

Crédits

Une adaptation libre pour REVES par Thomas Laborey de *Mirage* par Menhir, enrichie de créations originales de Julien Queinnec.

Le genre

Avant le Siècle des Lumières qui sépara la raison de la foi, a fortiori avant la Renaissance qui commença à diffuser le savoir, le monde occidental vivait de façon très localisée en termes géographiques et sociaux. Peu de voyages, de commerce, d'échanges, hormis comme contrecoup d'une guerre. De plus, une ombre lancinante pesait sur les consciences : celle de vivre dans un monde déchu des splendeurs et du confort de la civilisation romaine avec laquelle subsistait le seul lien du christianisme.

Cette époque simple, immuable, ancienne, éprise de bravoure et d'honneur, fait rêver. De plus, sous l'apparente uniformité de la religion catholique, survivaient en fait, notamment dans les campagnes isolées des schismes théologiques, une foule de superstitions païennes voire préromaines, débris de mythes ou de rites devenus légendes et sorcellerie.

Chevaliers fous d'amour, belles dames à la vertu désespérante, seigneurs félons, moines lettrés, rebouteuses de village, lutins malicieux, astrologues de cour, géants voraces, démons tentateurs, spectres hurlants, dragons féroces, archer vert qui vole les riches au profit des pauvres, sont la matière des romans de chevalerie dont le Quichotte sonna le glas implacable.

Pourtant, l'ère moderne ne se lasse pas de redécouvrir cette littérature, ou plutôt celle, plus ancienne, qui l'a inspirée. La première moitié du XXème siècle a ainsi vu fleurir les œuvres, principalement britanniques, qui racontaient des histoires originales, mais avec le point de vue et le cadre des sagas ou des épopées antiques. Presque dans le même temps, la littérature populaire américaine de l'entre-deux-guerres s'emparait de

l'archétype du héros confronté à un monde rendu barbare par son extrême antiquité ou, au contraire, par sa projection dans un futur décadent.

La génération contestataire américaine de la fin des années soixante a embrassé avec passion ces mythes contemporains, exotiques par la distance temporelle ou géographique de leurs auteurs, en rupture avec les référents culturels de leurs aînés haïs. Faute d'avoir un passé médiéval ou antique, les Etats-Unis se sont appropriés celui, imaginaire, des modernes réinventeurs d'anciennes légendes : le genre littéraire de « l'épopée fantastique » était né. Souvent d'ailleurs en ignorant superbement la structure féodale et monothéiste qui caractérise le Moyen-Âge historique...

Ce n'est pas un hasard si cette période de création débridée a donné au monde, par invention ou redécouverte, beaucoup de ses grands mythes populaires déclinés sous format de télévision, de cinéma, de bandes dessinées... et qu'y est apparu le jeu de rôle, nourri majoritairement à ses débuts de fantastique archaïsant, tradition qu'il traîne encore sans trop se rappeler pourquoi.

REVES Légendes médiévales vous propose de régler à votre gré le curseur du réalisme.

A minima, vous jouez dans le Moyen-Âge réel (ou du moins romancé), celui de Lancelot du Lac, de Roland de Roncevaux et de Robin des bois.

A peine plus complexe, vous pouvez considérer qu'au surplus, le fond de croyances de l'époque est vrai en tout ou partie : la foi accomplit des miracles pour les preux ; le Malin rôde pour pervertir les âmes ; la pleine lune change certains hommes en loups ; les fées viennent danser sur les lacs embrumés et qui les voit perd la vue, la parole ou la raison ; certains misérables pactisent avec les ténèbres pour acquérir le savoir interdit de jeter des sorts ou de commercer avec les défunts...

Enfin, vous pouvez concevoir votre propre univers conforme aux standards modernes du genre, avec une histoire qui court sur des millénaires ininterrompus, des divinités qui s'impliquent fortement dans la vie de leurs fidèles, plusieurs espèces intelligentes qui cohabitent voire

s'hybrident, et surtout une magie omniprésente, sous forme de créatures qui défient la biologie, de capacités surhumaines répandues (aux origines diverses) et d'objets enchantés dont la possession scelle le sort des empires...

Création du personnage

Les personnages de R.Ê.V.E.S. sont principalement définis par 7 caractéristiques :

- la Force, qui mesure la puissance purement musculaire ;
- la Résistance du personnage (aux blessures, à la fatigue, etc.) ;
- l'Agilité (coordination, réflexes, etc.) ;
- la Perception, qui mesure l'acuité des sens du personnage ;

Exemple de personnage

NOM : Yvain l'oiseleur

MÉTIER : ermite

(survie, dressage d'animaux, herboristerie, contemplation, premiers secours, chant)

Force : Faible (âgé)

Résistance : Moyen

Agilité : Moyen

Perception : Bon (serein)

Éducation : Bon (lettré)

Apparence : Bon (inspiré)

Pouvoir : Excellent (vraie foi)

Avantages : *pouvoir affinité animale, domaine santé, loup domestique, bâton ferré*

À la création du personnage, le joueur répartit les notes dans les 7 caractéristiques de la façon suivante :

- 1 caractéristique Excellente,
- 3 caractéristiques Bonnes,
- 2 caractéristiques Moyennes,
- 1 caractéristique Faible.

Il est possible (mais pas obligatoire) de commenter ses caractéristiques par une anecdote qui explique le score. L'inspiration peut venir en cours de jeu : on note alors le commentaire à ce moment.

Chaque personnage a un score de Santé, au départ égal à sa Résistance, et qui subit les effets des blessures et traumatismes divers. En outre, les personnages sont décrits par leur nom, un métier

- l'Éducation, qui donne une idée de la culture du personnage ;
- l'Apparence (charme, présence physique) ;
- le Pouvoir, qui mesure la volonté, le courage du personnage et, si vous décidez qu'elle est réelle, la puissance des utilisateurs de magie et autres capacités surnaturelles.

Chaque personnage est noté pour chaque caractéristique de la façon suivante :

- Faible,
- Moyen,
- Bon,
- Excellent.

(pour lequel on liste grossièrement le champ de compétences du personnage), et éventuellement un dessin.

Enfin, chaque personnage a 5 avantages qui correspondent à des équipements, des positions sociales ou des pouvoirs surnaturels :

- une arme de contact vaut un avantage,
- une arme à distance vaut 2 avantages,
- une protection vaut un avantage,
- une protection lourde vaut 2 avantages,
- un serviteur/ contact ou un animal familier vaut un avantage,
- un groupe de quelques serviteurs/ contacts/ animaux vaut 2 avantages,
- un véhicule individuel vaut un avantage,
- un véhicule collectif vaut 2 avantages,

- un outil rare (matériel de cambrioleur, de prestidigitateur, d'herboriste, déguisements...) vaut un avantage,
- un statut qui donne des privilèges (noblesse fieffée, appartenance à un ordre religieux ou chevaleresque...) vaut un avantage,
- un pouvoir isolé vaut un avantage,
- un domaine de pouvoirs vaut 2 avantages.

Ces avantages font partie intégrante du personnage, tout comme son métier ou ses caractéristiques. De ce fait, il peut bien sûr en être temporairement privé (perte, vol, abandon...), mais il est certain de les retrouver intacts au début du

prochain scénario. Ce n'est qu'en cas de séquelle et sur décision du joueur qu'un avantage peut être définitivement perdu.

Résolution des actions

Les actions sont résolues grâce à des jets (de 2 dés classiques, à 6 faces). Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à un seuil. Ce seuil dépend de la difficulté de l'action entreprise (Facile, Moyenne, Difficile ou Très difficile) et du score de la caractéristique utilisée. Il est déterminé par le tableau suivant.

Note : Le niveau de caractéristique Surhumain est réservé aux animaux et créatures légendaires.

Diff./Carac	Faible	Moyen	Bon	Excellent	Surhumain
Facile	7	9	11	Réussite automatique	Réussite automatique
Moyen	5	7	9	11	Réussite automatique
Difficile	3	5	7	9	11
Très Difficile	Echec Automatique	3	5	7	9

Actions opposées

Lorsque deux personnages effectuent des actions opposées (c'est-à-dire que le succès de l'un équivaut à l'échec de l'autre, ex. : bras de fer, course à pied, etc.), chacun lance les dés (même si en temps normal une réussite automatique serait assurée). Trois cas de figure peuvent survenir :

1. les deux personnages échouent : le résultat de l'échec est normalement appliqué aux deux personnages ;
2. un seul des personnages réussit le jet de dés : il remporte la confrontation ;
3. les deux personnages réussissent : celui qui a obtenu le meilleur total sur ses 2d6 l'emporte. Si les jets sont identiques, le meilleur score dans la caractéristique mise en jeu l'emporte. Si les caractéristiques sont identiques, la plus faible difficulté l'emporte. Si tout est identique, le coup est nul (chacun force en vain) et on recommence : les circonstances (donc la difficulté) peuvent changer et surtout les jets.

