ISEKAI FANTAJI

La gazette de l'autre monde

Textes : John Grümph

La guilde des aventuriers propose de nombreuses quêtes à ses membres. Elles sont affichées sur un grand tableau visibles par tous, organisées par rang de difficulté. La plupart des quêtes sont assez simples : une tâche à accomplir dans un temps donné, sans complications particulières et les aventuriers rentrent le soir à la maison après avoir été payés. Ce sont les quêtes préférées des aventuriers. Ce sont aussi celles que les joueuses détestent le plus. Voici donc toutes sortes de quêtes un peu plus intéressantes, avec quelques complications et des rebondissements. De quoi obliger les personnages à faire preuve de réflexion et d'astuce s'ils veulent en tirer les meilleures récompenses et répandre un peu de bien autour d'eux.

Yatta



QUÊTES

LES PREMIÈRES QUÊTES – RANG G/F

LE FERMIER ET LES GOBELINS

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un fermier se plaint de vols répétés dans son potager et ses champs. Des légumes et du grain disparaissent régulièrement, malgré les pièges et les alarmes. Des petits outils ont aussi été dérobés. Il soupçonne des gobelins et demande à la guilde qu'on protège ses cultures.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les voleurs sont bien des petits gobelins, mais ce ne sont pas des monstres (ils n'ont pas les yeux rouges). Ils ne cherchent pas à se battre et fuient aussitôt que possible.
- Leur terrier (même pas une caverne) abrite des petits gobelins immatures et leur mère blessée.
- Les gobelins vivent beaucoup plus loin des humains habituellement, mais ils ont été chassés de leur territoire par un monstre plus puissant.
- Le fermier pourrait être indirectement responsable de leur situation : il a empoisonné, consciemment ou pas, une partie de la forêt pour agrandir ses cultures.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'un des gobelins possède une vieille médaille portant le blason d'une famille noble disparue. Comment est-elle venue en sa possession ? Est-ce un don, un vol, une trouvaille ? Qu'est-il arrivé à la famille ou à ses descendants ?
- Le monstre qui a chassé les gobelins étend progressivement son territoire. Est-il seul ou à la tête d'une bande ? De quel donjon provient-il ? Est-il assez intelligent pour tenter de se tailler un domaine ? Quels trésors a-t-il déjà conquis ?

LA PETITE FILLE DISPARUE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une petite fille de huit ans a disparu en cueillant des plantes et en ramassant des fruits à la lisière de la forêt. Ses parents offrent une récompense à qui saura la retrouver.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Des traces de pas conduisent vers une clairière inaccessible, au travers de fourrés toxiques et de ronciers impénétrables.
- Les animaux de la forêt semblent protéger la fillette, même par la violence si nécessaire.
- La fillette, retrouvée, dit qu'un gentil esprit lui a montré un endroit merveilleux, une source enchantée.
- La fillette possède, sans le savoir, une affinité magique rare qui lui permet de communiquer avec les esprits.
- L'esprit de la forêt est un ancien gardien qui cherche encore à protéger la source enchantée contre les humains. Son existence doit rester secrète.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'esprit refuse de laisser partir la jeune fille, car il a reconnu en elle la descendante de son ancienne maîtresse La fillette est partagée entre son désir de rester et son envie de retrouver sa famille. Comment les convaincre l'un et l'autre ? Comment assurer le secret de la source ? Quels sont les pouvoirs de cette dernière ?
- La source enchantée a des propriétés uniques. Quelles sont-elles ? Qui pourrait être tenté d'en voler les pouvoirs ? Jusqu'où serait-il prêt à aller pour s'en emparer ? La jeune fille serait-elle en danger pour ses savoirs qu'elle possède désormais ?

UN MARCHAND À SURVEILLER

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un marchand demande une escorte pour transporter trois caisses de marchandises précieuses jusqu'à la ville voisine. Le trajet est sans danger particulier, mais il entend engager quelques aventuriers pour s'assurer d'arriver à bon port.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le marchand est un nain nerveux et méfiant, qui refuse qu'on inspecte ses marchandises ou qu'on ouvre ses caisses.
- Des bandits sont déjà en embuscade. Ils connaissaient visiblement l'itinéraire choisi et la nature des marchandises.
- Les caisses contiennent des œufs de créatures magiques protégées par la loi. Ces œufs sont précieux et leur possession strictement contrôlée.
- Le marchand prétend avoir un contrat officiel et légal pour les vendre à un laboratoire. En réalité, il cherche à les soustraire à une bande organisée qui en fait le trafic.
- L'un des serviteurs du marchand est un complice des commanditaires de l'attaque.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'un des œufs éclot durant le voyage et la créature s'attache à l'un des aventuriers qui peut en faire son compagnon. Quel est cet étrange animal ? Quels sont ses pouvoirs ?
- La bande organisée trempe dans toutes sortes de trafics, y compris la capture et la vente d'esclaves elfes. Les autorités cherchent à les coincer depuis longtemps, mais ne trouvent ni indices, ni preuves, ni témoins. Par qui sont-ils protégés ? Où se cachent-ils ?

LUMIÈRES AU VIEUX MOULIN

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Toutes les nuits, des lumières bleutées apparaissent derrière les ouvertures du vieux moulin abandonné dans la vallée. Les habitants du village entendent des grincements, des voix, des mouvements. Terrifiés, ils demandent à la guilde qu'elle fasse cesser les phénomènes.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les lumières sont des manifestations ectoplasmiques animées par une ancienne magie nécromantique.
- Le moulin est habité par le fantôme de l'ancien meunier qui répète inlassablement les gestes de sa dernière journée.
- Une trappe dissimule l'entrée d'une pièce secrète que louait un habitant du village et qui abrite un laboratoire magique.
- Le laboratoire est toujours bien entretenu et utilisé – son locataire continue d'y venir conduire ses expérimentations sur la préservation des âmes.
- Quelqu'un, encore vivant, est plongé dans une sorte de chronostase tandis que des appareils alchimiques sont branchés à son corps.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le locataire du laboratoire ne voit pas d'un bon œil la demande à la guilde, ni l'arrivée des aventuriers. Que peut-il tenter de faire pour leur nuire sans révéler son identité ? Comment peut-il les empêcher de trouver le laboratoire et son sujet d'expérimentation ?
- Le sujet de l'expérimentation est vivant, mais ne se réveille pas. Il est couvert de vieilles blessures de combat et de tatouages étranges qui couvrent tout son corps. Qui est-il ? Quelqu'un le cherche-t-il ? Où sont ses affaires et que contiennent-elles qui pourrait en révéler plus sur son identité ?

LES FLEURS SOUS LA LUNE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un alchimiste recherche une fleur qui ne s'épanouit qu'une fois par mois à la lumière de la pleine lune. Il promet une généreuse récompense si des aventuriers lui en ramènent au moins cinq exemplaires.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les collines où poussent les fleurs sont infestées de créatures dangereuses et agressives.
- Les fleurs sont protégées par des papillons lumineux qui laissent des traînées incandescentes dans leur vol et semblent communiquer entre eux.
- Les fleurs ne poussent que sur les tombes d'anciens aventuriers pratiquant la magie. Ces tombes sont rares et parfois protégées par des pièges magiques qui empêchent les voleurs d'y creuser.
- Chaque lieu ne permet de récolter qu'une seule fleur.
- La cueillette des fleurs crée des remous dans les équilibres magiques des collines. Le mana s'épuise rapidement.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'alchimiste a besoin de ces fleurs pour créer une potion aux usages peu éthiques. Quelles lois de la nature cherche-t-il à fausser ? Quelles en seront les conséquences ? De quels autres ingrédients rares et illégaux a-t-il besoin ?
- La dernière fleur récoltée, juste avant l'aube, se transforme en une minuscule fée. Quelle est sa réaction face aux aventuriers ? Que leur demande-t-elle ? Quel lieu mystérieux doit-elle rejoindre au plus vite ?

