

# ORI MUSHI



Un jeu de rôle minimaliste inspiré du [scénario de Kalwrynn pour initier au jeu de rôle intitulé "Mener en 30min"](#), où l'on joue dans un univers de *fantasy* inspiré du japon féodal.

**Inspirations:** Okami, Ori & the blind forest, Mushishi, Usagi Yojimbo, Kung Fu Panda, princesse Mononoke, Naruto...

- Feuille de personnage : [OriMushi-FeuillePersonnage.pdf \(346 Ko\)](#)
- Feuille de personnage "Étendue" : [OriMushi-FeuillePersonnageEtendue.pdf](#)
- Illustrations : [OriMushi-illustrations.pdf \(12 pages, 13 Mo\)](#)
- Articles sur mon blog à propos de ce jeu : [tag ori-mushi @ chezsoi.org](#)

## CRÉATION DE PERSONNAGE EN 5MIN

1. Choisissez votre apparence et **un objet spécial** (arme, objet magique...) parmi les illustrations, ou inventez-les ! Les objets spéciaux sont des objets magiques ou que leur possesseur maîtrise avec virtuosité.

1. Inscrivez sur votre feuille de personnage son **nom**, son **activité** et cochez **3 compétences**.

L'**inventaire** de départ des personnages est complètement libre : il s'agit de tous les objets qu'ils souhaiteraient transporter sur eux. Ces objets n'étant pas **spéciaux**, ils n'octroient pas de dé supplémentaires lors des jets.







## ACTIVITÉS

Voici quelques suggestions pour les joueurs, à découper avant la partie :

<b>Apothicaire</b> : je concocte des remèdes à partir de plantes sauvages.	<b>Conteur</b> : je raconte de manière captivante les plus incroyables histoires.	<b>Marchant</b> : sur ma route, je troque de précieux objets et ingrédients.
<b>Mushishi</b> : je perçois les esprits de la nature, et m'efforce de les apaiser.	<b>Ronin</b> : samouraï sans maître, je voyage en honorant le code moral du <b>bushido</b> .	<b>Autre</b> : inscris au dos une autre activité de ton choix.









# JETS DE DÉS

1d6 minimum, **+1d6** par compétence et Objet Spécial applicables. Selon le meilleur résultat obtenu aux dés :

-  : c'est réussi !
-  : c'est réussi **mais...**
-  : c'est raté **mais...**
-  /  /  : c'est raté



De plus :

- si deux  sont obtenus : c'est une **réussite épique** !
- si deux  sont obtenus : c'est un **échec critique**
- sur un  ou , le MJ peut également proposer un **dilemme** : le joueur se voit proposer un choix cornélien entre deux options exclusives. Son personnage peut par exemple obtenir quelque chose au prix d'un sacrifice, ou bien se rabattre sur une réussite partielle.
- actions **difficiles** : lorsque le personnage d'un joueur tente d'accomplir une véritable prouesse, une action à la limite de ses capacités, le MJ peut alors indiquer qu'au moins **deux dés de valeur**  ou  sont nécessaires pour réussir l'action.
- actions **en opposition**, comme par exemple un affrontement : un jet est effectué par personnage, **celui obtenant le plus de**  l'emporte. En cas d'égalité, on considère les . Si l'égalité persiste, aucun personnage n'a l'avantage.
- actions **conjointes** : un personnage assistant un autre à réaliser une action lui octroie **un dé bonus**, si cette aide est jugée pertinente par le MJ.

## *ÉLÉMENTS CLEFS À ÉTABLIR EN DÉBUT DE PARTIE*

- « L'histoire se déroule dans un japon médiéval imaginaire. Il existe de la magie et des monstres. »
- Le meneur de jeu demandera des jets aux joueurs pour les actions risquées de leurs personnages.
- Les joueurs se connaissent déjà et voyagent ensemble, et c'est d'ailleurs leur objectif commun : explorer le monde ! Ils ont déjà traversé de nombreuses contrées et aidé bien des gens.

## SCÈNE 0 – COURSE POURSUITE !

Bien que cela rallonge légèrement la durée de la partie, je trouve très judicieuse l'idée de Kalwrynn de commencer *in media res*.

