

STELLA-NOVA :

RAPIDE APERÇU DES RÈGLES

Vous ne pourrez avoir réellement connaissances des règles et de leurs subtilités qu'en lisant les sections de règles concernées du livre de base, mais ces quelques pages vous permettront d'appréhender les grandes lignes du système de jeu.

1. Le type de dé

Le **D8**. Il est en lien avec les huit humeurs constituant chaque être. Ou alors, il se pourrait que l'Être Suprême ait des actions chez les fabricants de D8 !

2. Les degrés de réussite (DR)

DR sur 1D8	L'ECHELLE DES DR
0	Description Réussite automatique
3	Facile
5	Normal
8	Difficile
11	Très difficile
14	Extraordinaire
16	Unique
21	Inconcevable

3. Les effets des Humeurs et des Habilités

Chaque élu se définit par huit *Humeurs*, physiques (force, coordination, *etc*) et mentales (connaissance, assurance, *etc*) qui en définissent les grandes lignes, et par ses *Habilités*, autrement dit par ce qu'il sait faire, à savoir ses compétences ou ses capacités si vous préférez.

Les *Humeurs* déterminent le nombre de dés qui sera lancé sur un test. Seul le meilleur score sur un dé sera pris en compte.

Pour les *Habilités* :

EFFETS DES HABILITES		
Score de l'Habilité	Description	Effet
0	Ignorant Aucune connaissance en la matière 0% de maîtrise	- Jet conditionné par l'astérisque (*) à l'Habilité - Si le jet est possible, augmentez la difficulté d'un degré - Pas d'explosion de dés possible - Big Crunch possible
1	Apprenti Débutant en la matière 10% de maîtrise	- <i>Jet désormais possible même en cas d'astérisque</i> - <i>Aucun malus au jet</i> - Pas d'explosion de dés possible - Big Crunch possible
2	Étudiant Possède quelques acquis 30% de maîtrise	- <i>Explosion de dés possible</i> - <i>Aucun malus au jet</i> - Big Crunch possible
3	Compagnon Professionnel 50% de maîtrise	- <i>Bonus d'un degré au jet</i> - <i>Être instructeur est désormais possible</i> - Explosion de dés possible - Big Crunch possible
4	Maître Au sommet de son domaine 70% de maîtrise	- <i>Big Bang possible</i> - <i>Big Crunch impossible</i> - <i>Bonus de deux degrés au jet</i>
5	Élu de la Liberté Rarement vu 85% de maîtrise	- <i>Relance du 1 au PR</i> - <i>Bonus de trois degrés au jet</i> - Big Bang possible - Big Crunch impossible
6	Surhomme Maximum du potentiel humain 100% de maîtrise	- <i>Bonus de quatre degrés au jet</i> - Big Bang possible - Big Crunch impossible

(Les passages en italique dans ce tableau indiquent les possibilités qui sont débloquées par le niveau)

Comme vous pouvez le constater, les Habilités influencent profondément les jets en augmentant ou en diminuant les DR. Afin de ne pas surcharger l'Être Suprême et d'être plus actif, c'est l'Élu qui calcule cela et l'annonce !

Mais elles ont également d'autres effets. Au niveau 2 par exemple, il devient possible de relancer une unique fois un D8 faisant 8 (d'où la mention de l'explosion) et à 4 dans l'Habilité concernée, le D8 réalisant un 8 peut être relancé à l'infini (on parle de Big Bang).

4. L'audace

C'est un talent propre aux Libriens. Il représente leur esprit d'impertinence, de panache, et d'assurance. Cela se traduit en termes de règles, car un Librien possède deux jauges d'audace :



La **jauge de combat**, qui permet d'ajouter deux dés sur n'importe quel test en combat en dépensant un point de cette jauge.

La **jauge de concentration**, qui permet de diminuer d'un point le DR de n'importe quel jet en dépensant un point de cette jauge.

Ces jauges éventuellement peuvent lui permettre renverser une situation ou de réussir avec brio.

Les Amentarii et les Ambriens n'ont pas ces jauges d'audace, car ils disposent des **ordo**, les pouvoirs des Sœurs de l'Esprit et de la Cyber-technologie.

5. Réaliser un test sans opposition

Chaque **test sans opposition se voit attribué un DR par l'Être Suprême**. Ce DR est attribué en fonction de la difficulté de la tâche, du roleplay de l' élu, *etc.*

Exemple :

Espoir Hemery (un des prétirés du livre de base en souscription) à 4 en Assurance (Humeur) et 4 en Art Oratoire (Habilité).

Il commence à prononcer un discours à la Convention Nationale. Les députés étant majoritairement hostiles à l'idée qu'il va tenter de défendre, soit le rejet du vote payant pour les élections, l'Être Suprême décide que son DR va être de 16 (difficulté unique). Un de ses dés va donc devoir atteindre le 16 !

L'Assurance étant l'Humeur concernée, il va donc lancer 4D8.

