

👑 NOM - CONCEPT

👑 TRAITS

- QUALITE : _____
- VECU : _____
- PHRASE TYPE : _____
- OBJET FETICHE : _____
- EXCELLENCE : _____

👑 SIX COUPS - POUVOIR

👑 LIENS

- Cowboy1 : _____
- Cowboy2 : _____
- Cowboy3 : _____
- Cowboy4 : _____
- Cowboy5 : _____
- Cowboy6 : _____

Simply-Sim System est un système générique pour pratiquer le jeu de rôle de façon simple et adaptée au plus grand nombre.

Il a pour objectif de permettre à chacune et chacun, quelles que soient ses capacités, de découvrir ce qu'est le jeu de rôle rapidement et sans apprentissage de règles complexes, ni connaissances encyclopédique de l'univers, ni calculs subtils de caractéristiques.



Ce jeu qui vous est proposé par Yaakab et la communauté Multiversalis, vous est offert sous licence CC BY-SA.

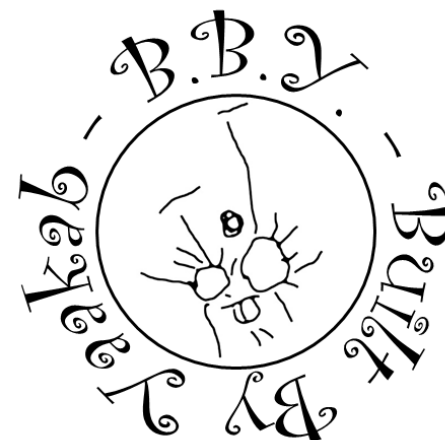
(Version de janvier 2020)

SIX BULLETS WIZARDS

Un Jeu de Rôle qui tient sur une feuille, dans l'univers du Far-West magique.



*Image libre de droit. Auteur : b0red



CREATION DE PERSONNAGE

Les Cowboys de ce jeu de rôle sont des cow-boys fraîchement arrivés dans la petite bourgade de Wolf’s Peaks pour y trouver du travail, et qui ont été engagés par le Sheriff comme chasseurs de primes.

Le brave Sheriff Robert « Rifle » Boyer fût autrefois un Cowboys de la guerre de sécession, mais l’âge avançant, il n’est plus que l’ombre de lui-même et les bandits de la région en profitent pour semer le chaos et la terreur.

Nos Cowboys sont donc mis à contribution pour faire baisser la criminalité dans les plaines de Yellowfield.

La création d'un personnage

La création d’un personnage est très simples :

- Un nom et un concept
- 5 Traits dont 1 Six-coup magique
- Des Liens

Le nom et le concept

Nom et Concept

Le Cow-Boy et sa personnalité doivent être définis dans ce nom et ce concept qui se traduit par une courte phrase comme par exemple : Richard « le Vif » Preston, Billy « Le Kid » Marlow, Bill « le Buffle » Jonhson, …

Les traits d'un personnage

Traits

Chaque cow-boy a 5 Traits qui déterminent sa personnalité et ses possibilités. Pour créer un trait, décrivez l’un des éléments suivants (si cela vous simplifie le jeu, vous pouvez imaginer d’autres types de traits):

- Qualité : Costaud, Opiniâtre, Courageuse, Charmant, Gentille, …
- Vécu : Une enfance difficile, Une grande bataille, La ruée vers l’or, …
- Phrase type : « Est-ce que c’est toi ou est-ce que c’est moi John Waynes ? », « Hey McFly, t’as les pétoches ? », « Dans la vie il y a ceux qui ont un flingue et ceux qui creusent, toi tu creuses », …
- Objet fétiche : un stetson, une canne, une paire de santiago, …
- Domaine d’excellence : Le lasso, le dressage, la conduite de troupeau, …

Les six-coups d'un personnage

Six-coups

Chaque personnage a un revolver personnel qui est comme une prolongation de lui-même, doté d’un pouvoir unique car habité par un puissant esprit shamanique.

Cet esprit shamanique donne à l’arme et au cow-boy qui en est le propriétaire un pouvoir le rendant capable d’accomplir des choses extraordinaires. Les joueuses peuvent inventer les effets du pouvoir et adapter ses limites au cours de la partie.

Dans la création du personnage, cependant, les joueuses doivent décrire ce pouvoir et son principal effet de façon approximative. Exemples : “Tir dans les coins”, "Super-saut", "Télékynésie", …

Les liens d'un personnage

Liens

Chaque Cowboy doit avoir un lien avec chacun des autres Cowboys.

Les Figurants doivent avoir au moins 1 lien avec 1 Cowboy.

Un lien peut apporter un bonus dans certaines situations.

RÈGLES DU JEU

Chaque Cowboy commence la partie avec 6D6. Cela fait 1 dé pour chacun de ses Traits. Cela représente aussi une balle dans le barillet.

Pour les personnes qui ne peuvent pas déchiffrer des points ou des chiffres sur les dés, on peut coller une pastille verte sur le 4, le 5, et le 6 et une pastille rouge sur les autres faces. On peut aussi tirer à pile ou face. On peut adapter comme on veut pour que toutes les joueuses autour de la table comprennent.

Quand une situation dont l’issue est incertaine arrive, on procède à un test de résolution. La, ou les joueuses dont le Cowboy est concerné lancent la totalité de leurs D6 restants (ou autre méthode de résolution).