PAIN AU GLUANT

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un boulanger se plaint de la présence de petits gluants dans sa cave. Ils se nourrissent de farine et de sucre et dévorent ses réserves. Les aventuriers sont chargés de nettoyer les lieux au plus vite.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les gluants sont tout petits et se reproduisent à une vitesse anormale.
- Les gluants semblent particulièrement attirés par une vieille jarre entreposée dans la cave.
- La vieille jarre contient un morceau de cristal magique brisé qui laisse s'écouler des énergies magiques étranges.
- Les gluants ont développé toutes sortes de capacités étranges au contact de ces énergies.
- Certains ingrédients semblent n'avoir pas été touchés par les gluants. Pourtant, les gâteaux fabriqués avec eux sont incroyablement bons, bien meilleurs que d'habitude, et la clientèle est au rendez-vous.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'un des gluants, un peu plus gros que les autres, a développé une sorte d'intelligence rudimentaire et tente de protéger et d'organiser les autres gluants. Quels sont ses capacités actuelles ? Va-t-il encore évoluer ? Accepterait-il de devenir le familier de l'un des aventuriers ?
- Le boulanger l'ignore, mais l'un de ses ancêtres était aussi alchimiste. Reste-t-il du matériel quelque part, en plus de l'étrange jarre ? Un laboratoire caché ? Des recettes oubliées dans les pages de vieux livres de cuisine montés au grenier depuis belle lurette ?

UNE INVASION DE LIÈVRES CORNUS

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un paysan se plaint que des lièvres cornus venus de la forêt détruisent nuitamment ses cultures. Il veut que cela cesse, qu'on les détruise ou qu'on les capture pour aller les relâcher au loin d'ici.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les lièvres sont beaucoup plus rapides, plus intelligents et plus nombreux que prévus. Ils déjouent les pièges et montent des embuscades avant de s'échapper au plus vite.
- En vérité, ils sont les protecteurs d'un sanctuaire naturel situé au pied d'une immense chute d'eau.
- Leur chef est une hase blanche douée de capacités magiques supérieures et capable de dissimuler le sanctuaire.
- Le paysan a semé des plantes invasives et toxiques (mais très rentables pour lui) qui menacent l'équilibre de la flore locale et l'existence de plusieurs espèces d'animaux.
- Les plantes – à cause de leur pousse rapide et de leur abondance – seraient très utiles pourtant pour lutter contre une famine qui s'est déclarée dans une région voisine.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Les lièvres protègent la cascade et l'eau qui en découle. S'ils venaient à disparaître ou à être conduits en exil, toute la région subirait sans doute la même sécheresse qu'ailleurs. Quel est le secret de la cascade ? Quel artefact le sanctuaire abrite-t-il ? Qui, parmi les sages de la grande cité, en connaît le secret ?
- La sécheresse de la région voisine a des conséquences dramatiques. Est-ce vraiment un phénomène naturel ? Que faut-il faire pour qu'elle cesse rapidement ? Qui a intérêt à ce que les prix augmentent autant dans tout le royaume ?

LE MARTEAU OUBLIÉ

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un forgeron a oublié sa caisse à outil après qu'il a rendu visite à l'un de ses anciens apprentis, à deux ou trois jours de route de chez lui. Il engage des débutants pour aller les récupérer et les munit d'une lettre.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- L'ancien apprenti ne retrouve la caisse nulle part. Il se souvient bien que son maître l'avait avec lui, mais il pensait qu'il l'avait remmenée.
- Les enfants de l'ancien apprenti semblent cacher quelque chose. En vérité, ils ont pris la caisse pour aller jouer aux aventuriers avec leur bande d'amis. La caisse est dans leur repaire secret.
- L'un des enfants est pris d'accès de fièvre assez violents pendant qu'ils sont en train de jouer près de leur repaire. Les enfants paniquent.
- La caisse contient un vieux marteau de forgeron magique qui réagit aux fortes prédispositions magiques. L'un des enfants a été envoûté et la fièvre est la manifestation de son pouvoir naissant.
- Ni le maître, ni son ancien apprenti, n'ont jamais su que le marteau était magique.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le marteau magique communique avec son porteur et lui transmet des savoirs anciens et oubliés. Quelles sont les conséquences pour l'esprit et la santé du porteur ? Sont-elles bonnes, mauvaises ou ambivalentes ? Qui va s'intéresser au marteau (et à son porteur) s'il apprend qu'il a réapparut ? Pourquoi ?
- Le repaire secret des enfants abrite un nexus magique instable. Une fois de temps à autres, un portail s'y ouvre qui mène dans un donjon profond et dangereux. Est-ce si rare que cela ? Les enfants le savaient-ils ? Et s'ils s'y égaraient par mégarde ou inconscience ?

LES CHAMPILUMIGNONS

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un érudit de la grande ville a entendu parler de champignons lumineux qui poussent dans une grotte non loin d'un petit village. Il aimerait qu'on lui en ramène une vingtaine d'exemplaires en parfaite condition.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La grotte n'a pas bonne réputation dans le village. Ceux qui s'y rendent en reviennent un peu tourneboulés et pas tout à fait eux-mêmes. C'est peut-être à cause de toutes ces peintures et ces signes étranges sur les parois.
- Les champignons changent de couleur lorsqu'on s'approche ou qu'on s'éloigne d'eux.
- Ils semblent avoir une influence, bonne ou mauvaise selon les cas, sur l'utilisation des compétences des aventuriers.
- Sous chaque champignon, on trouve un minuscule fragment de cristal de monstre.
- Chaque champignon cueillit vole un souvenir au récolteur. Par ailleurs, la mémoire à court terme est aussi affectée. Il faut manger le champignon pour retrouver le souvenir, mais les effets secondaires sont assez étranges.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Les champignons semblent dérober la mémoire des êtres vivants si ceux-ci restent trop longtemps en leur présence ou les manipulent. Que se passe-t-il lorsqu'on les consomme ? A-t-on accès aux souvenirs de ceux qui sont passés ici auparavant ? Seulement à ceux des créatures conscientes d'elles-mêmes ? Quels secrets les champignons révèlent qui peuvent alarmer les personnages ?
- L'érudit est-il seulement curieux ou a-t-il d'autres idées en tête ? Que sait-il déjà sur les champignons lumineux ? À quoi pourrait-il les employer ? Pour le bien, pour le mal ?

CHAPARDAGE MINUTIEUX

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Les habitants du village se plaignent de la disparition de toutes sortes de petits objets – clous et boutons, bijoux, rubans, aiguilles, couverts, jouets et figurines… Après que les enfants aient été sermonnés, il faut se rendre à l'évidence, il y a un voleur. Les aventuriers sont chargés de mettre fin à ces délits : même si les objets sont de peu d'importance et de peu de valeur, un vol reste un vol.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Ici et là, dans le village, là où les objets ont disparu, on trouve des traces de poussière scintillante.
- Certains objets sont retrouvés dans des endroits inaccessibles et il faut se contorsionner pour les récupérer.
- Les coupables sont de minuscules lutins qui vivent sous les parquets et dans les interstices des maisons.
- L'essentiel du butin a été transporté dans les bois proches, au creux d'un vieux chêne, où le roi des lutins tente d'ouvrir un portail entre les dimensions, vers le pays des lutins. Il construit une étrange machine à partir de plans laissés par ses aïeuls.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Les lutins sont des voyageurs *isekaied* depuis un autre monde il y a très longtemps. Est-il possible que la machine fonctionne et qu'ils puissent rentrer chez eux ? Les plans de la machine pourraient-ils permettre de rouvrir un portail vers le Japon ? Unique, permanent ? Transportable et utilisable à volonté dans les deux sens ?
- Des marchands d'esclaves ont entendu parler du peuple des lutins. Quel prix pourraient-ils en tirer ? Comment vont-ils tenter de les capturer ? Que feront-ils s'ils mettent la main sur le roi ?

