

MANUEL

منازل



Bonjour,

Ce manuel est en quelque sorte un kit de présentation du jeu de rôle RAS.

En seulement quelques pages, l'objectif est de vous présenter l'univers, les peuples qui le composent et surtout l'esprit du jeu.

Bien sûr, ce manuel est loin d'être complet et je vous invite à rencontrer votre détaillant préféré, à lire la presse spécialisée ou même à cliquer sur les liens mentionnés en bas de cette page pour mieux vous informer.

En attendant que vous rejoignez nos rangs, il ne me reste qu'à vous souhaiter une très bonne lecture.

RAS, la gamme

Déjà parus

Livres :

- Livre de base
- Ecran + livret
- Grison/Reivax
- Humain

Capsules (suppléments électroniques tout en couleur et gratuits) :

- Greenland
- Le Messager des Tempêtes
- Les pierres de Gilkadir
- Projet Beta
- L'Etoffe des Héros
- Et pleins d'autres encore sur le site officiel RAS !

A paraître

- Nerfand/Lalakan
- Gakoss (campagne humaine)
- Ullar

RAS, les liens sur le oueb

- Site officiel : www.rasjdr.com

Du matos, des tas d'infos et bien plus encore, le tout mis à disposition par les auteurs eux mêmes.

- Rubrique sur le sden : www.sden.org/jdr/ras

Des aides de jeux non officielles régulièrement mises à jour.

- Guide du roliste Galactique : www.roliste.com

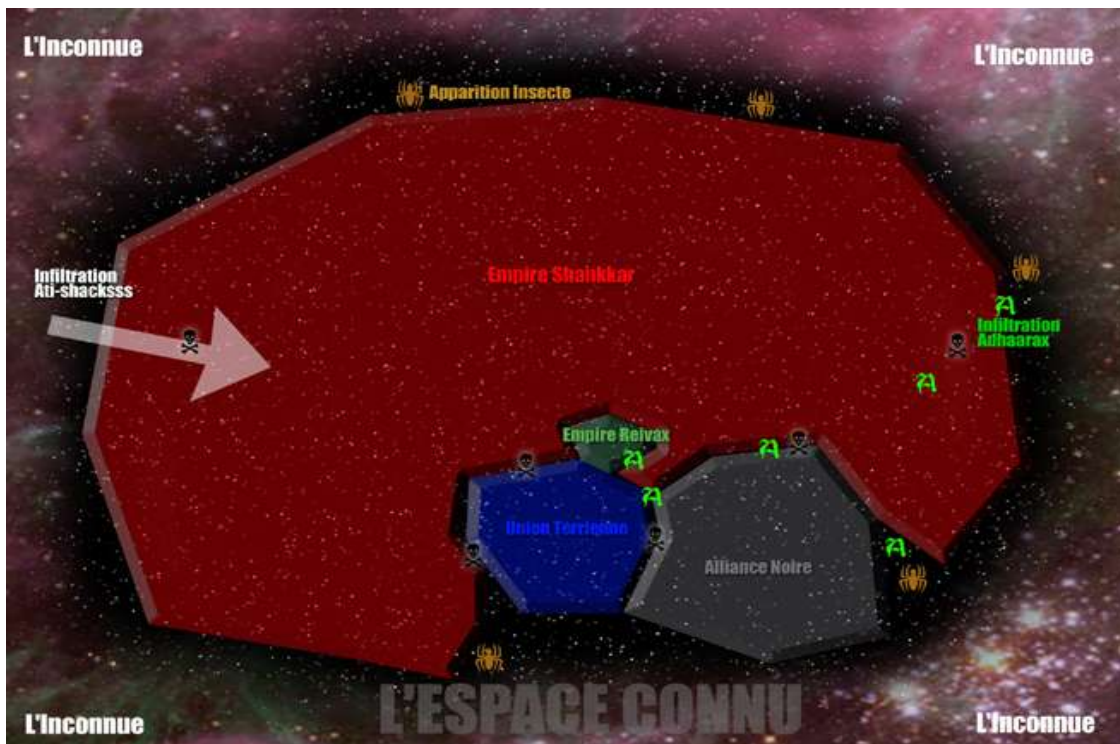
Les critiques et des infos sur toute la gamme RAS, capsules comprises.

