

ORIMUSHI

GUIDE DU MJ

SOMMAIRE

- [Pourquoi ce guide ?](#)
- [Principes du MJ](#)
- [Contexte de jeu](#)
- [Les joueurs](#)
- [Système & mécaniques](#)
- [Concevoir des scénarios](#)
- [Thématiques d'Ori Mushi](#)
- [Resources](#)

POURQUOI CE GUIDE ?

- pour accompagner le MJ, faciliter sa préparation de partie, lui donner des idées et partager des conseils
- pour expliquer les particularités de ce jeu de rôle, et comment pleinement retranscrire l'expérience de jeu imaginée pour Ori Mushi

PRINCIPES DU MJ

à rédiger en s'inspirant de :

Actions du MJ de BitD :

- Posez des questions
- Offrez des opportunités, suivez les idées des joueurs

- Passez directement à l'action
 - Montrez les signes d'une menace imminente
 - Donnez suite
 - Passez à l'action avec un PNJ
 - Indiquez aux PJ les conditions ou les conséquences de leurs actions
 - Cochez un compteur de progression
 - Offrez un Pacte avec le Diable
 - Pensez hors-champ Principes du MJ de BitD :
 - Soyez fan des PJs
 - Agissez selon la fiction
 - Donnez vie à un monde hanté
 - Immergez-vous dans la révolution industrielle
 - Adressez-vous aux personnages
 - Adressez-vous aux joueurs
 - Pensez « danger »
 - Restez souple
- **Les distances et le temps important peu** : dans Ori Mushi, ne vous préoccupez pas de savoir "combien de temps dure tel voyage ?" ou "quelle distance y a-t-il entre tel endroit et tel autre ?" Il ne doit jamais être question d'optimiser les trajets, de trouver le chemin le plus court ou de se déplacer le plus vite. Dans l'univers du jeu, les cartes sont imprécises et les voyages durent nécessairement quelques jours. Les komusō sont des voyageurs chevronnés, et n'empruntent pas toujours les mêmes chemins selon les saisons, la météo, les crues, le vent... -> à reformuler

CONTEXTE DE JEU

Ori Mushi est imaginé pour des parties de 1h à 4h, avec un MJ et 2 à 5 joueurs, pouvant être expérimentés en jeux de rôle ou totalement débutants.

Le jeu a été conçu avec deux manières principales d'y jouer en tête :

- des parties **one-shot**, par exemple lors de festivals ludiques, ou pour proposer une partie sur le pouce à des amis
- une succession d'une dizaine de parties avec un même groupe de joueurs, formant une **campagne** dont l'histoire trouvera une conclusion

Il est bien sûr aussi possible de jouer à Ori Mushi d'autres manières, en menant par exemple des campagnes plus courtes ou plus longues, ou avec seulement un joueur, voir six ou plus. Ce guide se concentrera néanmoins sur l'expérience de jeu principalement imaginée pour Ori Mushi.

PARTIES ONE-SHOT

COURTE CAMPAGNE

BAC À SABLE VS LINÉARITÉ

<https://ptgptb.fr/linearite-contre-bac-a-sable>

STRUCTURE DE LA CAMPAGNE

Les grandes idées structurantes :

- les komusō vont être des témoins de la "Grande Histoire", sans en être les héros. Ils auront leur rôle à jouer, et pourront "faire la différence", mais les

véritables héroïnes sont des PNJs, qu'ils ne pourront qu'assister : Mae, Oma, Rumiko...

- deux "coupures" vont séparer l'histoire en trois parties

Chapitre 1

Correspond aux 3 premières aventures / sessions de jeu. Les komusō sont majoritairement au 1er pallier de leur Voie.

