

ISEKAI FANTAJI

LA GAZETTE DE L'AUTRE MONDE

TEXTES : John Grümph

Avec l'aide, l'assistance, les idées, et même des textes, de David *AreEdhil*
Loubaresse.

Ce numéro de *la Gazette de l'autre monde* vous propose toute sorte de matériel supplémentaire ou optionnel pour ISEKAI FANTAJI, ainsi que les correctifs et erratas du premier volume. Ici et là, vous trouverez quelques conseils d'utilisation ou d'application, mais faites bien comme vous voulez. S'il est vraiment besoin de le rappeler, adaptez le matériel à vos besoins et à vos désirs de jeu.

Tadaïma



MÉCANIQUES ANCIENNES ET NOUVELLES

AVANTAGES

Lorsque plus d'un avantage s'applique à un jet, les suivants se transforment en bonus de +1 au résultat.

JETS DE SAUVEGARDE

Les règles concernant les altérations d'état et les jets de sauvegarde sont assez floues. Voici quelques précisions.

Lorsqu'un personnage est confronté à un danger autre que le combat – une explosion, une chute, un piège et ainsi de suite – la joueuse peut effectuer un jet de sauvegarde en lançant 2d6. En cas de réussite (8+), le personnage échappe au danger ou en réduit grandement les effets (par exemple, en réduisant les dégâts par deux).

En combat, une créature qui peut infliger un état préjudiciable ou un effet particulier (poison, paralysie et ainsi de suite) doit effectivement infliger au moins 1 dégât au personnage. Le personnage doit alors réussir un jet de sauvegarde (avec les bonus adéquats) dont le résultat final (efficacité) doit être au moins égal au nombre de dégâts subis. Il est bien plus difficile de résister au poison des monstres énormes ou colossaux.

D'une manière générale, l'usage d'un soin du guérisseur ou d'une potion suffit à se débarrasser de l'ensemble des états préjudiciables en cours.

DISCRÉTION EN COMBAT

Si les circonstances le permettent (personnage dans une zone sans adversaire ou accompagné par au moins deux autres personnages face à des adversaires), un personnage peut effectuer un jet de discrétion au début de son mouvement. En cas de réussite, ses adversaires le perdent de vue et il ne peut plus être pris pour cible ou attirer les ennemis jusqu'à ce qu'il effectue une attaque. Une attaque effectuée depuis une position discrète bénéficie d'un bonus de +1 au jet et aux dégâts. Les créatures possédant les compétences monstrueuses *Discret* ou *Surprise* peuvent faire de même (avec un avantage au jet). Par ailleurs, les créatures avec la compétence *Surprise* obtiennent un bonus de +3 à leurs dégâts sur la première attaque qu'ils portent depuis une position discrète. On notera que l'usage du mouvement pour devenir discret n'implique pas de se déplacer (il est possible de se dissimuler sur la même zone). La maîtresse du jeu est invitée, si elle le peut, à enlever le pion de la créature dissimulée afin que les joueuses ne sachent pas où elle a bien pu aller. Par ailleurs, une créature discrète peut commencer un combat dissimulée.

En échange d'une action, un personnage (ou une créature) peut effectuer un jet de perception (8+, avec avantage si une compétence s'applique). En cas de réussite, il découvre et signale à ses alliés tous les adversaires dissimulés à 3 zones ou moins.

RÉPUTATION

Le nombre de points de bon karma reçu par le groupe de personnage peut constituer une bonne mesure de la réputation de celui-ci. En considérant chaque point de bon karma gagné comme une sorte de points d'expérience, il est possible de donner un niveau de réputation au groupe (chaque niveau « coûte » 5 fois le niveau précédent). Bien entendu, on ne dépense pas les points de bon karma de cette manière. On peut imaginer alors que le groupe établit progressivement sa réputation et que le niveau est un bonus pour certaines interactions ou pour décider de ce que savent les dirigeants ou le peuple des personnages.

EFFETS DU DOUBLE-1 EN COMBAT

Le dieu du chaos a une grande influence dans le monde – et pas seulement dans les donjons. En combat, quand un personnage ou un adversaire obtient un double-1 sur un jet d'attaque, il se produit un événement particulier, de nature magique et chaotique, qui modifie les circonstances. Merci qui ?

1d20 Événement	
1-5	Le dieu du chaos est occupé et il ne se passe rien.
6	L'adversaire le plus faible se range du côté des personnages, combat avec eux, puis disparaît. Cela ne fonctionne jamais avec les boss.
7	La maîtresse de jeu lance un dé d'efficacité. Tous les occupants de la zone subissent les dégâts indiqués.
8	La maîtresse de jeu lance un dé d'efficacité. Tous les occupants de la zone récupèrent les points de vie indiqués.
9	La réserve de bon karma est doublée.
10	La réserve de bon karma est vidée.
11	Tous les adversaires (dans la zone ou non) sont déplacés aléatoirement sur le champ de bataille – par exemple en lançant des dés sur le terrain et en réassignant les adversaires.
12	Tous les adversaires sur le champ de bataille effectuent un double mouvement gratuit.
13	Tous les occupants de la zone perdent 1 point de mana.
14	Tous les occupants de la zone regagnent 1 point de mana.
15	Tous les occupants sont expulsés de la zone dans des directions différentes.
16	Tous les personnages (dans la zone ou non) sont déplacés aléatoirement sur le champ de bataille – par exemple en lançant des dés sur le terrain et en réassignant les personnages.
17	Un adversaire agit immédiatement.
18	Un nouvel élément de décor apparaît (à déterminer aléatoirement).
19	Un personnage agit immédiatement.
20	Pour le reste du combat, les joueuses échangent leurs personnages (les esprits sont échangés entre les corps). Tout redevient normal à la fin de l'affrontement... la plupart du temps.

CORRECTIFS ET PRÉCISIONS

ACTION OU PAS ACTION

Les textes des compétences et améliorations manquent un peu de précision quand il s'agit de savoir s'il s'agit d'une action ou non. Le plus simple est de suivre le guide général suivant :

- **PAS D'ACTION.** Quand la capacité est un soutien, accompagne ou prépare une autre action et d'une manière générale, par simple bon sens, est pour ainsi dire instantanée.
- **ACTION.** Quand la capacité affecte un personnage ou une créature, quand l'effet prend quelques instants à se réaliser (artisanat ou alchimie par exemple).

