OPHEIS

LE PAYS DES MILLE VENINS

Un jeu de John Grümph

Opheis est un jeu de rôle et d'aventures complet, basé sur les règles de Dragon de poche – dont vous retrouverez ici une version complète et mise à jour. Chaque joueuse doit seulement se munir de trois d6, dont un de couleur différente, de crayons et de la feuille de personnage. Munissez-vous aussi de papier et de la carte d'Opheis afin d'organiser le développement en commun de l'univers.

L'univers gonzoïde d'**Opheis** est pétri de *Swords & Sorcery* – c'est une terre préhistorique dangereuse, magique et violente. Les joueuses y incarnent des Samourais, des Vikings, des Nains, des Robots, des Pirates de Bagdad ou de fiers Guerriers africains – toutes sortes d'aventuriers singuliers et saugrenus en ces lieux, prêts à tout pour aider leurs communautés à survivre dans un environnement complètement dément : exploration, raids, combats et diplomatie sont au programme des réjouissances. Face à eux, de décadents Hommes-Serpents vénérant des dieux tombés des étoiles, des Krakens télépathes et esclavagistes, des Hommes-Singes farouches, d'insupportables Gobelins pygmées et encore toutes sortes de monstres reptiliens affamés.

> *Opheis est un prétexte. Le prétexte de jouer des samourais et des vikings, des nains et des robots à la même table. Le prétexte de se battre contre des Hommes-Serpents, des dinosaures et des aberrations stellaires au milieu d'un environnement exotique. Bref, le prétexte à tout mélanger et à bien s'amuser de cela… Fi du réalisme ou du plausible ! On veut seulement de l'aventure avec nos archétypes préférés !*

PATREON | chibi

ORPHEIS

LE PAYS DES MILLE VENINS

LE MONDE D'OPHEIS

Opheis sera ce que la table de jeu souhaite en faire : l'univers possède une description initiale, des fondamentaux et une carte afin de délimiter ses contours et son ambiance ; mais les joueuses sont invitées à proposer de nouveaux éléments et des idées supplémentaires au cours de la première séance (et plus tard) afin de faire émerger un monde original et qui correspond à leurs attentes de jeu.

LES FONDAMENTAUX

Une terre légendaire et préhistorique. Opheis est un monde imaginaire que l'on peut néanmoins ancrer dans le très lointain passé de notre terre – quelque part au milieu du Mésozoïque. Les contours de la carte reprennent plus ou moins ceux des anciens supercontinents avant leur fracture définitive. Bien entendu, rien de tout cela n'est réaliste ou frappé de la moindre rigueur scientifique.

La végétation est très particulière : fougères et prêles géantes, ginkgos, cycadées, araucarias poussent en abondance sur à peu près tous les terrains. Les fougères basses et les mousses couvrent les sols, mais on ne trouve encore ni herbes ni fleurs. Plus rarement, dans les endroits les plus secs, se dressent de belles forêts de conifères primitifs. La végétation est souvent luxuriante, mais rien qui ressemble à nos forêts occidentales ni même aux forêts pluviales modernes. On peut toutefois imaginer de nombreuses plantes dangereuses, aux épines interminables et aux poisons foudroyants. Il ne faut pas oublier, par exemple, que les seules fougères comportent plusieurs milliers d'espèces – depuis les tapis de minuscules fougères en zones humides jusqu'aux immenses fougères arborescentes s'élevant à quelques dizaines de mètres au-dessus du sol.

C'est dans cet environnement primitif et exotique que rôde toute une population de grands reptiles dinosauriens – dont certains sont des prédateurs tout à fait terrifiants. De grands troupeaux placides occupent les vastes territoires sauvages tandis que des meutes carnassières ou de grands monstres chassent tout ce qui se dévore encore vif. Les mammifères sont déjà là et notamment de vastes tribus d'hommes-singes primitifs et sauvages, farouchement territoriaux, qui apprennent à se servir d'outils rudimentaires mais efficaces.

Deux races affreuses dominent depuis longtemps les terres d'Opheis, qui ont fondé des civilisations sanguinaires et esclavagistes, déjà en pleine décadences quand les histoires commencent : les Hommes-Serpents et les Krakens.

Une menace venue des étoiles. Déjà affaiblis par les incessantes querelles qui opposent leurs rois-sorciers, les Hommes-Serpents n'ont pu s'opposer à l'arrivée d'une race de télépathes esclavagistes venus des étoiles : les Krakens. Ceux-ci se sont taillés quelques domaines au cœur du continent, ont asservis les tribus d'hommes-singes locales et les ont armées pour la guerre. En réponse, les Hommes-Serpents se sont à leur tour adressés aux étoiles pour y trouver des alliés – d'autres races xénoïdes ou quelques puissances stellaires ennemies des Krakens.

C'est ainsi qu'ils ont invité de nouvelles créatures à franchir les interstices du temps et de l'espace, leur offrant le moyen de coloniser à leur tour les vastes territoires d'Opheis. Pour la plupart, les Stellaires se fichent bien des Hommes-Serpents et des Krakens, mais Opheis est une terre riche, vibrante de vie et d'énergie magique, qui sied parfaitement à leurs besoins et à leurs ambitions.

Petit à petit, cette invocation magique est devenue un culte, une religion portée à des divinités aberrantes et destructrices qui s'intéressent peu à leurs adorateurs sinon pour les utiliser et les dévorer. Et d'autres abominations, plus énormes, plus dangereuses encore, attendent que le passage leur soit ouvert.

Les jeunes peuples. C'est au cours de l'un de ces grands rituels d'invocation que les Hommes-Serpents ont provoqué une catastrophe magique de grande ampleur et accidentellement fait venir des créatures du futur de la terre, originaire de multiples époques et de multiples lieux. Le Grand Temple de Cxoth fut détruit durant le rituel, ainsi que tous les Hommes-Serpents qui y officiaient.

Dans la région immédiate du temple apparaissent soudain des milliers d'hommes, de femmes et d'enfants, avec une partie de leurs villes ou villages. Ce sont des Yamatos, des Vikings, des Nains, des Sinbadi perses, des Odoejo africains et même des Robots qui apparaissent là, mélangés et surpris. Bientôt, devant les menaces et les dangers du pays, ils vont devoir s'unir et faire front commun.

UN UNIVERS ÉMERGENT

À partir des fondamentaux présentés dans les pages précédentes – et qui s'appuient assez largement sur des tropes archétypaux bien connus ou des images d'Épinal familières, il appartient maintenant aux joueuses – et à la maîtresse de jeu – de développer un peu le monde d'Opheis en effectuant des tours de table et en répondant à diverses questions. Petit à petit, un monde plus complet va émerger, offrant des idées d'histoires et de campagnes à la maîtresse de jeu et donnant aux personnages de multiples motivations pour se lancer dans les aventures.

Pour chacun des points suivants, la maîtresse de jeu doit organiser un tour de table afin que chaque joueuse – elle y compris – apporte un nouvel élément à l'univers. Les joueuses n'ont pas le droit d'annuler une proposition préalable. Toutefois, il est toujours possible de proposer des amendements ou des précisions au moment où une idée est émise : dans tous les cas, c'est la joueuse qui émet l'idée qui a le dernier mot (et ultimement, la maîtresse de jeu s'il semble que l'idée soit particulièrement outrée). Tout est question d'équilibre et de négociations : personne ne doit se sentir bridé dans ses apports, mais la table doit chercher une certaine cohérence générale, aussi gonzoïde soit-elle.

N'oubliez pas de prendre des notes complètes de tout ce qui est dit autour de la table !

Altération. Est-ce que les joueuses souhaitent apporter une précision ou un changement sur les fondamentaux de l'univers d'Opheis ? Les propositions doivent faire l'unanimité de la table et, si elle le préfère, la maîtresse de jeu peut complètement sauter cette étape.

Empires. Pour cette étape, il sera sans doute nécessaire de faire plusieurs tours de table. Tout d'abord, chaque joueuse peut établir un empire appartenant aux méchants, en précisant sa capitale, ses limites et en donnant quelques informations sur son ou ses dirigeants. Sont-ce des Hommes-Serpents, des Krakens ou encore une structure dirigée en fin de compte par un Stellaire ? Dans un deuxième temps, en s'appuyant sur les propositions, chaque joueuse peut établir une dynamique pour un empire de son choix : objectifs, motivations, alliances, oppositions, concurrences, guerres, ressources, faiblesses, secrets, figurants de marque, etc. La maîtresse de jeu peut répéter cette opération plusieurs fois pour compliquer la carte géopolitique et laisser les joueuses bâtir petit à petit un univers dynamique et dangereux.

Cultures. En s'appuyant sur les peuples proposés, les joueuses peuvent effectuer deux tours de table : le premier pour proposer un élément culturel important lié à un peuple en particulier et qui a émergé depuis son arrivée sur Opheis ; le second pour imaginer une dynamique culturelle particulière entre deux ou plusieurs peuples – affinités, oppositions, métissage, etc.

Dynamiques. De nombreux groupes, mixtes ou non, ont quitté les environs du temple de Cxoth. Qui sont les plus importants ? Où sont-ils allés ? Où se sont-ils installés ? Pourquoi ?

Politique. Comment les peuples se sont-ils organisés depuis leur arrivée sur Opheis ? Quelles sont les structures politiques en place ? Quels sont les figurants les plus importants qui sont apparus sur la scène politique ? Que veulent-ils et quels sont leurs moyens ?

Ressources. Quelles sont les ressources majeures et les avantages stratégiques dont bénéficient les jeunes peuples ? Qu'est-ce qui assure leur sécurité immédiate et alimente leur espoir de survie ?

Dangers. Quels sont les dangers majeurs qui menacent les jeunes peuples à court ou moyen terme ? Que peut-on faire pour s'en protéger ?

Rumeurs. Chaque joueuse peut enfin évoquer une rumeur supplémentaire qui concerne un évènement du moment – quelque chose qui vient juste de se passer ou quelque chose qui ne va pas tarder à arriver. Cela peut concerner absolument n'importe quel aspect de l'univers et de ses habitants.

Les personnages. Pourquoi est-ce que les personnages partent en aventure ensemble ? Qu'est-ce qui les lie ? D'où se connaissent-ils ? Quelles sont les motivations du groupe ou ses objectifs ?

LES AVENTURIERS

CRÉATION

La joueuse crée son personnage de la manière suivante :

1. Elle choisit un peuple selon ses goûts. Les peuples sont décrits dans le chapitre qui leur est consacré, page XX, avec l'ensemble de leurs talents et de leurs pouvoirs. Il y a six peuples jouables dans Opheis : les Nains, les Odojeo, les Robots, les Sinbadi, les Vikings et les Yamatos. Chaque peuple propose trois voies de spécialisation que la joueuse peut sélectionner dès maintenant ou plus tard, en aventure, en choisissant les talents associés.

2. Elle répartit les valeurs suivantes entre les six caractéristiques de son personnage : +1, +1, +2, +2, +3, +3.

3. Elle remplit son inventaire en choisissant l'un des trois ensembles d'équipement proposés (voyageur, aventurier ou soldat).

4. Elle choisit quatre compétences et deux talents de son peuple (en ouvrant éventuellement l'une des voies de spécialisation).

