



ISEKAI FANTAZI

*À la mémoire de Christophe. Puisses-tu avoir
trouvé un autre monde tout à ta démesure !*

Les formidables aventures d'une
bande de terriens perdus dans
un autre monde d'épées et de
magie où ils vont se balader,
profiter de la gastronomie et
se descendre des donjons.

TEXTES : John Grümph

COUP DE MAIN ET BRAINSTORM : David *AreEdhil* Loubaresse

TESTOUILLES ET AUTRES IDÉES : François 6PO, Lunedor,
Moon, Clément DR, Melville, Cendrones.

Le terme ISEKAI (*un autre monde*, en japonais) désigne un genre de manga, de *light novels* et d'animés dans lequel des protagonistes issus du monde réel, notre monde, se retrouvent projetés dans un monde de *fantasy*. Là, ils commencent une nouvelle vie, rencontrent des compagnons et vivent toutes sortes d'aventures dans un monde d'épée et de magie. Il existe déjà des milliers de ces histoires très populaires, partageant des tropes communs, tout en cherchant aussi à apporter un peu d'originalité au genre.

Ce jeu de rôle te propose des mécaniques et quelques outils pour jouer dans ce type d'univers. Toutefois, il choisit des angles précis sans vouloir (ou pouvoir) tout émuler. Ses règles sont inspirées de celles (ô combien inspirantes) de *MYDWANDR*, par James & Robyn George (*Olde House Rules*). Chaque joueuse aura besoin de se munir de trois d6 et de la feuille de personnage.



ISEKAI

Irasshaimase !

CE À QUOI ON JOUE

Si le concept – un personnage du monde réel projeté dans un autre monde – est très ancien en littérature, aussi bien en Europe qu'en Asie, le terme *Isekai* est particulièrement récent et ses occurrences sont rares avant 2013 (bien que des œuvres antérieures aient été rattachées au genre à posteriori). Dans la littérature classique, ce modèle d'histoire est une manière de comparer ou de critiquer les mœurs de notre monde en projetant un explorateur ou un philosophe dans un univers alternatif.

Bien loin de ces ambitions, un *Isekai* se réfère surtout au genre de la *fantasy* et à un imaginaire partagé, celui des jeux vidéo et des jeux de rôle – une forme de médiévalisme exotique (une Europe du haut Moyen-Âge vu par des auteurs japonais) mêlé d'épopée magique.

Il existe plusieurs types d'*Isekai*, mais ce jeu s'intéresse plus particulièrement à l'un d'entre eux. En comparant plusieurs centaines d'œuvres, quatre principales configurations émergent qui décrivent les relations qu'entretiennent le monde réel et le monde de *fantasy* l'un avec l'autre :

- **PASSAGE.** Le protagoniste quitte le monde réel pour entrer dans l'autre monde et il en devient un habitant. Le passage est généralement à sens unique, le protagoniste cherchant parfois à rentrer chez lui ou préférant s'installer dans l'autre monde. Quelquefois, le passage reste ouvert, mais le monde réel et l'autre monde restent toujours bien détachés l'un de l'autre.
- **IMMERSION.** Le protagoniste appartient à l'autre monde et il n'a pas conscience de l'existence du monde réel. C'est un monde de magie et d'épée très classique, toutefois classée en *Isekai* – cette autre monde est le décor des histoires, mais il appartient à cette espèce de *fantasy* un peu standardisée qui utilise les tropes présentés tout au long de cet ouvrage.
- **INTRUSION.** Cette fois, c'est l'autre monde qui pénètre dans le monde réel, de manière discrète (par le biais d'un protagoniste venu de l'autre monde) ou plus voyante quand des portails s'ouvrent, connus de tous (ou d'une fraction de la population dans le secret de l'évènement).
- **SUPERPOSITION.** L'autre monde et le monde réel sont structurellement mélangés et les protagonistes vivent dans l'un et l'autre à la fois. C'est du pur merveilleux. Les monstres et les aventuriers arpentent le monde, invisibles aux yeux des autres habitants de la terre, et les donjons s'ouvrent dans les ombres des parkings souterrains de grands immeubles modernes.

Ce jeu s'intéresse à la première catégorie, LE PASSAGE, de très loin la plus représentée dans les œuvres *Isekai* : des protagonistes du monde réel sont projetés dans un autre monde, par quelque phénomène particulier, doivent s'y adapter et y vivent des aventures.

Par ailleurs, à l'intérieur du genre *Passage*, on peut distinguer deux tendances :

- **SHONEN.** La première tendance, surtout à destination d'un public masculin, est celle de protagonistes aventuriers qui se lancent des défis, affrontent des monstres et résolvent des quêtes. Il y a beaucoup de bagarres, des amitiés solides et potaches et (trop souvent, malheureusement) une forme d'objectification de la gente féminine.
- **OTOME.** La seconde tendance, à destination d'un public féminin, entraîne une protagoniste dans une société plus complexe, moins aventureuse, où elle explore ses sentiments amoureux et gère toutes sortes de rivalités et d'intrigues de couloir.

Là encore, le jeu est d'abord construit pour s'intéresser à l'aspect **SHONEN** du genre (en enlevant, bien entendu, la sexualisation et l'objectification – pas de petite culotte, de fan service ou de Harem ici !) À partir de maintenant, lorsque nous ferons référence au genre *Isekai* pour cadrer le jeu, c'est de l'*Isekai* de type *Passage Shonen* dont nous parlerons plus précisément.

LES TROPES ET LES ATTENDUS

L'Isekai est un genre et, comme tel, il doit obéir à des codes assez stricts pour plaire à son audience. Celle-ci doit absolument y trouver des références immédiates, une construction standardisée – et, en même temps, un ingrédient original qui permet de ne jamais se lasser.

- Le protagoniste n'est pas spécialement surpris ou affolé par le passage. Il en connaît lui-même les codes, ou les devine, et il s'adapte rapidement à son environnement physique et social. Dans un *Isekai*, l'insensé devient plausible.
- Le protagoniste a accès à une « feuille de personnage » où sont notés son niveau, ses compétences, ses points de vie, son mana et ainsi de suite. Dans certains univers, tous les figurants ont aussi une feuille de personnage. Le protagoniste sait qu'il peut évoluer en accomplissant des quêtes. Il sait aussi, par déduction, quels adversaires sont dangereux (et à éviter).
- L'autre monde est presque toujours structuré de la même manière : des peuples humains et non-humains, organisés en domaines nobles ou en royaumes plus ou moins intégrés ; des monstres dans la nature ; des donjons qui produisent ces monstres et regorgent de richesses ; une guilde des aventuriers qui rassemble et organise la corporation, fournit des quêtes et rachète les matériaux ; de la magie organisée en voies élémentaires et ainsi de suite.

Le jeu se propose de rester au plus près de ces éléments et il appartiendra à la maîtresse de jeu de les régler au plus près de ses goûts.

LES ÉTAPES INITIALES

De même, l'introduction du protagoniste dans l'autre monde suit une série d'étapes clairement identifiées et donc de propositions de mise en jeu.

- **L'ORIGINE DU PROTAGONISTE.** Un *Isekai* s'intéresse en premier lieu à son protagoniste principal, à sa personnalité, à ses motivations, à ses sentiments. Il s'agit d'abord de raconter son histoire avant le passage et de déterminer son caractère. Quel âge a-t-il ? Quel est son genre ? Son métier ou ses loisirs ? Très souvent, le protagoniste possède une fêlure. Il n'est pas toujours complètement à sa place dans le monde réel ou il souffre de manques : isolation sociale, travail trop prenant, harcèlements et abus, handicap, solitude amoureuse, deuil, chagrin, dépression. D'une certaine manière, ces souffrances peuvent justifier son attachement à l'autre monde et sa volonté de s'y réinventer en partie, de même que son métier lui apporte souvent quelques atouts uniques et inconnus.
- **LE PASSAGE.** Le passage est un moment critique qui va orienter les aventures à venir, leur nature et l'implication du protagoniste. Là encore, le nombre de possibilités est relativement restreint (dans les exemples d'œuvres) et participe des attendus.
- **RÉINCARNATION.** Le protagoniste apparaît dans l'autre monde au moment de sa naissance, avec tous ses souvenirs (parfois, il s'éveille dans le corps d'un jeune enfant, en remplacement d'une âme emportée par la maladie). Dans le monde réel, il est mort à la suite d'une maladie, un accident ou un acte de violence, avec tous ses regrets et ses remords. Dans l'autre monde, il a une famille, un environnement social, parfois une position et des responsabilités. Il n'est pas tout seul. On notera que certains *Isekai* réincarnent leurs protagonistes dans des objets (épées, distributeurs et ainsi de suite), mais c'est vraiment trop particulier pour que nous traitions le cas dans ce jeu.
- **INTERVENTION DIVINE.** Le protagoniste effectue un passage direct et apparaît dans l'autre monde sous son aspect habituel, sans transition (dans de nombreux cas, il subit toutefois quelques transformations radicales, de peuple, de genre, d'âge). Cependant, à un instant il était dans le monde réel, l'instant d'après, il est dans l'autre monde, prêt à le parcourir et à l'explorer. La cause ? Une intervention divine. Pour une raison ou une autre, une divinité a transporté le protagoniste d'un monde à l'autre : parce qu'elle a besoin d'un agent, en récompense d'une bonne action, en réparation d'une erreur qu'elle a commise et ainsi de suite. Généralement, le protagoniste fait une courte halte dans le royaume divin pour s'entretenir avec la divinité qui lui explique la situation et, assez souvent, lui offre quelques dons supplémentaires (ou objets) pour l'aider dans sa prochaine vie.