COMPÉTENCES ET AMÉLIORATIONS

- **CHARGE (Cavalier).** Le personnage obtient un bonus de +1 aux dégâts (maximum +5) par zone parcourue avant une attaque. La zone de départ et la zone d'arrivée doivent être différentes.
- **REPAS MONSTRUEUX (Cuisinier).** En réussissant un jet, le personnage parvient à cuisiner de la viande de monstre. Les consommateurs peuvent utiliser l'une des compétences de celui-ci, une fois avant le prochain repos. Les consommateurs se partagent aussi un nombre d'utilisations supplémentaires égal au résultat du dépeçage du monstre.

BÉNÉDICTIONS

Tous les autres mondes ne possèdent pas de peuples demi-humains ; d'autres fois, les personnages qui effectuent le passage n'ont pas la possibilité de changer d'apparence et restent tels qu'ils étaient sur Terre. On substituera donc le concept de peuple par celui de bénédiction : un acte divin ou surnaturel qui offre, à chaque habitant (ou seulement aux personnages), un bonus particulier. Ailleurs, une bénédiction sera appelée *Renforcement*, *Compétence unique* ou *Talent secret*.

- **BÉNÉDICTION DE L'AGILITÉ.** Le mouvement de ton personnage est égal à 3.
- **BÉNÉDICTION DE L'ENDURANCE.** Ton personnage annule 1 points de dégâts par tour.
- **BÉNÉDICTION DE L'INTELLIGENCE.** Ton personnage choisit une compétence supplémentaire.
- **BÉNÉDICTION DE LA CONSTITUTION.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- **BÉNÉDICTION DE LA FORCE.** Ton personnage inflige +1 dégât au corps-à-corps ou à distance.
- **BÉNÉDICTION DE LA SAGESSE.** Ton personnage parle et comprend toutes les langues du monde, y compris les langages secrets ou codés.
- **BÉNÉDICTION DE LA VIE.** Ton personnage possède 5 points de vie supplémentaires.
- **BÉNÉDICTION DE LA VOLONTÉ.** Ton personnage possède 2 points de mana supplémentaires.

LES ÉVOLUTIONS DE PEUPLES

Chaque peuple offre une capacité initiale, mais il est possible de dépenser 4XP (chaque) pour obtenir des évolutions intéressantes. Si la maîtresse l'autorise et que les joueuses sont déjà familière du jeu, elle peut ajouter la capacité initiale à la liste et autoriser les joueuses à choisir n'importe quelle évolution comme capacité de départ – histoire d'accroître la variance des combinaisons possibles.

HUMAINS

- **AFFINITÉ MAGIQUE.** Le personnage possède 2 points de mana supplémentaires.
- **BRUTAL.** Le personnage inflige +1 dégât au corps-à-corps.
- **PATRONAGE.** Le personnage bénéficie de la protection politique d'une puissante faction.
- **PRÉCIS.** Le personnage inflige +1 dégât à distance.
- **SAINT/SAINTE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage effectue l'une des actions suivantes : rendre 5 points de vie à une créature dans la même zone ; purifier l'eau et les aliments présents dans la zone ; enlever un état préjudiciable (empoisonné, paralysé, etc.) à une créature dans la même zone.
- **SYMPATHIQUE.** Le personnage bénéficie d'un avantage aux jets de bon karma.

ELFES

- **FORME SYLFESQUE.** Le personnage prend la forme d'une fée des airs ou d'un gnome (vingt centimètres, des ailes et de la poussière magique partout).
- **LANGAGE DES OISEAUX.** Le personnage comprend le langage des oiseaux.
- **LANGAGE DES PLANTES.** Le personnage comprend le langage des végétaux.
- **PAS LÉGERS.** Le personnage n'est pas affecté par les effets de terrain qui concernent le déplacement.
- **PAS RAPIDE.** Le personnage possède 1 point de mouvement supplémentaire.
- **PRÉCIS.** Le personnage inflige +1 dégât à distance.

HOMMES-BÊTES

- **PAS RAPIDE.** Le personnage possède 1 point de mouvement supplémentaire.
- **PEAU ÉPAISSE.** Le personnage ignore un dégât par tour.
- **QUATRE MAINS.** Les quatre membres du personnage sont pleinement préhensibles avec un pouce opposable.
- **QUEUE PRÉHENSILE.** Le personnage peut manipuler des objets avec sa queue.
- **ROI DES BÊTES.** Le personnage peut contrôler et faire venir à lui les animaux de sa nature. Ils obéissent du mieux qu'ils peuvent pendant un temps généralement assez court.
- **SENS SUPÉRIEUR.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour l'usage de tous ses sens.

NAINS

- **AFFINITÉ TELLURIQUE.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour manipuler la magie de la terre.
- **COSTAUD.** Le personnage bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde.
- **IMMARCESSIBLE.** Le personnage réussit automatiquement un jet de sauvegarde par niveau et par jour.
- **LANGAGE DE LA TERRE.** Le personnage comprend le langage des rochers et des cailloux.
- **PEAU ÉPAISSE.** Le personnage ignore un dégât par tour.
- **SANG-DRAGON.** Chaque tour, le personnage ignore les deux premiers dégâts des sources élémentaires (y compris la basse magie), avant d'appliquer son armure.

DÉMONS

- **FAVEUR DU ROI-DÉMON.** Le personnage est en faveur auprès du roi-démon.
- **MAGIE NATURELLE.** Le personnage peut lancer un sort par niveau et par jour dans une voie de basse magie de son choix. Il ne peut pas développer d'amélioration sans ouvrir la compétence *Magicien*.
- **MASQUE.** Le personnage camoufle sa nature de démon et passe pour un humain tout ce qu'il y a de plus normal (ou un autre peuple de son choix, mais toujours le même).
- **MYSTIQUE.** Le personnage inflige +1 dégât avec la magie de combat.
- **QUEUE PRÉHENSILE.** Le personnage peut manipuler des objets avec sa queue.
- **VOL.** Le personnage a des ailes et peut voler à faible vitesse (il faut reprendre cette évolution pour voler comme un oiseau).

MÉTISSEGE

Un personnage peut posséder quelques ascendances venues d'un autre peuple que le sien. On le dit « Sang de... » Si la maîtresse de jeu l'y autorise, la joueuse peut choisir une évolution dans l'une des autres listes (et jusqu'à trois évolutions au total, mais toujours dans le même peuple). Bien entendu, il renforce à chaque fois l'apparence des traits particuliers de cette autre origine.

NOUVELLES COMPÉTENCES ET LEURS AMÉLIORATIONS

HÉROS

Le personnage bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde. Si c'est déjà le cas (nain), il bénéficie d'un bonus de +2 au résultat.