- **Les disparus du festival du printemps** : les komusō découvrent leur 1er mushi et réveillent un Colosse -> maps: ForestShrineFestival-Spring (& AsianRiceFarm ?)
- **Il faut protéger Bourg-Mistral** -> maps: MellowMarshlandMill & BirdfolkVillage & WarforgedTitanScrapyard (après chute du Colosse)
 - les PJs doivent empêcher le Colosse de piétiner la bourgade : la faire évacuer, et convaincre le bourgmestre ? Détourner le Colosse ?
 - découverte de la **Tour de l'Infini**
 - les PJs rencontrent & sympathisent avec **Rumiko**, fille de Mokabé et **Oma** au **Moulin Des Cigognes**
 - les PJs croisent un Oni enragé : **Sobek**, un bûcheron devenu berserk
 - les PJs découvrent la censure et les brûlots de l'Église de la Connaissance
- **Les funérailles du daïmio** -> maps: CherryBlossomMonastery & WizardPrison (= Tour de l'Infini)
 - Mokabé confie à un PJ qu'il va bientôt mourir (inspi 120 BPM) -> finalement tué par Sobek ?
 - rencontre avec un dragon, Hakuryū -> apparence humaine ?
 - les PJs rencontrent **Gilga**, sans savoir qui il est

Scénario où les PJs sont interpellés pour trancher un dilemme de village
Introduire éléments du Mystika :

- vallée secrète du peuple éteint, accessible via galerie souterraine (dont les PJs ont la localisation), grâce à un mushi...

Chapitre 2

Correspond à environ 3 aventures / sessions de jeu. Les komusō sont majoritairement au 2e pallier de leur Voie.

- les komusō sont déclarés hors-la-loi & décimés + guerre éclate -> **ELLIPSE de plusieurs années** => phase de storytelling comme lors de la "session zero" => +1 Artefact & +1 Compétence => les PJs se retrouvent après plusieurs années, et se voient confier une mission d'importance (~ "protéger & détruire l'oeil de Sauron") -> lié à un Artefact, défini par tirage de dé + narration collective, Artefact lui-même fortement lié à un PJ (pas "portable" par autre perso)
- découverte du Théâtre des Cieux, recouvert d'ahoratos (lichen rendant invisible)
- un oeuf de dragon est confié aux PJs
- Gilga
- donner Codex complet au Mushishi

Chapitre 3

Correspond à environ 3 aventures / sessions de jeu. Les komusō sont majoritairement au 3e pallier de leur Voie.

Prévoir une scène / un événement ayant lieu lors de la séquence "Autour du Feu" dans la campagne

LES JOUEURS

NE PAS TOUJOURS JOUER AVEC LES MÊME JOUEURS

Façon "Les Marches de l'Ouest" Comment faire, etc.

Si vous commencez à avoir plus de 5 joueurs, il est important de fixer un nombre max de joueurs autour de la table avec lequel vous vous sentez à l'aise : personnellement au-delà de 5 j'ai du mal à m'assurer que tout le monde s'amuse autant, mais certains MJs sont à l'aise avec 8 joueurs ! Dans ce cas, déterminez clairement qui participera aux parties : les 1ers inscrits ? Les plus assidus ?

- évoquer Framadate

Détailler comment introduire un PJ en cours de partie, pour lui donner un certain nombre de ressources (Oris, Matériaux, mushis dans Codex, etc.)

CONSEILS POUR LA "SESSION ZÉRO"

- imprimez les **settings primers** en double : Histoire & Géographie
- efforcez-vous d'employer les noms des PJs
- comment gérer les cas où deux joueurs incarnent des komusō sur la même Voie ? -> détailler la situation pour les 4 Voies

D'un point de vue ludique et narratif, cette contrainte sur la nature du groupe des personnages des joueurs offre plusieurs avantages :

