



ISEKAI FANTAJI

LA GAZETTE DE L'AUTRE MONDE

TEXTES : John Grümph

KAMIGAMI NO SHISHA

KAMIGAMI NO SHISHA est un court scénario pour *Isekai Fantaji*, destiné à quatre ou cinq joueuses, débutantes ou non, que l'on peut faire jouer en deux ou trois heures tout compris. Il suffit d'en suivre le déroulé, en amenant les parties techniques et la création de personnage petit à petit, comme indiqué. Il a été joué quatre fois au Festival des Imaginaires Ludiques à Alençon et l'auteur (et maîtresse de jeu) remercie profondément les joueuses qui étaient à ses tables tout le week-end.



LES POMPIERS DU KANSAI.

- Une fois les joueuses installées autour de la table, la maîtresse de jeu distribue le matériel de jeu (si besoin) : un crayon, trois d6 et une feuille de personnage à chacune.
- La maîtresse de jeu se présente, s'enquiert rapidement de l'expérience des joueuses en jdr (pour les rassurer et leur expliquer rapidement les principes le cas échéant) et introduit le genre *Isekai* pour celles qui ne le connaîtraient pas.
- Les joueuses incarnent des habitants du Japon moderne, aussi doivent-elles lui choisir un prénom (en utilisant la liste fournie dans les annexes du livre de base) et le noter en haut de la feuille de personnage.
- La maîtresse de jeu peut alors commencer l'aventure :
 - Les personnages appartiennent tous au corps des Sapeurs-Pompiers de Kyoto, au cœur du Japon. Ils sont collègues, travaillent en équipe et se connaissent depuis longtemps sans doute. Ce matin, à 8h22, un séisme brutal a frappé la région. Rien que les infrastructures urbaines n'aient pu encaisser, mais tout de même quelques dégâts et des blessés.
 - Les personnages ont reçu pour mission de vérifier l'intégrité structurale de quelques bâtiments publics ou semi-publics, comme l'immense parking superposé qu'ils visitent actuellement. Ils parcourent les étages et inspectent les lieux à la recherche de fissures, de fuites, de câbles électriques sectionnés et même de blessés non encore repérés.
 - Les personnages sont complètement équipés : le grand manteau et les pantalons en cuir, le casque, un masque respirateur, une lampe portable de forte puissance et une hache (en vérité, une barre Halligan équipée d'une tête de hache ? si la précision est utile). Peut-être est-ce le moment d'effectuer un tour de table pour présenter les personnages, leur apparence, leur caractère et évoquer leurs rapports professionnels et amicaux.
 - À 10h13 survient une puissante réplique du séisme, plus violente encore que la secousse originelle. Les personnages voient avec horreur le plafond de béton au-dessus d'eux s'ouvrir dans un rugissement sinistre. Ils ont été projetés au sol et ne peuvent échapper à sa chute. Pourtant, il est d'abord retenu par les fers à béton qui ne lâchent pas. Toutefois, les véhicules qui étaient garés à cet endroit, des camions de livraison, chutent sur eux et les tuent.

UN NOUVEAU MONDE

- Les personnages reprennent conscience. Ils sont allongés, couverts de gravas et de poussière, mais il ne s'agit pas de béton et de ferraille : des planches, des chevrons brisés, des tuiles, du plâtre, du torchis. L'air est complètement saturé de fine poussière, mais il fait jour. Les personnages portent encore l'ensemble de leur équipement et ils semblent intacts, sans blessure.
- Avant qu'ils aient pu bouger, un écran d'interface apparaît dans les airs à la hauteur de leur visage. Leur nom y est inscrit, ainsi que plusieurs nombres (les joueuses sont invitées à remplir leur feuille de personnage au fur et à mesure) : niveau 1, points de vie 10, mana 1, mouvement 2.
- Une fenêtre d'invite s'ouvre sur l'écran : « Veuillez choisir une bénédiction ». Ce sont les bénédictions qui se trouvent page 4 de la première gazette de l'autre monde, que la maîtresse de jeu peut imprimer en plusieurs exemplaires pour aller vite.
- C'est le moment de demander aux joueuses ce que veulent faire leurs personnages ou si elles ont des questions. Voici les informations directement disponibles pour la maîtresse de jeu :
 - Les personnages sont à l'intérieur d'une maison de plein pied, au milieu de la pièce principale. Le toit leur est tombé dessus. Les murs en torchis sont lézardés mais les structures en bois et la charpente semblent intactes. Le ciel est bleu au-dessus de leurs têtes. Des fenêtres à croisillons de bois, tendues de papier huilé, laissent passer la lumière mais ne permettent pas de voir à l'extérieur. Une porte un peu de guingois paraît mener à l'extérieur.
 - Le mobilier est simple, en bois. Aucune trace de métal ou de plastique, pas d'appareils électriques, pas de télévision. Des plats et de la vaisselle en poterie ou en faïence, des fruits et des légumes renversés là où des jarres ou des paniers sont tombés.
 - À condition que les personnages pensent à chercher, une jeune femme est cachée sous une table le long d'un mur, encore recroquevillée, mais indemne. Sa réaction, en les voyant, est d'abord de l'incrédulité, puis un sourire effrayé et émerveillé à la fois. Elle saisit le poignet d'un personnage et l'entraîne dehors (éventuellement à ajuster selon les circonstances et la mise en scène du moment).
 - En sortant, les personnages découvrent les rues et les maisons qui forment un petit village, aux maisons simples – pans de bois et torchis, tuiles et chaumes. Tout crie « moyen-âge européen fantasmé » ! Des humains courent d'une maison à l'autre, s'appellent, s'aident les uns les autres, traitent les blessés. On réunit des enfants dans un coin sous la supervision de deux matrones âgées. Plus loin, on aperçoit la mer, une plage où sont hissés des bateaux de pêche, des étendoirs à filets, des poissons qui séchent au vent, accrochés à des fils.