- **AURA DU HÉROS.** Le personnage est immunisé à la peur et tout état du même type. De plus, ses alliés bénéficient d'un avantage au jet de sauvegarde contre ce type d'effet.
- **COLÈRE DU HÉROS.** Le personnage effectue une attaque avec un bonus aux dégâts de 1 par attaque déjà accomplie précédemment (réussie ou ratée), avec un maximum de 5. Une fois les dégâts infligés, le compteur revient à zéro.
- **ENCOURAGEMENT DU HÉROS.** Une fois par étage de donjon ou par quête, le personnage rend 1 point de mana à tous ses alliés
- **HÉROS AU GRAND CŒUR.** Une fois par niveau et par jour, le personnage donne une partie de ses points de vie pour soigner ses alliés, en les répartissant comme il le souhaite. Chaque point de vie sacrifié permet d'en rendre 2 à ses compagnons.
- **HÉROS DU PEUPLE.** Passer un heure dans une communauté, à rencontrer les gens et à socialiser aimablement, rapporte 1 point de Bon Karma au groupe.
- **SOINS DU HÉROS.** Une fois par niveau et par jour, le personnage soigne 1d4 points de vie à un allié sur sa zone ou autorise un nouveau jet de sauvegarde avec avantage pour éviter ou se débarrasser d'un état préjudiciable. Ce n'est pas une action.

SENSITIF

Le personnage perçoit la magie et ses manifestations, ainsi que, dans une moindre mesure, les auras des objets, des lieux et des créatures. Il peut tenter d'analyser ses perceptions pour en tirer des informations, quand ce n'est pas simplement évident. La manifestation de cette compétence est laissée à la discrétion de la joueuse et de la maîtresse de jeu : vision naturelle, révulsion ou colorisation des yeux, troisième œil ouvrant au milieu du front et ainsi de suite.

- **AVANCE DE PHASE.** Le personnage perçoit les événements avec un peu d'avance. Il obtient l'avantage à l'initiative.
- **DÉPLOIEMENT DES PERCEPTIONS.** Une fois par niveau et par jour, en fermant les yeux, le personnage déploie ses sens dans un lieu situé à 100 mètres ou moins par niveau de sa position réelle. Tant qu'il maintient sa concentration, il peut déplacer sa position lointaine à la vitesse d'une marche lente, mais reste bloqué par les obstacles (sauf à dépenser un mana par obstacle). Il peut employer toutes ses autres améliorations liées aux sens et à la lecture des auras.
- **DÉTECTION DES MENSONGES.** Une fois par niveau et par jour, le personnage peut déterminer les mensonges, dissimulations et manipulations délibérées au cours d'une conversation avec des figurants. Il ne détermine pas la vérité ou la réalité des faits, mais sait que ses interlocuteurs lui mentent sciemment.
- **LECTURE DES AURAS.** Le personnage détermine la nature des créatures (figurants, animaux, monstres) et leurs intentions (bienveillance, neutralité ou malveillance). En réussissant un jet, le personnage peut déterminer l'état d'esprit, les émotions ou les motivations primaires d'un figurant.
- **LOCALISATION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage examine une carte des environs (y compris la carte de son interface si possible) pour y détecter la présence de créatures ou la position d'un endroit particulier dont il a connaissance. Si ses autres améliorations le permettent, le personnage peut lire les auras des créatures décelées.
- **SENS DU DANGER.** En réussissant un jet de perception (avec avantage), le personnage détecte les pièges ainsi que les créatures dissimulées ou invisibles à 5 zones ou moins.

LES COMPAGNONS ANIMAUX

Chaque compagnon qui suit un personnage peut bénéficier d'évolutions personnalisées à choisir dans la liste suivante, lui apportant de nouvelles capacités. Chaque évolution est acquise au prix de 4XP. L'usage des capacités est laissé à la discrétion de la maîtresse de jeu quant à leur coût : certaines sont à volonté, d'autres coûtent sans doute un usage quotidien pour le personnage.

- **AGRANDISSEMENT.** Le compagnon, si sa forme naturelle est de petite taille, peut prendre la taille d'un grand animal – celle d'un ours, par exemple, ou même plus grand si c'est convenable.
- **ATTAQUE ÉLÉMENTAIRE.** Le compagnon effectue une attaque magie élémentaire avec une option parmi les suivantes : dégâts de zone, dégâts +5 ou portée à vue.
- **AURA.** Jusqu'à la fin du combat, le compagnon est cerné d'une aura élémentaire qui inflige 1 dégât par tour à tous les adversaires dans la même zone que lui.
- **BOUCHIER.** Jusqu'à la fin du combat, le compagnon génère un bouclier qui annule 2 dégâts par tour dans la zone qu'il occupe.
- **COPIE.** Le compagnon prend l'apparence de son maître, avec l'ensemble de ses compétences et améliorations.
- **ESTOMAC DIMENSIONNEL.** Le compagnon peut avaler des objets inertes de taille appropriée et les conserver en lui jusqu'à ce que son maître lui demande de les régurgiter.
- **ÉVOLUTION MONSTRUEUSE.** Le compagnon obtient l'une des compétences monstrueuses de la liste du bestiaire (avec l'autorisation de la maîtresse de jeu : par exemple, les compétences d'armure doivent être acquises dans l'ordre de puissance).
- **FORCE SUPÉRIEURE.** Le compagnon est capable d'effectuer des actions en puissance comme s'il possédait la compétence *Costaud*.
- **INVISIBILITÉ.** Le compagnon devient invisible jusqu'à la fin de la scène. Toutefois, il redevient visible s'il accomplit la moindre action dont les effets sont perceptibles par d'éventuels témoins (attaquer, ouvrir une porte, déplacer des objets et ainsi de suite).
- **MÉTAMORPHOSE.** Le compagnon prend l'apparence d'un autre animal de la même taille que la sienne.
- **MIGNONITUDE.** Le compagnon est décidément trop mignon. Le personnage bénéficie d'un avantage sur ses jets de Bon Karma quand le compagnon est présent.
- **MONTURE.** Le compagnon, s'il possède une taille appropriée, peut transporter un ou plusieurs personnages sans fatigue.
- **NIVEAU.** Le compagnon gagne un niveau (+5 points de vie, +2 mana). Cette capacité peut être choisie jusqu'à trois fois.