Exemple

Yvain lutte amicalement avec un ours. Yvain est Faible en Force, l'ours est Surhumain. Ce n'est pas gagné. Mais à cœur vaillant rien d'impossible : le joueur d'Yvain et le meneur (pour l'ours) lancent 2 dés. Yvain fait 5 (réussi), l'ours 3 (réussi aussi, mais pas aussi bien). Contre toute attente, le pieux ermite triomphe de la bête brute !

Note : Lorsqu'une action entre dans le domaine de compétences du métier du personnage, celle-ci est d'un niveau de difficulté plus simple par rapport à son niveau normal. Par exemple, si Yvain, qui n'est pas spécialiste, veut ferrer un cheval, la difficulté est Moyenne (il faut fixer le fer solidement, ne pas blesser le cheval...). Pour un maréchal-ferrant, le jet est Facile.

Note : Certaines actions, notamment les connaissances (par exemple, les langues étrangères), ne peuvent pas être tentées du tout par un personnage dont le métier ne les inclut pas.

Note : Si les dés font exactement le score attendu, le meneur peut décider que le succès est assorti d'un événement particulier favorable au personnage (impressionne un témoin de la scène, l'adversaire en entraîne un autre dans sa chute...).

Si les dés sortent un double 6 (12), le meneur peut décider qu'il se produit un événement défavorable (arme enrayée, cheval qui s'emballe...), sauf si le score attendu était de 11, ce qui met à l'abri de ces événements.

Combat

Un combat est divisé en tours. À chaque tour se déroule une passe d'armes.

- Au contact, les deux adversaires effectuent un jet de Force à tour de rôle, en commençant par celui qui a la plus forte Agilité (en cas d'égalité, les actions sont simultanées). Le niveau de difficulté du jet varie selon les conditions du combat. Normalement, il est Moyen, mais peut devenir Facile pour l'un des protagonistes, si celui-ci est en position favorable (par exemple, en hauteur par rapport à son adversaire). Le niveau de difficulté peut également augmenter pour les deux combattants. Par exemple, un combat est rendu Difficile pour tout le monde s'il se déroule sur le pont d'un bateau lors d'une tempête. Un jet réussi inflige des dégâts à l'adversaire.
- À distance, le tireur effectue un jet de Perception, le niveau de difficulté variant selon la distance, la luminosité, la taille de la cible et le mouvement relatif du tireur et de la cible (en général, le niveau de difficulté est Moyen, Facile pour une grande cible, Difficile pour petite cible, une cible en mouvement ou une cible éloignée ; à bout portant, la réussite est automatique). S'il réussit, le tireur inflige des dégâts à sa cible.

Esquive

Si un personnage ne souhaite pas engager le combat (il est désarmé, veut fatiguer son adversaire ou le raisonner...), il peut tenter une esquive. Au lieu d'utiliser sa Force, il utilise son Agilité (avec la même difficulté) en opposition à la Force de son adversaire. S'il remporte l'opposition ou en cas d'égalité parfaite, il parvient à rompre le combat sans encaisser de dommage. Dans le cas contraire, il est blessé (sauf si son agresseur a raté son jet de Force, bien sûr). S'il est blessé mais qu'il a réussi son jet d'Agilité,

il a réussi à amortir le coup et subit un niveau de dommage de moins.

Initiative

Il peut arriver, notamment dans le cas d'un combat à distance (par exemple, le bon vieux duel au soleil), qu'il soit important de déterminer qui agit le premier. C'est dans ce cas celui qui emporte une opposition d'Agilité (la difficulté dépend des circonstances). En cas d'égalité, les actions sont simultanées (et les duellistes s'entre-tuent...). Au cas où les deux ratent leur jet, ils sont tétanisés par le trac et doivent recommencer.

Dégâts

Un personnage blessé voit sa Santé diminuer :

- un coup à mains nues (poing, botte...) fait perdre 1 niveau,
- une arme blanche (épée, lance, hache, poignard, masse d'armes...) en fait perdre 2,
- une arme de tir (flèche, fronde, arbalète...) en fait perdre 3.

Si la Santé passe au-dessous de Faible, le personnage est en danger de mort. Il doit effectuer un jet de Résistance Moyen ou perdre conscience. Chacune de ses caractéristiques perd temporairement un niveau par point de dommages en excès de sa Santé. Tout point de dommage reçu par la suite entraîne l'inconscience et, si le meneur le souhaite, la mort. Chaque caractéristique qui passe au-dessous de Faible lui donne une séquelle (Perception : perte d'un œil ; Education : amnésie partielle ; Agilité : jambe de bois en vue ; Apparence : balafre, etc.). Il est temps de cesser les hostilités...

Les séquelles sont définitives même lorsque les caractéristiques ont retrouvé leur niveau originel. Si les circonstances le justifient, le joueur peut décider, quelles que soient les caractéristiques affectées, qu'au lieu de recevoir une séquelle, il perd un avantage (monture tuée, arme détruite, pouvoir perdu...). Cette perte est alors définitive. 2 séquelles simultanées peuvent ainsi entraîner la perte d'un avantage double.

Exemple

Yvain est touché par un coup de patte d'ours. Il perd 2 niveaux de Santé. Il était Moyen, il passe un niveau sous Faible. Il

doit réussir un jet de Résistance Moyen pour ne pas s'évanouir sous le choc. De plus, toutes ses caractéristiques perdent un niveau. Sa Force passe ainsi un niveau sous Faible : son bras gauche ne lui sera plus d'aucun secours pour porter des charges ou effectuer d'autres efforts.

Protection

Les dégâts des blessures peuvent être diminués grâce au port d'une protection : perte de Santé inférieure de 1 niveau avec une protection légère (pourpoint de cuir) de 2 niveaux avec une protection lourde (cotte de mailles).

Récupération des blessures

Les personnages récupèrent 1 niveau de Santé par nuit de repos complet, s'ils réussissent un jet de Résistance Moyen. Si la Santé est sous Faible, il faut des soins médicaux pour récupérer : le personnage est donc hors-jeu, sauf s'il est assez fou pour continuer l'aventure dans cet état. Au prochain scénario, le personnage a retrouvé son niveau de Santé maximal et ses caractéristiques originelles, mais conserve ses séquelles.

Si le scénario est très long, pour ne pas laisser un personnage hors-jeu trop longtemps, on comptera une semaine pour récupérer un niveau de Santé et de chaque caractéristique, jusqu'à ce que la Santé retrouve le niveau Faible (ensuite elle remonte normalement chaque nuit). Mais si les soins sont interrompus (le personnage quitte l'hôpital...), sa Santé et ses caractéristiques cessent de remonter.

Exemple

La lutte amicale entre Yvain et l'ours tourne au véritable combat. Yvain obtient un 4 aux dés, l'ours un 2 : le coup de bâton de l'ermite ôte 1 niveau de Santé au plantigrade (2 moins la protection légère de sa peau). L'ours comprend qu'il n'aura pas le dessus et tente de rompre le combat avec une esquive. Il obtient un 7 aux dés alors qu'Yvain n'obtient que 6. L'ours s'éloigne à grands bonds.

Véhicules

Poursuite

Comme un combat, une poursuite se divise en tours. En premier lieu, le meneur doit fixer la

distance qui sépare les deux adversaires. Il existe 4 distances possibles :

- Proche,
- Moyenne,
- Lointaine,
- Très éloignée.

Les deux véhicules effectuent ensuite un jet en opposition, de difficulté Moyenne. Pour des véhicules individuels (cheval, barque...) on utilise l'Agilité du pilote ; pour un véhicule collectif (galère...), on utilise l'Apparence du capitaine. Celui qui remporte le duel peut choisir soit de rester à la même distance, soit modifier la distance d'un niveau dans le sens qu'il choisit (par exemple, passer de distance Lointaine à Moyenne ou de Proche à Moyenne). Attention : passer en dessous de la distance Proche provoque une collision qui risque de détruire les deux véhicules ! Passer au-delà de la distance Très éloignée permet au vainqueur de se retrouver hors de portée et d'échapper à son poursuivant.

Combat

Le combat entre véhicules fonctionne de la même manière que le combat à distance. Les pilotes ou les canonnières, selon la configuration du véhicule, effectuent des jets de Perception, dont la difficulté dépend de la distance entre les deux véhicules :

- distance Proche : difficulté Facile,
- distance Moyenne : difficulté Moyenne,
- distance Lointaine : difficulté Difficile,
- distance Très éloignée : difficulté Très difficile.

