

Crédits

La création originale est de Jérôme Darmont. L'adaptation au système 10 ans est de Thomas Laborey.

d'usage de distinguer plusieurs courants, parmi lesquels :

- L'anticipation ou fiction spéculative se situe dans un avenir proche et force le trait des tendances actuelles en matière de technologies, de politique, de climatologie,



de sociologie, etc. pour s'efforcer de dénoncer ou de promouvoir un avenir plausible aux yeux de l'auteur. Très politisée, souvent sombre, elle propose rarement des changements radicaux par rapport au monde actuel, plutôt des évolutions. Lorsqu'une avancée technique majeure est mise en avant, elle est généralement au cœur de la narration. Un sous-genre passé de mode depuis la fin de la guerre froide est le post-

Le genre

Depuis la Renaissance, la recherche d'explications sur le fonctionnement du monde a pris un tour moins spirituel et plus scientifique. Il en est résulté un genre littéraire particulier qui s'efforce d'étudier, sous forme de fiction, les conséquences, notamment sociales, des découvertes scientifiques. Accélération du progrès technologique et massification des média aidant, c'est au début du XXème siècle que ce genre a reçu son nom : la science-fiction.

Les auteurs historiques en ont été des scientifiques désireux de jeter un regard nouveau sur leurs travaux... et des gens fascinés par la terminologie et la rigueur apparente du discours scientifique mais qui n'y connaissaient pas grand-chose. Il est

cataclysmique, où les survivants de l'apocalypse nucléaire errent dans un monde en ruines ;

- La science dure s'efforce d'échafauder des théories plausibles des progrès technologiques futurs et écarte tout élément fantaisiste en matière de biologie, de physique ou de psychologie ;
- L'uchronie s'intéresse à ce qui se serait passé si tel ou tel événement historique s'était produit différemment. Elle se marie souvent à l'anticipation en projetant dans l'avenir son postulat de divergence historique : quel futur pour ce passé ?
- L'épopée fantastique, située dans un passé mythique ou un futur si lointain que la science y est devenue un savoir occulte indistinguable de la magie pour le profane et que la civilisation est retombée en

barbarie, est plus fantastique que scientifique et explore une vision idéalisée des « âges sombres » où les héros étaient braves et rusés et leurs ennemis fourbes et lâches, avec une géographie riche de noms exotiques et l'omniprésence de la magie ;

- La fiction interplanétaire, enfin, est souvent ce qui vient à l'esprit quand on parle de « SF ». Elle postule principalement qu'un moyen quelconque a été trouvé pour contourner le fait que, selon la théorie de la relativité d'Einstein, il est impossible de propulser une masse plus vite que la lumière, ce qui est gênant car les étoiles les plus proches du soleil sont à plusieurs années-lumière. Une fois cet axiome acquis, il est possible de concevoir une civilisation regroupant des dizaines de systèmes stellaires, voire plusieurs galaxies, et tant qu'à faire les peupler d'espèces extraterrestres aux aspects et aux capacités improbables. Et si la science a progressé au point de permettre ce miracle, rien n'empêche d'y ajouter qu'elle a découvert l'intelligence artificielle qui permet de concevoir des robots ou des hybrides organiques/cybernétiques, l'anti-gravité, les armes à rayonnement, le clonage et les mutations génétiques contrôlées, le voyage dans le temps et les secrets de la télépathie.

En pratique, la fiction interplanétaire reprend très souvent, sous un habillage science-fictionnel, les trames narratives traditionnelles du western, de la légende traditionnelle ou de la mythologie plutôt qu'elle n'explore les conséquences réalistes de la déformation de l'espace-temps, de la cohabitation d'intelligences biologiques étrangères, de l'existence d'êtres artificiels ou de l'émergence de capacités parapsychiques chez l'humain.

C'est dans ce monde que vous venez d'entrer, alors faites chauffer les propulseurs ultraluminiques et chargez votre laser, les mutants de la planète X attaquent !