5. Elle note les points de vie, les points de pouvoir, les points de chance et la défense de son personnage.

6. Elle choisit un nom pour son personnage, qui ne soit ni ridicule ni imprononçable.

PEUPLE

Le peuple du personnage indique le type d'enseignement culturel que le personnage a reçu ainsi que sa formation professionnelle. Chaque peuple offre des talents et des pouvoirs spécifiques – quelques talents propres à tous les aventuriers de ce peuple et trois voies professionnels spécifiques. À la création, la joueuse doit choisir l'une de ces voies. Plus tard, elle pourra choisir une seconde voie, propre à son peuple ou au sein des voies des autres peuples, et apprendre les talents de celle-ci.

CARACTÉRISTIQUES

Le personnage est défini par six caractéristiques, qui sont ses qualités naturelles tout autant que ses apprentissages dans divers domaines. La plupart des gens possèdent un rang compris entre +1 et +3 dans chacune d'elles ; mais les caractéristiques des grands héros peuvent atteindre +7. La joueuse utilise les caractéristiques de son personnage comme bonus à tous les jets de dés. Elles servent aussi à calculer divers compteurs ou dérivées, comme les points de vie ou la défense.

La joueuse ajoute le rang de…	**Pour…**
Force	Les attaques et les dégâts au corps à corps ; toutes les actions physiques nécessitant de la puissance et de l'énergie.
Constitution	Toutes les actions physiques nécessitant de la vigueur et de l'endurance ; résister aux poisons, aux toxines, aux maladies et aux coups durs. Chaque rang de Constitution donne 5 points de vie supplémentaires.
Dextérité	Les attaques et les dégâts à distance ; toutes les actions physiques nécessitant de la souplesse, de la rapidité, de l'adresse manuelle et de l'agilité.
Intelligence	Se rappeler de connaissances et de savoirs sur toutes les choses du monde. Chaque rang d'Intelligence donne 1 point de pouvoir. L'intelligence s'applique aussi aux jets d'initiative.
Sagesse	Rester vigilant, repérer les choses, fouiller un endroit. Chaque rang de Sagesse augmente la défense d'un point.
Charisme	Baratiner, convaincre, séduire, sentir les émotions et le mensonge. Chaque rang de Charisme donne 1 point de chance.

ÉQUIPEMENT

Le personnage emporte un total de cinq objets importants, qui ont un impact mécanique sur le jeu : des armes, une armure, un sac. À la création, la joueuse doit choisir l'un des trois ensembles d'équipement proposés ; ensuite, si elle peut changer de matériel ou d'armes, elle devra toujours faire attention à maintenir l'équilibre entre l'armure et le sac : elle doit décider si elle préfère que son personnage soit bien protégé ou si elle souhaite qu'il possède un sac plus lourd et plus souvent utile.

Équipement de voyageur : un sac de voyageur, une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure légère (accordant un bonus de +1 en défense).

Équipement d'aventurier : un sac d'aventurier, une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure moyenne (accordant un bonus de +2 en défense).

Équipement de soldat : un sac de soldat, une arme de corps à corps, une arme à distance, une armure lourde (accordant un bonus de +4 en défense).

SAC

La fonction d'un sac est d'y ranger tout un tas de matériel utile et de petites choses à sortir au moment où on en a besoin. Plus le sac est spacieux et bien organisé, plus le personnage peut y caser de trucs et de machins en tous genres. La joueuse peut utiliser :

Le sac de voyageur cinq fois par séance de jeu

Le sac d'aventurier trois fois par séance

Le sac de soldat une seule fois.

Chaque utilisation permet de sortir l'un des objets suivants – on accorde bien entendu sa description à l'univers de jeu :

Des outils adaptés à une tâche précise, qui accordent un bonus de +2 à un jet en dehors du combat.

Des richesses, sous la forme de gemmes ou de poudre d'or et d'argent, pour acheter des choses à un marchand, corrompre un figurant, etc.

Une fiole de soin ou un médikit qui permet au personnage de récupérer immédiatement 1d6 + Constitution points de vie.

Un petit cadeau un peu précieux à faire à un figurant ou à un monstre avec qui le personnage parlemente, histoire d'améliorer les relations.

Un bouquin, un rouleau de parchemin ou une clef-mémoire avec des informations importantes pour la suite de l'aventure.

Une pierre à aiguiser, une huile spéciale, du matériel de calibrage qui accordent un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts durant tout le prochain combat avec une arme en particulier.

Une arme explosive, comme du feu grégeois ou une grenade, qui inflige des dégâts de zone.

ARMES

Le personnage peut choisir les armes de son choix – à cause de la présence des robots, on trouve aussi bien des sabres de samouraïs que des vibrolames futuristes, des arcs à double courbure que des pistolasers.

Une arme de corps à corps à une main s'utilise le plus souvent avec un bouclier. Le personnage reçoit alors un bonus de +1 en défense.

Une arme de corps à corps à deux mains accorde un bonus de +3 aux dégâts, mais n'autorise pas le port d'un bouclier.

Une arme à distance légère ou moyenne accorde un bonus de +4 à l'initiative.

Une arme à distance lourde accorde un bonus de +3 aux dégâts, mais pas le bonus à l'initiative.

Spécial : les armes explosives. Une arme explosive, comme une grenade, une roquette, une potion de feu grégeois ou même un sort offensif, inflige les dégâts indiqués par le jet d'attaque à toutes les créatures dans la zone d'effet. Toutefois, chaque cible peut effectuer un jet de sauvegarde (Dextérité le plus souvent) pour réduire les dégâts par deux.

COMPÉTENCES

Une compétence est un savoir ou un savoir-faire très spécifique que le personnage a développé, comme une spécialité à ses caractéristiques. Chaque compétence accorde un bonus de +4 à tous les jets où elle peut servir. La liste suivante n'est sans doute pas exhaustive, mais devrait couvrir la plupart des besoins.

Baratiner son prochain
Bricoler des trucs et des machins
Chasser un animal
Conduire un attelage
Connaître la géographie
Connaître les grands reptiles
Connaître les Hommes-Serpents
Connaître les jeunes peuples
Connaître les Krakens
Connaître les plantes
Courir vite et longtemps
Cuisiner et assaisonner
Déchiffrer les manuscrits et les livres
Désamorcer les pièges
Dessiner et peindre
Écouter et entendre
Écrire de la poésie
Escalader et grimper
Évaluer un objet
Éviter une mauvaise surprise
Fabriquer de beaux objets
Faire des acrobaties
Faire les poches
Forger le métal
Fouiller un endroit
Gueuler le plus fort
Intimider et rouler les mécaniques
Jouer d'un instrument
Jouer la comédie
Lire les émotions
Lire sur les lèvres
Manœuvrer un bateau
Marchander âprement
Monter la garde
Monter un cheval
Nager et plonger
Ouvrir les serrures
Préparer potions et onguents
Réconforter et consoler
Regarder et repérer
Résister aux toxines
S'occuper des animaux
Sauter haut et loin
Se déguiser habilement
Se déplacer en silence
Se dissimuler dans les ombres
Se montrer convaincant
Se montrer courageux
Séduire et minauder
Soigner les blessures et les maladies
Soigner les empoisonnements
Suivre une piste
Tenir la douleur
Trouver à manger dans la nature
Trouver des informations
Trouver son chemin

TALENTS ET POUVOIRS

Les talents sont des capacités spéciales qui modifient légèrement les règles générales en offrant divers bonus ou en autorisant le personnage à accomplir certaines actions exceptionnelles. Chaque peuple propose des talents spécifiques et il est normalement impossible (à la discrétion de la maîtresse de jeu) de choisir un talent d'un peuple différent de celui de son personnage. Un personnage ne connaît que certains talents à sa création et doit apprendre les autres en dépensant des points d'expérience. Un talent marqué d'une * peut être choisi plusieurs fois.

Les pouvoirs sont des capacités spéciales extraordinaires qui nécessitent la dépense de points de pouvoir pour les activer : il peut s'agir de sortilèges, de pouvoirs surnaturels ou encore de spécialités uniques. Un personnage connaît tous les pouvoirs de son peuple, mais leur utilisation est limitée : il lui faut dépenser un nombre de points de pouvoir égal au niveau du pouvoir pour l'activer. En combat, l'utilisation d'un pouvoir n'est jamais une action.

DÉFENSE

La défense indique la difficulté pour toucher le personnage en combat, que ce soit au corps à corps ou à distance. Elle est égale à 7 + son rang de Sagesse + son bonus d'armure + son bonus de bouclier. La joueuse doit choisir l'un des équipements pour connaître le bonus d'armure.

POINTS DE VIE

Le personnage possède 5 points de vie plus 5 par rang de Constitution. Il récupère tous ses points de vie après un repos.

S'il tombe à 0 point de vie, il encaisse une blessure et tombe inconscient jusqu'à ce qu'il reprenne ses esprits (par des soins, du repos ou la dépense d'un point de chance). Chaque blessure diminue de 5 son maximum de points de vie. Si le personnage n'a plus de points de vie à cause de ses blessures, il est mort. Il élimine toutes ses blessures après chaque halte.

POINTS DE POUVOIR

Le personnage possède un point de pouvoir par rang d'Intelligence. Il les utilise pour activer des pouvoirs de peuple. Il récupère tous ses points de pouvoir après un repos ou en dépensant un point de chance. S'il n'a plus de points de pouvoir, il ne peut plus activer ses pouvoirs.

POINTS DE CHANCE

À la création et après chaque halte, le personnage reçoit un point de chance par rang de Charisme. La joueuse peut dépenser ces points à sa discrétion pour obtenir l'un des effets suivants :

Relancer un jet raté.

Récupérer 5 points de vie (et reprendre conscience).

Éliminer une blessure.

Agir une seconde fois dans le même tour.

Récupérer tous ses points de pouvoir.

Inventer un élément de l'histoire ou du décors.

En cours d'aventure, le personnage peut récupérer un point de chance dans les cas suivants :

Pour avoir eu une très bonne idée ou une excellente intuition (à la discrétion de la maîtresse de jeu).

Pour avoir accompli une action héroïque et altruiste qui l'a mis en danger.

Pour avoir obtenu trois 6 à la fois sur un jet de dés.

Pour avoir obtenu trois 1 à la fois sur un jet de dés.

En dépensant 2 points d'aubaine.

EXPÉRIENCE

À chaque fois que le personnage gagne 100 points d'expérience, la joueuse peut choisir l'une des progressions suivantes :

Acheter un point de caractéristique. Le personnage peut gagner au maximum 4 rangs dans une même caractéristique. S'il commence avec un bonus de +1, il atteindra +5 au maximum, tandis qu'une caractéristique à +3 à la création lui permettra d'atteindre le mythique +7 des grands héros !

Acheter une nouvelle compétence.

Acheter un nouveau talent.

LES POINTS D'AUBAINE

Les personnages gagnent des points d'aubaine lors des rencontres, après les combats ou lorsqu'ils explorent des lieux inconnus – ce sont des trésors, des trouvailles, des informations nouvelles, toutes choses qu'il n'est pas nécessaire de décrire par le détail mais qui finissent par constituer une source de petits avantages. Les points d'aubaine sont communs au groupe – il est possible de les utiliser au fur et à mesure ou de les conserver jusqu'à une halte. Toutefois, les points non exploités sont perdus après la halte.

Points d'aubaine dépensés	**Effets**
1 point	Un personnage gagne +10 XP
1 point	Un personnage redonne une utilisation à son sac
2 points	Un personnage regagne un point de chance
6 points	Les personnages trouvent un artefact mineur
12 points	Les personnages trouvent des informations importantes sur la suite de l'aventure
24 points	Les personnages trouvent un artefact majeur

REPOS

Les aventures des personnages sont rythmées par les **REPOS** et les **HALTES**.

