



# Les Livres Rares et exceptionnels

aide de jeu n°2 pour  
**LÉGENDES DU  
NOUVEAU  
SOLEIL**

Nous avons ici des livres qui sont reliés en peau d'échmidés, de krakens et de bêtes dont l'espèce a disparu depuis tellement de temps, que ceux qui les étudient admettent la plupart du temps qu'il n'en existe pas de traces autres que fossiles. Il en est d'autres entièrement reliés en métal, dans des alliages dont le secret s'est perdu, d'autres encore dont les couvertures sont incrustées de pierres précieuses. Certains ouvrages sont placés dans des emboîtages d'un bois parfumé ayant franchi les gouffres inconcevables qui séparent les différentes créations – des livres doublement précieux, car il n'y a personne sur Teur qui soit capable de les lire.

L'Ombre du Bourreau, chapitre 6, « Le Maître Conservateur »

**L**es livres sont au cœur du cycle littéraire merveilleux qui nous a inspiré l'écriture de *Légendes du Nouveau Soleil*. L'un des plus beaux passages du cycle n'est-il pas, après tout, celui où Sévérien discute avec Maître Ultan dans les méandres de la Grande Bibliothèque de Nessus ? Dans ce passage inoubliable, le Maître Bibliothécaire évoque l'existence d'un livre en particulier, qui tient, pour sa Guilde, un rôle très spécial. L'enfant qui découvre ce livre, quelque part dans les rayonnages poussiéreux, est enlevé pour devenir lui-même Apprenti Bibliothécaire. C'est le *Livre d'or*.

Dans cette aide de jeu, nous proposons au MJ vingt livres exceptionnels qu'il pourra utiliser comme sources d'intrigue, objets de quêtes ou indices du savoir absolu (et parfois dangereux) qui attend ceux qui osent emprunter le chemin de l'inconnu. Après la description de ces 20 ouvrages rarissimes et précieux, le MJ trouvera une Phase de vie permettant de jouer la Carrière de membre de la Guilde des Conservateurs, Archéologues et Muséographes, dont le rôle de Bibliothécaire est l'une des spécialités.

Lorsqu'il y en a, les auteurs indiquent, pour chaque livre, les éventuelles caractéristiques de l'ouvrage, qui permettront au MJ de l'inscrire dans notre système d'apprentissage par les livres (voir page 109 du *Livre de règles*).

## 📖 Les Cahiers noirs de l'Anatomie 📖

Légendaire ouvrage sur l'anatomie humaine, il est rédigé à l'encre blanche sur papier noir et comporte 16 cahiers. Dans son édition la plus rare, il y a un cahier supplémentaire sur l'anatomie de certaines espèces extrasolaires, révélant leurs organes vitaux ou faiblesses anatomiques. De ce fait, toutes les éditions des *Cahiers noirs* ont été interdites par le Manoir Absolu et il en circule un nombre extrêmement restreint. Les *Cahiers noirs* sont présentés dans un coffret, noir lui aussi, dont l'illustration de couverture est un écorché.

**Caractéristiques :** 100 EXP (Médecine), 30 EXP (Bioscience), 6+1D12 EXP/semaine de lecture.

## 📖 Le Jardin aux Chemins Fourchus 📖

Livre écrit par Thalelaeus le Grand. À sa mort, 34 cahiers furent découverts ensemble dans un tiroir de son bureau. L'ordre correct dans lequel les cahiers doivent être organisés n'a jamais été connu et, de fait, ce livre se lit quel que soit l'ordre des cahiers, produisant une histoire différente à chaque combinaison. On dit que celui qui lira le *Jardin* dans l'ordre correct recevra une importante révélation. On dit aussi que l'ordre correct était celui que laissa le Maître et





que sa veuve mélangea les cahiers en les découvrant. Même si, il y a des siècles, la recherche de ce secret préoccupait les scholiastes, aujourd'hui, ce livre est quasiment oublié. Les éditions complètes annotées en sont devenues très rares.

