un jeu de rôle
par **John Grümph**

« Nous sentons très bien que notre sagesse commence où celle de l'auteur fini, et nous voudrions qu'il nous donnât des réponses, quand tout ce qu'il peut faire est de nous donner des désirs. »
— Marcel Proust, *sur la lecture*

Écrit et illustré par **John Grümph**, dans le cadre du ***Game Chef 2013***
Les mons proviennent du site http://eps.crest-japan.net/index_en.php
L'icone du 9ème monde provient de http://game-icons.net/

Torii est un jeu de rôle pour un meneur de jeu et un à quatre joueurs. Chacun se munira d'1d10. Prévoyez une carte quadrillée et des figurines – un plateau de dames ou d'échec, ainsi que quelques bouchons de liège, feront parfaitement l'affaire.

Inspirations : Fire emblem, Persona, Scrapped Princess, Escaflowne, Friends, Clerks, D&D4, Nahomi (de Crisse)...

Tokyo, de nos jours. Les pj sont des freeters. Ils se connaissent depuis longtemps, parfois depuis l'enfance, et partagent bons plans et galères. L'un d'entre eux devient par hasard l'héritier de la charge de défenseur des neuf mondes. Il entraîne alors ses camarades dans des aventures guerrières, au cœur de contrées lointaines accessibles par des portails magiques, afin de lutter contre les invasions de terribles ogres des glaces et retrouver la mythique lanterne de la première aube.

Freeter : au Japon, désigne les travailleurs précaires, jeunes adultes sous payés sur des postes subalternes demandant peu de compétences. Bref, des galériens.

Torii reprend la structure générale des épisodes d'un anime — partant d'une situation banale (la vie d'un freeter à Tokyo), les pj se retrouvent bientôt impliqués dans des aventures bizarres. Au fur et à mesure de leur implication, ils découvrent que les évènements qu'ils vivent dans des mondes parallèles ont des résonances immédiates dans la vie normale et que les menaces qu'ils affrontent sont bien réelles.

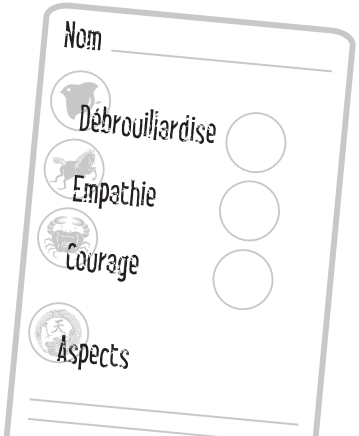
Les personnages

Les pj sont de jeunes adultes qui vivent et travaillent à Tokyo. Ce sont des travailleurs précaires, des freeters.

- vendeur d'électronique à Akihabara
- barmaid topless sur Kabukichô
- nettoyeur de box dans un club de karaoke
- vendeur de sushi en restauration rapide
- livreur messager sur Shinjuku
- balayeur de rue dans le parc Ueno
- dératiseur dans les tunnels techniques du Shiodome

Ils se connaissent tous et sont amis.

- amis d'enfance ou de lycée
- amoureux ou ex
- collègues ou anciens collègues de travail
- liens familiaux
- partagent une même passion d'otaku
- les hasards de la vie, par des amis communs



Un pj est défini par trois caractéristiques : **Débrouillardise, Empathie, Courage**, dont le score va de 1 à 10. À la création, chaque joueur peut répartir les scores suivants : 1, 4, 7.

Le pj est aussi défini par quatre **aspects** libres sans score. Le premier aspect est le plus souvent son emploi actuel. Le deuxième peut être son loisir principal ou ses aspirations à long terme

- créer des jeux vidéos
- ouvrir son propre restaurant
- devenir le meilleur dessinateur de manga de l'île
- faire un beau mariage

Les aspects suivants peuvent être des qualificatifs, des bouts d'histoires personnelles, des réputations, etc.

- grand
- agile
- amusant
- besoin de peu de sommeil
- rend des services aux yaks
- orphelin
- connu des services de police
- syndicaliste militant
- un peu d'argent de côté
- des entrées dans toutes les boîtes
- une garde-robe pour toutes les occasions
- à l'aise avec les animaux
- menteur pathologique
- etc.

Mécanique

Ces règles s'utilisent de manière classique, à chaque fois que le mj ou les joueurs ont besoin de déterminer la manière dont l'histoire progresse en fonction des résultats incertains d'une action. Le joueur indique les intentions de son pj avant le jet ; le mj décrit les conséquences après le jet.

Le mj fixe une difficulté : +3 pour une action facile, -3 à -6 pour une action difficile, 0 pour une action courante.

Le joueur lance 1d10 explosif (relancer les 10 et ajouter) et ajoute le score d'une caractéristique appropriée ainsi que la difficulté. Le pj peut ajouter un bonus de +2 par aspect applicable à l'action.

Seuils de réussite	***résultat***
3 ou moins	*échec majeur – non et...*
4 à 6	*échec mineur – non...*
7	*échec marginal – non mais...*
8 à 10	*réussite marginale – oui et...*
11 à 15	*réussite mineure – oui...*
16 et +	*réussite majeure – oui et...*

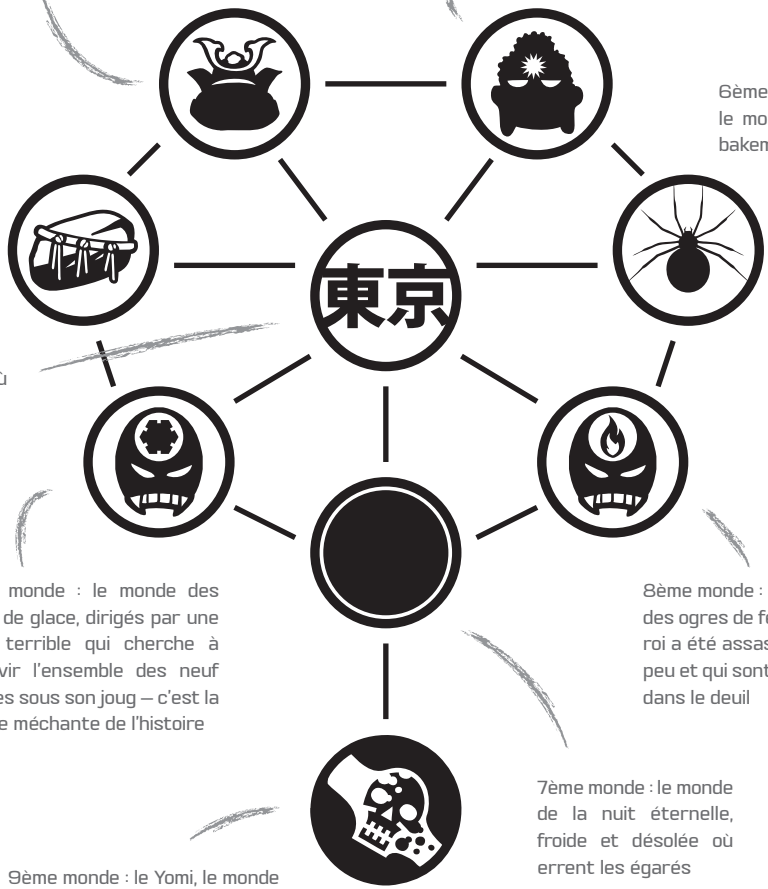
En cas de jet en opposition, c'est le meilleur résultat qui l'emporte globalement, mais les résultats de chaque action sont à prendre en compte.

Exemple : une bagarre éclate entre un pj et un fixer de Kabukichô et ils échangent des coups de poing. Le pj l'emporte avec un 14 tandis que le fixer obtient un 9. Le pj fait assez mal à son adversaire pour que celui-ci lâche prise, mais il reçoit quelques horions et aura un coquard pendant quelques jours.