- **INVOCATION.** Le protagoniste est invoqué dans l'autre monde par une puissante magie maniée par un ou plusieurs invocateurs. Ces derniers ont bien l'intention de se servir du protagoniste pour accomplir certaines tâches difficiles ou dangereuses. Ici, le protagoniste accepte ; là, il décline et s'enfuit aussi vite que possible (parfois pourchassé, parfois non). Le protagoniste a l'occasion de nouer des liens particuliers avec le ou les invocateurs – amitié, inimitié, concurrence, méfiance, manipulation et ainsi de suite. C'est souvent l'occasion d'impliquer rapidement le protagoniste dans les grandes histoires et les intrigues compliquées.
- **ARTEFACT.** Le protagoniste est entraîné dans l'autre monde parce qu'il possède un objet particulier ou seulement parce qu'il l'a touché – de la simple porte au fond d'une vieille maison de famille à l'anneau maudit ou à l'épée enchantée achetée chez un brocanteur. Cet objet permet-il de rentrer ou non ? Le protagoniste le conserve-t-il dans l'autre monde ? Quelle est l'histoire même de cet objet et son importance par la suite ?
- **COINCÉ DANS UN JEU.** Le protagoniste jouait à un jeu vidéo et se retrouve coincé à l'intérieur. Il en connaît donc les codes, les règles, les secrets, le contenu, les bugs aussi, qu'il va pouvoir exploiter. Son objectif, parce qu'il sait son véritable corps abandonné en dehors, est de trouver le glitch qui l'a emprisonné là. Comme il est l'un des milliers de joueurs coincés, il pourra aisément trouver des compagnons de route, y compris au sein de sa propre guild. Dans un certain nombre de cas, le protagoniste et ses compagnons se contentent de se connecter pour jouer ensemble et continuent de vivre, IRL, d'autres histoires entre eux – s'ils sont coincés dans le jeu, c'est que ce sont seulement des gros otakus.
- **SANS EXPLICATION.** Avouons-le, certains *Isekai* sont feignants et laissent l'audience dans l'expectative. Après tout, chacun connaît les codes, pourquoi s'embêter à les répéter. Si tu dois jouer vite, c'est bien entendu une étape que tu peux sauter – les joueuses savent pourquoi elles sont autour de la table.
- **L'INCARNATION DANS L'AUTRE MONDE.** Le moment d'incarnation dans l'autre monde est l'occasion de « réécrire » le protagoniste. Va-t-il n'être qu'une version identique de lui-même ou va-t-il subir une transformation radicale (de peuple, de genre, d'âge) ? Dans ce jeu, c'est le moment où la joueuse va simplement créer son personnage et sélectionner les options disponibles – peuple, compétences, équipement et ainsi de suite. C'est bien sûr le moment où la joueuse va pouvoir réfléchir à ce qu'elle veut faire par la suite et comment elle va intégrer son personnage à l'autre monde, avec quelles intentions.

LE PROBLÈME DU GROUPE

Le plus souvent, les *Isekai* racontent l'histoire d'un protagoniste unique qui arrive du monde réel et découvre l'autre monde. L'audience en fait de même par ses yeux. Quand plusieurs humains arrivent en même temps (par une invocation), le groupe explose rapidement et c'est toujours l'histoire d'un de ses membres que l'on raconte.

Dans un jeu de rôle, il est nécessaire de trouver une manière de lier les personnages des joueuses autour de la table. On pourrait imaginer qu'un seul personnage soit étranger, les autres étant des locaux qui deviennent ses compagnons – mais c'est mettre de côté l'intérêt du protagoniste de *l'Isekai* : sa capacité à tricher, à sortir des codes et des règles sociales communes parce qu'il est d'un autre temps et d'un autre lieu.

Il convient donc, si possible, que tous les personnages soient étrangers à l'autre monde. Le plus simple, peut-être, c'est qu'ils se connaissent d'avant le passage : des collègues, des amis, des camarades de classe (complices et non rivaux). Naturellement, en arrivant dans l'autre monde, ils choisissent de rester ensemble et de se soutenir les uns les autres.

LES RELATIONS SOCIALES

Il semble important ici de souligner la place considérable que prennent les figurants dans les *Isekai* et qu'il conviendra, pour la maîtresse de jeu, de mettre en avant.

L'Isekai projette toujours ses protagonistes dans un univers à la technologie rudimentaire, bien loin du monde hyper-technologique dont ils sont issus. Dans le monde réel, l'information est éthérée, disponible partout dans un format désincarné, sur le net, dans les livres. Pour se procurer quelque chose, il suffit de le commander et de le recevoir dans une carton, prêt à servir.

Dans un *Isekai*, toute l'information et tous les besoins s'incarnent dans les figurants. Pour apprendre quelque chose, il faut parler aux gens : le simple passant ou boutiquier pour les informations générales ; les artisans, les marchands ou les membres des guildes pour les informations pratiques ou spécialisées ; le roi, les nobles, leurs agents et conseillers, les maîtres des guildes, pour toutes les informations secrètes ou réservées. De même, se procurer de l'équipement implique d'interagir avec des gens, de négocier le prix et la qualité et ainsi de suite.

En vérité, chaque instant – qu'il s'agisse d'un repas à la taverne ou de l'acceptation d'une quête d'aventurier – est l'occasion incontournable d'établir des relations sociales.

LE FORMAT

Ce qui implique un format d'aventure assez particulier. Dans les *Isekai*, les histoires sont plutôt courtes et s'enchaînent les unes après les autres, comme autant de tranches de vie des protagonistes qui découvrent ainsi de multiples aspects de l'autre monde. Ils voyagent, rencontrent des figurants, accomplissent des quêtes, lient des amitiés, construisent une nouvelle vie par petites touches – en parcourant des donjons, mais aussi en retournant à l'école ou en ouvrant un commerce (ou tout à la fois).

Les arcs narratifs plus longs sont, de fait, assez rares, mais pas inconnus pour autant. Toutefois, ils génèrent rarement un sentiment d'urgence ou d'invasion qui nuirait au plaisir du vagabondage et du badinage. Les relations sociales et le *feelgood* priment toujours sur les événements dramatiques – on gardera plutôt ces derniers dans l'espace des histoires courtes pour changer d'ambiance momentanément sans nuire à l'ambiance générale. Bien sûr, c'est seulement un conseil et la maîtresse de jeu fera bien comme elle l'entend.

En revanche, tous les univers *d'Isekai* ne sentent pas le foin et la cannelle. La société et la politique peuvent être empreintes de violence et d'émotions négatives : la cupidité, la malveillance, la cruauté, les abus de pouvoir, le racisme, la haine peuvent motiver les puissants et organiser les structures sociales de l'autre monde. Ce sont autant de prétextes à de courtes histoires qui peuvent amener les protagonistes à renverser la table, à peser de tout leur poids pour changer le destin du monde. Botter le cul des méchants restera toujours une motivation majeure pour des aventuriers au cœur vaillant.

ORIGINALITÉ

Bien entendu, tous les absolus présentés ci-avant n'en sont pas. Il existe des *Isekai* où les protagonistes ne proviennent pas du monde réel, mais d'un autre univers de *fantasy*. De même, les histoires d'amour ne concernent pas que les filles et les aventures que les garçons. Tous les points abordés peuvent connaître une certaine distorsion et c'est qui assure l'originalité de chaque *Isekai*.

MÉCANIQUES

Wakarimashita !

LA MÉCANIQUE DE BASE

$$2D6 \geq 8$$

Lorsqu'un personnage doit accomplir une action qui n'est ni automatique ni impossible, la joueuse lance 2D6. Pour que l'action soit une réussite, il suffit que la somme des dés soit égale ou supérieure à 8.

Lorsqu'un personnage a L'AVANTAGE – grâce à une compétence, aux circonstances ou parce qu'il mobilise divers moyens pour se simplifier la tâche – la joueuse lance 3D6 et conserve les deux résultats les plus élevés.

LE JET D'EFFICACITÉ

Certains jets suivent le même principes, mais le résultat du lancer de dé donne un résultat de 0 à 3 qui est utilisé, par exemple, pour déterminer les dégâts en combat, la valeur des petits coffres dans les donjons, le résultat des récoltes et du dépeçage, des gains de bon karma et ainsi de suite. Pas d'inquiétude : les joueuses apprennent ce tableau par cœur en l'espace de quelques lancers.

2d6	EFFICACITÉ
2-7	0
8-9	1
10-11	2
12	3

LE COMBAT

Dans un *Isekai*, les combats sont assez nombreux, mais toujours rapides. Les personnages, ou les figurants qui les accompagnent, savent se défendre et sont parfois de véritables maîtres dans le domaine.

INITIATIVE

Au début du combat, chaque camp détermine son initiative : une joueuse (à tour de rôle) lance 2d6 pour son groupe, la maîtresse de jeu lance 2d6 pour les adversaires. Celui qui obtient le meilleur résultat joue en premier. Ensuite, durant tout le combat, il suffit d'alterner les camps – les joueuses choisissent ensemble qui agit et quand. En cas d'égalité, les monstres ont l'initiative (ce sont les méchants, laissons-leur la responsabilité de l'agression).

MANŒUVRE ET ACTION

À son tour de jeu, un personnage peut effectuer une manœuvre et une action.

● **MANŒUVRE.** Une manœuvre permet d'effectuer un déplacement, de changer d'arme, de boire une potion et d'effectuer toutes sortes de gestes assez mineurs pour ne pas nécessiter plus d'attention que cela, mais assez importants pour qu'on les prenne en compte.