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 ;
- 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.

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, s'il n'est pas moyen. 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 (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 (ordinateur de poche, détecteurs divers, traducteur universel, matériel médical...) vaut un avantage,
- un statut qui donne des privilèges (diplomate, journaliste, vedette...) 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.

Exemple de personnage

NOM Anne Zolo

MÉTIER contrebandière (pilotage, bagarre, négociation, tir, repérer les forces de l'ordre)

Force Moyenne

Résistance Bonne (aguerrie) Santé Bonne

Agilité Bonne (souple)

Perception Excellente (perspicace)

Éducation Moyenne

Apparence Bonne (coquette)

Pouvoir Faible (lâche)

Avantages

Un vaisseau civil lourdement modifié, un pistolet laser, un réseau de contacts Vaisseaux spatiaux pour les personnages

Vaisseaux spatiaux pour les personnages

Il est fréquent qu'un personnage possède un vaisseau. Cet appareil est soit un chasseur (rapide mais fragile) soit un transport léger (solide mais pataud) et possède 3 équipements :

- une tourelle à rayons (laser, faisceau de particules, jet de plasma...) vaut un équipement,
- une batterie de missiles vaut 2 équipements,
- un blindage léger vaut un équipement,
- un blindage lourd vaut 2 équipements,
- un système de détection, de camouflage, de communication, etc. vaut un équipement.

Et les robots ?

Les robots sont monnaie courante en science-fiction. Ils sont définis en termes de jeu comme des humains, mais sont assimilés légalement à des objets (comme les esclaves des temps jadis), ce qui rend difficile à un joueur de les incarner.

Ils sont en principe invulnérables à tout pouvoir qui affecte les organismes vivants ou l'esprit (domaines santé, communication, comportements...), sauf si ces pouvoirs sont reproduits par un moyen technologique (une impulsion électromagnétique pour paralysie, une télécommande pour marionnette...). Leur fonction tient lieu de métier et ils peuvent disposer de pouvoirs d'origine technologique.

Un robot possédé par un personnage de joueur au prix d'un avantage possède 2 caractéristiques Bonnes, 2 Faibles et les autres Moyennes. Il possède également 3 avantages, sachant qu'armes, outils et protections sont généralement des

périphériques intégrés plutôt que des objets portés. Ils ne peuvent avoir ni serviteurs, ni véhicules, ni statut. En revanche, ils peuvent avoir une caractéristique Surhumaine au prix d'un avantage. La première se substitue à une caractéristique Bonne, la seconde à une autre Bonne et ainsi de suite en décroissant.

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

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

Anne Zolo et son ami Joubaka s'affrontent dans un bras de fer amical. Anne Zolo est

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.

Moyenne en Force, mais Joubaka est Excellent. Notre contrebandière a affaire à forte partie.

Chaque joueur lance deux dés. Celui jouant Anne Zolo obtient un 7. Réussi de justesse (difficulté Moyenne) ! Celui jouant Joubaka obtient un 6. Réussi aussi, mais pas aussi bien que son adversaire... Contre toute attente, Anne Zolo remporte le concours !

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, l'Épervier, le vaisseau d'Anne Zolo, possède un moteur à hyperpropulsion. S'il fallait le réparer suite à une avarie, la difficulté serait Moyenne pour Anne Zolo, qui n'y connaît pas grand chose. Par contre, son mécanicien Joubaka devrait lui réussir un jet 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, tentacule...) fait perdre 1 niveau,
- une arme blanche (lame électrique, poignard monomoléculaire...) en fait perdre 2,
- une arme de tir (laser, faisceau de particules...) 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

Anne est touchée par un laser. Elle perd 3 niveaux de Santé. Elle était Bonne, elle passe un niveau sous Faible. Elle doit

réussir un jet de Résistance moyen pour ne pas s'évanouir sous le choc. De plus, toutes ses caractéristiques perdent un niveau. Son Pouvoir passe ainsi un niveau sous Faible : elle fait une dépression et refuse de se battre.

