



# LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

Le jeu de rôle adapté  
du *Livre du Nouveau Soleil*  
de Gene R. Wolfe

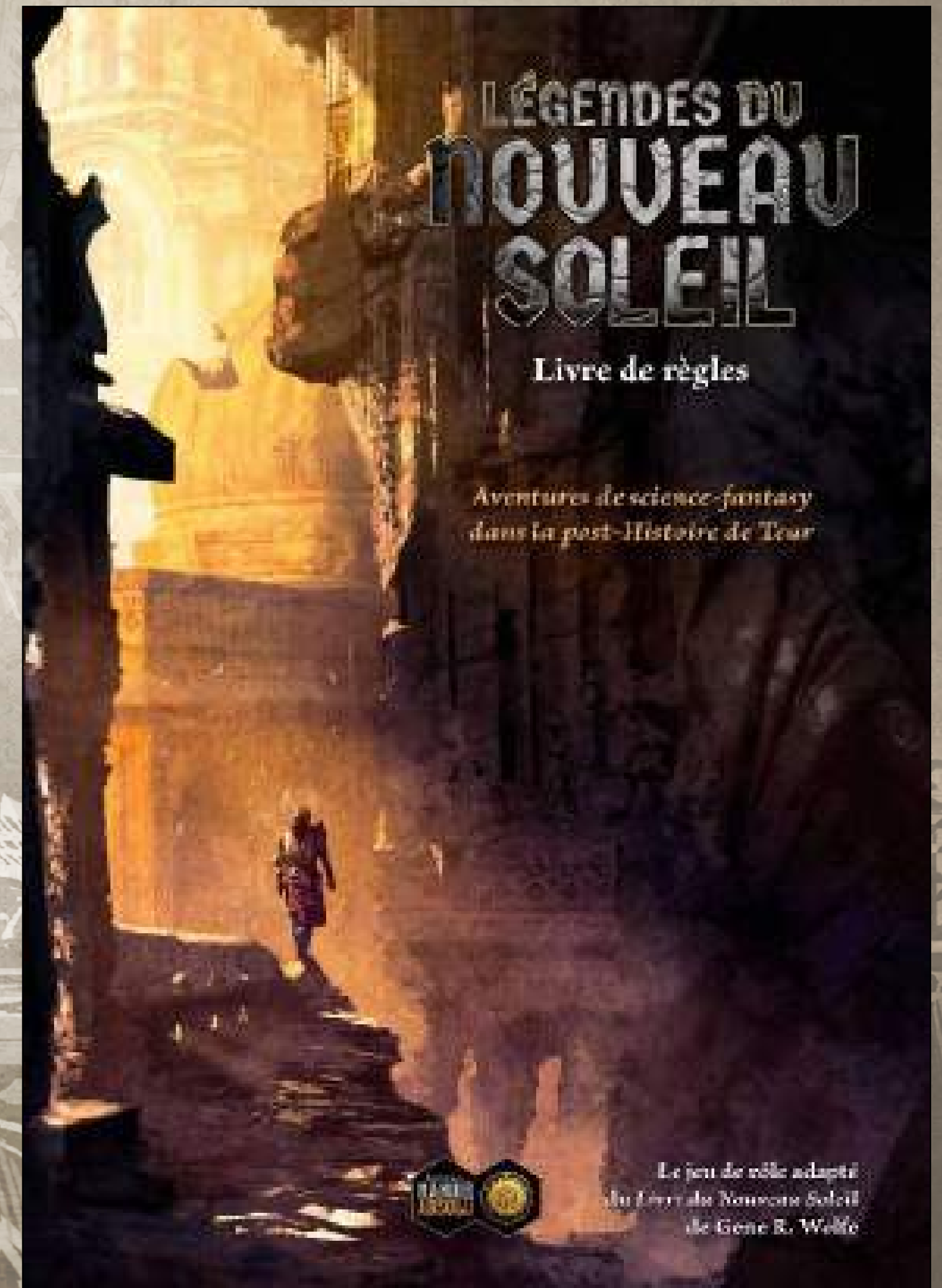
## Qu'est-ce que **Légendes du Nouveau Soleil** ?