Il obtient 1, 3, 8 et 8. Vu qu'il à 4 en Art Oratoire, il peut exploser ses 8 à l'infini. Espoir relance ses deux 8 et obtient un 4 et un 6, soit un dé à 12 et l'autre à 14. Il se focalise sur son plus haut score, soit le 14. Son 4 en Art Oratoire va, en outre, lui permettre de faire fluctuer son résultat de deux degrés vers le haut sur l'échelle des DR. Son 14 se transforme donc en 21 ! Il a réussi. C'est lui qui le calcule et l'annonce à l'Être Suprême.

Si il avait obtenu 1, 2, 5 et 7. Son meilleur score 7 serait devenu un 5 (les scores sont toujours arrondi au degré inférieur sur l'échelle des DR). Grâce à son 4 en Art Oratoire, ce 5 serait passé au DR 8 puis 11. Il aurait alors malgré tout échoué.

6. Réaliser un test avec opposition:

C'est **toujours l' élu qui réalise ce** test (le PNJ ne fait aucun jet lors de cette action). L'activité du joueur doit toujours être privilégiée.

Il s'agit toujours de l'humeur et de l'habileté fixées par l'Être Suprême. Ce dernier détermine également le DR en fonction de la difficulté de la tâche, de la situation, du roleplay de l' élu, *etc.* et il le fait surtout fluctuer selon l'habileté opposée de la cible et sa volonté de résister.

Exemple :

Dalis Kuznetsov (le neveu de l'amiral de la flotte de Liberté et un autre des pré-tirés jouables proposés dans le livre de base) tente de séduire une citoyenne qui répond au prénom d'Isabelle. Elle est intéressée par lui

mais sans plus ! Dalis a 3 en assurance et 3 en Marivaudage. Isabelle a 4 en Intériorisation (l'habileté qui permet de résister, notamment, au marivaudage).

Lorsqu'il y a opposition, l'Habileté testée ne fait plus fluctuer le DR. À la place, l'Être Suprême compare les deux Habiletés opposées et compte tenu du point d'écart en faveur d'Isabelle, il annonce un degré d'écart. Le DR était à 5 (difficulté normale), il passe donc à 8. C'est-à-dire que, pour la séduire, Dalis va devoir réaliser un 8 sur un seul de ses dés. Comme d'habitude, l'Être Suprême peut encore faire fluctuer ce DR en tenant compte d'autres éléments, Dalis, en tant que citoyen d'honneur, a un statut social supérieur à celui d'Isabelle. Il pourrait donc faire redescendre le DR à 5... oui, mais Dalis a une réputation de coureur de jupons, donc le DR reste à 8.

Dalis lance ses 3 dés et il obtient 3, 5, et 2. Son meilleur score étant 5, il échoue.

7. Pour les combats :

Disons simplement que son originalité repose sur **un système de mise**.

Chaque élu et PNJ important à une poule de combat. Cette expression est employée par référence aux jeux de la noblesse française au XVIII^{ème} siècle. La mise était alors appelée « la poule ». Cette poule est une réserve de dés déterminée à l'avance selon les humeurs physiques et un élu va l'utiliser pour investir le nombre de dés de son choix dans ses actions. Il mise selon l'investissement de son personnage dans l'action et ce qu'il prévoit de faire par la suite.

Exemple :

Dalis affronte en duel un étrieur du nom de Vektor.

Dalis a une poule de combat de 13 dés, score qu'il garde pour lui, et son adversaire a une poule de combat de 9 dés. Il n'énonce pas non plus ce total, afin de se ménager un éventuel effet de surprise.

Dalis étant le plus rapide, il décide d'utiliser sa main de lumière (une rapière énergétique) pour attaquer Vektor. Il annonce que, pour réaliser cette action, il engage 4 dés. Il aurait pu dire n'importe quel chiffre, même toute sa poule, sauf 1 dé, car il faut toujours un minimum d'investissement dans une action, ce qui est représenté par la mise de deux dés. Vektor rétorque qu'il tente de parer avec sa main sombre (un sabre énergétique trafiqué) et que, pour cela, il investit 6 dés !

Une fois les tests résolus, il reste à Dalis 9 dés pour ses actions et c'est au tour de Vektor, à qui il reste 3 dés). Vektor annonce qu'il attaque Dalis en misant 3 dés, et Dalis déclare qu'il va tenter de parer avec 3 dés. Une fois les tests résolus, Vektor n'a plus de dés, alors que Dalis en possède encore 6 dés ! Une fois que toutes les poules de combat sont à 0, on commence le second tour et toutes les poules de combat sont remises à leur maximum. La poule de combat de Dalis est à nouveau à 13 dés et celle de Vektor à 9. Et ainsi de suite.

Le système a de nombreuses subtilités ; des bottes d'escrime ou de tir peuvent par exemple, peuvent ajouter des dés par surprise contre l'adversaire, après qu'il ait misé ses dés. Il serait trop long d'entrer dans les détails, et je vous invite donc à cotiser pour lire le livre de base.

Quoiqu'il en soit, l'idée est de favoriser l'aspect pari, le risque calculé.