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 (fibre composite rembourrée), de 2 niveaux avec une protection lourde (plaques de blindage antiradiant, champ de force individuel...)

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

Dans un bar mal famé, Anne Zolo (Force : Moyenne) tombe par malchance sur son vieil ennemi, Habaleujeut' (Force : Excellent), qui la défie en duel au sabre électrique (dégâts : 2 niveaux de Santé).

Le joueur interprétant Anne Zolo obtient un 6 aux dés, celui jouant Habaleujeut' un 7. Comme Anne Zolo ne porte pas d'armure, elle perd 2 niveaux de Santé (sa Santé tombe à Faible). Elle comprend alors qu'elle n'aura pas le dessus et tente de rompre le combat avec une esquivé.

Son joueur obtient un 7 aux dés (Agilité : Bonne) alors que celui de Habaleujeut' n'obtient que 5. Anne Zolo saute par la fenêtre et peut ainsi s'enfuir.

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 (propulseur dorsal, moto anti-gravité, chasseur stellaire...), on utilise l'Agilité du pilote ; pour un véhicule collectif (barge anti-gravité, croiseur spatial, hovercraft...), 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.

Les chasseurs stellaires, particulièrement maniables, voient la difficulté baisser d'un niveau pour ce type de jets.

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 : r

- 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 :

- chasseur : Faible,
- vaisseau de transport léger : Moyen,
- vaisseau de transport lourd ou paquebot spatial : Bon,
- vaisseau de guerre : Excellent.

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

- d'un niveau pour un tir de laser personnel,
- de deux niveaux pour un tir de laser véhiculaire,
- de trois niveaux pour une volée de missiles.

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.

Exemple de combat spatial

Au détour d'un champ d'astéroïdes, l'Épervier d'Anne Zolo se retrouve nez à nez avec le vaisseau pirate de Habaleujeut'.

Le MJ détermine la distance entre les deux vaisseaux : Moyenne. Le vaisseau de Habaleujeut' étant plus gros (Solidité: Bonne) que l'Épervier (Solidité : Moyenne), Anne Zolo (Agilité : Bonne) tente d'échapper à son rival.

Le joueur qui l'incarne obtient un 10 aux dés : raté ! Celui qui joue Habaleujeut' (Agilité : Bonne) obtient un 4 et choisit de se rapprocher pour mieux tirer. La distance passe à Proche : feu ! Le joueur de Habaleujeut' (Perception : Moyenne) obtient un 12 aux dés : raté ! Joubaka (Perception : Moyenne), dans la tourelle laser de l'Épervier, riposte.

Son joueur obtient un 4 aux dés : le vaisseau de Habaleujeut' perd 2 niveaux de Solidité (il passe à Faible).

Au tour suivant, le pirate décide qu'il est trop dangereux de continuer à traquer cette proie coriace. Peu désireuse de poursuivre son ennemi, Anne Zolo reprend sa route pour livrer ses marchandises à temps.

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

Darwador, qui est Bon en Pouvoir, souhaite immobiliser Joubaka grâce au pouvoir paralysie. La difficulté est Moyenne. Le joueur de Darwador jette les dés et obtient un 8. Il réussit à utiliser son pouvoir : Joubaka est paralysé !

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

Darwador veut lire dans les pensées de Joubaka pour savoir où se cache Anne Zolo. Son joueur obtient 7 aux dés, c'est

réussi. Joubaka peut essayer de résister en faisant un jet de Pouvoir (il est Moyen). Son joueur obtient un 6 aux dés. Le jet est réussi, mais pas suffisamment pour contrer le pouvoir de Darwador. Ce dernier apprend tout ce qu'il souhaite !