LE PUITS À SOUHAIT

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Les habitants d'un petit village fond appel à la guilde pour éclaircir un mystère bien embêtant. Ils possèdent un puits à souhait très connu et qui attire bien des visiteurs car on le dit très efficace. Or, depuis quelques temps, certains visiteurs qui y jettent de l'argent perdent connaissance pendant plusieurs heures sans que l'on comprenne pourquoi et restent fatiguées pendant plusieurs jours.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le puits à souhait fonctionne réellement – au moins pour les souhaits mineurs qu'on lui adresse.
- Une petite créature aquatique vit au fond du puits. C'est une créature artificielle créée par un mage il y a très longtemps et qui est capable d'accomplir ce prodige si le souhait est clairement exprimé et à la portée de ses capacités.
- Les souhaits exaucés se réalisent de manière inattendue et souvent littérale – comme tout souhait qui se respecte.
- La créature artificielle est en fin de vie. Elle n'a plus d'énergie magique et vole le mana de ceux à qui elle peut exaucer le souhait.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le cristal magique de la créature pourrait être changé si un mage très compétent s'en chargeait. Qui possède la magie suprême nécessaire ? Où trouver un cristal de rechange ? Comment empêcher des voleurs de s'emparer de la créature ? Que va-t-il advenir d'elle maintenant que le secret de son existence est éventé ?
- Le fond du puits est couvert de pièces et de quelques objets précieux, même si les villageois le ratissent une fois par an lors d'une grande cérémonie festive. Quel anneau exceptionnel les aventuriers retrouvent-ils au fond ? Un anneau magique ? Un anneau sigillaire perdu depuis longtemps ? Par qui ? Dans quelles circonstances ? Quel fut le souhait exaucé ?

UN BÉBÉ GUIVRE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une étrange guivre sauvage a été aperçue près d'un village. Les habitants craignent pour leur bétail et demandent à la guilde qu'on la capture ou qu'on la fasse partir.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La guivre, qui possède des écailles aux couleurs stupéfiantes, est à peine plus grande qu'un poney et se déplace uniquement à pattes, sans voler. Elle semble être blessée.
- La guivre ne se laisse pas aisément approcher et refuse la nourriture qu'on lui offre, bien qu'elle semble affamée.
- En vérité, la guivre est encore un bébé et on peut trouver des empreintes de pas d'une guivre adulte plus loin dans la forêt.
- Toutefois, aucune trace des parents de la guivre. Seulement un nid abandonné, bien caché dans une petite caverne.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- La guivre appartient à une espèce très rare, presque mythique, et même considérée comme disparue. Quelles sont ses capacités incroyables ? Pourquoi sa réapparition est-elle une chance extraordinaire pour la région ? Pour la protection de la nature et des ressources naturelles ? Présente-t-elle des risques pour les villages alentour ? Comment les en protéger ?
- La maman de la guivre a été capturée par des chasseurs de monstres qui l'ont vendue à un noble qui possède un zoo privé peuplé de créatures rares et dangereuses. Le bébé guivre peut-il espérer survivre sans elle ? Comment la retrouver ? La racheter ? La libérer ? La rendre à son enfant ? Quels dangers représente-t-elle elle-même ?

L'AFFAIRE DES LANTERNES

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Quelqu'un vole les lanternes magiques qui éclairent les rues de la cité la nuit. Le guet est impuissant et un collectif d'habitants a déposé une demande auprès de la guilde pour que cessent les vols.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les lanternes magiques sont des globes accrochés en hauteur dans les rues et sont là depuis la fondation de la ville. Il est impossible de les atteindre sauf à passer par les toits.
- La localisation des vols semble être aléatoire, mais en reportant les positions sur une carte, on peut déceler un motif particulier qui se dessine progressivement : un glyphe de garde !
- On commence à retrouver certaines lanternes dans des ruelles, éteintes, leur magie évaporée.
- Le coupable est un jeune garçon des quartiers pauvres. Sa maman est malade, allongée dans un galetas sans lumière, et il vole les lanternes pour lui apporter un peu de confort la nuit. Cependant, les lanternes s'éteignent toujours quand l'aube vient et ne se rallument pas au soir.
- Après avoir volé la première lanterne, un peu au hasard, le garçon a été manipulé par l'esprit d'une très ancienne créature qui est emprisonnée sous la ville. Quand la dernière lanterne du glyphe s'éteindra, elle sera libre, enfin, après des siècles d'attente.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- La cité a été construite au-dessus d'une prison magique, mais plus personne ne semble en rien savoir. Quelle est cette créature ? Pourquoi a-t-il fallu l'enfermer jadis ? Quels dangers représente-t-elle ? Et si son emprisonnement était injuste ou servait une société secrète disparue ? Qui pourrait encore se souvenir de son existence ? La société secrète existe-t-elle encore sous une nouvelle forme ?
- La mère du jeune garçon souffre d'une grave maladie d'origine magique, mais leur pauvreté et leur isolement l'a empêché de consulter un médecin. Cette maladie pourrait-elle être contagieuse ? Y a-t-il d'autres malades en ville ? Comment la soigner ? Quels plantes faudrait-il aller récolter ? Quelle quête faudrait-il accomplir ?

LE TORRENT EST À SEC

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Le torrent venu de la forêt et qui alimente le système d'irrigation du village est à sec. C'est une catastrophe. Les villageois demandent que des aventuriers s'enfoncent dans la forêt pour trouver une cause et une solution à cette tragédie.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La forêt est réputée très dangereuses et les villageois n'ont trouvé aucun volontaire pour s'y rendre.
- Le torrent a été détourné de son cours, très en amont, par un barrage de grosses pierres et il s'écoule hors de son lit.
- On peut trouver, dans l'argile de l'ancien lit, autour des pierres, les empreintes de pas d'un immense humanoïde, peut-être un ogre. Il est possible de suivre la piste en amont du torrent, jusqu'à l'entrée d'une caverne dans le flanc du canyon où passe le cours d'eau.
- L'ogre n'est pas un monstre (il n'a pas les yeux rouges). Il est même effrayé par l'intrusion des aventuriers. Il travaille à consolider une paroi naturelle qui présente des fissures terribles.
- Derrière, il y a un énorme réservoir de retenue qui, s'il venait à lâcher, déferlerait sur la vallée et emporterait tout le village. L'ogre a détourné le torrent dans l'espoir de limiter la catastrophe éventuelle.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'ogre, très intelligent, est un ancien monstre qui a été banni de son donjon. Comment s'est-il retrouvé dans cette situation ? Où est le donjon ? Comment supporte-t-il sa solitude ? Pourquoi protège-t-il le village ? Pourrait-il être la réincarnation d'un *isekaied* ?
- Le détournement du torrent pose d'autres problèmes dans la région forestière qu'il traverse désormais : glissements de terrain, arbres déracinés, sols ameublis. Comment réagissent les créatures dangereuses ? Quelles anciennes structures enfouies depuis des siècles sous l'humus viennent d'apparaître ? Quelles menaces dissimulent-elles ?