**Caractéristiques** : ce livre-puzzle nécessite la mise en place d'un Projet extrêmement complexe pour être résolu. Il revient au MJ de déterminer ce qu'apporte la réussite du projet ; apparition d'un aquastor du Maître Parfait ? Illumination divine ? Déblocage d'une quête fabuleuse ?

### 🌀 *Le Livre des Fontaines* 🌀

Livre au contenu indéchiffrable. Ses pages, faites de vélin véritable, représentent des scènes inexplicables d'humains et d'autres espèces dans diverses activités : bain, jeu, travail, combat, voyage. Certains personnages semblent hybrides, avec des têtes d'animaux, des membres étranges ou de multiples paires d'yeux. L'édition la plus précieuse du livre se présente sous la forme d'une copie manuscrite et enluminée, enfermée dans un coffret de bois parfumé et laqué, d'une espèce d'arbre disparue. Certaines annotations en langue morte, reprises sur cette édition rarissime, laissent à penser que leur mystérieux auteur aurait commencé à percer les secrets du *Livre des Fontaines*.

### 🌀 *Le Livre des Serments* 🌀

Livre unique, qui se présente sous la forme d'un ovale aux pages cousues de fil d'or. Chaque recto est inscrit dans un langage différent, alternant avec un verso en tétratoïde ancien et est délicatement taillée dans une matière différente et exotique : bois, ivoire, jade, os, composite, métal précieux, corne, cuir, tissu, cristal, etc. Ce livre semble renfermer un traité scellé entre une vingtaine de nations extrasolaires, dont beaucoup ont, depuis, été annihilées ou soumises par les Hiérogrammates. Renferme-t-il un accord céleste encore en vigueur ?

**Caractéristiques** : seule une CMP de 18 en langue Tétratoïde (lu & écrit) permet de comprendre ce livre, qui est en fait une « Pierre de Rosette » pour une vingtaine de langues extrasolaires.

### 🌀 *Les Tablettes des Patriarches* 🌀

Antique texte législatif entré en vigueur sur une planète oubliée, il se présente sous la forme d'une des plus anciennes constitutions connues. Les Tablettes, reliées entre elles par du fil de métal, sont des lamelles de bois pétrifié aux motifs nuageux, gravées d'une langue morte archaïque. Ce vénérable écrit constitue en fait un texte de loi promulgué par ceux qui deviendraient, des siècles plus tard, les Exultes conquérants. Les marges et passages décoratifs des Tablettes originales comportent de fines gravures, dont certaines représentent des humanoïdes grands et élancés, présumément des Exultes de ce temps, mais on y voit aussi des sortes d'œufs qui, éclos,

donnent naissance à ce qu'on ne peut décrire que comme des larves... rares sont ceux qui savent pourquoi. Quelques copies en ont été établies, vendues à prix fort chez les Exultes.

**Caractéristiques** : seule une CMP de 18 en Langue morte (lu & écrit) permet de comprendre ce livre. 40 EXP (Admin. & Lois), 20 EXP (Décorum), 4+1D8 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *Le Livre de sable* 🌀

Livre unique à la couverture rouge faite d'un tissu rigide aux reflets argentés. Ses pages changent à chaque fois qu'il est feuilleté et semblent représenter des pages de livres en nombre infini, toutes différentes et en langues tout aussi diverses. Une page précise ne reparaît *jamais* une seconde fois, car la tourner ou fermer le livre renvoie cette page au néant et, pour révéler une nouvelle page, il faut tourner la page précédente. Une immense majorité des pages sont totalement incompréhensibles, même aux yeux des plus doctes thaumaturges.

**Caractéristiques** : une fois par partie, un jet de CHC de QDS spéciale fait apparaître une page octroyant jusqu'à 10 EXP dans n'importe quelle CMP, y compris inconnues sur Teur.

