

## 📄 FICHE DE 📄 PERSONNAGE

### 📄 NOM

\_\_\_\_\_

### 📄 TRAITES

QUALITÉ : \_\_\_\_\_

BUT : \_\_\_\_\_

VIE SECRÈTE : \_\_\_\_\_

PASSION : \_\_\_\_\_

ARME : \_\_\_\_\_

POUVOIR : \_\_\_\_\_

### 📄 LIENS

SUPER-KNIGHT1 : \_\_\_\_\_

SUPER-KNIGHT2 : \_\_\_\_\_

SUPER-KNIGHT3 : \_\_\_\_\_

SUPER-KNIGHT4 : \_\_\_\_\_

SUPER-KNIGHT5 : \_\_\_\_\_

SUPER-KNIGHT6 : \_\_\_\_\_

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.

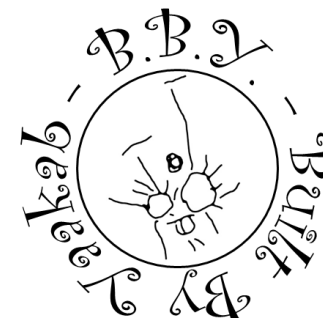


*Ce jeu qui vous est proposé par Yaakab  
et la communauté Multiversalis,  
vous est offert sous licence CC BY-SA.*

*(Version de janvier 2020)*

## 📄 SUPER-KNIGHTS

*Un jeu de rôle qui tient sur une feuille,  
dans un univers de Super-Heroic Fantasy*



## 📄 CRÉATION DE 📄 PERSONNAGE

La création d'un personnage est très simple :

- Un Nom
- 6 Traits
- Des Liens

### **NOM**

Le personnage incarné par une joueuse sera appelé Super-Knight.

Une joueuse assumera le rôle d'animatrice.

L'animatrice incarnera les autres personnages appelés Figurants.

### **TRAITS**

Chaque Super-Knight est défini par 6 Traits :

- Qualité : Costaud, Opiniâtre, Courageuse, Charmant, Gentille, ...
- But : Sauver le monde, Devenir Roi, Prendre sa revanche ...
- Vie secrète : Eleveur, Magicien, Voleur, Garde, Seigneur, Ovate, ...
- Passion : La pêche, l'héraldique, la chanson de geste, la joute, ...
- Arme : Rapière, Masse d'arme, Arbalette, Main-Gauche, ...
- Super-Pouvoir : Voler, Elasticité, Mentalisme, Télékynésie, Invocation, ...

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. Il faut prendre en compte les situations, le genre et le contexte du jeu.

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 Super-Knight doit avoir un lien avec chacun des autres Super-Knights.

Les Figurants doivent avoir au moins 1 lien avec 1 Super-Knight.

Un lien peut apporter un bonus dans certaines situations.

## **COMMENT JOUER ?**

Chaque Super-Knight 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 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 Super-Knight 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.

### **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.

### **QUITTE OU DOUBLE**

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

### **ENTRAIDE ET ESPRIT D'ÉQUIPE**

Quand deux Super-Knights (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**

Dans Super-Knights, les monstres et super-ennemis de tout genre sont nombreux, et le combat finira forcément par se présenter.

Dans certaines circonstances, le combat peut s'entendre 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, Super-Knight ou Figurant, est comparé à celui du personnage contre lequel il se bat. Parfois, il sera avantageux pour les joueuses que les Super-Knights 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 Super-Knight ou Figurant perd aussi 1 dé.

Le dernier trait perdu sera toujours le Super-Pouvoir.

### **RÉCUPÉRATION**

Si les Super-Knights, 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, Super-Knight, ou Figurant, récupère tous ses Traits et tous ses dés entre deux aventures, même s'il est Défait.

### **DÉFAITE**

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

La joueuse qui incarne un Super-Knight 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 ses idées.

### **EXPÉRIENCE ET PROGRESSION**

Chaque Super-Knight 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 décrire la trame principale de l'aventure que vivront les Super-Knights.

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d'une possibilité pour les Super-Knights, d'atteindre leurs buts, au moins pour l'un d'entre eux, mais aussi l'opportunité d'accomplir de véritables exploits lors d'aventures héroïques et d'en revenir vainqueurs, couverts de gloire et de puissance.

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

## **OPPOSANTS & OBSTACLES**

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

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.