Le véhicule qui tire le premier est celui qui a remporté le duel d'Agilité/ Apparence. Si l'un des deux véhicules renonce à tirer et se concentre sur des manœuvres d'évitement, il effectue une opposition entre son Agilité/ Apparence et la Perception de son adversaire. S'il remporte l'opposition ou en cas d'égalité parfaite, il parvient à rompre le combat sans encaisser de dommage. Dans le cas contraire, il est touché (sauf si son agresseur a raté son jet de Perception, bien sûr). S'il est touché mais qu'il a réussi son jet d'évitement, il a réussi à amortir le coup et subit un niveau de dommage de moins.

Dégâts

Comme les personnages ont une Santé, les véhicules ont une Solidité. La Solidité est déterminée par la taille du véhicule :

- barque : Faible,
- charrette : Moyen,
- tour de siège : Bon,
- galère : Excellent.

Un véhicule touché en combat voit son niveau de Solidité diminuer :

- d'un niveau pour un carreau d'arbalète ou un coup de fléau,
- de deux niveaux pour un trait de baliste,
- de trois niveaux pour une pierre de catapulte ou de trébuchet.

Si le niveau de Solidité passe en dessous de Faible, le véhicule est hors d'usage, dérive ou s'écrase et risque éventuellement d'exploser sous peu ! C'est alors au MJ de déterminer ce qui se produit.

Note : Il va sans dire que les dégâts que peut subir un véhicule sont sans commune mesure avec ceux qu'une personne peut encaisser. Les tirs de véhicules sont mortels pour des personnages.

Tout véhicule peut être blindé. Un blindage léger réduit d'un niveau les dommages qu'il subit, un blindage lourd de 2 niveaux.

Accidents

Il n'y a pas que le combat qui puisse mettre à mal la Solidité d'un véhicule, les accidents aussi (collision, crash, etc.) ! Dans ce cas, c'est au meneur de déterminer combien de dommages encaisse le véhicule. Les personnages à l'intérieur encaissent alors eux aussi des dégâts, mais moins importants (deux niveaux de moins que le véhicule).

Réparations

Il est nécessaire d'effectuer des réparations pour faire remonter le niveau de Solidité. La réparation d'un niveau prend une journée et un jet d'Education Moyen.

Pouvoirs spéciaux

Les véritables maîtres du surnaturel maîtrisent des domaines de pouvoirs dans lesquels ils peuvent improviser tout pouvoir de leur choix. Le meneur décide au cas par cas, avec l'aide des exemples ci-dessous, du niveau de Difficulté qui reflète la puissance (portée, durée, zone ou nombre de personnes affectées, niveaux de Santé restitués, protection, dommages, bonus et pénalités divers...) du pouvoir. Ces détails peuvent varier d'un univers à l'autre, voire d'une utilisation du pouvoir à l'autre.

Les exemples ci-dessous supposent un univers où le surnaturel est répandu. Si le monde est moins fantastique, un pouvoir Facile peut devenir Très difficile ! De même, certains domaines peuvent n'exister que dans certains univers ou n'être utilisés que par certains détenteurs de pouvoirs : la liste est purement indicative.

Il existe enfin des zones de recouvrement entre domaines (Santé et Comportement ou Divination et Communication, par exemple) et certains pouvoirs peuvent donc être utilisés via plusieurs domaines, avec de légères différences.

Certaines personnes, sans être des professionnels du surnaturel, peuvent avoir acquis par accident, par imitation, en interrompant des études de sorcellerie, etc. un pouvoir isolé. Ils ne peuvent improviser et ne peuvent utiliser que les quelques pouvoirs qu'ils connaissent. En contrepartie, ce pouvoir présente généralement des détails qui diffèrent d'un pouvoir improvisé dans un domaine : par exemple, ceux qui n'affectent que le lanceur peuvent être actifs en permanence, les Divinations peuvent être involontaires et déclenchées par le meneur, la Difficulté peut diminuer, la caractéristique utilisée peut ne pas être le Pouvoir (pour des pouvoirs qui simulent des capacités naturelles), le pouvoir peut échapper aux règles de fatigue...

Utiliser un pouvoir

Pour utiliser un pouvoir surnaturel, il faut effectuer un jet de Pouvoir dont le niveau de difficulté est égal à celui du pouvoir que l'on désire utiliser. Les pouvoirs sont classés selon leur puissance, qui indique le niveau de difficulté (Facile, Moyen, Difficile ou Très difficile).

Exemple

Yvain (Pouvoir Excellent) essaie de paralyser un ours. C'est un sort de

difficulté Moyenne : si Yvain tire un 8, il réussit.

L'utilisation du surnaturel est fatigante, aussi on ne peut pas lancer sortilèges sur sortilèges sans prendre de repos. Avant de pouvoir utiliser à nouveau un pouvoir, il faut attendre une période de temps dépendant de la puissance du pouvoir (on peut néanmoins entreprendre des actions physiques dans l'intervalle) :

- pouvoir Très Difficile : une journée,
- pouvoir Difficile : une heure,
- pouvoir Moyen : une minute,
- pouvoir Facile : un tour de combat.

On peut utiliser à nouveau un pouvoir de difficulté strictement inférieure au cours de la période de latence, mais sa difficulté augmente d'un niveau (mais pas celle de l'adversaire pour y résister).

On peut toujours interrompre un pouvoir que l'on est en train d'utiliser.

Certaines justifications de la présence de pouvoirs chez un personnage peuvent exiger des conditions à leur déclenchement : prière fervente, rituel magique avec tracé de diagrammes et incantations, métamorphose en alter-ego surhumain, distillation d'un élixir, performance artistique, mise en transe, sacrifice religieux, calculs cabalistiques, manipulation d'accessoires spéciaux (enfiler une bague, entrechoquer ses bracelets...), travail artisanal, etc.

Ces conditions doivent être fixés en accord avec le meneur au vu du personnage et des circonstances qui peuvent influencer dessus. Leur interprétation en cours de jeu est la responsabilité du joueur qui doit les appliquer scrupuleusement si elles sont contraignantes ou les réinventer sans cesse si elles sont souples, sous peine de ne pouvoir y recourir. Certaines sont suggérées pour quelques exemples de pouvoirs.

Les contraintes qu'elles imposent au personnage dans l'utilisation de ses pouvoirs (délai de mise en œuvre, manque de discrétion, nécessité de pouvoir voir, parler, bouger, etc., besoin d'un matériel particulier...) peuvent être compensées par une baisse de difficulté, une moindre fatigue, des effets modifiés du pouvoir...

Résistance à un pouvoir

Il est possible de résister à tout pouvoir qui affecte directement une victime en faisant un jet de Pouvoir dont le Niveau de Difficulté est identique à celui du pouvoir, en opposition avec le jet de Pouvoir de l'utilisateur du pouvoir. En cas d'égalité parfaite, le pouvoir échoue.

Exemple

l'ours essaie de résister à la paralysie en effectuant un jet de Pouvoir (il est Faible). Il obtient un 6. Le jet échoue : l'ours ne peut plus bouger !

Le surnaturel dans les légendes médiévales

Puisque la période de référence historique se caractérise par ses superstitions, on peut presque dire que c'est le surnaturel qui définit le genre. Plusieurs courants l'irriguent.

Le premier est celui de la religion : le sentiment religieux est universel au moyen-âge et va jusqu'à régir la géopolitique (cf. croisades etc.). De plus, les pratiques rurales consistent souvent en anciens rites païens vaguement recouverts d'un habillage de la nouvelle foi. Enfin, la peur du Mal est intense et ses manigances partout.

Dans des univers plus archaïques (ou plus fantastiques), plusieurs panthéons polythéistes peuvent cohabiter. En termes de jeu, il appartient à chaque meneur de doser la part de fantastique qu'il souhaite ; a minima, une foi intense peut permettre de se dépasser et octroyer des pouvoirs comme *chance* (à condition d'incarner correctement un paragon des vertus prônées par la religion du personnage). De même, une mise en scène satanique peut provoquer des effets similaires au pouvoir *terreur*.

A l'extrême, de véritables miracles sont possibles, reflétés par tels pouvoirs ou tels domaines. Des créatures figurant dans les mythes des religions concernées peuvent apparaître, ainsi que des reliques sacrées ou impies et des lieux de passage physique vers tel ou tel Autre Monde. Enfin, les divinités peuvent se manifester physiquement, s'adresser à leurs adorateurs par des signes voire s'incarner.

Un autre est celui des créatures fantastiques. L'isolement médiéval faisait de toute bête exotique un monstre fabuleux, semi-légitime. Le

goût pour l'allégorie attribuait à divers animaux, principalement sauvages, des capacités surnaturelles (l'hypnotisme du serpent, la vision extralucide du corbeau, les maléfices du loup...).