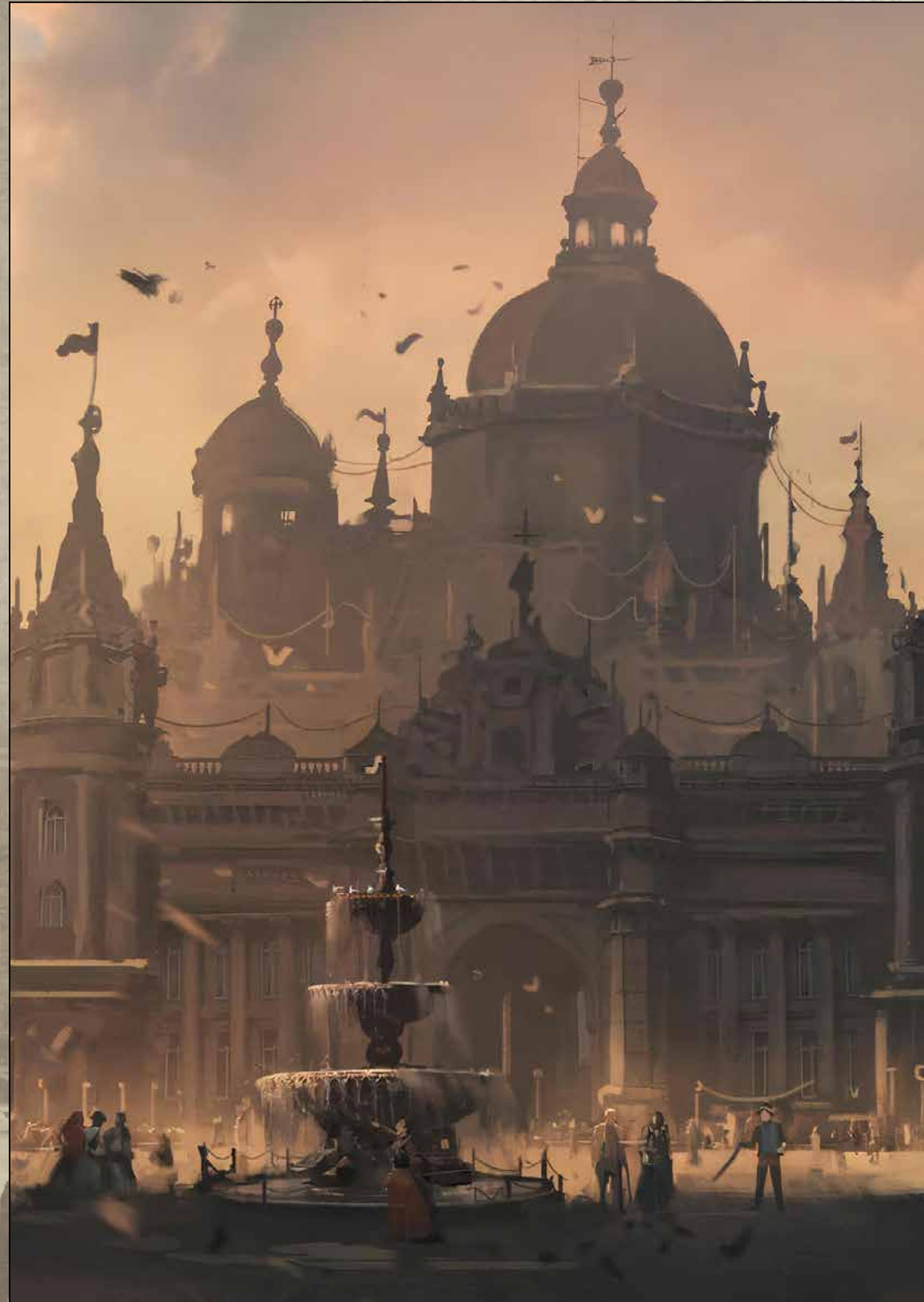
---

C'est l'adaptation en JDR d'un chef-d'œuvre de la science-fiction, le *Livre du Nouveau Soleil* de Gene Wolfe. À la rencontre du passé et du futur, ce livre dévoile la planète Teur (la Terre) dans un avenir très, très lointain.

Dans les 464 p. du *Livre de règles*, découvrez un monde post-apocalyptique sombre et lumineux, aux accents gothiques, baroques et victoriens, mélange de médiéval fantasy, de dark fantasy et de science-fiction.

Profondément marquée par le passé, l'Humanité a sombré dans une époque archaïque, laissant aux mains des puissants une technologie stellaire. Depuis mille ans, l'Autarque, maître de la planète, règne depuis son palais souterrain, le Manoir Absolu. Il a la tâche de protéger la Communauté contre d'innombrables dangers. Et, venues des tréfonds du Temps et de l'Espace, des créatures terrifiantes désirent asservir ce qu'il reste de l'Humanité.