Pour les conflits physiques hors bataille, le mj est invité à rester cohérent et assez réaliste dans la description des conséquences.

L'univers

Il existe neuf mondes liés entre eux par des portails magiques, les torii.



1er monde : une terre ressemblant à un Japon médiéval mythique, peuplée de bushi en quête de perfection

2ème monde : une terre ressemblant à un Japon médiéval mythique, peuplée de lettrés et de religieux en quête de sapience et d'illumination

3ème monde : le monde des petits dieux et des innombrables kamis

4ème monde : la terre des pj, où se trouve Tokyo

5ème monde : le monde des ogres de glace, dirigés par une reine terrible qui cherche à asservir l'ensemble des neuf mondes sous son joug — c'est la grande méchante de l'histoire

6ème monde : le monde des bakemono

7ème monde : le monde de la nuit éternelle, froide et désolée où errent les égarés

8ème monde : les terres des ogres de feu, dont le roi a été assassiné il y a peu et qui sont plongées dans le deuil

9ème monde : le Yomi, le monde des ombres et des morts

Les deux premiers mondes sont attaqués par les ogres de glace. C'est une guerre de destruction et d'occupation. La reine des glaces cherche la lanterne magique qui contient le feu éternel de la première aube afin de la souffler à jamais et de plonger les neuf mondes dans le froid et les ténèbres du désespoir. À chaque fois qu'elle atteint l'un de ses objectifs, c'est un peu plus de chagrin, de malheur et de deuil dans l'ensemble des mondes.

La structure du jeu

Les éléments suivants doivent servir de guide au mj pour structurer ses parties et ses aventures, mais ce ne sont pas des cadres à formaliser autour de la table, comme des tours d'un jeu de plateau où on passerait de l'un à l'autre en franchissant des démarcations évidentes.
L'essentiel du déroulé des histoires doit provenir des joueurs eux-mêmes, de leurs décisions, de leurs choix et de leur dynamisme.

Introduction

Au tout début du jeu, le défenseur des neuf mondes, l'un des plus grands héros du 1er monde, est traqué et tué par les ogres de glace. Il parvient à trouver refuge dans le 4ème monde et, en mourant, transmet sa charge à l'un des pj. Ce dernier découvre qu'il peut traverser les torii pour se rendre dans les deux premiers mondes – ce faisant, il active ses pouvoirs de défenseur. Il pousse ses amis à l'accompagner et chacun reçoit alors les pouvoirs des compagnons – chaque joueur choisit alors l'une des fiches de chef de guerre proposées en annexe.
Cette introduction peut être mise en scène et jouée à la table ou être racontée par le mj avant la création des pj.

Structure d'une séance

Au cours d'une séance de jeu, le mj est invité à placer les éléments suivants :

1. le prégénérique : au cours du prégénérique, le mj raconte ou met en scène des images des autres mondes. Chaque joueur peut être invité à incarner un pnj temporaire le temps de l'action. Ce prégénérique est court et donne des informations sur l'histoire à venir.

- l'attaque d'un village par des ogres
- une réunion de chefs de guerre inquiets des opérations en cours
- une mission de reconnaissance effectuée par des soldats locaux
- la vie quotidienne au sein d'une ville du 1er monde
- les recherches d'un groupe d'érudit du 2ème monde

2. à Tokyo : le mj met en scène la vie quotidienne des pj. Ils ont des soucis à résoudre, des problèmes personnels et ils font la connaissance de pnj qui ont leurs propres galères. Ces éléments doivent être en relation avec ceux du prégénérique. Vous trouverez des outils pour créer galères et pnj plus loin dans ce document.

3. le passage : quand les joueurs le désirent, les pj peuvent emprunter un torii pour se rendre dans les autres mondes pour affronter la reine et ses ogres. Il est probable qu'ils chercheront au début à s'évader le plus vite possible de leur quotidien. Mais, comme les alliances qu'ils forment dépendent de leurs relations avec les pnj à Tokyo, la phase 2 prendre progressivement plus d'ampleur.

4. les aventures : cette section de la séance est assez classique dans sa forme. À partir de l'accroche du prégénérique, les pj ont des choses à faire. Vous pouvez utiliser les cartes de péripétie fournies à la fin du jeu et demander aux joueurs de déterminer des rebondissements au cours de leurs aventures. C'est durant cette phase que les pj peuvent passer des alliances et renforcer leurs armées avant d'aller à la bataille.

5. la bataille : les pj livrent une bataille contre les forces de la reine des glaces. En cas de succès, non seulement ils peuvent atteindre leurs objectifs sur place, mais ils aident aussi à résoudre les problèmes des alter ego de leurs alliés à Tokyo. En cas d'échec, les choses vont un peu plus mal.

L'histoire et le prégénérique

Avant la séance de jeu, le mj prépare son prégénérique. C'est par ce biais qu'il accroche les pj et leur donne des directions à suivre pour la séance. L'histoire qu'il écrit offre des éléments aux joueurs pour un ou plusieurs des points suivants :

Les pj doivent apprendre quelque chose d'important pour la suite et effectuent les recherches idoines

- l'histoire d'une bataille des temps anciens où la reine fut déjà vaincue
- l'existence de la lanterne de la première aube
- les circonstances de la mort du roi des ogres de feu

Les pj obtiennent des informations qui les orientent vers une tâche à accomplir

- délivrer un sage des prisons glacées de la reine
- retrouver l'esprit d'un ancien héros dans le Yomi
- détruire une forteresse ogre qui protège un torii important

Les pj doivent chercher un élément qui leur permettra d'atteindre un objectif, comme un objet magique ou une alliance particulière

- un étendard frappé du mon du premier seigneur de guerre des neuf mondes
- les habitants d'un village emmenés en esclavage par les ogres
- une épée légendaire forgée dans le sang des bakemono

Une fois ces éléments définis, le mj peut répondre à tout ou partie des questions suivantes afin de l'aider à concevoir son histoire :

- qu'est-ce qui peut se passer mal ?
- est-ce qu'il y a une faction ou un pnj qui est en opposition, en concurrence ou qui agit en parallèle d'eux ?
- est-ce que des évènements peuvent les faire changer d'avis ou d'approche ?
- est-ce qu'il y a des éléments de l'univers qu'il faut intégrer à l'histoire ?
- est-ce qu'il y a une scène particulière qui doit apparaître, à cause des circonstances, des décors ou du plaisir ?

Le mj peut se contenter de raconter les scènes ou peut préparer un pnj par joueur, sous la forme d'une carte avec les trois caractéristiques, un ou deux aspects et une mission courte à accomplir (remettre une lettre, sauver une personne, aller à un endroit, etc.)

Structure de la campagne

Torii est destiné à être joué en plusieurs séances – chaque séance est l'équivalent d'un épisode d'anime et comprend des éléments récurrents. La campagne comprend quatre phases, séparées en autant de séances que nécessaire :

1. mise en place de la situation initiale ; découverte des torii et des autres mondes ; première bataille contre les ogres de glace et répercussions dans 4ème monde.

2. découverte de l'invasion des ogres ; premières rencontres et alliances ; découverte des liens existants entre les mondes et des répercussions systématiques des actions des pj sur leur vie et leurs connaissances à Tokyo. Les pj se font un nom en combattant les ogres.

3. découverte des plans de la reine pour retrouver la lanterne et de son influence grandissante sur le 4ème monde. Batailles de plus en plus difficiles.

4. lutte dans tous les mondes contre la reine. Les pj doivent régler leurs propres démons pour espérer vaincre. La dernière bataille a pour enjeu la possession de la lanterne de la première aube.

