique. Des règles strictes les concernant ont d'ailleurs été établies, comme par exemple une utilisation réduite à certaines autorisations ou dans le cas de légitime défense. Dans le cas des Hoplites, ils ont une autorisation illimitée d'utiliser leur Artéfact lorsqu'ils sont dans d'autres mondes, par exemple.

Dans ce jeu, vous incarnerez des employés de Calyria. Vous vivrez des aventures palpitantes dans des endroits fabuleux. Peut-être dans l'espace, peut-être sous terre ou sous la mer, qui sait ? Rappelez-vous bien que la seule limite du Passage, c'est l'imagination...

Je vous invite à lire ensuite l'aspect technique du jeu, les règles.