



LIMBES STELLAIRES

UN JEU DE SWORD AND SORCERY SPATIAL

Sommaire

Un monde de limbes et de noirceurs.....	3
De l'aventure.....	3
De la magie et de la technologie.....	3
Du voyage et de la découverte.....	3
Du système de jeu.....	4
Les Personnages.....	5
Le concept.....	5
Attribuer Caractéristiques.....	5
Choisir ses aspects.....	6
Valoriser ses aspects.....	7
L'équipement.....	7
Historique et Personnalité.....	7
Système de Jeu.....	9
Résoudre une action.....	9
Adrénaline et Stress.....	11
Un peu d'histoire... ou de légendes.....	13
Vivre dans les mondes connus.....	14
Le Quadran du Dieu Fou.....	15

Un monde de limbes et de noirceurs

Limbes Stellaires vous propose un univers spatial décadents, plongés dans l'obscurantisme le plus profond. Un univers où des technologies inconnus datant de l'âge d'or de l'humanité, cohabitera avec une sorcellerie reflétant la noirceur de l'humanité. Grandeur et décadence, espoir et fatalité, tout cela cohabite pour donner un univers plein de contraste. Venez parcourir les cieux de Limbes Stellaires.

De l'aventure

Peu nombreux sont les hommes qui voyagent à travers les étoiles, et encore plus rare sont ceux qui le font en pleine liberté. Et pourtant, les personnages font parfois de ses exceptions ! Dans les quadrants les moins civilisés des mondes connus, la survie n'est pas forcément aisée pour les voyageurs. L'aventure et la découverte vous attend au tournant !

Il vous faudra parfois affronter un démon issu de profondeurs des limbes, apprendre à chasser le cétacé dans les grandes nébuleuses, fuir devant le terrible Kraken, et, plus simplement, évitez de vous faire expulser par cette bande de paysan qui vous regarde avec un air suspicieux... La vie est pleine de rebondissement, de surprise et de danger !

De la magie et de la technologie

Grâce à la technologie, l'homme a su dépasser les limites de sa planète terre et conquérir les étoiles. Il ne semblait pas y avoir de limite à ce qu'il pouvait réaliser ! Mais aujourd'hui, une bonne partie de ce savoir est perdu, oublié... Mais les productions de cet ancien temps sont encore là ! N'y a-t-il pas un ancien laboratoire sur cette planète abandonnée ? Et cette ville soit disant maudite, ne serait-ce pas une ville défendue par des systèmes automatisés ?

La magie est venue plus récemment. On ne peut pas dire qu'il y ait eu d'invention de la magie au sens propre du terme, elle est juste apparue dans plusieurs colonies. Des personnes ont commencé à développer des dons, des sensibilités. Puis vint le culte d'Ishmar, Dieu suprême de la mort, et ses prêtres au pouvoir étrange : celui de rejoindre les Limbes. Le culte a ouvert une seconde fois l'accès aux étoiles. Depuis, la magie semble gagner en force au fil des ans. Et des êtres plus étranges sont apparus ces derniers temps. Les hommes les ont nommés démons, mais ce sont en réalité des créatures issues des profondeurs obscures des limbes.

Du voyage et de la découverte

Voyager, voilà une chose qui est merveilleuse. Chaque quadrant de cette foutue galaxie, chaque planète est un coin unique à visiter. Il y a dans ce monde des endroits merveilleux que vous auriez bien du mal à imaginer, d'autres plus terrifiants que le plus sombre de vos cauchemars. Il y a des créatures étranges, improbables, qui pullulent par endroits ! Ne prenez pas pour acquis ce dont vous avez

l'habitude ! Il vous faudra apprendre chaque monde : sa faune, sa flore, ou tout simplement ses coutumes !

Du système de jeu

Le système de jeu de Limbes Stellaires a été pensé pour être simple à prendre en main, fun, et dynamique ! Magie, technologie, créature féroce, voyage spatial, ... Toutes ces situations doivent pouvoir être gérés sans rompre le rythme du scénario, sans que le conteur n'est de question à se poser. Ici ce qui est important, c'est le personnage : ce qu'il a appris, ce qui le motive, les choses qui font de lui un être unique, le reste n'est qu'accessoire !

Le système a été conçu avec tout cela en tête, nous espérons qu'il vous conviendra et vous permettra de vivre des aventures épiques !