UN REPOS correspond à une bonne nuit de sommeil ou à quelques heures de tranquillité et de calme (par exemple, une longue après-midi tranquille avant de lancer une opération en cours de nuit). Un repos permet de récupérer tous ses points de vie et de pouvoir.

UNE HALTE correspond à une pause plus marquée dans les aventures des personnages, le moment où ils font le point avec leurs orteils, regroupent leurs ressources et réfléchissent à ce qu'ils veulent faire maintenant. C'est le plus souvent une ellipse durant un long voyage ou entre deux aventures en campagne. Une halte agit comme un repos pour la récupération des points de vie et de magie, mais il permet aussi au personnage de récupérer tous ses points de chance et d'éliminer ses points de blessure. Par ailleurs, le personnage gagne immédiatement 100 XP.

À moins que la maîtresse de jeu ne la décrète elle-même à cause de circonstances particulières, ce sont toujours les joueuses qui décident du moment d'une halte – pour se soigner, reprendre leur souffle, gagner de l'expérience. Peu importe le moment choisi : au bout de quelques heures, au bout de quelques jours ou même après plusieurs semaines…

Mais attention, dans ce cas, tous les ennemis de leurs personnages agissent et prennent l'initiative. Ils peuvent faire transiter leurs troupes ou leurs ressources, trouver les gens, les objets ou les informations qu'ils cherchaient, monter des plans et des embuscades, se soigner ou se regrouper, etc. C'est toujours un moment très important pour eux aussi !

LES MÉCANIQUES

LA RÈGLE D'OR

Parfois, la maîtresse de jeu ne sait pas ou ne veut pas répondre à une question – Est-ce que le Seigneur Yamato est présent en son château là maintenant tout de suite ? Est-ce qu'il reste de l'eau dans le puits ? Est-ce que l'incendie du refuge a détruit les bagages des aventuriers ? Est-ce que l'espion à la solde des Hommes-Serpents reconnaît les personnages sur la place du marché ?

À chaque fois que la maîtresse de jeu est face à une question qui peut avoir de l'importance pour la suite de l'aventure, mais dont la réponse ne lui importe pas directement, elle lance 1d6. Sur un résultat de 4 ou plus, la réponse à la question est oui. Sur un résultat de 3 ou moins, la réponse est non.

JETER LES DÉS

Action	Difficulté
Simple	9
Malaisée	12
Difficile	15
Très dure	18
Extrêmement compliquée	21
Quasiment impossible	24

Quand son personnage veut atteindre un objectif et que quelque chose ou quelqu'un l'en empêche, la joueuse lance 3d6 (dont l'un est de couleur différente), fait la somme de leurs résultats et ajoute le rang d'une caractéristique appropriée – par exemple la Force pour défoncer une porte d'un coup d'épaule ou la Sagesse pour déceler des traces dans la boue. Elle ne doit pas oublier pas les éventuels bonus – celui du sac, par exemple, ou celui d'une compétence.

Pour réussir, le total doit être égal ou supérieur à une difficulté ou à un jet en opposition effectué par un adversaire ou un concurrent – dans ce cas, la maîtresse de jeu lance 3d6 + la Puissance de l'adversaire et on compare les résultats : le résultat le plus élevé remporte l'opposition. En combat, la difficulté dépend de la Défense de la cible de l'attaque. En cas d'égalité, c'est celui qui initie l'action qui l'emporte.

Pour une difficulté fixe, la maîtresse de jeu consulte le tableau ci-dessus.

Points de pouvoir. Chaque point de pouvoir dépensé (après le jet) accorde un bonus de +1.

Réussites et échecs critiques. Un triple-6 aux dés est toujours une réussite et rapporte un point de chance. Un triple-1 est toujours un échec et rapporte un point de chance mais seulement si on accepte aussi un paquet de complications supplémentaires !

Dés ouverts. Dans les talents et pouvoirs, on peut trouver la notation 1d6*. La petite étoile indique qu'il s'agit d'un dé ouvert : si la joueuse obtient un 6, elle relance le dé et ajoute le nouveau résultat. Si elle obtient plusieurs 6 à la suite, elle continue de faire la somme et de relancer. L'une des principales utilisations des dés ouverts est le dé de couleur différente que l'on lance à chaque action : à chaque fois que la joueuse obtient un 6 sur ce dé, elle peut le relancer et ajouter le nouveau résultat au total des dés.

COOPÉRATION

Quand un personnage en aide un autre, il lui accorde un bonus de +1 à son jet. Plusieurs personnes peuvent apporter leur aide, à la discrétion de la maîtresse de jeu (c'est-à-dire que, selon les circonstances, une ou plusieurs personnes peuvent aider ou se gêner).

Quand tout le groupe doit accomplir une même action – escalader un mur ou avancer discrètement – les personnages réussissent tous ensemble si au moins la moitié d'entre eux réussit son jet.

SAUVEGARDES

Un jet de sauvegarde est un jet de caractéristique demandé par la maîtresse jeu pour vérifier si le personnage parvient à se protéger, au moins en partie, d'un danger soudain ou d'une menace vitale. C'est toujours une réaction et non pas quelque chose qui provient de la volonté du personnage (même quand celui-ci a volontairement avalé le contenu d'une bouteille de poison). La caractéristique utilisée dépend du type de danger et il existe quelques compétences qui devraient l'aider.

La difficulté dépend des circonstances, mais surtout de ce que la maîtresse de jeu veut obtenir comme effet :

Simple 9 ou malaisé 12 : elle veut faire peur aux joueuses.

Difficile 15 à dur 18 : elle veut taper dans les ressources des personnages pour les affaiblir.

Compliqué 21 ou impossible 24 : elle demande un jet de sauvegarde pour faire croire que les personnages ont une chance, mais en fait non. Ce n'est pas prévu qu'ils s'en sortent (même si on n'est pas à l'abri d'une bonne surprise).

Si le personnage rate le jet, les effets du danger s'appliquent. S'il réussit, les effets peuvent être totalement annulés ou seulement limités (il ne meurt pas sur le coup, mais subit tout de même des dommages ou des blessures, par exemple).

Il existe bien trop de dangers possibles pour tous les lister – depuis les pièges à dards dissimulés dans des serrures jusqu'aux terrifiants pouvoirs de contrôle mental de certaines créatures, en passant par les nuages de gaz empoisonnés, les éboulis soudains ou les armes électriques. La maîtresse de jeu doit seulement réfléchir aux conséquences maximums du danger (blessure, mort, inconscience, dégâts, etc.) et à ce qui peut se passer si le personnage réussit le jet de sauvegarde.

Dangers	Caractéristique utilisée
Poisons, maladies, écrasement, étourdissement, etc.	Force ou Constitution
Pièges, chutes, etc.	Dextérité ou Intelligence
Pièges magiques, surprises, envoûtements, etc.	Sagesse ou Charisme

COMBAT

Les combats se déroulent au tour par tour, par ordre d'initiative. Chaque adversaire peut effectuer une et une seule action à son tour de jeu – se déplacer, porter une attaque, utiliser un pouvoir, changer d'arme, se relever, se soigner, aider un camarade, etc.

INITIATIVE

Au début de chaque tour de jeu, toutes les joueuses lancent 1d6 + Intelligence pour déterminer l'initiative de leur personnage. La maîtresse de jeu lance 1d6 + Puissance pour chaque créature unique ou chaque groupe d'adversaire équivalent. En cas d'égalité, les personnages agissent d'abord, leurs adversaires ensuite.

Chacun agit dans l'ordre, de la plus haute initiative à la plus basse. Si un personnage décide de retarder son action, son initiative tombe aussitôt à 0 : il agit en fin de tour, mais il aura un bonus de +1 sur son jet éventuel.

ACTION

La règle que la maîtresse de jeu doit retenir est qu'un personnage (ou l'un de ses adversaires) ne peut effectuer qu'une unique action, une seule chose, à son tour de jeu. La joueuse doit se décider rapidement et passer la parole aussi vite que possible après avoir indiqué l'action de son personnage et l'avoir résolue avec un jet de dé. Toutefois, elle peut toujours prendre un risque pour obtenir certains effets spéciaux. L'utilisation d'un pouvoir n'est jamais une action.

Déplacements. Le champ de bataille est divisé en zones plus ou moins grandes – chaque zone est un bout de terrain présentant une certaine unité et sans obstacles majeurs. Se déplacer à l'intérieur d'une zone pour porter des attaques ou prendre position ne nécessite pas d'action. Par contre, il faut utiliser un déplacement pour passer d'une zone à une autre. S'il existe des obstacles conséquents entre deux zones ou si des adversaires en protègent l'accès, la joueuse peut effectuer un jet de Force (tout en puissance) ou de Dextérité (tout en souplesse) pour déterminer si son personnage parvient à se déplacer.

Attaque et dégâts. La difficulté d'un jet d'attaque, au corps à corps ou à distance, est égale à la défense de la cible. En cas de réussite, les dégâts sont égaux à la valeur du dé de couleur + le rang de Force (au corps à corps) ou d'Agilité (à distance). Certaines créatures possèdent un bonus de dégâts spécifique. Les dégâts sont soustraits aux points de vie la cible. Si les dégâts sont suffisants pour éliminer un adversaire, le personnage peut reporter le reliquat sur un ou plusieurs autres opposants à portée dont la défense est égale ou inférieure à celle de la première cible.

RISQUES

Pour chaque action entreprise en combat, un personnage peut prendre un risque. La joueuse choisit une prime et la maîtresse de jeu lance 1d6 pour déterminer la pénalité en retour. Si une pénalité semble directement opposée à la prime demandée, on l'ignore simplement et le personnage profite gratuitement du bonus. Si la maîtresse de jeu estime qu'un combattant peut profiter gratuitement d'une prime à cause de sa position ou de ses choix, elle ne lance pas non plus le dé – comme si elle avait obtenu un 6 automatique.

Prime	1d6	Pénalité
Coup violent. Le personnage ajoute 1d6 aux dégâts qu'il inflige au corps à corps ou à distance.	1	**Contre-attaque**. Le personnage subit des dégâts égaux au résultat de son plus petit dé au jet d'attaque.
Coup précis. Le personnage cherche à assurer son coup et obtient un bonus de +2 au jet d'attaque.	2	**Gêne**. Le personnage subit un malus de -2 à son jet d'attaque ou il perd un point de pouvoir.
Combinaison. Le personnage peut effectuer une combinaison comprenant un déplacement et n'importe quelle autre action de son choix.	3	**Maladresse**. Un adversaire bénéficie d'une action supplémentaire ce tour.
Prudence. Le personnage fait attention et bénéficie d'un bonus de +1 en défense jusqu'à son prochain tour.	4	**En danger**. Le personnage ne fait pas attention et subit un malus de -1 en défense jusqu'à son prochain tour.
Vivacité. Le personnage gagnera un bonus de +1d6 à son prochain jet d'initiative.	5	**Temporisation**. Le personnage ne lance pas le d6 à sa prochaine initiative.
Tactique. Le personnage offre un bonus de +2 à l'un de ses alliés en vue.	6	**Aucun**. Le personnage ne reçoit pas de pénalité en contrepartie de la prime choisie.