- **OBJET.** Le compagnon prend l'apparence d'un objet – une épée, un sac, une cape, un chapeau. La nature de l'objet devrait sans doute être fixée au moment de l'acquisition de cette capacité (en partie pour éviter les abus, en partie pour donner un peu de style à la narration).
- **PAROLE.** Le compagnon est doué de parole et peut communiquer dans la plupart des langues connues.
- **RAPETISSEMENT.** Le compagnon, s'il est d'une taille imposante, peut adopter une forme plus modeste, de la taille d'un chat par exemple, sans pour autant changer d'apparence générale.
- **RENOI DES DÉGÂTS.** Le compagnon, s'il est attaqué, inflige la moitié des dégâts qu'il subit à son adversaire.
- **SOINS.** Le compagnon soigne 10 points de vie.
- **TÉLÉPATHIE.** Le compagnon communique par télépathie avec son maître, même s'ils ne peuvent se voir.
- **TERREUR.** Le compagnon modifie son apparence pour devenir terrifiant. Les figurants et les animaux présents doivent effectuer un jet de sauvegarde. En cas d'échec, ils fuient ou tombent à genoux, pétrifiés par la peur. Les monstres ne sont pas affectés par cette capacité.
- **VITESSE SUPÉRIEURE.** Le compagnon bénéficie d'un bonus de +1 à sa vitesse.
- **VOL.** Le compagnon vole lentement (à vitesse de marche ou de course). En reprenant cette capacité une seconde fois, le compagnon se déplace dans les airs comme le ferait un oiseau.

LES GLUANTS COMME COMPAGNONS

Le gluant est l'une des créatures emblématiques des *Isekai*. Peu de choses peuvent concurrencer sa mignonitude et la variété des possibles que cette créature propose. Voici deux évolutions particulières pour les gluants compagnons.

- **FUSION.** Le personnage fusionne deux gluants qui possèdent chacun cette évolution. Le nouveau compagnon possède un niveau supplémentaire et l'ensemble des compétences de chaque gluant : par exemple, un gluant magmatique est obtenu en fusionnant un gluant de terre et un autre de feu.
- **REGROUPEMENT.** Une fois par niveau et par jour, le personnage peut regrouper plusieurs gluants d'un même type de manière à en obtenir un plus gros. Le processus cesse à la fin de la scène et les gluants reprennent leur forme. Il faut 10 gluants pour obtenir un gluant de taille humaine (niveau +1, mouvement +1) ; 100 gluants pour obtenir un gluant de taille énorme (niveau +2, mouvement +2, Énorme) ; 1000 gluants pour obtenir un gluant de taille colossale (niveau +3, mouvement +3, Colossal). Il suffit qu'un gluant soit un compagnon et possède cette évolution, et que le personnage convainque assez d'autres gluants, pour que l'opération puisse se dérouler.

LA MAGIE

Les mécaniques qui suivent remplacent celles du livre de base, en y apportant quelques nouvelles options (magie de combat, basse et haute magie, magie suprême, améliorations et ainsi de suite). Toutefois, il n'est nécessaire de tout utiliser dans toutes les campagnes.

- Pour les campagnes légères et les parties isolées, l'usage de la basse magie est bien suffisant.
- Il est possible d'intégrer l'usage de la haute magie quand les joueuses sont à l'aise avec les principes initiaux et dans les campagnes plus sérieuses ou plus longues.
- Enfin, la magie suprême est à réserver à quelques univers particuliers, lorsque, par exemple, tous les personnages sont des magiciens ou dans un autre monde où l'accent est porté sur cet aspect (tous élèves d'une académie de magie ou tous héritiers de grands sages du passé par exemple).

Dans le jeu, la magie est une compétence qu'un personnage peut ouvrir et ensuite améliorer en dépensant des points d'expérience. Les améliorations du Magicien sont classées en plusieurs catégories :

- **BASSE MAGIE.** La basse magie concerne la maîtrise des éléments et de leurs effets. C'est la magie la plus répandue, la plus facile d'accès (en ouvrant la compétence *Magicien*, un personnage acquiert automatiquement l'une des voies élémentaires de la basse magie).
- **HAUTE MAGIE.** La haute magie s'intéresse à des phénomènes mécaniques et physiques complexes, nécessitant un peu de culture scientifique et une grande finesse de la part de ses utilisateurs pour en tirer le meilleur. Elle est de fait beaucoup plus rare, plus difficile à développer et à manier.
- **MAGIE SUPRÊME.** La magie suprême, la plus puissante, est aussi la plus délicate à manipuler. Ses effets sont impressionnants, presque sans limite, mais il est bien plus difficile de les contrôler (pour ne pas entraîner de catastrophes) que de les déchaîner. Cette magie est réservée aux archimages qui ont longtemps étudié, qui se sont appropriés le contenu d'épais grimoire ou qui ont décrypté les secrets les plus intimes de la magie.
- **MÉTA-MAGIE.** Les améliorations de méta-magie augmentent les capacités du magicien, la portée ou la durée de ses sorts, leurs effets ou lui offrent toutes sortes de petites subtilités bienvenues.

Tu remarqueras que la basse et la haute magie offrent des sorts qui permettent de manipuler des éléments, plus ou moins complexes, pour en tirer une grande variété d'effets dans un tout petit périmètre d'action. La magie suprême, pour sa part, est une magie par objectifs : l'effet est défini par le nom même des sorts, mais leur application est beaucoup plus vaste, plus puissante, plus absolue.

ACQUÉRIR DES AMÉLIORATIONS. En choisissant la compétence, le personnage doit aussi choisir l'une des voies de basse magie. Plus tard, et si l'univers le permet, il pourra acquérir tout ou partie des autres améliorations aux coûts suivants :

AMÉLIORATIONS	COÛT	NOTES
Basse magie	4XP	
Haute magie	8XP	
Magie suprême	12XP	Accessible uniquement après avoir trouvé un maître ou un grimoire, avoir accompli une quête, bénéficié d'une bénédiction divine et ainsi de suite.
Méta-magie	4XP	

UTILISER LA BASSE ET HAUTE MAGIE. Un magicien utilise la basse et la haute magie un peu de la même manière, selon les éléments qu'il maîtrise. Il faut d'abord déterminer s'il s'agit d'un tour mineur ou d'un sort. Un effet magique est, selon sa nature, instantané ou perdure jusqu'à la fin de la scène. Par ailleurs, il vise une créature ou une zone à 2 zones ou moins.

● **TOURS MINEURS.** Lancer un tour mineur est une action, mais ne nécessite pas de dépense d'énergie ou de mana. Un tour mineur permet au personnage de discerner ou de contrôler les phénomènes liés à l'élément sélectionné : il perçoit et analyse les phénomènes ; il manipule ces phénomènes sans en altérer les propriétés naturelles.

● **SORTS.** Lancer un sort est une action. Un personnage peut lancer un sort par niveau et par jour — des utilisations supplémentaires sont permises en dépensant des points de mana. Avec un sort, le personnage peut ignorer, altérer ou évoquer les phénomènes liés à l'élément : il ignore ou annule les propriétés de phénomènes existants, il les change ou en crée de nouveau (par exemple en créant l'élément).