Les Personnages

Créer un personnage à Limbes Stellaires se fait en deux étapes très simples : attribuer les caractéristiques du personnage, choisir ses différents aspect, puis enfin répartir des points dans ceux-ci pour définir leurs niveaux. À l'issue de ce processus, vous posséderez une bonne vision de ce que votre personnage sait, ou ne sait pas faire.

Durant la construction de votre personnage, n'hésitez pas à discuter avec le maître du jeu ou les autres joueurs : ils pourront vous guider, vous aidez. C'est en échangeant que vous obtiendrez un personnage vraiment inoubliable.

Le concept

Avant de procéder aux aspects techniques de la création, il vous faut déjà une idée du personnage que vous désirez obtenir. Avez-vous envie de jouer un jeune ambassadeur intrigant pour la grandeur de sa nation d'origine ? Un guerrier barbare capable de fendre en deux ses adversaires d'un seul coup d'épée ? Un sombre chasseur de démon ? Un mécanicien pour qui la technologie est une seconde nature ?

La variété des personnages jouable à Limbes Stellaires est sans réel limite. Profitez-en et jouez un personnage totalement unique ! Vous n'arrivez pas à vous faire une idée ? Alors commencez simplement en définissant sa profession, ses hobbies. Puis, en discutant avec le maître, essayez d'isoler des ambitions, puis les traits de caractère qui pourrait le conduire ici. Votre personnage prendra ainsi forme, petit à petit.

Attribuer Caractéristiques

Les caractéristiques représentent les capacités naturelles du personnage : ce qu'il est capable de faire et de réussir sans apprentissage particulier. Certains sont plus fort, d'autres plus intelligents... Dans Limbes Stellaires, les caractéristiques sont les suivantes :

- **Aventurier** : concerne toutes les actions courantes de la vie d'un aventurier tels que survivre, tendre l'oreille, conduire un véhicule quel qu'il soit, ... C'est la caractéristique mis en avant par les baroudeurs ou les pilotes.
- **Guerrier** : concerne toutes les actions de combats que ce soit au corps à corps, à distance, ou avec le canon d'un vaisseau spatial. C'est la caractéristique mis en avant par les soldats, les mercenaires.
- **Diplomate** : concerne les actions relationnelles que le personnage va être amené à faire tels que négocier, séduire, baratiner, ... C'est la caractéristique mis en avant par les marchands et les ambassadeurs.
- **Technologue** : concerne les actions en rapport avec la compréhension de la technologie tels que faire fonctionner un objet ancien, réparer un véhicule, ou plus simplement bricoler. C'est la caractéristique mis en avant par les scientifiques et les mécaniciens.

- **Sorcier** : concerne les actions en rapport avec les arts occultes de la magie tels que lancer un sort, concocter une étrange potion, ou avoir des connaissances sur un démon que vous vous apprêtez à affronter ! C'est la caractéristique mis en avant par les sorciers, shamans, ou autres utilisateurs de magies.

Les caractéristiques sont chiffrés en nombre de dés. Elles sont évaluées sur l'échelle suivante :

Valeur	Niveau
1	Handicapé
2	Plutôt Faible
3	Dans la moyenne
4	Supérieur à la moyenne
5	Exceptionnel

Lors de la création de personnages, vous devrez attribuer dans vos caractéristiques les valeurs suivantes :

5 / 4 / 3 / 2 / 1

Le 1 devra être obligatoirement attribué soit à "Sorcier", soit à "Technologue". Seul les prêtres d'Imshar ont percé le secret qui permet d'aller magie et technologie.

Choisir ses aspects

Les aspects représentent toutes les spécificités du personnage, ce qu'il a pu acquérir au fil du temps : ses talents, ces connaissances, ses motivations, son caractère, ou même les équipements très particuliers qu'il a pu acquérir.

Lors de la création de personnage il vous sera demandé de choisir :

- 3 talents qui correspondent à ce que le personnage à appris : son métier, ses hobbies, ...
- 2 motivations qui dicte la ligne de conduite du personnage, décrit quel est son centre d'intérêt, pourquoi il est parti à l'aventure.
- Un dernier aspect libre qui peut très bien être un talent, une motivation, un équipement spécial, ou tout autre chose que le joueur veut mettre en avant.

En termes de jeu, il n'y aura pas de différence dans le traitement d'une motivation, d'un talent ou de tout autre aspect. Les aspects sont au choix du joueur et, bien sûr, soumis à validation du conteur.

Chacun de ses aspects commencent avec une valeur de +1 et pourra être augmenté à l'étape suivant.