ADVERSAIRES

Le terme d'adversaire désigne ici toutes les créatures, figurants et monstres contrôlés par la maîtresse de jeu. En vérité, c'est un léger abus de langage puisque les mêmes règles s'appliquent aussi pour définir les alliés des personnages. Les créatures sont principalement définies par trois éléments :

Leur **catégorie** (Hommes-Serpents, Krakens, Stellaires, Gobelins pygmées, Dinosaures ou Hommes-Singes) qui indique les talents et les pouvoirs auxquels elles ont accès. Il existe bien d'autres créatures, mais sans talents ni pouvoirs – seulement un type et une puissance. Par ailleurs, les figurants appartenant aux peuples des personnages peuvent simplement utiliser les talents et pouvoirs de ceux-ci.

Leur **type** (normal, brute, subtil, mortel, mystique, sbire ou boss) qui modifie leur profil initial.

Un **niveau de puissance**, de 0 à 12, qui mesure leur dangerosité et leur résistance – et qui est aussi le bonus que les créatures ajoutent à tous leurs jets.

PROFIL

Toute créature possède un profil qui indique son niveau de puissance, ses points de vie, sa défense et tous les autres éléments importants. Il existe un profil initial, propre à toutes les créatures normales de niveau 0. Ce profil évolue ensuite en fonction du niveau de puissance et il peut être modifié par le type de la créature.

	Profil initial	Progression
Puissance	+0	+1 par niveau de puissance
Points de vie	5	+5 par niveau de puissance
Défense	10	+1 par deux niveaux de puissance
Points de pouvoir	0	+1 par niveau de puissance
Points de chance	0	+1 tous les trois niveaux de puissance
Talents	0	+1 tous les deux niveaux de puissance

Ainsi, une créature de niveau 4 a-t-elle les caractéristiques suivantes : Puissance +4, 25 pv, Défense 12, Pouvoir 4, chance 2. Elle possède aussi deux talents.

TYPE

Toutes les créatures ne sont toutefois pas construites totalement sur le même modèle. Certaines sont plus agressives, d'autres plus roublardes. Il existe plusieurs types qui modifient les profils comme suit :

Type	Modificateurs	Description
Normal	—	C'est le profil de base des créatures, sans modifications.
Brute	Vie +50%, dégâts +1 par deux niveaux	La créature est solide, franche, directe, brutale.
Subtil	Défense +2, Chance +1 par niveau	La créature est subtile et délicate, sachant se protéger et utiliser tous les moyens à sa disposition pour vaincre ses adversaires.
Mortel	Dégâts +1 par niveau, Défense -2	La créature est incroyablement mortelle en combat, capable de balayer l'opposition en quelques instants. Heureusement qu'elle oublie de se protéger.
Mystique	Vie /2, Pouvoir x4, Défense +2	La créature fait grand usage de ses pouvoirs, ce qui la rend plus dangereuse mais aussi plus fragile.
Sbire	Vie /5	La créature est faible, mais elle compte sur le nombre pour submerger ses adversaires.
Boss	Vie x2, Pouvoir x2, Chance +1 par niveau, Défense +1, +1 action par tour par quatre niveaux, dégâts +1 par niveau	La créature est vraiment très forte, capable d'affronter un groupe de personnages à elle-seule.

Considérant que la créature de l'exemple précédent est une brute, son profil est désormais le suivant : Puissance +4, dégâts +2, 50 pv, Défense 12, Pouvoir 4, Chance 2, plus deux talents.

LES PEUPLES

NAINS

Les nains sont un peuple d'humains de fort petite taille, mais massifs et trapus, à la peau bleutée. Leur culture de montagnards austères est rigide, peu portée à la spiritualité et aux peccadilles sophistiquées.

TALENTS

Inébranlable. Le personnage ne peut être mis à terre contre sa volonté – au pire, il doit reculer un peu sous le choc.

Lithostase. Le personnage se transforme à volonté en un gros bloc de roche. Tant qu'il est sous cet état, il ne peut agir, se déplacer ou communiquer. Il reste conscient de son environnement, sans beaucoup de détail. Il est, par contre, totalement indestructible et inamovible. Le personnage sort de sa stase au moment de son choix.

Résistance. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Constitution pour résister à un choc, à la douleur ou à la fatigue, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Roi-montagne. Le personnage est considéré comme l'un des dirigeants de son peuple. Il est reconnu par les siens et on écoute toujours ce qu'il dit avec attention – quand on n'obéit pas simplement à ses ordres. Il est accueilli partout avec respect et reçu par ses pairs, les autres dirigeants. Toutefois, il est responsable de ses actes et de ses paroles et tout le monde n'est pas toujours d'accord avec lui.

Vision dans le noir. Le personnage voit dans l'obscurité comme en lumière faible et en lumière faire comme en lumière franche.

Volonté de fer. Le personnage peut dépenser un point de chance pour réussir automatiquement un jet de sauvegarde contre un pouvoir ou un effet destiné à manipuler ou attaquer son esprit.

ARTISAN

Bras mécanique. Le personnage possède un troisième bras mécanique qui lui donne un bonus de +1 pour tous les bricolages, réparations, construction, etc. Par ailleurs, il peut utiliser un bouclier en même temps qu'une arme à deux mains.

Invocation élémentaire*. Le personnage peut invoquer quelques litres par jour de matériaux inertes – liquides divers, terres et métaux, etc. Si le matériau est particulièrement rare ou précieux, le personnage peut devoir dépenser un point de chance.

Résistance élémentaire. Le personnage ignore les effets de la chaleur et du froid. Il divise par deux les dégâts infligés par ces sources, naturelles ou magiques.

MARCHAND

Chance insolente. Le personnage possède deux points de chance supplémentaires qu'il récupère normalement après une halte.

Négociation. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Charisme pour négocier, parlementer, plaider ou convaincre, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Préparé. Le personnage possède des tas de poches et de sacs supplémentaires. Il peut dépenser un point de magie pour sortir quelque chose de son sac au lieu de dépenser une utilisation de ce dernier.

Marteleur

Coup sûr. Lorsqu'il effectue une attaque au corps à corps, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Solide. Le personnage possède 10 points de vie supplémentaires.

Ténacité. S'il tombe à 0 point de vie, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience ni ne se retrouve à terre. Chaque attaque qui le touche alors lui inflige automatiquement une blessure supplémentaire – ce qui peut finir par le tuer.

Pouvoirs

Imposition des mains (1+). Pour chaque point de pouvoir dépensé, le personnage soigne 2 points de vie chez lui-même ou un camarade.

Rune de blocage (1). En apposant la rune, le personnage interdit le passage d'un seuil à tous ses ennemis jusqu'à la fin du prochain repos.

Détoxication (2). Le personnage se débarrasse immédiatement de tous les effets des intoxications (drogues psychotropes, alcool, etc.)

Rune d'efficacité (2). En apposant la rune sur un outil ou une arme, le personnage accorde un bonus de +1 à tous les jets appropriés jusqu'à la fin du prochain repos.

Cri de guerre (3). Le personnage pousse un rugissement qui fait perdre une action à l'un de ses adversaires ou en donne une supplémentaire à l'un de ses alliés.

Rune de protection (3). En apposant la rune sur une armure ou un bouclier, le personnage accorde un bonus de +1 en défense jusqu'à la fin du prochain repos.

Invocation d'armes et d'armures (4). Le personnage invoque son armure et ses armes si elles se trouvent à moins de quelques kilomètres de lui. Il se retrouve instantanément équipé et les armes en main.

Rune de destruction (4). Le personnage place la rune sur un objet qu'il veut détruire (y compris un mur, une colonne, etc.) À son signal, la rune explose et détruit tout ou partie de l'objet. Cela ne marche pas contre les êtres vivants.

Localisation de trésor (5). Le personnage localise le trésor le plus riche ou le plus proche, au choix, jusqu'à une distance de dix kilomètres par point de Sagesse.

Rune de sauvegarde (5). La rune, placée sur un talisman, permet de réussir automatiquement un jet de sauvegarde de son choix. Elle disparaît ensuite. La rune est active aussi longtemps qu'elle n'a pas été utilisée, mais une même personne ne peut porter qu'une seule rune de ce type à la fois.

ODOJEOS

Les Odoejos, arraché aux rives d'un immense fleuve, sont originaires d'une Afrique idéalisée. C'est un peuple à la civilisation brillante et riche, aux croyances animistes complexes.

TALENTS

Ancien. Le personnage est considéré comme l'un des dirigeants de son peuple. Il est reconnu par les siens et on écoute toujours ce qu'il dit avec attention – quand on n'obéit pas simplement à ses ordres. Il est accueilli partout avec respect et reçu par ses pairs, les autres dirigeants. Toutefois, il est responsable de ses actes et de ses paroles et tout le monde n'est pas toujours d'accord avec lui.

Empathie végétale. Le personnage entretient une certaine forme de communication avec les plantes. Elles lui ouvrent le passage, lui donnent quelques informations sensorielles ou de quoi se nourrir ou se soigner. Les utilisations les plus complexes ou puissantes peuvent nécessiter la dépense d'un point de chance.

Gardien des secrets. Le personnage peut protéger un secret ou une connaissance précise. Personne ne pourra le lui arracher, par magie, par torture ou par ruse.

Maître du bouclier. Le personnage obtient un bonus supplémentaire de +2 en défense quand il manie un bouclier.

Puissance physique. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Force pour accomplir un exploit physique de pure puissance, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Sacrifice. En apposant ses mains, le personnage efface les blessures de ses camarades et les subit à leur place. Il peut toutefois ignorer les effets d'un nombre de blessures égal à la somme de sa Constitution et de sa Sagesse. Ces blessures disparaissent selon les règles normales.

CAVALIER

Monture. L'une des créatures mythiques des savanes sert de monture au personnage – rhinocéros, zèbre, éléphant, hippopotame, etc. Il ignore les terrains difficiles et il se débrouille pour se nourrir, en plus d'être terriblement loyal.

Préparé. Le personnage possède des tas de poches et de sacs supplémentaires. Il peut dépenser un point de magie pour sortir quelque chose de son sac au lieu de dépenser une utilisation de ce dernier.

Résistance. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Constitution pour résister à un choc, à la douleur ou à la fatigue, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

FORGERON

Armure. Le personnage sait régler son armure et son équipement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en défense.

Chance insolente. Le personnage possède deux points de chance supplémentaires qu'il récupère normalement après une halte.

Compagnon animal. Le personnage est accompagné d'un animal magnifique, une beauté parmi les siens. Il peut s'agir d'un guépard, d'un singe, d'un aigle, d'un suricate ou de n'importe quelle bête naturelle appropriée. Il est intelligent et communique avec le personnage par la pensée lorsque les deux se regardent dans les yeux. En combat, l'animal accorde 5 points de vie supplémentaires et un

bonus de +1 à la défense. Il possède aussi une compétence que le personnage peut utiliser. Attention tout de même : si le compagnon est tué, enlevé ou maltraité, le personnage devra racheter ce talent pour acquérir un nouvel animal.

GUERRIER GÉANT

Coup sûr. Lorsqu'il effectue une attaque au corps à corps, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Gigantisme. Le personnage peut dépenser un point de chance pour doubler de taille – ce qui double aussi ses points de vie et son score de Force (et de Charisme pour intimider). Il peut maintenir cette taille au maximum jusqu'au prochain repos

Ténacité. S'il tombe à 0 point de vie, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience ni ne se retrouve à terre. Chaque attaque qui le touche alors lui inflige automatiquement une blessure supplémentaire – ce qui peut finir par le tuer.

