



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > R.A.S. > **R.A.S.**

R.A.S.

vendredi 15 août 2003, par [Alexandre Clavel](#)

R.A.S. est un jeu de rôles francophone surfant sur la vague des jeux hard-science. Dedans pas de sabres lasers, de princesses ni même de magie...mais comment peut-on faire un jeu de rôle sans ça ?

R.A.S. en quelques mots



Nous sommes en 2204 dans notre galaxie ... 10% seulement de notre galaxie furent explorés par les divers peuples. Étant composée de 10 milliards d'étoiles, soit potentiellement 10 milliards de systèmes solaires comme celui de la Terre, il faut donc réaliser que cela représente quand même un travail considérable de tous les inventorier et explorer. Ensuite il faut comprendre que voyager d'un système solaire à un autre, surtout vers des sites inexplorés, ce n'est pas comme faire une promenade jusqu'au coin de la rue. C'est donc là que l'efficacité et la puissance des vaisseaux deviennent primordiales. La supériorité spatiale est devenue une des priorités de chaque peuple et les combats font rages dans le silence stellaire. L'Espace Connu est divisé en plusieurs factions politiques qui s'en partagent les ressources. Il est fréquent d'assister à des escarmouches entre certains peuples, mais jusqu'ici il n'y a pas eu réellement de grande guerre. Le pire reste toutefois à venir et au fur et à mesure que le temps passe les situations sont de plus en plus délicates à gérer.

3 peuples très différents aussi bien physiquement que mentalement permettront aux joueurs d'explorer l'univers. En adaptant leur façon de jouer suivant le peuple du groupe, ils découvriront les secrets de l'univers de RAS et trembleront avec le reste de la galaxie. Ainsi les Humains sont certes bien équipés et nombreux, mais ils sont les derniers arrivés dans les conflits de notre galaxie. Leur pratique du voyage spatial est plus récente que

celle des Shankkars ou des Ullars, mais leur puissance augmente progressivement. L'Union Terrienne commence à se bâtir un Empire qui s'étend de plus en plus et pourrait un jour menacer celui des Shankkars. Même s'il n'occupe que 50 systèmes solaires pour le moment, l'influence de ses occupants s'étend bien au-delà. Les humains devront souvent affronter des adversaires mieux équipés et se devront donc de jouer la prudence. Les Ullars eux sont des mercenaires spatiaux accomplis. Ils ont la puissance physique et l'équipement avec eux. Malgré leur apparence de nomades désunis, les Ullars sont partout et sont en contact avec tous les peuples. Il existe peu de civilisations pouvant rivaliser avec leurs flottes spatiales qui, malgré les apparences, sont vraiment conséquentes. Enfin les Adhaarax, eux aussi sont de puissants guerriers individuellement, mais ils partagent une semi-intelligence collective qui les force à être unis. Ils sont très résistants mais ils sont seuls dans l'espace. Ce peuple vient, en effet, d'arriver dans l'Espace Connu. Il est très difficile d'obtenir des renseignements sur leur flotte et leurs objectifs. Deux choses sont sûres : d'une part toute leur flotte n'a pas encore pénétré l'Espace Connu et d'autre part, ils recherchent une terre d'accueil.

R.A.S. dans le détail

Les règles

R.A.S. va vite, très vite. Ce livre de base contient tout ce qui est nécessaire pour commencer à jouer à R.A.S. Après deux pages où les auteurs expédient ce qu'est un jeu de rôle, on trouve une nouvelle

d'introduction, ensuite, c'est aux tours des règles d'être envoyées en 14 pages. 14 pages mais on a le système de jeu, de combat, d'arts martiaux, de combats spatiaux ... Le système de jeu est simple : caractéristique + compétence + jet de dé comparé à un niveau de difficulté. L'armement est souvent mortel et les blessures très incapacitantes. Il sera fortement conseillé de baisser la tête quand on se fait tirer dessus et non de se la jouer à la Chuck Norris. Le moindre point d'armure pourra peut-être vraiment vous sauver la vie. Dans ce jeu, le réalisme prime sur l'héroïsme.

L'univers

36 pages pour décrire l'espace, connu les lieux spatiaux célèbres, les différents peuples, les différents groupes mais surtout l'empire Shankkar. Mais le principal ce sont les 10 pages décrivant l'empire de félidés qui constitueront très certainement les grands méchants de la plupart de vos scénarios. Ces derniers se sont alliés à de mystérieux Woarius qui les ont aidés à prospérer mais surtout à dominer la quasi-intégralité de l'espace connu. Mon seul regret reste que 4 pages pour les peuples secondaires c'est peu.

Divers Après 6 pages merveilleusement dessinées viennent des archétypes. Personnellement je m'en sers souvent mais c'est parce que je suis fainéant. Le matériel des quatre races principales (Shankkar, Humain, Ullar et Adhaarax) est détaillé en détail avec en plus des petits ajouts pour les peuples secondaires le tout sur 22 pages. Tout est passé au crible : armes, munitions, armures, matériels médical, robots, véhicules (terrestres, volants et aquatiques) ainsi que toutes les petites choses palpitantes telles que les ordinateurs les membres cybernétiques ... Personnellement mes joueurs ne se sont pas encore servi de tout mais ça viendra ...

Les races

Les chapitres principaux décrits sur 20 pages chacune des 3 races du jeu, les humains, les ullars et/ou les adhaarax. Les descriptions permettent amplement de jouer et de créer des scénarios (sauf peut être pour les Adhaarax qui restent encore

assez mystérieux). Il y a trois systèmes de création de personnages, adaptés aux trois peuples représentés. Le style de jeu est résolument militariste pour humain, à mission comme dans un Shadowrun pour les ullars et d'espionnages pour les Adhaarax. Pour compléter la création les qualités et les défauts (8 pages) suivent.