OISELLERIE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un aubergiste se plaint qu'un client se présente chez lui, une fois par semaine, commande un repas et disparaît avant de payer, sans même l'avoir consommé.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La loi de la ville interdit aux restaurateurs de ne pas servir leurs clients, quel qu'en soit le motif. L'aubergiste est bien obligé d'obtempérer. Il a déjà prévenu le guet pour que celui-ci arrête le mauvais payeur, mais sans succès.
- Le client arrive en deuxième partie de soirée, une fois par semaine, s'installe toujours à la même table, dans une alcôve discrète, commande le même repas et patiente jusqu'à la minuit. À chaque fois, il disparaît soudainement, sous les yeux des observateurs.
- Le client est un jeune homme, étrangement habillé – des vêtements coûteux, mais passés de mode depuis bien longtemps.
- Le client ne répond pas aux demandes et ne discute avec personne. Il répète qu'il attend quelqu'un et prie qu'on le laisse patienter en paix.
- Le client est le fantôme d'un marchand tué par des brigands, il y a quarante ans, sur la route juste à la sortie de la ville alors qu'il revenait d'un voyage à la ville voisine.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le fantôme avait rendez-vous avec sa fiancée, dans cette auberge, le soir de son retour de voyage. Il est revenu pour l'attendre, encore et encore. Qu'est-ce qui a provoqué sa soudaine réapparition ? Sa fiancée vit-elle encore ? Qu'a été sa vie ? Pourrait-elle revenir une dernière fois pour accorder le repos à cette étrange client ?
- Les bandits qui opéraient sur la route il y a quarante ans ont disparu, mais tous n'ont pas été capturés ou tués. Qu'est devenu leur chef ? Quel pouvoir économique, politique, social possède-t-il maintenant ? Pourquoi le doit-il au meurtre du jeune marchand ? Quel objet a-t-il conservé de son crime et pourquoi ?

LES MISSIONS QUI PIQUENT – RANG E/D

UN NOUVEAU DONJON

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un nouveau donjon est apparu non loin d'une route commerciale. La guilde demande spécifiquement aux personnages d'aller y faire une visite et d'en ramener toutes les informations pertinentes.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les premières informations sur le donjon, rapportées par d'autres équipes d'aventuriers, indiquent qu'il n'est pas très profond (trois étages au plus) et que le nombre de vagues de monstres est réduit. Toutefois, les boss de fin d'étage sont difficiles et on ne sait rien de la dernière salle, tout en bas.
- Lorsque des aventuriers venus d'un autre monde pénètrent dans le donjon, l'expérience est très différente. Ils se retrouvent au beau milieu d'une galerie commerciale de belle taille, avec ses boutiques, ses restaurants, ses cafés, ses karaokés, ses gachapon et ainsi de suite. On peut y faire des emplettes (vêtements, nourriture, matériel…)
- Les employés qui les servent ont une capacité de discussion particulièrement limitée au-delà de leur travail et ne répondent à aucune question (ils se contentent de regarder les personnages avec le petit sourire respectueux et gêné de l'employé patient avec un client qu'il ne comprend pas).
- Seul le patron d'un restaurant est capable d'une véritable conversation. Il sait tout du Japon et aussi de l'autre monde, mais n'en révèle qu'aussi peu que possible. Toutefois, il est particulièrement curieux de la vie des personnages, de leurs origines et ainsi de suite.
- Le donjon est une création magique qui ne doit rien au dieu du chaos (ou pas entièrement). C'est l'œuvre d'une puissante créature magique venue elle-même d'un autre monde et qui étudie les voyageurs qui visitent ses donjons pour en apprendre plus sur les passages entre les dimensions.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Que désire la créature ? Rentrer chez elle ? S'installer ici ? Conquérir le monde ? Seulement étudier les voyageurs ? Quelles sont ses moyens ? Comment en sait-elle autant sur le Japon ? Quels services proposent son centre commercial qui pourraient intéresser les personnages au-delà de cette quête ?
- Qui, à la guilde, a insisté pour que les personnages visitent le donjon ? Pourquoi ? Qu'en sait-il exactement ? Obéit-il à des ordres extérieurs ? De qui ? Pourquoi ?

UN GROS DODO

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Plusieurs habitants d'un petit village sont plongés dans un profond sommeil dont ils ne s'éveillent pas. La guilde charge les personnages d'enquêter sur le phénomène et de trouver un remède le cas échéant.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les dormeurs n'ont pas vraiment de points communs sinon qu'ils habitent au village, travaillent dans les champs et se rendent parfois dans la forêt pour cueillir des fruits et des herbes. Toutefois, ce sont tous des adultes dans la force de l'âge.
- Depuis que le phénomène a commencé, certaines personnes se plaignent d'entendre une mélodie lointaine jouée à l'ocarina, qui flotte dans les airs sans qu'on parvienne à savoir d'où elle provient. Ces personnes finissent parfois par s'endormir à leur tour.
- Certains des personnages (ou tous) commencent à entendre la mélodie à leur tour. Ils font des rêves étranges pendant une ou deux nuits avant de s'endormir à leur tour pour de bon.
- Les victimes partagent toutes un même rêve qui les lie à un sanctuaire dédié à une divinité disparue. Elles y reçoivent un étrange enseignement de la part de la divinité.
- Les ruines du sanctuaire existent toujours dans la forêt et, caché dans une niche de pierre, se trouve un ocarina d'ivoire enfermé dans un sac en cuir.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- La divinité disparue n'est pas malveillante. Elle cherche à prévenir les habitants d'un danger imminent et à les y préparer. Qu'apprennent les dormeurs auprès de la divinité ? Quand vont-ils se réveiller ? Avec quels pouvoirs ? Qu'en feront-ils ?
- Le village et toute la région sont menacés d'un danger occulte terrifiant. Quel est ce danger ? Comment va-t-il se manifester ? Y a-t-il des signes avant-coureurs ? Comment va-t-il falloir le combattre ? Quels artefacts faut-il retrouver pour cela ? La divinité pourra-t-elle aider davantage ?

LA GUILDE DES FANTÔMES

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Des objets de grande valeur disparaissent dans la cité sans qu'on constate d'effraction. Le guet est impuissant et, sous la pression des bourgeois lésés, fait appel à la guilde.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les vols semblent physiquement impossibles. À chaque fois, c'est un nouveau mystère de la chambre close.
- Les objets volés sont de tous types et de toutes tailles – des œuvres d'art, des bijoux, des armes, des objets du quotidien. Tous sont précieux.
- Certains objets sont dans les familles depuis longtemps, d'autres ont été acheté plus récemment. Tous, cependant, ont été évalués par un antiquaire au cours de l'année écoulée – bien que ce détail soit difficile à recouper à moins d'interroger les personnes lésées en profondeur.
- Le voleur est un ancien aventurier, donné pour mort depuis plus de dix ans.
- Le voleur utilise des miroirs et des surfaces réfléchissantes pour entrer dans les pièces et voler les objets. Il est lié à l'antiquaire, à moins qu'il ne soit lui-même l'antiquaire.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Tous les objets dérobés sont des objets maudits et dangereux, analysés par l'antiquaire et mis à l'abri par le voleur. Pourquoi l'antiquaire ne dit-il rien aux propriétaires ? Où sont cachés les objets ? Que veut en faire le voleur ? Y a-t-il d'autres objets maudits en circulation ? Ont-ils tous la même provenance ?
- Parmi les objets volés, il y a un objet magique du trésor royal qui fonde la légitimité de la famille régnante. En quoi est-il maudit ? Qui le sait ? Qui sait que l'objet a disparu ? Que font le roi et ses conseillers ?

