

# ISEKAI FANTAZI

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

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

**TEXTES :** John Grümph

**COUP DE MAIN ET BRAINSTORM :** David *AreEdhil* Loubaresse

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

Merci aux joueuses qui ont testé le jeu à Enfer et Contre Tout.

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

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



# ISEKAI

## Irasshaimase !

### CE À QUOI ON JOUE

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

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

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

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

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

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

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

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

## LES TROPES ET LES ATTENDUS

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

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

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

## LES ÉTAPES INITIALES

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

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

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

## LE PROBLÈME DU GROUPE

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

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

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

## LES RELATIONS SOCIALES

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

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

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

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

## LE FORMAT

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

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

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

## ORIGINALITÉ

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

# MÉCANIQUES

Wakarimashita !

## LA MÉCANIQUE DE BASE

$$2D6 \geq 8$$

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

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

## LE JET D'EFFICACITÉ

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

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

## LE COMBAT

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

### INITIATIVE

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

## MANŒUVRE ET ACTION

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

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

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

## ZONES ET DÉPLACEMENTS

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

Au prix d'une manœuvre, un personnage peut se déplacer de deux zones (un mouvement égal à 2) ; toutefois, s'il porte une armure, son mouvement est réduit de 1 (un mouvement égal à une zone). Les monstres possèdent un mouvement qui leur permet de se déplacer d'une ou plusieurs zones comme indiqué.

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

## ATTAQUER

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

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

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

## SEPT

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

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

## ZÉRO POINT DE VIE

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

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

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

## PARADE ET ESQUIVE

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

## LES JETS DE SAUVEGARDE

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

## LE JET DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

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

## DIFFICULTÉS ET CONSÉQUENCES

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

## LE BON KARMA

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

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

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

# LES PERSONNAGES

Itadakimasu !

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

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

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

## NIVEAU

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

## PEUPLE

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

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

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

## COMPÉTENCES

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

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

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

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

## POINTS DE VIE

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

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

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

## POINTS DE MANA

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

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

## ÉQUIPEMENT

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

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

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

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

## EXPÉRIENCE

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

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

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

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

- **PÉNALITÉ DE MORT.** Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie et qu'il ne réussit pas son jet de sauvegarde contre la mort (ou qu'il ne porte ni armure ni bouclier), il subit une pénalité d'expérience.
  - Il perd aussitôt un nombre de XP égal au niveau du monstre qui vient de lui porter un coup fatal. Ces XP sont généralement déduits de la réserve non encore dépensée, mais si cette réserve n'est pas suffisante, le personnage perd un niveau « pour faire de la monnaie » – il dépense les XP nécessaires pour la pénalité et garde le reste en réserve. Bien entendu, il perd aussi 5 points de vie et 1 point de mana pour chaque niveau perdu.
  - Si le personnage n'a ni XP, ni niveau à casser, on en reste là. On ne touche jamais aux compétences ni aux améliorations.
  - On notera que les joueuses peuvent, par solidarité, compenser la perte de XP en attribuant plus d'expérience à ce personnage au cours du ou des combats suivants.
- **ÉCONOMIE DES XP.** L'économie des XP dans ce jeu est assez différente des autres jeux de fantasy plus classiques, car le résultat attendu n'est pas non plus le même. Cela tient en quelques points :
  - Le combat et l'exploration des donjons sont, pour ainsi dire, les seules occasions pour les personnages de gagner des XP. Toutefois, ces séquences de jeu ne peuvent pas non plus envahir tout l'espace de jeu qui, on le verra, s'intéresse beaucoup plus aux relations sociales et aux rencontres – proportionnellement, les combats sont toujours rapidement expédiés dans les *Isekai* et les discussions sont au centre des histoires.
  - Ce sont les joueuses qui décident quand leurs personnages doivent gagner des XP, pour répondre à des besoins (monter de niveau, apprendre des compétences ou des améliorations) et, la plupart du temps, elles sont beaucoup plus intéressées par la découverte du monde et de ses habitants, par la conduite de leurs enquêtes ou par la résolution de problèmes.
  - Aussi, les combats et les donjons doivent être peu fréquents, toujours marquants, et ils doivent rapporter un flot de XP, rapidement et décidément. En remplissant les réserves de XP en peu de temps, le reste de la séance de jeu peut être consacrée aux aventures proprement dites.
  - Enfin, vu le genre et la manière dont les protagonistes des *Isekai* deviennent rapidement surpuissants (à comparer du reste du monde et même des monstres), ce n'est pas totalement hors de propos de penser que deux ou trois séances bien utilisées peuvent amener les personnages dans les derniers niveaux, avec un paquet de capacités. L'important, finalement, c'est ce qu'ils vont faire de cette puissance dans l'autre-monde.

## LA MAGIE

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

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

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

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

## COMPAGNONS ANIMAUX

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

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

## AMÉLIORATIONS DE COMPÉTENCES

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

### ACROBATE

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

## ARCHER

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

## ARTISAN

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

## AVENTURIER

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

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

## BAGARREUR

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

## CAVALIER

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

## COSTAUD

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

## CUISINIER

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

## DIPLOMATE

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

## DOMESTIQUE

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

## DOMPTEUR

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

## DPS

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

## ÉCLAIREUR

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

## ÉRUDIT

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

## GUÉRISSEUR

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

## MAGICIEN

- **AURA.** En lançant un sort sur lui-même, le personnage s'entoure d'une aura élémentaire qui inflige 1 dégât par tour à tous les adversaires dans la même zone que lui.
- **CHAMANISME.** Le personnage perçoit la présence des esprits, petits et grands, et peut communiquer avec eux. C'est toujours plus facile avec les esprits élémentaires des voies que le personnage connaît car ils sont naturellement bien disposés envers lui.
- **DISSIPATION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage annule les effets d'un sort ou d'une compétence de monstre. Si l'effet visé est instantané, il doit réussir un jet pour réagir assez vite.
- **EXTENSION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage étend les paramètres d'un sort : il affecte une cible supplémentaire par niveau ou étend la portée de son sort jusqu'à 5 zones. Les deux extensions peuvent être employées de manière simultanées en payant les usages de chaque.
- **INVOCATION.** Une fois par niveau et par jour, le personnage invoque un monstre de niveau égal ou inférieur au sien (+1 niveau par point de mana investi). Le monstre obéit à ses ordres et combat à ses côtés puis disparaît son service accompli.
- **RITUEL.** Le personnage conduit un rituel compliqué et qui demande de la préparation, des composantes, des pièces d'argent et du temps. Il obtient alors n'importe quel effet de son choix, mais il doit en déterminer la portée avec la maîtresse de jeu.

## MÉMOIRE

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

## RÉCOLTEUR

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

## RÔDEUR

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

## TANK

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

## TUEUR DE MONSTRES

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

## VOYAGEUR

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

# LE BESTIAIRE

## Bakana ! Baka Baka Baka !

Une créature (monstre ou animal) est décrite par son niveau, son mouvement et ses compétences monstrueuses. Une créature possède de 1 à 5 points de vie par niveau – un nombre que la maîtresse de jeu fixe comme elle le souhaite pour représenter la dangerosité d'un individu donné. Les monstres les plus puissants sont parfois seuls, tandis que les monstres les plus faibles attaquent en groupe. Certains monstres peuvent aussi piocher, à l'occasion et pour surprendre les joueuses, dans les compétences et les améliorations de personnage.

Dans un combat, la maîtresse de jeu est invitée à inventer des « améliorations » sur le pouce, du genre à surprendre les joueuses, à ajouter du piment à la scène, à rebondir sur des circonstances particulières et ainsi de suite. Ce n'est pas tant tricher que de profiter des opportunités pour rendre une situation encore plus intéressante et ne pas en rester aux simples statistiques bêtes et méchantes du jeu. L'histoire est toujours au cœur des aventures, pas les dés.

### COMPÉTENCES MONSTRUEUSES

- **AGILE.** Le monstre effectue des prouesses physiques d'agilité.
- **ALLONGE.** Le monstre peut attaquer au corps-à-corps dans la zone où il se trouve et les zones adjacentes.
- **ARMURÉ.** Le monstre annule 1 dégâts par tour.
- **ATTAQUES EN PASSANT.** Le monstre porte une attaque au cours de son déplacement (et conserve son action).
- **ATTAQUES RAPIDES.** Le monstre a deux actions par tour.
- **AURA/PIÉTINEMENT.** Le monstre inflige 1 dégât par tour à tous ses ennemis dans la zone.
- **BLINDÉ.** Le monstre annule 5 dégâts par tour.
- **COLOSSAL/DÉVASTATEUR.** Le monstre bénéficie d'un bonus de +5 à ses dégâts.
- **CUIRASSÉ.** Le monstre annule 3 dégâts par tour.
- **DISCRET.** Le monstre a un avantage aux jets de discrétion.
- **ÉNORME/PRÉCIS.** Le monstre bénéficie d'un bonus de +2 à ses dégâts.
- **EXPLOSIF.** Le monstre inflige 1 dégât à tous les adversaires dans la zone au moment où il est réduit à 0 point de vie.
- **IMMATÉRIEL.** Le monstre est immatériel. Pour qu'une attaque inflige des dégâts, il faut que les dés présentent au moins une face paire. Les voies magiques de la Lumière et des Ténèbres ignorent cette compétence et infligent tous les dégâts.

- **IMMOBILISATION.** Une attaque réussie du monstre empêche la cible de se déplacer à son tour.
- **PROJECTION.** Une attaque réussie du monstre projette sa cible dans une zone adjacente.
- **MAGIE.** Le monstre peut lancer des sorts comme un magicien.
- **MAÎTRE DU MANA.** Le monstre possède un point de mana par niveau qu'il peut utiliser pour améliorer ses jets.
- **POISON.** Une attaque réussie du monstre inflige 1 dégât par tour à sa cible pour le reste du combat (cumulatif).
- **PUISSANT.** Le monstre effectue des prouesses physiques de force.
- **SURPRISE.** Le monstre a toujours l'initiative au premier tour.
- **TUEUR.** Le monstre bénéficie d'un avantage à ses jets d'attaque.
- **ZONE.** Les attaques du monstre affectent tous ses ennemis dans la zone.

## LES FIGURANTS

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

## LES ANIMAUX

La plupart des animaux peuvent aussi apparaître sous la forme de monstres générés dans les donjons. Ils sont alors reconnaissables à leurs yeux rouges.

ANIMAUX	NIVEAU	MOUVEMENT	COMPÉTENCES MONSTRUEUSES
Abeilles géantes	1	2	Poison
Chauve-souris géante	4	3 (vol)	Attaques en passant, Précis, Projection
Fourmis géantes	2	2	Cuirassé
— Fourmis Soldats	4	3	Cuirassé, Tueur
— Reine fourmi	9	1	Blindé, Magie, Maître du mana, Piétinement
Gluants	1	1	Discret
Guivres	7	3 (vol)	Colossal, Cuirassé, Projection
Lapins cornus	3	2	Tueur
Loups	1	2	Agile
— Loups-ardents	2	2	Agile, Aura
— Loups-tempête	3	2	Agile, Zone
— Loups à deux têtes	5	2	Agile, Attaques rapides
— Fenrirs	8	3	Agile, Énorme, Maître du mana, Tueur
Ours	2	1	Armuré, Énorme

— Ours-montagne	4	2	Cuirassé, Énorme
— Ours-colère	6	1	Blindé, Énorme, Tueur
Sanglier	2	2	Armuré
— Sangliers de sang	3	3	Armuré, Tueur
— Sangliers flamboyants	5	3	Armuré, Tueur, Aura
Singes géants	2		Agile, Énorme, Tueur
— Singes à deux têtes	5		Agile, Attaques rapides, Énorme, Tueur
— Singes des ombres	8		Agile, Discret, Colossal, Surprise, Tueur

## LES MONSTRES

MONSTRES	NIVEAU	MOUVEMENT	COMPÉTENCES MONSTRUEUSES
Araignées géantes	1	2	Poison, Surprise
— Araignée d'acier	3	2	Allonge, Immobilisation, Poison, Surprise, Tueur
— Reine-Araignée	7	3	Allonge, Cuirassé, Colossal, Magie, Poison, Tueur
Cyclopes	4	2	Armuré, Énorme, Puissant
— Ettins	6	2	Armuré, Attaques rapides, Énorme
Diabls mineurs	5	2	Armuré, Maître du mana, Précis, Tueur
— Diabls majeurs	8	3	Attaques rapides, Cuirassé, Maître du mana, Magie, Précis, Tueur
— Archidiabls	12	4	Allonge, Attaques rapides, Aura, Blindé, Colossal, Magie, Maître du mana, Tueur
Dragons	12	4 (vol)	Allonge, Attaques rapides, Blindé, Colossal, Maître du mana, Piétinement, Tueur, Zone (une seule attaque dans le tour)
Elfes noirs	5	2	Discret, Tueur
— Elfes noirs assassins	6	3	Agile, Discret, Précis, Surprise, Tueur.
— Elfes noirs magiciens	6	2	Agile, Discret, Magie, Zone
Fantômes	4	1	Immatériel
— Ombres	5	1	Aura, Immatériel, Immobilisation, Zone
— Spectres	8	2	Immatériel, Maître du mana, Précis, Tueur
Géants	7	3	Colossal
— Géants des tempêtes	8	3	Colossal, Cuirassé, Magie (air)
— Géants de feu	10	3	Aura, Colossal, Cuirassé, Magie (feu)
Gobelins	1	1	Agile
— Guerriers gobelins	2	2	Agile, Armuré, Tueur
— Chefs gobelins	3	2	Agile, Armuré, Précis, Tueur
— Rois gobelins	6	1	Agile, Attaques rapides, Aura, Cuirassé, Maître du mana, Précis
— Sorciers gobelins	4	1	Agile, Armuré, Magie

Golems	6	1	Cuirassé, Énorme, Maître du mana
— Golems de métal	7	1	Blindé, Énorme, Maître du mana
— Golems d'os	8	1	Cuirassé, Énorme, Maître du mana, Tueur
Goules	3	2	Discret, Puissant, Surprise
— Goules croque-os	4	2	Discret, Puissant, Surprise, Tueur
— Goules magiciennes	3	2	Discret, Magie, Puissant, Surprise
Harpies	2	2 (vol)	Maître du mana, Tueur
— Harpies rasoirs	2	2 (vol)	Attaques en passant, Tueur
— Sirènes	3	3 (nage)	Maître du mana, Magie
Kobolds	1	1	—
— Lanciers kobolds	2	2	Tueur
— Kobolds volants	1	3 (vol)	—
— Chefs Kobolds	3	2	Armuré, Tueur
Lézards géants	2	2	Cuirassé, Énorme, Tueur
— Lézards électriques	3	2	Cuirassé, Énorme, Tueur, Zone
— Lézards blindés	4	2	Blindé, Énorme, Tueur
— Lézards-tyrans	5	3	Cuirassé, Énorme, Piétinement, Tueur
Liches	11	2	Aura, Attaques rapides, Magie, Maître du mana, Tueur, Zone
Mimics	4	1	Discret, Précis, Surprise, Tueur
Minotaures	9	3	Allonge, Cuirassé, Énorme, Piétinement, Projection, Puissant, Tueur
Ogres	4	2	Énorme, Puissant
— Ogres dévoreurs	5	2	Énorme, Puissant, Zone
— Ogres engloutisseurs	6	2	Colossal, Projection, Piétinement, Puissant
Orques	3	2	Tueur
— Orques rouges	4	2	Précis, Tueur
— Orques noirs	5	2	Armuré, Précis, Tueur
— Champions orques	7	2	Cuirassé, Maître du mana, Précis, Tueur
— Rois orques	9	2	Attaques rapides, Blindé, Précis, Tueur
Scolopendres	2	3	Blindé, Énorme, Poison, Tueur
Serpents géants	3	2	Allonge, Énorme, Poison
Squelettes	1	2	Armuré
— Gardiens squelettes	2	2	Armuré, Tueur
— Chevaliers squelettes	4	2	Cuirassé, Précis, Tueur
— Champion squelettes	6	2	Cuirassé, Maître du mana, Précis, Tueur
Vampires	9	3 (vol)	Agile, Attaques en passant, Attaques rapides, Discret, Immobilisation, Maître du mana, Précis, Surprise
Zombies	2	1	—
— Zombies explosifs	1	1	Explosif
— Zombies-tonnerre	2	1	Tueur

## LES MONSTRES CLASSÉS PAR RANG

Voici une liste des animaux et monstres classés par rang pour préparer plus rapidement les quêtes ou organiser les niveaux d'un donjon.