MAGIE DE COMBAT. Le principal usage de la basse magie est le combat. Un personnage peut obtenir les effets suivants avec tous les éléments de basse magie :

● **ATTAQUE MAGIQUE** (tour mineur). Au prix d'une action, le personnage effectue une attaque à distance à 2 zones ou moins et inflige les dégâts indiqués par le jet d'efficacité.

● **SOINS** (tour mineur). Au prix d'une action, le personnage effectue un soin à 2 zones ou moins et rend le nombre de points de vie indiqué par le jet d'efficacité.

● **SURCHARGE** (sort). Au prix d'un sort, le personnage inflige +5 dégâts ou +5 soins à une cible qu'il affecte par magie.

● **BOUCLIER** (sort). Au prix d'une action et d'un sort, le personnage annule les 5 prochains dégâts infligés par les adversaires dans la zone ciblée.

● **SOUTIEN** (sort). Au prix d'une action et d'un sort, le personnage ou un allié reçoit l'un des bonus suivants : avantage aux jets d'attaque ; avantage aux jets de soins ; +1 aux dégâts ; +1 aux soins ; 1 dégât annulé par tour ; mouvement +1. Avec plusieurs sorts, il est possible de poser plusieurs soutiens sur la même cible. Chaque soutien dure jusqu'à la fin du combat.

MAGIE SUPRÊME. La magie suprême est d'une puissance incommensurable et peu de choses lui sont impossibles dans les voies choisies. Dans les animés et les mangas, la magie suprême est réservée à de très rares individus, les protagonistes le plus souvent, et ses effets relèvent de l'extraordinaire, bien au-delà de ce que l'on peut pondérer par des règles ou des mécaniques précises.

Il faut toujours lancer un sort (ou utiliser un point de mana) pour créer un effet de magie suprême, avec des effets à la discrétion de la maîtresse de jeu selon ce que demande la joueuse. Si cette dernière veut en contrôler précisément certains aspects, elle doit dépenser des sorts supplémentaires (ou des points de mana). La magie suprême est toujours coûteuse quand on veut s'en faire obéir.

La maîtresse de jeu est donc invitée à laisser la puissance des personnages s'exprimer, en se rappelant qu'il est plus difficile de bien contrôler la magie suprême que de la déchaîner. Par exemple, un personnage peut vouloir créer un gouffre pour englober ses ennemis et, s'il dispose de la voie adéquate, ça ne lui posera aucun souci : un énorme gouffre, sans fond, s'ouvrira sous leurs pieds, avec toutes les conséquences sismiques attendues pour la région. Il est plus délicat d'en mesurer la profondeur (par exemple pour capturer une armée ennemie sans en tuer les soldats), d'en limiter la taille ou encore les incidences telluriques.

Un autre exemple peut être l'enchantement d'une épée magique. Si le personnage se contente de demander une arme magique, il aura exactement ça : sans doute un artefact très puissant, intelligent, doté d'une volonté, habité par une conscience et qui demandera de l'attention et des précautions à l'avenir. S'il précise qu'il veut seulement une épée +1, il lui suffit de dépenser le mana supplémentaire pour réduire la portée et l'envergure de l'enchantement, laissant à la maîtresse de jeu le soin de régler la durée et les petits effets secondaires amusants. En précisant encore, la joueuse obtient toujours plus de contrôle.

L'idée est de demander aux joueuses de penser aux conséquences de leurs désirs et de leurs envies, au-delà de la nécessité immédiate. Utiliser la magie suprême sous le coup des émotions est toujours une mauvaise idée. Toutefois, la maîtresse de jeu ne devrait pas systématiquement chercher les failles pour coincer le personnage et dépiter la joueuse. On est d'abord là pour s'amuser et raconter des histoires intéressantes.

LES AMÉLIORATIONS DE BASSE MAGIE (4XP)

Les voies élémentaires de la basse magie sont au nombre de dix (et autant d'améliorations possibles) : **EAU, FEU, TERRE, AIR, LUMIÈRE, TÉNÉBRES, GLACE, FOUDRE, BOIS** et **MÉTAL**. Il n'est sans doute pas nécessaire de détailler les domaines de chacune, d'autant que c'est à la joueuse d'essayer d'en tirer autant que possible en trouvant des idées astucieuses et des usages marginaux ou originaux.

LES AMÉLIORATIONS DE HAUTE MAGIE (8XP)

Les voies de la haute magie sont au nombre de huit (et autant d'améliorations à acheter) : **CHAMPS, CONSCIENCE, DONJON, ÉNERGIE, ESPRITS, GÉOMÉTRIE, INCERTITUDE, VIE**. Ces sont des phénomènes plus précis et plus délicats à manipuler qui exigent du personnage (et de la maîtresse de jeu) un peu de réflexion.

	Ce domaine s'intéresse...
CHAMPS	... aux champs électromagnétiques, aux ondes et à la lumière.
CONSCIENCE	... à la psyché, à la communication et à la mémoire.
DONJON	... à l'espace et au fonctionnement des donjons, aux monstres et à leur contrôle.
ÉNERGIE	... aux énergies, à la thermodynamique
ESPRITS	... au surnaturel, aux esprits, aux frontières, au mana.
GÉOMÉTRIE	... à l'espace, à la gravité, à la téléportation et à la télékinésie.
INCERTITUDE	... à l'entropie, aux mouvements des fluides et aux probabilités.
VIE	... aux phénomènes du vivant, à la chimie, à la biologie et à la médecine – ainsi qu'aux effets contre-nature, comme la nécromancie, dévoyés par les maléficiels.

LES AMÉLIORATIONS DE MAGIE SUPRÊME (12XP)

Les voies de la magie suprême sont au nombre de huit (et autant d'améliorations à acheter) : **ANNULATION, AUGMENTATION, CONJURATION, DÉTECTION, ENCHANTEMENT, ILLUSION, PROTECTION, TRANSMUTATION**. Tout à l'inverse de la basse et de la haute magie, ce sont des opérations magiques précises, conduisant à un effet particulier, aux applications larges.