LE MONSTRE DU LAC

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Depuis quelques semaines, un immense serpent aquatique attaque et coule les navires qui traversent le lac argenté. Les marins ont posté une prime pour son élimination.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le lac argenté est un carrefour commercial très important pour la région et aussi un centre de pêche majeur.
- Depuis peu, on retrouve les écailles argentées d'un reptile géant sur ses rives.
- Tous les navires ne sont pas attaqués. Les pêcheurs, même s'ils ont très peur, sont épargnés. En vérité, le serpent ne s'attaque qu'aux navires qui transportent du minerai exploité dans les collines proches.
- Parmi les sponsors des marins qui ont aidé, très largement, à financer la prime, se trouve une guilde minière locale qui a tout intérêt à ce que la créature soit éliminée.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Les mines emploient de nouvelles techniques d'extraction qui polluent les affluents du lac. Qui a eu l'idée d'employer ces méthodes ? Qui est au courant de la pollution ? Quelle est la valeur réelle de ces minerais ? Que cache la guilde qui exploite les mines ?
- La créature appartient à une très ancienne espèce qui purifie les eaux du lac et lui apporte la prospérité piscicole. Quel pacte a-t-elle passée jadis avec le royaume ? Qui s'en souvient ? Que se passera-t-il si la créature est tuée ?

LA CARAVANE DISPARUE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une caravane marchande transportant des médicaments et des vivres a disparu dans les montagnes. La guilde des marchands veut envoyer une équipe de recherche et de sauvetage.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les traces de la caravane disparaissent subitement au milieu d'un col enneigé.
- Il y a d'autres empreintes, celles d'hommes d'armes nombreux, qui eux-aussi, fouillent les environs.
- Au milieu des bourrasques de neige, des silhouettes apparaissent et disparaissent sans qu'on puisse les approcher.
- Un compagnon animal trouve une piste un peu étrange qui mène le groupe jusqu'à un petit village de haute montagne – un village qui n'était pas là auparavant quand les personnages fouillaient la région.
- La caravane est coincée ici avec les villageois. Tout le monde est inquiet : il est impossible de quitter les environs du village sans y revenir aussitôt, comme si le village et ses habitants avaient été transportés ailleurs.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'un des marchands, poursuivi par ses ennemis, a activé un artefact qui emprisonne tout le monde dans une poche spatio-temporelle. Qui sont ses ennemis et pourquoi le pourchassent-ils ? Combien de temps avant que les hommes d'armes ne trouvent eux-aussi un passage vers le village disparu ?
- Le marchand a acheté l'artefact à un antiquaire avant de partir. Quel est cet artefact ? Quels sont ses effets précis ? Combien de temps durent-ils ? Le marchand en a-t-il le plein contrôle ? Où l'antiquaire l'a-t-il lui-même trouvé ?

LES MINES DE CRISTAL

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- La guilde des mines a besoin d'aventuriers pour aller explorer les galeries de l'une de ses mines, où d'étranges phénomènes empêchent les mineurs de travailler.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La mine exploite des filons de cristaux riches en inclusions de métaux précieux.
- Les mineurs ne veulent plus descendre dans les puits et les galeries, car ils y entendent des mélopées qui engourdissent leurs sens et les plongent dans une hébétude durable.
- Les mélopées sont causées par la résonnance de certains cristaux dans les nouveaux filons découverts.
- Si les personnages parviennent à trouver un moyen pour résister aux effets des mélopées, des golems de cristal apparaissent qui les attaquent.
- La montagne où se trouvent les mines est une prison dédiée à l'enfermement d'une créature très puissante et les mélopées sont un avertissement de ne pas continuer à creuser, au risque de libérer l'entité.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Qui a créé la prison sous la montagne ? Quelle est cette entité emprisonnée ? Un puissant dragon ? un roi-démon ? Une divinité ? Que se passerait-il si elle était libérée ?
- La guilde des mines cherche un moyen de continuer l'exploitation des riches filons de cristaux. Jusqu'où est-elle prêt à aller ? À quel puissant mage fait-elle appel ? Pourquoi ses dirigeants ne veulent-ils pas entendre raison ? Quelqu'un voudrait-il libérer l'entité, qui instrumentalise la guilde pour y parvenir ?

LES BRUMES DE LA VIEILLE FORÊT

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un marchand apothicaire se plaint que tous les chariots qu'il envoie vers un domaine frontalier sont attaqués alors qu'ils traversent la vieille forêt. Il cherche une escorte armée et efficace pour protéger le prochain convoi.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- L'apothicaire produit de nombreux remèdes compliqués, à base de plantes rares (souvent fournies par la guilde des aventuriers).
- Les chariots qu'il envoie vers un domaine frontaliers sont systématiquement attaqués depuis plusieurs semaines et les marchandises disparaissent. Aucun convoyeur n'a été tué ou même blessé. Ils parlent seulement de brumes épaisses qui les ont désorientés.
- La brume apparaît quand le chariot du marchand traverse la vieille forêt. Elle est très épaisse, étouffe tous les sons et a des effets soporifiques et hallucinogènes.
- Des créatures végétales apparaissent ensuite qui emportent les marchandises, mais ne cherchent à blesser personne.
- La brume et les créatures végétales sont l'œuvre d'un magicien payé pour faire disparaître les marchandises et les détruire ensuite. C'est seulement un mercenaire.
- Certains médicaments très spécifiques sont destinés aux soins de la fille du seigneur du domaine frontalier, atteinte d'une grave maladie chronique.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- La fille du seigneur est gravement malade. Qui a intérêt à ce qu'elle ne puisse pas se soigner ? Pourquoi ? Sa famille a-t-elle des ennemis ? Comment pourrait-on la guérir définitivement, si c'est seulement possible ?
- Le magicien mercenaire ne travaille pas pour la guilde des aventuriers. Comment le contacte-t-on ? Quels sont ses capacités ? Quelles sont ses motivations ? A-t-il détruit les marchandises volées ? Détient-il des secrets utiles aux personnages ? Vient-il lui-même d'un autre monde ?

SCARABÉES D'ACIER

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Depuis quelques semaines, un village est attaqué par des scarabées géants dont les carapaces sont aussi résistantes que l'acier. Les cultures sont dévastées, le bétail est décimé, des bâtiments ont été détruits. Le village demande l'intervention de la guilde.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les scarabées sont des insectes géants sans intelligence particulière qui proviennent des collines environnantes pour attaquer spécifiquement le village. Leur carapaces sont incroyablement dures.
- Les scarabées sont toujours plus nombreux à mesure que passent les semaines.
- Leur nid est sous une ancienne carrière où une immense reine pond des œufs sans discontinuer. La zone autour de la carrière est dévastée, ses arbres grignotés sans pitié, ses animaux chassés au loin.
- L'excitation de la reine est apparue après qu'elle a dévoré des cristaux magiques apportés par les scarabées.
- Les scarabées sont manipulés par un alchimiste qui possède un anneau de contrôle des insectes. Son objectif semble être de mettre la main sur autant de carapaces que possible une fois que les scarabées ont été abattus par des aventuriers. C'est lui qui a fourni les cristaux magiques à la reine.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'alchimiste est employé par un royaume voisin qui veut utiliser les carapaces pour fabriquer des armures pour son armée. Quels seront ensuite ses intentions ? Comment l'alchimiste traite-t-il les carapaces pour créer des armures ? Est-ce leur seul utilisation possible ? Comment parvient-il à les racheter et à les acheminer en secret par-delà la frontière ?
- La reine des scarabées possède une sorte d'intelligence et de conscience. Comprend-elle ce qui arrive à ses enfants ? Sait-elle qu'elle a été empoisonnée ? Comment essaie-t-elle de se défendre ? Va-t-elle tenter de se venger de l'alchimiste ?