La Joueuse obtenant le plus grand nombre de 4, 5, 6 (ou de pastilles vertes ou autre résultat positif) raconte comment la scène se déroule. Elle peut demander l’aide de l’animatrice et des autres joueuses si besoin, mais c’est elle qui décide de ce qui se passe.

En cas d’égalité, les joueuses et l’animatrice doivent décider ensemble comment la scène se déroule.

Les bonus d'un personnage

Bonus

Un bonus donne +1 réussite au résultat du jet (donc un 6 ou une pastille verte en plus). Un bonus peut venir de différentes sources :

- D’un Trait pertinent dans la situation présentée,
- D’un Lien avec un personnage impliqué dans la scène,
- D'une idée remarquable énoncée par une joueuse,
- D’un avantage situationnel décidé par l’animatrice.

Les Figurants contrôlés par l’animatrice ne pourront eux recevoir de bonus que du fait de leurs traits, d’avantages situationnels ou d’un lien.

Les figurants d'un personnage

Quitte ou Double

Lorsqu’une joueuse rate un test de résolution, l’animatrice explique les malheurs qui lui arrivent. Mais, si la joueuse raconte comment le Cowboy redouble d’efforts et prend encore plus de risques, alors elle peut jeter les dés à nouveau, mais son Cowboy prend plus de risques : Si elle rate à nouveau, le Cowboy perd l’un de ses Traits (cocher la case) et 1 dé.

Les figurants d'un personnage

Entraide et esprit d’équipe

Quand deux Cowboys (ou Figurants) ou plus s’unissent pour atteindre un même objectif, ils s’entraident. Quand cela se produit, on ajoute tous leurs bonii (bonus).

Chacun d’entre eux fait ensuite son test de résolution séparément, mais on ne garde que le résultat le plus élevé obtenu par le groupe. Cela augmente les chances de succès, mais cela soumet aussi tout le groupe aux conséquences de l’échec : on réussit tous ensemble, ou on échoue tous ensemble.

Les figurants d'un personnage

Combat

Le combat finira inévitablement par se présenter. En termes de jeu, le combat est résolu comme toute autre situation : les belligérants déclarent leurs intentions et comparent les résultats de leur test de résolution. Chaque résultat d’un personnage, Héro ou Figurant, est comparé à celui du personnage contre lequel il se bat.

Parfois, il sera avantageux pour les joueuses que les Cowboys s’entraident lors d’un combat.

En combat, le belligérant qui obtient le plus de réussites raconte la passe d’arme et détermine lequel des traits de son ennemi est perdu. En cas d’égalité, chacun perd un trait qu’il choisit lui-même.

Pour chaque trait perdu, le personnage Héro ou Figurant perd aussi 1 dé et une balle dans le barillet. Quand les 5 Traits sont perdus, c’est le Six-coups qui fait office de dernier trait.

Les figurants d'un personnage

Récupération

Si les cow-boys, ou autres personnages ont suffisamment de temps et un endroit sécurisé pour se reposer, ils peuvent récupérer 1 trait perdu précédemment. Un personnage, cow-boy ou autre, récupère tous ses Traits entre deux aventures.

Les figurants d'un personnage

Défaite

Un personnage qui perd tous ses traits et son Six-coups est défait. Cela peut signifier que le personnage a été capturé par les indiens, qu’il est perdu en plein désert, ou est mort si le groupe est prêt à aller jusque-là. La joueuse qui incarne un cow-boy dans cet état n’a plus aucun pouvoir de décision dans les événements futurs et se soumet aux décisions des autres joueuses.

Les figurants d'un personnage

Aventures

L’animatrice est chargée d’arbitrer le jeu, d’incarner les Figurants, et de décrire la trame principale de l’aventure que vivront les Cowboys. Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d’une possibilité pour les cow-boys, de toucher une forte prime en capturant LE plus grand des Outlaw de tous les temps, le tristement célèbre Wallace « Pityless » McGuire…

Les figurants d'un personnage

Mais chaque aventure doit aussi offrir de nombreuses possibilités pour eux d’être des Cowboys héroïques de toute autre façon en aidant les populations locales à se débarrasser des menaces qui les guettent.

Les figurants d'un personnage

Opposants & Obstacles

Les deux fonctionnent de la même manière. Ils sont définis par des Traits (comme les Cowboys) qui disent pourquoi ils représentent une menace pour les Cowboys ou pour la population locale. Cette menace doit nécessiter l’intervention des Cowboys et rendre leur aventure encore plus dangereuse.

Les figurants d'un personnage

Dans les plaines de Yellowfield où se déroule l’action de Six Bullets, le danger ne provient pas que des vils outlaws qui y sévissent, mais aussi de canyons labyrinthiques, de rapides endiablés, de déserts suffocants, de cactus aux épines empoisonnées, …

Les figurants d'un personnage

Un obstacle est passif et peut être simplement surmonté avec succès sur un jet de résolution.

Un opposant est actif et ne perd qu’un trait sur un échec. De plus, un opposant est capable d’agir contre les personnages jusqu’à ce qu’ils perdent tous leurs traits.

Les figurants d'un personnage

Plus un opposant ou un obstacle à de Traits, plus il sera difficile à éliminer/franchir.