● **ACTION.** Une action permet au personnage d'attaquer un adversaire, de lancer un sort, d'utiliser certains pouvoirs et ainsi de suite. On peut toujours échanger son action contre une manœuvre, mais l'inverse n'est pas possible.

ZONES ET DÉPLACEMENTS

Le champ de bataille est divisé en zones. Chaque zone correspond à un espace identifié, à moins qu'il ne s'agisse d'un découpage arbitraire. Une zone forme alors un polygone irrégulier de quelques mètres de côté, adjacent à une ou plusieurs autres zones. Il peut être intéressant de sortir des pions ou des figurines et de tracer les zones sur un tableau ou une feuille.

Au prix d'une manœuvre, un personnage sans armure peut se déplacer de deux zones (un mouvement égal à 2) ; un personnage avec une armure est limité à un déplacement d'une zone (un mouvement égal à 1). Les monstres possèdent un mouvement qui leur permet de se déplacer d'une ou plusieurs zones comme indiqué.

Certaines zones, comme indiqué dans les annexes de ce livre, possèdent des qualités particulières : elles sont infranchissables ou difficiles à traverser, on peut ou non tirer au travers, elles offrent des bonus aux monstres et ainsi de suite. Jouer avec le décor de cette manière offre toutes sortes de choix tactiques et ludiques très intéressants qui brisent la monotonie des rencontres.

ATTAQUER

Un personnage peut attaquer au corps-à-corps tout adversaire qui se situe dans la même zone que lui. Il peut effectuer une attaque à distance (ou par magie) jusqu'à deux zones de lui.

Pour que son personnage porte une attaque contre un adversaire, la joueuse lance 2d6 d'efficacité et vérifie le nombre de dégâts qu'il inflige. Un bonus à l'attaque (provenant par exemple d'une arme de qualité) s'ajoute au résultat du jet. Certains personnages bénéficient d'un avantage au jet grâce à une compétence.

Certaines compétences, l'équipement aussi, accordent des bonus aux dégâts qu'il convient d'ajouter à l'efficacité. Par exemple, avec un résultat de 10 aux dés, un personnage maniant une épée à deux mains inflige un total de 4 dégâts : 2 pour l'attaque +2 pour son arme lourde. Toutefois, il est nécessaire que l'attaque initiale ait produit au moins 1 dégât – un résultat inférieur à 8 ne permet pas d'appliquer le bonus.

SEPT

En combat, si le personnage obtient un résultat de 7 (naturel ou modifié), il n'inflige aucun dégât à son adversaire mais peut choisir, en lieu et place, l'un des effets suivants. Avec l'expérience, le personnage peut activer les effets du 7 plus facilement : à partir du niveau 4, il peut choisir une option s'il obtient un 6 ou un 7 ; à partir du niveau 8, c'est sur un 5, un 6 ou un 7.

- Il offre un bonus de +1 à l'attaque à l'un de ses alliés ou à lui-même.
- Il annule le prochain point de dégât sur la zone (soi ou un allié).
- Il regagne un point de mana dépensé.
- Il effectue aussitôt un déplacement gratuit.
- Il produit 0 dégâts, mais peut y ajouter d'éventuels bonus aux dégâts (c'est une exception de la règle précédente).

ZÉRO POINT DE VIE

Un figurant ou un monstre qui tombe à 0 point de vie est mort. Les personnages sont d'une autre trempe : il est bien rare que le protagoniste d'un *Isekai* meure et il est nécessaire que ce jeu reflète cette pratique. L'histoire importe plus que le réalisme brutal de la violence.

Aussi, un personnage qui tombe à 0 point de vie est inconscient jusqu'à la fin de la scène (ou jusqu'à ce qu'un autre personnage le sorte de l'inconscience par des soins). Toutefois, il doit payer une pénalité : il perd un nombre de points d'expérience égal au niveau de l'adversaire qui a eu sa peau (voir *Expérience*).

Pour éviter la pénalité, les autres personnages peuvent intervenir dans le même tour, ou au tour suivant (au maximum) pour lui apporter des soins (par une potion de soin, au prix d'une action, ou par la compétence du Guérisseur). Ensuite, la pénalité s'applique toujours.

PARADE ET ESQUIVE

Dans ce jeu, les adversaires infligent des dégâts directs à leurs cibles. Il n'y a donc pas de mécaniques d'esquive ou de parade. Ce qui compte, ce sont seulement les points de vie, la capacité à encaisser les dégâts ou à les annuler par des pouvoirs. On peut considérer que les points de vie sont un aspect de la défense du personnage.

LES JETS DE SAUVEGARDE

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).

LE JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

Il existe un jet de sauvegarde spécial qu'un personnage ne peut effectuer que s'il porte une armure ou un bouclier : le jet de sauvegarde contre la mort. En sacrifiant l'armure ou le bouclier du personnage (qui deviennent dès lors inutilisables jusqu'à réparation), la joueuse effectue un jet et, en cas de réussite, le personnage reste debout et regagne immédiatement 5 points de vie. Il est possible de sacrifier le bouclier puis l'armure (ou l'inverse) si le personnage porte les deux. L'armure ou le bouclier doivent ensuite être abandonnées ou réparées (à la ville la plus proche, en payant un artisan). Une armure cassée compte toujours pour la limite des jets d'agilité et de discrétion.

DIFFICULTÉS ET CONSÉQUENCES

Dans ce jeu, toutes les actions présentent une difficulté unique (8+), mais qu'en est-il des tâches compliquées ou, au contraire, très simples ? La maîtresse de jeu peut simplement les exprimer dans les conséquences qu'elle assigne : réussir une tâche simple aura des conséquences larges et solides tandis qu'un échec entraînera seulement quelques mineurs inconvénients ; réussir une tâche complexe ou dangereuse se verra récompenser de conséquences simples, du bout des doigts, tandis qu'un échec pourra entraîner de graves complications ou des dangers supplémentaires.

LE BON KARMA

À la fin d'une scène où les personnages ont connu des interactions sociales intéressantes, la maîtresse de jeu doit déterminer l'état d'esprit des figurants : se sentent-ils heureux, contents, rassurés, protégés, appréciés, aimés, en sécurité ? Leur vie est-elle plus belle (au moins pour un temps) parce qu'ils ont croisé les personnages ? Si c'est le cas, la maîtresse de jeu peut autoriser les joueuses à effectuer un ou plusieurs jets d'efficacité – un jet pour la table si l'influence positive des personnages a été présente mais peu représentative (être poli et gentil en faisant ses courses, dire bonjour aux gens sur la place du marché, offrir une friandise à quelqu'un) jusqu'à un jet par joueuse quand les personnages apportent un vrai sentiment de bien-être à un paquet de gens (botter les fesses d'une bande de criminel devant les locaux qu'ils harcèlent ou rackettent, offrir un banquet somptueux à tout un village). Certaines compétences ou circonstances accordent un avantage au jet.

Chaque point de bon karma obtenu alimente une réserve commune aux personnages (éventuellement matérialisée par des jetons en milieu de table). Les joueuses peuvent utiliser ces jetons, au cours des aventures comme elles le feraient de points de mana (+1 à un jet ou un usage quotidien supplémentaire).

Dans la vie, être gentil et serviable, aider les gens dans le besoin, adresser des sourires et offrir des bières, c'est la bonne manière d'aller bien soi-même dans les moments qui comptent.

LES PERSONNAGES

Itadakimasu !

Un personnage est défini par les éléments suivants (qu'il peut visualiser, dans l'autre monde, sur sa fiche de personnage). En cours d'aventure, il gagne de l'expérience qui lui permet d'en faire évoluer certains.

- Son nom
- Son niveau
- Son peuple
- Ses compétences (et améliorations)
- Ses points de vie
- Ses points de mana

Il possède, par ailleurs, de l'équipement utile qui modifie ses opportunités tactiques.

NIVEAU

Le niveau du personnage indique sa puissance relative au reste des figurants et des monstres (qui possèdent aussi un niveau). Lors du passage, il est de niveau 1. Plus tard, avec de l'expérience, il peut atteindre le niveau 9. Le niveau indique le nombre de points de vie et de mana qu'il possède.

PEUPLE

Le personnage était un humain dans le monde réel, mais il a pu subir une transformation au moment du passage. S'il existe sans doute une grande variété de peuples dans les *Isekai*, voici les cinq plus communs. Selon les univers, il peut exister certains préjugés envers certains ou même des conflits ouverts – la maîtresse de jeu est invitée à bien faire attention à ce qu'elle fait de ces thèmes délicats et haïssables pour ne pas nuire au plaisir du jeu.

- **HUMAINS.** Les humains sont les habitants les plus communs et les plus nombreux de l'autre monde. Les souverains et les nobles sont presque toujours de cette nature, sauf dans de rares nations. Un aventurier humain possède deux compétences à la création.
- **ELFES.** Rares et étranges, les elfes, reconnaissables à leur beauté naturelle et à leurs très longues oreilles effilées, sont d'éternels vagabonds quand ils n'investissent pas des forêts reculées qu'ils protègent contre les intrus. Un aventurier elfe peut tenter d'être discret même s'il porte une armure.