Tokyo

La partie sur Tokyo s'articule autour de deux éléments : les galères des pj et les pnj qu'ils rencontrent au cours de ces galères.

Le mj tire une à trois **cartes galère** par séance – ce qui lui donne un thème et des développements possibles. Une galère est généralement tragicomique et apporte son lot de rebondissements. Elles peuvent concerner tout ou partie des pj. Chaque galère peut durer une ou plusieurs séances, comme dans tout soap opera qui se respecte. Le mj peut utiliser les cinq questions du prégénérique pour ajouter des éléments.

***Note** : si le mj choisit de faire jouer l'introduction aux joueurs, la première galère doit être assez importante et avoir des répercussions à travers toutes les séances. Elle correspond à l'assassinat du roi des ogres de feu.*

Le mj prépare aussi un ou plusieurs pnj. Ils interviennent ici comme des complications et des péripéties à ajouter aux galères des pj. Mais ils apparaissent aussi, sous une forme décalée, dans les aventures des pj dans les autres mondes afin qu'ils joignent leur armée.

Le mj tire trois **cartes pour chaque pnj** et note l'élément correspondant afin de développer le figurant.

- 1ère carte : la description du pnj
- 2ème carte : son principal problème
- 3ème carte : son histoire personnel

Le mj tire enfin une 4ème carte qui indique l'attaque du pnj lors des batailles et l'aidera à le décrire dans l'autre monde.

Si, au cours des phases dans Tokyo, les pj rencontrent le pnj et s'y intéressent activement, celui-ci apparaît sous une forme proche, mais altérée, dans les autres mondes et peut être enrôlé pour la bataille. Les informations ne doivent pas tomber aisément et il doit y avoir un véritable effort des pj pour les obtenir. En fonction des éléments obtenus, le pnj recevra une ou plusieurs cartes de bataille quand son alter ego rejoindra les pj dans les autres mondes.

- les pj rencontrent le pnj et lui parlent : +1 carte de bataille
- les pj s'intéressent à ses problèmes et tentent de l'aider : +2 cartes de bataille
- les pj prennent connaissance de son histoire personnelle : +2 cartes de bataille

Au-delà des torii

La partie dans les autres mondes est un jeu d'aventure romanesque assez classique dans sa forme. Les pj voyagent dans un monde de fantasy très fortement inspiré d'un japon médiéval mythique. Ils y font des rencontres, résolvent des problèmes et tentent de trouver des alliés, du matériel et des solutions pour affronter la reine des glaces et ses ogres. L'essentiel de l'histoire de la séance doit avoir été développé au cours des deux parties précédentes : le prégénérique pour l'accroche et l'objectif ; Tokyo pour les pnj que les pj vont croiser et éventuellement engager à leurs côtés.

Par ailleurs, le mj peut proposer à ses joueurs d'utiliser les **cartes de péripéties** fournies en annexe, s'il se sent d'improviser sur des éléments apportés par eux. Le joueur qui tire une carte de péripétie peut décrire une situation en rapport avec les éléments de la carte et poser des éléments d'aventures. Le mj reprend la main pour décrire et faire jouer le reste de la scène au moment où on pose la traditionnelle question « Que faites-vous ? » Il en profite pour placer les éléments de son histoire ou amener les pj aux étapes suivantes de celle-ci.

Les obstacles et péripéties ne doivent pas être des culs-de-sac, mais ont néanmoins de l'importance. Quand les pj les affrontent avec succès, leur groupe reçoit une carte de bataille supplémentaire ; quand ils échouent, le meneur de jeu reçoit deux cartes pour ses ogres.

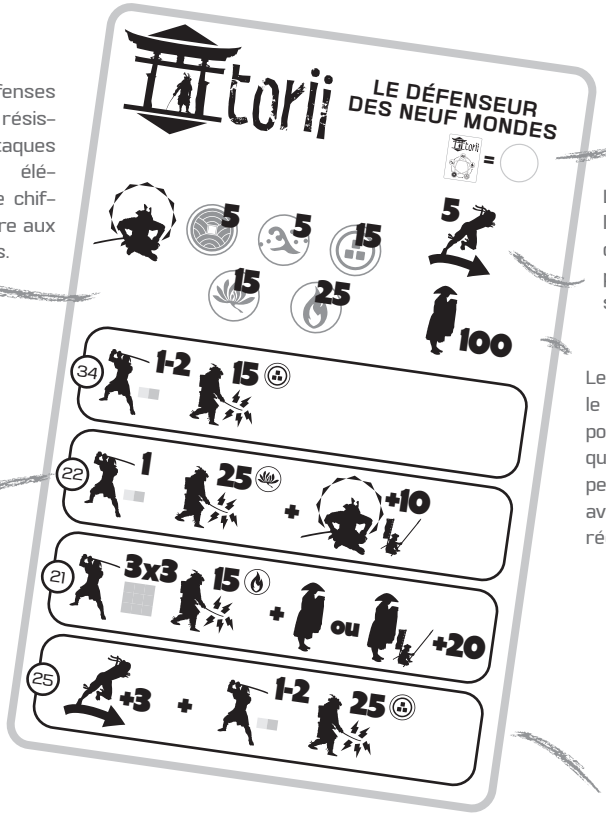
La bataille

La bataille conclue une partie de Torii et détermine l'évolution des galères, des pnj et des histoires en cours. Une bataille se joue sur un plan quadrillé avec des figurines.
Chaque figurine représente un combattant – qu'il s'agisse des pj et de leurs alliés ou des ogres qu'ils affrontent. Dans le texte qui suit, le terme figurine recouvre n'importe quel combattant.

Une figurine possède une ou plusieurs attaques qui lui permettent l'infliger des dégâts à ses adversaires, mais aussi de placer des coups spéciaux. Ces attaques sont représentés par des icônes particulières dont la grammaire est décrite dans les pages suivantes.

Lors des batailles, il n'y a pas de hasard. Les joueurs ne lancent jamais les dés et appliquent directement les résultats des attaques.

La structure des fiches pour les personnages est la même que pour leurs adversaires ogres. Les alliés des personnages ont une carte commune mais leurs attaques divergent en fonction du tirage effectué.



Les défenses indiquent la résistance aux attaques pour chaque élément. C'est le chiffre à soustraire aux dégâts infligés.

Le nombre de cartes disponibles pour chaque bataille.

La vitesse indique le nombre de case que la figurine peut parcourir à son tour de jeu.

Le souffle indique le nombre de points de dégâts qu'une figurine peut encaisser avant d'être retirée de la bataille.

Le premier chiffre indique l'initiative de l'attaque. Les actions les plus puissantes sont aussi les plus lentes. Les figurines jouent chacune leur tour, en choisissant d'attendre ou d'agir tout de suite. En cas d'égalité, ce sont toujours les joueurs qui agissent en premier.

Les attaques sont décrites par plusieurs icônes et chiffres. Certaines attaques sont directes, d'autres sont composées de plusieurs éléments successifs qui s'appliquent à la figurine, à ses alliés ou à ses adversaires.

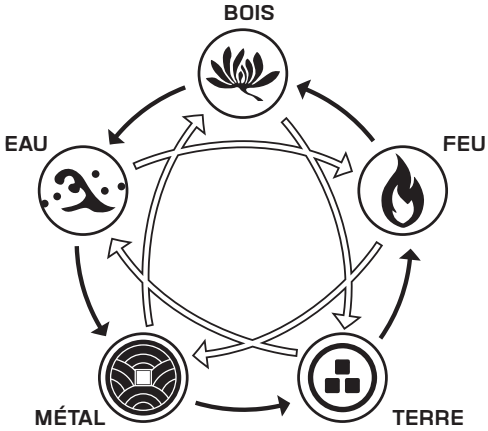
À son tour, une figurine peut effectuer un déplacement et une attaque, dans l'ordre de son choix.