- Mailing-list officielle : fr.groups.yahoo.com/group/RAS

Rejoignez les membres déjà présents et profitez de la présence permanente des auteurs pour partager votre nouvelle passion pour RAS, le jeu de rôle qui fait trembler la galaxie !

Mars 2005 - Compilation des textes, mise en page et rédaction par solaris.

© Le jeu, la marque RAS, les logos et les illustrations sont la propriété exclusive des auteurs : **Gerboise et Totoro.**



RAS est un jeu de space opéra dont l'action se déroule à partir de l'an 2204.

Plusieurs peuples se cotoient au sein de l'Espace connu.

Et si officiellement chacun vit en paix et se contente d'assurer le respect de sa zone territoriale, la guerre approche....

LE JEU

RAS est un jeu à vocation guerrière, militaire même. Les personnages ont des missions à accomplir pour la gloire de leur peuple.

Voici les trois peuples jouables :

Les Adhaarax

Exclusivement constitués de mâles qui a besoin des femelles des autres peuples pour assurer sa reproduction. Très puissant mais pacifiste, il suscite néanmoins beaucoup d'interrogations de la part des autres peuples.

Les Humains

Après les shankkars, les humains représentent la deuxième puissance de la galaxie. Les personnages incarnent des légionnaires issus de la toute puissante Légion qui gouverne l'Union Terrienne.

Les Ullars

10 clans nomades qui errent à bord de leur gigantesques vaisseaux-mères. Les Ullars vivent principalement de mercenariat et de piraterie.

Trois peuples pour trois campagnes distinctes dans un seul et même univers.

L'UNIVERS

Tout d'abord, la magie n'existe pas. C'est un jeu de space opéra pur et dur.

RAS est un univers où la galaxie est sur le point de s'embraser. Chacun des peuples l'a bien compris. Entre l'Empire shankkar qui a le mérite d'agacer tout le monde, l'Union Terrienne orgueilleuse, l'Alliance noire qui comprend bien qu'elle ne sera pas épargnée... quel sera l'avenir de la galaxie?

Sans oublier les clans ullars qui, s'ils étaient unis changeraient la donne et les Adhaarax encore mystérieux et pourtant déjà réputés comme très puissants.

Quand aux pirates, quel rôle pourront-ils bien jouer le jour où l'univers s'enflammera?

Alors, bien sûr, ils existent des routes commerciales, des comptoirs galactiques, des planètes paisibles et des individus pacifistes.

Bien sûr, la technologie progresse encore, les voyages spatiaux sont devenus courants, même si c'est surtout aux profits des armées ou des entités économiques. Bien sûr, les étoiles brillent toujours...

Mais la guerre approche et les personnages seront au cœur des grands bouleversements qui se préparent, prêts à faire trembler la galaxie !

LES REGLES

Elles sont simples, tiennent en seulement 15 pages, combat spatial compris.

Le personnage est déterminé par 5 caractéristiques (Physique, Mental, Sensoriel, Habileté et Social) et des compétences réparties en 6 groupes (Combat, Aptitudes

naturelles, Connaissances, Talents, Sciences et Social). Elles sont toutes notées de 0 à 10.

Pour résoudre une action, le joueur additionne le score d'une caractéristique et de la compétence concernées et ajoute le résultat d'un dé à 10 faces.

Si le score atteint ou dépasse un seuil déterminé par une table (difficulté moyenne de 15) alors l'action est réussie.

Pour le combat :

La compétence de Corps à corps sert aussi à la parade.

La compétence Esquive sert à... esquiver avec un seuil de réussite donné par une table spécifique.

Le système de gestion des dommages est très facile et une phase de combat se résout très vite, ce qui permet de privilégier la description des scènes.

LES PEUPLES PRINCIPAUX

Ils sont au nombre de quatre :

Les trois peuples incarnables par les joueurs, adhaarax, humain et ullar, et les shankkars qui représentent la première force de l'Espace connu.