Enfin, le flou même du genre entre moyen-âge historique et antiquité mythique conduit à y faire souvent cohabiter inventions du bestiaire médiéval (licorne, dragon, géant...) et créatures mythologiques classiques (centaures, gorgones, harpies...). En cas d'univers très étendu où cohabitent des cultures distinctes, on trouve souvent des créatures issues des bestiaires occidentaux, asiatiques, moyen-orientaux, voire franchement exotiques. La plupart d'entre elles possèdent des capacités surnaturelles reflétées par des pouvoirs, et diverses parties de leur anatomie constituent des objets enchantés ou des ingrédients constitutifs de rituels magiques.

Un cas particulier est celui des civilisations non-humaines. La cohabitation des humains avec d'autres humanoïdes intelligents, peuples féeriques et divinités déchues est en effet un standard du genre. Ces êtres sont naturellement bardés de capacités surhumaines et de faiblesses symboliques et peuvent octroyer des dons magiques aux humains, voire unir leur destin au leur et produire des hybrides qui présentent certaines facultés héritées de leur parent légendaire. De même, ils connaissent divers secrets qui font des produits de leur artisanat des objets hors du commun. Les lieux de leur résidence ne sont pas vraiment de ce monde et ont des propriétés surprenantes voire un effet définitif sur ceux qui s'y aventurent.

Cette cohabitation avec l'Autre est à son paroxysme quand l'inhumain contamine l'humain : fantômes et autres morts sortis du tombeau ou transformations en bête féroce sont ainsi monnaie courante. Leur principale caractéristique est que leur statut surnaturel est contagieux : une occasion d'obtenir des pouvoirs que l'on n'a pas souhaités.

Toujours dans le côté ténébreux du genre, les serviteurs du Malin usent de ruses, de mensonges et de déguisements pour semer la discorde ou accomplissent des horreurs pour semer la désespérance. Leur principal stratagème est de promettre des avantages à ceux qui se perdent pour eux : le pacte avec le diable pour découvrir les secrets de la sorcellerie est un autre moyen d'obtenir des pouvoirs ou des domaines... avant de le regretter amèrement.

Enfin, la manifestation la plus générale du surnaturel est la magie. Secrets ancestraux de divination ou de guérison, compréhension des rouages occultes de l'univers, capacités mystiques et méditatives proches des philosophies orientales, artisanat inspiré, science balbutiante et imprégnée de spiritualité (alchimie avant la chimie, astrologie avant l'astronomie...) délivrent des épées qui tranchent le roc, des philtres d'amour, des prophéties, la découverte du point faible d'un dragon, des onguents qui guérissent tous les maux et tous les domaines de pouvoir imaginables.

Domaines de pouvoirs

Les pouvoirs indiqués (R) sont ceux auxquels il est possible de résister. Sont considérés comme Faciles les pouvoirs instantanés, à portée très courte, à effet localisé et spécifique. Plus un pouvoir diffère de ces critères, plus il est difficile. Ainsi, un pouvoir Très Difficile peut être permanent ou durer très longtemps, avoir une très longue portée, être très général ou très puissant, étendu.

Climat

Pouvoirs Faciles

Souffle des Esprits (R) : l'utilisateur désigne une victime proche ; celle-ci sent alors un souffle frais à l'arrière du cou, exactement comme si quelqu'un lui soufflait dessus.

Brume : l'utilisateur tourne sur lui-même en saupoudrant le sol. Aussitôt, une brume dense se lève et recouvre une zone de 10 mètres de rayon autour de lui. Elle se dissipe en fonction des conditions naturelles (donc très vite s'il fait chaud et qu'il y a du vent).

Bourrasque : l'utilisateur pointe sa main ouverte dans la direction de son choix. Aussitôt, une forte bourrasque de vent se dirige dans cette direction. Jet de Force Facile pour ne pas être déséquilibré lorsqu'on est frappé par le vent.

Pouvoirs Moyens

Appel du Vent : l'utilisateur siffle pendant quelques minutes. Peu de temps après, une légère brise se lève, allant dans la direction qu'il désigne. Cette brise dure environ 2 heures.

Pouvoirs Difficiles

Foudre (R) : l'utilisateur cible une zone à une distance située entre 50 et 200 mètres. La foudre tombe alors du ciel et frappe cette zone. Les destructions sont en général importantes. Une personne présente au point d'impact perd 3 niveaux de Santé mais peut résister.

Vol : Le personnage peut voler pendant un quart d'heure à une vitesse équivalente à sa vitesse de course. Il peut transporter avec lui une charge équivalente à la moitié de son poids.

Pouvoirs Très difficiles

Tempête : une tornade se déclenche en moins d'une demi-heure sur la zone désignée par l'utilisateur (dans son champ de vision). La tornade dure 2 à 3 heures.

Communication

Pouvoirs Faciles

Empathie (R) : le personnage peut ressentir les émotions d'une personne en la regardant. L'effet dure quelques minutes.

Mauvais œil (R) : le personnage peut rendre une personne mal à l'aise et la déstabiliser en la regardant dans les yeux. La victime voit ses difficultés augmenter d'un niveau pendant quelques minutes.

Pouvoirs Moyens

Affinité animale (R) : Aucun animal n'attaquera le personnage, même s'il est affamé ou très bien dressé à la garde ou à l'attaque. Les animaux les plus peureux se laissent approcher plus facilement. L'effet dure une heure.

Hypnose (R) : Ce sort permet de plonger un sujet en transe et d'accéder à son subconscient en posant les bonnes questions. Il requiert un environnement calme et fait effet une heure.

Lire les pensées (R) : le personnage peut entendre les pensées d'une personne en la regardant. L'effet dure quelques minutes.

Pouvoirs Difficiles

Télépathie : le personnage peut communiquer avec une personne sans qu'aucun des deux ne parle. Il n'y a pas de barrière de la langue et le pouvoir fonctionne sur les sourds-muets. La conversation peut durer une heure.

Assaut mental (R) : le personnage investit l'esprit de sa victime avec des pensées agressives (dégâts : un niveau de Santé).

Pouvoirs Très difficiles

Lien mental : le personnage lie son esprit à celui d'un autre. Chacun des deux sait à tout moment où est l'autre, ce qu'il éprouve, quel est son état de santé, s'il est soumis à un pouvoir, etc. Ils peuvent communiquer par télépathie quelle que soit la distance qui les sépare. L'effet dure un mois.

Comportement

Pouvoirs Faciles

Euh... (R) : l'utilisateur regarde une personne proche. Celle-ci oublie ce qu'elle avait en tête à ce moment-là, ce qu'elle était en train de faire ou de dire. Il lui faut quelques secondes pour retrouver ses esprits. Si la cible est en train d'utiliser un pouvoir surnaturel, le lancement est interrompu et elle doit attendre un tour pour reprendre son lancement.

Danse de Saint Guy (R) : La victime désignée par l'utilisateur ne contrôle plus ses jambes, qui s'agitent dans tous les sens comme si elle dansait. La danse dure environ une minute et épuise la victime qui voit les difficultés de tous ses jets augmenter d'un Niveau pendant les 10 minutes qui suivent.

Calme (R) : Si la cible de ce sort était en colère, elle se calme et perd toute agressivité. Cela ne veut pas dire que la victime ne va pas causer du tort à l'utilisateur : un loup affamé peu dévorer sa proie sans la moindre colère... De plus, si on provoque la victime, elle retrouve naturellement son agressivité.

Pouvoirs Moyens

Sommeil (R) : La personne visée s'endort profondément en quelques minutes. La durée

effective du sort est d'une dizaine de minutes, mais dans des conditions normales, la victime ne se réveille que bien plus tard.

Malédiction (R) : l'utilisateur doit posséder un élément le rattachant à la victime (cheveux, ongles...). Il effectue un rituel dans lequel il brûle cet élément et appelle sur sa victime le regard noir du Destin. Durant la journée qui suit, la victime est poursuivie par la malchance et les accidents : tout ce qui peut aller mal va mal.

Pouvoirs Difficiles

Marionnette (R) : l'utilisateur ensorcelle sa victime quand celle-ci est proche. Ensuite, durant environ une heure, l'esprit de celle-ci semble absent et elle obéit aux ordres de l'utilisateur. Si ceux-ci mettent en danger la victime, alors elle a droit à un jet de Pouvoir Difficile pour tenter de se libérer de l'envoûtement.

Terreur (R) : la cible est prise d'une peur panique de l'utilisateur et de toutes les autres créatures autour d'elle et fait tout son possible pour fuir à toutes jambes. L'effet de ce sort dure une minute.

Pouvoirs Très difficiles

Philtre d'Amour (R) : Les deux personnes visées tombent éperdument amoureuses l'une de l'autre. Il faut une séparation longue et volontaire pour que le pouvoir perde graduellement de son effet.

Divination

Pouvoirs Faciles

Projection de l'ouïe (R) : le personnage peut entendre les sons émis à quelques kilomètres, comme s'il était présent. L'effet dure une demi-heure. Si le jet de résistance est un succès, le pouvoir n'est pas contré, mais les personnes espionnées entendent la présence de l'utilisateur (sa respiration, quand il tousse, et bien sûr s'il parle).