- **NAINS.** Les nains, trapus et massifs, sont connus pour être d'intrépides mineurs et d'admirables artisans. Peu nombreux, ils ont parfois fondé de grandes cités à demi-souterraines. Un aventurier nain bénéficie d'un avantage à tous les jets de sauvegarde (sauf les jets de sauvegarde contre la mort).
- **HOMMES-BÊTES.** Les hommes-bêtes sont des humanoïdes simples et naïfs possédant des traits animaux (oreilles, queue, fourrure, griffes, et ainsi de suite). Ils vivent au sein des populations humaines, discrets et travailleurs. Un aventurier homme-bête possède une grande puissance physique et inflige +1 dégât au corps-à-corps.
- **DÉMONS.** Les démons sont un peuple d'humanoïdes magiques, reconnaissables à une grande diversité de traits (ailes, cornes, couleurs de peau et d'yeux, griffes noires, queue et ainsi de suite – rarement tout en même temps). Ils vivent parfois (mais pas toujours et pas tous) sous l'autorité d'un mystérieux Roi-Démon que les humains craignent. Un aventurier démon possède 2 points de mana supplémentaire.

COMPÉTENCES

Les compétences sont toutes les choses qu'un aventurier peut apprendre qui améliorent ses capacités naturelles ou lui en offrent de nouvelles. Beaucoup sont de nature magique.

- À la création, chaque personnage possède une compétence de son choix (deux pour les humains). Il en apprendra de nouvelles en dépensant de l'expérience. Il pourra aussi développer des améliorations pour chacune des compétences qu'il maîtrise.
- Tous les personnages qui ont effectué le passage possèdent, par ailleurs, la compétence *Mémoire*, qui est une trace de leur passé, ainsi qu'une amélioration de cette compétence au choix (voir *Améliorations de compétences*). On ne peut choisir qu'une seule amélioration, à la création du personnage.
- Au moment de son inscription à la Guilde des aventuriers, le personnage gagne automatiquement la compétence *Aventurier* qui lui offre un statut et quelques avantages.
- **ACROBATE.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour toutes prouesses physiques d'agilité et de vitesse (courir, sauter, escalader, nager).
- **ARCHER.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour ses attaques à distance (arc, arbalète ou magie) à condition qu'il n'y ait pas d'adversaires dans la zone où il se trouve.
- **ARTISAN.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour fabriquer, réparer et bricoler des objets (avec du temps), mais aussi pour désamorcer les pièges et forcer les serrures.
- **AVENTURIER.** Le personnage possède une carte de la Guilde des aventuriers. Il est dispensé de toutes les taxes et dispose d'un sauf-conduit dans tous les pays et toutes les cités.

- **BAGARREUR.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour ses attaques à mains nues, qui ne peuvent jamais tuer un figurant.
- **CAVALIER.** Le personnage monte un animal de son choix. Hors combat, il double sa vitesse de voyage. En combat, il se déplace d'une zone supplémentaire par tour. Pratique en extérieur, douteux dans un donjon.
- **COSTAUD.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour toutes prouesses physiques de force (soulever, tirer, pousser, arracher, jeter, tordre).
- **CUISINIER.** Le personnage connaît toutes sortes de manières d'accommoder les aliments qui séduisent les papilles de tout le monde, maintiennent un haut moral, délient les langues des convives et attirent le bon karma.
- **DIPLOMATE.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour discuter, négocier, convaincre, avec les créatures qui peuvent communiquer, mais aussi pour les jets de bon karma.
- **DOMESTIQUE.** Le personnage choisit un autre personnage comme maître à qui il dédie ses journées. Il peut dépenser ses points de mana pour aider le maître comme il le ferait pour lui-même. Il lance alors 2d6 : sur un résultat de 8 ou plus, il récupère immédiatement 1 point de mana (une fois).
- **DOMPTEUR.** Le personnage peut appeler ou faire fuir des animaux naturels, les calmer ou même leur donner des ordres simples s'il réussit un jet.
- **DPS.** Le personnage inflige +1 dégâts au corps-à-corps.
- **ÉCLAIREUR.** Le personnage bénéficie d'un avantage à la vigilance, pour le pistage et l'analyse des traces.
- **ÉRUDIT.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour se rappeler de divers savoirs de l'autre monde ou être au courant des rumeurs et de l'actualité.
- **GUÉRISSEUR.** Une fois par jour et par niveau, le personnage rend 10 points de vie à un allié adjacent ou annule une altération d'état.
- **MAGICIEN.** Le personnage peut lancer un sort par niveau et par jour. Au moment de choisir cette compétence, il doit choisir l'une des voies élémentaires. La magie est expliquée en détail dans le chapitre qui lui est consacré.
- **MÉMOIRE.** Mémoire est une compétence unique aux personnages qui ont effectué le passage. Ils peuvent puiser dans les connaissances techniques et scientifiques de leur ancienne vie dans le monde réel, de mobiliser les savoirs et savoir-faire de leur ancien métier ou de leurs loisirs passés. Il suffit, le plus souvent, de réussir un jet pour se rappeler, dans les grandes lignes, de faits précis, de connaissances particulières et ainsi de suite.
- **RÉCOLTEUR.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour tous les jets de récolte et de dépeçage.
- **RÔDEUR.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour se dissimuler et se déplacer en silence.
- **TANK.** Le personnage annule 1 point de dégâts qu'il subit chaque tour.

- **TUEUR DE MONSTRES.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour ses attaques avec une arme de corps-à-corps contre les monstres et les animaux.
- **VOYAGEUR.** Le personnage possède un inventaire – un espace magique en chronostase où il peut ranger toutes sortes d'objets de taille moyenne (ou plus petits) et les sortir à volonté. Une créature vivante ne peut pas entrer dans l'inventaire.

POINTS DE VIE

Les points de vie sont une mesure de la santé, de l'énergie, de l'attention et du courage des créatures vivantes – personnages, figurants, animaux, monstres. C'est aussi une expression directe de la défense d'une créature en combat – plus elle a de points de vie, plus elle peut encaisser les coups. D'une manière générale, les créatures possèdent de 1 à 5 points de vie par niveau. À la création, les personnages possèdent 10 points de vie et ce total augmente de +5 par niveau.

Une créature qui tombe à 0 point de vie est morte ; un personnage est inconscient jusqu'à la fin de la scène ou jusqu'à ce qu'il reçoive des soins (à moins qu'il ne puisse effectuer un jet de sauvegarde contre la mort) et il subit une pénalité d'expérience.

Un personnage regagne tous ses points de vie après une bonne nuit de repos confortable et sûr – la moitié si la nuit n'est pas confortable ou qu'elle est anxieuse et stressante (par exemple au fond d'un donjon – on n'y dort jamais bien). Par ailleurs, il existe des potions de soin ou encore les pouvoirs du guérisseur qui permettent de soigner.

POINTS DE MANA

Les points de mana mesurent l'énergie magique d'une créature. Un personnage possède un point de mana par niveau (+2 au premier niveau pour les démons). Il peut dépenser un point de mana pour gagner un bonus de +1 à un jet (et même dépenser plusieurs points sur le même jet), mais aussi pour obtenir de nouveaux usages journaliers d'une compétence (guérisseur ou magicien par exemple).

Un personnage regagne tous ses points de mana après une nuit de repos. Il existe aussi des potions de mana qui permettent d'en récupérer en cours d'aventure.

ÉQUIPEMENT

À la création, les personnages possèdent une arme (au corps-à-corps ou à distance) et ils peuvent choisir de porter une armure et/ou un bouclier. Ils possèdent aussi un sac de voyageur avec un peu de matériel à l'intérieur.

- **ARMES.** Les armes de corps-à-corps existent en deux modèles : les armes simples et les armes lourdes. Une arme simple permet d'emporter un bouclier pour se protéger ; les armes lourdes n'autorisent pas le maniement des boucliers mais elles offrent un bonus de +2 dégâts. Toutes les armes à distance infligent +1 dégât, mais il n'existe pas d'armes à distance lourdes. Il est possible de se procurer des armes de qualité supérieure auprès de bons artisans et le bonus s'applique au jet d'attaque. Un personnage qui utilise une flèche de qualité en combat la retrouve toujours à la fin.
- **ARMURES.** Un personnage en armure ne peut pas effectuer de jets de discrétion. Par ailleurs, en combat, il a un mouvement égal à 1 (une zone de déplacement). Un personnage sans armure peut effectuer des jets de discrétion et il a un mouvement de 2 (deux zones de déplacement). Toutefois, une armure apporte aussi des bénéfices : elle permet d'annuler les deux premiers points de dégât subis par le personnage chaque tour et elle permet d'effectuer un jet de sauvegarde contre la mort quand son porteur tombe à 0 point de vie — après cela, il convient d'aller la faire réparer auprès d'un artisan en ville et elle est inutilisable jusque-là (bien qu'il faille continuer à la porter ou choisir de l'abandonner pour en racheter une plus tard). Le bonus d'une armure de qualité s'applique au jet de sauvegarde contre la mort et au nombre de dégâts annulés par tour.
- **BOUCLIER.** Le bouclier permet, comme l'armure, d'effectuer un jet de sauvegarde contre la mort quand le personnage tombe à 0 point de vie, Il est ensuite inutilisable jusqu'à réparation ou rachat. Toutefois, s'il empêche de manier une arme lourde, il ne contraint pas les déplacements ou la discrétion et il annule le premier point de dégât subis par le personnage chaque tour. Le bonus d'un bouclier de qualité s'applique au jet de sauvegarde contre la mort et au nombre de dégâts annulés par tour.
- **OBJETS À MANA.** Les objets à mana sont des objets magiques du quotidien que l'on alimente en dépensant des points de mana (généralement 1 point par scène d'utilisation) : lampe-torche, réchaud portable, vêtements anti-pluie ou anti-gel et ainsi de suite. Les joueuses peuvent se montrer inventives.
- **ANNEAUX.** Le bonus des anneaux de protection s'applique à tous les jets de sauvegarde sauf les jets de sauvegarde contre la mort.
- **ARTEFACTS.** Il existe bien peu d'objets magiques puissants et de leur rareté naît leur importance narrative. Ce sont des objets uniques, nommés, avec une histoire, souvent une malédiction, des contraintes ou des responsabilités attachées. Inutile donc d'en dresser une liste ou de leur donner un prix.