Un déplacement s'effectue en ligne ou en diagonale, du nombre maximum de cases indiquées par la vitesse. Une figurine qui arrive au contact avec un adversaire est obligée de s'arrêter pour le tour.

Une attaque est définie par sa portée et sa zone d'effet ainsi que par les dégâts qu'elle inflige par son élément. Le cercle des éléments indique quel élément affecte quel autre élément. Ainsi, le métal affecte le bois et la terre. La différence entre la valeur d'attaque et la valeur de défense la plus faible indique les dégâts finaux. La figurine touchée accumule alors des jetons de dégâts pour cette valeur. Quand les jetons sont égaux ou supérieurs à son souffle, elle est retirée de la bataille.

Les attaques possèdent parfois des ajouts : regain de souffle, déplacements exceptionnels, aides diverses. Ces ajouts s'appliquent avant ou après l'attaque selon leur place dans le cartouche.

Chaque pj est le seul à activer sa figurine. Le mj active les figurines des ogres. Les alliés sont activés en commun par les joueurs, de la manière dont ils le désirent (chacun gère un ou plusieurs alliés, chaque activation est discutée, etc.)



Les alliés des pj possèdent 10 dans toutes leurs défenses et 50 souffles. L'élément sur la carte de pnj indique la nature des dégâts et donne un bonus de +10 en défense pour cet élément.

Les cartes de bataille peuvent modifier les attaques et les déplacements. Les pj et le mj peuvent librement utiliser les cartes quand ils le souhaitent. Une carte jouée est défaussée jusqu'à la prochaine bataille. Les pj commencent avec deux cartes de bataille chacun et en gagnent d'autres avec de l'expérience. Le mj commence chaque bataille avec 2 cartes par pj plus celles qu'il a gagnées en cours d'aventure.

Lire les icônes

Défense

Les défenses sont augmentées de X pour le tour

La figurine est immunisée à un élément

Il faut choisir la meilleure défense et non la plus faible pour le tour

Déplacements

La figurine peut se déplacer de 5 cases à son tour

La figurine peut effectuer un déplacement supplémentaire de X cases

L'adversaire est repoussé de X cases

Divers

Cette icône indique que l'effet s'applique à un allié de la figurine. Le cercle indique "tous les alliés"

Un allié peut effectuer une attaque au corps à corps avec son attaque la plus faible

La figurine récupère X points de souffle et élimine les jetons de dégâts correspondants

Effectuer X attaques

Dégâts

La figurine inflige X dégâts de l'élémént indiqué

Les dégâts sont multipliés par X pour le tour

La figurine a un bonus de +X à tous ses dégâts pour le tour

Les alliés ne sont pas touchés par les dégâts

Attaques

Attaque au corps à corps sur un adversaire situés à 1 à X cases

Attaque au corps à corps sur tous les adversaires au contact

Attaque au corps à corps sur tous les adversaires dans une zone de X par X devant la figurine

Attaque au corps à corps sur tous les adversaires dans une ligne de X de longueur

Attaque à distance sur un adversaire situé de X à X cases

Attaque à distance sur tous les adversaires en lignes de X à X cases

Attaque à distance sur tous les adversaires dans une zone de 3x3 cases à X cases de distance

Conclusion et expérience

À la fin d'une partie, le mj et les joueurs peuvent s'appuyer sur les résultats de la bataille pour définir la manière dont les choses évoluent à Tokyo et dans les neuf mondes.

En cas de victoire : les galères et les problèmes s'améliorent, au moins pour un temps. Des solutions sont trouvées. Chaque pj gagne deux points de caractéristiques à répartir selon ses choix et un aspect. Il gagne une carte de bataille supplémentaire.

En cas de défaite : les choses vont de mal en pire et rien ne se passe comme on le voudrait. Chaque pj gagne un point de caractéristique et un aspect.

Lorsqu'un allié tombe durant la bataille, son alter ego à Tokyo voit ses soucis s'aggraver. Inversement, s'il est toujours sur le champ de bataille à la fin, ses difficultés s'allègent.

Merci à la Dagobah Team d'avoir organisé ce Game Chef 2013. Spéciale dédicace à mes complices habituels et à ma table du mardi pour le brain storm sur les galères... Ce jeu est certifié non testé. Aucun joueur n'a été maltraité durant son élaboration.