Le surnaturel en science-fiction

Il a plusieurs origines. La première est l'avancée incroyable de la technologie, qui permet de guérir n'importe quelle blessure, de régénérer des organes détruits, de sauvegarder la mémoire et de la télécharger dans un clone, de faire naître en cuve des hybrides génétiques, de replier l'espace-temps pour prendre des raccourcis par rapport à la lumière, de concevoir des androïdes pensants ou des ordinateurs omniscients, d'y interfacer des cerveaux conscients ou de greffer des prothèses bioniques.

Une autre est les capacités naturelles des créatures extraterrestres, intelligentes ou non : venins divers, capacités parapsychiques, anti-gravité naturelle, manipulation de matière et d'énergie... Les reliques des civilisations galactiques perdues sont souvent un mélange de technologie inintelligible et d'artisanat mystérieux susceptibles de receler n'importe quel pouvoir.

La dernière enfin est l'évolution du cerveau humain au fil des siècles ou de l'exposition aux mutagènes de l'espace, ou encore des découvertes d'une hypothétique parapsychologie scientifique, qui lui permet de développer des capacités psioniques de communication, de divination ou de manipulation de la matière et des esprits.

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 : Créé 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 : 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

Artiste inspirée

(art, connaissance du marché de l'art, histoire de l'art)



Exaltée et toujours vêtue à la dernière mode, vous parcourez l'univers dans une quête grandiose d'inspirations nouvelles. Que vous soyez peintre, musicienne ou actrice, vous avez un besoin vital de découvrir de nouveaux horizons.

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

Avantages

holocaméra, matériel artistique (palette graphique, synthétiseur...), fan-club, pouvoirs imitation et vision thermique

Barbare arriéré

(combat, intimidation, légendes)

Vous venez d'une planète de bas niveau technologique où, par exemple, la poudre noire ou le sèche-cheveux électrique n'ont pas encore été inventés. Pour



cette raison, certains vous considèrent comme un barbare. Mais pourtant, par bien des côtés, votre planète est plus civilisée que le reste de l'univers ! Et si quelqu'un prétend le contraire, la lourde hache que vous arborez en permanence devrait le faire réfléchir !

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

Avantages

tunique de cuir, lourde hache, fortune en diamants (sans valeur sur votre planète), mascotte exotique, pouvoir résistance

Commando spatial

(bagarre, patience, vigilance, tir, survie dans l'espace)

Vous êtes un soldat d'élite. Que ce soit dans l'espace ou dans n'importe quel environnement planétaire, vous êtes à l'aise pour combattre.



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

Avantages

scaphandre de combat (protection lourde), fusil-laser, sabre électrique

Contrebandier blasé

(pilotage, bagarre, négociation, tir, repérer les forces de l'ordre)



Vous avez parcouru l'univers d'un bout à l'autre, passé des marchandises en fraude sur des milliers de planètes... Quelle vie exaltante !

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

Avantages

pistolet laser, vaisseau de transport léger (blindage léger, tourelle laser, compartiments secrets), divers contacts prêts à vous vendre

Diplomate zélée

(négociation, savoir-vivre, géopolitique sidérale)

Vous êtes l'envoyée de votre planète natale dans le reste de l'univers. À vous de bien représenter les intérêts de votre communauté. Vous êtes également parfois chargée de servir d'intermédiaire entre deux planètes en guerre.



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

Avantages

immunité diplomatique, vaisseau de transport protocolaire (blindage lourd, système de communications sans rival), traducteur universel, robot factotum (Bon en Apparence et Perception, Faible en Pouvoir et Agilité, parle toutes les langues, possède le pouvoir ménage et contient tout l'équipement d'une cuisine luxueuse).

Entité biologique extraterrestre

(traditions)

Bien que pacifiques, vos motivations sont étrangères aux humains qui, de ce fait, ont souvent peur de vous. Votre sexe est également un mystère pour eux (choisissez parmi mâle, femelle, neutre, hermaphrodite...).