LA LUMIÈRE SUR LE MONT

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une puissante lumière intermittente est apparue au sommet d'un mont dans les terres sauvages. La guilde cherche une équipe d'aventuriers pour aller inspecter les lieux et comprendre le phénomène.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La lumière provient d'un phare planté au sommet du mont. Le phare est là depuis des siècles au milieu de la végétation, complètement inactif.
- Le phare est gardé par des créatures artificielles dangereuses qui en interdisent l'accès.
- Le phare servait jadis à guider des navires volants. Il fonctionne grâce à l'énergie d'un gigantesque cristal alimenté par l'énergie des étoiles grâce à un ingénieux système de miroirs.
- Depuis qu'il est allumé, le phare semble attirer des créatures volantes diaboliques qui commencent à semer la terreur dans le pays.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le phare n'est pas qu'une balise. Il sert aussi à verrouiller un passage vers une dimension diabolique et le réveil de son signal indique que le portail est en train d'être forcé. Est-il encore temps d'agir ? Peut-on empêcher une invasion diabolique ? Qui tente d'ouvrir le passage au sein de l'autre monde ? Quelle société secrète démente œuvre dans l'ombre ? A-t-elle envoyé des forces s'emparer du phare ?
- Dans les profondeurs du phare, se trouvent plusieurs navires volants qui appartenaient à une ancienne civilisation. Combien y en a-t-il ? Fonctionnent-ils encore ? Si non, que faut-il pour les remettre en état ? Les personnages peuvent-ils s'en emparer ? Qui d'autre voudrait mettre la main dessus (ou qui n'en voudrait pas, pour aller plus vite) ? Qu'est-ce que ça peut changer pour le monde ?

LE THÉÂTRE QUI N'EXISTE PLUS

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une légende urbaine raconte qu'on peut assister à d'incroyables représentations théâtrales dans un vieux théâtre abandonné de la cité. Un riche collectionneur a entendu dire qu'on y trouvait d'anciens masques de théâtre et il est prêt à faire de belles offres pour en acquérir si les personnages peuvent confirmer l'existence de ce théâtre.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Difficile à trouver, le théâtre est un vieux bâtiment abandonné et presqu'en ruine, dans une partie miséreuse de la ville.
- Quand on y pénètre, l'intérieur est parfaitement entretenu, propre et solide. Le public, en dehors des personnages et de quelques visiteurs occasionnels, est fantomatique.
- Sur scène, des acteurs masqués jouent une formidable pièce qui raconte un complot de palais doublé d'une romance tragique. Cependant, il manque le dernier acte qui n'est pas joué. Et la pièce reprend au début.
- En sortant de la représentation et en revenant dans les rues de la ville, les personnages se rendent compte que plusieurs jours se sont écoulés.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- La fin de la pièce n'a jamais été jouée. Basée sur des faits réels, elle devrait raconter l'assassinat d'un roi et révéler le nom des coupables. Qui, parmi la noblesse ou la famille royale actuelle, aurait à souffrir de ces révélations ? Quels secrets anciens seraient mis à jour ? Quelles seraient les conséquences pour le pays ?
- L'un des masques porte les souvenirs de l'assassin. Pour avoir la fin de la pièce, il faudrait que les personnages endossent les rôles à la place des acteurs fantômes. Pourraient-ils se prendre au jeu ? Que risquent-ils, physiquement ou mentalement ? Les masques sont-ils maudits ? Si la fin de la pièce est jouée, qu'adviendra-t-il du théâtre ? Des masques ?

LES QUÊTES EXTRAORDINAIRES – RANG C/B

LA CITÉ PERDUE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un aventurier affirme avoir découvert l'entrée d'une cité disparue qui appartenait à une civilisation perdue. Il cherche une équipe pour l'accompagner dans son exploration.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Perdue dans une région sauvage et isolée, au milieu d'une épaisse forêt, la cité est intacte à l'intérieur de ses murailles. Des automates étranges continuent de l'entretenir, de la nettoyer et de la réparer. Ils n'interagissent pas avec les visiteurs.
- Les maisons contiennent encore tout leur mobilier et les affaires des anciens habitants, comme s'ils avaient quitté l'endroit en urgence sans rien pouvoir emporter.
- Dans le bâtiment central (une sorte de panthéon) se trouve un énorme cristal magique. Ce cristal contient la mémoire et la conscience de tous les anciens habitants.
- Celui qui touche le cristal est immédiatement possédé par l'un des anciens habitants qui se réincorpore ainsi. C'est ce qui arrivé à l'aventurier et à ses compagnons. Désormais, ils cherchent et ramènent d'autres « corps » pour libérer le reste de leur peuple.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Les anciens habitants de la ville ont procédé à l'abandon de leurs corps pour échapper à une terrible catastrophe. Que s'est-il passé ? Sont-ils responsables de la tragédie ou seulement ses victimes ? Est-ce qu'elle pourrait se reproduire ? Quels secrets abrite encore la cité ?
- Les premiers aventuriers à pénétrer ici ont été possédé par d'anciens habitants. Qu'en est-il des autres victimes ? Vont-elles à leur tour ramener des « corps » ? Est-il possible de les exorciser ? Qu'arrivera-t-il alors aux habitants ? Peut-on trouver un autre moyen de libérer ces derniers ? Est-ce souhaitable ?

DÉJÀ MORTE

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une jeune noble fait appel aux personnages pour qu'ils l'escortent discrètement jusqu'à une cité frontalière. Elle dissimule son identité derrière un voile et un nom d'emprunt, mais elle offre une rémunération exceptionnellement élevée.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- La jeune femme, promise à un mariage arrangé, a organisé sa propre mort pour disparaître. Elle est un enjeu dans une guerre qui se prépare entre deux domaines voisin en devant épouser le fils d'une troisième famille noble et puissante qui attend le conflit pour s'emparer des deux domaines affaiblis.
- La jeune femme possède des preuves écrites que son propre père finance les deux domaines pour qu'ils se déclarent la guerre, en alliance avec la troisième famille qui le récompensera généreusement. Son mariage est seulement la garantie de l'accord.
- Des assassins, envoyés par la troisième famille, attaquent dès la première nuit pour l'éliminer. Elle est déjà officiellement morte, mais il vaut mieux s'assurer que ça soit vrai pour ne prendre aucun risque.
- Un quatrième groupe cherche à intervenir : c'est le fiancé de la jeune femme, benjamin de la troisième famille, qui est sincèrement tombé amoureux lors de leur première rencontre il y a plusieurs mois.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- La guerre entre les deux domaines a été soigneusement orchestrée à base de rumeurs, de faux documents et d'espions qui ont manipulé les gouvernants. Existe-t-il des preuves de ce complot ? Est-il encore possible d'arrêter la guerre avant qu'elle ne commence ? Comment convaincre les seigneurs d'arrêter cette folie ?
- La jeune femme n'est ni idiote ni incompétente. Ambitieuse, elle entend prendre le pouvoir dans sa propre famille après avoir poussé son père à la faute. Comment compte-t-elle s'y prendre ? Pourquoi doit-elle se rendre dans la cité frontalière ? Quels sont ses soutiens et ses moyens ? Quel est son plan principal ? Et ses plans de secours ?

LE CIMETIÈRE DES DRAGONS

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Selon un riche collectionneur, il existerait un cimetière des dragons dans les montagnes. Il promet une fortune si on lui ramène d'authentiques os de ces dragons anciens.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le cimetière est très difficile d'accès, sauf pour les créatures volantes. Il est protégé par d'innombrables petites créatures draconiques.
- Son gardien est un vieux dragon qui interpelle les personnages sans nécessairement les attaquer. Il leur pose des questions sur l'état du monde avant de répondre à leurs propres demandes.
- Les dragons « naturels » (par opposition aux dragons monstrueux que l'on trouve dans les donjons) sont les protecteurs du monde contre le dieu du chaos. Le jour où le dernier dragon mourra, la divinité sera libre d'agir comme elle veut.
- Il ne peut autoriser que l'on emporte les os, mais il demande aux personnages de s'enquérir des dragons qui ont été tués dernièrement et d'essayer de ramener leurs os au cimetière pour qu'ils rejoignent les leurs.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Une société secrète au service du dieu du chaos chasse les dragons dans le monde pour tous les éliminer. Ces chasseurs sont-ils nombreux ? Quels sont leurs moyens ? À quoi les reconnaît-on ? Ont-ils connaissance de l'existence du cimetière ? Le cherchent-ils ?
- Le riche collectionneur est d'abord un forgeron magique qui cherche à créer des armes tueuses de dragon. Où est sa forge ? Comment se procure-t-il des matériaux rares ? À qui vend-il ses armes ? Est-ce une commande ? De qui ? Est-ce un projet personnel ? Pourquoi cherche-t-il à détruire les dragons s'il n'est pas lui-même au service du dieu du chaos ?