Torii

Nom _____

Débrouillardise ○

Empathie ○

Courage ○

Aspects

Torii

Nom _____

Débrouillardise ○

Empathie ○

Courage ○

Aspects

Torii

Nom _____

Débrouillardise ○

Empathie ○

Courage ○

Aspects

LE DÉFENSEUR DES NEUF MONDES

=

5 | 5 | 15 | 15 | 25 | 5 | 100

34 — 1-2 | 15

22 — 1 | 25 + +10

21 — 3x3 | 15 + ou +20

25 — +3 + 1-2 | 25

L'ARCHER CÉLESTE

=

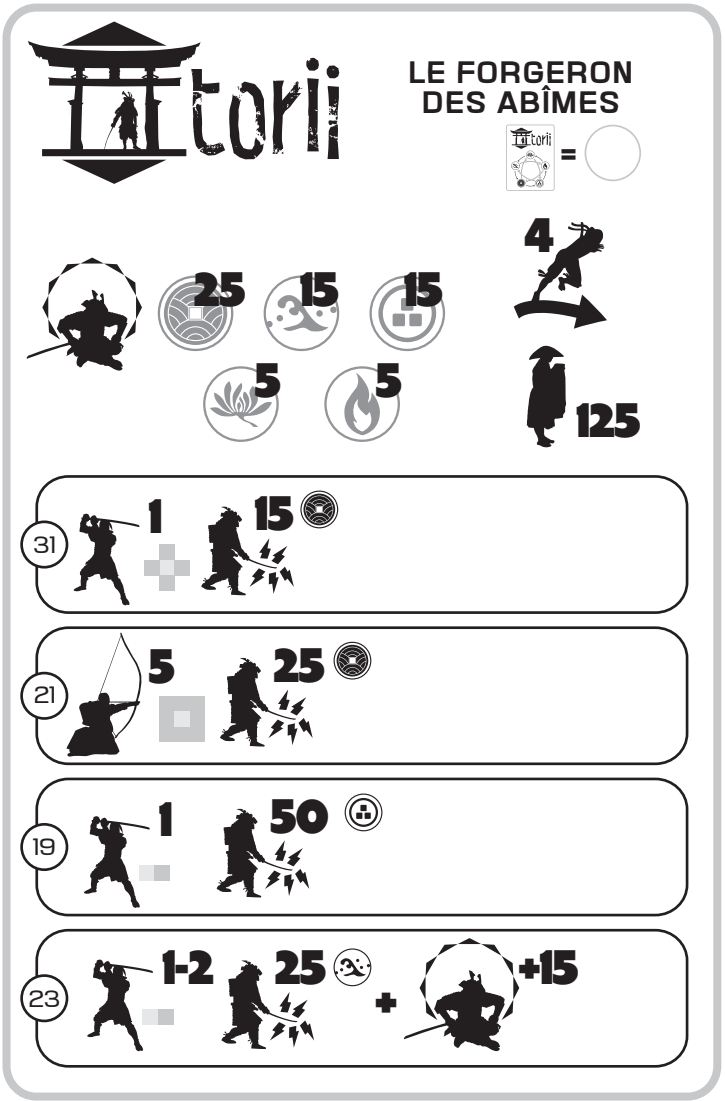