POUVOIRS

Charme-serpent (1). Le personnage charme un serpent (animal) pour qu'il s'éloigne rapidement ou vienne le protéger – le temps de présence du serpent dépend essentiellement des déplacements du personnage (plusieurs heures s'il reste au même endroit, quelques minutes s'il se déplace rapidement).

Imposition des mains (1+). Le personnage impose ses mains et soigne 2 points de vie pour chaque point de pouvoir investi. Il peut ajouter son bonus de Sagesse au total.

Longue course (2). Le personnage peut soutenir un pas de course très élevé durant plusieurs heures. Il peut utiliser ce pouvoir sur des alliés en payant le coût (ou en leur permettant de le faire).

Vision dans le noir (2). Le personnage voit dans l'obscurité comme en lumière faible et en lumière faible comme en lumière franche jusqu'à la fin du prochain repos.

Invocation de félin (3). Le personnage invoque un félin (lion, guépard ou panthère) dont la puissance est égale à son score de Charisme. L'animal l'accompagne et le protège jusqu'à la fin du prochain repos.

Peau caméléon (3). Le personnage se fond dans son environnement. Tant qu'il ne bouge pas ou se déplace lentement, il est virtuellement invisible. L'effet dure jusqu'à la fin du prochain repos.

Croissance végétale (4). La végétation existante pousse rapidement dans l'environnement du personnage dans un rayon égal à son score en Sagesse fois dix mètres. Selon la végétation préalable, le terrain devient difficile ou simplement impénétrable. Les plantes retrouvent leur taille normale à la fin du prochain repos.

Forme de crocodile (4). Le personnage (et son équipement) prend l'apparence d'un crocodile. Il nage et respire sous l'eau et peut s'y dissimuler aisément. Sa morsure inflige +2 dégâts. La métamorphose dure au maximum une heure par point de Sagesse.

Hutte magique (5). Le personnage crée une hutte magique qui peut abriter plusieurs personnes et qui est parfaitement confortable. Toute personne qui y passe la nuit se débarrasse d'une blessure.

Manipulation de la météo (5). Le personnage peut modifier légèrement les conditions météorologiques locales, apportant ou chassant la pluie selon les besoins, écartant ou appelant les brumes, voire appelant l'orage…

ROBOTS

Provenant d'un lointain futur, les Robots d'Opheis sont les descendants d'humains-cyborgs et ils possèdent encore en eux les traces nanogénétiques et l'attachement à l'humanité de leurs ancêtres.

TALENTS

Armure. Le personnage sait régler son armure et son équipement. Il bénéficie d'un bonus de +1 en défense.

Grâce mortelle. Le personnage ajoute deux fois son bonus de Dextérité aux dégâts qu'il inflige à distance.

Linguistique. Il ne faut pas plus de quelques minutes d'étude et d'examen d'une langue pour que le personnage puisse la comprendre et la baragouiner. En quelques heures ou quelques jours d'immersion, il est parfaitement à l'aise.

Mémoire. Lorsqu'il doit effectuer un jet d'Intelligence pour se rappeler d'une information ou d'une connaissance, ou encore démêler un puzzle logique, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Réaction rapide. Le personnage ajoute 1d6 à son initiative.

Série Un. Le personnage est considéré comme l'un des dirigeants de son peuple. Il est reconnu par les siens et on écoute toujours ce qu'il dit avec attention – quand on n'obéit pas simplement à ses ordres. Il est accueilli partout avec respect et reçu par ses pairs, les autres dirigeants. Toutefois, il est responsable de ses actes et de ses paroles et tout le monde n'est pas toujours d'accord avec lui.

CHASSEUR

Refuge. Le personnage trouve aisément un lieu qui est soit confortable (un personnage au choix récupère un blessure), soit sûr (la nuit sera parfaitement tranquille). En dépensant un point de chance, le lieu est à la fois sûr et confortable.

Sixième sens. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Sagesse pour surveiller son environnement, relever des détails ou se défier d'un danger, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Traque. Lorsqu'il piste une proie, suit des traces ou doit les interpréter, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

EXTERMINATEUR

Contrôle tactique. À chaque fois que le personnage choisit une prime de combat, la maîtresse de jeu tire deux d6 pour la pénalité et choisit le plus favorable.

Énergie personnelle. Le personnage possède deux points de pouvoir supplémentaires.

Tireur d'élite. Lorsqu'il effectue une attaque à distance, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

GARDIEN

Entraînement martial*. Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous les jets d'attaque et de dégâts avec son arme favorite, qu'il doit choisir immédiatement. Il s'agit d'une catégorie d'armes, comme les épées, les sabres, les haches, les arcs, les pistolets, etc.

Protection*. À chaque tour de combat, le personnage peut choisir un allié à portée de vue. Il lui accorde un bonus de +1 en défense jusqu'au prochain tour. Choisir ce talent une nouvelle fois permet de désigner un allié supplémentaire.

Ténacité. S'il tombe à 0 point de vie, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience ni ne se retrouve à terre. Chaque attaque qui le touche alors lui inflige automatiquement une blessure supplémentaire – ce qui peut finir par le tuer.

POUVOIRS

Acquisition de cible (1+). Le personnage obtient un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts contre une cible à distance. Il est possible d'acquérir plusieurs cibles à la fois en dépensant autant de points de pouvoir. L'acquisition dure jusqu'à la fin du combat ou l'élimination de la cible. Une cible ne peut être acquise qu'une seule fois.

Grenade (1). Le personnage inflige automatiquement 1d6+Sagesse dégâts à une cible à distance.

Détection de la vie (2). Tant qu'il se concentre, le personnage détecte les formes de vie dans un rayon égal à dix fois sa sagesse en mètres. Il peut classer ces formes de vie en grandes catégories.

Tir d'interdiction (2). Le personnage empêche 1d6+Int ennemis de se déplacer ce tour.

Sens altérés (3). Le personnage peut altérer ses sens pour entendre dans d'autres fréquences, voir dans le noir, distinguer des formes au travers d'une paroi ou encore en augmenter la sensibilité (zoom, micro, etc.) L'effet dure jusqu'à la fin de la scène.

Tactique (3). Jusqu'à la fin du combat, à chaque tour, le personnage accorde un déplacement supplémentaire à l'un de ses alliés au choix.

Camouflage thermo-optique (4). Le personnage devient virtuellement invisible tant qu'il n'effectue pas de mouvements brusques ou d'actions offensives.

Communications distantes (4). Le personnage peut communiquer avec n'importe quel autre robot à travers le monde. La communication dure au plus quelques minutes et le personnage ne peut pas effectuer d'action durant celle-ci si l'interlocuteur n'est pas en vue.

Artillerie lourde (5). Le personnage peut effectuer une attaque à distance jusqu'à plusieurs kilomètres de sa position, sans malus au jet, avec un bonus de +4 aux dégâts.

Nanoreconstruction (5). Le personnage déclenche des nanomachines qui le réparent au rythme de 5 points de vie par tour jusqu'à reconstruction. Il peut, à la place, effacer une blessure.

SINBADI

Les Sinbadi sont originaires d'un empire Abbasside idéalisé, directement tiré des Mille et Une Nuits et des voyages de Sinbad, avec ce qu'il faut de couleurs, de panache, d'espièglerie et de légèreté de mœurs.

TALENTS

Chance insolente. Le personnage possède deux points de chance supplémentaires qu'il récupère normalement après une halte.

Invulnérabilité. Le personnage peut dépenser un point de chance pour annuler complètement une attaque qui le touche ou un danger qui l'atteint.

Meilleur ami. Le personnage peut donner tout ou partie de ses points de pouvoir à ses alliés en vue. Lorsqu'il dépense un point de chance pour récupérer des points de pouvoir, l'un de ses alliés récupère aussi tout son pouvoir.

Préparé. Le personnage possède des tas de poches et de sacs supplémentaires. Il peut dépenser un point de magie pour sortir quelque chose de son sac au lieu de dépenser une utilisation de ce dernier.

Prince. Le personnage est considéré comme l'un des dirigeants de son peuple. Il est reconnu par les siens et on écoute toujours ce qu'il dit avec attention – quand on n'obéit pas simplement à ses ordres. Il est accueilli partout avec respect et reçu par ses pairs, les autres dirigeants. Toutefois, il est responsable de ses actes et de ses paroles et tout le monde n'est pas toujours d'accord avec lui.

Séduction. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Charisme pour séduire, baratiner ou charmer, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

COURTISAN

Alchimie*. Après chaque repos, le personnage fabrique l'une des trois potions alchimiques suivantes : potion de soin (rend 5 + Constitution points de vie), potion de protection (défense +1 pour un combat) ou potion explosive (inflige automatiquement 1d6* à un adversaire à portée).

Énergie personnelle. Le personnage possède deux points de pouvoir supplémentaires.

Garde-robe. Le personnage porte toujours les vêtements les plus adaptés à la situation ou aux circonstances, au sein d'un palais ou au plus profond des jungles. Il bénéficie d'un bonus de +4 à tous les jets appropriés, à la discrétion de la maîtresse de jeu.

MARIN

Chute contrôlée. Le personnage peut chuter de presque n'importe quelle hauteur sans subir de dégâts. Dans les cas les plus extrêmes, il peut devoir dépenser un point de chance.

Coup sûr. Lorsqu'il effectue une attaque au corps à corps, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Équilibre. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Dextérité pour se déplacer rapidement, garder son équilibre sur des surfaces instables ou accomplir des acrobaties, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

VOLEUR

Réflexes éclairs. Le personnage double son bonus de Dextérité pour tous les jets de sauvegarde destiné à échapper à des pièges, des explosions ou des effets de zone.

Télékinésie. Le personnage manipule à distance toutes sortes de petits objets légers. Il doit dépenser un ou plusieurs points de pouvoir, à la discrétion de la maîtresse de jeu, pour les objets les plus gros ou les manipulations les plus fines (ou sans vraiment voir l'objet).

Tireur d'élite. Lorsqu'il effectue une attaque à distance, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

POUVOIRS

Lumière (1). Le personnage crée une petite boule lumineuse qui flotte près de lui et l'accompagne dans ses déplacements, produisant une lumière franche, faible ou aucune (au choix) sur quelques mètres de rayon. L'effet dure jusqu'à la fin du prochain repos.

Or des fous (1). Le personnage crée une petite quantité de richesses dont il peut se servir pour acheter des biens ou payer des services. Ces richesses disparaissent à la fin du prochain repos, avec des conséquences variables.

Langage des oiseaux (2). Le personnage peut communiquer avec les oiseaux locaux (peu nombreux en Opheis) pour obtenir des informations, des rumeurs, des rapports de surveillance ou des données géographiques locales.

Vérité (2). Jusqu'à la fin du prochain repos, le personnage décèle le mensonge et la vérité dans les paroles de ses interlocuteurs comme s'il pouvait en lire les pensées superficielles.

Baratin (3). Le personnage convainc un interlocuteur d'un bobard éhonté. Il faut quelques minutes pour que la logique et la réflexion puisse, peut-être, l'emporter de nouveau.

Ni vu ni connu (3). Tant que le personnage et ses alliés agissent normalement, l'air décontracté, avec une raison apparente d'être là, personne ne fait attention à eux et ils n'attirent pas l'attention, même de gardes attentifs ou de sentinelles prudentes.