	Ce sort permet...
ANNULATION	... d'annuler un effet magique, de dissiper un maudissement, de désintégrer la matière, de dire non à la réalité.
AUGMENTATION	... d'améliorer toute chose, en qualité ou en quantité, mais aussi l'inverse.
CONJURATION	... d'appeler à soi matériaux, objets, créatures. La maîtresse de jeu doit décider si les évocations sont créées par la magie à l'œuvre ou déplacées depuis un lieu d'origine, avec d'éventuelles conséquences.
DÉTECTION	... de trouver et d'analyser lieux, objets, créatures.
ENCHANTEMENT	... d'associer un effet magique à un objet ou à une créature.
ILLUSION	... de manifester une réalité illusoire capable de tromper les sens.
PROTECTION	... de défendre et protéger lieux, objets ou créatures.
TRANSMUTATION	... de changer une chose en une autre.

LES AMÉLIORATIONS DE MÉTA-MAGIE (4XP)

NOTE : dans cette version de la magie, les améliorations de l'archer ne s'appliquent pas au Magicien à moins qu'il ne possède Arc de vent.

- **AURA.** En lançant un sort sur lui-même, le personnage s'entoure d'une aura élémentaire qui inflige 1 dégât par tour à tous les adversaires dans la même zone que lui.
- **CHAMANISME.** Le personnage perçoit la présence des esprits, petits et grands, et peut communiquer avec eux. C'est toujours plus facile avec les esprits élémentaires des voies que le personnage connaît car ils sont naturellement bien disposés envers lui.
- **CONTRÔLE MAGIQUE.** Le personnage bénéficie d'un avantage lorsqu'il utilise sa magie de combat.
- **DÉGÂTS DE ZONE.** Le personnage divise les dégâts qu'il inflige entre plusieurs cibles.
- **DISSIPATION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage annule les effets d'un sort ou d'une compétence de monstre. Si l'effet est instantané, il doit réussir un jet pour réagir assez vite.
- **EXTENSION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage étend les paramètres d'un effet de basse ou de haute magie : il affecte une cible supplémentaire par niveau ou étend la portée de son sort jusqu'à 5 zones. Les deux extensions peuvent être employées de manière simultanées en payant les usages de chaque.
- **INVOCATION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage invoque un monstre d'indice de puissance égal ou inférieur au sien (+1 niveau par point de mana investi, max +2). Le monstre obéit à ses ordres et combat à ses côtés puis disparaît son service accompli.
- **MAGIE DE COMBAT.** Le personnage obtient un bonus de +1 dégât avec sa magie de combat.
- **PAR CŒUR.** Le personnage conçoit un sort précis de basse ou de haute magie, avec ses paramètres définis à l'avance (y compris un sort de combat). Il peut librement lancer ce sort une fois par niveau et par jour.
- **RITUEL.** Le personnage conduit un rituel compliqué et qui demande de la préparation, des composantes, des pièces d'argent et du temps. Il obtient alors n'importe quel effet de son choix, mais il doit en déterminer la portée avec la maîtresse de jeu.
- **SORT LIBRE.** Le personnage peut lancer un sort sur une cible ou une zone derrière un abri ou une couverture.

LE BESTIAIRE

Voici quelques nouveaux animaux et monstres, de nouvelles compétences monstrueuses (et des précisions sur d'autres) et surtout un remaniement du calcul de la puissance des créatures. Le niveau n'est pas suffisant pour estimer la dangerosité des adversaires des personnages puisqu'il ne dit, finalement, que la résistance de ceux-ci (points de vie et, plus rarement, points de mana). Il convient de prendre aussi en compte l'efficacité et le nombre de compétences monstrueuses, ainsi que le mouvement. Grâce à quelques savants usages d'un tableur, chaque créature possède désormais un **INDICE DE PUISSANCE (IP)** qui doit remplacer le niveau pour déterminer la composition des rencontres, le niveau d'invocation, mais aussi les récompenses en XP et en pièces d'argent.

COMPÉTENCES MONSTRUEUSES

- **AGILE.** Le monstre effectue des prouesses physiques d'agilité.
- **ALLONGE.** Le monstre peut attaquer au corps-à-corps dans la zone où il se trouve et les zones adjacentes.
- **ANTIDOTE.** Une fois par niveau et par jour, le monstre soigne un état préjudiciable (poison, paralysie et ainsi de suite).
- **ARMURÉ.** Le monstre annule 1 dégâts par tour.
- **ATTAQUES EN PASSANT.** Le monstre peut fractionner son mouvement et accomplir son action à n'importe quel point.
- **ATTAQUES RAPIDES.** Le monstre a deux actions par tour.
- **AURA/PIÉTINEMENT.** Le monstre inflige 1 dégât par tour à tous ses ennemis dans la zone.
- **BLINDÉ.** Le monstre annule 5 dégâts par tour.
- **CHUTE DE PLUME.** Le monstre peut tomber de n'importe quelle hauteur sans se blesser.
- **COLOSSAL.** Le monstre bénéficie d'un bonus de +5 à ses dégâts.
- **CUIRASSÉ.** Le monstre annule 3 dégâts par tour.
- **DÉSODORISATION.** Une fois par niveau et par jour, le monstre enlève toutes les odeurs d'un lieu ou d'une créature, ne laissant qu'une entêtante touche florale.
- **DISCRET.** Le monstre a un avantage aux jets de discrétion pour se dissimuler en combat.
- **DISTANCE COURTE.** Le monstre attaque à distance, à 2 zones ou moins.
- **DISTANCE LONGUE.** Le monstre attaque à distance, sans limite de portée.
- **DISTANCE MOYENNE.** Le monstre attaque à distance, à 5 zones ou moins.
- **ÉNORME/PRÉCIS.** Le monstre bénéficie d'un bonus de +2 à ses dégâts.
- **EXPLOSIF.** Le monstre inflige 1 dégât à tous les adversaires dans la zone au moment où il est réduit à 0 point de vie.