- **MONNAIE.** La monnaie du jeu est la pièce d'argent (mais on obtient une pièce d'or en échange de dix pièces d'argent). Les personnages récupèrent des pièces d'argent au cours de leurs aventures et ils dépensent acheter toutes sortes de choses. Les protagonistes des *Isekai* se donnent très souvent un taux de change pour s'y retrouver : par exemple 1 pièce d'argent égal 100 euros – dès lors, tous les achats courants ou exceptionnels sont assez aisés à évaluer. Chaque table peut décider si l'argent est mis en commun ou si chacun s'occupe de sa part (la première solution est, bien entendu, la plus conviviale et la plus sympathique).
- **BUTIN.** Au cours des aventures, les personnages ont plein d'occasions de récupérer des matériaux à vendre à la guilde des aventuriers ou à échanger auprès des artisans.
 - **CRISTAL DE MONSTRE.** À la fin d'un combat, chaque monstre qui a été tué lâche un cristal magique d'une valeur en pièces d'argent égale à son niveau.
 - **DÉPEÇAGE.** Les personnages peuvent effectuer un jet d'efficacité pour chaque créature (monstre ou animal) et qui indique le nombre de pièces d'argent qui sont récupérées sous la forme de matériaux (peau, dents, organes, griffes, etc.).

OBJETS	PRIX
Arme lourde ou à distance	20
Arme simple	10
Armure	30
Bouclier	15
Réparer une armure	10
Réparer un bouclier	5
Arme simple +1	100
Arme simple +2	400
Arme lourde +1	200
Flèche +1	10
Armure +1	100
Armure +2	400
Armure +3	1000
Bouclier +1	100
Bouclier +2	400
Objets à mana	10 à 100 ou plus
Anneau +1	100
Anneau +2	400
Anneau +3	1000
Outils supérieurs (+1 à une tâche)	50
Potion de soin (+10 pv ou soin d'une altération d'état)	5
Potion de mana (+2 mana)	10

EXPÉRIENCE

Au fil de ses aventures, le personnage gagne des points d'expérience (XP) qu'il dépense pour monter de niveau, acquérir des compétences ou des améliorations.

- **COMBATS.** Le groupe de personnage gagne 1XP par niveau d'adversaire vaincu, à partager le plus équitablement possible entre ses membres. Dix loups-tempêtes de niveau 3 rapportent 30XP à partager. Les figurants ne rapportent généralement pas d'expérience à moins qu'ils ne rentrent dans les catégories *Méchants* et *Grands Méchants*.
- **QUÊTES.** Chaque personnage dans le groupe gagne 1XP par rang de quête accomplie pour la guilde des aventuriers. Ces quêtes sont classées du rang G (1XP), les plus faciles, au rang SSS (10XP), les plus effroyables.
- **HISTOIRES.** Les personnages gagnent de l'expérience (5XP généralement) en allant au bout d'un arc narratif, d'une aventure grand format ou d'une quête personnelle.
- **DÉCOUVERTES.** La maîtresse de jeu peut aussi leur accorder quelques points (1 à 5XP chacun) quand ils voyagent, découvrent de nouveaux lieux importants ou rencontrent des figurants majeurs (un souverain, un grand esprit et ainsi de suite).

Les joueuses doivent soigneusement noter l'expérience accumulée et elles peuvent la dépenser de la manière suivante :

- **MONTER DE NIVEAU.** Un personnage peut monter de niveau en dépensant un nombre de XP égal à cinq fois son niveau actuel. Il faut 180XP pour atteindre le niveau 9 de cette manière. À chaque niveau, il ajoute 5 points de vie à son total et gagne, bien entendu, un point de mana.
- **ACQUÉRIR UNE COMPÉTENCE.** Un personnage peut acquérir des compétences supplémentaires en dépensant 8XP pour chaque.
- **DÉVELOPPER UNE AMÉLIORATION.** À chaque compétence sont associées des améliorations qui sont autant de pouvoirs supérieurs et de spécialisations qui caractérisent les héros des *Isekai*. Chaque amélioration coûte 4XP. À la discrétion de la maîtresse de jeu, un personnage peut choisir une amélioration dans une compétence qu'il ne connaît pas si celle-ci a un rapport pertinent avec une compétence qu'il possède : ainsi, un *Érudit* pourrait-il sans doute apprendre *Linguiste*, une amélioration de *Diplomate*, mais certainement pas *Chute de plume*, une amélioration d'*Acrobate*. C'est une possibilité qu'on ne peut pas interdire tout à fait pour garder un peu de souplesse narrative, mais ça ne devrait pas être une règle fréquemment utilisée.

● **PÉNALITÉ DE MORT.** Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie et qu'il ne réussit pas son jet de sauvegarde contre la mort (ou qu'il ne porte ni armure ni bouclier), il subit une pénalité d'expérience.

● Il perd aussitôt un nombre de XP égal au niveau du monstre qui vient de lui porter un coup fatal. Ces XP sont généralement déduits de la réserve non encore dépensée, mais si cette réserve n'est pas suffisante, le personnage perd un niveau « pour faire de la monnaie » – il dépense les XP nécessaires pour la pénalité et garde le reste en réserve. Bien entendu, il perd aussi 5 points de vie et 1 point de mana pour chaque niveau perdu.

● Si le personnage n'a ni XP, ni niveau à casser, on en reste là. On ne touche jamais aux compétences ni aux améliorations.

● On notera que les joueuses peuvent, par solidarité, compenser la perte de XP en attribuant plus d'expérience à ce personnage au cours du ou des combats suivants.

● **ÉCONOMIE DES XP.** L'économie des XP dans ce jeu est assez différente des autres jeux de fantasy plus classiques, car le résultat attendu n'est pas non plus le même. Cela tient en quelques points :

● Le combat et l'exploration des donjons sont, pour ainsi dire, les seules occasions pour les personnages de gagner des XP. Toutefois, ces séquences de jeu ne peuvent pas non plus envahir tout l'espace de jeu qui, on le verra, s'intéresse beaucoup plus aux relations sociales et aux rencontres – proportionnellement, les combats sont toujours rapidement expédiés dans les *Isekai* et les discussions sont au centre des histoires.

● Ce sont les joueuses qui décident quand leurs personnages doivent gagner des XP, pour répondre à des besoins (monter de niveau, apprendre des compétences ou des améliorations) et, la plupart du temps, elles sont beaucoup plus intéressées par la découverte du monde et de ses habitants, par la conduite de leurs enquêtes ou par la résolution de problèmes.

● Aussi, les combats et les donjons doivent être peu fréquents, toujours marquants, et ils doivent rapporter un flot de XP, rapidement et décidément. En remplissant les réserves de XP en peu de temps, le reste de la séance de jeu peut être consacrée aux aventures proprement dites.

● Enfin, vu le genre et la manière dont les protagonistes des *Isekai* deviennent rapidement surpuissants (à comparer du reste du monde et même des monstres), ce n'est pas totalement hors de propos de penser que deux ou trois séances bien utilisées peuvent amener les personnages dans les derniers niveaux, avec un paquet de capacités. L'important, finalement, c'est ce qu'ils vont faire de cette puissance dans l'autre-monde.

LA MAGIE

La magie est omniprésente dans les *Isekai* mais, en vérité, peu de personnes semblent pouvoir la maîtriser vraiment. Dans ce jeu, toutefois, la magie est une compétence qu'un personnage peut ouvrir et ensuite améliorer en dépensant des points d'expérience. Elle est puissante sans doute, car polyvalente, mais elle ne remplace pas non plus l'ensemble des autres compétences.

La magie s'exprime en voies élémentaires. En choisissant la compétence, le personnage doit aussi choisir l'une de ces voies. Plus tard, il pourra acquérir tout ou partie des autres en tant qu'améliorations (4XP).

- **VOIES ÉLÉMENTAIRES.** Les voies élémentaires sont au nombre de dix : Eau, Feu, Terre, Air, Lumière, Ténèbres, 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.
- **TOURS MINEURS.** Un magicien sait réaliser des tours mineurs dans les voies qu'il connaît. Rien d'extravagant cependant : polir une armure avec Métal, allumer une bougie avec Feu, faire chauffer un bain avec Feu et Eau et ainsi de suite (oui, bien évidemment, il est possible de mélanger les voies). La maîtresse de jeu est invitée à rester assez permissive, surtout hors combat, afin d'encourager l'inventivité des joueuses.
- **MAGIE DE COMBAT.** En combat, il peut librement utiliser la magie pour infliger des dégâts comme s'il possédait une arme à distance simple – en effectuant un jet d'attaque contre une cible à deux zones ou moins. Le métier *Archer* s'applique à la magie de combat.
- **SORTILÈGES.** En outre, il peut lancer un sort par niveau et par jour (et d'autres encore en dépensant des points de mana). Il existe quatre types de sorts. Un sort est une action, qui vise une cible (ou une zone) à deux zones ou moins et dont les effets sont soit instantanés soit perdurent jusqu'à la fin de la scène (pour les soutiens notamment).
 - **ATTAQUE.** Le sort inflige +5 dégâts à une cible que le personnage attaque par magie.
 - **BOUCLIER.** Le sort annule les 5 prochains dégâts infligés par les adversaires dans la zone ciblée.
 - **SOUTIEN.** Le magicien ou un allié reçoit l'un des bonus suivants (pour le reste du combat) : avantage aux jets d'attaque ; +1 aux dégâts ; 2 dégât annulé par tour ; mouvement +1. Avec plusieurs sorts, il est possible de poser plusieurs soutiens sur la même cible.
 - **EFFETS ÉLÉMENTAIRES.** Le sort crée un effet élémentaire variable – création, destruction, modification, contrôle et ainsi de suite. En maniant plusieurs voies, il est possible de créer des effets composés. Les résultats produits sont généralement puissants et visibles : faire apparaître des murs, changer la nature d'une zone, manipuler les énergies locales et ainsi de suite.