L'ATTAQUE

Il faut enchaîner vite pour tout de suite impliquer les personnages !

- Soudain, avant que les personnages n'aient vraiment le temps de poser plus de questions, l'air vibre et des créatures affreuses se matérialisent au milieu du village, ici et là.
- Ce sont des diabolins : la peau grise, le visage glabre et pointu, les yeux rouges, de longues et fines cornes, une fine queue finissant en barbelés, des ailes en cuir, de larges griffes acérées. Certains portent des cordes nouées en lasso, d'autres brandissent des man-catchers (des perches portant un collier de capture à une extrémité). Ils se jettent aussitôt sur les villageois pour les capturer et les attacher. [Diablotin : niveau 1, 3 points de vie, mouvement 2, aucune compétence].
- On part du principe, jamais démenti en jeu, que les personnages se lancent dans la bagarre : ils ont leurs haches, ce sont des agents de la sécurité civile, entraînés à se porter au secours des gens. La maîtresse de jeu peut mettre deux diabolins par personnage. Le combat sera rude, dans les circonstances, mais les personnages devraient l'emporter.
- La maîtresse de jeu peut expliquer les principes du système de jeu, guère compliqués, et les faire appliquer aussitôt. Rien ne vaut la pratique.
- À la fin du combat, l'interface s'ouvre devant chaque personnage : « Votre groupe vient de gagner des points d'expérience (1 par diablotin vaincu). Vous pouvez les répartir entre vous de la manière dont vous le décider ou encore en mettre dans une réserve à partager plus tard. »
- Puis, une autre invite : « Veuillez choisir une compétence ». C'est le moment où la maîtresse de jeu peut aller se faire un café si besoin. Les joueuses choisissent une compétence (*Mémoire* est automatiquement cochée et *Aventurier* est grisée et non accessible). Il faut aussi choisir une amélioration pour *Mémoire*.

LE VILLAGE DE MIYAVI

Enfin un peu de discussions et de diplomatie ! Il était temps. Les personnages peuvent explorer leur environnement et parler avec les gens. À la maîtresse de jeu de mettre les éléments suivants en scène selon les besoins et les questions.

- Les villageois sont respectueux et craintifs à la fois – pas de la peur, mais quelque chose d'autre : une espérance, l'attente d'une confirmation, un espoir qu'ils craignent être déçu. Quelques mots circulent qui semblent désigner les personnages : « Kamigami no shisha » – les envoyés des dieux !
- Un homme se présente, grand et costaud, la quarantaine, habillé d'une solide tunique de marin, encore couvert de la poussière soulevée par le séisme qui a frappé le village quelques instants plus tôt. Il s'appelle Goten et il est le chef informel de la communauté. Il remercie les personnages pour leur intervention et remercie les dieux (kamis) de les avoir envoyés au village !
- Le terme *Kamigami no shisha* renvoie à une sorte de légende : quand le monde est en danger, les kamis font venir des héros qui sauront employer leur courage et leur astuce pour le sauver. C'est arrivé plusieurs fois par le passé, mais c'est la première fois que les envoyés des dieux viennent à Miyavi.
- Les temps sont durs. Des cataclysmes frappent le monde depuis plusieurs mois. Les diables sont de retour pour la première fois depuis des siècles, après avoir été chassés par d'autres héros par le passé. Ce sont des créatures venues d'une autre dimension, suprématistes et esclavagistes, qui tentent d'envahir le monde et de le soumettre à leur brutale autorité.
- Miyavi est le nom du village, mais aussi de l'île. Cette dernière est en partie sauvage et peuplée de monstres à cause du donjon qui se trouve dans l'arrière-pays et que personne ne surveille plus depuis longtemps. Toutefois, le kami de l'île protège le village et les terres alentours derrière une barrière magique qui empêche les créatures dangereuses d'approcher.
- Miyavi est au large du « royaume », par-delà la mer, à une bonne demi-journée de navigation (mais c'est une autre histoire à raconter plus tard).
- La barrière est un sujet d'inquiétude immédiat : si les diables ont pu pénétrer sur le domaine protégé, c'est que la barrière est tombée. Cela signifie que des monstres trouveront la voie libre s'ils s'aventurent de ce côté de l'île. Cela signifie qu'il s'est passé quelque chose au sanctuaire du kami.