Adhaarax

Type : Empire

Géographie : 20 systèmes solaires

Nombre : 100 millions (juste pour la flotte d'avant garde)

Dirigeant : Grand Conseil

Planète mère : Terra Adhara (morte)

Militaires : 99 % (exclusivement masculins)

Points forts : force et technologie.

Points faibles : nécessité d'"utiliser" les femelles des autres peuples pour se reproduire.

Archétypes : Jaskan

Oron (sécurité permanente)

Mary

Feebles (Garde femelles)

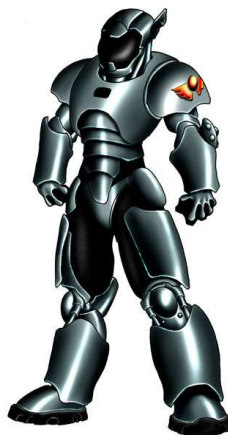
Makos (savant)



Ce peuple vient tout juste de pénétrer l'Espace connu. Pacifiste, il n'en reste pas moins puissant et ne craint pas les factions déjà établies.

Actuellement, la flotte est en mission d'exploration et ne représenterait que 10% du potentiel adhaarax.

Ils n'existent que des mâles et pour se reproduire, il leur faut le concours (malheureusement involontaire) des femelles des autres peuples. Ce qui n'est pas sans causer de nombreux soucis...



Humains (Union Terrienne)

Type : Démocratie militaire

Géographie : 50 systèmes solaires

Nombre : 10 milliards

Dirigeant : Président (élu par le peuple)

Planète mère : Terre

Militaires : 800 millions

Points forts : en pleine expansion

Points faibles : orgueil

Archétypes : Fantassin

Pilote

Medicorp

Techno savant

Administratif

Highlander

(fantassin d'élite cybernétisé)

Chibil Chin (unité secrète)

E.G.O. (chassis léger, lourd, aquatique et animal)

Memdre du FLIP

Les humains évoluent sous la bannière de l'Union terrienne, démocratie militaire dont la puissance grandissante inquiètent de nombreux peuples, à commencer par ceux de l'Alliance noire. Rivaliseront-ils un jour avec l'Empire shankkar ?

Ullars

Type : Clans nomades

Géographie : 18 vaisseaux mères, plusieurs colonies en fonctions des clans

Nombre : 1 à 2 milliards

Dirigeant : -

Planète mère : Noun (détruite)

Militaires : 90 %

Points forts : technologie et force militaire

Points faibles : divisés en 10 clans.

Archétypes : Fantassin

Pilote

Commando

Brute

Terraformeur

Diplomate

Elu des Circonstances Spéciales



Les ullars se composent de 10 clans nomades. A bord de leurs gigantesques vaisseaux-mères ils parcourent la galaxie en quête de leurs origines. Pour beaucoup, ils ne sont que des brutes épaisses. Pourtant leur civilisation est très évoluée et qui sait ce qu'il adviendrait si les dix clans décidaient de s'unir ?

Shankkars (Empire Shankkar)

Type : Empire (composé de 12 familles)

Géographie : 400 systèmes solaires

Nombre : 100 milliards

Dirigeant : Reine

Planète mère : Shangryla

Militaires : 60 % (exclusivement masculins)

Points forts : force militaire, gouvernement fort.

Points faibles : belliqueux, culture perdue

Archétypes : Fantassin
Pilote
Eclaireur
Informateur
Garde blanche
Oiseau noir
Exploratrice
Prêtresse Woarius



L'Empire shankkar est gigantesque et dispose d'une armée sans commune mesure au sein de l'Espace connu. Ses douze familles semblent unies sous l'autorité impartiale de la reine. Rien ne paraît pouvoir ébranler leur hégémonie. Pourtant...