### 🌀 *Le Livre du Nouveau Soleil* 🌀

Copie rarissime du premier *Livre du Nouveau Soleil*, signé par un certain « Canog l'Étudiant », elle est une somme de dialogues et de phrases recueillies de la bouche même du Conciliateur et comporte de nombreux commentaires en marge, présumément rédigés par le père Inire. Le livre contient bon nombre d'informations et anecdotes que le Manoir Absolu a voulu garder secrètes. En effet, ce livre, qui n'est plus trouvable que dans des cercles très fermés et très riches, pourrait bouleverser les Cultes de l'Empire.

**Caractéristiques** : 40 EXP (Histoire), 20 EXP (Théologie), 6+1D12 EXP/semaine de lecture. Le MJ pourra révéler au lecteur les sombres secrets politiques de son choix.

### 🌀 *Le Ventre du Monde* 🌀

Recueil de contes et légendes relatant la vie d'un mystérieux prophète ayant ensemencé Teur des savoirs qui ont amené à sa première grande civilisation, et qui se serait nommé Apu-Punchau. Surgi d'entre les dimensions, il aurait été doté de pouvoirs mystérieux et aurait dirigé en prophète l'une des grandes civilisations nées dans l'actuelle jungle d'Ouroboros. La seconde partie du livre comporte une méthode et un lexique pour l'apprentissage de la langue de cette civilisation à l'aube des Temps – la Langue de l'Aube, qui est utilisée par l'Autarcie pour actionner les grands rouages de son pouvoir. La détention de ce livre rare est *très* illicite.

**Caractéristiques** : 30 EXP (Théologie), 30 EXP (Terres externes), 50 EXP (Langue de l'Aube), 6+1D12 EXP/semaine de lecture.



### 🌀 *Le Livre des Dragons* 🌀

Livre d'aventures en terres étrangères qui se déroulent au-delà des golfes noirs de l'espace. Ses pages sont façonnées dans les grandes feuilles d'une plante exudant de curieux alcoïdes amenant le lecteur qui les feuillète à plonger dans des fantasmes étranges et des rêves chimériques, le plus souvent inspirés des histoires contenues dans le livre. Cela dit, certains lecteurs ont rapporté avoir vécu des aventures bien différentes, et être entrés en contact avec un ou plusieurs êtres dont la sagesse, l'ancienneté et la puissance sont proprement inconcevables.

**Caractéristiques** : VIR 0 (CST) Euphorie hallucinatoire peuplée de rêves réalistes et épiques. En cas d'Échec spécial ou désastreux, contact avec une entité quasi divine au cours du prochain sommeil, pouvant mener à une quête.

### 🌀 *Le Livre d'Ymar* 🌀

Autobiographie partielle d'Ymar couvrant la Guerre Civile. Outre des considérations philosophiques, des développements de théories militaires et des dialogues avec Inire, ce livre contient le récit de la rencontre, non seulement avec le Conciliateur mais aussi avec un *alter-Conciliateur*, distinct du premier, qui serait venu d'un autre univers et qui aurait proposé un mystérieux marché à Ymar – qu'il aurait refusé. Malheureusement, le livre ne contient pas davantage de détails sur cette rencontre. Avant de partir, l'être lui aurait remis un moyen de le rejoindre par-delà les dimensions et le temps. Ymar termine le livre par la description de divers cadeaux reçus d'autres instances d'Outre-Ciel... toutes ces merveilles, ou presque, sont à présent perdues.

**Caractéristiques** : 20 EXP (Admin. & Lois), 20 EXP (Histoire), 30 EXP (Stratégie), 6+1D12 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *Les 17 Familles du Marchand* 🌀

Présenté sous la forme d'un livre hexagonal aux pages d'un papier immuable, ce texte très rare remonte sans doute, sous une édition ou une autre, à des millénaires dans le passé. Il résoud un problème mathématique auquel s'est heurtée l'Humanité pendant des éons. En cherchant à créer une machine révolutionnaire pour y répondre, les thaumaturges avaient répondu à la question elle-même :  $P = NP$  ! Le premier artefact sapient était né : le Démiurge (D.E.M.), qui fonda plus tard la Monade de Teur. D'accès très difficile pour un profane, la démonstration s'illustre de la vie d'un marchand galactique ayant fondé une famille dans chacune des planètes de son circuit commercial. Il peut les relier de n'importe quelle manière, mais doit effectuer le plus court chemin possible. La fin est curieuse, puisqu'une étrange créature jaune spongieuse, d'origine extrasolaire, lui donne la solution.