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

Avantages

domaines communication et comportement, chasseur individuel à l'aspect inhabituel (blindage léger, tourelle laser, systèmes de camouflage)

Exploratrice courageuse

(combat, survie, observation, diplomatie, exobiologie)

Sans vous, il n'existerait aucune carte de l'univers connu, aucune route commerciale, bref, rien de ce qui fait de l'espace un endroit civilisé. Vous aimez vous lancer dans l'inconnu, découvrir de nouvelles étoiles et, qui sait, peut-être, un jour, de nouvelles civilisations !



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

Avantages

combinaison environnementale (protection légère), chasseur individuel d'exploration (blindage léger, systèmes de détection avancés, tourelle laser), pistolet laser, matériel de survie

Flic intersidéral

(procédures policières, intimidation, observation des indices, tir, connaissance du milieu)



Sans vous, il n'y aurait pas de loi dans l'univers. Vous traquez les criminels où qu'ils se terrent et résolvez les cas les plus difficiles.

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

Avantages

statut légal, pistolet laser, kit de criminologie, pouvoir intuition

Ingénieur mécanicien

(diagnostic, réparation, bricolage)

Sans vous, pas un vaisseau n'écumerait l'espace.



Vous maîtrisez les secrets de l'hyperpropulsion et êtes un membre d'équipage indispensable de tout navire spatial.

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

Avantages

trousse à outils, ordinateur de poche, contacts brocanteurs sur chaque planète, pouvoir ménage

Journaliste universelle

(flairer les scoops, faire parler, rédiger)

Vous êtes fière de représenter le réseau d'informations le plus réputé de tous. Toujours en quête d'un scoop, vous écumez la galaxie et prenez des contacts un peu partout.



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

Avantages

holo-enregistreur, réseau d'informateurs, ordinateur de poche, carte de presse

Marchand sidéral

(évaluer, négocier, connaissance des règlements)

L'univers est vaste et plein de richesses ! Mais heureusement pour vous, ces dernières ne sont pas également réparties, ce qui vous permet de réaliser de confortables



profits en achetant à vil prix ce qui est inutile à un bout de la galaxie, pour le revendre très cher là où c'est une denrée indispensable.

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

Avantages

ordinateur de poche, vaisseau de transport (blindage lourd, système de communication), pouvoir passion du numismate (applicable à n'importe quelle camelote), réseau de contacts

Médecin prothésiste

(cybernétique, médecine, rassurer)



Comme disait toujours votre adjudant-chef au service militaire (avant d'envoyer la bleusaille au casse-pipe) : « on fait de très bonnes prothèses, de nos jours ! ». Voilà qui, bizarrement, a suscité une vocation en vous, si bien qu'après avoir terminé vos études de médecine, vous vous êtes spécialisée dans la greffe de prothèses bioniques.

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

Avantages

système de diagnostic, statut prioritaire, bloc opératoire de terrain, anesthésiques divers, prothèses génériques prêtes à greffer.

Noble nostalgique

(bonnes manières, histoire, généalogie, escrime, sens de la répartie)

Vous faites partie de l'aristocratie de la Terre qui, vous en êtes convaincu, est le berceau de l'humanité. Mais la plupart des gens ne partagent pas cette croyance volontiers qualifiée de



saugrenue. Néanmoins, vous ne faiblissez pas et continuez à vous conduire avec honneur... et à vous vêtir avec plusieurs modes de retard.

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

Avantages

épée électrique, astéroïde privé, contacts haut placés, robot majordome (Apparence et Perception Bonnes, Force et Pouvoir Faibles, pouvoir chrono sens, appareils d'entretien, blindage léger)

Pilote d'élite

(pilotage, artillerie, réparations, vantardise, réflexes)

Sans doute un des meilleurs pilotes de l'univers, vous êtes capable de moucher une chauve-souris à 100 mètres avec votre P4 (ou quelque chose comme ça) !