Je vous suggère donc de commencer la partie en décrivant rapidement un joli décor de chemin de terre sinuant parmi les champs et les herbes folles, par une paisible après-midi printanière, au pied d'une montagne... Où les personnages des joueurs descendent le chemin en pente à perdre haleine, poursuivis par un troll-kappa dont ils ont piétinés le jardin par mégarde ! Cette créature, sorte de taupe humanoïde avec un bec, est fâchée et pas du tout disposée à discuter !

Décrivez aux joueurs les environs pour leurs donner quelques idées d'échappatoire : l'orée de la forêt de bambous, la descente un peu raide vers un lac, les hautes herbes balayées par le vent...

Au terme de cette scène, les joueurs doivent rejoindre le village, par le chemin ou le lac, quitte à faire une ellipse ou à indiquer qu'il s'agit de l'étape suivante de leur voyage, où on leur a vanté une recette locale de poisson frit...

## ILLUSTRATIONS

S'inspirant de [Sventovia](#) du Grümph, nous vous encourageons à imprimer des images au préalable, pour faciliter l'immersion des joueurs : des illustrations de personnages et ce dont ils peuvent s'équiper (armes & objets).

Vous trouverez dans ce PDF 12 illustrations de personnages des joueurs, 4 de PNJs, 6 de différents objets spéciaux, et enfin une illustration de l'esprit-dragon : [OriMushi-illustrations.pdf \(12 pages, 13 Mo\)](#)

## *AMBIANCE MUSICALE*

Quelques suggestions de bande sons originales : [Mushishi](#), [Okami](#), [Ori and the Blind Forest](#), [Princess Mononoke](#).

# ORI-MUSHI AU-DELÀ DE 30MIN

Les sections suivantes fournissent de quoi jouer dans l'univers d'Ori-Mushi pour des parties de 2 à 3 heures. Cela signifie :

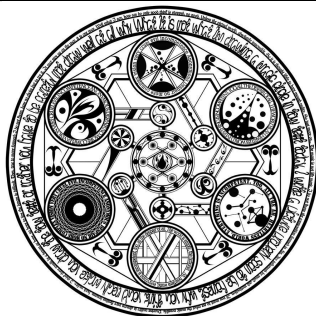
- des règles supplémentaires de progression / gain d'expérience
- un nouveau scénario

## JUTSUS

Les jutsus sont des techniques ancestrales permettant de maîtriser une forme de magie.

Il existe plusieurs familles de jutsus :

<b>Contrôle du sable :</b> modeler du sable pour former toute sorte d'objet, le projeter...	<b>Téléportation :</b> déplacement instantané à courte distance de soi, d'un objet, d'un adversaire...	<b>Clonage :</b> se dupliquer, dupliquer un objet...
<b>Hypnose :</b> immobiliser quelqu'un par le regard, le faire parler, lui donner des ordres...	<b>Régénération :</b> soigner une blessure, faire repousser un membre...	<b>Autre :</b> inscrire au dos un jutsu de ton invention.



Employer un jutsu nécessite **1 point de Mana**, et un jet de dé. Chaque famille de jutsu a une réserve de Mana associée.

Lorsqu'on maîtrise une famille de jutsu, on peut tenter n'importe quelle technique propre à cette spécialité. On peut aussi devenir expert d'une technique en particulier, et on gagne alors +1 dé au lancer lorsqu'on emploie cette technique.

Certains objet spéciaux rares peuvent conférer +1 dé au lancer pour une famille de jutsu spécifique.



## PROGRESSION & EXPÉRIENCE

-> Clefs









## *CARTES*

Si vous aimez avoir un support visuel pour vos parties, voici quelques belles cartes qui peuvent parfaitement servir de support à une partie d'Ori Mushi :

- [Bains japonais - Czepeku](#)
- [Sanctuaire de la forêt - Czepeku](#)
- [Monastère des cerisiers en fleurs - Czepeku](#)
- [Cache du Oni - Ferme de riz - Czepeku](#)

*SCÉNARIO : LES DISPARUS DU FESTIVAL DU PRINTEMPS*

# LICENCE, SOURCES & REMERCIEMENTS



*Ori Mushi* a été conçu par [Lucas Cimon](#) en février 2020. Ce jeu est placé sous license [Creative Commons Attribution 4.0 International](#).