- **RANG G.** Abeilles géantes, Gluants, Loups // Araignées géantes, Gobelins, Kobolds, Kobolds volants, Squelettes, Zombies explosifs.
- **RANG F.** Fourmis géantes, Loups-ardents, Ours, Sanglier, Singes géants // Gardiens squelettes, Guerriers gobelins, Harpies, Harpies rasoirs, Lanciers kobolds, Lézards géants, Scolopendres, Zombies, Zombies-tonnerre.
- **RANG E.** Lapins cornus, Loups-tempête, Sanglier de sang // Araignée d'acier, Chefs gobelins, Chefs Kobolds, Goules, Goules magiciennes, Lézards électriques, Orques, Serpents géants, Sirènes.
- **RANG D.** Chauve-souris géante, Fourmis soldats, Ours-montagne // Chevaliers squelettes, Cyclopes, Fantômes, Goules croque-os, Lézards blindés, Mimics, Ogres, Orques rouges, Sorciers gobelins.
- **RANG C.** Loups à deux têtes, Sangliers flamboyants, Singes à deux têtes // Diables mineurs, Elfes noirs, Lézards-tyrans, Ogres dévoreurs, Ombres, Orques noirs.
- **RANG B.** Ours-colère // Champion squelettes, Elfes noirs assassins, Elfes noirs magiciens, Ettins, Golems, Ogres engloutisseurs, Rois gobelins.
- **RANG A.** Guivres // Champions orques, Géants, Golems de métal, Reine-Araignée.
- **RANG S.** Fenrir, Singes des ombres // Diables majeurs, Géants des tempêtes, Golems d'os, Spectres.
- **RANG SS.** Reine fourmi // Minotaures, Rois orques, Vampires.
- **RANG SSS.** Archidiabes, Dragons, Géants de feu, Liches.

## ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Certains monstres spéciaux peuvent surprendre les personnages en leur infligeant des altérations d'état. Ces monstres ne sont sans doute pas si rares que ça, mais il y a en a rarement plus d'un ou deux dans une même vague. La compétence qui permet d'infliger des altérations d'état n'est indiquée pour aucune créature dans les tableaux précédents. C'est à la maîtresse de jeu de décider au cas par cas si elle souhaite ajouter ce pouvoir aux monstres.

Les altérations d'état sont très variables, mais fonctionnent toujours de la même manière : un personnage visé, ou tous les personnages sur une zone, doit réussir un jet de sauvegarde ou il subit un désavantage à tous ses jets jusqu'à guérison ou jusqu'à la fin du combat : il lance 3d6 mais conserve les deux plus mauvais résultats. Une potion de soins ou le pouvoir du guérisseur peuvent éliminer une altération d'état mais ne soignent aucun point de vie.

Les altérations d'état comprennent les effets suivants, à choisir : aveuglé, ralenti, halluciné, hypnotisé, paralysé, enragé, envenimé, maudit, envoûté, entravé, et ainsi de suite.

# L'AUTRE MONDE

## Yokí kokai wo!

Les *Isekai* sont tous différents et pourtant ils partagent tous certaines caractéristiques générales – seuls les détails finissent par changer ; des éléments sont parfois omis ; ailleurs ils sont au cœur de la narration. En cherchant une sorte de « moyenne », il est toutefois possible d'établir une manière de liste constituant un autre monde inspirant.

### L'IMAGERIE

L'autre monde est médiéval – autant qu'on puisse qualifier de médiéval un univers qui puise autant à l'imagerie du Moyen-Âge qu'à celui d'un 18<sup>ème</sup> ou 19<sup>ème</sup> siècle européen.

- Les technologies sont définitivement antérieures à celles de la révolution industrielle. L'énergie humaine et animale est la principale source du travail, à laquelle on peut sans doute ajouter celles de l'eau et du vent. On trouvera parfois quelques chaudières alimentées par des matériaux magiques, mais elles sont rares. On se déplace à pied, à cheval et en charriot. Il n'existe pas de systèmes de communication longue distance (sans usage de la magie en tout cas).
- Les aventuriers se battent à l'épée et au bouclier, portent des armures de métal et de cuir et affrontent les monstres avec tout l'arsenal classique qu'on attend d'un guerrier médiéval. Pourtant, les nobles accrochent des rapières à leur ceinture, sans doute pour bien marquer la subtile différence d'avec le commun.
- Cette différence s'affiche encore dans la mode et l'architecture. Les paysans et le peuple des villes portent des vêtements que l'on peut identifier comme médiévaux – tuniques, braies ou pantalons, robes simples, capes et manteaux longs. En vérité, ce sont presque des costumes folkloriques modernes. Les bourgeois, les marchands et les nobles sont habillés comme l'aristocratie du second empire, avec quelques rappels de la cour de Louis XV (on trouve même de discrets costumes trois pièces ici et là). L'important est toujours de distinguer la masse populaire des élites économiques et politiques. On ne s'adresse pas aux premiers comme aux seconds, non plus qu'aux punks armés jusqu'aux dents qui traînent dans les coins louches ou à la guilde des aventuriers. En vérité, tout est exagéré et le mélange des styles est une manière d'afficher instantanément, sans discours inutiles, la position sociale des uns et des autres, leur fonction narrative.

● L'architecture est tout aussi mélangée. Les villages pittoresques montrent des masures au toit de chaume, des maisons en pan de bois aux façades à colombage, des cabanes en rondins. Les villes et les cités, en comparaison, sont étonnamment modernes. Géométriques et ordonnées, elles sont ceintes de hautes murailles et en leur cœur se niche un très impressionnant château. Ce dernier a tout de la forteresse du haut Moyen-âge, avec ses tours, son donjon, sa maison seigneuriale, mais aussi ses jardins renaissance à la française et son décor intérieur digne des plus belles demeures du 19<sup>ème</sup> siècle. C'est la même chose dans les rues de la ville : les façades bien alignées ont tout du Paris haussmannien et bien peu du centre-ville médiéval de Dinan, mais les masures des faubourgs sont dignes des romans de Dickens.

Pour la maîtresse de jeu, cela signifie surtout qu'elle peut aller dans toutes les directions, oser toutes les descriptions, s'inspirer de toutes les images, sans jamais pouvoir vraiment se tromper. Même les costumes ou les paysages les plus extrêmes ont leur place dans un *Isekai* ; les bâtiments rococos ne déparent pas à côté de palais classiques, de tours médiévales et de verrières de l'âge industriel.

## LES DONJONS ET LES MONSTRES

Le lieu symbolique de *l'Isekai* est le donjon. C'est un lieu magique, la création d'une divinité chaotique, qui y accumule du mana et de la puissance pour faire vaciller le monde sur ses axes.

- Un donjon possède une porte, reconnaissable en tous points, qui mène vers un univers souterrain complexe et surprenant. Près des cités et dans les royaumes bien contrôlés, les portes sont gardées et n'y entre pas qui veut. Ailleurs, elles sont dissimulées, difficiles à trouver ou à atteindre.
- Un donjon apparaît dans une région et y demeure tant que son boss final (ou son maître) n'a pas été vaincu. Il se présente sous la forme d'étages reliés par des escaliers ou des points de téléportation et peuplés de monstres. Si les premiers étages sont constitués de couloirs maçonnés et labyrinthiques, ceux les plus profonds offrent bien d'autres environnements – forêts, déserts, marais pestilentiels ou palais munificents.
- Les donjons sont la source de nombreux matériaux magiques et non-magiques, rares et précieux. Ils sont essentiels pour l'économie d'une région et fournissent des ressources uniques à l'économie – notamment les cristaux de monstres, plein de mana. Aussi, bien souvent, il est interdit par décret royal d'aller affronter le boss final. Le donjon devient un lieu d'intérêt protégé.
- Toutefois, les donjons donnent naissance aux monstres qui infestent le monde. Ces monstres finissent inmanquablement par s'échapper des donjons et rôdent ensuite dans les campagnes et les forêts, continuant à se reproduire ou à se dupliquer. Toutefois, si les monstres des donjons, quand ils sont tués, finissent par réapparaître (le phénomène bien connu du *respawn*), un monstre tué en extérieur ne revient pas à la vie. Par principe, les monstres les moins puissants résident dans les étages supérieurs et, plus on s'enfonce dans le donjon, là où le mana est le plus dense, plus les monstres deviennent redoutables.

- Les monstres sont reconnaissables à leurs yeux rouges – que n'ont pas les créatures naturelles. Un monstre possède toujours un noyau en lui, une sorte de cristal coloré, qu'il convient de récolter. Ce noyau contient du mana qui peut être raffiné par des artisans spécialisés et utilisé pour fabriquer des potions, des objets de qualité et ainsi de suite. Les monstres, s'ils peuvent être rusés et astucieux, n'ont aucune intelligence, aucune culture propre. Ils existent pour chasser les intrus, pour tuer et pour détruire. C'est leur seul instinct. Les monstres naissent et se multiplient naturellement, par l'accumulation de mana. Leur forme initiale est peu puissante, mais quand il existe assez d'individus dans un endroit, un ou plusieurs d'entre eux évoluent vers des formes supérieures, puis encore et encore quand la densité de population s'accroît. On voit alors naître des monstres de plus en plus forts qui prennent la tête d'armées dévastatrices. Bien entendu, plus un monstre est puissant, puis son noyau est précieux.
- Les aventuriers ont pour tâche de parcourir les donjons afin de tuer des monstres et de récolter des ressources. Tuer des monstres est une nécessité : un donjon finit toujours par accumuler du mana et par créer trop de monstres. Il se produit alors ce qu'on nomme des *accident de donjon*, quand d'innombrables monstres évoluent vers des formes plus puissantes et sortent en masse pour ravager la région. Désherber permet de limiter la fréquence de ces phénomènes et de maintenir au plus bas le niveau de mana d'un donjon.
- Les aventuriers profitent aussi des donjons pour y dénicher des coffres à trésor, parfois plein de richesses, parfois tout à fait vides... quand ça ne sont pas des mimiques déguisés.
- Il semble que la divinité chaotique, outre ses terrifiants donjons, emploie aussi de nombreux agents, de tous les peuples, pour déstabiliser les royaumes et assassiner les aventuriers afin de multiplier les accidents du donjon – ceux là, on les appelle les chevaliers du chaos.
- Il existe dans la nature des lieux maudits, maudits par le chaos, qui produisent des excédents de mana et « fabriquent » aussi des monstres (comme les nécropoles, les temples abandonnés, les villages maudits et ainsi de suite). Il est souvent difficile de les trouver et de les détruire, mais c'est encore une quête pour des aventuriers courageux.
- Il existe des monstres « naturels », c'est-à-dire des créatures de type monstre mais qui n'en sont pas, n'ont pas les yeux rouges ni de noyau de cristal. Ces créatures sont très rares, car elles ont été chassées et traquées pendant longtemps. Elles évitent de fréquenter les cités et les villages, mais entretiennent parfois de bons rapports avec leurs voisins proches (quand ce sont des orques et des gobelins par exemple). On notera qu'il semble possible de transformer l'un de ces « monstres » en « figurant » en lui donnant un nom. Ce baptême doit être effectué dans une situation calme et coûte un point de mana par niveau de la créature. Dès lors, ce dernier peut devenir un allié et même un compagnon (voir *Compagnons animaux*).

## LA SOCIÉTÉ

Les structures sociales et hiérarchiques de l'autre monde sont, pour ainsi dire, immuables :

- **ARISTOCRATIE.** Chaque pays est dirigé par un souverain (roi ou empereur, rarement des femmes mais ça peut changer !) et ses terres sont divisées entre les aristocrates selon un principe quasi féodal. Cette classe supérieure jouit de tous les privilèges et, si quelques nobles sont bienveillants, beaucoup sont hautains et corrompus (fournissant aux personnages un contingent sans fin d'horribles individus à rosser et à humilier). Tous ces nobles ont des conseillers, des agents, des armées à leur service – qui agissent pour eux ou malgré eux et représentent une manne d'intrigues, d'interactions sociales et d'excuses pour toutes sortes d'aventures. Le souverain, quant à lui, dirige en supplément une administration pléthorique qui n'a rien à envier à celle où travaillait Kafka.
- **ÉGLISE.** L'église est omniprésente, mais on n'en parle peu à moins que, là encore, ses dirigeants ne soient corrompus ou impliqués dans des complots magiques et politiques. Les divinités sont peu nombreuses, quand il ne s'agit pas d'un dieu unique, mais la figure de la divinité du chaos est omniprésente même quand elle a été vaincue il y a fort longtemps et exilée au loin. En vérité, lorsque les dieux et les déesses sont importants, les personnages ont des contacts directs avec eux et leur passage a été favorisé par un acte divin. Dès lors, les divinités sont des figurants comme les autres, avec qui entretenir de bonnes relations et à qui offrir une bouteille ou un repas de temps en temps. La figure des sept divinités (rarement nommées) revient souvent, tout comme le partage entre deux divinités bienveillantes qui pourtant se détestent.
- **GUILDES.** On retrouve partout deux guildes majeures (bien qu'il en existe d'autres) : la guilde des aventuriers et la guilde des marchands. De cette dernière, il y a peu à dire sinon qu'elle est impliquée dès lors que les personnages se lancent dans le commerce, cherchent à acheter des biens coûteux ou s'investissent dans la gestion d'une ville ou d'un village. La guilde des aventuriers est bien plus importante et mérite une section dédiée un peu plus loin. la guilde des marchands est presque toujours ambiguë : certains marchands sont sympathiques, même s'ils sont très influents ; d'autres sont des criminels qui dissimulent leurs méfaits derrière une façade respectable, mais n'hésitent jamais à tricher par appât du gain.
- **LE PEUPLE.** Pour vivre heureux, vivons cachés, voilà la devise du petit peuple de l'autre monde. Les gens normaux n'ont pas la puissance pour s'opposer aux injustices des nobles ni à la violence des monstres. Ils baissent la tête et font ce qu'ils peuvent, grâce à une certaine solidarité et l'appui de quelques aventuriers, pour n'être pas concernés par les grands événements. Toutefois, c'est aussi la grande force des *Isekai* : ces gens dégagent une énergie, un optimisme, une détermination sans faille pour protéger les leurs, pour rester intègres, bienveillants et admirables.