Perception des présences : le personnage peut détecter les formes de vie présentes à proximité (quelques mètres) et avoir une idée grossière de leur localisation. Il peut filtrer les présences faibles (insectes, rongeurs...). L'effet dure quelques secondes.

Chrono sens : Le personnage sait précisément l'heure qu'il est, combien de temps il a dormi, le retard de ses alliés... L'effet dure 2 heures. Précises...

Orientation : Pendant une dizaine de minutes, le personnage sait parfaitement se retrouver dans une grotte, une maison immense ou une forêt, de jour comme de nuit. Il ne perd jamais le Nord.

Pouvoirs Moyens

Clairvoyance(R) : Le personnage peut voir des scènes qui se déroulent à quelques kilomètres comme s'il était présent. L'effet dure une demi-heure. Si le jet de résistance est un succès, le pouvoir n'est pas contré, mais les personnes espionnées voient la forme translucide de l'utilisateur et sauront le reconnaître.

Intuition : Le voleur est-il parti à gauche ou à droite ? Le pouvoir répond, mais uniquement à ce type de questions à choix multiples (pas à une question ouverte comme « où est-il maintenant ? »).

Flairer les trésors : Pour l'utilisateur, l'or et les pierres précieuses acquièrent une odeur à laquelle il est très sensible. Durant la durée du pouvoir (environ 2 heures), l'utilisateur peut repérer un trésor se trouvant à moins d'un kilomètre en réussissant un jet de Perception Moyen.

Invocation d'un Esprit : l'utilisateur invoque un esprit qui prend possession de son corps. Une personne proche de l'utilisateur peut alors lui poser une question à laquelle l'esprit répond, si possible : l'esprit ne sait que ce qu'il a vu de son vivant ou depuis sa mort, donc dans l'au-delà (information sur d'autres esprits) où dans un lieu qu'il hante. Les réponses sont souvent ambiguës.

Pouvoirs Difficiles

Visions : Le personnage peut voir des scènes passées ou à venir (quelques années) dans le lieu où il se trouve, comme s'il était présent. L'effet dure une demi-heure.

Détecteur de mensonge (R) : Le personnage sait si quelqu'un ment ou dit la vérité, rien qu'en le regardant.

Sens du danger : Le personnage sent lorsqu'il faut se jeter au sol ou se cacher derrière un arbre. Il en est sûr, quelqu'un lui en veut et n'est pas très

loin. Ce pouvoir fonctionne durant une heure maximum.

Sortilèges Très difficiles

Oracle : le personnage obtient la réponse (sibylline) à une question, quelle qu'elle soit. A lui de trouver quelle question...

Illusions

Pouvoirs Faciles

Silence : Une bulle de confidentialité d'un rayon de 2 mètres se forme autour de la cible (et bouge avec elle) pendant 10 minutes. Aucun son (que ce soit un bruit ou une parole) ne peut entrer ou sortir de cette bulle. Cependant ceux qui se trouvent à l'intérieur de cette bulle peuvent s'entendre entre eux.

Image miroir : l'utilisateur crée une image parfaite de sa cible (une créature, un objet ou lui-même) à l'endroit qu'il désire, mais original et copie doivent être simultanément dans son champ de vision (la copie peut être dissimulée aux yeux de l'original). Cette image est l'exacte réplique de l'original, fait les mêmes gestes (pour une créature), s'ouvre et se ferme de la même façon (pour une porte), etc. L'illusion est totalement immatérielle et dure une minute.

Pouvoirs Moyens

Obscurité : Crée une zone d'obscurité totale de 5 mètres de rayon pendant une minute. Il est également impossible, pour ceux restés à l'extérieur de cette zone, de voir dedans.

Chant des Sirènes : Une musique douce s'élève et remplit l'espace autour de la zone désignée par l'utilisateur. Ce chant d'une grande beauté dure environ une heure. Bien que sans effet réel, ce chant repose et calme en général ses auditeurs.

Pouvoirs Difficiles

Invisibilité : La cible (une personne ou un objet) devient invisible pendant 5 minutes. Invisible ne signifie pas indétectable : une personne, même invisible, continue à faire du bruit en se déplaçant, sa température ne change pas, ni son odeur (pour le flair animal).

Pouvoirs Très difficiles

Hallucination : pendant plusieurs minutes, l'utilisateur fait apparaître un spectacle de son choix, auditif et visuel quoique immatériel. La complexité des scènes n'est limitée que par son imagination. Il ne peut faire apparaître de façon convaincante que des personnages qu'il connaît ; de même, pour les faire parler sans éventer la supercherie, il doit connaître leur voix.

Maîtrise corporelle

Pouvoirs Faciles

Adrénaline : l'utilisateur peut améliorer pendant 10 tours une de ses caractéristiques physiques (ni Education, ni Pouvoir) d'un Niveau.

Ventriloquie : Le personnage sait parler sans faire bouger ses lèvres pendant quelques minutes. Il est impossible de déterminer que la voix vient de lui.

Imitation de la voix : Le personnage peut imiter facilement, pendant quelques minutes, une voix humaine pour peu qu'il l'ait entendue pendant quelques minutes.

Déplacement silencieux : Lorsqu'il se déplace lentement et en prenant des précautions, le personnage est difficile à entendre. S'il y a sur le sol des feuilles mortes, brindilles, gravier ou autres éléments de la sorte, il faut réussir un jet de Perception Difficile pour l'entendre, sinon, il ne fait absolument aucun bruit. Le pouvoir dure 10 minutes.

Vision nocturne : Le personnage est moins handicapé par l'obscurité. Une source de lumière très faible (comme celle des étoiles) lui suffit pour voir comme en plein jour. En revanche, cette capacité est totalement inutile dans le noir complet. Le pouvoir dure une heure.

Pouvoirs Moyens

Carapace : le personnage durcit pendant quelques minutes son épiderme comme du cuir (protection d'un Niveau de dégâts, comme une armure légère).

Résistance : La physiologie du personnage lui permet de ne pas être malade et de résister aux poisons les plus violents pendant une heure.

Vision thermique : Le personnage est capable de voir les corps chauds, même dans l'obscurité totale. Ces corps chauds incluent, bien sûr, les humanoïdes, les animaux et, dans une moindre mesure, les plantes. Le pouvoir dure une heure.

Pouvoirs Difficiles

Exploits : pendant quelques minutes, le personnage peut effectuer des actions physiques exceptionnelles (contorsionnisme, sauts incroyables, etc.).

Chance : des événements apparemment fortuits viennent au secours du personnage. Quelqu'un a sectionné les sangles de la selle du personnage : un appel à sa chance l'aidera à s'en sortir vivant. Quelque chose s'écroule ? Sa chance lui permettra de l'éviter.

Pouvoirs Très difficiles

Métamorphose : le personnage peut altérer son apparence physique pendant quelques heures. La structure de base et la masse globale de son corps ne changent pas, donc il doit rester humanoïde et s'il grandit beaucoup, il devient peu solide.

Corps de brume : Pendant dix minutes, le corps de l'utilisateur devient comme de la brume. On ne peut pas lui causer de dégâts avec des armes conventionnelles, mais il reste vulnérable à la chaleur et au surnaturel. Il peut se faufiler dans les plus petits interstices comme les trous de serrures.

Matière

Pouvoirs Faciles

Fiat Lux : l'utilisateur claque des doigts près d'une bougie ; celle-ci s'allume.

Secours de l'Assoiffé : Ce pouvoir permet de rendre potable un verre d'eau (salée, croupie...) en passant la main au-dessus du verre.

Vin du méritant : Ce pouvoir transforme un verre d'eau en un verre de vin. Étrangement, la qualité du vin semble dépendre des goûts de l'utilisateur dans le domaine.

Amitié de l'Écureuil : Crée une poignée de noisettes.

Ménage : l'utilisateur souffle sur un endroit proche de lui (un mètre ou moins) ; une zone d'environ 1 m² est débarrassée de sa poussière.

Passion du Numismate : l'utilisateur pose son doigt sur une pièce de monnaie, qui devient brillante, comme neuve.

Pouvoirs Moyens

Télékinésie : le personnage peut, par simple concentration, déplacer ou faire vibrer des objets qu'il pourrait porter dans une main et situés à quelques mètres. Il peut aussi les projeter sur une cible (dégâts : un Niveau de Santé).

Lumière : l'utilisateur choisit un objet sur lequel il utilise ce pouvoir. L'objet en question émet une lumière qui permet de voir clair dans l'obscurité à une distance de 5 mètres. Cette lumière dure une heure. La cible ne peut pas être un être vivant.