Ce jeu est diffusé à prix libre. Si vous souhaitez me soutenir, vous pouvez me faire un don sur [lucas-c.itch.io](#). Les fichiers sources ayant permis de générer ce PDF sont disponibles [sur GitHub](#). Cette version est la v1.0.

Je serais ravi d'avoir vos retours si vous jouez à ce jeu ! 😊 Racontez-moi comment s'est passée votre partie via un commentaire [lucas-c.itch.io](#) ou sur [mon blog](#).

Merci enfin aux développeurs des [logiciels libres](#) employés pour réaliser ce jeu : [le navigateur Firefox](#), [le logiciel de dessin Gimp](#), [l'éditeur de texte Notepad++](#), [le lecteur de PDF Sumatra PDF](#), [le langage de programmation Python](#), les bibliothèques de code [markdown-it](#) & [Puppeteer](#).

Polices : [Odachi](#) & [Xangda Shiny](#)

Illustrations dans ce document :

- [Journey to the West](#) par TysonTan - [CC BY-SA 3.0](#)
- [Noh Demon](#) par weremagnus - [CC BY-NC 3.0](#)
- [Kuma](#) par HIJODELOPIO - [CC BY 3.0](#)

Pour la feuille de personnage :

- [Chinese New Year Folk Ornament](#), [Decorative Ying Yang sign](#) & [Dragon frame](#) @ [freesvg.org](#) - domaine public

Origine des images de [OriMushi-illustrations.pdf](#) :

- [Pirate Ninja](#) @ [publicdomainvectors.org](#)
- [Quick samurai sketch](#) par hidanbasher - [CC BY 3.0](#)

- [Human 4](#) par Jeff Preston, issu de [108 Terrible Character Portraits](#) - [CC BY 3.0](#)
- [Tryker femme](#) & [Tryker homme](#) - Ryzom - [CC BY-SA 2.0](#)
- [Alopex redesign concept](#) & [Human Alopex](#) par BEEvirus - [CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Kitty Anime Poilu Bleu](#) & [Elf Druide Fantaisie](#) @ [pixabay.com](#)
- [Komainu Raican](#), [Kuma](#), [Lion Swordsman](#) & [Shinobi](#) par HIJODELOPIO - [CC BY 3.0](#)
- [Fisherman's House](#), [Mind Temple Character](#) & [Village by assumzaek](#) - [CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Dakuan Ninja Scroll](#) par DaudioMultimedia - [CC BY-NC 3.0](#)
- [Manimal 3](#) par Jeff Preston, issu de [108 Terrible Character Portraits](#) - [CC BY 3.0](#)
- [Kenku](#) par Ubergank - [CC BY-SA 3.0](#)

- [Elias Ainsworth \(The Ancient Magus' Bride\)](#) par amgr99 - [CC BY-SA 3.0](#)
- [Woodland dragon](#) par flaming-anubis - [CC BY-SA 3.0](#)
- [magic circle 2](#) par NNao - [CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Grapling hook](#) par Pearson Scott Foresman - domaine public
- [Katanas](#) par Halibutt - [CC BY 3.0](#)
- [Ombrelle](#) @ [pxhere.com](#) - CC0
- [Armored 3](#) par Jeff Preston, issu de [108 Terrible Character Portraits](#) - [CC BY 3.0](#)
- [Asian fan with a map](#) & [Red Chinese scroll](#) @ [freesvg.org](#) - domaine public
- [Shuriken Throwing Ninja Star](#) @ [pixabay.com](#)
- [Bow and arrow vector drawing](#) @ [publicdomainvectors.org](#) - domaine public
- [Espio the Chameleon Gijinka](#), [Jet the Hawk Gijinka](#) & [Storm the Albatross Gijinka](#) by [rosytoonz](#) - [CC BY 3.0](#)
- [Ashitaka](#) | [Princess Mononoke](#), [Aeshi](#) - [The Marvelous Maiden Gardevoir](#), [Miashe Blare](#) - [The Fiery Fighter Blaziken](#), [Hanzo Hatoori](#) - [The Fierceful Ninja Ninjask](#), [Naiya Creswell](#), [Rianna](#), [Charlenne](#), [Battle Rehime](#) | [Sol Badguy](#) [Raid Northgain](#), [Portrait: Erika POKEMON](#) & [Streets on Hazards II - Martial Arts Attires](#) by [AmazingSphelon](#) - [CC BY-SA 3.0](#)