LES PEUPLES SECONDAIRES

Grisons

Type : "communisme parfait"
Géographie : 3 planètes
Nombre : indéterminé (dont 20 000 laborantins en augmentation)
Dirigeant : Conseil d'anciens (Octogone Suprême)
Planète mère : TC56 KAG
Militaires : néant
Points forts : technologie très avancée, exploration spatiale, membre de l'Alliance Noire.
Points faibles : peu de planètes, armée inexistante.
Archétypes : Ordre scientifique
Kilquarks
Expérimentateur
Explorateur
Laborantin



Lalakans

Type : Monocratie
Géographie : 20 systèmes solaires
Nombre : 8 milliards
Dirigeant : -
Planète mère : Lakoss
Militaires : 80 %
Points forts : combattants hors pair, membre de l'Alliance Noire.
Points faibles : guerre civile, nombreuses tribus.
Archétypes : -



Lox-Zocs

Type : -
Géographie : -
Nombre : 1 milliard
Dirigeant : -
Planète mère : -
Militaires : 90 %
Points forts : avantages de prédateurs naturels.
Points faibles : peu de planètes.
Archétypes : -



Nerfands

Type : Monarchie
Géographie : 20 systèmes solaires
Nombre : 3,5 milliards

Dirigeant : Roi.
Planète mère : Tykalye
Militaires : indéterminé
Points forts : membre de l'Alliance Noire
Points faibles : technologie et ponctualité défailtantes.
Archétypes : Guerrier
Pilote
Marchand
...



Reivax (Empire Reivax)

Type : Oligarchie
Géographie : 20 systèmes solaires
Nombre : 2 milliards
Dirigeant : Roi.
Planète mère : Reyka
Militaires : 2 à 3% (mâles exclusivement),
Points forts : dirige l'Ordre des Médiateurs, bluff.
Points faibles : mal armés et mal entraînés.
Archétypes : Marchand
Prêtre
Garde/Garde stellaire
Léonites
Gardes prétoriens
Scientifique
Sportif
Pirate/ Mercenaire



LES PEUPLES PRIMITIFS

Tantax

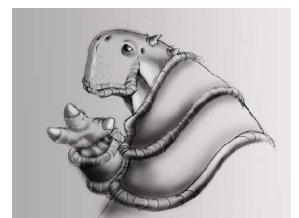
Type : tribal
Géographie : -
Nombre : 100 millions
Dirigeant : Conseil d'Anciens
Planète mère : Arcator "la sanglante"
Militaires : 60 % (exclusivement masculins)
Points forts : puissance corporelle et résistance à toute épreuve.
Points faibles : primitif, technologie spatiale non maîtrisée.
Archétypes : -



De nombreux autres peuples habitent la galaxie. A titre d'exemple, voici deux d'entre eux :

Blann

Leur planète se situe dans le territoire de l'Union Terrienne.



Po-Wips

Ce peuple est présenté dans la partie scénario du livret accompagnant l'écran de jeu.



LES ORGANISATIONS GALACTIQUES

Alliance Noire

Membres : Grisons, Nerfands, Lalakans.

Siège : aucun

L'Alliance Noire permet à ses membres de se préserver face à l'empire Shankkar, mais aussi face à la puissance montante de l'Union Terrienne.

Points forts : regroupe trois peuples complémentaires qui se respectent.

Points faibles : poids politique encore faible.

Ordre des Médiateurs

Membres : Shankkars, Reivax, Humains, Alliance Noire, clans Ullars Do et Seng.

Siège : Reyka (monde Reivax)

L'Ordre des Médiateurs a pour principal fonction de permettre des échanges diplomatiques entre ses membres. Il assure également les relations commerciales et scientifiques. Une Charte existe et régit les rapports que ses peuples membres entretiennent.

Points forts : idée novatrice qui permet de remplacer la politique des armes par celles des mots.

Points faibles : peu voir pas de pouvoirs et surtout, quel poids aura-t-il face aux conflits futurs?

LA PIRATERIE

La Confrérie pirate

Principalement composé d'ullars et d'humains, elle a pour but de regrouper une majorité de clans pour contrer les gouvernements.

Ses instances se situent sur le Météore de la Tortue dont l'échelle est aussi imposante que notre lune terrestre. Ce repaire légendaire apporte une logistique sans pareil et permet aux nombreux pirates d'y trouver refuge.



Certains clans ne sont pas forcément alliés à la Confrérie.

Les activités pirates sont diverses et variées et représentent une véritable gêne pour les différentes nations galactiques. Cela va de l'abordage de navires au pillage de données numériques en passant par le crime organisé tel la contrebande ou les réseaux de jeux clandestins.