Bouclier : Un écran invisible (fait d'air) se dresse devant l'utilisateur pendant une minute. La largeur et la hauteur de cet écran sont légèrement supérieures à celles de l'utilisateur, mais il n'est protégé ni derrière, ni sur les côtés. Aucun projectile, créature ou sort ne peut traverser cet écran. Une créature qui heurte violemment ce bouclier (par exemple en chargeant) peut subir des dégâts.

Pouvoirs Difficiles

Jungle : Le pouvoir affecte une zone d'environ 1 km² ; la végétation de cette zone devient luxuriante et envahissante (type jungle). Elle pousse en moins d'un mois. Le pouvoir dure environ 10 ans, période durant laquelle la végétation repousse rapidement si elle est coupée.

Bélier : Ce pouvoir produit un choc violent capable de fracasser, par exemple, une porte solide en bois. Utilisé contre une créature, il fait perdre 3 Niveaux de Santé et fait chuter la cible.

Armure : La cible de ce pouvoir, qui peut être une autre personne que l'utilisateur, est entourée d'une protection invisible qui la moule (ainsi que ses possessions) comme une seconde peau pendant une minute. Aucun projectile, créature ou pouvoir ne peut traverser cette protection ni faire chuter son porteur. Lui-même ne peut rien toucher pendant cette période, excepté ce qu'il avait sur lui lorsque le sort a été lancé. Il ne peut pas se servir d'armes, mais l'impact de son corps blindé fait perdre 2 Niveaux de Santé.

Pouvoirs Très difficiles

Brasier ardent (R) : La zone (environ 10 m², à quelques mètres) désignée par l'utilisateur s'embrase violemment. La chaleur qui se dégage est telle que les métaux commencent à fondre et que tous les corps combustibles (bois, papier, huile, etc.) s'enflamment. S'il y a du combustible à proximité, le feu se répand rapidement, sinon il s'éteint assez vite. Dans les environs du brasier, la température monte d'une dizaine de degrés. La chaleur fait perdre 2 Niveaux de Santé à toute créature se trouvant à moins de 3 mètres du brasier.

Santé

Pouvoirs Faciles

Éternuement (R) : l'utilisateur pointe le doigt vers une personne proche ; celle-ci éternue bruyamment, ce qui peut la faire repérer ou lui faire perdre sa concentration.

Réveil au Clairon (R) : l'utilisateur porte son poing à sa bouche comme s'il soufflait dans un clairon. Instantanément, les personnes endormies dans un rayon de 10 mètres alentour se réveillent fraîches, disposées et efficaces.

Main de Guérisseur : l'utilisateur passe ses mains au-dessus d'une blessure. Celle-ci est soignée en quelques minutes. 1 niveau de Santé perdu à cause de cette blessure est récupéré (la Difficulté augmente d'un niveau par niveau de blessure).

Pouvoirs Moyens

Paralysie (R) : l'utilisateur désigne sa victime, dont l'un des membres devient raide, et ce pour environ 10 minutes. Si une jambe est touchée, la victime éprouve alors de grandes difficultés à marcher ; si c'est un bras, elle ne peut plus le bouger ni tenir d'objets (ni lâcher celui qu'elle tenait).

Antidote : l'utilisateur peut soigner une maladie ou annuler les effets d'un poison.

Cécité (R) : la victime est privée de l'usage de ses yeux pendant dix minutes.

Pouvoirs Difficiles

Envoûtement (R) : l'utilisateur provoque une blessure sur une effigie de la victime. Celle-ci ressent alors une grande douleur correspondant à cette blessure et perd 1 niveau de Santé.

Masque : l'utilisateur modifie l'aspect du visage d'une personne consentante pendant quelques heures. S'il veut lui donner les traits d'une personne particulière, il doit la voir au moment où il lance le sort.

Pouvoirs Très difficiles

Grefe : l'utilisateur restaure une séquelle subie par le personnage (les membres amputés repoussent en quelques jours).

Évolution des personnages

À la fin d'un scénario, le meneur accorde des points d'expérience (PEX) aux joueurs en fonction de la façon dont ils ont vécu la partie. Pour chaque joueur, individuellement :

- Son personnage a-t-il appris des choses ou fait des expériences nouvelles pour lui ?
- A-t-il été en danger, par accident ou parce qu'il a voulu prendre un risque ?
- A-t-il rencontré des nouvelles personnes (hostiles ou amicales) ?
- Le joueur a-t-il fait des choses (peut-être involontaires) qui ont contribué à ce que la partie soit originale, agréable et mémorable pour les autres participants ?

Pour chaque réponse oui, le personnage marque un PEX. Les joueurs reçoivent donc 0 à 4 PEX par partie.

Les joueurs dépensent leurs PEX pour améliorer les caractéristiques de leur personnage.

- 2 PEX pour passer une caractéristique de Faible à Moyen.
- 4 PEX pour passer une caractéristique de Moyen à Bon.
- 8 PEX pour passer une caractéristique de Bon à Excellent.

Ils peuvent aussi acquérir des avantages en dépensant des PEX : un avantage simple correspond à 2 PEX, un avantage double à 4 PEX. S'il s'agit d'un avantage qui ne peut être

facilement acheté ou fabriqué par le personnage (du fait de sa rareté exceptionnelle, de son prix exorbitant, du fait qu'il s'agit d'une faculté du personnage lui-même...), il faut d'abord qu'il se soit produit au cours du scénario un événement qui donne au personnage l'occasion de l'acquérir : anoblissement, rencontre qui devient un contact, enseignement de la magie... Symétriquement, tout avantage trouvé, volé, acheté, etc. en cours de partie est perdu au prochain scénario s'il n'est pas ainsi intégré au personnage par expérience.

De plus, les joueurs peuvent dépenser les PEX de leurs personnages en cours de partie. 1 PEX dépensé permet de refaire un jet de dés, mais il faut vivre avec le nouveau jet (sauf si on veut l'annuler à son tour en dépensant un nouveau PEX !).

Archétypes de personnages

Abbesse inspirée

théologie, gestion de domaine, encadrement, cuisine, distillation, agriculture, rites religieux



Pas facile de gérer une abbaye de moniales ! Il faut concilier discipline de fer et amour du prochain, vœu de pauvreté et rentabilité du diocèse, règles de chasteté et toute une volière de donzelles

souvent entrées là pour échapper à un mariage forcé. L'aide du Ciel ne sera pas de trop.

Force	Faible		
Résistance	Moyen	Santé	Moyenne
Agilité	Moyen		
Perception	Bon		
Éducation	Excellent		
Apparence	Bon		
Pouvoir	Bon		

Avantages

abbaye, pouvoir détecteur de mensonge, multiples serviteurs

Apothicaire passionné

potions, diagnostiquer, premiers secours, poisons, histoire naturelle



Vous avez voué votre vie à sauver celle des autres, en combattant la maladie et les infections. Pour cela, vous avez longtemps étudié, mais le jeu n'en vaut-il pas la chandelle ?

Force	Moyen		
Résistance	Faible	Santé	Faible
Agilité	Bon		
Perception	Bon		
Éducation	Excellent		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Bon		

Avantages

carriole à cheval, trousse de secours, domaine santé, réputation de saint.

Archer incomparable

tir à l'arc, repérage au loin, négociation d'engagement, bagarre

Sans conteste, vous êtes le meilleur archer de cette contrée ! Vous mouchez une pièce de monnaie lancée en l'air à 30 pas, exploit dont vous n'êtes pas peu fier...



Force	Bon		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Excellent		
Éducation	Faible		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

pourpoint de cuir (protection légère), arc, poignard, réputation d'excellence.

Aventurier blasé

survie dans la nature, langues étrangères, bagarre, marchandage, baratin, vigilance



Vous avez voyagé aux quatre coins du monde et en êtes revenu. Vous avez tout vu, tout vécu et, pourtant, vous n'êtes toujours pas lassé de voyager ! Que feriez vous d'autre, de toute façon ?

Force	Moyen		
Résistance	Excellent	Santé	Excellente
Agilité	Bon		
Perception	Bon		
Éducation	Bon		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Faible		

Avantages

vieille épée, cheval fatigué, pouvoir sens de l'orientation, fronde.

Bandit de grand chemin

intimidation, embuscade, bagarre, fuite, connaissance des forces de l'ordre locales, repérer victime, commandement, pickpocket



Issu du bas peuple et las de vous faire exploiter (en fait, bien trop fainéant), vous préférez la vie facile, bien que périlleuse, d'une bande de tire-laine.

Force	Bon		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Excellent		
Éducation	Faible		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

gourdin, fronde, bande de coupe-jarrets.