5 | 15 | 5 | 25 | 15 | 7 | 75

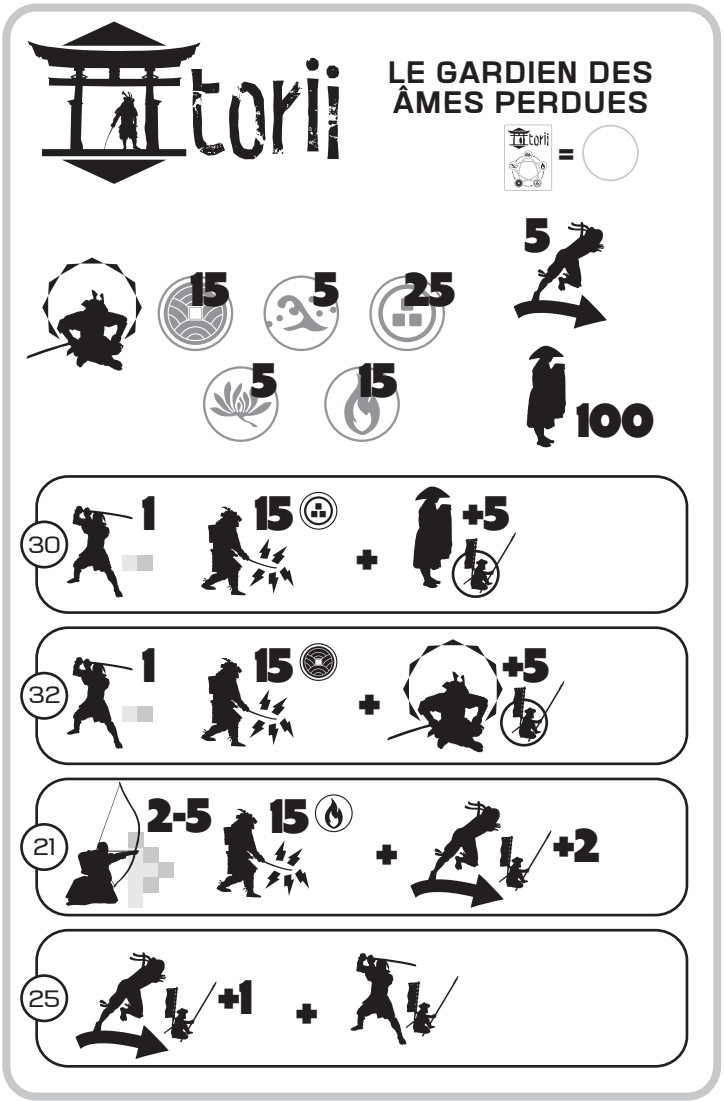
25 — 2x | 2-10 | 15

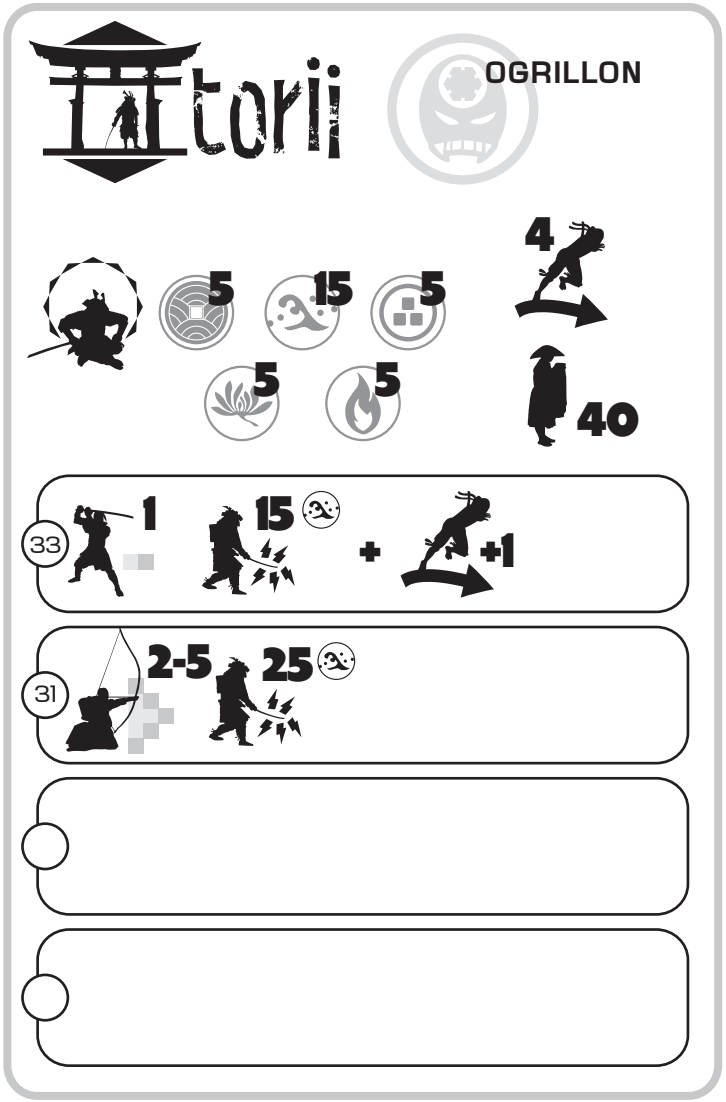
28 — 2-5 | 25 + 3

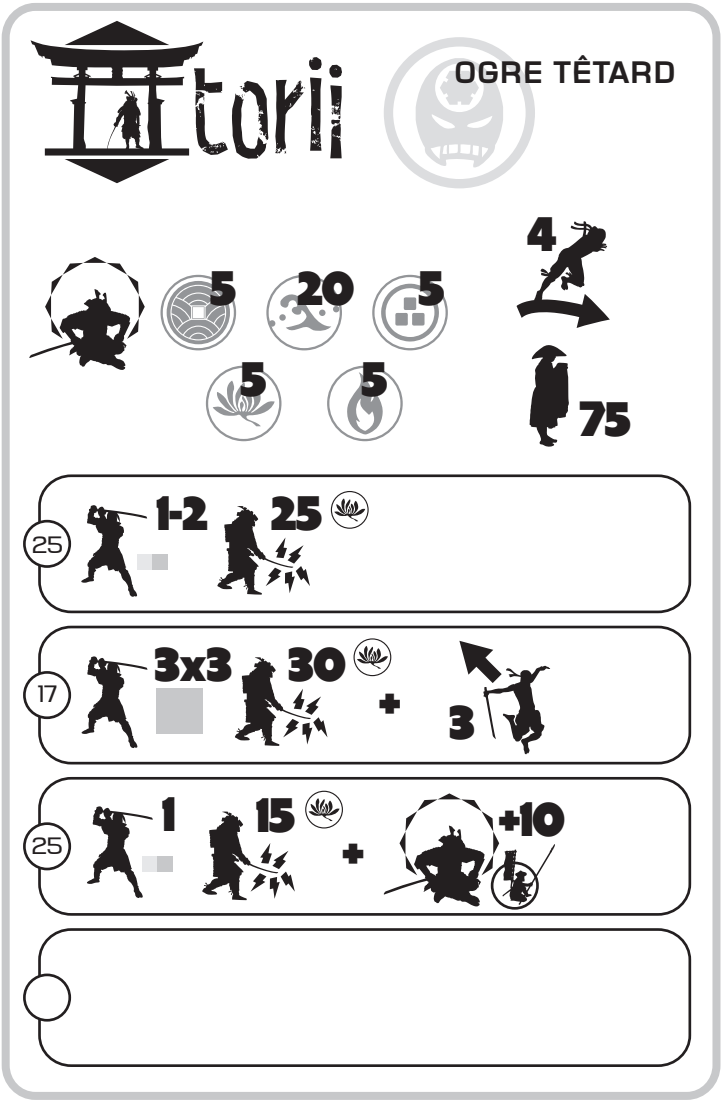
14 — 10 | 15 + 1

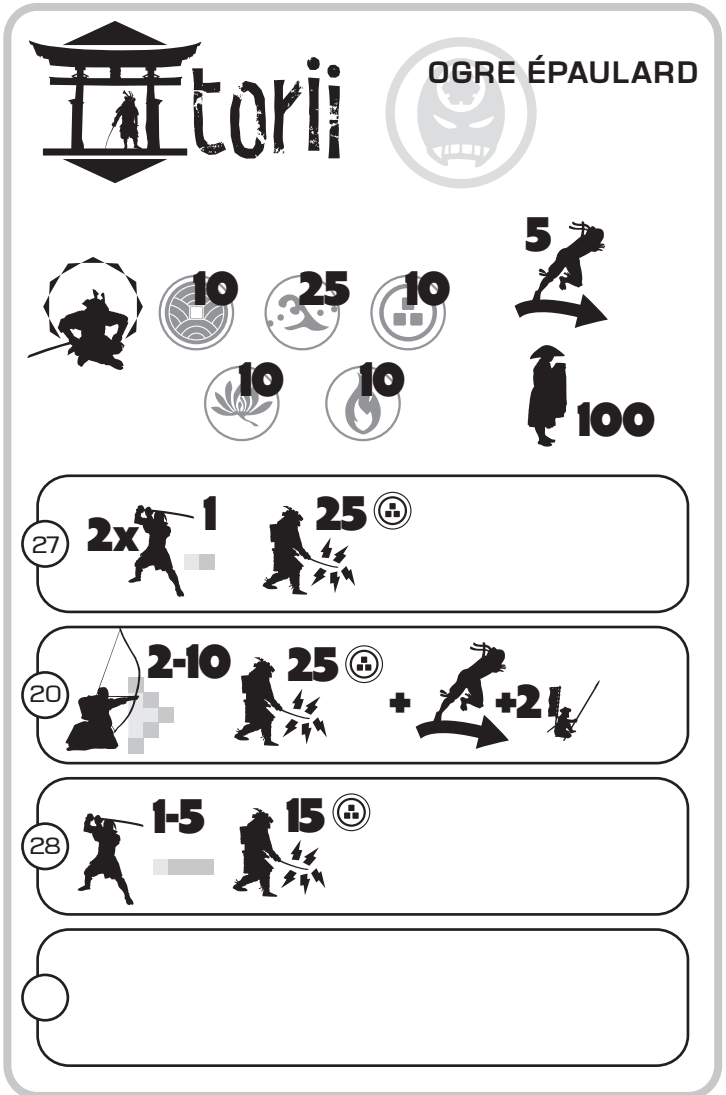
32 — +1 + 2-5 | 15

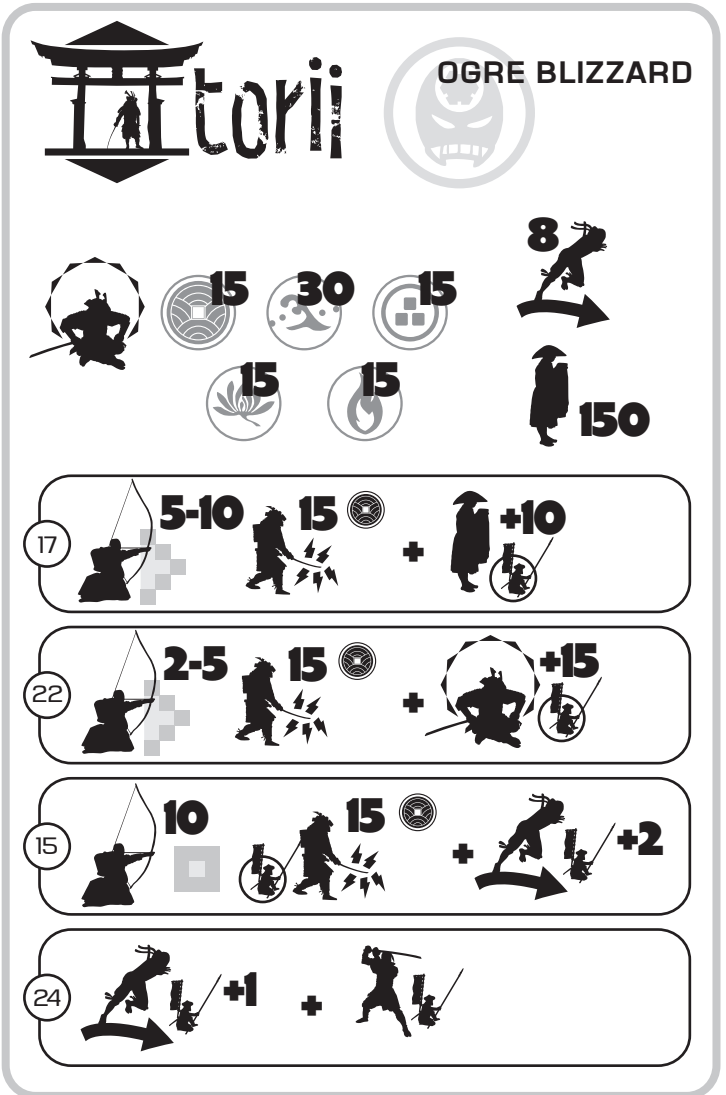

torii
LE FORGERON DES ABÎMES
=
25
15
15
4
5
5
125
31
1
15
21
5
25
19
1
50
23
1-2
25
+15