LA TECHNOLOGIE

L'armement

Elément essentiel des peuples pour s'imposer dans le concert des nations galactiques. Du Faam humain, véritable Famas de ce début de XXIIIe siècle aux balles high speed ullar, tous les peuples ont su développer une technologie de guerre efficace.

Avec la guerre qui pourrait se déclencher à tout moment, c'est un secteur qui a encore de beaux jours devant lui.

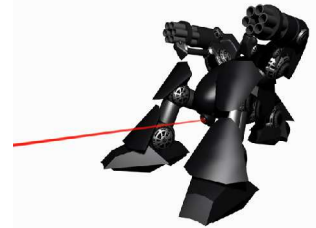
FAAM

Arme légère de la Légion humaine.



Tripode ullar

Arme lourde contrôlable à distance.



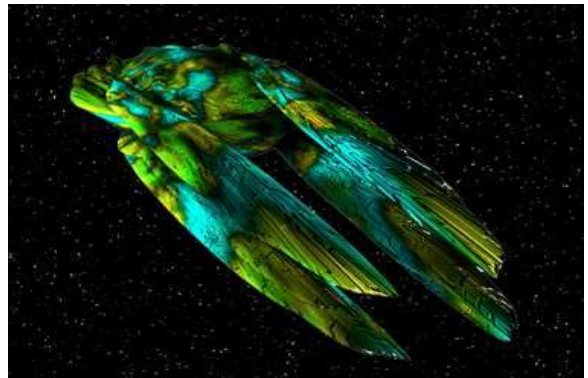
Les vaisseaux

Clés de voûte des armées dans l'univers de RAS, chacun des peuples disposent d'une flotte conséquente.

L'empire shankkar reste le leader incontesté avec une flotte sans pareil. Mais la Légion humaine n'est pas en reste et de nouveaux appareils ultra modernes pointent le bout de leur nez.

Les peuples qui n'ont pas accès au voyage spatial sont majoritairement sous contrôle des grandes puissances, à l'exception des Tantax.

Il est important de rappeler que pour voyager d'un système solaire à l'autre, les équipages utilisent des tunnels de gravité et que le vaisseau doit être capable de les franchir, le plus souvent à l'aide d'un moteur de saut.



Cuirassier Shika Ra (adhaarax).



Chasseur Sladzz (lalakan).



Vaisseau mère (ullar).

LES ANCIENS

Chacun de ces trois peuples représente une civilisation très en avance et pour schématiser, leur existence et leurs moyens d'interventions représentent ni plus ni moins que de la science-fiction pour les peuples de la galaxie.

Ils ne se montrent jamais et leurs actions sont telles un joueur d'échec qui place ses pions sur un échiquier à l'échelle de la galaxie.

Et surtout, cela fait des millénaires qu'ils sont dans les ombres du décor...

Les Insectes

Note : vous ne verrez ici qu'un de leur vaisseau...

Leurs intentions sont bien évidemment inconnues et une guerre entre les trois peuples anciens est imminente.



Les Lumineux

L'un des trois peuples d'anciens qui « hantent » la galaxie.

Ils bénéficient d'une technologie très avancée et n'ont plus d'enveloppe charnelle.



Les Woarius

Tout comme les Insectes et les Lumineux, les woarius sont discrets et n'agissent que par les nations qui leur servent d'intermédiaire sans s'en douter.

Ils placent donc leur pions en attendant un conflit global dont l'issue semble incertaine.



LES PAGES NOIRES

Chaque peuple, chaque faction dispose de ses secrets. Les suppléments disposent tous des fameuses pages noires qui mettent au grand jour des révélations pour chacun des peuples concernés.

Mais rassurez-vous. La gamme s'articule autour d'une ligne directrice et il n'est pas question de se retrouver avec des intrigues à tiroir dont on ne verra jamais la fin. Non. Tout est distillé à juste dose pour nous conduire vers l'ultime vérité. Et surtout, ce sont les joueurs qui sont au cœur des grands bouleversements de l'univers de RAS.

POUR CONCLURE

Le fait de faire jouer trois peuples indifféremment les uns les autres peut paraître déroutant.