Les cahiers noirs

Une importante section du livre de base (21 pages) est consacrée aux secrets de l'univers de R.A.S. et lève notamment un coin du voile sur les anciennes races galactiques technologiquement avancées qui influencent les différents protagonistes de l'espace connu. Si c'est formidable de tout voir dévoilé dans le livre de base le comble de bonheur est que le livre contient non pas un, non pas deux, mais trois scénarios d'introduction adaptés à chacune des races qui peut être incarnée par les joueurs (humains, ullars, adhaarax).

Pour donner un avis personnel je dirais que le système est simple et souple, que l'équipement proposé est exhaustif. Le contenu du livre de base suffit amplement à jouer, ce même livre contient même 3 scénarios. Personnellement j'ai l'impression de critiquer le Warhammer de la SF. Comme Warhammer on peut le critiquer pour son manque d'originalité mais il bénéficie des cahiers noirs qui lui donnent une dimension particulière. On critique également ce jeu sur son style trop militaire à cela je plagierais Erick N. Bouchard (Baron Samedi) : « Qui se plaindrait de jouer un magicien à Mage, un espion à James Bond, un cadet de l'espace à Star Trek ou une tapette à Changeling ? Le cadre militariste de R.A.S. convient très bien au type de jeu suggéré, soit le politico-militaire dans une ambiance de "guerre froide" version light (sic). Et le jeu est nettement moins bourrin qu'on voudrait le faire croire ». Croyez moi à la deuxième version on aura la référence en SF...si toutefois comme pour Warhammer les scénarios priment sur les suppléments. Je vous avais prévenu c'est un avis personnel.



Les suppléments

L'écran



L'écran est constitué de quatre volets, et d'un livret de 16 pages. Le livret propose des éclaircissements sur les règles, des errata, des fiches de vaisseaux et un scénario intitulé "Les Po-wips sont nos amis, il faut les aimer aussi...". Le scénario contient trois parties, une pour chaque race (jouable du jeu) qui imbriquées les une dans les autres permettent aux joueurs de comprendre le scénarios dans son entier. Car c'est bien ça le secret du jeu, pas de débriefing mais 3 races pour avoir 3 points de vue différents ... Le coup d'envoi est lancé avec l'écran : le premier supplément place la barre très haute.

Grison/Reivax



Ce supplément détaille à la manière des peuples principaux les Grisons (dans la première partie) et les Reivax (dans la seconde). Elles détaillent leur histoire, leur culture et leur civilisation, leur langue, leur philosophie, leur politique, leur technologie, leur religion, leur mode ... Tous les éléments du livre de base nécessaires à la création d'un personnage sont là (archétype, historique, psychologie, compétences spéciales, règles spéciales, qualités/défauts, équipement, fiches de planètes et de vaisseaux, feuilles de personnages). Bien évidemment la marque de fabrique R.A.S. est là les cahiers noirs révélant les secrets de ces deux races. Ce supplément est bon et même très bon. Mais allez comprendre je ne l'aime pas. Il y a tout ce qui avait fait mon bonheur dans le livre de base mais je m'attendais à autre chose. Je trouve ces races de base trop stéréotypées et il me manque des scénarios au moins deux ...

Les Capsules

Passons aux capsules qui « sont de petits suppléments qui nous permettent d'alimenter régulièrement le site, et de ce fait de le faire vivre. Il s'agit de suppléments ouverts à toutes

modifications (corrections, ajouts, améliorations) de la part de joueurs qui voudraient apporter leur pierre à l'édifice. Des suppléments interactifs quoi ! » (Totoro) Ce qu'il oublie de dire c'est que c'est des suppléments téléchargeables, en couleur et entièrement gratuits. Il va donc être difficile d'en dire du mal. Je ne serais pas capable de les décrire car ils augmentent au fur et à mesure des versions. Vous n'aurez donc que mon avis personnel. La première capsule Greenland est un bestiaire avec des créatures-monstres en couleur, originaux et marrants (pour la plupart). En plus il y a un scénarios de moi (bientôt deux puis trois). A télécharger d'urgence quel que soit le jeu auquel vous jouez même si ce n'est pas pour un jeu de SF. C'est à mon avis la meilleure capsule (et « pour leurs coups d'essais veulent des coups de maître »). La seconde, le messenger des tempêtes, est une campagne avec une trame intéressante et originale. Il manque juste un petit peu de travail pour que ça soit parfait. L'aide de jeu est bonne. Désolé ça va être difficile de l'adapter pour un autre jeu Space-Op. Je l'attendais depuis longtemps un scénarios non militaire et non linéaire sur lesquels les joueurs pourront se prendre la tête pendant de longues soirées. La prochaine version devrait être excellente. La troisième, l'étoffe des Héros, n'en ait qu'à ses prémisses mais lève le trouble sur le point de règles des compétences divines. Encore une fois indispensable pour les RASiens mais pas pour les autres. Il faut attendre la liste de PNJ haut en couleur pour pouvoir en dire plus. A voire. La dernière en date, le projet Betas Noirs, décrits quelques PNJs importants qui une fois la capsule lue seront très certainement dans vos scénarios. Avec peu de travail vous pouvez l'adapter à n'importe quel jeu SF...il est question de manipulations génétiques.

P.-S.

R.A.S. jeu de role édité et écrit par Julien Nicolas et Baudoin Thomas en français

Site Officiel : <http://rasjdr.free.fr>



ML : <http://fr.groups.yahoo.com/group/RAS>

ML-News :
<http://fr.groups.yahoo.com/group/RAS-infos>