Bateleur extraverti

jonglage, danse, musique, comédie, farces, prestidigitation, conter, dressage, acrobaties, marchandage



« Approchez, messires et gentes dames. Venez admirer les prouesses de l'artiste. Venez écouter les légendes anciennes, vous laissez bercer par de nostalgiques ballades et admirer les plus

extraordinaires acrobaties. Pour quelques écus, venez oublier votre morne quotidien. » Jongleur, musicien, danseur, acteur, bouffon, vous êtes tout cela à la fois ! Avec votre troupe, vous voyagez de ville en ville pour vivre de vos talents.

Force	Bon	
Résistance	Moyen	Santé Moyenne
Agilité	Excellent	
Perception	Faible	
Éducation	Moyen	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Bon	

Avantages

troupe de bateleurs, roulotte, matériel de cirque.

Brigand au grand cœur

traits d'esprit, camouflage, escrime, tir à l'arc, déplacement silencieux, commandement, évaluer butin



Vous n'êtes pas de cette racaille qui pille les honnêtes gens pour son seul profit, non ! Vous ne volez que les riches pour donner aux pauvres (enfin, pas tout quand même, il faut

bien vivre !).

Force	Bon	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Excellent	
Perception	Bon	
Éducation	Faible	
Apparence	Moyen	
Pouvoir	Moyen	

Avantages

épée, arc, adulé par la population locale.

Chevalier sans peur et sans reproche

équitation, théologie, escrime, traditions



La vie ne vaut rien si elle n'est pas vécue dans l'honneur. Vous avez confiance en votre cause, votre bras et votre épée. Vous chevauchez de par le monde, suivant votre quête : défendre la veuve,

l'orphelin et l'honneur de votre Roi et châtier les méchants et les oppresseurs. Vous êtes profondément croyant et vous puisiez dans cette foi des pouvoirs peu communs.

Force	Excellent	
Résistance	Bon	Santé Bonne
Agilité	Moyen	
Perception	Faible	
Éducation	Moyen	
Apparence	Bon	
Pouvoir	Bon	

Avantages

cotte de mailles (protection lourde), épée, cheval, pouvoir exploits

Courtisane ambitieuse

séduction, savoir-vivre, conversation, politique locale



Pourquoi le ciel vous aurait-il donné autant de charme si ce n'était pour en profiter ? La vie à la cour est tellement plus amusante comme ça !

Force	Faible		
Résistance	Moyen	Santé	Moyenne
Agilité	Bon		
Perception	Bon		
Éducation	Moyen		
Apparence	Excellent		
Pouvoir	Bon		

Avantages

poignard dissimulé, nombreux soupirants, pouvoir philtre d'amour, vêtements de prix.

Courtisan malin

séduction, savoir-vivre, conversation, politique locale



Point n'est besoin de se salir les mains ou de partir à la guerre pour obtenir les faveurs des puissants. Il suffit de savoir se rendre indispensable à la cour !

Force	Faible		
Résistance	Moyen	Santé	Moyenne
Agilité	Moyen		
Perception	Bon		
Éducation	Bon		
Apparence	Excellent		
Pouvoir	Bon		

Avantages

poignard d'apparat, vêtements de prix, domaine comportement, chien de chasse.

Eclaireur intrépide

camouflage, écoute, tir, survie, observation, pistage, survie, comédie



Sans vous et vos yeux exercés, plus d'une armée aurait péri dans un quelconque traquenard. As du pistage et de la survie en pleine nature, espion hors pair, vous êtes toujours aux avant-postes.

Force	Bon		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Excellent		
Éducation	Faible		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

hache, fronde, vêtements couleur nature (difficulté +1 niveau pour repérer le personnage), pouvoir sens du danger.

Fille des rues au grand cœur

survie urbaine, marchandage, attendrir, bagarre, beuverie, connaissance de la pègre locale

Vous connaissez tout les recoins de la ville, même les ruelles sombres et, pourtant, vous n'y craignez rien ! Partout vous êtes accueillie avec de larges sourires et les pires gredins sont prêts à mourir pour vous défendre, pourvu qu'ils passent un moment dans vos bras !



Force	Moyen		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Bon		
Éducation	Faible		
Apparence	Excellent		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

couteau, chien galeux, horde d'amoureux occasionnels mais fidèles, pouvoir intuition.

Garde loyal

interrogatoire, observation, combat à la lance, connaissance des bas quartiers, connaissance des lois

Votre seigneur sait qu'il peut compter sur vous. Et pour cause, vous êtes sans conteste son meilleur et plus courageux soldat !



Force	Excellent		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Bon		
Éducation	Faible		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

armure de cuir clouté réglementaire (protection légère), lance, statut de milicien, régiment du guet.

Guerrière émancipée

endurance, sens de la répartie, tir à l'arc, escrime, équitation

La condition des femmes dans le village où vous êtes née vous était insupportable. Vous étiez trop fière et farouche pour cela. Un jour, un guerrier est passé et vous l'avez suivi. Il vous a appris le maniement des armes. Maintenant, nul homme n'ose plus vous manquer de respect. Sans conteste, vous êtes rebelle à tous les stéréotypes féminins ! Vous êtes une combattante redoutable. Rien ne vous fait peur, et surtout pas ces balourds qui n'en veulent qu'à vos jambes interminables !



Force	Excellent		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Moyen		
Éducation	Faible		
Apparence	Bon		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

tenue de cuir (protection légère), lance, arc, cheval.

Magicien débonnaire

langues anciennes, astronomie, chimie, histoire universelle

Le Grand Art est avant tout une science. Il faut y consacrer sa vie, des années de dur labeur, pour en devenir l'un des maîtres. Vous avez fait ce sacrifice et ne le regrettez pas. Vous êtes maintenant bien



au-delà de petits jeteurs de sorts qui se contentent d'utiliser le don qu'ils ont reçu. Vous êtes un maître des Arts Magiques ! Vous voyagez en quête d'un apprenti à former et pour acquérir vous-même des connaissances.

Force	Faible		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Moyen		
Perception	Bon		
Éducation	Bon		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Excellent		

Avantages

domaines divination et matière, corbeau familier

Marchand ambulant

évaluer, négocier, inspirer confiance, marchander, langues étrangères



Votre embonpoint trahit votre opulence. Qu'importe, après tout, cela vous rend sympathique et vous aide à écouler vos marchandises !

Force	Moyen		
Résistance	Moyen	Santé	Moyenne
Agilité	Faible		
Perception	Excellent		
Éducation	Bon		
Apparence	Bon		
Pouvoir	Bon		

Avantages

chariot à bœufs, stock de marchandises, poignard, réseau de contacts

Moine itinérant

théologie, histoire sainte, rituels religieux, mendier, philosophie, convaincre, éloquence

Vous avez prononcé vos vœux il y a maintenant bien longtemps, et depuis vous parcourez les routes dans l'espoir de convertir les brebis égarées.



Force	Moyen		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Moyen		
Perception	Bon		
Éducation	Excellent		
Apparence	Faible		
Pouvoir	Bon		

Avantages

statut religieux, domaines communication et maîtrise corporelle

Noble dame

musique, couture, danse, histoires romanesques, politique de cour, savoir-vivre



Habitée aux bals et à la vie de château, vous êtes destinée à un mariage arrangé qui vous répugne. D'autant plus que, secrètement, vous ne rêvez que de suivre un jeune chevalier dans ses aventures...

Force	Faible		
Résistance	Moyen	Santé	Moyenne
Agilité	Bon		
Perception	Moyen		
Éducation	Bon		
Apparence	Excellent		
Pouvoir	Bon		

Avantages

poignard d'apparat, cheval de monte, parures précieuses, rang social, pouvoir amitié animale

Rebouteuse bienveillante

médecine, histoire naturelle, légendes, langues oubliées

Connaissant tout les philtres et autres charmes, vous n'en refusez pas moins de concocter des poisons comme on vous l'a si souvent demandé. La magie, oui, mais seulement pour la bonne cause... Malgré cela, on vous confond encore avec une sorcière... Quelle tristesse !



Force	Faible		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Moyen		
Perception	Bon		
Éducation	Bon		
Apparence	Moyen		
Pouvoir	Excellent		

Avantages

domaines santé et climat, hibou familier.

Reine des bas-fonds

danse, séduction, course, survie urbaine, connaissance de la pègre locale, mendicité, pickpocket



Certes, vous n'hésitez pas à détrousser les badauds épris de votre chevelure flamboyante, mais n'est-ce pas pour le plus grand bonheur des enfants de la rue ?

Force	Moyen		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Excellent		
Perception	Bon		
Éducation	Faible		
Apparence	Bon		
Pouvoir	Moyen		

Avantages

poignard, chèvre familière, pouvoir ventriloquie, alliés enfants

Sorcier ambitieux

politique, menaces, occultisme, escrime, équitation



Pour vous, la sorcellerie n'est qu'un moyen d'arriver à vos fins. Un moyen très pratique et puissant, certes, mais rien de plus. Vos ambitions sont tout autres : le pouvoir sur les nations des hommes...