- **FUMÉE.** Une fois par niveau et par jour, le monstre emplit la zone d'une épaisse fumée qui bloque toutes les attaques à distance (et autres effets) vers la zone ou au travers d'elle.
- **HERBORISTE.** Une fois par niveau et par jour, le monstre crée une potion de soin ou de mana.
- **IMMATÉRIEL.** Le monstre est immatériel. Pour qu'une attaque inflige des dégâts, il faut que les dés présentent au moins une face paire. Les voies magiques de la Lumière et des Ténèbres ignorent cette compétence et infligent tous les dégâts.
- **IMMOBILISATION.** Une attaque réussie du monstre empêche la cible de se déplacer à son tour.
- **MAGIE ÉLÉMENTAIRE.** Une fois par niveau et par jour, le monstre lance un sort dans la voie élémentaire indiquée. Il peut aussi utiliser des tours mineurs (par exemple, pour attaquer ou soigner).
- **MAGIE.** Le monstre peut lancer des sorts comme un magicien. Il peut aussi utiliser des tours mineurs.
- **MAÎTRE DU MANA.** Le monstre possède un point de mana par niveau qu'il peut utiliser pour améliorer ses jets.
- **MÉTAMORPHOSE ANIMALE.** Le monstre prend l'apparence d'un animal de même taille et translucide.
- **NETTOYAGE.** Une fois par niveau et par jour, le monstre débarrasse un lieu de toutes ses poubelles, immondices, déchets et autres broyats.
- **PARALYSIE.** Le monstre paralyse un adversaire, lui interdisant toute parole, toute action et tout mouvement jusqu'à disparition de l'état préjudiciable.
- **POISON.** Une attaque réussie du monstre inflige 1 dégât par tour à sa cible pour le reste du combat (cumulatif).
- **PROJECTION.** Une attaque réussie du monstre projette sa cible dans une zone adjacente.
- **PUISSANT.** Le monstre effectue des prouesses physiques de force.
- **PURIFICATION.** Une fois par niveau et par jour, le monstre purifie un lieu, des objets ou une créature.
- **SURPRISE.** Le monstre a un avantage aux jets de discrétion pour se dissimuler en combat et bénéficie d'un bonus de +3 aux dégâts depuis une position dissimulée.
- **TUEUR.** Le monstre bénéficie d'un avantage à ses jets d'attaque.
- **ZONE.** Les attaques du monstre affectent tous ses ennemis dans la zone.

LES FIGURANTS

FIGURANTS	Niv	Mvt	COMPÉTENCES (DE PERSONNAGE)
Personne normale	1-2	Selon armure	Variable
Méchant	1-5	Selon armure	Variable
Grand méchant	5-9	Selon armure	Variable

LES ANIMAUX

IP ANIMAUX	Niv	Mvt	COMPÉTENCES MONSTRUEUSES
2 Abeilles géantes	1	2	Poison
5 Chauve-souris géante	4	3 (vol)	Attaques en passant, Précis, Projection
2 Fourmis géantes	2	2	Cuirassé
4 — Fourmis Soldats	4	3	Cuirassé, Tueur
9 — Reine fourmi	9	1	Blindé, Magie, Maître du mana, Piétinement
1 Gants	1	1	Discret
3 — Gants de terre	3	1	Discret
3 — Gants pierreux	3	1	Discret, Magie élémentaire (terre)
3 — Gants métalliques	3	1	Armuré, Discret, Magie élémentaire (terre)
4 — Gants alliages	3	1	Cuirassé, Discret, Magie élémentaire (terre)
3 — Gants cristallins	3	1	Discret, Maître du mana
2 — Gants d'eau	2	1	Agile, Discret
2 — Gants acide	2	1	Agile, Discret, Magie élémentaire (acide)
3 — Gants décapeurs	2	1	Agile, Discret, Magie élémentaire (eau), Nettoyage
3 — Gants purificateurs	2	1	Agile, Discret, Magie élémentaire (eau), Purification
2 — Gants médicaux	2	1	Agile, Discret, Magie élémentaire (lumière)
3 — Gants guérisseurs	2	1	Agile, Discret, Magie élémentaire (lumière), Guérisseur
2 — Gants de glace	2	1	Agile, Discret, Magie élémentaire (froid)
2 — Gants d'air	2	2	Discret, Chute de plume
2 — Gants des fleurs	2	2	Discret, Chute de plume, Désodorisation
4 — Gants zéphyre	2	3 (vol)	Discret, Chute de plume, Immatériel
4 — Gants électriques	2	3	Discret, Chute de plume, Magie élémentaire (foudre)
3 — Gants de feu	2	2	Discret, Aura, Explosif
4 — Gants de flammes	2	2	Discret, Discret, Aura, Explosif, Immatériel, Magie élémentaire (feu)
3 — Gants de fumée	2	2	Discret, Fumée, Immatériel
2 — Gants végétaux	2	1	Discret, Magie élémentaire (bois)

3	— Gants vénéneux	2	1	Discret, Magie élémentaire (bois), Poison
3	— Gants thériques	2	1	Discret, Magie élémentaire (bois), Antidote
3	— Gants herboristes	2	1	Discret, Magie élémentaire (bois), Herboriste
2	— Gants animaux	2	1	Discret, Métamorphose animale
8	Guivres	7	3 (vol)	Colossal, Cuirassé, Projection
3	— Petite Guivre	3	2 (vol)	Armuré, Énorme
5	— Guivre forte	4	3 (vol)	Armuré, Énorme, Projection
6	— Guivre venin	5	3 (vol)	Armuré, Énorme, Poison, Projection
6	— Guivre puissante	5	3 (vol)	Armuré, Énorme, Projection, Puissant
5	— Guivre agile	4	3	Agile, Armuré, Attaque en passant, Énorme
3	Lapins cornus	3	2	Tueur
1	Loups	1	2	Agile
2	— Loups-ardents	2	2	Agile, Aura
3	— Loups-tempête	3	2	Agile, Zone
5	— Loups à deux têtes	5	2	Agile, Attaques rapides
8	— Fenrirs	8	3	Agile, Énorme, Maître du mana, Tueur
2	Ours	2	1	Armuré, Énorme
4	— Ours-montagne	4	2	Cuirassé, Énorme
6	— Ours-colère	6	1	Blindé, Énorme, Tueur
2	Sanglier	2	2	Armuré
3	— Sangliers de sang	3	3	Armuré, Tueur
5	— Sangliers flamboyants	5	3	Armuré, Tueur, Aura
3	Singes géants	2	2	Agile, Énorme, Tueur
6	— Singes à deux têtes	5	3	Agile, Attaques rapides, Énorme, Tueur
8	— Singes des ombres	8	4	Agile, Colossal, Surprise, Tueur

LES MONSTRES

IP	MONSTRES	Niv	Mvt	COMPÉTENCES MONSTRUEUSES
2	Araignées géantes	1	2	Poison, Surprise
4	— Araignée d'acier	3	2	Allonge, Immobilisation, Poison, Surprise, Tueur
8	— Reine-Araignée	7	3	Allonge, Cuirassé, Colossal, Magie, Poison, Tueur
2	Crustacés sylvestres	2	2	Cuirassé
4	— Crabes géants des forêts	3	2	Attaques rapides, Cuirassé, Énorme
5	— Homards des falaises	4	2	Blindé, Énorme, Zone
6	— Grands scorpions moussus	5	3	Colossal, Cuirassé, Poison
4	Cyclopes	4	2	Armuré, Énorme, Puissant
6	— Ettins	6	2	Armuré, Attaques rapides, Énorme