● **LE ROI-DÉMON.** Dans de nombreux *Isekai*, il reste encore la figure du Roi-Démon, cette sorte de danger immanent qui menace en permanence la paix des royaumes humains. Ici, c'est le seigneur d'un véritable royaume, avec ses armées et ses frontières ; là, c'est seulement le souverain en titre de tous les démons qui s'en réclament où qu'ils résident par ailleurs ; parfois, c'est un statut particulier auxquels les créatures les plus puissantes du monde peuvent prétendre et les Rois-Démons sont nombreux ; plus rarement, c'est seulement le nom d'un croquemitaine qui n'a guère d'existence réelle. Dans tous les cas, et quelle que soit son attitude réelle et ses intentions, qu'il soit un allié ou un ennemi, le Roi-Démon fait trembler le monde et motive bien des aventures.

## LA GUILDE DES AVENTURIERS

La guilde des aventuriers est le lieu central des *Isekai* puisque tous les personnages finissent par la rejoindre et par prendre leur carte. La guilde leur délivre, de fait, un droit à exister, à travailler et à voyager, simplement parce qu'ils s'y inscrivent. Plusieurs aventuriers forment un groupe et plusieurs groupes forment un clan.

Un membre de la guilde des aventuriers reçoit un rang qui indique son investissement et sa motivation, et qui limite la difficulté des quêtes qu'il peut accepter (pour sa propre sécurité). Des aventuriers de bas niveau peuvent enchaîner les quêtes difficiles et gagner des rangs et, inversement, des aventuriers de haut niveau qui ne veulent pas qu'on les embête choisissent de sous-estimer leur rang par rapport à leurs véritables capacités. Le rang d'un aventurier s'exprime sous la forme de lettres (du rang le plus faible au plus élevé : G, F, E, D, C, B, A, S, SS, SSS). Pour gagner un rang, l'aventurier doit effectuer cinq quêtes pour la guilde, dont au moins une d'un rang au dessus et une de deux rangs au-dessus. Il existe encore des promotions spéciales quand un groupe accomplit des exploits au-delà de ses obligations.

La guilde des aventuriers possède des locaux (et un maître de guilde) dans toutes les villes que visitent les personnages. C'est là que l'on va chercher des quêtes (elles-aussi classées de G à SSS), mais les quêtes sont limitées à deux rangs au-dessus de son propre rang. Pour les quêtes les plus difficiles, la guilde organise parfois des équipes qui réunissent plusieurs groupes. Pour limiter les abus, si un groupe d'aventuriers ne remplit pas une quête avant un temps imparti ou s'il abandonne, il doit s'acquitter d'une amende (du rang de la quête). Le rang d'une quête est, le plus souvent, indexée sur le niveau de monstre le plus élevé qu'anticipent les autorités de la guilde – il arrivent qu'elles se trompent.

La guilde rachète le butin et les récoltes à un prix standard et offre toutes sortes de soutiens : auberge, clinique, logis temporaire, salles d'entraînement, maîtres, bibliothèque, informations et ainsi de suite. Ses employés sont toujours aux petits oignons pour les membres.

Étonnamment, alors même qu'une certaine concurrence peut les opposer (ce sont des grandes gueules pour la plupart), les aventuriers manifestent une très grande solidarité entre eux. Si un groupe vient à manquer à l'appel, les volontaires sont toujours nombreux pour organiser des secours.

## QUELQUES EXEMPLES DE PASSAGE

L'un des moments fondateurs de l'Isekai est le passage : pourquoi, comment ? Il définit les personnages et l'autre monde autant que la feuille de personnages ou la liste des monstres. En voici quelques exemples :

- **TSUNAMI.** Les personnages sont des lycéens de Sado, une petite île de la mer intérieure du Japon. Ils sont amis et partagent la même passion pour le scooter qu'ils utilisent pour se promener dans l'île et, l'été, pour effectuer de longues randonnées sur l'île principale. Un matin, l'alerte tsunami retentit et ce n'est pas un exercice. Il faut évacuer vers les hauteurs. Toutefois, le grand-père de l'un des personnages est une vieille personne et ses parents sont en voyage d'affaire. Il faut aller aider papy. Le grand-père est un prêtre shinto, un *kamunushi*, qui entretient un sanctuaire dédié au dieu de la mer. Quand les personnages arrivent avec leur scooter, ils entraînent le grand-père, mais il est trop tard et la vague vient frapper la plage. Ils se réveillent devant le grand dragon des mers, Ryûjin, bien désolé de leur décès. Il veut les récompenser d'avoir tenté de sauver l'un de ses serviteurs (après tout, le tsunami n'est pas de sa faute mais de celle du dieu de la terre, Sarutahiko, qui pique de ces colères parfois). Il leur propose d'accompagner une amie à lui, la déesse d'un autre monde, pour y continuer leur vie... avec leur précieux scooter bien entendu.
- **TEMPÊTE DE FEU.** Les personnages sont des soldats, des auxiliaires et des civils plongés dans une guerre moderne effroyable. L'époque et le lieu, c'est peut-être une ville sous les bombes durant la Seconde Guerre mondiale – à moins que la maîtresse de jeu n'assume de faire jouer au cours d'évènements plus récents. Ce qui est certain, c'est que les combattants n'appartiennent pas au camp des brutes et des agresseurs. Une tempête de feu s'abat sur les rues et les maisons. Les personnages tentent de survivre, de trouver un abri, d'aider les blessés, de sauver des enfants. Et puis, une explosion les saisit tous à la fois. Ils sont projetés de tous côtés, mais reprennent brutalement conscience dans l'autre monde, vivants, sous un soleil éclatant. Ils ont encore leurs armes avec eux, leur uniforme. Ils ont tout à découvrir d'un monde qui ne connaît pas la guerre peut-être ou qui a besoin de héros pour qu'elles cessent enfin.
- **L'ORPHELINAT.** Un accident de train emporte tous les personnages dans la mort – la faute à un camion de livraison qui a dérapé sur la voie en essayant d'éviter un passant innocent. Ils se réveillent, encore bébés, dans un orphelinat, au cœur de l'une des grandes cités de l'autre monde. Ils grandissent ensemble, apprennent à se connaître, deviennent amis pour la vie. À l'adolescence, plus matures que tous les autres filles et garçons de leur âge, ils découvrent l'iniquité du monde et de la société, l'arrogance des nobles cruels, les trafics et la méchanceté des fripouilles et des criminels. Une seule solution pour ne pas devenir leur proie : devenir aventurier, s'évader de la cité, parcourir les campagnes... et un jour revenir mettre de l'ordre dans ce panier de crabes.

- **URBEX.** Les personnages pratiquent l'exploration des ruines urbaines avec une grande ferveur. Toutes les nuits ou presque, ils arpentent bâtiments abandonnés et friches industrielles, parfois entraînés dans quelques bagarres contre des voyous, parfois chassés par des gangs qui n'aiment guère qu'on entre sur leur territoire. Cette nuit-là, une porte dans les profondeurs d'un building promis à la destruction les emporte dans un autre monde, au fond d'un donjon. Les personnages doivent maintenant survivre et sortir de là. Ils s'apprêtent à vivre la plus grande exploration de leur vie, car la porte a disparu en même temps que le bâtiment.
- **COMA.** Une pandémie internationale frappe à son tour le Japon. C'est un virus qui attaque les fonctions neuromotrices des patients et entraîne une rapide dégénérescence du système nerveux central. Pendant que les chercheurs cherchent, les médecins en sont réduits à offrir des soins palliatifs aux malades. Toutefois, une nouvelle technologie semble pouvoir les aider : des casques de réalité virtuelle, qui envoient des stimuli directement au cerveau, ralentissent ou même arrêtent la progression de la dégénérescence. On ne sait pas encore tuer le virus, mais on peut le tenir en échec. Pour cela, des centaines de patients sont placés dans un état comateux tandis que leur esprit est envoyé dans un autre monde virtuel. Ils ne savent pas s'ils pourront jamais en sortir – les dégâts physiques sont parfois considérables et sans doute irréversibles, mais une nouvelle vie s'offre à eux.
- **CONTRAT.** Tout a commencé de la même manière pour les personnages. Encore seuls, un soir de cafard, au bar d'un petit restaurant de ramen de quartier, un boulot ennuyeux ou trop prenant, des ennuis à la maison ou pas de maison où vraiment rentrer. Et ce type qui parle de s'évader, de trouver autre chose ailleurs, de petits bonheurs simples, d'un travail enrichissant. Le discours qui sent l'arnaque à plein nez. Et pourquoi pas après tout. Les personnages n'ont vraiment rien à perdre. Un rendez-vous est fixé, à l'arrière d'une enfilade d'entrepôts sur le port. Plusieurs personnes sont présentes, aussi perdues ou incertaines que les autres. Et le type qui arrive en souriant. « Si vous êtes prêts, on y va ». Une grande lumière tombe du ciel, des symboles étranges s'allument au sol. Et les personnages disparaissent... pour réapparaître dans un autre monde. Selon ce qu'on veut raconter, le type était sincère ou il était seulement un invocateur bossant pour des esclavagistes dont il va maintenant falloir se débarrasser.
- **HOMMAGE.** La fête foraine bat son plein, les manèges tournent sans fin, la grande roue offre une vue panoramique aux amoureux, les stands offrent de la nourriture grasse et sucrée proprement alléchante et toutes sortes de divertissements pour gagner des peluches. Les personnages sont montés dans le train fantôme qui file dans un labyrinthe de salles toutes plus effrayantes les unes que les autres. Quand il s'arrête en pleine voie, les personnages ne sont plus sur terre – sans aucune explication ou raison valable. Il sont dans un autre monde, un monde d'épée et de magie, où ils vont vivre les plus formidables des aventures... avec le sourire.

# METTRE EN JEU

Konbanwa !

## SE SENTIR BIEN

Bien plus que les combats, la magie ou les intrigues tordues, un *Isekai* met d'abord en scène des interactions sociales humaines, aussi bienveillantes que possible. Il s'en dégage une impression de bien-être général, d'amitié, de sens de la justice, qui reconforte autant qu'elle distrait.

Les aventures sont des tranches de vie – des choses à faire, des gens à rencontrer, des merveilles à visiter, des torts à redresser, des mains à tendre, des repas à partager. Il conviendra donc, pour ce jeu, d'essayer de conserver cette ambiance si particulière.

Bien entendu, cela n'empêche pas les méchants d'être vraiment méchants, de causer des tragédies, de semer le malheur et le chagrin, d'abuser des innocents et de harceler les faibles. Cependant, si tout va comme on l'attend, ils seront durement châtiés à la fin et chacun retrouvera le sourire en félicitant les héros du jour.

La difficulté est donc d'équilibrer exploration, combats, rencontres intéressantes, complots malveillantes et bons moments passés avec ses amis – sans compter des fins heureuses et optimistes, même quand tout semble aller de travers. À la fin d'un épisode, pardon, d'une séance de jeu, tout le monde doit se sentir bien, reconforté et prêt à connaître la suite.

Cela signifie que toutes les corvées pour gagner de l'argent ou des XP sont totalement optionnelles. Ce sont les joueuses qui décident que le moment est venu d'apprendre une nouvelle compétence, d'acheter du matériel, de financer un projet. Il existe, pour ainsi dire, une clause de nécessité qui forclôt la maîtresse de jeu d'imposer des combats ou des quêtes.

Les mécaniques du bon karma sont là pour inciter les joueuses à aller à fond dans la proposition : donner le sourire aux figurants est un plaisir en soi, mais le petit bonus qui en découle ne mange pas de pain. La maîtresse de jeu est invitée à être généreuse. Il n'est pas nécessaire d'augmenter le nombre de jet pour une situation donnée, mais il faut que presque toutes les interactions soient considérées comme une opportunité de lancer les dés.

## CRÉER UN AUTRE MONDE

Créer un autre monde intéressant à explorer est la première tâche de la maîtresse de jeu et elle n'est pas si simple qu'on pourrait le penser. Les éléments sont nombreux qu'il faut parvenir à articuler pour créer un espace d'aventure satisfaisants. Les outils qui suivent devraient aider à l'effort.

### LA CARTE

Tous les *Isekai* ne proposent pas de cartes du monde. On doit souvent se contenter de quelques noms de ville, du pays où l'action se déroule et de quelques allusions aux royaumes voisins. En vérité, les cartes sont surtout utiles quand la géopolitique importe à l'histoire, que les relations de voisinage sont compliquées – espionnage, menace de guerre, alliances, commerce et ainsi de suite.

Il est toutefois assez utile de prêter attention à la manière de nommer royaumes, nations, villes, villages et ainsi de suite. Il existe deux tendances principales (et souvent mélangées) :

● **LES NOMS DE FANTASY.** De nombreux noms sont seulement choisis pour leur sonorité *fantasy*. Il n'existe pas vraiment de règles ici, sinon que les noms finissant en -a sont assez commun (Iskia, Neremia, Marmora et ainsi de suite), de même que les noms en -ith (Eldanith, Drakenith et ainsi de suite). L'usage de générateurs de noms disponible sur les internets est conseillé pour aller vite.

● **LES NOMS EXOTIQUES.** Par noms exotiques, on entend l'usage de noms européens connus pour désigner, avec quelques libertés, les régions et les royaumes. Les auteurs asiatiques des *Isekai* puisent assez largement leur inspiration dans les cartes européennes. Autant faire de même en s'amusant à confondre un nom avec des paysages qui ne lui correspondent pas en réalité, voire à utiliser des mots communs parfois – il ne serait pas totalement inapproprié de trouver un Royaume de Baguette quelque part. Voici quelques autres suggestions : Ambre, Ardennes, Austrasie, Aver, Beaujois, Blanquette, Bresse, Calcédoine, Dordogne, Garrigue, Kouign-Amann, Lérot, Mauges, Morvan, Neustrie, Quenelle, Rivière, Rosette, Sologne, Trégor, Vercors, Vexin, Vosges...

À défaut de pouvoir réaliser une belle carte bien finie, tu peux déjà commencer par en faire un brouillon un peu poussé : quelques patates superposées au crayon clair pour créer les masses de terre et les îles, un rapide tracé des côtes avec un crayon plus foncé et c'est un bon début.

Cette carte va te permettre de poser des états que tu pourras nommer à ton goût. Il ne faut sans doute pas dépasser une demi-douzaine de régions pour un contexte un peu serré (la gestion ou la protection d'un domaine par exemple) ou la douzaine si les personnages sont amenés à beaucoup voyager (une quête pour retrouver quelqu'un ou quelque chose). L'important est que tu puisses identifier rapidement les relations qui existent entre chaque entité politique ainsi que les problèmes marginaux qui expliquent les relations ou les enveniment.