## L'univers de jeu

---

Dans un futur sombre où notre époque n'est plus qu'un lointain souvenir, Teur déclencha une guerre galactique, qu'elle perdit. Du Ciel tombèrent les Dieux-Machines. Dans leurs cadavres, les humains grelottants de froid se réfugièrent pour entreprendre une lente reconstruction de Teur.

Berceau de l'Humanité, la planète est à présent sa prison, éclairée par la lueur rouge du Vieux Soleil à l'agonie. Sur l'un des continents de Teur s'est constituée la Communauté, une fédération de Nations. Nessus, la plus grande cité humaine de tous les temps, se situe au centre de cet univers tragique regorgeant de possibilités d'aventure.

À Nessus ou au-delà de ses murailles noires, lancez votre héros sur les chemins de Teur – noble intrigant, pillard sauvage, marchand itinérant, chasseur de primes, chevalier errant, malfrat tatoué, moine-ingénieur, chasseur tribal... qui sera-t-il ?

## Le système de jeu

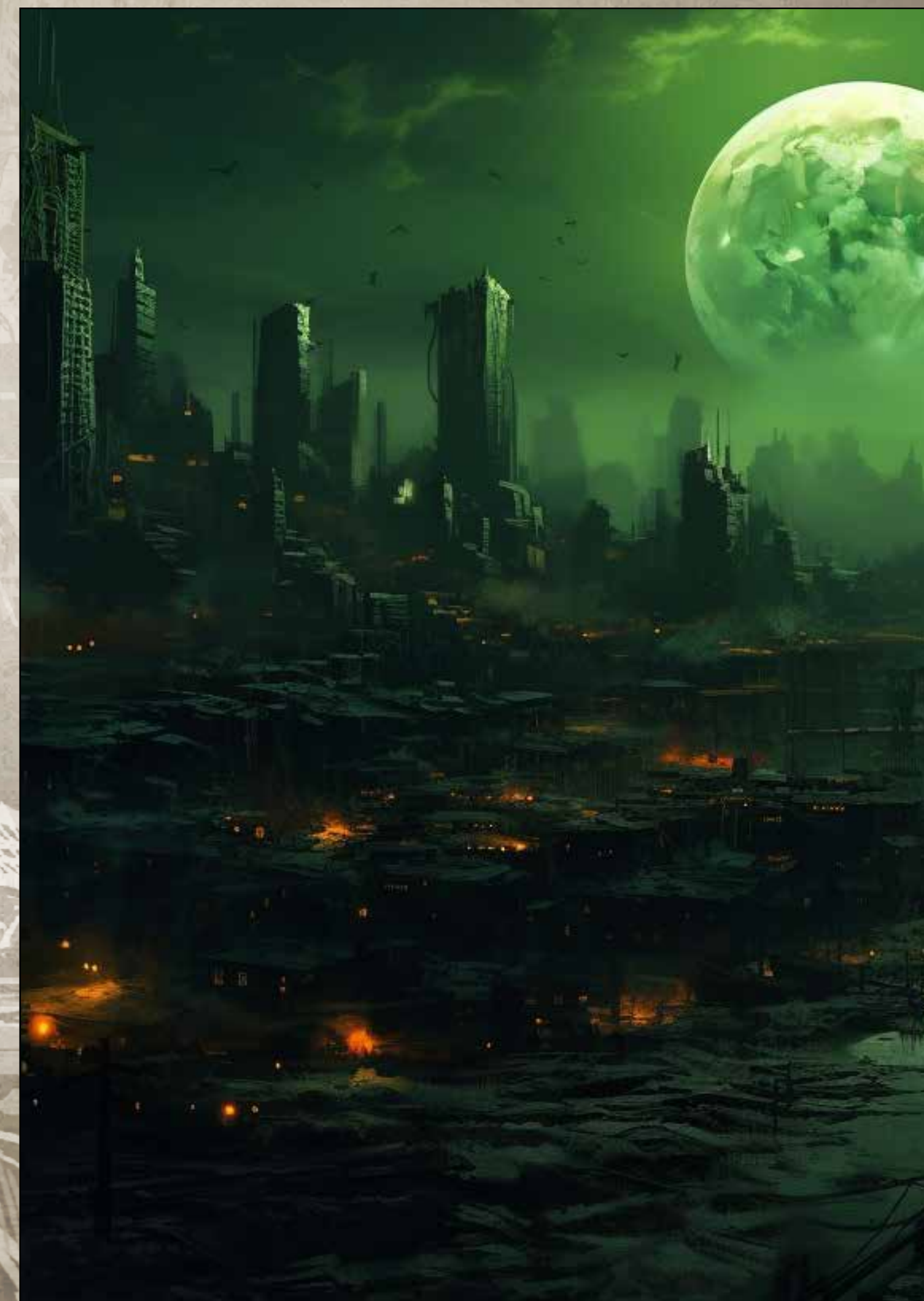
---

❖ Le **système de jeu** offre une architecture très simple (un seul D20 est nécessaire pour résoudre les actions), mais un contenu très détaillé.