LE SANCTUAIRE DU KAMI

La suite (et la fin) de l'aventure est assez simple : les personnages se portent volontaires pour monter au sanctuaire afin de rétablir la barrière magique.

- Le sanctuaire se trouve à une heure de marche du village, au sommet d'une belle colline, au bout d'un chemin bien tracé. Les villageois y montent tous les mois pour effectuer des offrandes et, quatre fois par an, y organisent de grandes fêtes pour célébrer le kami. La personne chargée de l'entretien du sanctuaire est volontaire pour guider les personnages.
- Le sanctuaire est une simple structure en bois, peinte et décorée : une grande dalle de larges pierres, quatre épais poteaux aux coins, un toit couvert de tuile, une belle table où poser les offrandes. Tout autour, l'espace est dégagé de ses arbres et les herbes sont régulièrement fauchées. On y trouve même des troncs couchés qui font office de bancs. Il est toutefois possible de s'approcher assez près du sanctuaire en restant caché dans les fourrés plus bas sur la pente.
- Les personnages ont la mauvaise surprise de découvrir que le sanctuaire n'est pas désert : il y a plusieurs diabolins (six ou sept) et un diable mineur. Il va falloir les affronter et les vaincre.
- Toutefois, juste avant l'assaut, la guide s'agenouille et prie le kami, la tête posée sur ses mains. Les personnages récupèrent tous les points de vie qu'il leur manquait. Chaque joueuse peut effectuer un jet d'efficacité : c'est le nombre de points de bon karma que le groupe réunit, cadeau du kami.
- [Diablotin : niveau 1, 3 points de vie, mouvement 2, aucune compétence].
- [Diable mineur : niveau 5, 25 points de vie, mouvement 2, Armuré, Maître du mana, Précis].
- Une fois les diables vaincus, il s'agit surtout de nettoyer un peu les lieux, de réparer une lézarde, de replacer quelques tuiles sur le toit. Progressivement, la barrière se remet à protéger le village.

LE MATÉRIEL

Quelque part au bon moment, quand les joueuses commencent à se poser la question du matériel ou quand les personnages sont en route pour le sanctuaire, l'interface s'illumine et une question apparaît : « Voulez-vous améliorer votre matériel ? » L'interface détaille alors les options possibles et invite les joueuses à en choisir deux (pas plus). Bien entendu, les joueuses peuvent proposer leurs propres idées. L'interface précise bien que ces modifications sont uniques et définitives (bien que la maîtresse de jeu puisse estimer que, plus tard, il sera possible d'investir des XP).

● COMBINAISON EN CUIR (MANTEAU, PANTALON ET CASQUE)

- **ARMURE LÉGÈRE.** Protection 1, pas de discrétion.
- **ARMURE LOURDE.** Protection 2, pas de discrétion, mouvement réduit.
- **ANNULATION D'UN MALUS.** Discrétion ou mouvement.
- **DISCRÉTION.** La combinaison offre un avantage aux jets de discrétion. Une fois par niveau et par jour, si le personnage est immobile, il devient invisible.

● HACHE

- **ARME LOURDE.** La hache inflige +2 dégâts.
- **MÉTAMORPHOSE.** La hache peut prendre la forme de n'importe quelle autre arme ou outil.
- **RETOUR EN MAIN.** La hache vient instantanément en main quand le personnage l'appelle.

● MASQUE RESPIRATEUR

- **ANALYSE.** Le masque indique le nom et le niveau des monstres et créatures.
- **SOUS-MARIN.** Le masque permet de respirer sous l'eau.
- **VISION DANS LE NOIR.** Le masque permet de voir dans le noir et les ténèbres.

● LAMPE-TORCHE

- **CAMP.** La lampe éclaire dans un rayon de 10 mètres, sans projeter d'ombres.
- **DÉCOUPE PLASMA.** La lampe peut être utilisée comme découpeur plasma/découpeur laser.
- **FLASH.** Une fois par niveau et par jour, la lampe aveugle un adversaire (sauvegarde autorisée).
- **PUISSANCE.** La lampe possède une position d'éclairage surpuissant.
- **RÉVÉLATION.** La lampe révèle les créatures invisibles ou dissimulées à 5 zones ou moins.