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

Avantages

chasseur spatial (tourelle laser, blindage léger, système de détection), combinaison de vol (protection légère), pistolet laser, robot navigateur (Agilité et Perception Bonnes, Apparence et Education Faibles, atlas galactique en mémoire, interface universelle pour ordinateurs de bord, pouvoir orientation)

Pirate spatial

(intimider, évaluer une proie, escrime, bagarre, tir, ordonner)



À quoi bon être honnête, alors que tant de vaisseaux marchands croisent dans l'espace sans protection ? Il est tellement plus facile de les arraisonner que d'exercer un dur

métier sur une planète sordide...

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

Avantages

scaphandre d'abordage (protection légère), sabre électrique, pistolet laser, contact receleur

Prêtresse de la Lumière Astrale

(théologie, éloquence)



Alléluia ! Votre grande campagne de conversion a commencé ! Vêtue de la robe orange phosphorescente du Culte, vous voilà partie à travers l'espace infini pour amener la Lumière Astrale dans le coeur de vos semblables ! Alléluia !

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

Avantages

domaines santé et divination, membre du Culte de la Lumière Astrale.

Psi serein

(science psionique, méditation)

Vous êtes né doté d'étranges pouvoirs, que vous avez développé plus tard au sein d'une Guilde. Certaines personnes craignent cette puissance, d'autres cherchent à l'exploiter. Vous ne pensez qu'à la préserver.



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

Avantages

domaines maîtrise corporelle et matière, membre d'une Guilde Psi.

Roboticienne de génie

(électronique, robotique, bricolage, marchandage)

Depuis toujours passionnée par l'électronique, vous êtes fascinée par ceux qui sont depuis devenus vos meilleurs amis : les robots.



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

Avantages

outils divers, laboratoire, réseau de contacts, assistant robot (Agilité et Education Bonnes, Force et Apparence Faibles, détecteurs, blindage léger, outillage)

Savant curieux

(enseignement, recherche de données, discipline de prédilection : cybernétique, astrophysique, psionique, gravitation, hyperluminique, exobiologie, physique des énergies, génétique...)



Vous êtes sans cesse en quête de nouvelles découvertes scientifiques, et vous êtes persuadé que c'est en voyageant dans les recoins les plus reculés de l'univers que vous mettrez la main sur les plus intéressantes...

À moins que ce ne soient les plus dangereuses ?

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

Avantages

ordinateur de poche, appareils de mesure, réputation professionnelle, bases de données, assistant robotique (Perception Surhumaine, Education bonne, Résistance et Pouvoir Faibles, laboratoire d'analyse intégré, système anti-gravité donnant le pouvoir vol).

Scénario

Sauvez Willy !

Un scénario pour REVES Science-fiction par Jérôme Darmont.

1. Votre mission, si vous l'acceptez...

Les personnages prennent tranquillement un verre dans un bar de Wesley, la capitale de la planète Trakil (qui est principalement recouverte de savane). Un homme entre alors. Le regard hagard, il parcourt la pièce des yeux comme s'il cherchait quelqu'un, avant de prendre la parole. « S'il vous plaît, vous devez m'aider. Des hommes ont enlevé mon fils et tué deux de mes amis. J'ai besoin de personnes décidées et courageuses pour retrouver mon fils ! Je vous paierai bien ! »

Un cercle se forme autour de l'homme, un marchand du nom de Berner Craddle, qui est très choqué. Il lui faut bien un ou deux verres de tord-boyaux avant de reprendre son calme et d'exposer la situation un peu plus en détail.

" J'ai fait escale sur cette planète avec mon vaisseau, le Pony Express. Je suis parti remplir les formalités d'usage auprès des autorités de l'astroport. Quand je suis revenu au vaisseau, mon pilote était mort et mon mécanicien grièvement blessé. Il a juste eu le temps de me dire avant de mourir dans mes bras que des hommes en uniforme, avec un crâne sur l'épaule, avaient enlevé mon fils Willy... La police a enregistré ma déposition hier, mais ne semble rien pouvoir ou vouloir faire. Ils disent que mon fils est déjà sûrement parti de la planète. Il faut que vous m'aidiez ! "

Dès qu'il mentionne l'emblème de crâne, les curieux regagnent leur place. Gageons que les personnages, par bonté d'âme ou par appât du gain, se lanceront dans l'aventure...