Chance de combat (4). Jusqu'à la fin du combat, le personnage peut choisir des primes de combat sans devoir tirer de pénalités.

Ouverture (4). Le personnage ouvre n'importe quelle serrure ou système de verrouillage, même magique.

Invocation de djinn (5). Le personnage invoque un djinn dont la puissance est égale à son score de Charisme. La créature l'accompagne et le protège jusqu'à la fin du prochain repos, mais le djinn peut aussi accomplir des missions en autonomie. Un djinn est invulnérable au feu et, pour 1 point de pouvoir payé par le personnage, inflige 1d6 dégâts automatiques à une cible en vue.

Mille-visage (5). Le personnage change complètement d'apparence (et même de sexe ou de peuple – sauf Nain ou Robot) jusqu'à la fin du prochain repos.

VIKINGS

Les Vikings proviennent de mers norroises mythiques, de terres peuplées de trolls et de sorcières. C'est un peuple de commerçants et de conteurs, soumis à des dieux querelleurs et paillards.

TALENTS

Chance insolente. Le personnage possède deux points de chance supplémentaires qu'il récupère normalement après une halte.

Contacts. Quand il arrive dans une communauté pour la première fois, le personnage connaît toujours quelqu'un dans le coin qui peut lui fournir les dernières rumeurs, lui indiquer quelques opportunités ou le mettre en relation avec les locaux.

Grosse brute. Le personnage ajoute deux fois son bonus de Force aux dégâts qu'il inflige au corps à corps.

Jarl. Le personnage est considéré comme l'un des dirigeants de son peuple. Il est reconnu par les siens et on écoute toujours ce qu'il dit avec attention – quand on n'obéit pas simplement à ses ordres. Il est accueilli partout avec respect et reçu par ses pairs, les autres dirigeants. Toutefois, il est responsable de ses actes et de ses paroles et tout le monde n'est pas toujours d'accord avec lui.

Sixième sens. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Sagesse pour surveiller son environnement, relever des détails ou se défier d'un danger, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Solide. Le personnage possède 10 points de vie supplémentaires.

BERSEKER

Colère*. Une fois par combat, le personnage inflige des dégâts égaux à l'ensemble des dés lancés pour l'attaque, plus les bonus. Il peut annoncer l'usage du talent après le jet d'attaque.

Forme d'ours*. Une fois par jour, le personnage (et son équipement) prend l'apparence d'un ours. Ses griffes infligent +4 dégâts en combat. La métamorphose dure au maximum une heure par point de Sagesse.

Ténacité. S'il tombe à 0 point de vie, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience ni ne se retrouve à terre. Chaque attaque qui le touche alors lui inflige automatiquement une blessure supplémentaire – ce qui peut finir par le tuer.

PIRATE

Coup sûr. Lorsqu'il effectue une attaque au corps à corps, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Entraînement martial. Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous les jets d'attaque et de dégâts avec son arme favorite, qu'il doit choisir immédiatement. Il s'agit d'une catégorie d'armes, comme les épées, les sabres, les haches, les arcs, les pistolets, etc.

Forme de loutre*. Une fois par jour, le personnage (et son équipement) prend l'apparence d'une loutre. Il nage à grande vitesse et avec beaucoup de souplesse et « respire » sous l'eau. La métamorphose dure au maximum une heure par point de Sagesse.

Énergie personnelle. Le personnage possède deux points de pouvoir supplémentaires.

Forme de corbeau*. Une fois par jour, le personnage (et son équipement) prend l'apparence d'un corbeau. Il vole avec grande agilité. La métamorphose dure au maximum une heure par point de Sagesse.

Mémoire. Lorsqu'il doit effectuer un jet d'Intelligence pour se rappeler d'une information ou d'une connaissance, ou encore démêler un puzzle logique, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

POUVOIRS

Création de feu (1). Le personnage allume un feu sans effort ou pousse un feu existant pour le transformer en brasier ronflant. Il peut ainsi amener un feu à une chaleur suffisante pour le travail de la forge ou déclencher des incendies efficaces.

Résistance aux éléments (1). Le personnage ignore les effets de la chaleur, du froid, de la pluie, etc. jusqu'à la fin du prochain repos.

Invocation de breuvage (2). Le personnage invoque une bouteille ou une cruche d'un breuvage de son choix – de l'eau, de la bière, du vin, de l'hydromel, du café chaud, du thé, de la soupe, etc.

Message (2). Le personnage envoie un message silencieux à une personne qu'il connaît, n'importe où sur le monde. Le message met de quelques secondes à quelques heures pour atteindre son destinataire, en fonction de la distance à parcourir.

Manne (3). Le personnage trouve dans la nature ou invoque assez de nourriture pour une demi-douzaine de personnes et pour une journée. Il reste à la cuisiner.

Marcher sur l'air (3). Le personnage se met à léviter à quelques centimètres du sol. Il ignore tous les terrains difficiles et gagne un bonus de +1 en défense jusqu'à la fin du combat. Le personnage peut aussi marcher ou courir sur l'eau s'il ne s'arrête pas en chemin.

Escalade rapide (4). Le personnage peut escalader n'importe quelle surface sans matériel spécifique, sauf les plus lisses et à condition qu'il puisse trouver même d'infimes accroches.

Invocation de la foudre (4). Le personnage invoque un éclair qui tombe à portée de vue, infligeant 3d6 + Constitution points de dégâts.

Drakkar (5). Sur la rive d'un fleuve ou d'une mer, le personnage fait venir à lui un drakkar capable d'emporter deux ou trois dizaines de passager. Le drakkar navigue seul en conditions normales, mais doit être sinon manœuvrer. Le personnage doit payer le coût du pouvoir après chaque repos ou le drakkar disparaît rapidement.

Invocation du loup (5). Le personnage invoque un loup géant dont la puissance est égale à son score de Charisme. La créature l'accompagne et le protège jusqu'à la fin du prochain repos. Elle peut aussi lui servir de monture.

YAMATOS

Les Yamatos sont des humains originaires d'un Japon médiéval idéalisé, à la culture pleine de rituels complexes et incompréhensibles pour l'étranger, aux coutumes pourtant charmantes et raffinées.

TALENTS

Agilité. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Dextérité pour se déplacer ou effectuer un mouvement physique, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Daimyo. Le personnage est considéré comme l'un des dirigeants de son peuple. Il est reconnu par les siens et on écoute toujours ce qu'il dit avec attention – quand on n'obéit pas simplement à ses ordres. Il est accueilli partout avec respect et reçu par ses pairs, les autres dirigeants. Toutefois, il est responsable de ses actes et de ses paroles et tout le monde n'est pas toujours d'accord avec lui.

Entraînement martial*. Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous les jets d'attaque et de dégâts avec son arme favorite, qu'il doit choisir immédiatement. Il s'agit d'une catégorie d'armes, comme les épées, les sabres, les haches, les arcs, les pistolets, etc.

Flegme. Le personnage peut dépenser un point de chance pour rester absolument imperturbable, illisible, sans réaction, alors qu'il est surpris, torturé, humilié, etc. On ne peut déterminer ses émotions ou ses pensées.

Giri. Le personnage peut dépenser un point de chance pour imposer immédiatement sa volonté ou ses ordres aux membres de son peuple, y compris mieux placés que lui socialement. Il en paiera doublement les conséquences si tout part de travers.

Honneur. Tout le monde reconnaît la parole du personnage et son honneur personnel. On n'hésitera pas à lui confier des missions importantes sans contrepartie ou à lui laisser ses armes. Reste pour lui à vivre à la hauteur de sa réputation.

SAMOURAÏ

Coup sûr. Lorsqu'il effectue une attaque au corps à corps, le personnage relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Courage. Le personnage peut dépenser un point de chance pour réussir automatiquement un jet de sauvegarde contre la peur et les réflexes de recul face à un danger immédiat.

Ténacité. S'il tombe à 0 point de vie, le personnage ne sombre pas dans l'inconscience ni ne se retrouve à terre. Chaque attaque qui le touche alors lui inflige automatiquement une blessure supplémentaire – ce qui peut finir par le tuer.

SHINOBI

Attaque sournoise*. Une fois par combat, le personnage double les dégâts d'une attaque réussie (le résultat du dé plus les bonus). Il peut annoncer l'utilisation de ce talent après le jet.

Chance insolente. Le personnage possède deux points de chance supplémentaires qu'il récupère normalement après une halte.

Disparition. Le personnage peut dépenser un point de chance pour disparaître du champ de perception de n'importe qui à portée. Il se retrouve dissimulé dans la cachette la plus proche.

SOHEÏ

Détection de la malveillance. En se concentrant, le personnage ressent la malveillance qui le vise – mensonge, hostilité, haine, trahison, etc.

Énergie personnelle. Le personnage possède deux points de pouvoir supplémentaires.

Esprit familier. Le personnage est accompagné par un esprit familier qui prend l'apparence de son choix (mais clairement surnaturel). Il peut agir ou espionner pour lui, le conseiller, délivrer des messages, etc. Il offre deux compétences supplémentaires au personnage.

POUVOIRS

Étiquette (1). Le personnage ne peut pas faire d'impair ou d'erreur d'étiquette jusqu'à la fin de la scène. Il bénéficie d'un bonus de +4 pour comprendre les dynamiques sociales à l'œuvre entre les personnes présentes.

Initiative (1). Le personnage gagne automatiquement l'initiative sur tous ses adversaires et ses alliés ce tour.

Mempo (2). Le visage du personnage devient celui, terrifiant, d'un démon des enfers. L'un de ses adversaires doit effectuer un jet de sauvegarde ou fuir.

Saut (2). Le personnage accomplit un saut extraordinaire de deux douzaines de mètres en longueur ou en hauteur.

Koan (3). Le personnage déstabilise un interlocuteur avec une affirmation ou une réponse absurde, l'empêchant de continuer à argumenter ou lui faisant perdre sa prochaine action.

Lame de lumière (3). Le personnage fait apparaître une lame de lumière, qui est une arme à une main capable de toucher les créatures invulnérables aux armes non-magiques. Il bénéficie d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. La lame disparaît s'il tombe inconscient ou à la fin du combat.

Barrière de lames (4). Le personnage est partout à la fois et tient ses adversaires en respect. Lui et ses alliés bénéficient d'un bonus de +1 en défense jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce qu'il tombe inconscient.

Méditation (4). Le personnage retrouve tous ses points de vie après une heure de méditation. Il ne peut utiliser ce pouvoir qu'une seule fois par jour au maximum.

Pas de côté (5). Le personnage se téléporte instantanément dans un endroit dégagé qu'il peut voir.

Un contre tous (5). Le personnage inflige les dégâts de son attaque à tous les adversaires au corps à corps qu'il peut toucher avec un même jet. Il peut déclencher ce pouvoir après avoir lancé les dés.

LES ADVERSAIRES

HOMMES-SERPENTS

Les Hommes-Serpents furent les premiers maîtres d'Opheis – une position depuis contestée par les étrangers venus des étoiles. Ce sont des êtres naturellement malveillants, cupides, mesquins, peu sensibles aux émotions mais pétris de désirs inassouvis – dont le désir de pouvoir n'est pas le moindre. La société des Hommes-Serpents est très hiérarchisée, avec un système de caste qui semble immuable. En vérité, les intrigues et les complots, les manipulations et les renversements d'alliances semblent constamment brasser les individus, les propulsant vers le sommet ou les conduisant à l'esclavage abject (et parfois plusieurs fois au cours d'une seule vie).