Force	Bon		
Résistance	Bon	Santé	Bonne
Agilité	Bon		
Perception	Moyen		
Éducation	Moyen		
Apparence	Faible		
Pouvoir	Excellent		

Avantages

cheval, épée, noble nom, domaine illusions

Scénario

La quête du dragon

Un scénario pour REVES Légendes médiévales.

Le Comte d'Unchisen, Prince du Grandval, Co-régent de Valvert, vient de convoquer ses vassaux pour aller affronter une nouvelle menace. Cette menace n'est rien d'autre qu'un vieux et terrible dragon venu des Morts-royaumes, par-delà les Montagnes blanches, qui razzie la province de Samen.

La plupart des chevaliers du Comté, mais aussi des hommes de Valvert voire de l'Empire (et un grand nombre de tire-laines divers) convergent vers la ville d'Unchisen autour de laquelle commencent à fleurir les campements. Il n'y a en effet pas de place pour tout le monde dans les auberges, même si les principaux nobles et leur suite logent au palais.

Après quelques jours où les rumeurs vont bon train et où le ravitaillement et l'hygiène vont à vau-l'eau, le Comte convoque tous les volontaires

(ses vassaux sont réputés volontaires, sauf à faillir à leurs serments) en audience et leur explique la situation : un dragon qui résidait jusque là par-delà les Montagnes vient se nourrir dans la plaine. Il vient tout simplement chercher une vache ou quelques moutons pour déjeuner, mais la population est terrorisée.

Il faut faire cesser cette calamité et le magicien personnel du Comte va désigner les élus qui auront le privilège de mettre fin aux agissements du dragon. Tous les volontaires passent devant le magicien qui prend leurs mains dans les siennes. Les personnages sentent une aura les nimber et les réchauffer : ils sont alors sélectionnés.

Certains candidats arrogants s'en offusquent et contestent la décision (le Comte tient à s'en remettre aux augures et ne se laisse pas fléchir), ou bien décident de saboter l'expédition ou d'en monter une en parallèle pour voler la vedette aux personnages. Au choix du meneur, d'autres candidats que les personnages peuvent être sélectionnés et se joignent à leur expédition ; ce peuvent être de précieux alliés, des lâches, des incompetents ou des saboteurs à la solde d'un félon.

Le magicien réunit les champions désignés en présence du Comte et leur remet une poudre capable de terrasser le dragon. Cette poudre a la capacité de transformer celui qui en est aspergé selon la volonté de celui qui utilise la poudre. Faire faire une démonstration au magicien qui pourra être au choix bouffonne ou inquiétante. La tactique préconisée par le magicien est d'affaiblir le dragon par combat ou de le distraire, puis d'utiliser la poudre sur lui.

Option : le magicien connaît l'existence de la poudre, mais n'en possède pas d'échantillon. Pour qu'il puisse en distiller, il faut aller chercher un ingrédient rarissime dans la forêt de Bois d'argent, ingrédient que les elfes ne lâcheront pas facilement.

On peut trouver le dragon dans son repaire, près des cascades où l'Ost débouche dans la vallée. Il est évidemment vautré devant l'entrée d'une grotte, en train de dévorer une vache, des petits jets de flammes servant à griller la viande avant de la manger. Un sentier permet de contourner la caverne pour l'aborder non pas de face mais en surplomb. Une technique serait peut-être d'envoyer tout le monde par le sud, sauf une personne par le nord avec la poudre magique.

Une fois le dragon changé en quelque chose d'inoffensif (veillez à ce qu'il parvienne à s'enfuir), les personnages victorieux retournent à Unchisen... éventuellement harcelés en chemin par leurs rivaux malchanceux.

Le dragon, Strabo le grincheux

(bagarre, vigilance, intimidation)

Le dragon, malgré ses connaissances et son intelligence, est très peu sociable. Il est aussi assez paresseux : il essaiera d'impressionner son ennemi et, si celui-ci persiste, il condescendra à s'en occuper.

Force : Surhumain

Résistance : Surhumain Santé : Surhumaine

Agilité : Bon

Perception : Excellent

Éducation : Excellent

Apparence : Moyen

Pouvoir : Bon

Avantages : griffes, crocs, queue, cornes (armes blanches), souffle (arme à feu), écailles (protection lourde), pouvoir vol, domaines climat et matière.



Conditions d'utilisation du jeu de rôles REVES de la FFJDR

REVES est la propriété de la fédération française de jeu de rôle. Mais c'est aussi un système ouvert pour que vous puissiez jouer, mener, écrire librement. Ce jeu de rôles et ses suppléments sont gratuits, distribuables et copiables à l'infini, tant que son contenu n'est pas modifié.

Modifications, améliorations et extensions ; comment ça marche ?

Si vous souhaitez utiliser la marque REVES, vous devez faire reposer votre travail sur la version en cours du système REVES, ainsi que ses supports techniques officiels, qui figurent sur le site www.ffjdr.org/reves. Si ce n'est pas le cas, ce que vous produisez est un « travail original inspiré par REVES », comme il en existe déjà et vous devez l'intituler autrement. Vous ne bénéficiez alors pas du label FFJdR et de la compatibilité avec le reste de la gamme REVES.

La FFJdR ne souhaite pas voir se multiplier les versions incohérentes des univers de base. Si vous souhaitez produire un univers de jeu, il doit s'agir d'un univers qui n'existe pas déjà sur le site de la Fédé. Vous devez également vous conformer au modèle d'univers fourni sur le site. Mais vous pouvez toujours proposer des cadres (comme *Unchisen* pour REVES Légendes médiévales ou *Elvénya* pour REVES Science-fiction) personnels pour des univers existants.

Naturellement, la FFJdR compte sur vous pour enrichir la gamme REVES en nous signalant les scénarios, univers, aides de jeu, propositions de modification du système, etc. que vous produisez. Si vous êtes adhérent, la communauté des créateurs de REVES de la FFJdR pourra même vous assister dans la finalisation de vos produits basés sur REVES.

Tables des matières

REVES Légendes médiévales

Légendes médiévales	1
Crédits	1
Le genre	1
Création du personnage.....	2
Exemple de personnage	2
Résolution des actions.....	3
Actions opposées	3
Combat.....	4
Esquive.....	4
Initiative	4
Dégâts	4
Protection	5
Récupération des blessures	5
Véhicules.....	5
Poursuite	5
Combat.....	5
Dégâts	6
Accidents.....	6
Réparations	6
Pouvoirs spéciaux	6
Utiliser un pouvoir	6
Résistance à un pouvoir	7
Le surnaturel dans les légendes médiévales	7
Domaines de pouvoirs.....	8
Climat.....	8
Pouvoirs Faciles	8
Pouvoirs Moyens	8
Pouvoirs Difficiles	9
Pouvoirs Très difficiles	9
Communication.....	9
Pouvoirs Faciles	9
Pouvoirs Moyens	9
Pouvoirs Difficiles	9
Pouvoirs Très difficiles	9
Comportement.....	9
Pouvoirs Faciles	9
Pouvoirs Moyens	9
Pouvoirs Difficiles	10
Pouvoirs Très difficiles	10
Divination	10
Pouvoirs Faciles	10
Pouvoirs Moyens	10
Pouvoirs Difficiles	10
Sortilèges Très difficiles	11
Illusions.....	11
Pouvoirs Faciles	11
Pouvoirs Moyens	11
Pouvoirs Difficiles	11
Pouvoirs Très difficiles	11

Maîtrise corporelle.....	11
Pouvoirs Faciles.....	11
Pouvoirs Moyens	11
Pouvoirs Difficiles.....	12
Pouvoirs Très difficiles.....	12
Matière.....	12
Pouvoirs Faciles.....	12
Pouvoirs Moyens	12
Pouvoirs Difficiles.....	12
Pouvoirs Très difficiles.....	13
Santé	13
Pouvoirs Faciles.....	13
Pouvoirs Moyens	13
Pouvoirs Difficiles.....	13
Pouvoirs Très difficiles.....	13
Évolution des personnages	13
Archétypes de personnages	14
Abbesse inspirée.....	14
Apothicaire passionné	14
Archer incomparable	14
Aventurier blasé.....	15
Bandit de grand chemin.....	15
Bateleur extraverti	15
Brigand au grand cœur	16
Chevalier sans peur et sans reproche.....	16
Courtisane ambitieuse	16
Courtisan malin	17
Eclaireur intrépide	17
Fille des rues au grand cœur.....	17
Garde loyal	18
Guerrière émancipée.....	18
Magicien débonnaire	18
Marchand ambulante.....	19
Moine itinérant	19
Noble dame.....	19
Rebouteuse bienveillante.....	20
Reine des bas-fonds.....	20
Sorcier ambitieux.....	20
Scénario	21
Le dragon, Strabo le grincheux	22