<b>Id6</b>	<b>STRUCTURE</b>	<b>RELATIONS ENTRE PAYS</b>	<b>PROBLÈMES À LA MARGE</b>
1	Alliance	Assistance et protection	Concurrence commerciale
2	Duché	Commerce libre	Disputes frontalières
3	Empire	Guerre ouverte	Espionnage
4	Fédération / Terres libres	Indifférence	Haines personnelles
5	Principauté	Méfiance	Histoires anciennes
6	Royaume	Paix instable	Influence étrangère

Sur la carte, tu dois placer quelques villes et cités importantes : une capitale pour chaque pays, une ou deux cités saintes, au moins une cité libre et quelques autres centres urbains qui serviront de points de repères, d'étapes sur les routes, de destination secondaire ou même de base d'opération loin des autorités. Pour chaque cité, détermine au hasard ou choisis un point d'intérêt et/ou un gros souci.

<b>Id26</b>	<b>POINT D'INTÉRÊT</b>	<b>GROS SOUCI</b>
11	Académie de magie	Accès difficiles/autarcie
12	Arènes renommées	Autocratie/occupation étrangère
13	Bibliothèque	Brumes magiques/nuit dangereuse
14	Bouclier magique	Conflits internes/pouvoir partagé
15	Carrefour commercial/cosmopolite	Corruption/kleptocratie
16	Cuisine renommée	Criminalité organisée/disparitions
21	Guilde influente	Exploitation/pauvreté et taudis
22	Lieu saint	Hygiène/gestion des eaux
23	Ordre de chevaliers-paladins	Mensonges/manipulation démagogique
24	Port	Monstres
25	Portail de téléportation	Pénuries
26	Spécialité commerciale unique	Violences

Ponctuellement, tu peux aussi avoir besoin d'une forme de pression environnementale ou sociale qui explique la situation d'une ville ou d'une communauté et même d'un sentiment général de la population qui aspire à mieux (ça marche aussi dans ce sens – et souvent cela signale un élément qui manque) :

<b>Id6</b>	<b>ORIGINE DE LA PRESSION</b>	<b>ASPIRATIONS</b>
1	Aristocratie/église	Bienveillance
2	Dérèglement magique	Culture
3	Divinité du Chaos	Justice
4	Marchands	Ordre
5	Organisations criminelles	Probité
6	Roi-Démon	Soins

Et si tu laissais les joueuses créer leur autre monde au cours d'une session zéro un peu organisée par tes soins ?

## INTRIGUES ET COMLOTS

On l'a dit, les grands arcs narratifs avec un fil rouge sont peu nombreux dans les Isekai. Toutefois, ils ne sont pas absents non plus. En fait, les protagonistes se rendent rapidement compte qu'il se passe quelque chose de louche et l'affaire ne tarde pas à être réglée en l'espace de peu d'épisodes. Plus souvent, on a affaire à des couches en pelure d'oignon : un premier complot qui en couvre un second, animé par une troisième force, elle-même le jouet d'un antagoniste caché bien plus puissant. Et à la fin, ce sont les personnages qui gagnent et sauvent le monde.

Cela étant, tous les complots (et les comploteurs) ont un point commun : ce sont toujours des suprémacistes – cupides, avides, haineux, orgueilleux. Ils pensent être dans leur droit le plus fondamental de prendre le contrôle de l'univers ou d'y exercer toutes les violences et tous les abus qu'ils souhaitent. Cette approche de la vie justifie toutes leurs actions, même quand ils savent qu'il leur faut avancer leurs pions avec subtilité et discrétion pour asseoir leurs privilèges.

Ces complots commencent au plus bas de l'échelle sociale, chez les criminels de la rue. On se rend vite compte qu'ils travaillent main dans la main avec quelques nobles corrompus, parfois jusqu'au plus hauts niveaux de l'état (le fils ou la fille d'un roi qui jouit de ses privilèges pour assouvir ses instincts). Ensuite, ce sont des puissances religieuses, magiques ou commerciales qui tirent les ficelles, avant qu'on ne découvre l'existence d'un grand méchant (et pourquoi pas un Roi-Démon fou à lier). Plus les personnages avancent dans l'exploration du complot, plus ils ont à faire avec des organisations influentes et discrètes, avec de nombreux agents et espions, et même des monstres sous leur contrôle. De multiples fusibles font dérailler les enquêtes, mais laissent toujours des indices derrière eux.

Malheureusement, ces complots mettent en scène les aspects les plus vils de l'humanité. On y parle enlèvement, esclavage, exploitation sexuelle, expérimentations magiques sur des cobayes innocents, manipulations mentales, génocide et tout ce qu'on peut encore imaginer d'affreux et de cruel. Les méchants n'ont qu'indifférence pour la vie humaine (sauf la leur, bien entendu et ils sont prêts à tout pour la sauver). C'est l'expression la plus brute de la domination suprémaciste : moi et mon plaisir d'abord, l'argent facile, la cruauté et la soumission de plus faible que soi.

Aussi, tu feras bien attention de vérifier que tes joueuses peuvent encaisser cette violence symbolique. Sinon, tu oublies tout de suite cette partie – ou alors, c'est un complot pour prendre le contrôle du marché international de la carotte (et du petit pois).

Vraiment, fesez grave gaffe.

Id6	ORGANISATION	MOTIVATIONS	PLAN À LONG TERME	MOYENS
1	Cercle	Conquête	Assouvir tous ses désirs peccamineux	Assassinat
2	Compagnie	Cupidité	Conquérir le monde	Chantage
3	Conseil	Domination de classe	Créer un super soldat/monstre	Corruption
4	Convent	Haine	Éliminer ou chasser un peuple	Manipulation
5	Cour	Libertarianisme	Mener un rituel cataclysmique	Promesses
6	Gang	Racisme	Remplacer les divinités	Violences

### POSER LE DÉCOR

Les villes et les villages peuvent offrir des décors particulièrement variés, de même que les campagnes ou le sauvage : il n'est pas rare qu'une petite cité de caractère au milieu d'un décor champêtre ne jouxte de hautes montagnes d'un côté et un désert de rocailles et de poussière de l'autre.

Voici quelques listes qui te seront peut-être utiles, notamment pour que les personnages socialisent un peu :

● **EN VILLE.** Restaurants, bars, tavernes, clubs, étals, marchés, magasins, boutiques, ateliers, bains, thermes, sauna, parc, fontaine, aqueduc, citerne, arènes, église, écoles, bibliothèque...

● **DANS LES VILLAGES.** Onsen, auberge, hostellerie, temple, atelier, champs, potagers, gran'place.

En ville, tu ne dois pas oublier des lieux importants comme les murailles, le château ou la citadelle, l'hôtel de ville, la maison de la guilde des aventuriers, les faubourgs et les taudis, les ponts et la rivière qu'ils traversent...

Tout cela permet notamment de proposer aux personnages des aventures basées sur le développement d'une communauté dont ils prennent la charge (officiellement ou officieusement, en filant le coup de mains à des autorités confiantes et bienveillantes) : protection, approvisionnement, alliances locales avec d'autres peuples, secrets à découvrir, dangers à prévenir, opportunités à saisir.

Il est donc possible d'ajouter d'autres peuples que les cinq présentés au moment de la création des personnages. Ce sont des peuples rares, localisés dans des lieux difficiles d'accès ou bien protégés – quand les chemins ne sont tout simplement pas impossible à emprunter à cause des monstres qui s'y trouvent. Presque tous ces peuples sont des mélanges de démons et d'autre chose, ou encore d'esprits et de démons. Selon les cas, il suffit de les considérer comme des hommes-bêtes ou des démons pour en faire un personnage jouable.

● **QUELQUES IDÉES DE PEUPLES.** Araknéens, Dryades, Grenouillons, Hommes-lézards, Kitsune, Nymphes/tritons, Pixies, Tengus ailés...

## QUÊTES ET AVENTURES

La guilde des aventuriers offre aux personnages toutes sortes de moyens de s'enrichir en accomplissant des quêtes ou en rachetant le butin des donjons. Une quête possède un rang (de G à SSS), qui rapporte 1 pa par rang (1 à 10) à chaque personnage individuellement. Il faut que la quête soit accomplie dans un nombre raisonnable de jours, sinon les aventuriers payent une amende égale au rang de la quête. On ne rigole pas à la guilde. Un aventurier ne peut pas accepter de quête, sauf autorisation spéciale du maître de guilde, dont le rang est supérieur de deux crans au sien.

Voici une liste de quêtes courantes, mais il en existe certainement bien d'autres, en fonction des lieux et des histoires.

<b>Id46</b>	<b>QUÊTES</b>
11	Aider un village
12	Capturer des criminels
13	Capturer un animal
14	Chercher un familier perdu
15	Convoyer des marchands
16	Cueillir des plantes
21	Déménager quelqu'un
22	Enseigner/entraîner
23	Explorer un lieu
24	Livrer un colis
25	Nettoyer les égouts de la ville
26	Nettoyer un donjon pour faire baisser la tension
31	Porter un message
32	Ramener des cristaux de monstre (pour une valeur donnée)
33	Récolter des minerais ou des matériaux magiques
34	Récupérer un artefact
35	Se mettre au service de quelqu'un pour un temps
36	Sécuriser une route
41	Surveiller ou garder un lieu, une personne ou un évènement
42	Transporter des marchandises ou des animaux
43	Trouver un espion
44	Trouver/délivrer quelqu'un
45	Tuer un ou plusieurs monstres
46	Vérifier une information

Chaque quête est une petite aventure à développer, mêlant un peu d'enquête, quelques rencontres, la découverte de nouveaux lieux, un peu de combat (mais c'est optionnel. L'important, c'est que les personnages puissent briller avec leurs compétences et leurs améliorations et qu'au final, les figurants aient un grand sourire.

## RÉCOLTE

Les quêtes de récolte sont sans doute les plus simples et les plus lucratives – le côté ludique, en revanche, on repassera. Envoyer les personnages cueillir des fleurs et casser des cailloux, ça ne vend pas du rêve, convenons-en. Voici, toutefois, comment s’y prendre pour que cette activité reste palpitante.

- Tout d’abord, les personnages doivent se rendre sur les lieux de récolte. C’est, en soi, une petite aventure si on veut la jouer. Les minéraux et les métaux se trouvent bien évidemment sous terre le plus souvent, ou au fond des donjons. Les plantes ont leurs biomes préférés.
- Les personnages font des jets de récolte – la joueuse lance un jet d’efficacité. Chaque point de récolte rapporte 1pa par rang de la plante, du minerai ou du métal. Par exemple, un résultat de 10 aux dés rapporte 6 pa quand le personnage récolte du Zirfeleth (rang E/3).
- Tous les 2d6 jets (tous personnages confondus – le tirage est tenu secret), des monstres ou des animaux agressifs apparaissent. Le total de niveau des créatures est égal à 1d6 multiplié par le rang de la récolte, mais aucun monstre ne peut être d’un niveau supérieur au rang de la récolte +2. Ainsi, une quête de récolte de rang C (5) permet de faire un jet à 1d6 x5, mais aucun monstre n’est de niveau supérieur à 7.

RANG	PLANTES	MINÉRAIS	MÉTAUX
G (1)	Liminales (champs)	Antisthène	Adamantine
F (2)	Doriflores (bois)	Hypnobalt	Duranium
E (3)	Zirfeleth (rocailles)	Magnéryte	Naquadah
D (4)	Sanglifeuilles (bord de rivière)	Sulfium	Mithril
C (5)	Chronovores (marais)	Fluorine	Tritanium
B (6)	Bulbigon (montagnes)	Néothium	Éthérite
A (7)	Champigoules (nécropoles)	Yltirite	Orichalque
S (8)	Piments des ténèbres (donjon)	Holtane	Dragonite
SS (9)	Thanacèpes (forêt profonde)	Vanatine	Beskar
SSS (10)	Manaphytes (pics neigeux)	Galspath	Néthérite

## EXPLORER LES DONJONS

Explorer un donjon ne signifie pas parcourir un labyrinthe sans fin, couloir par couloir et salle par salle. Dans les animés *Isekai*, les protagonistes avancent rapidement, tuent trois gluants, deux squelettes, cinq gobelins en moins de trois secondes et arrivent au boss. Ici, l'idée est de jouer au « Stop ou encore » en s'attardant seulement sur les moments importants.

- **DES LIEUX CONNUS.** La maîtresse de jeu est invitée à créer son donjon à l'avance : d'une part, il est probable que les aventuriers ont accès aux informations le concernant ; par ailleurs, un donjon donné possède une structure immuable : nombre d'étages, nombre de vagues de monstres à chaque étage, composition des vagues (qui ne change jamais à cause du *respawn*), nature des boss et ainsi de suite. Un donjon offre une prédactibilité qui aide les joueuses à préparer leur avance et à décider si leurs personnages peuvent ou non continuer. Bien entendu, si les personnages n'ont aucune information, il ne faut rien leur dire.
- **STRUCTURE D'UN DONJON.** Un donjon est constitué d'étages successifs qui s'enfoncent dans les profondeurs. Il compte jusqu'à 10 étages, parfois moins (1d6 +4), et ce nombre est connu de la guilde. Les donjons les plus dangereux sont les plus profonds. L'étage le plus proche de la surface est numéroté 1 tandis que les étages les plus profonds sont numérotés jusqu'à 10.
- **LES VAGUES DE MONSTRES.** Tant que les joueuses veulent avancer dans un étage, la maîtresse de jeu leur envoie des vagues de monstres dont le niveau est égal à celui l'étage atteint (+1 ou +2 maximum). Une vague devrait comprendre un total de niveaux de monstres égal à 1d6 multiplié par l'étage où se trouvent les aventuriers. Les personnages peuvent effectuer demi-tour quand ils veulent, mais ils perdent l'avantage de la progression puisqu'ils ne parviennent pas au boss. Le nombre de vagues, pour chaque étage, est égal à 1d6.
- **LE BOSS DE L'ÉTAGE.** Au bout de l'étage, après que toutes les vagues ont été vaincues, un gros monstre (et ses alliés) est le boss de l'étage. La rencontre possède un niveau global égal à 1d6 multiplié par le rang de l'étage inférieur (par exemple, un boss de niveau 2 est traité comme une vague de niveau 3, avec un boss qui peut être de 3 ou 4 niveau au-dessus de celui de l'étage). Une porte bien reconnaissable marque la salle du boss et il est toujours possible de reculer. Toutefois, entrer dans la salle ne peut se finir que de deux manières : la victoire ou la défaite des personnages (et leur téléportation hors du donjon quand ils sont tous inconscients). La salle du boss est aussi un point de téléportation où les personnages pourront désormais revenir automatiquement pour continuer à descendre. Il faudra rappeler aux joueuses que finir le dernier boss d'un donjon ferme celui-ci pour toujours (ce qui ne plaît pas toujours à la guilde des aventuriers ou aux autorités locales).

● **LES PIÈGES.** Des pièges peuvent interrompre la progression. La première fois, les personnages tombent dedans et c'est tout – à moins qu'ils n'aient obtenu les plans du donjon. S'ils en connaissent l'emplacement (entre deux vagues de monstres) et qu'ils l'annoncent bien à la maîtresse de jeu, l'un des personnages peut effectuer un jet de désamorçage (un *Artisan* bénéficie d'un avantage). En cas d'ignorance ou d'échec au jet, le piège se déclenche.