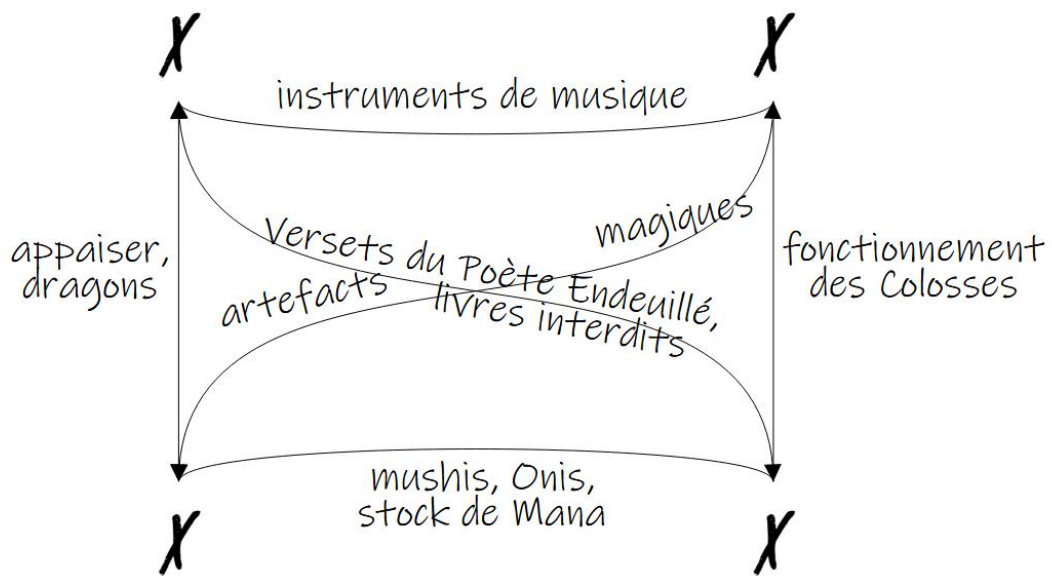
- ils n'ont pas le choix de travailler ensemble.
- ils ont des objectifs communs, propices à générer de belles aventures.

SYSTÈME & MÉCANIQUES

Synergies thématiques entre les Voies

ARTISTE-CONTEUR

MAÎTRE-ARTISAN



MUSHISHI

POÈTE-SORCIER

À compléter au fur et à mesure du
développement d'Ori Mushi...



JETS DE DÉS

Comment décrire un échec ? <https://ptgptb.fr/l-art-d-arbitrer-9> -> ce n'est pas forcément le PJ qui a raté, il s'agit peut-être aussi des circonstances / contexte / environnement

En pratique, cela implique que l'échec ne doit **jamais** ramener au statu quo. On ne veut pas forcément échouer en allant de l'avant , mais il est préférable que la résolution d'une action (échec ou succès) change la situation d'une manière ou d'une autre.

CONCEVOIR DES SCÉNARIOS

- Prévoyez-les plutôt **courts**, 2h à 3h de jeu maximum, quitte à les découper en plusieurs parties
- Introduisez dans chaque scénario une possibilité pour les PJs de progresser. Cela signifie inclure les éléments suivants :
 - un **bas-relief antique** ou un **incunable** (livre rare)
 - un **mushi**
 - une occasion de donner un **spectacle**
- Donnez des opportunités aux joueurs dans le sens de leurs **Motivations**
- Notez des **mot-clefs d'ambiance** pour chaque lieu

CRÉER DE L'ADVERSITÉ SANS COMBATS

JOUER À ORI MUSHI DANS UN AUTRE UNIVERS

Peut-être aimeriez jouer dans votre univers favori ?

THÉMATIQUES D'ORI MUSHI

Cette section vise à donner quelques explications concernant les différents sujets

LE GENRE HOPEPUNK

SCIENCES & TECHNOLOGIE

Dans Ori Mushi, les sciences & technologies interviennent à plusieurs niveaux :

- il s'agit du « cœur » de l'activité des Maître-Artisans, l'une des Voies proposées aux PJs
- les sciences sont l'activité principale des monastères & temples des terres connues, et sont présentées comme une activité « méditative » d'ermite bienveillants
- enfin, les sciences sont l'apanage de l'Église de la Connaissance, qui est une faction antagoniste

Mon intention était de montrer l'ambivalence des sciences & technologies, et comment leurs usages n'étaient **pas intrinsèquement bons**, mais totalement dépendant des intentions de ceux qui les promeuvent.

À ce sujet, voici un excellent livre que je vous recommande au sujet de la non-neutralité des sciences : [Les sciences, ça nous regarde](#), aux éditions La Découverte.

LES LIVRES

LA MAGIE

RESOURCES