

Fiche de Personnage

Nom _____

Concept _____

Traits

Qualité : _____

Vécu : _____

Expression : _____

Objet : _____

Excellence : _____

Pouvoir _____

Liens

Adolescent 1 : _____

Adolescent 2 : _____

Adolescent 3 : _____

Adolescent 4 : _____

Adolescent 5 : _____

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

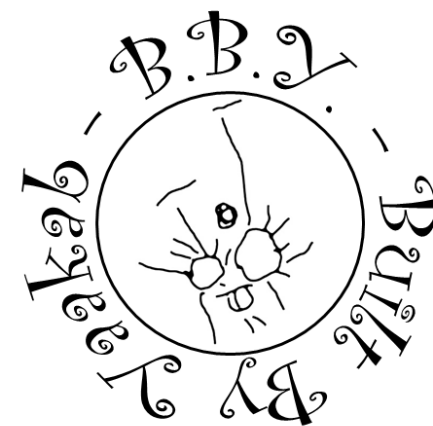
(Version de janvier 2020)

Onirya

Un Jeu de Rôle qui tient sur une feuille, dans l'univers du rêve et de la magie



*Image libre de droit. Auteur : Karen_Nadine



Création de personnage

Les héros de ce jeu de rôle sont donc des adolescents qui, au cours de leurs rêves, ont emprunté une porte blanche et descendu un grand escalier de pierre pour ouvrir une deuxième porte, noire celle-ci, et sont ainsi entré dans un monde extraordinaire appelé Onirya.

Ils ont été accueillis par Le Guide, un vieil homme courbé sur sa canne, qui a doté chaque adolescent d'un pouvoir unique et puissant. Maintenant ces jeunes héros doivent trouver un moyen de repartir, une sortie qui les mènerait de nouveau dans leur chambre.

La création d'un personnage se fait en 3 étapes très simples :

- Un nom et un concept
- 6 Traits dont 1 Pouvoir
- des Liens

Nom et Concept

L'adolescent et sa personnalité doivent être définis dans ce nom et ce concept qui se traduit par une courte phrase le caractérisant.

Par exemple : Daniel le no-life trouillard champion de Mario-Kart, Julie la star du collège prétentieuse, Zul l'artiste torturé fan de death-metal.

Traits

Chaque adolescent a 6 Traits qui déterminent sa principale qualité, un événement vécu qui l'a marqué, une expression qu'il utilise régulièrement, un objet dont il ne se sépare jamais, un domaine d'excellence, et enfin le pouvoir que Le Guide lui a octroyé. Pour créer un trait, décrivez l'un des éléments suivants dans une courte phrase (le Guide peut autoriser d'autres types de traits):

- Qualité : Costaud, Opiniâtre, Courageuse, Charmant, Gentille, ...
- Vécu : Est harcelé au collège, A déjà fait « la chose », A fugué, ...
- Expression : « bon sang de bonsoir », « Pince moi je rêve », ...
- Objet fétiche : une lampe torche, un ours en peluche, un manga, ...
- Domaine d'excellence : Matheux, Féru d'histoire, Dragueuse patenté, ...

Pouvoir

Chaque personnage a reçu de la part du Guide un pouvoir puissant le rendant capable d'accomplir des d'incroyables prouesses. Ce pouvoir étant nouveau et propre à chacun, les joueuses peuvent inventer ses effets 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 du type "Projectile de feu", "Animation des objets", "Contrôle mental", ...

Liens

Chaque Adolescent doit avoir un lien avec chacun des autres Adolescents.

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

Un lien peut apporter un bonus dans certaines situations.

Règles du jeu

Quand survient une situation dont l'issue est incertaine, on procède à un jet de résolution. La ou les joueuses qui incarnent le ou les adolescents concernés lancent un D6 (en ajoutant les modificateurs éventuels) et Le Guide lance un autre D6 (avec les modificateurs applicables également). La Joueuse obtenant le plus grand chiffre raconte comment la scène est résolue. Une égalité indique un compromis, et les joueuses et Le Guide déterminent ensemble comment la scène est résolue. Si le résultat de la joueuse incarnant l'adolescent est inférieur au résultat du Guide, les joueuses obtiennent un point de revanche.

Modificateurs

Les modificateurs donnent +1 de bonus au résultat du D6. Ils peuvent venir des différentes sources, énumérées ci-dessous :

- D'un Trait pertinent dans la situation présentée (ou du Concept).

N.B. : Un Trait peut être perdu, pas le Concept.

- De la dépense d'un point de revanche.
- D'une idée remarquable énoncée par une joueuse.
- D'un avantage situationnel décidé par le Guide.

Les opposants, contrôlés par le Guide ne pourront eux recevoir des modificateurs que du fait de leurs traits et d'avantages situationnels.

Quitte ou Double

Lorsqu'une joueuse échoue à un jet, l'adolescent qu'elle incarne ne peut plus essayer la même action, et le Guide expose les conséquences. Cependant, si la joueuse raconte comment l'adolescent redouble d'efforts et prend encore plus de risques, quitte à en subir les conséquences, alors il peut essayer à nouveau. Cela leur donne une autre occasion, mais si c'est un nouvel échec, l'adolescent perd l'un de ses Traits (cocher la case) et 1 dé.

Entraide

Quand deux adolescents (ou opposants) ou plus coopèrent pour atteindre un objectif singulier, ils s'entraident. Quand cela se produit, on ajoute tous leurs modificateurs et chacun d'entre eux fait 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 à la conséquence de l'échec.

Combat

Dans le monde d'Onirya, les monstres et créatures de tout genre sont légions, de sorte que le combat finira inévitablement par se présenter. En termes de jeu, le combat est résolu comme toute autre situation : les opposants déclarant leurs intentions et comparant leurs jets de résolution. Chaque jet d'un personnage, adolescent, créature, ou autre, est comparé à celui d'un autre personnage, en général à celui de son opposant direct. Parfois, il sera avantageux pour les joueuses que les adolescents s'entraident.

En combat, l'opposant qui obtient le résultat le plus haut raconte la passe d'arme et détermine lequel des traits de son adversaire est

temporairement perdu. En cas d'égalité, chacun perd temporairement un trait qu'il choisit lui-même.

Quand les 5 Traits sont perdus, c'est le Pouvoir qui fait office de dernier trait.

Récupération

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

Défaite

Un personnage qui perd tous ses traits est défait. La joueuse qui incarne un adolescent dans cet état n'a plus aucun pouvoir de décision dans les événements futurs et doit se soumettre aux décisions des autres joueuses. Cela peut signifier que le personnage a été capturé, laissé pour mort, pétrifié par un sort, ou est mort si le groupe est prêt à aller jusque-là.

Aventures

Une joueuse assumera le rôle du Guide et sera responsable d'être l'arbitre du jeu et d'être le personnage en jeu qui guide les personnages. Le Guide est un être mystérieux qui présente les opportunités d'aventures et indique des pistes possibles de retour à la chambre des adolescents.

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d'une possibilité pour les adolescents, de retourner dans le monde réel, dans la chambre des enfants, de quitter le rêve... mais chaque aventure doit aussi offrir de nombreuses possibilités pour eux d'être des héros et choisir de rester encore une peu en Onirya pour aider les populations locales.

Opposants & Obstacles

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

Dans les contrées d'Onirya, le danger ne provient pas que des créatures et autres êtres malveillants qui y rôdent, mais aussi de forêts vivantes, de crevasses sans fond, de parfums hypnotiques, de lacs aux eaux gelées, ...

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.

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