LES PORTES DU PASSÉ

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une famille noble de la campagne qui possède un petit manoir en ville se plaint de n'avoir aucune nouvelle des domestiques qui s'en occupent. Elle a envoyé une lettre à la guilde pour qu'elle effectue une visite de contrôle.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le manoir, petit mais confortable, est vide. Toutefois la porte de service n'est pas verrouillée.
- Les murs du foyer central et de l'escalier sont couverts de peintures historiques représentant les exploits passés de la famille.
- Les portes de l'étage mènent à des lieux lointains, chacun lié à l'un des évènements dépeint sur les murs. Les domestiques ont disparu les uns après les autres quand ils les ont franchies. Ils sont coincés, en détresse, sans savoir comment revenir.
- Les exploits supposés des ancêtres de la famille ne sont pas tous (loin s'en faut) des réussites. À chaque fois, quelque chose a été laissé de côté qui a des conséquences dans le présent : une créature tuée avait des petits qui se sont reproduits depuis ; un roi-démon a laissé des artefacts maudits qui continuent son œuvre bien après qu'il a été vaincu ; une paix mal négociée a laissé des parties lésées et des cicatrices suppurantes ; même l'origine de la puissance de la famille est suspecte, forgée dans des complots et des manipulations qui ont lésé bien des gens dont les ancêtres vivent dans le plus grand dénuement.
- L'un des petits-enfants de la famille a retrouvé un vieux livre dans le grenier du domaine rural, qui raconte, sous une forme figurée, la vraie histoire de la famille. Le livre a été écrit par un membre de la famille qui vivait en ville et a longtemps enquêté. Magicien, l'auteur avait enchanté les portes du manoir pour se transporter sur les lieux de son enquête. Les enchantements ont été ravivés quand le petit-enfant a lu le livre.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- L'auteur venait du Japon, réincarné comme l'un des descendants de la famille. Qu'est-il devenu ? Est-il encore en vie ? A-t-il laissé d'autres écrits ? A-t-il cherché à réparer les torts de sa famille ?
- Certaines des erreurs du passé de la famille, vendues comme de grandes réussites, ont de vraies conséquences dans le présent et menacent le pays. Que s'est-il passé ? Qui est en cause ? La ville, les souverains, les habitants, le commerce ? Pourrait-il y avoir une guerre ? Un cataclysme ? Un monstre effroyable ? Un grave accident de donjon ?

L'ÉPÉE DE LA FIN DES TEMPS

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un maître forgeron recherche trois matériaux particulièrement rares pour fabriquer une épée unique : une écaille de guivre ancienne, du minerai stellaire et une flamme éternelle.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les guivres anciennes sont une espèce réputée disparue. Toutefois, une vieille rumeur à la guilde des aventuriers affirme qu'elles vivraient encore dans une vallée perdue.
- On trouverait du minerai stellaire au creux d'un dans les plaines sauvages. Toutefois, l'endroit est habité par des créatures étranges, bien adaptées à leur environnement. En effet, ici, la gravité est instable et obéit à des lois absurdes.
- D'après la légende, la flamme éternelle est gardée par une créature qui ne peut être vaincue ni par les armes, ni par la magie. On dit qu'elle accepte de partager la flamme à la condition de démontrer son astuce en répondant à ses énigmes.
- Le forgeron promet aux personnages de leur présenter l'épée quand elle sera forgée.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le forgeron a fabriqué cette épée pour qu'on l'utilise contre lui. C'est la seule manière de le tuer et de mettre fin à une longue malédiction. Quelle est cette malédiction ? Qui peut accomplir un tel acte ? Peut-il le provoquer en n'en laissant pas le choix au porteur de l'épée ?
- Une fois forgée, l'épée choisit elle-même son propriétaire et semble posséder sa propre volonté. Quel personnage va en hériter ? Quelles sont les motivations et les objectifs de l'épée ? veut-elle sauver ou détruire le monde ? Est-elle sensible à la nature *isekaied* du personnage ?

LES QUÊTES ÉPIQUES – RANG A/S

L'ARBRE-MONDE DES ELFES

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Un arbre-monde elfique, source de magie de toute une région, est en train de dépérir. Les elfes sont impuissants à le soigner et sollicitent l'aide de la guilde et des aventuriers.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Les racines de l'arbre se nécrosent sous l'effet d'une substance noire qui les attaque.
- Les esprits et les animaux de la forêt sont de plus en plus agressifs et malveillants.
- À l'insu des elfes et de la plupart des érudits, l'arbre-monde se nourrit de l'énergie des âmes des défunts de la région, en les accueillant en lui et en conservant une part de leurs souvenirs.
- Un archidiable, tué il y a quelques temps (par les personnages peut-être), a lui-aussi été absorbé. Son âme tente de s'échapper en tuant l'arbre-monde, grâce aux énergies négatives de la dimension diabolique.
- Il faut trouver un moyen d'atteindre l'âme de l'archidiable et de la détruire, mais l'acte demande un sacrifice personnel dont il n'est pas sûr de pouvoir revenir.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Tous les arbres-monde n'ont pas cette fonction de réceptacle des âmes. Pourquoi celui-ci en est-il capable ? Est-ce sa seule fonction ? Serait-il une prison pour des âmes sombres du passé du monde ? Conserve-t-il des souvenirs utiles aux personnages dans leurs propres histoires ? Celle d'autres voyageurs venus du Japon ?
- Les diables recherchent leur camarade et veulent le venger. Parviendraient-ils à attaquer l'arbre-monde et à le détruire pour le libérer ? Chercheraient-ils à le corrompre pour se nourrir à leur tour de son énergie et installer une tête de pont sur le monde ? Y a-t-il d'autres diables qui ont jadis été absorbés ?

UNE ÎLE VOLANTE EN PERDITION

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Une île volante qui accueille une vaste cité a commencé à perdre de l'altitude et à dériver sans contrôle. Selon toute probabilité, elle devrait s'écraser sur une autre cité d'ici quelques jours. La guilde mobilise tous ses moyens pour empêcher la catastrophe.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- L'île abrite des vestiges d'une ancienne civilisation. Son cœur rocheux ressemble à un vaste donjon, protégé par des créatures artificielles, qui défendent l'accès au cœur technomagique qui permet à l'ensemble de voler.
- Personne n'est jamais arrivé au bout du donjon. On ne sait même pas s'il est possible d'accéder physiquement au cœur de l'île.
- Il existe des fragments d'inscriptions dans une langue qu'on ne déchiffre pas sur certains murs de la ville volante. Peut-être contiennent-elles des informations cruciales. Ce sont des caractères japonais.
- L'île est le tombeau du premier voyageur dimensionnel à être jamais venu dans cet autre-monde. Son corps est en stase au centre de l'île et son âme, toujours vivante, fournit l'énergie nécessaire.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le premier voyageur japonais à s'être jamais réincarné ici venait du futur du Japon des personnages. Que sait-il de leur propre avenir que ceux-ci ne connaissent pas ? Pourquoi a-t-il construit l'île volante ? Existe-t-il d'autres secrets technologiques qui pourrait changer l'histoire ?
- Il apparaît bientôt que la cité vers laquelle se dirige l'île volante est elle-même construite sur une autre île qui commence à prendre lentement son essors, avec toute sa population au-dessus. Peut-on empêcher le décollage ? Pourquoi ce rendez-vous entre les deux îles ? Qu'est-ce que cela signifie pour la sécurité de la région ? Existe-t-il une menace majeure qui oblige cette conjonction ?