● Les pièges de zone (fléchettes, trappes, éboulement et ainsi de suite) infligent des dégâts à tous les aventuriers. Si le piège comprend du poison, il continue d'infliger 1 dégât par tour de combat jusqu'à guérison ou jusqu'à victoire sur le boss (sauvegarde annule). Chaque joueuse effectue un jet d'efficacité et son personnage subit les dégâts indiqués (et même zéro dégât parce qu'il est chanceux). Certains pièges, très brutaux ou sournois, bénéficient d'un bonus aux dégâts (+1, +3 ou +5).

● Les pièges à téléportation envoient tout le groupe dans un endroit aléatoire du donjon (ou au choix de la maîtresse de jeu). Bien entendu, les personnages sont perdus tant qu'ils n'ont pas pu combattre une ou deux vagues pour deviner où ils sont. Pour ce piège, toutes les joueuses lancent un jet de sauvegarde et si la moitié ou plus réussit, alors le groupe tout entier échappe au danger.

● **RÉCOLTE.** Il est possible de s'arrêter dans un donjon pour récolter du minéral et des métaux, mais les monstres qui viennent perturber la récolte ne comptent pas dans la progression pour arriver au boss.

● **LES COFFRES AU TRÉSOR.** Après chaque vague, les personnages trouvent un petit coffre au trésor et, après avoir vaincu la salle du boss, ils trouvent un grand coffre.

● **PETIT COFFRE AU TRÉSOR.** L'une des joueuses lance un dé d'efficacité et une autre lance 2d6. La valeur contenu du petit coffre, en pièces d'argent, est égal à la multiplication des deux. Il est possible que le coffre soit vide si le premier jet donne un résultat de 0. Attention, certains coffres sont peut-être des mimics... qui peut savoir.

● **GRAND COFFRE AU TRÉSOR.** Dans la salle du boss, uniquement, le contenu du grand coffre a une valeur de 2d6 multiplié par le numéro de l'étage.

# OMNIRIA

Motto ! Motto ! Motto !

OMNIRIA est un autre monde comme beaucoup d'autres, mais sa description te permettra de jouer plus rapidement sans devoir en créer un auparavant.

- Le monde est constitué de deux masses terrestres : l'une, continentale, **DUSKIRIM**, est le foyer d'un empire conquérant et menaçant ; l'autre, plus insulaire, et qui s'appelle **L'ÎLE D'OMNIRIA**, abrite plusieurs petits royaumes qui commercent sans doute avec l'empire, mais craignent aussi ses intentions à peine dissimulées.
- **OMNIRIA** est divisée par une haute chaîne de montagnes (appelées Montagnes du sud au nord et montagnes du nord au sud). Les royaumes du nord, **HALDRYK** et le royaume nain de **DURUM**, sont assez froids et neigeux. Les royaumes du sud, **SOLHARA**, **MYRENWILL** et **RAVENGARD**, jouissent de climats plus doux. **AMALRUNE** est le royaume insulaire des elfes. **MAHOSHIMA**, l'île des mages, fut fondée il y a deux cents ans par un magicien originaire d'un autre monde (en l'occurrence la terre) et c'est sa puissance qui, pour le moment, tient encore l'empire à distance.
- Par habitude, on désigne les régions de l'île du nom de la cité qui en est au cœur. **L'HALIONE** désigne ainsi les vastes campagnes autour de la capitale du Myrenwill. Les **FRONTIÈRES** entre les pays, bien qu'elles soient indiquées, sont larges et floues, sauvage et dangereuses souvent. Il existe des **ROUTES** et des chemins qui lient les cités, mais ce sont des voies rudimentaires car personne n'a vraiment les moyens de payer pour leur construction et leur entretien. Quant aux grands **OUVRAGES D'ART**, les ponts notamment, ils furent pour la plupart construits il y a longtemps par Takeshi, le magicien venu d'ailleurs qui fonda Mahoshima. Ce sont des techniques et des travaux que personne ne saurait aujourd'hui reproduire.

## LES PEUPLES D'OMNIRIA

- **HUMAINS**. Les humains sont, de loin, les habitants les plus nombreux d'Omnia. Par ailleurs, on les trouve à presque tous les postes à responsabilité – en vérité, toute la noblesse d'Haldryk, de Myrenwill et de Solhara est exclusivement humaine. Dans l'ensemble, toutefois, les humains d'Omnia ne partagent pas les vues suprémacistes des impériaux et se contentent de vivre en bonne intelligence avec leurs voisins (même s'il y a quelques pommes pourries, bien entendu).

- **NAINS.** Les nains forment la principale population du royaume de Durum et ses dirigeants sont des nains. Ailleurs, ils vivent dans les cités, en petits groupes familiaux qui exploitent commerces et ateliers, sans particulièrement attirer l'attention sur eux.
- **ELFES.** Les elfes forment la population majoritaire de la fédération d'Amalrune, où ils exercent un pouvoir absolu. Créatures sylvestres, on trouve des petites communautés elfique à travers tout Omniria, mais elles restent bien cachées dans les profondeurs des forêts et des bois, méfiantes, sur la défensive – notamment en Myrenwill où leur sécurité n'est pas totalement assurée.
- **DÉMONS.** Les démons jouissent d'une mauvaise réputation dans les campagnes d'Omniria. Ils sont souvent associés aux légendaires troupes d'assaut de l'empire de Duskirim entièrement composées de démons. Jadis, ils vivaient de manière aussi effacée que possible, mais depuis la fondation de la ligue de Ravengard, par et pour les démons, leur situation évolue peu à peu – de la méfiance à l'acceptation. Les gens restent surpris de croiser des démons dans les régions les plus reculées, mais les acceptent de plus en plus aisément.
- **HOMMES-BÊTES.** Après les humains, les hommes-bêtes sont sans doute les habitants les plus nombreux de l'île d'Omniria. Ils vivent et prospèrent sans se soucier des abus que connaissent les hommes-bêtes de l'empire, se mêlant naturellement et sans différence aux populations humaines. Toutefois, il est rare qu'ils exercent d'autres pouvoirs que ceux d'administrateurs subalternes ou de conseillers.
- **AUTRES PEUPLES.** Il existe bien d'autres peuples sur Omniria, qui vivent en petits groupes de quelques familles, ici et là, dans le secret de lieux reculés, loin des routes commerciales et des cités.

## LES ROYAUMES ET LEURS CITÉS

### FÉDÉRATION ELFIQUE D'AMALRUNE



La fédération elfique d'Amalrune est l'alliance de toutes les communautés elfes de l'île et du reste d'Omniria. Elle est dirigée par un conseil dont les membres sont désignés par les esprits eux-mêmes – si on en croit les elfes. La fédération entretient des rapports commerciaux avec Solhara et Haldryk, mais reste relativement indifférente avec les autres pays, plus lointains. Toutefois, ça a toujours été compliqué avec le royaume de Myrenwill à cause de l'apparente indifférence dont ses dirigeants font preuve vis-à-vis du sort des elfes dans leur pays.

- **LAANALON.** Ville sainte, Laanalon est la cité des esprits et la capitale de la fédération elfique. Autrement interdite aux étrangers, la cité n'est ouverte que trois jours par an pour le renouvellement du serment millénaire aux esprits, une cérémonie où toutes les créatures vivantes d'Omniria sont conviées. Les esprits sont de plus en plus agités et, lors du dernier festival, ils auraient violemment agressé certains visiteurs.

- **IENOR.** La cité d'Ilenor est ouverte aux étrangers et sert d'interface d'accueil avec le reste d'Omniria. La région est particulièrement renommée pour sa gastronomie extraordinaire – il apparaît que de nombreuses recettes furent apportées par Takeshi, le héros magicien. Dernièrement, on raconte que des elfes appartenant à des familles importantes auraient disparu, peut-être enlevés par des esclavagistes impériaux particulièrement prudents et discrets.
- **ALLEQUA.** Sur la côte d'Amalrune, au fond d'une large baie, le port d'Allequa est à la fois un grand port de pêche qui exploite les richesses de la mer intérieure. C'est aussi un port de commerce qui envoie (et reçoit) des navires tout autour d'Omniria. Les contacts avec l'empire sont rares et toujours emprunts de tension et de méfiance. Allequa est confronté à un problème majeur depuis quelques mois : des monstres géants hantent les eaux de la mer intérieure et on pense qu'un donjon est apparu dans ses profondeurs.

### ROYAUME DE DURUM



Le royaume de Durum s'étend sur une longue péninsule montagneuse et c'est le domaine des nains. Ils y exploitent d'innombrables mines et en tirent du fer, du cuivre, de l'étain, de l'argent et de l'or, tandis que quelques donjons particulièrement profonds leur offrent l'opportunité de récolter des minerais et des métaux plus rares. Entretenant d'excellents rapports de voisinage avec le Haldryk, les nains commercent volontiers avec toutes les autres nations et même, de loin en loin, avec l'empire. C'est toutefois un royaume en déclin, qui doit faire face à de nombreux soucis – incidents de donjons de plus en plus fréquents, pénuries, malédictions étranges – comme si la divinité du Chaos s'acharnait sans pitié sur lui.

- **DHUMLODAR.** La capitale du royaume nain, son cœur battant, politique, culturel, militaire, artisanal, est difficile d'accès. Les routes sont rares et dangereuses, dans le mitan des montagnes, simples sentiers accrochés aux pentes abruptes, ponts étroits au-dessus des gorges, tunnels enténébrés, longs détours pour franchir les vallées et les cols. Dhumlodar est aussi le siège de l'ordre des paladins d'Omniria, une très ancienne organisation de guerriers nains qui assuraient, avant l'apparition de la guilde des aventuriers, l'exploration des donjons de l'île. Les paladins sont en deuils : une compagnie toute entière a disparu dans les tréfonds de l'un des donjons les plus dangereux de la péninsule et celui-ci semble pouvoir connaître un incident dévastateur à tout moment.
- **GAMKARAK.** La cité des érudits abrite une académie de magie et une grande bibliothèque qui s'efforce de réunir et de sauvegarder toutes les connaissances du monde. On dit qu'elle conserve les carnets de Takeshi et son testament, mais le gardien de la bibliothèque ne les montre pas à qui veut (et il semble qu'ils soient impossibles à lire ou à déchiffrer). La ville connaît de graves épisodes de pénurie et de famine. Les livraisons sont éparées, les greniers infestés de vermine et de nuisibles, les tonneaux souvent corrompus. De nombreux monstres attaquent les convois et en dispersent le contenu après avoir tué les soldats qui les gardent.

● **DORAMDIL.** Bien abritée derrière un bouclier magique, Doramdil marque l'entrée du royaume. C'est là que les étrangers viennent commercer ou obtenir un visa pour se rendre au-delà. Ce visa est de plus en plus difficile à obtenir, les conditions semblent changer de manière arbitraire et l'administration perd les dossiers en attente. En fait, c'est toute l'organisation de la ville qui semble affectée par une désorganisation et un chaos malvenu.

## EMPIRE DE DUSKIRIM



Duskirim est l'archétype de l'empire suprémasciste et autoritaire, où l'esclavage est une pratique courante, où la noblesse humaine dirige et prospère quand le reste de la population est soumise à divers abus – qui profitent de fait à tous les humains. Après avoir conquis l'essentiel du continent oriental, il a tourné son regard vers Omnia. Toutefois, il y a deux cents ans, il a subi une grave défaite face à la puissance du héros Takeshi, le magicien. Depuis, il rongé son frein et œuvre dans l'ombre pour arriver à ses fins. L'empire n'est certainement pas un endroit où les personnages iront traîner leurs guêtres et on n'en fera pas de description plus précise.

## DUCHÉ DE HALDRYK



Jadis le duché de Haldryk était inféodé au royaume de Myrenwill, mais il a acquis son indépendance il y a une centaine d'années, en expulsant les nobles (peu nombreux) fidèles à la couronne. Ce fut une opération que tout le monde voyait venir, sans que personne en Myrenwill n'y puisse rien. Les montagnes qui séparent les deux pays sont trop difficiles à franchir pour qu'une campagne militaires soit possible. Il fut seulement admis que les deux pays conserveraient des relations commerciales – obligatoires – et qu'aucune des noblesses n'aurait plus la prééminence sur l'autre (précédemment, les nobles du Haldryk étaient considérés comme des bouseux par leurs cousins du sud). Le Haldryk est un pays froid et mal-fertile, mais il regorge de ressources naturelles utiles et surtout de donjons, plus nombreux qu'ailleurs, qui fournissent minerais, métaux, cristaux de mana et autres matériaux précieux qui se vendent bien sur les marchés extérieurs.

● **WYMROC.** La capitale du duché est une petite cité emmurillée blottie au pied d'une forteresse inexpugnable, au sommet d'un inselberg monumental. C'est une cité austère, qui a connue de nombreuses attaques de monstres par le passé. Les donjons sont nombreux dans les environs ; les incidents fréquents. Depuis des années, les nuits de Wymroc sont dangereuses, miasmatiques, dévoratrices. Les feux brûlent dans tous les foyers pour la tenir à l'écart, les portes sont closes, la vie s'efface au crépuscule.

● **ARDRENSIL.** Ardrensil, la ville-jumelle, est divisée en deux par un large fleuve qu'aucun pont ne traverse – seulement un couple de portails, un sur chaque rive, qui autorise des passages limités. Deux familles nobles règnent de part et d'autre qui s'abominent : l'une était une grande lignée du sud, obligée désormais de vivre parmi les pégus, reniée par le Myrenwill ; l'autre soutient le duc de Haldryk sans partage.

- **KERDOC.** La cité la plus septentrionale d'Omniria a tout de ce qu'on peut en attendre : une cité feutrée, emmitouflée, tout en réserve et en méfiance, assiégée par les monstres, sujette à des dérèglements magiques qui empêchent toute magie hormis celles de la glace et du vent. La pauvreté extrême n'est pas seulement due à quelque exploitation de la part de la famille régnante, bien qu'elle en ait sa part, mais aussi à la corruption criminelle qui a mis entre les mains de la guilde des marchands tout le pouvoir économique de la région.
- **LOKENDU.** Lokendu est le port des royaumes du nord, aussi bien pour le duché que pour le royaume nain. De là parte des cargaisons nombreuses vers les royaumes du sud (vers Holdfast, Kiziat, Ivnrir), plus rarement vers l'empire. La ville est tombée entre les mains de plusieurs groupes criminels qui dirigent les quais, les quartiers des marins et même les tisseranderies nombreuses, exploitant les ouvriers et ouvrières sans vergogne, s'emparant de l'immobilier petit à petit. La noblesse locale est impuissante... ou complice.
- **PENBUCC.** Lieu de pèlerinage dédiée à l'héroïne Haila, compagne de Takeshi, Penbucc est un centre de soins pour de nombreuses affections. On y vient de loin pour quérir des soins auprès du sanctuaire – malagies chroniques ou magiques, envoûtements, régénération des membres amputés et ainsi de suite. Malheureusement, le sanctuaire est tombé entre les mains de prêtres avides qui font désormais payer ces soins longtemps gratuits. Le secret des lieux tient pourtant en de simples formules pharmacologiques moderne fournies par Takeshi et par des techniques avancées de médecine chinoise. Toutes choses qui auraient dû, depuis longtemps, être largement diffusées à travers le monde entier.