Valoriser ses aspects

Tous les aspects d'un personnage ne sont pas égaux : certains seront de plus grande importance pour le personnage, plus marqué. C'est grâce à cette étape que l'on effectue cette différence. Le joueur possède cinq +1 à répartir dans ces différents aspects.

Les aspects s'évaluent sur l'échelle suivante :

Valeur	Niveau
+1	Faible
+2	Important
+3	Dominant chez le personnage
+4	Exceptionnel !
+5	Digne des plus grands héros

À la création du personnage, aucun aspect ne peut excéder +3.

L'équipement

Dresser des listes d'équipements interminables n'a, à mon sens, rien d'intéressant. Le système de jeu utilisé met volontairement les équipements en retrait en ne les comptabilisant pas pour l'échec ou la réussite d'une action.

À la création, le joueur doit dresser une liste des équipements important de son personnage, ce qui est "hors-norme". N'essayez pas d'optimiser outre mesure : restez logique et choisissez en fonction des compétences de votre personnage. Le MJ validera ensuite la liste : libre à lui de refuser tous les éléments qui ne sont pas appropriés.

Historique et Personnalité

Dernière étape de la création, et non des moindres : l'historique. Inutile d'écrire un roman entier sur votre personnage ! Concentrez-vous principalement sur deux choses :

- Définir et mettre en avant les éléments de votre personnage qui pourront être utiles au meneur du jeu : vos ennemis ou amis, vos objectifs, ... Ne négligez pas cette phase ! Il est toujours plus agréable quand un scénario met en avant les particularités de son personnage, mais pour cela, il faut donner au MJ les moyens de le faire !

- Cernez correctement son personnage pour savoir comment ils réagiraient aux différentes situations. Vous allez durant le jeu interpréter le personnage : avoir une bonne idée de ses valeurs et de sa manière de penser est donc très important !

Système de Jeu

Résoudre une action

Parfois, un doute subsiste dans l'issue d'une action : la difficulté est tel que les chances du personnage soit réduite ou les conditions environnantes ne sont simplement pas favorable (situation de stress). Dans ces moments, il est nécessaire de faire intervenir le système de jeu pour déterminer la réussite.

La résolution d'une action va suivre les étapes suivantes :

- Intention et enjeux
- Choix de la caractéristique
- Choix des aspects qui entreront en jeu
- Lancer des dés et calculer le score obtenu
- Déterminer le degré de réussite
- Décrire l'action et ses effets

Intention et enjeux

La première étape de résolution d'une action est de décrire l'intention du personnage (que veut-il faire ? Comment ? Pourquoi ?) et les enjeux (que se passe t-il s'il réussit ? Que se passe t-il s'il échoue). Nous incitons fortement à décrire avec soin les enjeux de votre action. Il est plus intéressant de tenter une action quand on sait ce que l'on risque !

Choix de la caractéristique

Les différentes caractéristiques sont définis dans la section sur la création du personnage. Chaque action dépend de l'une d'entre-elle. Lorsque le système de résolution intervient, c'est le conteur qui détermine quels caractéristiques utilisés.

Par exemple, s'il s'agit de piloter un speeder au milieu des montagnes, la caractéristique utilisé sera « Aventurier ». Au contraire, s'il s'agit d'interpréter un vieux grimoire occulte dans le but de déterminer quelle invocation un sombre nécromant va effectuer, « Sorcier » sera plus approprié.

Choix des aspects

Les aspects représentent les différentes facettes d'un personnage. Lors de la résolution, le joueur va proposer le ou les aspects qu'il estime concerné, au conteur. C'est ce dernier qui décidera si le choix est pertinent et qui refusera ce qu'il juge inapproprié.

Par exemple, l'aspect « Protéger son équipage, coûte que coûte » interviendra sûrement dans une action qui consiste à s'interposer entre un démon et le pilote du vaisseau, par contre il y a peu de chance

qu'il soit effectif quand il s'agit de séduire une donzelle pour son propre plaisir.

Calcul du score obtenue

À cette étape, le joueur va commencer par lancer les dés. Le nombre de dé à lancer est déterminé par sa caractéristique. Limbes Stellaires utilise uniquement des dés à 6 faces. Une fois les dé lancer, il y a plusieurs manières de calculer :

- Le joueur peut décider de prendre un dé seul (en général le plus élevé) comme résultat du lancer. Par exemple, il lance 3d et obtient 4, 2 et 1. Son score peut donc être de 4.
- Le joueur peut également décider de prendre plusieurs dés indiquant la même valeur. Dans ce cas le résultat est égal à la valeur du dé auquel on ajoute 1 par dé supplémentaire. Par exemple, le joueur lance 5d et obtient : 4, 4, 4, 5, 3. Il peut décider de prendre les 4 pour un résultat de 4 + 2 (2 dés supplémentaires) soit un résultat de 6.