TALENTS

Agents. L'Homme-Serpent possède des agents dans toute la région qui ouvrent l'œil et l'oreille pour lui et ont les moyens (magiques) de le prévenir rapidement.

Amphisbène. L'Homme-Serpent possède deux têtes. Il double ses points de pouvoir et peut agir deux fois par tour (trois fois seulement avec le pouvoir Vitesse).

Bâton de Seth. L'Homme-serpent possède un objet magique terrifiant qui lui redonne 1d6 points de vie par tour ou tire une décharge de foudre avec un bonus de +1d6 à l'attaque et aux dégâts (l'un ou l'autre à chaque tour).

Clones. L'Homme-Serpent possède un ou plusieurs clones qui reçoivent un chargement de sa mémoire après chaque halte. Si l'Homme-Serpent est tué, son clone prend sa place avec la mémoire de sa dernière mise à jour. Il faut trouver et détruire le laboratoire de clonage pour se débarrasser définitivement de la créature.

Serpent-élémentaire. L'Homme-Serpent possède des pouvoirs élémentaires liés au feu ou au froid – il est invulnérable à l'élément et peut le générer à volonté, y compris pour infliger des dégâts supplémentaires (+1d6).

Venin. C'est, généralement, le premier talent d'un Homme-Serpent. Ses attaques sont envenimées. La maîtresse de jeu peut déterminer la nature du venin dans les tables adéquates.

POUVOIRS

Dissipation de la magie (1). L'Homme-serpent annule l'usage d'un pouvoir utilisé dans son champ de perception.

Vitesse (1). La créature agit une seconde fois ce tour-ci.

Malédiction (2). La cible de ce pouvoir ne lance plus que 2d6 pour tous ses jets durant 1d6 tours.

Métamorphose (2). L'Homme-Serpent se transforme en serpent de la taille de son choix – énorme python lascif ou petite vipère-minute.

Douleurs (3). La cible de ce pouvoir subit des douleurs infernales pendant 1d6 tours. Pour chaque action entreprise, elle doit effectuer un jet de sauvegarde ou elle est incapable d'agir.

Invocation de serpents (3+). L'Homme-Serpent invoque un nombre de serpents de puissance 1 égal à son niveau de puissance, +1 par point de pouvoir supplémentaire. Les serpents sont venimeux.

Domination (4). L'Homme-Serpent domine l'esprit d'une cible et dicte ses 1d6 prochaines actions.

Présence (4). Toute créature qui souhaite attaquer l'Homme-Serpent en est incapable tant qu'elle n'a pas réussi un jet de sauvegarde.

Portail (5). L'Homme-Serpent ouvre un portail pour se transporter vers un endroit de son choix qu'il connaît. Il peut laisser le portail ouvert pour que ses agents et serviteurs traversent aussi.

Stase (5). Grâce à son regard hypnotique, l'Homme-Serpent plonge sa cible dans un profond sommeil qui dure tant que personne n'est parvenu à l'en sortir.

KRAKENS

Les Krakens sont des sortes de pieuvres terrestres de taille variable – mais les plus grandes font plusieurs mètres de long. Très intelligentes, abjectes et cruelles, elles s'amusent de la misère de leurs esclaves et des tourments qu'elles infligent à leurs proies, comme si elles se nourrissaient de ce désespoir. Elles sont venues des étoiles il y a maintenant bien longtemps et elles exploitent les ressources d'Opheis, notamment ses joyaux et ses métaux précieux qu'elles renvoient parfois vers leur monde d'origine au cours de rituels magiques impressionnants.

TALENTS

Anti-magie. Le Kraken est totalement invulnérable aux pouvoirs qui peuvent le viser et l'affecter directement.

Avatar*. Le Kraken agit au travers d'un avatar – une autre créature qu'il contrôle complètement et qu'il possède. Il peut alors utiliser tous ses pouvoirs, mais pas ses autres talents.

Dissimulation. S'il reste immobile, le Kraken se fond complètement dans son environnement et depuis absolument invisible. S'il agit depuis cet état, il surprend automatiquement ses cibles.

Hommes-creux. Le Kraken est accompagné de serviteurs entièrement soumis à sa volonté et à sa possession. Ce sont des créatures de puissance 1, mais leur nombre est égal à deux fois la puissance du Kraken.

Venin. En combat (et autrement), les tentacules du Kraken délivrent un venin particulier, à déterminer dans les tables appropriées.

Vol. Le Kraken est capable de voler à grande vitesse, mais avec une agilité toute relative.

POUVOIRS

Envoûtement (1). Le Kraken décide des actions de la cible pendant 1d6 tours.

Télépathie (1). Le Kraken parle dans la tête de n'importe lesquelles des créatures dans son champ de perception ou qu'il a déjà rencontré, y compris à grande distance.

Ombre (2). Le Kraken pénètre dans les ombres, y voyage à la vitesse de la pensée et en jaillit inopinément. La distance parcourue ainsi n'est jamais supérieure à dix pas par niveau de puissance.

Persuasion (2). Le Kraken obtient une information essentielle, par la torture, la menace, la tromperie, la séduction, le hasard ou la chance. Il arrache un secret bien gardé, un renseignement crucial.

Contrôle (3). Le Kraken possède la cible et agit directement au travers d'elle comme elle le ferait d'un avatar.

Lecture des pensées profondes (3). Le Kraken fouille la mémoire d'un individu et en tire une information importante par tour tant qu'il n'est pas interrompu.

Invocation d'esclaves (4). Le Kraken invoque à ses côtés un nombre d'esclaves égal à son niveau de puissance. Ils sont de puissance 1 et peuvent servir, combattre, protéger, travailler, etc.

Scrutation (4). Le Kraken se concentre sur une personne ou un lieu dont il connaît l'apparence ou le nom. Il peut percevoir et entendre ce qui se passe à cet endroit ou autour de la personne durant 1d6 minutes.

Éradication de mémoire (5). Le Kraken efface la mémoire de sa cible, lui faisant définitivement perdre un point de caractéristique, un talent ou une compétence, ou encore une information cruciale.

Ordre implanté (5). Le Kraken implante un ordre dans l'esprit de sa cible. Celle-ci est programmée pour agir précisément au moment où les conditions prévues sont réunies.

STELLAIRES

Le nom de Stellaire désigne des créatures fort différentes les unes des autres, mais qui toutes sont arrivées des étoiles, appelées par les Hommes-Serpents (en tout cas la vaste majorité, certaines ayant trouvé leur route toutes seules). Les Stellaires se font passer pour des dieux et en manifestent certainement la puissance et les pouvoirs.

TALENTS

Domaine. Le Stellaire sait tout ce qui se passe dans les limites de son domaine – qui peut s'étendre jusqu'à plusieurs kilomètres par niveau de puissance. Il peut se transporter partout à la vitesse de la pensée et y agir immédiatement.

Énergie cosmique. Le Stellaire est connecté à une source infinie de points de pouvoir. Tant que cette source n'est pas détruite (une sorte de machine branchée sur les étoiles), il peut dépenser des points de pouvoir sans aucune limite.

Immatérialité. Le Stellaire est immatériel. Seules les pouvoirs et les armes magiques (ou spéciales) peuvent l'atteindre.

Parasite. Le Stellaire est un parasite qui passe d'hôte en hôte. Tuer son hôte ne suffit pas à détruire le Stellaire – il en trouve un autre bien assez vite.

Pure terreur. Le Stellaire est tellement terrifiant qu'il est pratiquement impossible de l'approcher ou de le contempler sans devenir fou. Les créatures qu'il ne protège pas volontairement de cet effet perdent un point d'Intelligence ou de Sagesse à chaque tour (ou un niveau de puissance), jusqu'à sombrer dans la folie.

Ubiquité*. Le Stellaire peut être dans plusieurs endroits à la fois et agir partout en même temps. Tuer l'un des exemplaires ne suffit pas à le détruire.

POUVOIRS

Toucher mortel (1). Le Stellaire ajoute 1d6 à tous les dégâts qu'il inflige.

Vitesse (1). Le Stellaire agit une fois de plus ce tour.

Bulle d'anti-magie (2). Le Stellaire est totalement invulnérable aux pouvoirs qui peuvent le viser et l'affecter directement.

Paralysie (2). Le Stellaire paralyse une cible, l'empêchant d'agir durant 1d6 tours.

Domination (3). Le Stellaire dicte les actions de la cible durant 1d6 tours.

Téléportation (3). Le Stellaire se téléporte à vue ou dans un endroit qu'il connaît bien.

Drain de pouvoir (4). Le Stellaire détruit 1d6 + puissance points de pouvoir chez une cible.

Gel du temps (4). Le Stellaire fige le temps et effectue 1d6 actions sans que personne d'autre ne puisse faire quoi que ce soit.

Désintégration (5). La cible de ce pouvoir subit 2d6 blessures – un jet de sauvegarde réussi permet de réduire les dégâts de moitié.

Souffle de folie (5). La cible de ce sort tombe inconsciente et ne reprend ses esprits qu'après la prochaine halte, après avoir expérimenté de nombreux cauchemars terrifiants.

GOBELINS PYGMÉES

Les Gobelins Pygmées sont des sortes de petits félidés ayant évolué vers une position bipède et l'usage des outils bien plus vite que les Hommes-Singes. Ce sont de minuscules créatures agressives, violentes et mauvaises. Pas que ça soit vraiment de leur faute, mais depuis le temps qu'ils subissent la tyrannie des Hommes-Serpents, ils sont devenus comme eux, seulement préoccupés de la survie de leur peuple et de la protection des ressources d'Opheis dont ils dépendent tant.

Note : quand la maîtresse de jeu crée un Gobelin pygmée, avec ses pouvoirs et ses talents, c'est en fait une bande de Gobelins – sans doute un par point de vie de la créature – qui agissent en nuée grouillante et bondissante. Dans le tas, certains ont des pouvoirs, d'autres non, certains sont des chefs ou des sorciers, selon les règles normales, mais entourés d'une masse d'autres Gobelins grimaçants.

TALENTS

Aéroportés. Les Gobelins sont montés sur des ptérodactyles de grande taille qui les emportent dans les airs. Ils peuvent lancer des assauts aéroportés et les bêtes elles-mêmes participent au combat en effectuant des attaques en passant (puissance 1).

Chance insolente. Les Gobelins possèdent deux points de chance supplémentaires.

Coup sûr. Lorsqu'ils effectuent une attaque au corps à corps, les Gobelins relancent tous les 1 qu'ils obtiennent sur les dés.

Nuée. Les adversaires au contact des Gobelins subissent automatiquement 1d6 dégâts au début de leur tour.

Tambours de guerre. Les tambours de guerre des Gobelins sont terrifiants à entendre et leurs cibles subissent un malus de -1 en défense.

Venin. Les armes des Gobelins sont empoisonnées par un venin à déterminer dans les tables appropriées.

POUVOIRS

Embuscade (1). Ce tour, les Gobelins ont automatiquement l'initiative sur tout le monde et gagnent un bonus de +2 à leur action.

Vitesse (1). Les Gobelins accomplissent une action de plus ce tour.

Récupération (2). Les Gobelins regagnent immédiatement 10 points de vie.

Tir précis (2). Jusqu'à la fin du combat, lorsqu'ils effectuent une attaque à distance, les Gobelins relancent tous les 1 qu'ils obtiennent sur les dés.