2. Enquête sur Trakil

Les personnages n'ont qu'une piste : les mystérieux individus à l'uniforme marqué du crâne. En ville ou à l'astroport, personne ne semble reconnaître cet insigne. En fait, les gens ont peur, car il appartient à la bande du sinistre Nigrator, le corsaire de l'espace. Ils ne veulent pas d'ennuis ! Cependant, en les menaçant un peu ou en les soudoyant, les personnages devraient obtenir le renseignement.

Apparemment, Willy jouait devant le Pony Express sous la surveillance des 2 hommes d'équipage. Un homme balafre et vêtu d'une grande cape marquée d'un crâne est passé, flanqué de ses sbires. Willy a poussé un hurlement en les voyant et a crié des choses incohérentes à propos d'un hold-up avec des morts (en fait il a lu les projets criminels de Nigrator dans son esprit. Craddle, interrogé, confirmera que son fils perçoit parfois les pensées d'autrui). Sur ordre de l'homme à la cape, ses hommes de main ont alors ouvert le feu, capturé l'enfant et enjoint aux passants de garder le silence, sinon... Nigrator a enlevé l'enfant à la fois pour faire taire ce témoin gênant et parce qu'un psi pouvait justement être utile à son prochain coup.

Ensuite, il leur faudra s'informer à l'astroport pour savoir si le vaisseau de Nigrator, le Mû, est

toujours sur Trakil. Malheureusement, les personnages apprennent à la tour de contrôle que le Mû est parti il y a peu. Mais où ? on ne laisse pas de piste dans l'hyper-espace...

C'est alors que Craddle semble avoir une absence : en fait il reçoit un appel de détresse psychique de son fils. D'après les images qu'il décrit de la planète autour de laquelle le Mû est en orbite, un jet d'Education Moyen permet de reconnaître la planète Sviss. En se hâtant, il devrait pouvoir être possible de le rattraper ! Si les personnages n'ont pas de vaisseau, Berner Craddle met le Pony Express à leur disposition. C'est un transport léger doté d'un blindage léger et de deux tourelles laser. Il transporte une cargaison de produits chimiques destinés à l'industrie pharmaceutique. Si les personnages ont un vaisseau, Craddle les suit à bord de son appareil.

3. Piège dans l'espace

Une fois sortis de l'hyperespace, les personnages arrivent en vue de la planète Sviss, une planète verte et boisée bien connue pour ses banques, les plus sûres de la galaxie. Mais les personnages n'ont guère le temps d'admirer le paysage...

Soudain, un chasseur spatial (blindage lourd, tourelle laser) laissé en arrière par le Mû surgit de derrière un astéroïde (si les personnages viennent dans plusieurs vaisseaux, il y a un adversaire pour chaque vaisseau). Sa coque peinte en noir est ornée d'un crâne. Il prend le vaisseau des personnages en chasse avec la ferme intention de le détruire...

Le pirate qui le pilote est Bon en Agilité et en Perception. Les personnages devraient pouvoir se sortir de ce mauvais pas et détruire leur agresseur, mais si les choses tournent mal, ils s'écrasent sur Sviss. Leur vaisseau est alors détruit et ils perdent un niveau de Santé, mais par chance, ils sont proches de leur but.

4. Juste à temps !

Sur Sviss, l'action se passe à la banque centrale, un imposant bâtiment situé dans une vaste clairière, sur l'équateur. Il est facile de repérer le bon bâtiment : c'est celui qui est survolé par le Mû, un énorme vaisseau de guerre. Nigrator tient en otage le directeur de la banque centrale et compte forcer le jeune Willy à lire la combinaison des coffres dans l'esprit du directeur avant que la police galactique ne rapplique. Le Mû a une

batterie de missiles braquée sur la banque qui est pleine d'employés et de clients et des pirates surveillent toutes les issues.