Une fois le résultat du lancer déterminé, il est temps de calculer le score du joueur. Le score est égal à :

Résultat des dés + Somme des bonus des aspects intervenant sur le jet.

Déterminer le degré de réussite

Pour déterminer si le résultat est une réussite ou un échec, nous allons le comparer à une valeur de difficulté. Le conteur est libre d'affecter à chaque action la valeur qu'il trouve convenable. Une échelle des difficultés standard a été établi avant de servir de point de références.

Difficulté	Valeur
Ok, facile	3
Malaisé	5
Difficile	8
Très difficile	11
Héroïque	14

La différence entre le score obtenu et la difficulté est appelé marge de réussite, ou d'échec. La marge permet d'évaluer l'ampleur de la réussite ou de l'échec :

Marge	Degré de réussite	Degré d'échec
0-1	Réussit de justesse	Loupé de peu
2-3	Réussite standard	Ça aurait pu être pire...
4-5	Réussi relax	Ouch, ça fait mal
6+	Réussite exceptionnelle !	Catastrophe !

Décrire

Armée des informations concernant la réussite, il faut maintenant la décrire ! En règle général, c'est au joueur qu'incombe cette responsabilité : il pourra ainsi bien mettre en valeur son personnage et ses spécificités. La description doit mettre en avant l'action, le degré de réussite, et les aspects utilisés.

Action en Opposition

Parfois, l'action d'un personnage n'aura pas comme adversaire une difficulté fixe mais une action d'un autre personnage (joueur, ou non) : c'est ce que l'on appelle une action en opposition. C'est par exemple le cas dans une action de combat.

Dans ce cas de figure, chaque joueur va effectuer un jet. Les scores seront alors comparés entre-eux, déterminant ainsi le degré de réussite ou d'échec. Le reste du jet se déroule exactement de la même manière qu'un jet standard.

Adrénaline et Stress

Les personnages de Limbes Stellaires sont des héros, des hommes capables de se dépasser et d'accomplir parfois l'impossible. Aller au-delà de ses capacités de mortels ne se fait toutefois pas sans conséquence : cela engendre de la fatigue, du stress, et sera nécessairement à la base d'un contre-coup.

Pour refléter cela, le mécanisme de Limbes Stellaires met en avant un mécanisme appelé "Adrénaline et Stress".

Adrénaline

L'adrénaline est un pool de points à disposition des joueurs. À tout moment, un joueur peut décider d'utiliser de l'adrénaline pour augmenter ses chances de réussir une action. Dans ce cas, l'adrénaline va déclencher un second jet de dé :

- Le joueur lance un dé par point d'adrénaline dépensé
- Le calcul du score de se lancer se fait comme pour un jet normal
- Le résultat de ce jet de dé se rajoute au score du personnage

Il est possible de faire appel à l'adrénaline après avoir effectué son lancer de dé standard. Dans une partie standard de Limbes Stellaires, les joueurs ont à disposition 5 points d'Adrénaline. Ces points sont communs à tous les joueurs.

Les points d'Adrénaline dépensé se transforme en point de Stress.

Stress

Le stress constitue un pool de points qui sera à disposition du conteur pour mettre des bâtons dans les roues des joueurs. Au début, ce pool ne comprend aucun point. Il sera rempli au fur et à mesure de

la dépense d'adrénaline des joueurs.

Le conteur peut dépenser les points de stress sur l'action de l'un des personnages. Dans ce cas, le stress va déclencher un nouveau jet de dé :

- Le joueur va lancer un dé par point de stress dépensé par le conteur
- Le calcul du score de se lancer se faire comme pour un jet normal
- Le résultat de ce jet de dé sera soustrait au score obtenu par le joueur.

Le conteur peut faire appel au stress après le lancé de dé standard du joueur, et même après que celui-ci est dépensé de l'adrénaline. Il ne peut toutefois pas dépenser les points d'adrénaline que le joueur vient juste de transformer en stress.

Une fois dépensé, les points de Stress redeviennent des points d'Adrénaline.

Un peu d'histoire... ou de légendes

Vivre dans les mondes connus



Le Quadrant du Dieu Fou