Tatouage vivant (3). Les tatouages des Gobelins semblent s'animer et infligent automatiquement 1d6* dégâts à une cible au corps à corps.

Téléportation (3). Les Gobelins se téléportent à vue.

Chapardage (4). Les Gobelins volent une pièce d'équipement de leur cible : une arme, un bouclier, un sac ou même l'armure complète.

Couvert (4). Jusqu'à la fin du combat ou jusqu'à ce que la situation tactique change complètement, les Gobelins divisent par deux tous les dégâts infligés par des armes à distance.

Débandade (5). Le groupe de Gobelins décroche soudainement du combat et fuit dans toutes les directions, provoquant la confusion et la stupeur de leurs adversaires. Il est généralement très difficile de les rattraper pour peu que le terrain offre assez de couverts et d'angles.

État d'alerte (5). Le groupe de Gobelins se place en état d'alerte jusqu'au prochain repos. Il est impossible de les surprendre ou de pénétrer dans un lieu qu'ils occupent sans aussitôt l'alerter. Les Gobelins sont équipés et prêts à agir en toutes circonstances.

DINOSAURES

Opheis est d'abord la terre d'immenses reptiles préhistoriques – des dinosaures de toutes sortes et de tous clades. De l'énorme Spinosaurus aux griffes empoisonnées aux minuscules compsognathus tout aussi venimeux, le choix est immense et la maîtresse de jeu est invitée à se référer à toutes sortes de catalogues aussi vastes qu'inspirants.

TALENTS

Agilité. Lorsqu'il doit effectuer un jet de Dextérité pour se déplacer ou effectuer un mouvement physique, le Dinosaure relance tous les 1 qu'il obtient sur les dés.

Manipulation élémentaire. Le Dinosaure manipule une forme d'énergie élémentaire – feu, froid, électricité, acide, etc. – qu'il peut diriger plus ou moins à sa guise et à laquelle il est parfaitement immunisé.

Puissance. Le Dinosaure double tous les dégâts physiques qu'il inflige au corps à corps.

Ruse. Le Dinosaure possède une intelligence quasi-humaine. S'il ne peut communiquer faute d'organe adapté, il est capable de prévision, de projection, de préparation et même d'innovation.

Sens supérieurs. Le Dinosaure possède des sens normaux surdéveloppés ou même des sens supplémentaires ou magiques (voir dans les ténèbres absolues, sentir les vibrations, percevoir les ondes sonar, flairer la magie ou l'or, etc.)

Venin. Les attaques du Dinosaure sont envenimées – griffes, morsure, peau, etc. La maîtresse de jeu peut déterminer la nature du venin dans les tables adéquates.

POUVOIRS

Dissimulation (1). Dans son milieu naturel, le Dinosaure est parfaitement invisible s'il ne bouge pas.

Piétinement (1). Le Dinosaure piétine et renverse une cible en lui infligeant 1d6* dégâts.

Passage sans trace (2). Dans son milieu naturel, le Dinosaure s'y entend pour brouiller sa piste ou l'effacer complètement. Il ignore les terrains difficiles.

Rugissement (2). L'un des adversaires du Dinosaure perd sa prochaine action.

Surprise (3). Dans son milieu naturel, le Dinosaure gagne un bonus de +1d6 en initiative à chaque tour. Par ailleurs, s'il est un prédateur, il bénéficie de l'effet de surprise.

Attaque de zone (3). Le Dinosaure inflige 1d6* dégâts à chaque créature dans la zone (balayage de queue, bousculade, etc.)

Frénésie (4). Jusqu'à la fin du combat, à chaque fois que le Dinosaure parvient à porter une attaque, son adversaire doit réussir un jet de sauvegarde ou il se retrouve à terre.

Saisie (4). Le Dinosaure se saisit de l'un de ses adversaires, entre ses crocs, ses griffes ou sa queue. La cible ne peut effectuer d'action tant qu'elle n'a pas réussi un jet de sauvegarde pour se libérer, mais l'animal peut continuer à agir et à se déplacer normalement en emportant la proie.

Alliés (5). Le Dinosaure reçoit l'aide d'un ou plusieurs autres Dinosaures (puissance 1) qui viennent à son secours, le protègent, le soignent ou combattent à ses côtés.

Terreur (5). Une cible du Dinosaure tourne les talons et s'enfuit de terreur.

HOMMES-SINGES

Les Hommes-Singes sont des simiens commençant à présenter des formes d'intelligence et d'organisation sociale. On est encore loin des hommes, mais ce ne sont déjà plus des grands singes. Ils vivent en clans territoriaux et farouches, mais beaucoup d'entre eux ont été réduits en esclavage par les Hommes-Serpents ou les Krakens. Comme pour les Gobelins, les Hommes-Singes agissent en petits groupes de deux ou trois et rarement en solo.

TALENTS

Brutalité. Les Hommes-Singes infligent 1d6 dégâts supplémentaires au corps à corps.

Culte du Cargo. Les Hommes-Singes ont mis la main sur du matériel ou des armes étranges et futuristes, sans doute venues des étoiles. Et ils ont appris à s'en servir…

Déplacements rapides. Les Hommes-Singes se déplacent à toute vitesse à travers la végétation et les branches des arbres. Ils portent leurs attaques depuis des points hauts et sont hors d'atteinte.

Esprit de ruche. Les Hommes-Singes semblent partager un même esprit et se coordonnent sans difficulté grâce à leurs grognements et hurlements, même à grande distance.

Invisibilité. Les Hommes-Singes se rendent complètement invisibles à volonté, jusqu'à ce qu'ils effectuent une action offensive ou utilisent un pouvoir.

Venin. Les armes des Hommes-Singes sont recouvertes de divers venins, à déterminer dans les tables appropriées.

POUVOIRS

Caillassage (1). Les Hommes-Singes infligent 1d6 dégâts automatiques à distance.

Soins (1). Les Hommes-Singes récupèrent 1d6 + puissance points de vie.

Défi (2). Un Homme-Singe défie un adversaire pour un duel un contre un. La cible ne peut s'y soustraire et personne ne peut intervenir. Si la cible l'emporte, tous les Hommes-Singes s'en vont.

Quatre bras (2). Les Hommes-Singes peuvent porter deux attaques par tour jusqu'à la fin du combat.

Invocation de dinosaure (3). Les Hommes-Singes appellent 1d6 Dinosaures (puissance 1) qui vient leur prêter main-forte ou les aider à fuir.

Javeline mortelle (3). Une attaque empoisonnée touche automatiquement un personnage. Tirer au hasard la nature du venin.

Confusion (4). Les Hommes-Singe semblent attaquer de tout côté, causant une grande confusion et donnant un malus de -1 en défense à tous leurs adversaires.

Régénération (4). Les Hommes-Singes récupèrent 1d6 points de vie par tour.

Deuxième vie (5). Lorsque les Hommes-Singes tombent à 0 point de vie, ils regagnent instantanément tous leurs points de vie et de pouvoir pour continuer le combat ou fuir.

Manipulation des végétaux (5). Les Hommes-Singes font pousser la végétation, transformant toute la zone en terrain difficile. Par ailleurs, chaque tour, chaque adversaire dans la zone subit une attaque supplémentaire (puissance 1).

MILLE VENINS... OU PRESQUE

Tout est prétexte à venin en Opheis – la plupart des adversaires des personnages ont des armes envenimées et bon nombre de végétaux sont poisons. La variété des effets est très grande, ainsi que leur gravité, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. La maîtresse de jeu est invitée à tirer au hasard le type de venin utilisé par chaque adversaire. Si l'effet n'est pas instantané, il faut tirer la durée au hasard (1d6 : 1-2 jusqu'à la fin de la scène ; 3-5 jusqu'au prochain repos ; 6 jusqu'à la prochaine halte). Un jet de sauvegarde réussi divise par deux les dégâts subis et annule tous les autres effets.

1d66	Effets
11	Le personnage perd 1d6 points de vie
12	Le personnage perd 1d6* points de vie
13	Le personnage perd 3d6 points de vie
14	Le personnage perd 2d6 points de vie
15	Le personnage encaisse 1 blessure
16	Le personnage encaisse 1d6 blessures
21	Le personnage perd 1d6* points de pouvoir
22	Le personnage perd un point de chance
23	Le personnage relance tous les 6 sur les jets de Force
24	Le personnage relance tous les 6 sur les jets de Dextérité
25	Le personnage relance tous les 6 sur les jets de Constitution
26	Le personnage relance tous les 6 sur les jets d'Intelligence
31	Le personnage relance tous les 6 sur les jets de Sagesse
32	Le personnage relance tous les 6 sur les jets de Charisme
33	Le personnage doit effectuer un jet de sauvegarde pour chaque action qu'il veut entreprendre
34	Le personnage ne peut plus récupérer de points de vie
35	Le personnage ne peut plus récupérer de points de pouvoir
36	Le personnage ne peut plus récupérer de points chance
41	Le personnage est aveugle
42	Le personnage est sourd
43	Le personnage ne peut plus se déplacer
44	Le personnage ne peut plus agir
45	Le personnage ne peut plus parler

46	Le personnage tombe inconscient
51	Le personnage subit un malus de -2 à tous ses jets de sauvegarde
52	Le personnage subit un malus de -4 à tous ses jets de compétence
53	Le personnage subit un malus de -1d6 en défense
54	Le personnage ne peut plus utiliser son sac
55	Le personnage ne peut plus porter d'armure
56	Le personnage ne peut plus manier d'armes ou d'outils
61	Le personnage éternue sans cesse et fait beaucoup de bruits involontaires
62	Le personnage sécrète des odeurs insupportables
63	Le personnage ne peut plus dépenser de points de pouvoir
64	Le personnage ne lance plus que 2d6 au lieu de 3d6
65	Le dé de couleur n'est plus ouvert
66	Le personnage est mort

ONOMASTIQUE RAPIDE

Acambal
Acamptli
Acatold
Alexol
Asdrubal
Awe
Axayaka
Axicoti
Burzak
Garkudur
Ghik
Henshed
Hiarzi
Inquil
Khouk
Kovaxoc
Maharbal
Malinali
Markam
Massandrul
Maxta
Mazat
Miyaxoti
Nakwata
Neshoorba
Noor
Oldbocut
Padamut
Pascac
Saanad
Savdik
Shavgundu
Shoblo
Urzandian
Yacama
Zalmingu

ORPHEUS

NOM _____

PEUPLE _____

VOIE _____

FORCE ⬡

CONSTITUTION ⬡

DEXTÉRITÉ ⬡

INTELLIGENCE ⬡

SAGESSE ⬡

CHARISME ⬡

POINTS DE VIE ⬡

POINTS DE POUVOIR ⬡

POINTS DE CHANCE ⬡

BLESSURES ⬡

DÉFENSE ⬡

EXPÉRIENCE ⬡

Relancer un jet raté.
Récupérer 5 points de vie
Éliminer une blessure.
Agir une seconde fois dans le même tour.
Récupérer tous ses points de pouvoir.
Inventer un élément de l'histoire ou du décor.

COMPÉTENCES _____

_____

_____

TALENTS _____

_____

_____

_____

_____

INVENTAIRE _____

_____

_____

_____

_____

POUVOIRS

(1) _____

(1) _____

(2) _____

(2) _____

(3) _____

(3) _____

(4) _____

(4) _____

(5) _____

(5) _____