Les personnages arrivent juste au moment où Willy s'apprête, sous la menace d'une arme, à obtempérer. Reste aux personnages à se débarrasser de Nigrator et de ses sbires (tous armés de sabres électriques et de pistolets laser, ils sont aussi nombreux dans la pièce que les personnages), puis à s'enfuir avec Willy. Attention aux civils innocents ! Pour éviter le bain de sang, il est conseillé d'utiliser les pouvoirs de Willy (domaine communication) ou de se débrouiller pour remplir la pièce de gaz soporifique, facile à fabriquer à partir de la cargaison du Pony Express (jet d'Éducation Moyen).

Si Nigrator est encore en vie, il les poursuit dans les jungles de Sviss jusqu'à ce qu'on parvienne à le semer (jets d'Agilité contre sa Perception, les difficultés dépendent de l'ingéniosité des joueurs pour utiliser le décor et leurs capacités). Si les personnages redécollent, il les attend à bord du Mû (vaisseau de guerre, blindage léger, lance-missiles). Par bonheur, un champ d'astéroïdes proche permet à nouveau de le semer (jets d'Apparence ou Agilité selon le vaisseau contre l'Apparence de Nigrator). Une fois Willy rendu à son père, ce dernier récompense royalement les personnages et répare à ses frais tous dommages éventuellement subis par leur vaisseau.

Personnages non joueurs

Nigrator (astro-navigation, ordonner, tir, électro-escrime, cascades)

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

Il porte en outre une combinaison (protection légère) et possède le pouvoir sens du danger.

pirates au crâne (bagarre, tir, pilotage, artillerie, radars, mécanique)

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

Table des matières

SCIENCE-FICTION	1
<i>Crédits</i>	1
<i>Le genre</i>	1
<i>Création du personnage</i>	2
Vaisseaux spatiaux pour les personnages.....	3
Et les robots ?.....	3
<i>Résolution des actions</i>	4
Actions opposées.....	4
<i>Combat</i>	5
Esquive.....	5
Initiative.....	5
Dégâts.....	5
Protection.....	6
Récupération des blessures.....	6
<i>Véhicules</i>	6
Poursuite.....	6
Combat.....	6
Dégâts.....	7
Accidents.....	7
Réparations.....	7
<i>Pouvoirs spéciaux</i>	7
Utiliser un pouvoir.....	8
Résistance à un pouvoir.....	8
<i>Le surnaturel en science-fiction</i>	9
<i>Domaines de pouvoirs</i>	9
Climat.....	9
Communication.....	9
Comportement.....	10
Divination.....	10
Illusions.....	11
Maîtrise corporelle.....	12
Matière.....	12
Santé.....	13
<i>Évolution des personnages</i>	14
<i>Archétypes de personnages</i>	14
Artiste inspirée.....	14
Barbare arriéré.....	15
Commando spatial.....	15
Contrebandier blasé.....	15
Diplomate zélée.....	16
Entité biologique extraterrestre.....	16
Exploratrice courageuse.....	16
Flic intersidéral.....	17
Ingénieur mécanicien.....	17
Journaliste universelle.....	17
Marchand sidéral.....	18
Médecin prothésiste.....	18
Noble nostalgique.....	18
Pilote d'élite.....	19
Pirate spatial.....	19
Prêtresse de la Lumière Astrale.....	19
Psi serein.....	20
Roboticienne de génie.....	20
Savant curieux.....	20
<i>Scénario</i>	20
1. Votre mission, si vous l'acceptez.....	20
2. Enquête sur Trakil.....	21
3. Piège dans l'espace.....	21
4. Juste à temps !.....	21
Personnages non joueurs.....	22



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/revs. 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.