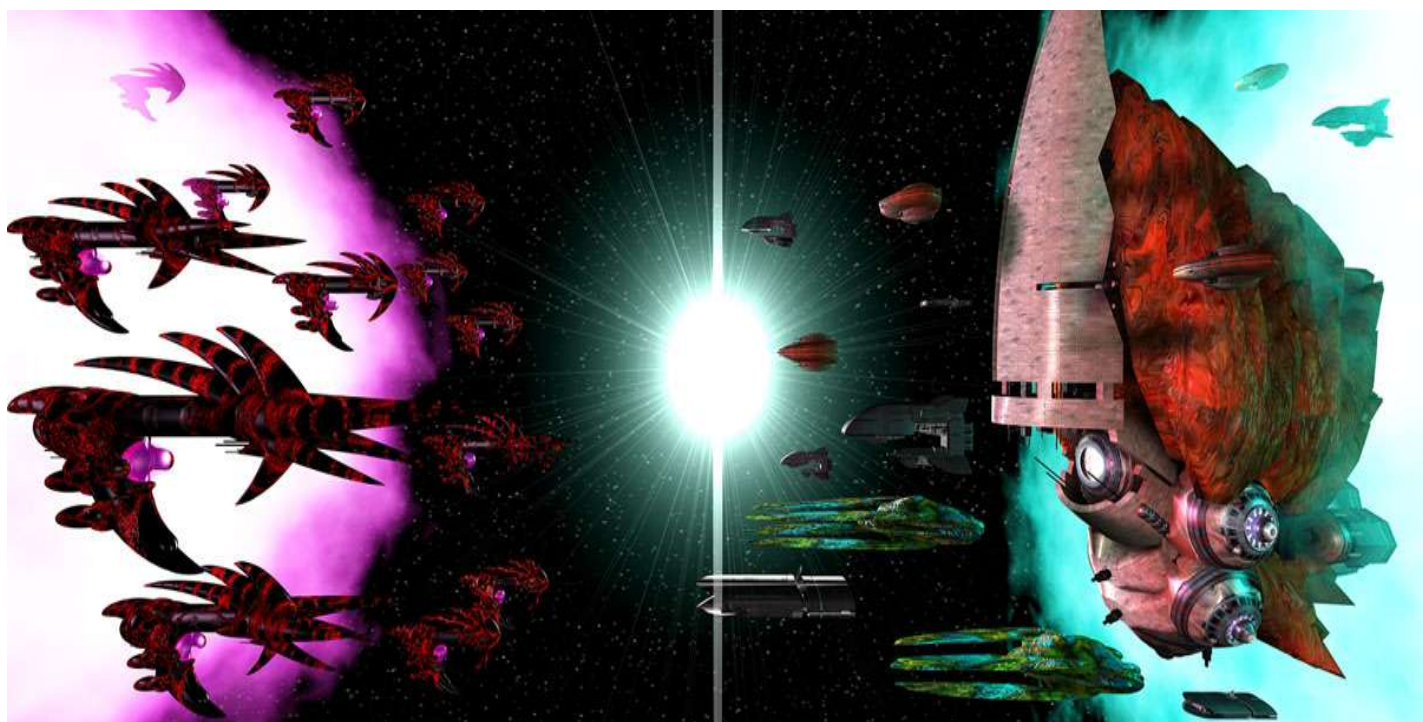
Cependant, n'hésitez pas à vous échanger les livres pour maîtriser à plusieurs et vous répartir les différentes campagnes, qu'elles soient adhaarax, humaine ou ullar.

Ou bien, appropriez vous le peuple que vous préférez, vous et vos joueurs, et offrez vous une campagne unique digne des plus grandes épopées galactiques.

Et avec un peu de travail et d'imagination, pourquoi pas constituer un groupe multiracial dans le cadre d'une campagne pirate par exemple ?

L'univers de RAS est riche et ses possibilités sont sans limite.

Notez enfin que chaque supplément offrira les règles nécessaires pour incarner les différents peuples de RAS. Vous pouvez d'ores et déjà créer des grisons et des reivax, et très bientôt des nerfands et lalakans.



RAS, le jeu de rôle de space opéra

Faites trembler la galaxie !

Un jeu de Gerboise et Totoro

www.rasjdr.com