Le joueur jette 1D20 et compare son résultat à la compétence notée sur 20 :

- S'il est inférieur et impair.....c'est un succès, sans plus
- S'il est inférieur et pair.....c'est un succès avec avantage
- S'il est supérieur et impair.....c'est un échec normal, sans plus
- S'il est supérieur et pair.....c'est un échec avec complication
- S'il est identique à la compétence, on relance le D20, donnant lieu à un succès critique ou un échec désastreux

❖ Le **système de combat** est un système *tactique*, où les personnages disposent de points d'action. Au début du combat, le détenteur du plus grand nombre de points d'action a la possibilité d'agir. Ses points d'action baissent, donnant la main au protagoniste suivant – et ainsi de suite.



## Gene Wolfe, auteur influent

Gene Wolfe, né en 1931 à Brooklyn (États-Unis), héritier de Jack Vance et mentor de Neil Gaiman, devient ingénieur à son retour de la guerre de Corée. Il débute sa carrière littéraire au sein d'un magazine technique, puis devient écrivain de science-fiction. S'ensuit une carrière prolifique très récompensée – il reçoit 3 Nebula Awards, 6 Locus Awards, 5 World Fantasy Awards. Enfin, il reçoit le titre de Grand-Maître de la SF et de la Fantasy pour l'ensemble de son œuvre, rejoignant Isaac Asimov.

Ses textes lui valent d'être comparé aux géants littéraires par ses pairs (G.R.R. Martin, Neil Gaiman, Ursula le Guin, etc.) et il est encensé par la presse littéraire. En réalité, le style changeant et magique de Wolfe est unique : de nombreux auteurs le considèrent comme l'un des plus grands écrivains anglophones.

L'intégrale du *Livre du Nouveau Soleil* a récemment été rééditée chez Mnemos.





## Quentin Dumont et ses coauteurs

En 1998, une immense aventure débute pour Quentin Dumont, l'auteur principal de ce jeu. En effet, il découvre cette année-là les romans qui allaient lui inspirer un immense travail de développement de l'univers dépeint par Gene Wolfe. Il crée les Éditions du Manoir Absolu pour réaliser son rêve.

C'est plus de vingt ans de travail acharné et passionnant, où l'équipe de création ne quitte jamais son objectif des yeux : faire honneur à Gene Wolfe et proposer aux joueurs un univers exceptionnellement riche et détaillé.

Aujourd'hui, *Légendes du Nouveau Soleil* est le résultat de la quête personnelle de quelques individus, à présent possesseurs d'un univers fabuleusement détaillé et dont la divulgation prendra encore de nombreuses années. Après avoir relevé d'innombrables défis, cette œuvre est née, pleine de promesses et de possibilités.



## Îls parlent de Légendes du Nouveau Soleil

---



[Cliquez pour s'y rendre](#)

« Quentin Dumont a mis au point son jeu de rôle de science fantasy, *Légendes du Nouveau Soleil*, qui permet d'incarner une multitude de personnages aux prises avec les défis d'une époque où l'humanité vit ses heures les plus sombres. »



[Cliquez pour s'y rendre](#)

« Les éditions du Manoir Absolu proposent de découvrir le monde de Teur et de vivre ses légendes. (...) Quentin Dumont, auteur passionné, a lancé un financement participatif, relayé par Neil Gaiman lui-même ! »

[Cliquez ici pour voir l'onglet « Médias » de notre site officiel](#)



## Comment nous contacter ?

Les Éditions du Manoir Absolu et l'équipe de développement de *Légendes du Nouveau Soleil* sont joignables aux coordonnées suivantes :

- ❖ **Email** : [manoir.absolu@gmail.com](mailto:manoir.absolu@gmail.com)
- ❖ **Téléphone** : 06 21 65 70 35
- ❖ **Site officiel** : <https://www.nouveau-soleil.com/contact>
- ❖ **Facebook** : <https://www.facebook.com/groups/groupe.nouveau.soleil>
- ❖ **Discord** : Quentin – LNS#3740