### CONSEIL MAGIQUE DE MAHOSHIMA



Le conseil magique de Mahoshima, et son installation sur l'île sauvage qui en prit le nom, est l'œuvre d'un seul individu, sans doute le magicien le plus puissant qu'ait jamais compté cet autre monde : **TAKESHI**. Ce dernier était un étranger, un « isekai'd » comme on le désigne parfois, venu de la terre avec toutes sortes de connaissances étranges. Après avoir beaucoup voyagé et s'être acquis de solides amitiés, Takeshi s'opposa à l'invasion d'Omniria par les armées de l'empire et obligea se dernier à reculer. Il fonda le conseil magique pour continuer à surveiller l'empire et exercer une veille sur les activités criminelles d'Omniria. Malheureusement, le conseil a beaucoup perdu en puissance et en influence depuis la disparition du héros : son nom suffit encore à décourager l'empire, mais qui sait s'il serait vraiment en mesure de l'arrêter aujourd'hui. Ce qui est sûr, c'est que son influence sur l'île d'Omniria n'est plus suffisante pour arrêter les complots et les intrigues en cours.

- **TAKESHI.** Takeshi est une petite cité, selon tous les standards, à peine plus qu'un bourg. Toutefois, sa modernité en fait un modèle pour le monde : eau courante, toilettes, douches, égouts, le confort de la plomberie est indéniable, de même que les lumières électriques qui éclairent les rues la nuit. La cuisine elle-même est unique au monde et propose des saveurs inconnues ailleurs

qui plairont certainement aux palais de personnages japonais. L'académie de magie fondée par Takeshi, la Mahotsu, accueille des étudiants du monde entier, mais son enseignement se déprécie tandis que la bonhomme figure du fondateur s'efface derrière l'arrogance de ses disciples les plus jeunes.

## ROYAUME DE MYRENWILL



Le royaume de Myrenwill est le plus étendu, le plus puissant et le plus riche des pays d'Omniria. En vérité, il s'étendait jadis sur toutes les terres de l'ouest, à l'exception de l'Amalrune et du Solhara – et encore tenta-t-il de conquérir ce dernier. Ses immenses terres sont particulièrement fertiles et sa noblesse vit dans une grassouillette opulence. Jadis ses souverains régnaient partout. Conquérants, ils pensaient tout contrôler, mais les assauts de l'empire eurent raison de leurs illusions. Il y a deux cents ans, le royaume ne dut sa survie qu'à l'intervention d'un héros venu d'un autre monde. Celui-ci imposa que le royaume cède des terres aux démons rebelles, ce qui ne se fit pas sans trépignation des nobles évincés (et grassement relogés ailleurs). Puis, il y a cent ans, le duché de Hadrik prit son indépendance sans qu'on puisse vraiment s'y opposer. Il y a encore beaucoup de rancœurs dissimulées sous la magnanimité et l'assurance affichée. Des doutes aussi : et si l'empire attaquait aujourd'hui ?

- **HALIONE.** Capitale du royaume de Myrenwill, Halione est sans conteste la plus grande cité d'Omniria, seulement égalée par la capitale de l'empire loin de là. Ses trois cercles de remparts, sa citadelle royale au centre, ses temples et ses églises, les innombrables statues qui ornent ses places, ses marchés et ses magasins, en font le centre de la politique, de la culture et de l'économie de cette partie du monde. Ici, plus qu'ailleurs, la naissance et le rang font tout. Les classes sociales sont bien marquées, chacun sait sa place et ce qu'il lui en coûte de ne pas jouer le jeu – jusqu'à la mort pour un crime, ou une simple insulte, contre la famille royale.
- **AZOTH.** Les terres d'Azoth, au sud des montagnes du nord, sont couvertes de collines boisées peu propices à l'agriculture, mais parfaites pour l'élevage et l'exploitation forestières. L'essentiel du débardage se fait à la traction animale, aucun cours d'eau n'allant dans les bonnes directions pour exporter le bois vers les autres régions. Azoth est installée sur le pourtour d'une de ces collines, une puissante forteresse en couronnant le sommet. C'est une ville silencieuse et industrielle, où l'on travaille le bois de toutes les manières, toujours inquiets de voir les bûcherons revenir vivants de leurs exploitations.
- **BERNAN.** Durant la grande guerre de conquête du Solhara, Bernan fut le support et l'appui des offensives du royaume. Durant trente ans, la cité fut occupée par les soldats et les chevaliers, à la fois centre d'entraînement et de permission, avec tous les abus qu'on peut supposer, et sous le couvert d'une loi martiale intransigeante pour lutter contre les espions et les saboteurs venus de l'ouest. Sur la fin, Bernan faillit être conquise par les guerriers saints du Solhara. Encore aujourd'hui, des centaines d'années après les

événements, la ville porte les stigmates de cette guerre affreuse. Les ruines de baraquements et des casernes défigurent les quartiers périphériques où se tassent une population misérable venue de tout le royaume. Les murailles n'ont jamais été totalement réparées ou reconstruites. Même le château, incendié par des assassins solharites, n'est plus que l'ombre de la grande citadelle qu'il fut. Bernan est une cité pauvre, marquée, tenue à l'écart du royaume à qui elle rappelle l'amère défaite.

- **KIZIAT.** Le grand port de Kiziat est le principal accès à la mer du royaume – les côtes sont difficiles d'accès presque partout, de grandes falaises, des criques étroites, des goulets pour accéder aux grèves, ailleurs de vastes plages aux eaux peu profondes. Kiziat est blotti au fond d'une baie bien protégée des tempêtes, mais dont l'accès est aisé à barrer – de l'intérieur ou de l'extérieur. La ville est sale, puante. Les conserveries, les navires, les habitants même, rejettent tout à la mer. Les rues sont grasses d'huile de poisson et des suies des manufactures. Comme chacun pense qu'il ne fait que passer, personne ne prête attention à l'hygiène de la cité.
- **LYAKADIS.** Lyakadis est une cité bonhomme et tranquille, en plein cœur des plaines fertiles du sud du royaume, aux champs bien arrosés et aux vergers luxuriants. C'était, de fait, le cas jusqu'à peu, mais des flambées de violence aux origines incertaines ont transformé la ville en champ de bataille : paysans contre citadins, marchands contre ouvriers, humains contre hommes-bêtes... Il suffit de peu pour que les bagarres éclatent et tout le monde se sent obligé de prendre parti. Les autorités sont impuissantes à l'empêcher et même, de plus en plus, participent de ces échauffourées.
- **NORJANIA.** Norjania est peut-être la plus douce et la plus tranquille des cités du royaume. Construite au-dessus de sources chaudes, c'est la cité aux mille onsen, une villégiature de choix pour toutes les bourses. Les casinos, les restaurants, les maisons de plaisir et les auberges pullulent. Et toute cette agitation est fermement surveillée par les chevaliers du château de Norjania qui font régner l'ordre sans une once d'humour ou de patience. Tout est fait pour assurer la sécurité des visiteurs et des clients, mais les organisations qui gèrent les établissements savent à qui graisser la patte.
- **YSBANAN.** Ysbanan est le centre de la grande péninsule rocheuse au sud du royaume. C'est une région quasi-autonome qui ne répond plus que de loin en loin aux demandes de la capitale – impôts, service militaire, participation aux conseils nobiliaires, cela fait longtemps que la famille régnante ne se soumet plus à aucune obligation, sans pour autant déclarer son indépendance, laissant toujours planer le doute et jouant des querelles entre les autres seigneurs du royaume. La péninsule possède quelques donjons profonds et les aventuriers qui les explorent et les exploitent sont tous au service du pouvoir, lui assurant des revenus colossaux, au grand dam de la guilde des aventuriers qui n'y peut mais.

## LIGUE DE RAVENGARD



Les armées de l'empire de Duskirim sont essentiellement composées de démons, enrôlés par force de loi, sous l'autorité d'officiers humains. C'est certainement ce qui explique la mauvaise réputation des démons dans les campagnes d'Omniria. Toutefois, lorsque Takeshi repoussa l'empire, il y a deux cents ans, de nombreux démons désertèrent et se battirent à ses côtés contre leurs anciens camarades. Après la guerre, la ligue des démons de Ravengard vit le jour pour protéger Omniria contre l'empire. À la demande de Takeshi, à qui il était difficile de dire non, le royaume de Myrenwill céda ses terres orientales, face à la mer, aux démons qui y établirent un état pour eux-mêmes – une nation militaire et navale qui s'entraîne sans fin pour affronter l'empire et dont les navires harcèlent la marine ennemie. La ligue a peu d'amis, en dehors du Conseil de mahoshima et de Myrenwill. Elle est en guerre ouverte avec l'empire. Les autres pays sont indifférents à son existence et la considèrent, de fait, comme une simple région de Myrenwill.

- **STONEWALL.** La capitale de la Ligue a connu une transformation majeure en l'espace de deux cents ans. Le solide bourg rural est devenu une grande ville, ceinte d'épais remparts où vient s'appuyer une inquiétante citadelle démoniaque. La vie y est rude : tous les citoyens, et même les visiteurs, sont soumis à de fréquents exercices et alertes – et, de toute manière, la plupart des habitants sont réservistes dans l'armée de la ligue et doivent des jours d'entraînement annuels. La crainte des espions impériaux est particulièrement exacerbée et le contre-espionnage ne chôme pas.
- **HOLDFAST.** Holdfast est d'abord un port militaire bien protégé – des côtes comme de l'arrière-pays – et il faut montrer patte blanche pour entrer en ville (ce qui explique les vastes faubourgs installés à quelques distances). C'est la base de la marine de la Ligue – arsenaux, cales-sèches, entrepôts, casernements connaissent une activité constante et bien surveillée. Les navires partent d'ici pour des patrouilles longues et font la course aux bâtiments marchands et militaires impériaux.

## ROYAUME DE SOLHARA



Le royaume de Solhara est une terre semi-désertique au ponant d'Omniria, dirigé depuis des temps immémoriaux par une dynastie de saints possédant de grands pouvoirs de voyance et d'augure. Ses habitants exploitent les ressources de la mer et des côtes, ainsi que de nombreux oasis à travers le pays. Jadis, le royaume de Myrenwill tenta d'envahir le Solhara et la guerre fut terrible pour les deux camps. Depuis, une grande méfiance teinte la paix qui s'est installée entre les deux pays. Les nobles du Myrenwill ne sont pas les bienvenus dans le pays non plus qu'autorisés à consulter les saints.

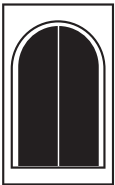
- **ELYSAR.** La cité sainte est une merveille architecturale, tout en marbre blanc marqueté de porphyre et de malachite, les toits couverts de feuilles d'or. Il y souffle des vents chauds et sec qui nettoient les pierres des grandes

nécropoles où reposent tous les saints augures des temps passés. Le silence et le calme sont de mise à Elynsar, les fauteurs de troubles sont fouettés et expulsés, quand bien même seraient-ils de nobles étrangers et il est interdit d'y consommer de l'alcool. Nul visiteurs ne sait quand il pourra obtenir une audience auprès des saints – cette demande reste parfois sans résultat, mais il n'est pas non plus surprenant qu'un nouvel arrivant se voit convoquer avant même qu'il ait pétitionné.

● **SKALIOM.** Skaliom est à peu près tout le contraire d'Elynsar. Ici, il semble que la ville soit éternellement pavoisée. On y fête tout et le reste, la moindre occasion est prétexte à réjouissances – on danse dans les rues et les maisons aux sons de musiques envoûtantes et entraînantes, on boit et on mange sans paraître jamais se priver. Cette facette dissimule l'écrasant travail confié aux hommes-bêtes, dans les manufactures et les ateliers, au service des maisons humaines, dans l'extraction des pauvres ressources agricoles du pays.

● **IVNIR.** Iv Nir est le grand port du Solhara, par lequel arrivent toutes les marchandises nécessaires au pays. On y commerce aussi bien avec les elfes d'Amalrune qu'avec l'empire – ce dernier est payé en augures et en consultations auprès des saints. Cosmopolite et affairée, la ville est aussi un repaire de forban, de traînes-sabres et d'assassins de toutes espèces, prêts à vendre leurs services de ruffians à qui peut les payer – et le travail ne manque pas à travers tout Omniria. Iv Nir est la base et l'endroit où on sait les trouver.

### CITÉ LIBRE DE PHARN



Pharn est une cité-franche située au principal col entre Myrenwill et Haldryk. D'abord simple refuge pour les aventuriers, il est devenu fortin puis village, ville et forteresse. Pharn est toujours dirigée par des aventuriers, héritiers des fondateurs de la guilde. Ils ont su conserver leur indépendance, en jouant de la rivalité de leurs puissants voisins – aucun n'étant prêt à voir Pharn tomber entre les mains de l'adversaire.

### DANS LES OMBRES D'OMNIRIA

Bien entendu, Omniria est traversée de toutes sortes d'intrigues et de complots, d'histoires secrètes et d'acteurs bien dissimulés – comme autant de graines d'aventures qui ne demandent qu'à germer.

### LA LANCE IMPÉRIALE

L'empire a échoué dans sa tentative d'invasion, il y a deux siècles, y laissant d'innombrables ressources et une partie de son armée qui a simplement désertée. La leçon a été apprise, mais l'empire n'a jamais renoncé à s'emparer de l'île. La lance impériale est le nom secret du bureau impérial qui organise l'infiltration, le sabotage et la corruption des sociétés d'Omniria. Leur objectif est de repérer les individus bien introduits dans les cercles de pouvoir, mais qui sont frustrés, déçus, rancuniers, ceux aussi qui se sont commis dans d'horribles histoires. Ceux-là, on peut les acheter ou les contraindre. Ils fournissent des

informations, font échouer ou retardent des projets économiques, sèment le malheur et la consternation, visent les plus faibles pour les enrager contre la noblesse ou les marchands, et ainsi de suite. Tout ce qui fragilise la cohésion de la société est bon à prendre. Et ce qu'on ne peut corrompre, il suffit de le détruire ou de l'assassiner. La lance a, pour l'instant, échoué à infiltrer la ligue de Ravengard, mais elle est patiente et obstinée.

### **LES DISCIPLES DU CHAOS**

La richesse repose sur l'économie ; l'économie repose sur la quête et l'usage des ressources ; les meilleures ressources sont dans les donjons ; les donjons sont la création de la divinité du chaos. C'est la logique qui préside à l'existence d'une vaste société secrète, aussi disparate qu'informelle, constituée de centaines de petits groupes, dont les membres se connaissent de loin en loin et finissent par entretenir une correspondance puis des alliances éphémères.

Nobles et marchands, les disciples du chaos sont d'abord avides et cupides. Ils vénèrent le chaos pour ce qu'il peut leur rapporter, indifférents aux conséquences pour autrui. Certains l'utilisent aussi pour nuire à leurs concurrents ou à leurs ennemis – et une bonne partie des problèmes du Haldryk est l'œuvre de quelques nobles adeptes du Myrenwill.

Le chaos est généreux avec ses disciples : ils sont grassement récompensés à chaque fois qu'ils mènent des rituels pour l'appeler, qu'ils désorganisent la société, qu'ils oublient de transmettre des informations utiles ou qu'ils sèment la zizanie. La chance tourne toujours en leur faveur... tant qu'ils sont utiles et qu'ils servent. Sinon, tout s'arrête bien vite.