- **ALCHIMIE.** Comme indiqué pour *Alchimiste*, une amélioration de *Récolteur*, le personnage peut aussi créer des effets magiques en potions. Ici, c'est la seule imagination de la joueuse qui est la limite des effets possibles (et à la discrétion de la maîtresse de jeu pour en équilibrer les mécaniques, quand nécessaire). Potions d'invisibilité, de force de géant, de détection des morts-vivants : rien n'est, fondamentalement, interdit.

COMPAGNONS ANIMAUX

Les compagnons animaux (ou monstrueux) sont un grand classique des *Isekai*. Un personnage peut, si l'occasion se présente, se lier avec une telle créature – mais jamais plus d'une à la fois à moins de posséder la compétence *Dompteur* et l'amélioration qui va bien.

Une fois par niveau et par jour, le personnage peut faire agir son (ou ses) compagnon, dans la limite de ses capacités naturelles et de ses compétences. Le compagnon peut ainsi combattre et effectuer des jets d'attaque.

AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCES

Les personnages peuvent améliorer leurs compétences en acquérant les pouvoirs suivants. Bien entendu, et sauf rares exceptions, un personnage ne peut pas apprendre une amélioration s'il ne possède pas la compétence initiale. La maîtresse de jeu et les joueuses peuvent avoir de nouvelles idées qu'elles peuvent intégrer dans le jeu si tout le monde est d'accord. La plupart des améliorations sont puissantes, le plus souvent automatiques, mais ce sont des prouesses uniques, que les personnages auront sans doute peu d'occasions d'utiliser : autant que ces fois-là comptent pour quelque chose !

ACROBATE

- **BOND.** Pendant son déplacement, le personnage bondit par-dessus une zone sans y passer. Si la zone comprend des obstacles importants (couverture végétale très épaisse, murs, falaise), le personnage doit lancer les dés.
- **CHUTE DE PLUME.** Le personnage ignore les dégâts des chutes en contrôlant celles-ci par des petits gestes et une maîtrise de son atterrissage. Il peut sauter de n'importe quelle hauteur (même depuis une falaise vertigineuse).
- **DÉPLACEMENT RAPIDE.** Le personnage a un mouvement de 3 – il peut se déplacer de trois zones pour une manœuvre.
- **ÉQUILIBRE PARFAIT.** Le personnage ne peut jamais perdre l'équilibre – sur des surfaces inclinées, glissantes ou même s'il se trouve sur le dos d'une créature en mouvement.
- **ESCALADE RAPIDE.** Le personnage peut escalader en quelques instants n'importe quelle surface verticale qui n'est pas absolument lisse (arbre, façade, falaise et ainsi de suite). Si la surface est lisse (marbre, verre, acier), il lui faut réussir un jet et sa vitesse est plus lente.
- **VOL.** Le personnage vole (à sa vitesse nominale et même s'il porte une armure) et peut combattre les créatures aériennes comme s'il était au sol (les ciels ne forment souvent qu'une seule zone de combat).

ARCHER

- **ARC DE VENT.** Le personnage fait apparaître un grand arc de guerre entre ses mains et des flèches magiques. Il peut tirer jusqu'à trois zones.
- **FLÈCHES DE FEU.** Les flèches du personnage sont visibles de loin et peuvent enflammer divers matériaux, effrayer certaines créatures et ainsi de suite.
- **FLÈCHES IMMATÉRIELLES.** Le personnage peut tirer sur une cible derrière un abri ou une couverture.
- **FLÈCHES MULTIPLES.** Le personnage divise les dégâts qu'il inflige entre plusieurs cibles.
- **FLÈCHES PUISSANTES.** Le personnage obtient un bonus de +1 dégât à distance.
- **TIR FRACASSANT.** Une fois par niveau et par jour, la flèche du personnage détruit un objet du décor, défonce une porte ou cause du fracas.

ARTISAN

- **ACCÉLÉRATION.** Toutes les tâches longues (peinture, enduits, posage de pavés ou de briques, terrassement et ainsi de suite) prennent moitié moins de temps (et rarement plus d'une journée au total pour les travaux les plus importants).
- **CONSTRUCTION.** Une fois par niveau et jour, avec un peu de temps devant lui et des matériaux disponibles (simplement la terre sous ses pieds le plus souvent), le personnage construit un bâtiment de la taille d'une petite maison ou d'une belle cabane (une ou deux pièces). Il peut combiner plusieurs usages pour créer des bâtiments plus grands. Inversement, le personnage peut créer des cavités ou des tunnels d'une taille équivalente dans les matériaux durs (une montagne ou une colline par exemple).
- **ÉVOCATION DE MATÉRIAUX.** Une fois par niveau et par jour, le personnage fait apparaître au sol un mètre cube de matériaux naturels divers (terre, sable, bois et ainsi de suite). Les matériaux sont triés mais non-raffinés.
- **FAÇONNAGE.** Le personnage utilise des matériaux disponible soit pour façonner des objets particuliers, soit pour les raffiner (par exemple prendre du sable pour obtenir du verre ou de l'argile pour obtenir des briques). L'opération est assez rapide, mais pas instantanée.
- **FORGERON.** Une fois par niveau et par jour, le personnage répare une armure ou un bouclier sans frais.
- **TRAVAIL DE QUALITÉ.** Le personnage peut produire un objet de qualité à condition de pouvoir en payer la moitié du prix-boutique. Sauf conditions particulières, cela lui demande une journée de travail.

AVENTURIER

- **COUP DE CHANCE.** Le personnage bénéficie d'un avantage pour déterminer la valeur d'un petit coffre dans les donjons.
- **COMPLICE.** L'une des hôtesse de la Guilde a pris le personnage sous son aile, lui refile des informations et des bons plans et favorise son ascension.

- **DOUBLE PAS.** Le personnage peut diviser son mouvement et placer son action à n'importe quel moment de ses déplacements.
- **OFFICIEL.** Le personnage devient l'un des membres de l'encadrement de la guilde (instructeur, archiviste, responsable de quête, comptable et ainsi de suite). Il a voix au chapitre sur son fonctionnement et les décisions à prendre.
- **PAS RAPIDE.** Le mouvement du personnage augmente de 1.
- **SIXIÈME SENS.** Quand il avance dans un donjon inconnu, le personnage sait à l'avance le nombre de vagues de monstres qu'il devra affronter à l'étage où il se trouve et peut anticiper la composition de la prochaine vague. Il sait quand il arrive à la salle du dernier boss.

BAGARREUR

- **COUP DE PIED.** Un fois par niveau et par jour, le personnage inflige +5 dégâts à un adversaire.
- **COUPS EN RAFALE.** Le personnage distribue les dégâts qu'il inflige entre plusieurs adversaires.
- **DÉSARMEMENT.** Une fois par niveau et jour, le personnage dérobe l'arme de l'un de ses adversaires (il peut la garder ou s'en débarrasser au loin).
- **INTIMIDATION.** En réussissant une attaque contre un figurant, le personnage désigne un autre figurant qui perd sa prochaine action.
- **PRISE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage immobilise un figurant désarmé avec une clef de cou ou de bras et l'empêche d'agir.
- **PROJECTION.** Une attaque réussie permet au personnage de projeter son adversaire dans la zone adjacente où il se retrouve à terre.

CAVALIER

- **BOND EXTRAORDINAIRE.** Pendant leur déplacement, l'animal (et son cavalier) bondissent par-dessus une zone sans y passer. Si la zone comprend des obstacles importants (couverture végétale très épaisse, murs, falaise), le personnage doit lancer les dés.
- **CAVALIER PARFAIT.** Quelles que soient les circonstances, le cavalier ne peut pas tomber de son animal ou être désarçonné.
- **CHARGE.** S'il se déplace au moins d'une zone, le personnage inflige +5 dégâts lors d'une attaque sur son animal.
- **PAS DE VENT.** Lorsqu'il court, l'animal semble se déplacer à quelques centimètres du sol et il ignore la nature du terrain. Il peut ainsi courir au-dessus des eaux point trop agitées.
- **PAS FEUTRÉ.** Le personnage peut effectuer un jet de discrétion avec avantage quand il est sur son animal.
- **PIÉTINEMENT.** L'animal inflige 1 dégât par tour à un adversaire dans la même zone que le personnage.

