

An aerial, top-down view of a large, multi-story red brick building in a state of significant disrepair. The building's facade is covered in dark, gnarled vines and ivy. A central window on the second floor is brightly lit from within, casting a warm orange glow. Below this window is a small arched entrance. A wide, double-sided spiral staircase with a dark metal railing winds around a central courtyard. In the center of the courtyard is a small, circular pond with lily pads and a few white flowers. The surrounding area is overgrown with tall grass and weeds. At the bottom of the frame, a small figure of a person wearing a bright yellow jacket and blue pants stands on a dirt path, looking up towards the building. The overall atmosphere is mysterious and slightly eerie.

LIMBES

LIMBES

contexte

! ATTENTION SPOILERS !

Attention, ce document contient les secrets de la campagne *Limbes*. Si vous souhaitez profiter de cette campagne en tant que joueur, ne lisez pas les textes de ce document et fermez-le tout de suite. Il contient des éléments qui gâcheraient votre plaisir de découverte durant le jeu.

LIMBES - CONTEXTE

Les joueurs incarnent un groupe d'amis qui ont décidé de fêter le vingtième anniversaire de Marion Lemaigne dans un vieux manoir appartenant aux parents de la jeune fille. Cette bâtisse, située près de Toulouse, est un héritage de famille inoccupé depuis des lustres.

Une fois arrivés sur place, les vacanciers réalisent malheureusement que le manoir est hanté. Au fur et à mesure, les PJ sont les témoins de phénomènes paranormaux. Leur destin bascule lorsqu'une medium tape à leur porte pour les aider à se débarrasser du démon qui hante les lieux...

Les PJ vont se retrouver dans les Limbes, territoire d'un démon, où ce-dernier emprisonne ses proies pour leur faire endurer mille souffrances. Ces hantises permettront aux PJ de comprendre peu à peu l'histoire du manoir et peut-être parvenir à échapper au démon qui séjourne ici.

LES PERSONNAGES

Les joueurs peuvent incarner les personnages suivants :

✿ **Marion**, la star du week-end. Jeune femme dynamique et curieuse, elle fête ses vingt ans ce week-end.

✿ **David**, le petit frère espiègle. Âgé de quatorze ans, il s'entend très bien avec sa grande sœur.

✿ **Lisa**, la blonde sulfureuse. Passionnée par les chats et son compte Instagram, elle est la meilleure amie de Marion.

✿ **Bogdan**, le poète romantique. Amoureux épistolaire de Marion, il lui fait une surprise en venant à son anniversaire.

✿ **Malik**, le chef d'entreprise sportif. Jeune trentenaire voisin de Marion, il est doué avec un violon.

✿ **Jeanne**, la militaire surdouée. Avant de partir à Londres, elle était amie avec Marion, qu'elle vient retrouver.

LIMBES - SCÉNARIOS

La campagne est composée de cinq scénarios qui s'enchaînent de manière linéaire. Les décisions des personnages, leurs réussites et leurs échecs, ainsi que leur choix de réaliser leurs accomplissements personnels (voir encart page suivante) détermineront le final de la campagne.

JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Les amis arrivent au manoir. Marion et ses amis se sentent de plus en plus mal à l'aise. Plusieurs événements laissent penser que les lieux sont hantés. Alors que la tension est à son comble, un fantôme (Oussomaté) se fait passer pour une médium et explique aux PJ qu'elle peut les aider à vaincre les entités démoniaques qui hantent ces lieux. Les PJ n'ont pas le choix : ils doivent s'allier à la médium, qui se présente comme étant Sophie Touma, ou sinon Marion mourra. Commence alors une course contre la montre pour récupérer les ingrédients du rituel afin de sauver la jeune fille.

LE BAL COSTUMÉ

Suite au rituel, les PJ sont propulsés dans les Limbes. Ils y découvrent une scène se déroulant au début du XXe siècle. Ils revivent l'histoire de la famille Lemaigue et de leur fille Clémentine. Cette dernière est la future victime d'une fille du démon qui hante les lieux. Les PJ arriveront-ils à la libérer pour affaiblir l'emprise de la créature maléfique ?

LA SORCIÈRE

Les PJ vivent une nouvelle expérience dans les Limbes, à la fin du XVIe siècle. Ils rencontrent une famille de paysans et leur fille, Aurélia, est en danger. Son âme est convoitée par une autre fille du démon, qui hante les bois sous la forme d'une sorcière.



LE CULTE DU DIEU CERF

Les PJ se retrouvent quatre mille ans avant notre ère. Ils découvrent l'histoire d'une communauté dont l'une des membres, Oussomaté, pactisa avec le démon. Elle donna naissance à trois filles démoniaques qui prirent possession de divers corps au cours des siècles : celui de Clémentine ainsi que celui d'Aurélia. Dans un cauchemar éternel, l'âme d'Oussomaté revit sa propre mort encore et encore, à l'âge de ses vingt ans. Ce n'est qu'en l'empêchant que les PJ peuvent permettre à l'âme d'Oussomaté de se libérer définitivement de l'emprise du démon.

UNE PRISON À PERPÉTUITÉ

Les PJ reprennent conscience dans le manoir. Ils remarquent leurs corps, étendus à côté d'eux. Le rituel d'Oussomaté durant le premier scénario les a fait sombrer dans le coma, leur permettant de rejoindre les Limbes.

Or l'anniversaire de Marion approche et la troisième fille d'Oussomaté cherche à prendre son âme. Tandis que des proches de Marion sont au manoir, alertés par son absence de réponse aux appels et aux textos, les PJ doivent trouver un moyen d'agir sur le monde alors qu'ils sont privés de corps. C'est en jouant aux esprits frappeurs et en provoquant des apparitions qu'ils pourront y parvenir, dans une séquence où les joueurs pourront ressortir tous les clichés des films de fantômes.

En outre, le démon se réveille peu à peu et il cherche à ajouter l'âme des PJ à sa collection. Sa puissance dépend des réussites des personnages dans les précédents scénarios.

Dans ce final où les PJ devront être sur plusieurs fronts et décider à qui va leur confiance, leur destin se scellera. Leurs actions ont-elles suffisamment affaibli le démon et ses filles pour empêcher que Marion soit possédée ? L'âme d'Oussomaté est-elle libre pour aider les PJ ? Les âmes de Clémentine, d'Aurélia, ainsi que les propres âmes des PJ sont-elles sous le joug du démon ?

LES ACCOMPLISSEMENTS PERSONNELS

Dans *Limbes*, chaque personnage présumé dispose de plusieurs objectifs secrets, nommés *accomplissement personnel*. Ces accomplissements personnels permettent de faire évoluer le personnage. Ils reflètent ses défauts et ses traits les plus sombres.

Chaque personnage dispose de plusieurs Atouts : des capacités qui se débloquent au fur et à mesure des scénarios et simulent l'expérience acquise. Chaque Atout dispose dans *Limbes* d'une version améliorée.

Si à la fin d'un scénario un joueur a réussi à accomplir un *accomplissement personnel* de son personnage, il coche la version améliorée d'un Atout qu'il possède. Ainsi peu à peu les *accomplissements personnels* rendent le personnage encore plus capable. En réalité, cette puissance est une corruption de l'âme qui peu à peu attire le démon, lui faisant gagner du pouvoir et le rendant plus difficile à vaincre dans l'ultime scénario.

Lors des différents playtests de *Limbes*, les réactions des joueurs à cette tentation de puissance en cédant à ses bas instincts ont été variées. Certains se sont doutés qu'il ne fallait pas sombrer à ses pulsions, tandis que d'autres y ont pleinement adhéré !