### **LES INVOCATEURS DE SOLHARA**

C'est peut-être le plus grand secret d'Omniria. L'arrivée d'étrangers venus de la terre n'est pas un hasard cosmique, mais l'œuvre des saints de Solhara. À chaque fois qu'un augure annonce des malheurs à venir pour leur pays, ils conduisent de grands rituels d'invocation et quelque part en Omniria, un ou plusieurs terriens apparaissent dont le destin est de sauver le pays. C'est arrivé à de multiples reprises par le passé, mais seul Takeshi s'est hissé à la renommée qui fut la sienne. Combien d'autres ont agi, tels des papillons battant des ailes pour engendrer de considérables tempêtes ?

# ANNEXES

## Gomen'nasai !

### BIBLIOGRAPHIE

Dr. Paul S. Price. (2021) A Survey of the Story Elements of Isekai Manga. *Journal of Anime and Manga Studies*, volume 2. (<https://iopn.library.illinois.edu/journals/jams/index>) en Creative Common.

### ONOMASTIQUE

La plupart des héros des *Isekai* proviennent du Japon. Donnons-leur donc un prénom japonais.

● **PRÉNOMS FÉMININS.** Airi, Akari, Aoi, Asuka, Ayame, Chihiro, Emi, Emiri, Himari, Hina, Hinano, Hinata, Honoka, Izumi, Kaede, Kaho, Kanade, Karen, Keiko, Koharu, Kokoro, Marika, Mei, Minori, Mio, Mirei, Mitsuki, Miyu, Moe, Ran, Rika, Riko, Rin, Rina, Rinka, Rio, Riona, Rumi, Saki, Sakura, Sana, Sara, Satsuki, Sayaka, Sui, Sumire, Tsumugi, Yua, Yui, Yuna, Yuzuki.

● **PRÉNOMS MASCULINS.** Akira, Akito, Ao, Atsushi, Daiki, Dan, Haru, Haruki, Haruma, Haruto, Hayabusa, Hayate, Hideto, Ikuya, Issei, Kagayaki, Kazuki, Kazuma, Masato, Minato, Nagi, Naoto, Ren, Riku, Ryoga, Ryohei, Ryosei, Ryosuke, Ryota, Shingo, Shohei, Shota, Shou, Shun, Shunpei, Shunsuke, Shunya, Shuuya, Sôma, Sora, Taiyou, Tomoki, Tsubasa, Umi, Yoji, Yoshiki, Yosuke, Yuito, Yuki, Yuto.

### STATISTIQUES

Pour les maîtresses de jeu qui s'intéressent à la chose, voici quelques informations statistiques sur les jets de dés.

LANCER 2d6	ESPÉRANCES D'Y PARVENIR
Obtenir 8 ou plus	41,67%
Avec un bonus de +1	58,33%
Obtenir un 12	2,78%

LANCER 3d6 (AVANTAGE)	ESPÉRANCES D'Y PARVENIR
Obtenir 8 ou plus	68,06%
Avec un bonus de +1	80,56%
Obtenir un 12	7,41%

## UN DONJON SIMPLE ET COURT

Voici un exemple de donjon peu profond, construit d'abord de manière aléatoire (nombre de vagues, niveau des vagues) avant d'aller sélectionner des monstres qui vont bien. Les pièges indiqués se trouvent avant la vague suivante – ce sont tous des pièges de zone.

ÉTAGE	1	2	3	4	5	6	Boss
1	5 gobelins	4 gobelins et 1 guerrier gobelin [Piège]	1 guerrier gobelin et 1 loup-tempête	X	X	X	1 chef gobelin et 2 guerriers gobelins
2	2 araignées géantes	8 gobelins	4 golems [Piège]	2 araignées géantes	1 golem, 2 araignées géantes et 2 guerriers gobelins [Piège]	X	2 araignées d'acier et 1 chef gobelin
3	1 goule	5 gardiens squelettes, 1 chevalier squelette	3 goules et 2 goules magiciennes	2 fantômes	3 goules et 2 goules magiciennes	1 goule	2 champions squelettes
4	6 guerriers gobelins	10 araignées géantes et 5 guerriers gobelins [Piège]	2 goules et 1 goule croque-os	3 goules croque-os et 2 goules magiciennes [Piège]	5 chevaliers squelettes et 1 mimic	X	1 roi gobelin, 3 chefs gobelins et 5 gobelins
5	2 golems de métal et 1 ombre	5 araignées d'acier, 1 reine-araignée et 8 araignées [Piège]	1 ombre	X	X	X	1 spectre et 2 golems

## CONSTRUCTION D'UNE CARTE DE BATAILLE

En utilisant les cartes de bataille vierges à la fin du livre, basées sur des diagrammes de Voronoï, la maîtresse de jeu peut étendre leur intérêt tactique en assignant à une ou plusieurs zones un décor particulier qui crée du jeu.

L'une des manières de faire, rapide et aléatoire, consiste à assigner six nombres (de 1 à 6) dans le tableau suivant qui récapitule toutes sortes de propositions. La maîtresse de jeu peut ensuite lancer un ou plusieurs d6 sur la carte. Chaque dé indique alors le décor particulier à donner à la zone sur laquelle il s'est immobilisé. En fonction de l'environnement (donjon, extérieur, cité et ainsi de suite), il suffit d'imaginer sa représentation exacte dans l'histoire et d'appliquer les effets.

La maîtresse de jeu peut aussi jouer avec d'autres paramètres. Une zone peut évoluer au cours du combat : un passage difficile peut être bloqué, un piège peut être désamorcé. On peut aussi imaginer des effets intermittents (un tour sur deux) comme des nuages toxiques qui s'échappent de trous dans le sol. Enfin, les actions des monstres et des personnages peuvent détruire ou reconfigurer le décor. Un éboulement peut transformer une zone libre en obstacle complet.

ZONE	EFFETS	DONJON	EXTÉRIEUR	CITÉ
Couvert	Zone protégée contre les tirs, mais tir possible	Champignons géants, mobiliers divers	Buissons	Haies, mobiliers divers
Limites	Passage impossible sur un ou plusieurs côtés	Talus abrupts	Talus abrupts, haies	Barrières, balustrades
Obstacle	Passage possible, tir impossible	Stalagmites, colonnes	Arbres, rochers, fourrés	Étals
Passage délicat	Nécessite un jet pour traverser la zone, sinon déplacement impossible ou dégâts (au choix)	Mur de feu, lames de vent, piège	Ronciers épais, plantes toxiques et urticantes	Piège, protections magiques, sceaux explosifs
Portail	Déplacement instantané entre deux zones distantes	Cercles de téléportation	Champignons géants rebondissants	Passage secret
Terrain difficile	Traverser la zone coûte deux points de mouvement	Pentes, terrain instable	Glace, boues épaisses	Pentes, herbe mouillée
Zone à aura	Traverser la zone ou y rester inflige 0 à 3 dégâts (lancer un jet d'efficacité)	Pièges, vapeurs toxiques, incendie	Geysers brûlants, résurgences de magma	Pollens violents, fumées industrielles
Zone bloquée	Passage impossible, tir impossible	Murs	Gros rochers	Constructions
Zone d'exaltation	Les adversaires bénéficient d'un avantage à l'attaque et/ou d'un bonus aux dégâts	Idole sacrée, zone à mana, cercle magique	Nid d'un animal	Domicile de l'adversaire, sanctuaire
Zone d'immobilisation	Jet de sauvegarde (chaque tour) ou déplacement impossible	Trappe, glue, bave monstrueuse, limons	Lianes, herbes accrocheuses, sables mouvants	Bitume frais
Zone exigüe	limitée à un combattant de chaque camp	Corridor étroit, goulot	Pont suspendu, défilé	Porte, couloir
Zone infranchissable	Passage impossible, tir possible	Flaques, boues, lave, failles	Mares, cours d'eau	Fontaines, lavoirs, trous

## INSPIRATION ET VISIONNAGES

Voici quelques propositions de séries animées disponibles sur un certain site officiel. Tout n'y est pas, soit parce que les auteurs ne les connaissent pas, soit qu'elles ne sont pas vraiment à leur goût (notamment quand elles sont éminemment malaisantes).

### SÉRIES ANIMÉES DE TYPE PASSAGE/SHONEN (ESSENTIELLEMENT)

A gatherer' adventure in isekai  
A Journey Through Another World: Raising Kids While Adventuring  
A Nobody's Way Up to an Exploration Hero  
A Playthrough of a Certain Dude's VRMMO Life  
Am I actually the strongest?  
As a Reincarnated Aristocrat, I'll Use My Appraisal Skill to Rise in the World  
Ascendance of a bookworm  
Black Summoner  
Bofuri: Je suis pas venue ici pour souffrir alors j'ai tout mis en défense.  
By the grace of the gods  
Campfire Cooking in Another World with My Absurd Skill  
Chillin' in Another World with Level 2 Super Cheat Powers  
Death March to the Parallel World Rhapsody  
Didn't I say to make my abilities average in the next life  
Even Given the Worthless «Appraiser» Class, I'm Actually the Strongest  
Failure Frame: I Became the Strongest and Annihilated Everything with Low-Level Spells  
Headhunted to another world: from salaryman to big four!  
I got a cheat skill in another world ans became unrivaled in the real world too  
I shall survive using potions!  
I'm a Noble on the Brink of Ruin, So I Might as Well Try Mastering Magic  
In another world with my smartphone  
In the land of Leadale  
Isekai Office Worker: the other world's books depend on the bean counter  
Je me fais isekai pour la deuxième fois... Ça commence à faire beaucoup.  
Kuma Kuma Kuma Bear  
La Sorcière invincible tueuse de Slime depuis 300 ans  
Moi, quand je me réincarne en slime  
Mushoshu Tensei: jobless reincarnation  
My status as an assassin obviously exceeds the hero's  
My Unique Skill Makes Me OP even at Level 1  
Parallel World Pharmacy  
Reborn as a vending machine, I now wander the dungeon  
Restaurant to Another World  
Shirohiyo - Reincarnated as a Neglected Noble: Raising My Baby Brother With Memories From My Past Life  
Reincarnated as a Sword  
Roll Over and Die

So I'm a spider. So what?  
The 8th son? Are you kidding me?  
The Aristocrat's Otherworldly Adventure: Serving Gods Who Go Too Far  
The Banished Former Hero Lives as He Pleases  
The Daily Life of a Middle-Aged Online Shopper in Another World  
The fruit of evolution, before I knew it, my life had it made  
The Great Cleric  
The Healer Who Was Banished From His Party, Is, in Fact, the Strongest  
The rising of the Shield Hero  
The Saint's Magic Power is Omnipotent  
The Water Magician  
The World's Finest Assassin Gets Reincarnated in Another World as an Aristocrat  
Tsukimichi Moonlight Fantasy

**SÉRIES ANIMÉES PUREMENT FANTASY, MAIS AVEC DES UNIVERS  
PROCHES DES ISEKAI OU QUI FOURNISSENT DE BONNES INSPIRATIONS**

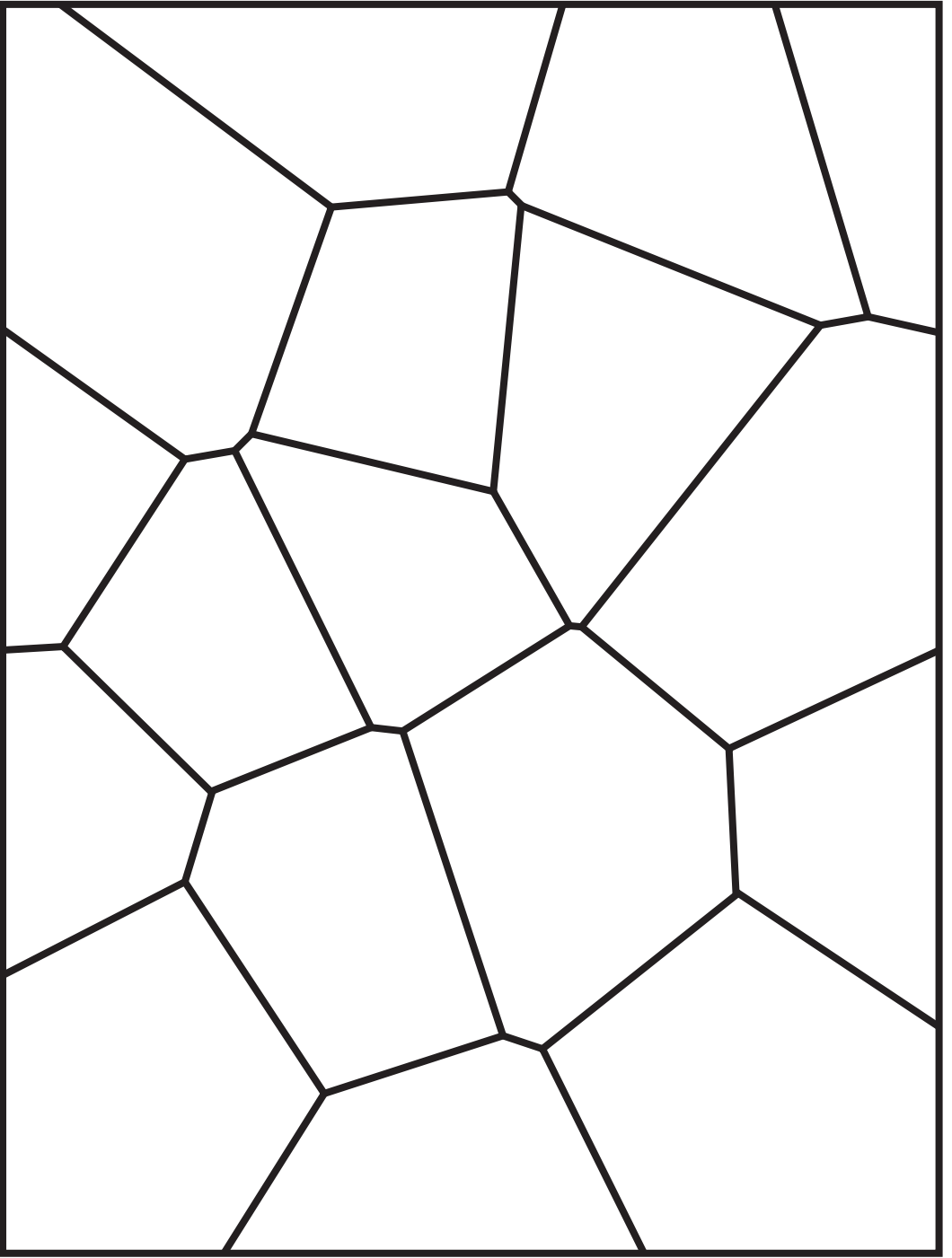
Banished from the hero's party, I decided to live a quiet life in the countryside  
Beast Tamer  
Bogus Skill «Fruitmaster»  
Easygoing Territory Defense by the Optimistic Lord  
Good Bye, Dragon Life  
I May Be a Guild Receptionist, but I'll Solo Any Boss to Clock Out on Time  
Jack-of-all-trades party of none  
Kunon the sorcerer can see  
La Valkyrie aux cheveux de jais  
Let This Grieving Soul Retire  
May I ask for one final thing ?  
Private Tutor to the Duke's Daughter  
Reborn to Master the Blade: From Hero-King to Extraordinary Squire  
Scooped Up by an S-Rank Adventurer!  
The Genius Prince's Guide to Raising a Nation Out of Debt  
The Strongest Sage With the Weakest Crest  
The Strongest Tank's Labyrinth Raids -A Tank with a Rare 9999 Resistance  
Skill Got Kicked from the Hero's Party-  
The Too-Perfect Saint: Tossed Aside by My Fiancé and Sold to Another Kingdom  
The Unaware Atelier Meister  
Welcome to the Outcast's Restaurant!

