

Fiche de **P**ersonnage

Nom : _____

Traits

- Vice : _____
- Vertu : _____
- Quête : _____
- Couleurs : _____
- Monture : _____
- Arme : _____

Liens

- Chevalier1 : _____
- Chevalier2 : _____
- Chevalier3 : _____
- Chevalier4 : _____
- Chevalier5 : _____
- Chevalier6 : _____

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)

Chante

Ménestrel !

*Un jeu lyrique qui tient sur une feuille,
Dans un univers médiéval décalé*



création de personnage

Dans ce jeu, les joueuses incarnent des ménestrels chargés de chanter les exploits de piètres chevaliers. Ce sont ces Chevaliers, où plutôt leur blason que les joueuses vont créer.

La création d'un Chevalier est très simple :

- Un Nom
- 6 Traits
- Des Liens

Nom

Les Chevaliers, dont les joueuses Ménestrels chanteront la gloire porteront des noms médiévaux tels que Godefroy, Roland, Eudes, ... Une joueuse aura le rôle d'animatrice et incarnera les autres personnages.

Traits

Chaque Chevalier est défini par 6 Traits :

- Vice : Gourmand, Pleutre, Lâche, Fourbe, menteur, ...
- Vertu : Chaste, Pieux, Courageux, Vaillant, Humble, ...
- Quête : Sauver une damoiselle, Terrasser un dragon, Trouver le graal...
- Couleurs : Celles de son blason
- Monture : Rossinante, Bucéphale, Joly-Jumper, Tornado, ...
- Arme : Excalibur, Tranche-vif, Cognefort, Faiseuse de veuves ...

Les joueuses et l'animatrice doivent se mettre d'accord sur les compétences, capacités et possibilités que donnent les différents Traits. Cela peut être décidé avant que la partie commence, mais aussi pendant l'aventure.

Les figurants pourront avoir moins de 6 Traits, mais jamais plus. C'est l'animatrice qui décide combien de trait a un figurant.

Liens

Chaque Chevalier doit avoir un lien avec chacun des autres Chevaliers.

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

Un lien peut apporter un bonus dans certaines situations.

Comment jouer ?

Chaque Chevalier commence la partie avec 6D6. Cela fait 1 dé pour chacun de ses Traits.

Pour les personnes qui ne peuvent pas déchiffrer des points ou des chiffres sur les dés, 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 Chevalier est concerné lancent la totalité de leurs D6 restants (ou autre méthode de résolution).

La Joueuse obtenant le plus grand nombre de résultats positifs chante, oui puisque c'est un Ménestrel... Donc elle chante 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.

Bonus

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

- 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.

Quitte ou Double

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

Entraide et esprit d'équipe

Quand deux Chevaliers (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.

Combat

Le combat épique finira forcément par se présenter.

Pour une quête d'ordre spirituel, le combat peut s'entendre aussi au sens symbolique du terme.

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, Chevalier ou Figurant, est comparé à celui du personnage contre lequel il se bat. Parfois, il sera avantageux pour les joueuses que les Chevaliers s'entraident lors d'un combat.

En combat, le belligérant qui obtient le plus de réussites chante 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 Chevalier ou Figurant perd aussi 1 dé.

Récupération

Si les Chevaliers, ou Figurants ont suffisamment de temps et un endroit tranquille pour se reposer, ils peuvent récupérer 1 trait et 1 dé perdus précédemment.

Un personnage, Chevalier, ou Figurant, récupère tous ses Traits et tous ses dés entre deux aventures, même s'il est Défait.

Défaite

Un personnage, Chevalier, ou Figurant, qui perd tous ses traits et tous ses dés est défait. Cela peut signifier que le Chevalier a été capturé, qu'il est perdu en forêt, changé en grenouille par un sort, ou est mort si le groupe est prêt à aller jusque-là.

La joueuse qui incarne un Chevalier dans cet état n'a plus aucun pouvoir de décision dans les événements futurs et doit se soumettre aux décisions des autres joueuses, mais elle n'est pas exclue de la partie et peut proposer et chanter ses idées.

Expérience et progression

Chaque Chevalier qui termine une aventure sans avoir été défait gagne 1 point d'expérience (PX) avec lequel la joueuse qui l'incarne peut modifier ou préciser l'un de ses Traits afin de le rendre plus efficace en jeu.

Aventures

L'animatrice est chargée d'arbitrer le jeu, d'incarner les Figurants, et de chanter l'aventure que vivront les Chevaliers.

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d'une possibilité pour les Chevaliers, d'accomplir leur quête, au moins pour l'un d'entre eux, mais aussi l'opportunité d'accomplir de véritables exploits lors d'aventures périlleuses et d'en revenir vainqueurs, couverts de gloire et de richesses.

Bref, l'aventure doit faire miroiter à chacun ce qu'il cherche ou espère.

Opposants & bstacles

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

Un obstacle est passif et peut être simplement surmonté avec succès sur un test 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.

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