COSTAUD

- **GRUE HUMAINE.** Le personnage peut soulever ou pousser des masses comme s'il possédait la force d'un nombre de personnes égal à son niveau – un personnage de niveau 5 peut sans doute transporter jusqu'à une demi-tonne de rocher d'un coup.
- **LANCER LOURD.** Une fois par niveau et par jour, le personnage lance un énorme objet, très lourd, dans une zone adjacente (attaque à distance) et inflige +5 dégâts à répartir entre une ou plusieurs cibles.
- **MARATHONIEN.** Le personnage peut marcher ou courir à un rythme très soutenu sur de longues distances – et même en portant de lourdes charges.
- **PIEDS LOURDS.** Le personnage ne peut pas être mis à terre ou projeté.
- **RÉSISTANCE ÉLÉMENTAIRE.** Le personnage ignore les effets et dégâts des éléments naturels et météorologiques (feu, chaleur, froid, vent). Ça ne marche pas contre les effets et dégâts magiques.
- **TRAVAUX LOURDS.** Le personnage peut entreprendre à lui-seul des travaux lourds (terrassment, creusement, transport et manutention de marchandises et ainsi de suite) et en venir à bout dans un court délai (il accomplit tout seul le travail d'un nombre d'ouvriers égal à deux fois son niveau).

CUISINIER

- **BANQUET.** Le personnage peut préparer (rapidement et avec ce qu'il a sous la main) un repas pour une grande assemblée de personnes (jusqu'à dix fois son niveau, sans doute).
- **COMMANDE EXPRESS.** En utilisant une interface spéciale de sa feuille de personnage, le personnage peut commander des ingrédients, des condiments, des plats préparés et des boissons qui lui sont aussitôt livrés dans un carton. Il faut toutefois payer quelques pièces d'argent pour le service.
- **PURIFICATION.** Le personnage ne cuisine rien qui puisse rendre malade ou empoisonner ses convives, par accident ou à cause d'un geste malveillant.
- **RECETTES SECRÈTES.** Le personnage connaît des recettes inconnues dans l'autre monde (curry, risotto, fraisier, flans au caramel et ainsi de suite), ainsi que la manière de préparer des ingrédients du monde réel (sauce soja, miso et ainsi de suite).
- **REPAS MONSTRUEUX.** 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 unique fois durant la prochaine quête.
- **REPAS RÉPARATEUR.** Une fois par jour, le personnage prépare quelques sandwiches réparateurs qui permet à tous ses alliés de regagner 5 points de vie ou 1 mana (au choix de chacun).

DIPLOMATE

- **AUTORITÉ.** Dans une situation difficile, dangereuse ou stressante, le personnage réunit des figurants autour de lui, les organise et leur donne des ordres qu'ils suivent sans attendre – que ce soit pour fuir, organiser une défense, éteindre un incendie, aider les blessés et ainsi de suite. Quoi qu'il arrive, il prévient les paniques et les actes stupides ou inconscients.
- **ÉTIQUETTE.** Le personnage perçoit, affiché au-dessus de chaque figurant, le nom de celui-ci et les adresses protocolaires qui lui sont dues. Parfois, d'autres informations apparaissent, plus mystérieuses mais toujours utiles.
- **LINGUISTE.** Le personnage comprend et s'exprime dans toutes les langues de l'autre monde. Il en lit tous les alphabets, y compris les langues oubliées ou les codes secrets qu'il déchiffre sans efforts.
- **MARCHAND.** Le personnage sait gérer un commerce ou une maison commerciale, ses comptes et ses inventaires, ses employés et ses fournisseurs.
- **POURPARLERS.** Le personnage interrompt une situation tendue, et même un combat, entre des figurants ou entre des figurants et les personnages, forçant chacun à reculer le temps de discuter et de trouver, peut-être, une solution pacifique.
- **PRÉSENCE.** Une fois par niveau et par jour, hors-combat, le personnage prend la parole et chacun s'arrête pour l'écouter et l'entendre, sans l'interrompre.

DOMESTIQUE

- **GARDE DU CORPS.** Une fois par niveau et par jour, s'il est dans la même zone, le personnage encaisse les dégâts infligés à son maître et, au passage, les réduit de moitié (arrondi au supérieur).
- **LE TABLIER COMME ARMURE.** Le personnage autorise un jet de sauvegarde contre la mort à son maître s'il se trouve dans la même zone ou une zone adjacente (même si aucun des deux ne porte d'armure ou de bouclier).
- **PETITES ATTENTIONS.** Quand le maître effectue un jet de sauvegarde, le personnage en fait autant. Il suffit que l'un des deux jets soit réussi pour que le maître soit sauf.
- **PRÉSENT.** Au prix d'une manœuvre, le personnage se déplace jusqu'à la zone où se trouve son maître, sans tenir compte de son mouvement actuel.
- **PRÉVENTION.** Le personnage cède sa manœuvre à son maître qui pourra l'employer à son prochain tour.
- **SOINS ATTENTIONNÉS.** Une fois par niveau et par jour, le personnage rend 10 points de vie à son maître s'il se trouve dans la même zone ou une zone adjacente.

DOMPTEUR

- **CHARME.** Une fois par niveau et par jour, le personnage s'assure du calme et de la coopération d'un animal qui accepte de le suivre et de le servir durant un temps (souvent jusqu'à la fin de la journée).
- **COMMUNICATION ANIMALE.** Le personnage communique avec les animaux. Il peut échanger des idées et des informations, dans la limite des capacités intellectuelle ou de l'astuce des animaux ou leurs connaissances générales.
- **COMPAGNONS MULTIPLES.** Le personnage peut enrôler un compagnon supplémentaire par niveau. Il peut donner, au total, deux ordres par niveau et par jour à ses compagnons.
- **ESPRIT DE LA RUCHE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage communique avec les insectes qui vivent en essaims (abeilles, fourmis, et ainsi de suite) et commande leurs actions.
- **ORDRE SUPÉRIEUR.** Le personnage peut donner des ordres complexes ou difficiles à un animal. Il lui faudra sans doute réussir un jet pour obtenir un résultat satisfaisant.
- **RÉPULSION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage oblige tous les animaux sortir de la zone où il se trouve et des zones adjacentes. S'ils s'entêtent, ils subissent 1 dégât par tour (il s'agit d'un dégât non létal qui peut, au pire, les assommer). La plupart des animaux fuient aussitôt.

DPS

- **ATTAQUE MAGIQUE.** L'attaque du personnage fait perdre 1 mana à sa cible au lieu de lui infliger des dégâts.
- **COUP DOUBLE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage effectue une attaque supplémentaire dans le tour.
- **ENTRAVE.** Une fois par niveau et par jour, en portant une attaque, le personnage empêche, en outre, un adversaire de se déplacer à son prochain tour.
- **EXPLOSION.** Une fois par niveau et par jour, en portant une attaque, le personnage inflige, en outre, 1 dégât à chaque adversaire dans la zone.
- **FRAPPE LENTE.** Une fois par niveau et par jour, en portant une attaque, le personnage inflige, en outre, une blessure qui cause 1 dégât par tour à la cible.
- **POISON.** Une fois par niveau et par jour, le personnage empêche un adversaire qu'il a blessé de se soigner, de régénérer ou de récupérer de quelque manière des points de vie avant la fin du combat.

ÉCLAIREUR

- **CARTOGRAPHIE.** Le personnage produit des cartes automatiques des lieux qu'il visite et qui s'enregistrent dans son interface de feuille de personnage (dans les donjons, en ville ou dans la nature). Plus tard, il peut le recopier sur du papier, les partager et même les vendre à la guilde des aventuriers pour quelques pièces d'argent.
- **COMMUNICATION SILENCIEUSE.** Le personnage établit un réseau de communication télépathique avec ses compagnons et alliés qui leur permet de discuter lorsqu'ils sont hors-de-vue (et même assez loin les uns des autres).
- **ÉCLAIRAGE DES PAS.** Le personnage choisit un ensemble de traces au sol, des empreintes de pas, et ces dernières commencent à luire faiblement, ce qui permet de les suivre aisément même en courant.
- **LECTURE DES TRACES.** Le personnage détermine les événements probables, les passages ou l'occupation d'un lieu au cours de la semaine qui vient de s'écouler et en tire toutes sortes d'informations.
- **PARTAGE DE SENS.** Le personnage choisit un animal à quelques pas de lui, même s'il ne peut le percevoir directement, et transpose ses sens de manière à percevoir ce qu'il perçoit. Il peut guider l'animal à coups d'impulsions mentales subtiles, mais n'en prend pas le contrôle complet. Durant ce temps, son propre corps reste immobile et sans défense.
- **SENS MONSTRUEUX.** Le personnage possède des sens monstrueux : sentir les vibrations, voir dans le noir, entendre les ultrasons, sentir les odeurs les plus subtiles, et ainsi de suite. Une fois par niveau et par jour, il peut activer l'un de ces sens au choix.

ÉRUDIT

- **ANALYSE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage peut analyser les objets et les gens. Il détermine la nature et l'usage des premiers, y compris la magie éventuelle, et le niveau, les compétences et les améliorations des derniers. *Analyse* ne dit rien des motivations ou des intentions et renseigne que des faits concrets et objectifs.
- **DIVINATION.** Une fois par niveau et par jour, en utilisant une surface réfléchissante, le personnage obtient une réponse en image à une question simple.
- **INTENDANCE.** Le personnage sait gérer une maison noble ou un domaine et ses employés. Il sait tenir à jour un livre de compte et organiser l'activité.
- **PROFESSORAT.** Le personnage sait enseigner et transmettre les savoirs les plus complexes sous une forme simple et adaptée à ses auditeurs. Il lui faut peu de temps pour former ses étudiants.
- **SÉNÉCHALERIE.** Le personnage est à même de gérer parfaitement la logistique et les mouvements d'un nombre important de personnes, le plus souvent une armée.
- **STRATÉGIE.** Le personnage a certainement un avantage pour disposer les armées dont il est responsable et à remporter la bataille.