**Caractéristiques** : 70 EXP (Sciences formelles), 20 EXP (Cryptologie), 4+1D8 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *Le Seuil d'Obscurité* 🌀

Composé par des maîtres gymnosophes, ce livre, dont il n'existe pas de copie connue, a été caché par les Mystères d'Ani pendant de nombreux siècles. Il décrit une branche ésotérique des enseignements gymniques, respiratoires et méditatifs prodigués par les moines d'Ani. L'initié qui voudrait s'y consacrer obtiendrait, au terme d'un travail long et ardu, des indices sur une méthode de voyage dans le temps et, en particulier, dans le passé. Or, il est bien connu que ce type de voyage est impossible.

### 🌀 *Le Jardin des Derniers Jours* 🌀

Rédigé par un scientifique, dans le sillage des armées typhoniennes qui ravageaient des systèmes solaires entiers, cet énorme livre unique est à la fois une encyclopédie, un herbier et une collection. Contenus dans des pochettes de soie, les échantillons de plantes qu'on y trouve furent collectées sur une planète conquise avant que son saccage ne soit parachevé. La quasi-totalité de ces plantes ont disparu mais le livre, dont la couverture est aussi un coffret plat, contient de nombreuses graines, dont certaines sont encore viables. Certaines de ces plantes ont des propriétés inhabituelles et sont interdites de culture : on pense que l'ortie sanglante provient de ce livre, mais aussi la plante d'averne.

**Caractéristiques** : 60 EXP (Flore), 20 EXP (Bioscience), 20 EXP (Génétique), 4+1D8 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *Nulle Lumière* 🌀

Rapport compilé par le père Inire en personne, il a été composé d'après les confidences d'une Ondine transfuge, ancienne fille et esclave de l'Anathème Abaïa. Dans ces cahiers gravés sur peau de kraken, dont la couverture est faite de deux écailles de tortue géante, elle raconte sa jeunesse à la Cour Aphotique et son expérience en présence du Prince Abaïa, maître des Océans. Dans une des sections, elle raconte sa fuite à bord d'un kraken, pour lequel elle indique la méthode de pilotage. Dans une autre partie, elle révèle la personnalité et les faiblesses de l'Anathème. Ce livre n'a jamais été copié.

**Caractéristiques** : 30 EXP (Connaissance des Anathèmes), 30 EXP (Connaissance des Océans), 20 EXP (Théologie), 20 EXP (Conduite (Kraken)), 4+1D8 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *L'Ivresse d'Agastya* 🌀

Manuscrit original d'un de ses disciples, il témoigne de la longue vie d'Agastya, maître du Secret des 108 Étoiles. Ce récit reprend la jeunesse du Maître, alors qu'il menait une vie sans but et parsemée de mauvaises actions. Rencontrant un être surnaturel dans la jungle (un singe albinos doué de parole), il entreprit alors l'étude des points vitaux du corps humain. *L'Ivresse* comporte de nombreuses indications de frappes avec une partie réservée à un œil averti : les frappes létales ou



bien celles capables de produire une guérison miraculeuse. Se terminant par un chapitre nommé «La Fontaine de Jouvence», dont les techniques permettraient de prolonger la vie humaine, ce livre n'a jamais été copié.