torii
LE GARDIEN DES ÂMES PERDUES
=
15
5
25
5
5
15
100
30
1
15
+5
32
1
15
+5
21
2-5
15
+2
25
+1


torii
OGRILLON
5
15
5
5
5
4
40
33
1
15
+
+1
31
2-5
25


torii
OGRE TÊTARD
5
20
5
5
5
4
75
25
1-2
25
17
3x3
30
+
3
25
1
15
+
+10

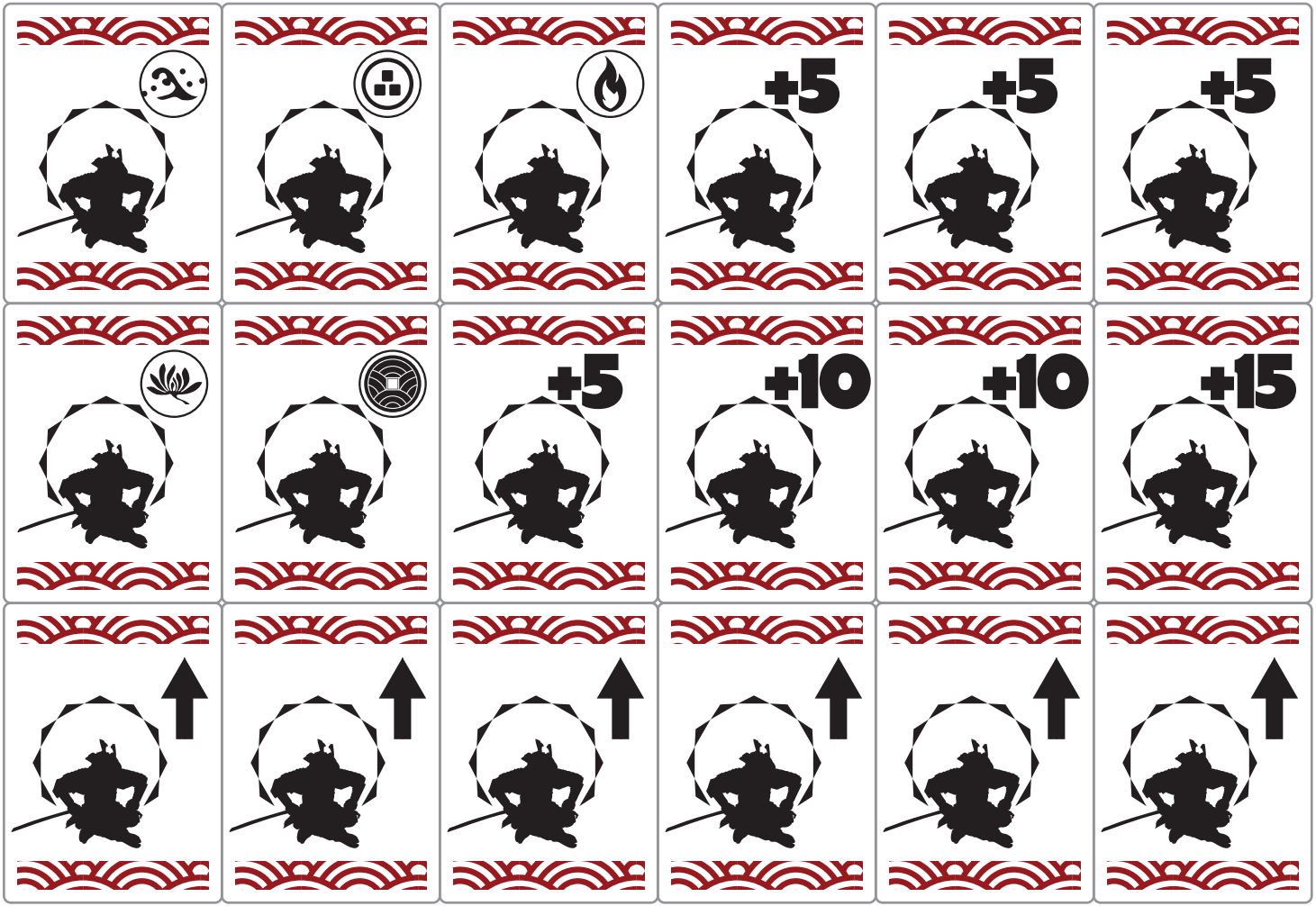

torii
OGRE ÉPAULARD
10
25
10
10
10
5
100
27
2x
1
25
20
2-10
25
+
+2
28
1-5
15

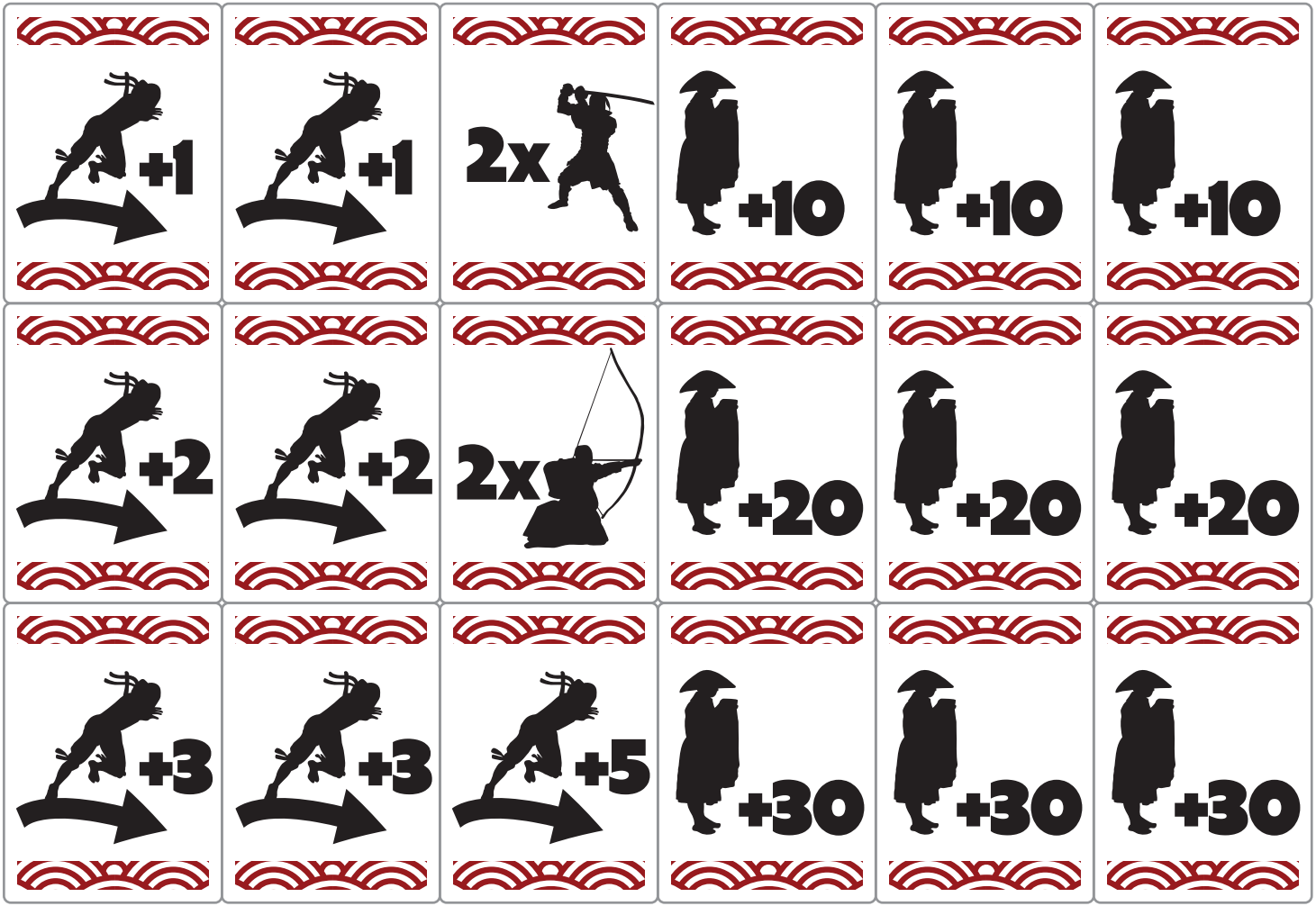

torii
OGRE BLIZZARD
15
30
15
15
15
8
150
17
5-10
15
+
+10
22
2-5
15
+
+15
15
10
15
+
+2
24
+1
+

54 cartes de bataille + dos
(à tirer deux fois au moins)
18 cartes de galère + dos
18 cartes de pnj + dos
18 cartes de péripétie + dos

ANNEXES

x2
x3
x5
+5
+15
+25
x2
x3
x7
+5
+15
+10
x2
x3
x10
+5
+10
+10


+5
+5
+5
+5
+10
+10
+15


+1
+1
2x
+10
+10
+10
+2
+2
2x
+20
+20
+20
+3
+3
+5
+30
+30
+30

torii

Rencontre amoureuse

quiproco et vaudeville – amour non partagé – un cadeau à faire – premier rendez-vous – dur secret à assumer – maladresses – le Grand Amour ? – la vie devant soi – pas facile…

Rendez-vous

un concert, un vernissage à ne pas rater – mauvaise adresse, mauvaise personne – raté ! – encore en retard – l'avenir sur un coup de dé – quiproco…

Célébration

une grosse fête – un anniversaire (et le cadeau ?) – fête traditionnelle – qui inviter ? – des présents à préparer – un voyage à prévoir – une visite – alcool et drogues…

Gueule de bois

petits matins qui arrachent – perte de mémoire – un objet égaré – réveil dans un lit étranger ou avec une personne inconnue – la langue chargée et une haleine de phoque…

Pression au boulot

deadline urgente – tout le monde charette – nouveau chef – harcèlement moral – épuisement – heures sup – promotion – rumeurs – romance à la machine à café…

Violence

agression – problèmes avec les voisins – témoin d'un acte criminel – cacher quelque chose – pressions policières – hiérarchie – petit-e ami-e violent-e…