GUÉRISSEUR

- **EXORCISME.** Une fois par niveau et par jour, le personnage oblige les monstres à sortir de la zone où il se trouve. Ils subissent automatiquement 1 dégât par tour quand ils s'entêtent à rester. L'effet dure jusqu'à la fin du combat.
- **PURIFICATION.** Le personnage purifie une grande quantité de denrées ou d'eau qui pourrait avoir été empoisonnée ou corrompue. Il peut aussi s'occuper des maladies courantes qui frappent les champs, les troupeaux et les villageois.
- **SOINS À DISTANCE.** Le personnage peut exercer ses pouvoirs de guérisseur dans les zones adjacentes à celle où il se trouve.
- **SOINS DE ZONE.** Le personnage répartit ses soins entre plusieurs alliés dans la zone.
- **SOINS MAJEURS.** Une fois par niveau et par jour, le personnage ajoute +5 à ses soins.
- **SUPPORT.** Une fois par jour et par niveau, le personnage permet à un allié de relancer un jet de sauvegarde raté (y compris contre la mort).

MAGICIEN

- **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.
- **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 visé 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 sort : 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 de niveau égal ou inférieur au sien (+1 niveau par point de mana investi). Le monstre obéit à ses ordres et combat à ses côtés puis disparaît son service accompli.
- **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.

MÉMOIRE

- **BIBLIOPHILE.** Le personnage semble se souvenir parfaitement de toutes ses lectures passées – qu’il s’agisse de philosophie ou de manga – et peut en citer de longs passages en intégralité.
- **GRAND SAGE.** Le personnage possède une petite voix intérieure qui le conseille, l’aide à effectuer des choix, analyse les dynamiques des situations ou le sous-texte des discours. Elle est souvent sarcastique mais presque toujours juste.
- **INGÉNIERIE.** Le personnage a de solide connaissance en ingénierie et peut diriger la construction ou l’amélioration de nombreux ouvrages d’art, de bâtiments complexes ou de machineries quand cela est possible.
- **LOISIR.** Le personnage était un vrai spécialiste dans un loisir en particulier – cosplay, poupées, jardinage, composition florale, dessin, musique et ainsi de suite. Par principe, ce loisir particulier (ou sa forme spécifique) était inconnu dans l’autre monde jusqu’à présent.
- **SCIENCES.** Le personnage s’y entend en mathématiques, physique et chimie. Il connaît ses formules, ses composés et ses équations.
- **TÉLÉPHONE.** Le personnage est arrivé dans l’autre monde avec son téléphone portable. Choisissez une option parmi les suivantes : une ligne directe pour parler avec une divinité ; une interface pour commander toutes sortes de choses en ligne depuis la terre (en échange de pa), livrable instantanément ; un générateur d’objets 3D qui conçoit et produit des petits objets en divers matériaux ; un analyseur biochimique complet avec réplicateur intégré ; une bibliothèque avec le savoir de l’humanité terrienne (mais pas nécessairement l’expertise de s’en servir).

RÉCOLTEUR

- **ALCHIMISTE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage crée une potion qui possède un effet magique (cf. magie). Il faut une manœuvre pour ingérer une potion en combat et ses effets sont instantanés ou durent jusqu’à la fin de la scène.
- **COIN À CHAMPIGNONS.** Le personnage sait instinctivement où trouver ce qu’il cherche – créatures et plantes – et il ne perd pas de temps à s’y rendre, en évitant quelques dangers au passage.
- **COUP DE CHANCE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage récolte une plante ou un matériau rare dont la valeur est égale à quatre fois sa valeur nominale (à moins qu’elle ne puisse servir à remplir certaines quêtes particulièrement ardues).
- **HERBORISTE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage peut créer au choix une potion de soin ou une potion de mana qui doit être consommée dans un délais assez court (avant le prochain repos).
- **PRÉCISION.** Le personnage est tellement précis dans ses gestes qu’il gagne 1pa supplémentaire tous les 10pa de récolte ou de dépeçage.
- **RÉCOLTE RAPIDE.** La récolte est plus rapide quand le personnage est présent et guide ses compagnons (ajouter 1d6 au nombre de jets avant l’apparition des monstres).

RÔDEUR

- **ARAIGNÉE.** Le personnage peut se dissimuler au plafond d'une pièce (ou en hauteur), en s'accrochant par divers moyens (par exemple, des ongles en métal). Il lui faut toujours réussir son jet, mais il n'a pas besoin d'autres couverts.
- **DÉPLACEMENT GROUPE.** Le personnage guide ses compagnons pour qu'ils restent discrets. Il effectue lui-même le jet pour un nombre de personnes supplémentaires égal à son niveau.
- **FILATURE.** Le personnage peut suivre une cible sur de longues distance sans que celle-ci ne s'en aperçoive. Il lui faut toujours réussir un jet de discrétion. De même, il peut s'apercevoir s'il est suivi (la maîtresse de jeu effectue le jet).
- **INCOGNITO.** Le personnage devient introuvable s'il se déplace au sein d'une foule ou d'une assemblée suffisamment importante.
- **MÉTAMORPHOSE ANIMALE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage prend l'apparence d'un animal naturel du biome local. Tout son équipement disparaît en lui et n'est plus utilisable, mais il conserve ses compétences et amélioration si elles sont effectivement utilisables.
- **OMBRES.** Le personnage devient une ombre qui se dissimule dans les ombres et s'y déplace de flaque d'ombres en flaques d'ombres. Il lui faut toujours réussir son jet, mais il n'a pas besoin d'autres couverts.

TANK

- **DÉFI.** Une fois par niveau et par jour, le personnage oblige un adversaire à le prendre pour cible. Si l'adversaire est dans une zone adjacente, il doit effectuer un déplacement pour s'approcher. La créature reste fixée sur le tank jusqu'à ce que celui-ci ait été vaincu.
- **GARDE DU CORPS.** Le personnage peut subir tout ou partie des dégâts d'une attaque à la place d'un allié dans la même zone.
- **MOUVEMENT FORCÉ.** Une fois par niveau et par jour, le personnage force un adversaire à reculer d'une zone (y compris s'il est déjà dans une zone adjacente).
- **PROTECTEUR.** Une fois par niveau et par jour, le personnage annule les 5 prochains dégâts infligés par des adversaires dans la zone où il se trouve, que ce soit à lui-même, à ses alliés ou à des figurants ou animaux qu'il veut protéger.
- **PUISSANCE DÉTOURNÉE.** Le personnage comptabilise les dégâts qu'il subit effectivement durant un combat et, au moment de son choix, les utilise comme bonus aux dégâts sur une attaque, vidant ainsi sa réserve. Les dégâts annulés par l'armure ou la compétence ne sont pas comptabilisés.
- **SECOND SOUFFLE.** Après un jet de sauvegarde contre la mort (qu'il effectue avec un avantage), le personnage regagne 10 points de vie au lieu de 5.

TUEUR DE MONSTRES

- **ALLONGE.** Lorsque le personnage frappe dans le vide, il projette la puissance de sa coupe jusqu'à une zone adjacente pour attaquer un ennemi.
- **ARME ÉLÉMENTAIRE.** L'arme de corps-à-corps du personnage se couvre de feu, de glace ou d'électricité, infligeant +1 dégât aux créatures vulnérables à l'élément (sans doute la plupart).
- **ARME EN MAIN.** L'arme de corps-à-corps du personnage vient instantanément en main, qu'elle soit au fourreau ou qu'il ait été désarmé.
- **COUP PUISSANT.** Une fois par niveau et par jour, le personnage inflige +5 dégâts à une cible.
- **DÉCOUPE.** Le personnage peut découper des éléments du décor (gros arbre, rocher, murs et ainsi de suite).
- **FRAPPE CIRCULAIRE.** Le personnage divise les dégâts qu'il inflige entre plusieurs cibles.

VOYAGEUR

- **ACTION SUPPLÉMENTAIRE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage accorde une action supplémentaire à lui-même ou à l'un de ses alliés, mais pas plus d'une fois par tour.
- **ARÈNE DIMENSIONNELLE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage déplace un combat dans un espace dimensionnel alternatif. Ses adversaires doivent l'y suivre, mais il choisit quels alliés sont entraînés ou laissés derrière. La nouvelle arène de combat possède la taille et l'apparence de son choix (il en choisit l'environnement et les éléments tactiques (cf. annexes)). Si le personnage est inconscient, l'arène disparaît et les combattants réapparaissent. De même lorsque le combat s'achève.
- **GRANDE CAPACITÉ.** L'inventaire peut englober des objets de très grande taille (le cadavre d'un kraken, une diligence, une petite maison mobile ou des dizaines de créatures à dépecer plus tard).
- **LOGIS.** Le personnage possède un second inventaire dans lequel il peut accueillir des créatures volontaires, lui-compris. Cet espace est confortablement aménagé pour s'y reposer tranquillement, y faire à manger et ainsi de suite. Il est impossible de repérer l'endroit depuis l'extérieur.
- **PORTAIL.** Une fois par niveau et par jour, le personnage ouvre un portail vers une destination qu'il a déjà visitée et qu'il a mémorisée. Le passage est à sens unique, mais le personnage peut autoriser autant de personnes qu'il le souhaite à l'emprunter.
- **TÉLÉPORTATION À VUE.** Une fois par niveau et par jour, le personnage, et toutes les créatures volontaires dans la même zone que lui, se téléportent instantanément à un endroit à vue – directement visible ou qu'on peut supposer exister (derrière une porte ou un mur par exemple).