**Caractéristiques** : 40 EXP (Shenmétique : Secret des 108 Étoiles), 2+1D4 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *Le Serpent d'entre les Mondes* 🌀

Rédigé en Langue morte cryptée, ce très grand et pesant volume protégé par un boîtier d'alliage de métal traite de l'utilisation des spéculs. Depuis leur création perdue dans les brumes du temps, où les spéculs causèrent « la venue de l'Enfer sur Teur » jusqu'à une méthode de création de spéculs simples, ce livre est un condensé inestimable. Dans un coffret qui l'accompagne, une dizaine de petits spéculs sont conservés, les trois derniers étant accompagnés d'un très ferme avertissement de danger.

**Caractéristiques** : 30 EXP (Shenmétique : Spécularisme), 2+1D4 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *La Spirale des Murmures* 🌀

Thèse initialement présentée comme mémoire universitaire pour l'obtention du titre de Docteur en Médecine du Collège de l'Hydre de Nessus, cet imposant ouvrage n'a jamais été soutenu. En effet, son auteur a été mis au secret dans une résidence du Manoir Absolu après qu'il eut été dénoncé par son directeur de thèse. Ce thaumaturge a, en effet, développé sa thèse dans le domaine interdit – ou, plutôt, extrêmement contrôlé – de la psychurgie. La copie qu'il avait faite de sa thèse a disparu avant qu'il ne s'évade de sa résidence surveillée, en utilisant son savoir sur ses gardiens. Une rumeur fantasque voudrait qu'il ne se soit en fait jamais enfui mais vive toujours au Manoir Absolu, dissimulé à la vue de tous.

**Caractéristiques** : 35 EXP (Shenmétique : Psychurgie), 2+1D4 EXP/semaine de lecture.

### 🌀 *La Voix des Maîtres* 🌀

Ouvrage rédigé par l'Anathème Tartaros en personne, il traite de l'histoire de sa propre famille, les Exultes des Reflets d'Or et de Jade. Couvertes d'une écriture minuscule et torturée, les pages de ce texte biographique ne dévoilent pas immédiatement la réelle intention de leur auteur. En effet, les pages sont parsemées de dessins et de portraits contenant de puissants schémas psychurgiques dissimulés. Le livre contient un processus de programmation psychurgique visant à transformer le lecteur en serviteur de Tartaros. Lorsque ce véritable livre-piège se referme (après que tous ses EXP aient été absorbés), il est déjà trop tard : le lecteur souhaite rejoindre les rangs des Tartarites. Malheureusement, résister à l'envie de continuer sa lecture est très difficile.

**Caractéristiques** : 20 EXP (Histoire), 20 EXP (Connaissance des Castes), 10 EXP (Shenmétique : Psychurgie), VIR 5 (VLT) Doit achever le livre, 4+1D8 EXP/semaine de lecture. Une fois les 50 EXP absorbés, le lecteur rejoint les Tartarites.

### 🌀 *Bestiaire vivant de Kréos le Dompteur* 🌀

Unique livre volumineux dont bon nombre de pages ont été déchirées, il contient un makchir aquastorique éphémère, dont les composants sont cousus dans le dos et la reliure du livre. Chacune de ses pages montre l'illustration d'une créature ainsi que sa description, ses habitudes, etc. Lorsque la page de cette créature est déchirée, elle tombe immédiatement en poussière. Quelques instants plus tard, il apparaît un aquastor de la bête en question, dont la durée de vie est d'une veille, après quoi elle tombe elle aussi en poussière. Elle répond aux ordres de celui qui a déchiré la page – et à nul autre. Malgré l'absence de nombreuses pages, bon nombre de créatures utiles ou féroces sont encore disponibles, dont certaines n'ont jamais encore été observées sur Teur.

**Caractéristiques** : 60 EXP (Faune), 4+1D8 EXP/semaine de lecture. Chaque page déchirée lui retire définitivement 1 EXP.

