

Fiche de personnage

Nom : _____

Projet : _____

Emotions

- Joie :
- Tristesse :
- Colère :
- Peur :
- Confiance :
- Dégoût :

Liens

• Protagoniste 1 : _____

• Protagoniste 2 : _____

• Protagoniste 3 : _____

• Protagoniste 4 : _____

• Protagoniste 5 : _____

• Protagoniste 6 : _____

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.

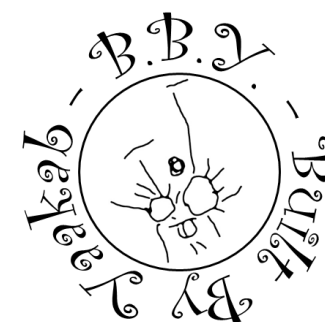
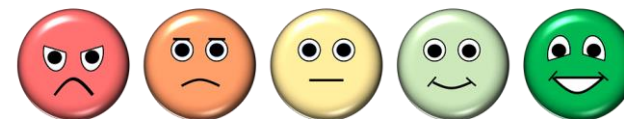


Ce système de jeu qui vous est proposé par Yaakab et la communauté Multiversalis, vous est offert sous licence CC BY-SA.

(Version de janvier 2020)

Emotika

*Un jeu qui tient sur une feuille,
pour jouer dans l'univers des émotions*



Création de personnage

La création d'un personnage est très simple :

- Un Nom
- Un Projet
- 6 jauges d'émotions
- Des Liens

Nom

Le personnage incarné par une joueuse sera appelé Protagoniste et peut prendre le nom qu'il plaira à la joueuse.

Une joueuse assumera le rôle d'animatrice et incarnera les autres personnages appelés Figurants, auxquels il sera également donné les noms voulus.

Emotions

Chaque personnage possède 6 Jauges d'émotion :

- Joie
- Tristesse
- Colère
- Peur
- Colère
- Dégoût

Au fur et à mesure du déroulement de l'intrigue, et en fonction des situations, ces jauges vont se remplir. Quand une jauge est pleine, elle est inutilisable.

Liens

Chaque Protagoniste doit avoir un lien avec chacun des autres Protagonistes incarnés par les autres joueuses.

Les Figurants incarnés par l'animatrice doivent eux avoir au moins 1 lien avec 1 Protagoniste.

Comment jouer ?

Chaque Protagoniste commence la partie avec un capital de 6D6, soit 1 dé pour chacune de ses Emotions. Pour les personnes n'ayant pas accès au déchiffrement des points ou des chiffres sur les dés, vous pouvez coller une pastille verte sur le 4, le 5, et le 6 et une pastille rouge sur les autres faces, ou adapter les dés de la façon la mieux appropriée aux joueuses présentes.

Quand survient une situation dont l'issue est incertaine, on procède à un test de résolution. La ou les joueuses qui incarnent le ou les Protagonistes concernés décrivent l'émotion provoquée en elles et lancent autant de D6 que de cases d'émotions non cochées restantes.

La Joueuse obtenant le plus grand nombre de 4, 5, 6 (ou de pastilles vertes) raconte comment la scène est résolue. Elle peut demander l'aide de l'animatrice et des autres joueuses si besoin, mais c'est elle qui décide. Une égalité indique un compromis. Les joueuses et l'animatrice doivent alors déterminer ensemble comment la scène est résolue.

Bonus

Un bonus donne +1 réussite au résultat du jet (donc un 6 ou une pastille verte en plus). Ils peuvent venir des différentes sources, énumérées ci-dessous :

- D'une émotion choisie pertinente dans la situation décrite
- 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 et d'avantages situationnels.

Quitte ou Double

Lorsqu'une joueuse échoue à un jet de résolution, le Protagoniste qu'elle incarne ne peut normalement plus essayer la même action à nouveau, et l'animatrice expose les conséquences. Cependant, si la joueuse raconte comment le Protagoniste redouble d'efforts et prend encore plus de risques, quitte à en subir les conséquences, alors il peut essayer à nouveau. Cela lui donne une autre occasion, mais si c'est un nouvel échec, le Protagoniste coche une case dans la jauge de l'émotion utilisée.

Entraide et esprit d'équipe

Quand deux Protagonistes (ou Figurants) ou plus coopèrent 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 jet 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

Dans l'immense majorité des cas rencontrés dans ce jeu, le combat s'entendra au sens symbolique du terme.

En termes de jeu, le combat est résolu comme toute autre situation : les belligérants déclarant leurs intentions et comparant leurs jets de résolution. Chaque jet d'un personnage, Protagoniste ou Figurant, est comparé à celui du personnage auquel il est opposé. Parfois, il sera avantageux pour les joueuses que les Protagonistes s'entraident lors d'un combat.

En combat, l'opposant qui obtient le plus de réussites raconte la passe d'arme et détermine quelle émotion de son adversaire est diminuée d'une case ou quel trait est perdu. En cas d'égalité, chacun choisit lui-même quelle émotion est impactée ou quel trait est perdu.

Pour chaque jauge d'émotion pleine, le personnage Protagoniste perd aussi 1 dé. Le Figurant, lui, perd un trait et 1 dé chaque fois qu'il est battu.

Récupération

Si les Protagonistes, ou Figurants ont suffisamment de temps et un endroit sécurisé pour se reposer, ils peuvent récupérer 1 case ou un Trait, et donc 1 dé perdus précédemment.

Un personnage, Protagoniste, vide toutes ses jauges et récupère tous ses dés entre deux aventures. un Figurant, récupère tous ses Traits et dés.

Défait

Un personnage, Protagoniste, ou Figurant, qui remplit toutes ses jauges ou perd tous ses Traits, et perd tous ses dés est défait.

La joueuse qui incarne un Protagoniste dans cet état n'a plus aucun pouvoir de décision dans les événements futurs et doit se soumettre aux décisions des autres joueuses.

Cela signifie que le Protagoniste n'est plus en état de poursuivre l'aventure car il est débordé par ses émotions.

Expérience et progression

Il n'y a pas de système de progression, l'expérience venant ici de l'habitude de reconnaître, interpréter et gérer ses émotions.

Aventures

Une joueuse assumera le rôle d'animatrice et sera responsable d'être l'arbitre du jeu, d'incarner les Figurants, et de décrire la trame principale de l'aventure que vivront les Protagonistes.

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d'une possibilité pour les Protagonistes, d'accomplir leurs projets, au moins pour l'un d'entre eux, mais aussi l'opportunité de se dépasser lors d'aventures riches en émotions, et de revenir plus fort.

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

Opposants & Obstacles

Les deux fonctionnent de manière similaire. Ils sont définis par des Traits qui justifient leur opposition aux Protagonistes. Ils doivent représenter une difficulté pour les Protagonistes, ou pour leurs alliés, et nécessiter l'intervention des Protagonistes.

La différence entre obstacle et opposant, est qu'un obstacle est passif et peut être simplement surmonté avec succès sur un jet de résolution, tandis qu'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 remplissent toutes leurs jauges. Plus un opposant ou un obstacle à de Traits, plus il sera donc difficile à éliminer/franchir.