Mort brutale

deuil brusque – réjouissances – formalités administratives – héritage lourd à assumer – un voyage – des visites – un ami – un concurrent – la famille…

Problème administratif

convocation – on a perdu votre dossier – trop perçu – quiproco – justice en marche – recouvrement financier – dettes – mise à jour – nouveau fonctionnaire – formulaire ésotérique…

Maladie

contagion – jamais au bon moment – le WE est à l'eau – garde-malade – couverture santé inexistante – visite à l'hôpital – rage de dents – perte de temps – malaaaaaaaade…

Accident

stupidité – pas ma faute – un objet cassé – une fracture – et la facture – les assurances ne veulent rien entendre – victime rancunière – réaction en chaîne – handicap…

Visite de la famille

les gens que tu n'as pas envie de voir – les petits plats de maman – et ses reproches permanents – une fratrie envahissante – rendre service – des nouvelles à annoncer – plaisir…

Panne

un truc ne fonctionne plus – fuites et innondation – matériel électronique à remplacer – plus de téléphone – une panne sexuelle ? – réparer ou jeter ? galère…

Garde partagée

le chat de la copine – le gamin pour le WE – des plantes à aller arroser (mais c'est compliqué les bonsaï) – tu peux me garder ce colis quelques jours ? – où est ce satané chat !

Changer de boulot

de gré ou de force ? – opportunités – licenciement – nouveau patron – nouveau trajet en métro – nouveaux collègues bizarres – chômage – prime – faute grave…

Recherche de logement

expulsion – payer le loyer – papiers administratifs – trouver un nouveau nid – déménagement (qui est libre ?) – rendre l'ancien pour la caution – nouveaux voisins…

Histoire d'ex

le retour du disparu – une vidéo oubliée sur le net – souvenirs émus (ou pas) – un goût de revenez-y – vengeance – il (elle) se marie (mais pas avec vous) et vous êtes invités…

Mauvaise rencontre

escroc – voleur – policier – des problèmes en perspective – une belle à sauver (et ses galères en sus) – touriste – un bon plan (sur le papier) – mensonges et vérités…

Chance

trouver un objet perdu – le plein de yen – gagner un concours bête – participation à un jeu TV japonais (joie) – pachinko – du plaisir et de ses conséquences – pas passé loin…

torii
GALÈRES

Lycéen

Divorce

Prison

32 | 1 | 25

Vieux monsieur

Argent

Drogue

29 | 1-3 | 25

Salariman

Maladie

Tragédie

32 | 1-3 | 15

Lycéenne

Éloignement

Fuite

31 | 2-5 | 25

Vieille dame

Deuil

Décès

34 | 2-5 | 15

Femme au foyer

Disparition

Criminalité

20 | 10 | 15

Gamin

Animal

Dettes

30 | 1-2 | 25

Voyou

Vieillesse

Violences

18 | 1-2 | 50

Yakuza

Amour

Suicide

23 | 3x3 | 25

Gamine

Travail

Abandon

29 | 3-5 | 25

Policier

Quête

Perte

28 | 2-5 | 25

Vagabond

Recherche

Responsabilité

21 | 5 | 25

Freeter

Mystère

Victime

32 | 1 | 15 | 3

Artiste

Passé

Voyages

24 | 1-2 | 15 | +10

Étranger

Addiction

Accomplissement

31 | 1 | 15

Riche personne

Violence

Héroïsme/lâcheté

30 | 3-7 | 15 | 3

Punk

Préférences sexuelles

Grand bonheur

18 | 2-5 | 50

Un animal

Famille

Leg

32 | 5-10 | 15

torii
PNJ

Un obstacle sur la route

Qu'est-ce qui peut vous empêcher d'avancer ? Est-ce un obstacle naturel ou construit ? Faut-il faire le tour ? Abattre l'obstacle ? Construire quelque chose ? Trouver de l'aide ?

Un évènement dangereux

Il se passe quelque chose qui met tout le groupe en danger ou un seul de ses membres. Est-ce un évènement naturel ? Faut-il fuir ou rester ? Pouviez-vous le prévoir ou fut-ce soudain ?

Des ruines au milieu de rien

Jadis, il y avait quelque chose ici – une ville, un village, un temple, une tour, une ferme, une ruine, des passages. Que reste-t-il aujourd'hui ? Est-ce que ça vaut la peine de l'explorer ?

Des hostiles en vue

Qui sont-ils ? Doit-on les craindre ou les pourchasser ? Ils sont à distance pour le moment, mais vous ont-ils aperçu déjà ? Qu'a-t-on à y gagner ou à y perdre ?

Un mystère à résoudre

Un crime abject, une vision fugace, une impression étrange. Quelle est le début du mystère ? Pourquoi s'y intéresser ? Quelles sont les apparences et pourquoi aller au-delà ?

Des bruits bizarres

Qu'entendez-vous ? D'où est-ce que cela vient ? De loin, de près ? Des bruits effrayants ou simplement étranges ?

Une rencontre étrange

Qui cela peut-il être ? Un ami ? Un allié ? Un inconnu ? Quelqu'un dans le besoin ? Quelqu'un qui peut aider ? À moins qu'il ne s'agisse d'une créature merveilleuse et étrange ?

Une météo désagréable

Du vent, de la pluie, de la neige, du brouillard... Il fait très froid ou très chaud. Est-ce que cela vous empêche d'avancer ? Êtes-vous en danger ? Que risquez-vous ?

Un accident malheureux

C'est vraiment pas de chance. Que se passe-t-il ? Qui est le responsable ? Est-ce une maladresse ? Une erreur d'inattention ? Une coïncidence ?

un long détour

Vous êtes-vous perdu ou la route était-elle bloquée ? Sur quelle piste vous êtes-vous aventuré loin de votre destination ? Est-ce un bien pour un mal ou juste une énorme perte de temps ?

Une découverte étrange

Qu'est-ce que c'est ? Pouvez-vous l'atteindre aisément ou diffcilement ? Est-ce gardé ? Est-ce utile ou juste très beau ? Un objet naturel ou artificiel ?

Une route perdue vers nulle part

Comment se manifeste-elle ? D'où vient-elle ? Où va-t-elle ? Qui la construite et pourquoi ? Est-elle encore utilisée et par qui ?

Un endroit dangereux

Où êtes-vous tombé ? Qu'y a-t-il de dangereux ici ? Des pièges ? Une zone instable ? Peu de place pour se déplacer ? Que risquez-vous en cas de maladresse ?

Un endroit magnifique

À quoi ressemble le paysage ? Quelles sont les odeurs, les couleurs, les sensations ? Pourquoi est-ce beau ? Est-ce que ça cache quelque chose de plus sombre ?

Un refuge ou de l'aide

Enfin un peu de répis dans votre aventure. Que trouvez-vous ? Qui rencontrez-vous ? Est-ce que le refuge est aussi sûr qu'il y parait ? Pouvez-vous faire confiance à votre sauveur ?

Une perte de temps

Des contretemps en pagaille qui vous ralentissent dans votre aventure. Que se passe-t-il ? Est-ce que cela risque de vous empêcher de réussir ? Comment rattraper tout ce temps perdu ?

Un raccourci surprenant

Était-ce une bonne idée de passer par là ? Vous allez gagner du temps, certainement, mais à quel risque ? A quoi ressemble la route ? Que pouvez-vous y faire comme mauvaise rencontre ?

Une petite communauté

Des gens qui vivent au milieu de nulle part – une ferme, un village peut-être ? Vont-ils vous accueillir ou vous rejeter ? Ont-ils des secrets ou des problèmes ? Pouvez-vous les aider ?

torii
PÉRIPÉTIES