



LIVRE DE BASE (VF)

LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

Vivre ses aventures sur Teur

Gene Wolfe a écrit un monument de la littérature avec sa saga Le Livre du nouveau soleil. Que vous soyez fan ou méconnaissant, vous apprécierez l'adaptation, rondement menée, du monde sombre de Teur et sa saga dark-fantasy en jeu de rôle !

Fiche technique

Éditeur • Les Éditions du Manoir Absolu
Matériel • Livre de base
Prix constaté • 17 € en pdf ou 77 € en papier

Aux origines

Gene Wolfe est un auteur américain des années 80 de romans de science-fiction. *Le Livre du nouveau soleil*, son œuvre la plus connue, qui lui a valu plusieurs récompenses, penche plus vers la Science Fantasy. Elle narre l'histoire de Severian, un apprenti bourreau évoluant dans un univers décalé, dense, un monde en fin de vie qui attend d'être détruit par un soleil malade.

Dans un futur lointain, l'humanité a conquis les étoiles. Poussée par une technologie très avancée, elle a failli devenir une nouvelle divinité. Mais elle a échoué et a été mise au ban de la transcendance, payant son orgueil au prix fort. Enfermée sur Teur, sa planète d'origine, notre bonne vieille Terre, elle est sous la menace d'un soleil sur le point de mourir. Il ne reste que débris de l'ancien empire humain, vestiges de vaisseaux spatiaux, de cités immenses, de découvertes incroyables. Les légendes racontent qu'un homme viendra plaider la cause de l'humanité et qu'un nouveau soleil, tel un nouvel espoir pour l'humanité, naîtra.

Les Éditions du Manoir Absolu proposent de découvrir le monde de Teur et de vivre ses légendes. Après vingt ans de développement du jeu et de l'univers, Quentin Dumont, auteur passionné, a lancé un financement

participatif, relayé par Neil Gaiman lui-même ! Il publie un monument de 450 pages qui rassemble règles, descriptions et informations sur tout ce qu'il faut nous savoir pour jouer dans cet univers.

Croyances et société

La Communauté, avec sa capitale Nessus, correspond à l'Amérique du Sud. Elle cherche à survivre tant bien que mal et est constamment en guerre avec les mystérieux impériaux Ascians, centrée autour d'un objectif : l'ascension de l'Autarque. Plus qu'un simple chef politique, l'Autarque est cet homme qui, d'après les légendes, doit plaider la cause de l'humanité auprès des Dieux. C'est en tout cas ce que croit la population de la Communauté.

Nessus est une société foisonnante. De structure féodale, elle est centrée autour de son monarque et de plusieurs castes nobles. Les Exultes sont les plus hauts placés et prennent les décisions quotidiennes déléguées par l'Autarque. Ils ont des droits exceptionnels pouvant aller jusqu'à pratiquer des chasses avec du gibier humain. Les Armigers sont la noblesse militaire et s'occupent principalement de la guerre contre les Ascians. Mais il y a aussi les Optimates qui gèrent l'économie, les Escudiers et les Anstrusions...

Au milieu de tout cela, il y a la caste commune, composée en majorité d'humains, mais pas seulement. Des hommes-mastiffs, des malakars (hommes-rats) ou les pascht peuvent être croisés, et joués ! Comme au Moyen-âge, la population survit en faisant de l'artisanat en ville ou en travaillant la terre. Les règles de vie sont dures, les crimes punis avec dureté et la justice expéditive. Mais c'est un petit prix comparé à la protection qu'offre la Communauté face aux dangers extérieurs.

Même à l'intérieur de la nation, les voyages sont compliqués et les rencontres délicates. Dans ce temps lointain, une zone de terrain peut provenir d'un ancien vaisseau spatial, comme d'un laboratoire de recherches. Vous pourrez passer par d'immenses jardins aux plantes vénéneuses, des marais de pétrole nauséabonds, en passant par des montagnes de verre escarpées. Ces paysages très différents, vivants et parfois autant poétiques que dangereux, vous mettront à rude épreuve.

Ce monde hors norme est décalé, mais pas parodique. Il peut être joué comme un post-apocalyptique sombre et dur, ou comme une nouvelle aube à venir, beaucoup plus héroïque. La poésie n'est pas exempte de cet univers chargé de sens et les personnages non joueurs participent à cette sensation. Le MJ dispose d'une marge d'écriture intéressante, une liberté comme peu d'univers en donnent.

Un système dense

Le livre commence par la création de personnage. Pour cela, le joueur va devoir choisir des étapes de sa vie. Ces « phases » correspondent à la race du personnage, sa culture et ses métiers. Pas moins de 80

choix possibles sont présentés sous forme de tableaux attribuant les bonus glanés tout au long de sa vie.

Pour résoudre une action, le joueur ajoute sa compétence à la caractéristique correspondant à ce qu'il veut faire. Il jette un d20. Si vous faites sous la caractéristique, vous avez réussi. Au-dessus, c'est raté. De plus, si le résultat est impair, c'est un échec/succès normal. Si le résultat est pair, c'est un succès/échec spécial. Si le lancer obtient la valeur exacte, cela propose un événement exceptionnel. Le joueur relance le dé : si réussi, c'est un succès critique, sinon un échec critique. La difficulté est un malus/bonus supplémentaire au nombre à atteindre décidé par le MJ.

Pour les combats, l'utilisation d'une échelle de temps basée sur le jet d'Initiative est très intéressante. Ce jet va donner un pool de points que vous allez dépenser pour réaliser vos actions. En commençant par les personnages les plus rapides, vous allez enchaîner

les actions et réactions en fonction de ces pools.

Même si l'ensemble n'est pas très compliqué, il faudra quelques parties au MJ et aux joueurs pour s'accaparer le système. La quantité de règles surprend au début, mais elles sont simples et efficaces.

Au final

Légendes du Nouveau Soleil remplit parfaitement son but, retranscrire avec fidélité et efficacité un univers riche et original. Fidélité, car sa densité vous fera retrouver chaque passage des livres de la saga. Original, car l'amalgame de toutes les influences permet d'utiliser des créatures et des dangers très différents. Son scénario vous plongera dans la noirceur de Nessus. Ce JdR sera une vraie bible tant pour l'amateur de la saga que pour un MJ cherchant un univers original et cohérent, ou de l'inspiration pour pimenter ses histoires.

Nurthor le Paracas dilettante