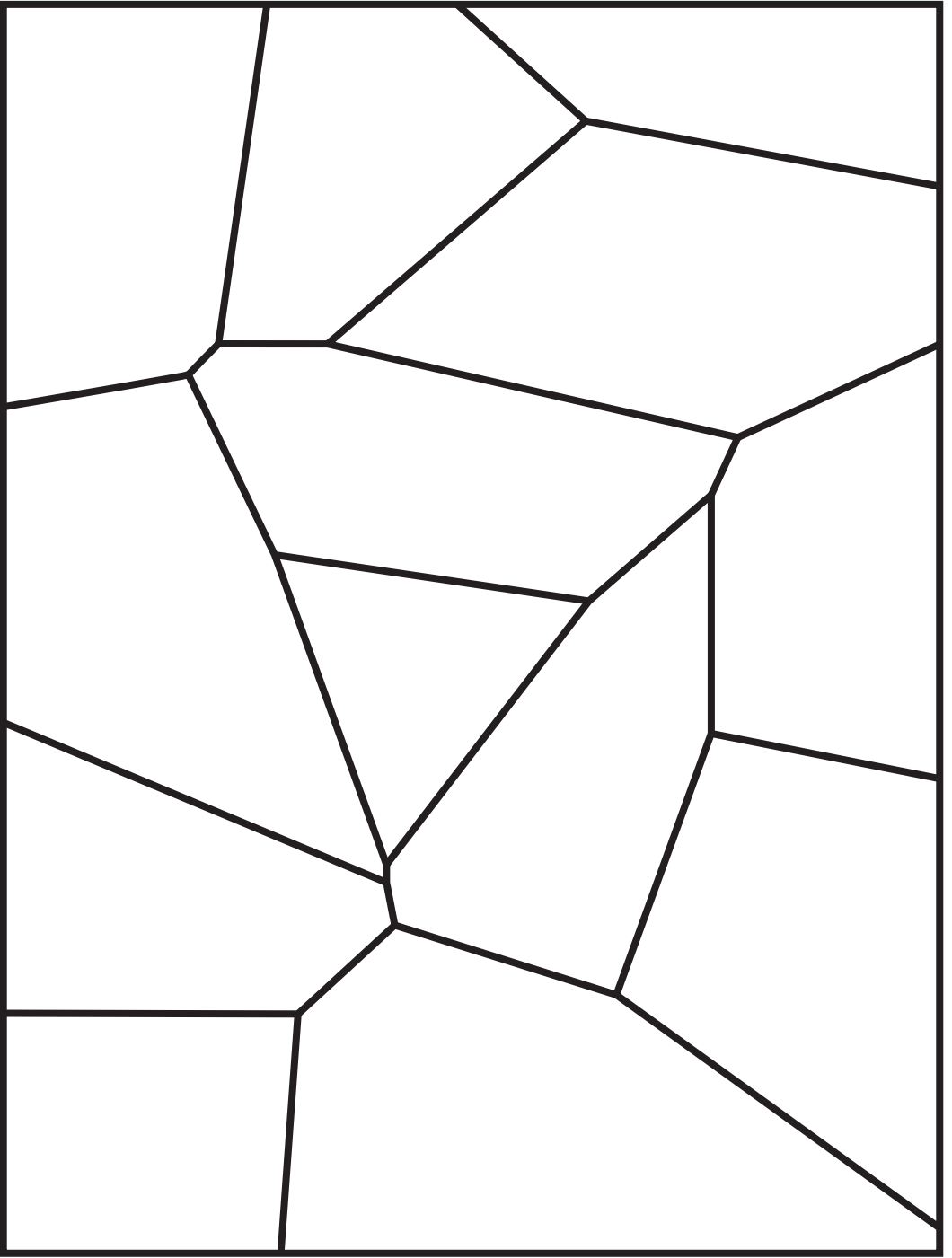
# TABLE DES MATIÈRES

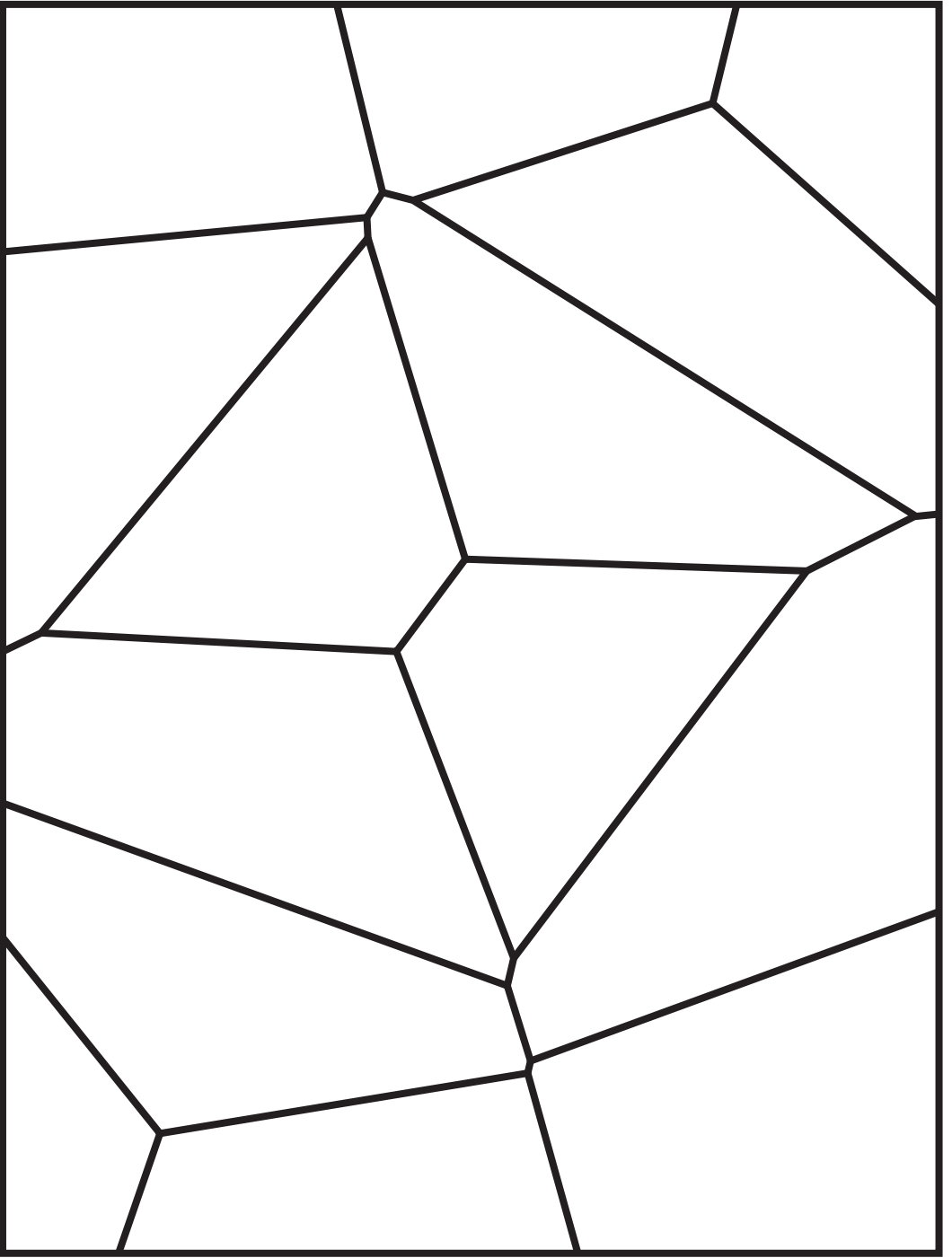
<b>Isekai</b> .....	2
Ce à quoi on joue.....	2
Les tropes et les attendus .....	3
Les étapes initiales .....	4
Le problème du groupe.....	6
Les relations sociales.....	6
Le format .....	7
Originalité .....	7
<b>Mécaniques</b> .....	8
La mécanique de base.....	8
Le jet d'efficacité .....	8
Le combat .....	8
Initiative.....	8
Manœuvre et action.....	9
Zones et Déplacements.....	9
Attaquer .....	9
Sept.....	10
Zéro point de vie.....	10
Parade et esquive.....	10
Les jets de sauvegarde .....	10
Le jet de sauvegarde contre la mort.....	11
Difficultés et conséquences .....	11
Le bon karma .....	11
<b>Les personnages</b> .....	12
Niveau .....	12
Peuple .....	12
Compétences .....	13
Points de vie.....	15
Points de mana .....	15
Équipement .....	16
Expérience .....	18
La magie.....	20
Compagnons animaux.....	21
Améliorations de compétences .....	21
<b>Le bestiaire</b> .....	32
Compétences monstrueuses .....	32
Les figurants .....	33
Les animaux.....	33
Les monstres.....	34
Les monstres classés par rang.....	36
Altérations d'état.....	36

<b>L'autre monde</b> .....	37
L'imagerie .....	37
Les donjons et les monstres .....	38
La société .....	40
La guilde des aventuriers .....	41
Quelques exemples de passage .....	42
<b>Mettre en jeu</b> .....	44
Se sentir bien .....	44
Créer un autre monde .....	45
La carte.....	45
Intrigues et complots.....	47
Poser le décor.....	48
Quêtes et aventures.....	49
Récolte.....	50
Explorer les donjons .....	51
<b>Omniria</b> .....	53
Les peuples d'Omniria .....	53
Les royaumes et leurs cités .....	54
Fédération elfique d'Amalrune .....	54
Royaume de Durum.....	55
Empire de Duskirim .....	56
Duché de Haldryk.....	56
Conseil magique de Mahoshima .....	57
Royaume de Myrenwill .....	58
Ligue de Ravengard.....	60
Royaume de Solhara .....	60
Cité libre de Pharn.....	61
Dans les ombres d'Omniria.....	61
La lance impériale .....	61
Les disciples du chaos.....	62
Les invocateurs de Solhara.....	62
<b>Annexes</b> .....	63
Bibliographie .....	63
Onomastique .....	63
Statistiques .....	63
Un donjon simple et court.....	64
Construction d'une carte de bataille .....	64
Inspiration et visionnages.....	66
Séries animées de type passage/shonen (essentiellement).....	66
Séries animées purement fantasy.....	67

Ganbatte !

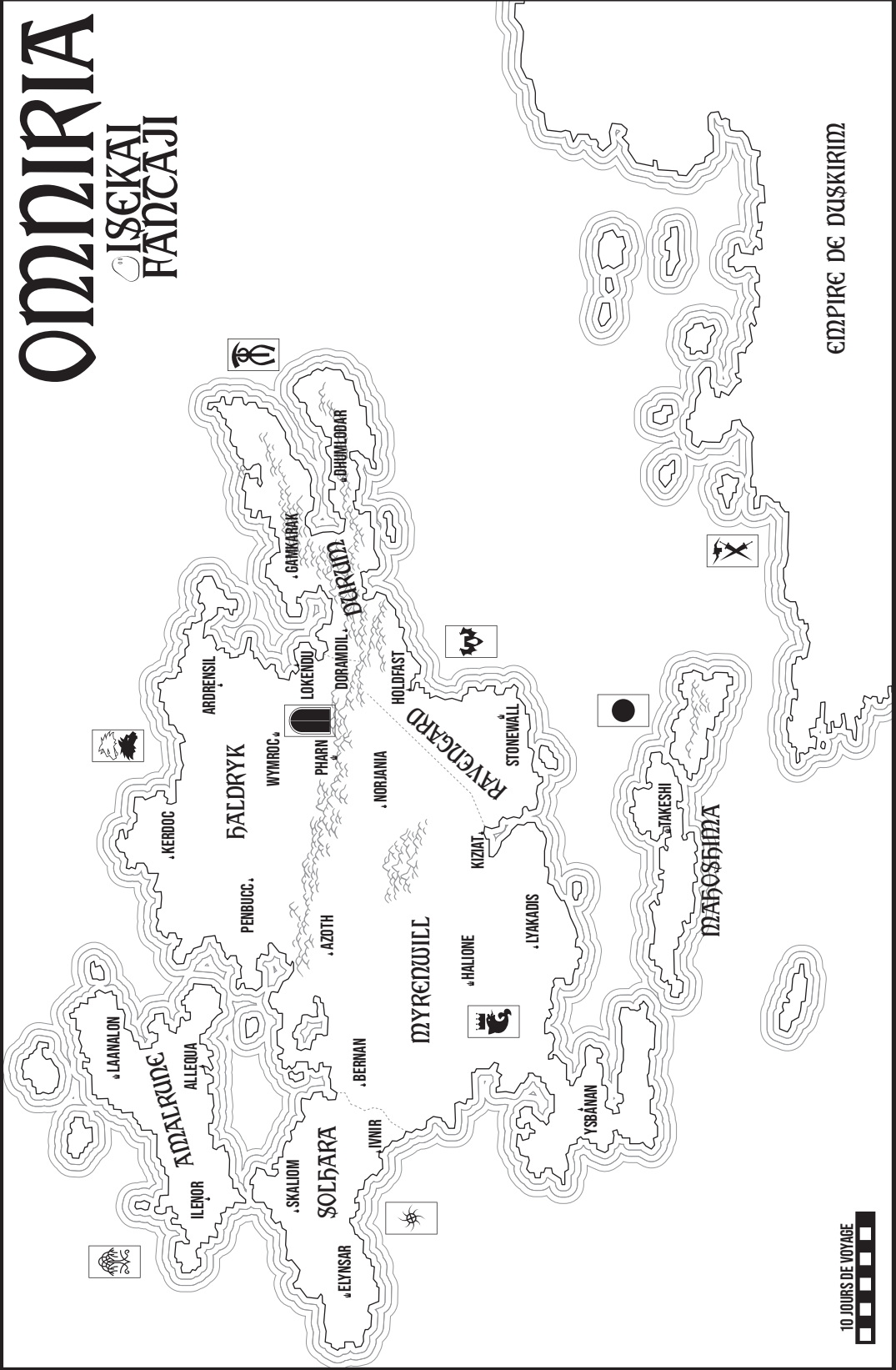






# OMNIRIA

LE JOURNAL  
D'ISSEKAI  
FANCAJAJI



EMPIRE DE DUSKIRIMZ

# 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.

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

DPS

Archer

Éclaireur

Artisan

Érudit

Aventurier

Guérisseur

Bagarreur

Magicien

Cavalier

Mémoire

Costaud

Récolteur

Cuisinier

Rôdeur

Diplomate

Tank

Domestique

Tueur de monstres

Dompteur

Voyageur

## Équipement

## Mouvement

Armure