6	Diables mineurs	5	2	Armuré, Maître du mana, Précis
9	— Diables majeurs	8	3	Attaques rapides, Cuirassé, Maître du mana, Magie, Précis, Tueur
13	— Archidiabes	12	4	Allonge, Attaques rapides, Aura, Blindé, Dévastateur, Maître du mana, Magie, Tueur, Zone
13	Dragons	12	4 (vol)	Allonge, Attaques rapides, Blindé, Colossal, Maître du mana, Piétinement, Tueur, Zone
5	Elfes noirs	5	2	Discret, Tueur
7	— Elfes noirs assassins	6	3	Agile, Précis, Surprise, Tueur.
6	— Elfes noirs magiciens	6	2	Agile, Discret, Magie, Zone
4	Fantômes	4	1	Immatériel
6	— Ombres	5	1	Aura, Immatériel, Immobilisation, Zone
8	— Spectres	8	2	Immatériel, Maître du mana, Précis, Tueur
4	Feux follets	1	10	Attaque en passant, Distance longue, Explosif, Immatériel
4	— Feux follets lugubres	2	3	Attaque en passant, Distance moyenne, Explosif, Immatériel, Zone
7	Géants	7	3	Colossal
8	— Géants des tempêtes	8	3	Colossal, Cuirassé, Magie (air)
10	— Géants de feu	10	3	Aura, Colossal, Cuirassé, Magie (feu)
1	Gobelins	1	1	Agile
1	— Archers gobelins	1	1	Agile, Distance courte
3	— Guerriers gobelins	2	2	Agile, Armuré, Tueur
4	— Chefs gobelins	3	2	Agile, Armuré, Précis, Tueur
7	— Rois gobelins	6	1	Agile, Attaques rapides, Aura, Cuirassé, Maître du mana, Précis
4	— Sorciers gobelins	4	1	Agile, Armuré, Magie
6	Golems	6	1	Cuirassé, Énorme, Maître du mana
7	— Golems de métal	7	1	Blindé, Énorme, Maître du mana
8	— Golems d'os	8	1	Cuirassé, Énorme, Maître du mana, Tueur
3	Goules	3	2	Puissant, Surprise
4	— Goules croque-os	4	2	Puissant, Surprise, Tueur
4	— Goules magiciennes	3	2	Magie, Puissant, Surprise
3	Harpies	2	2 (vol)	Maître du mana, Tueur
3	— Harpies rasoirs	2	2 (vol)	Attaques en passant, Tueur
4	— Sirènes	3	3 (nage)	Maître du mana, Magie

1	Kobolds	1	1	—
1	— Archers kobolds	1	1	Distance courte
2	— Lanciers kobolds	2	2	Tueur
1	— Kobolds volants	1	3 (vol)	—
3	— Chefs Kobolds	3	2	Armuré, Tueur
3	Lézards géants	2	2	Cuirassé, Énorme, Tueur
5	— Lézards électriques	3	2	Cuirassé, Énorme, Tueur, Zone
5	— Lézards blindés	4	2	Blindé, Énorme, Tueur
6	— Lézards-tyrans	5	3	Cuirassé, Énorme, Piétinement, Tueur
12	Liches	11	2	Aura, Attaques rapides, Magie, Maître du mana, Tueur, Zone
5	Mimics	4	1	Précis, Surprise, Tueur
10	Minotaures	9	3	Allonge, Cuirassé, Énorme, Piétinement, Projection, Puissant, Tueur
4	Ogres	4	2	Énorme, Puissant
5	— Ogres dévoreurs	5	2	Énorme, Puissant, Zone
7	— Ogres engloutisseurs	6	2	Colossal, Projection, Piétinement, Puissant
3	Orques	3	2	Tueur
3	— Archers orques	3	3	Distance courte, Tueur
4	— Orques rouges	4	2	Précis, Tueur
5	— Orques noirs	5	2	Armuré, Précis, Tueur
7	— Champions orques	7	2	Cuirassé, Maître du mana, Précis, Tueur
10	— Rois orques	9	2	Attaques rapides, Blindé, Précis, Tueur
2	Plantes animées	1	2	Attaques rapides
3	— Tréhants	2	2	Allonge, Armuré, Tueur
4	— Lianes tueuses	3	3	Attaques rapides, Paralysie
3	— Ronciers animés	3	2	Dévastateur
4	Scolopendres	2	3	Blindé, Énorme, Poison, Tueur
4	— Scolopendres de glace	2	3	Blindé, Énorme, Paralysie, Tueur
4	— Scolopendres de feu	2	3	Blindé, Énorme, Tueur, Zone
4	Serpents géants	3	2	Allonge, Énorme, Poison
1	Squelettes	1	2	Armuré
1	— Archers squelettes	1	2	Armuré, Distance courte
3	— Gardiens squelettes	2	2	Armuré, Tueur
5	— Chevaliers squelettes	4	2	Cuirassé, Précis, Tueur
4	— Champion squelettes	6	2	Cuirassé, Maître du mana, Précis, Tueur
10	Vampires	9	3 (vol)	Agile, Attaques en passant, Attaques rapides, Discret, Immobilisation, Maître du mana, Précis, Surprise
1	Zombies	2	1	—
1	— Zombies explosifs	1	1	Explosif
2	— Zombies-tonnerre	2	1	Tueur

LES AMÉLIORATIONS DE BOSS

Les boss de fin d'étage dans les donjons méritent de posséder quelques capacités supplémentaires qui leur sont réservées. La maîtresse de jeu peut ajouter une ou plusieurs capacités aux boss, à choisir dans la liste principale ou dans cette liste spécifique.

- **CÉLÉRITÉ.** Le boss porte une attaque supplémentaire chaque tour.
- **DÉCHARGE MAGIQUE.** Une fois par combat, le boss inflige une attaque magique à l'ensemble des personnages sur le champ de bataille.
- **DÉFENSE.** Le boss annule 2 points de dégâts par tour, en supplément de ses autres protections.
- **INVOCATION.** Une fois par combat, le boss invoque des monstres pour 1d6 niveaux, en ajoutant le numéro de l'étage pour faire bonne mesure.
- **RAGE.** Le boss inflige 2 dégâts supplémentaires par attaque.
- **RÉGÉNÉRATION.** Une fois par combat (ou plus), le boss regagne la moitié de ses points de vie.
- **RENOIS DE DÉGÂTS.** Le boss inflige 1 dégât automatique à son adversaire pour chaque attaque qu'il subit (même si cette dernière échoue).
- **TERREUR.** Les personnages doivent effectuer un jet de sauvegarde ou ils perdent leur action du tour.