### 🌀 *Mille Ans de Solitude* 🌀

Enfermé dans une geôle relativiste de l'Ordre des Chevaliers du Néant, l'auteur eut à subir ce qu'il estime être mille ans d'attente sans sommeil, suspendu dans l'obscurité totale et sans stimulus, tandis que ne s'écoulait, pour ses geôliers, qu'une courte journée. Nul ne sait avec certitude quelle fut réellement la durée subjective de sa peine. Quoiqu'il en soit, l'auteur y décrit les étapes mentales innombrables franchies par son esprit – folie, sérénité, illumination, rage, chaos, dédoublements de personnalité et expériences mentales. Plus important, il établit dans ce texte les prémices d'une dizaine de nouvelles disciplines et sciences, ainsi que les ébauches de plusieurs langues. Le prisonnier aurait occupé son esprit en créant toutes ces connaissances. Ce livre manuscrit ne semble pas avoir été dupliqué.

**Caractéristiques** : répartir 70 EXP dans diverses compétences, existantes ou non. Gain d'un point de VLT. 2+1D4 EXP/semaine de lecture.





## Conservateur

Carrière, à partir de NDP 1

### Synopsis

*Ce personnage transmet au futur ce qui vient du passé, luttant contre l'érosion du temps. Gardienne de tous les savoirs, sa Guilde tantôt cèle, tantôt dévoile l'immensité de l'héritage humain. Ayant longuement étudié son art en des lieux secrets et silencieux, ce personnage sait que, contrairement à l'Homme, Nessus n'oublie jamais.*

### Phases conseillées

- Race : Humain
- Culture : Nessus et autres cités
- Caste : Serviteur du Trône

### Caractéristiques

- Bonus parmi ADR et SGC
- AGR NDP +4
- EDU NDP +14
- STA +3

### Compétences

- **Bibliothèque**, Cryptologie, Folklore, **Histoire**, Intendance, Théologie
- Une Connaissance au choix
- Un au choix : Fouille ou une Thaumaturgie
- Un au choix : Faune ou Décorum
- Un au choix : Artisanat & Métier (**Reliure**) ou Terres externes
- Un au choix : un Art ou Flore

### Langages

- Commun (parlé, lu & écrit) 18
- Langue morte (parlé, lu & écrit) 14
- Un au choix :
- Malpachi (parlé, lu & écrit) 10
- Tératoïde (lu & écrit) 6
- Xanthique (parlé, lu & écrit) 10

### Combat

- Armement civil

### Traits

- Bonus de +9 pour trouver une information ou un objet précis une fois par partie

### Avantages

- La Relique : possède une bague antique donnant ATT +2, seulement quand portée au doigt
- L'Incunable : relance Bibliothèque ou Histoire une fois par partie
- La Découverte : Fouille +NDP, Histoire +NDP, Occultation +NDP
- La Renaissance : augmenter d'une QDS tout jet de jalon dans le Système de Projet – en ce qui concerne la restauration d'objets d'art ou d'artisanat seulement (voir page 291)

### Matériel

Des documents officiels et un sceau, l'uniforme de sa Guilde, les outils nécessaires à son art, une loupe de lecture, un nécessaire d'écriture, un étui à document en cuir étanche, une lanterne

Niveau de vie : modeste

*Aussi loin que portait la lumière des bougies, on ne voyait que des livres serrés sur des étagères qui allaient du sol jusqu'au plafond, à une grande hauteur. Certaines des étagères étaient en désordre, d'autres au contraire bien rangées ; une ou deux fois, je remarquai des traces montrant que des rats avaient fait leurs nids parmi les ouvrages et les avaient réarrangés de manière à jouer de refuges douilletts et confortables à deux ou même trois étages. En dessous, les couvertures des livres étaient maculées de leurs déjections qui traçaient en caractères brutaux leur langage ordurier. Et toujours les livres s'accumulaient : des rangées de dos reliés en veau, en maroquin, en tissu, en papier ou en cent matériaux divers que je ne connaissais pas ; certains nous renvoyaient des reflets de leurs dorures, d'autres avaient leur titre inscrit en noir, et quelques-uns comportaient des étiquettes tellement anciennes et jaunies qu'on aurait dit des feuilles mortes.*

L'Ombre du Bourreau, chapitre 6,  
« Le Maître Conservateur »