LA TÊTE DU GÉNÉRAL

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Le royaume offre une récompense colossale pour l'élimination de l'un des quatre généraux du roi-démon, responsable d'attaques contre plusieurs villes humaines.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le général ne s'attaque qu'à des installations militaires dans le royaume, à des dépôts de matériel et de vivres. Il limite autant que possible les dommages collatéraux.
- Le général est un ancien héros humain, jadis chargé d'éliminer le roi-démon, mais qui a changé de camp après avoir découvert la vérité sur le conflit.
- Toutes les agressions attribuées au roi-démon et à ses généraux, qui ont mené à la précédente guerre, étaient l'œuvre de quelques grandes familles du royaume.
- Elles s'apprêtent à recommencer en trahissant les traités signés entre le roi-démon et le royaume des humains. Le général prend les devants, au risque de déclencher lui-même la guerre.
- Le général sait que des documents existent qui prouvent la culpabilité des familles, mais ne parvient pas à mettre la main dessus.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Le roi-démon est étrangement silencieux sur cette histoire. Qu'en pense-t-il ? Qu'en pensent les trois autres généraux ? Se préparent-ils à la guerre ? Doivent-ils faire face à d'autres menaces dont le royaume humains n'a pas conscience ?
- Les familles nobles qui tentent de relancer la guerre appartiennent toutes à des factions qui détestent le roi actuel et lui préfèrent son frère. Sont-ce les prémices d'une guerre de succession à venir ? Quelles sont leurs motivations profondes ? Le roi est-il conscient de l'affaire ? Qu'y peut-il dans l'état actuel de son influence ?

LE SILENCE DES CIEUX

La quête. Voici la quête telle qu'elle est présentée à la guilde.

- Les divinités du monde ne répondent plus aux prières de ses habitants. Les prêtres sont affaiblis, migraineux et tombent malades les uns après les autres. D'après la guilde, c'est arrivé juste après qu'on a découvert un sanctuaire antique dans les montagnes du centre du monde. Elle envoie les personnages enquêter.

Les développements possibles. Voici quelques éléments que la maîtresse de jeu peut utiliser, tout ou partie, pour développer l'aventure, ménager quelques surprises et défier l'intelligence des joueuses.

- Le sanctuaire est l'un des premiers lieux de culte du monde. Il est incroyablement ancien et les représentations des divinités sont simples, rudimentaires, bien qu'on reconnaisse déjà leurs attributs.
- Le sanctuaire bruisse de murmures à peine audibles et rapidement hypnotiques. Ce sont, en direct, toutes les prières adressées aux divinités à travers le monde.
- Au centre du sanctuaire se trouve un cercle d'invocation à demi-effacé, semblable à celui qui permettrait d'invoquer un voyageur d'un autre-monde dans celui-ci.
- En pénétrant ici, les premiers explorateurs qui ont découvert le sanctuaire ont brisé la barrière qui maintenaient les divinités dans le lieu. Une fois réveillées, elles ont simplement décidé d'aller se promener à travers le monde et, ce faisant, se sont coupées des prières de leurs fidèles.

Les rebondissements. Voici des pistes pour étendre encore l'aventure ou amener de nouvelles questions.

- Les personnages vont devoir retrouver les divinités les uns après les autres et les convaincre de revenir au sanctuaire. Où se trouvent-elles ? Comment voyagent-elles ? Comment les retrouver ? Laissent-elles des pistes ou des indices, notamment par leur étrangeté ou leur puissance ? Et si certaines s'étaient déjà inscrites à la guilde des aventuriers ?
- En entendant les prières, les personnages ont soudain très envie d'y répondre. Comment pourraient-ils s'y prendre ? Comment y résister le cas échéant ? Qu'elle impression cela fait-il de se retrouver dans la peau d'une divinité ? Les personnages en acquièrent-ils les pouvoirs ? Peuvent-ils changer le monde ?

ISEKAI FANTAJI

Nom (*terrien*) _____

Nom (*Isekai*) _____

Peuple _____

Description _____

Niveau

Vie

Mana

- +1 sur un jet
- Un usage quotidien supplémentaire

XP

/

- Niveau. 5x niv actuel
- Compétence. 8XP
- Amélioration. 4XP

PA

- Les pièces d'argent sont communes au groupe.

Mouvement

☐ Armure

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

2d6≥8

Avantage applicable

7

- +1 à l'attaque soi ou allié
- Annule 1 dégât avant le prochain tour
- 1 mana récupéré
- Un déplacement gratuit immédiat
- Dégâts = 0

☐ Acrobate	☐ Éclaireur
☐ Archer	☐ Érudit
☐ Artisan	☐ Guérisseur
☐ Aventurier	☐ Héros
☐ Bagarreur	☐ Magicien
☐ Cavalier	■ Mémoire
☐ Costaud	☐ Récolteur
☐ Cuisinier	☐ Rôdeur
☐ Diplomate	☐ Sensitif
☐ Domestique	☐ Tank
☐ Dompteur	☐ Tueur de monstres
☐ DPS	☐ Voyageur

Équipement

AIDE À LA CRÉATION

PEUPLE

- **Humains.** Un humain possède deux compétences à la création.
- **Elfes.** Un elfe peut tenter d'être discret même s'il porte une armure.
- **Nains.** Un nain bénéficie d'un avantage à tous les jets de sauvegarde (sauf les jets de sauvegarde contre la mort).
- **Hommes-bêtes.** Un homme-bête possède une grande puissance physique et inflige +1 dégât au corps-à-corps.
- **Démons.** Un démon possède 2 points de mana supplémentaire.

OU

BÉNÉDICTION

- **Bénédiction de l'agilité.** Le mouvement de ton personnage est égal à 3.
- **Bénédiction de l'endurance.** Ton personnage annule 1 points de dégâts par tour.
- **Bénédiction de l'intelligence.** Ton personnage choisit une compétence supplémentaire.
- **Bénédiction de la constitution.** Ton personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- **Bénédiction de la force.** Ton personnage inflige +1 dégât au corps-à-corps ou à distance.
- **Bénédiction de la sagesse.** Ton personnage parle et comprend toutes les langues du monde, y compris les langages secrets ou codés.
- **Bénédiction de la vie.** Ton personnage possède 5 points de vie supplémentaires.
- **Bénédiction de la volonté.** Ton personnage possède 2 points de mana supplémentaires.

COMPÉTENCES

- **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 à l'arc et à l'arbalète 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.Aventurier est est une compétence qui s'acquiert automatiquement en s'inscrivant à la Guild des aventuriers.
- **Bagarreur**. Le personnage bénéficie d'un avantage pour ses attaques à mains nues. Ses attaques 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.
- **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 et délient les langues des convives.
- **Diplomate**. Le personnage bénéficie d'un avantage pour discuter, négocier, convaincre, avec les créatures qui peuvent communiquer.
- **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.
- **Héros**. Le personnage bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde. Si c'est déjà le cas (nain), il bénéficie d'un bonus de +2 au résultat.

- **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.
- **Sensitif**. Le personnage perçoit la magie et ses manifestations, ainsi que, dans une moindre mesure, les aura des objets, des lieux et des créatures.
- **Tank**. Le personnage bénéficie d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la mort.
- **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.