

ORI MUSHI



Un jeu de rôle **hopepunk** dans un univers de **fantasy** inspiré du japon médiéval, où les joueurs incarnent des komusō, ayant fait vœu d'aider la population, et où des créatures nommées **mushis** ont donné naissance à la magie.

Inspirations: Mushishi, Le château dans le ciel, Shadow of the Colossus, Avatar le maître de l'air, Naruto, Princesse Mononoké, Le Voyage de Chihiro, Zelda...

- Feuille de komusō : [FeuillePersonnage.pdf](#)
- Aides de jeu :
 - [OriMushi-VoiesDesPersonnages.pdf](#)
 - [VoeuxDesKomuso.pdf](#)
 - [GameLoop.jpg](#)
 - [MJ-Recap-Komusos.pdf](#)
 - [Noms-japonais.pdf](#)
 - [Illustrations.pdf \(16 pages, 40 Mo\)](#)
- Feuille de komusō pour partie de 30min : [FeuillePersonnageExpress.pdf](#)
- Articles sur mon blog à propos de ce jeu : tag ori-mushi @ chezsoi.org

SOMMAIRE

- [Les terres connues](#)
- [Histoire](#)
- [Géographie & peuples](#)
- [Mushis](#)
- [Onis](#)
- [Colosses](#)
- [L'Église de la Connaissance](#)
- [Vocables](#)
- [Les dragons](#)
- [Le peuple éteint](#)
- [Les joueurs incarnent des komuso](#)
- [Créer son komuso](#)
- [Jets de dés](#)
- [Santé](#)
- [Boucle de jeu](#)
- [Oris & progression](#)
- [Mystika](#)
- [Merveilles](#)
- [Autour du feu](#)
- [PNJs](#)
- [Griddish](#)
- [Version Express](#)
- [Éléments clefs à établir en début de partie](#)
- [Scène 0 - Course poursuite !](#)
- [Ressources](#)
- [Illustrations sélectionnées - non encore placées](#)
- [Glossaire](#)
- [Ambitions de game design](#)
- [Toutes les idées qui n'ont pas pu aboutir dans cette version](#)
- [Licence, sources & remerciements](#)

LES TERRES CONNUES

Le monde d’Ori Mushi est une forme de **Japon médiéval avec des éléments fantastiques** :

- la **magie** existe, elle opère par la parole, et est enseignée à travers différents **Vocables**. L’énergie magique provient du **Mana**, provenant des **mushis**, des créatures élémentaires invisibles...
- tout individu possède un potentiel maveillant enfoui, un **Oni**, qui peut s’éveiller, le dévorer et le transformer en **démon**.
- les **komusō** sont un ordre respecté dans toutes les terres connues.

Les terres connues comportent encore de nombreuses traces des **Temps Antiques**, une ère dont les légendes sont encore très présentes dans les esprits, inspirée des mythes greco-romains et égyptiens.

HISTOIRE

Les temps antiques

Il y a environ mille ans :

- les **dragons** veillent sur le monde et guident les empereurs.
- cette époque voit les plus grandes merveilles être conçues : la **Cité aux Mille Pages**, une véritable ville-bibliothèque; le **Théâtre des Cieux** de l’artisan-ingénieur **Vitruve**, immense et mobile; la **Tour de l’Infini**...
- la **Sculpteuse** conçoit initiallement les **Colosses** pour qu’ils déclament à travers les terres connues les Versets du **Poète Endeuillé**.
- fondation de l’ordre des **komusō**.

La Guerre de l'Oubli

Il y a environ un siècle :

- une armée de **Onis**, des démons, ravage les terres connues, menés par l'empereur fou, **Enkidu**. Ils massacrent les dragons, ainsi que tout un peuple : le **peuple éteint**. Les grandes merveilles disparaissent.
- les premiers **Poètes-Sorciers** maîtrisent la magie du **Verbe**, et transmettent leurs Vocables pour lutter contre les Onis.
- les **Onis** sont finalement vaincus. Certains disent grâce à un enfant, **Gilga**, qui commandait aux Colosses. D'autres racontent qu'ils ont été enchaînés dans les cœurs des hommes.

Récemment

Ces dernières années :

- une épidémie se répand, le **Fléau Impassible**, qui pétrifie progressivement les malades
- **Hisashi Inoue**, capitaine en chef des bateliers.
- **Oma la Cueilleuse de Mots**, une Poëtesse-Sorcière, a été élue par les forestiers pour remplacer le précédent empereur des Basses Plaines. Elle siège au conseil des sages de la ville de Nippur.
- l'**Empereur des Hauts Plateaux** est mort, de tristesse à ce qu'on raconte, sans descendance.

GÉOGRAPHIE & PEUPLES

Ces lieux & régions sont des points de repère essentiels dans les terres connues :

- les **Basses Plaines** : région de vallées verdoyantes et de nombreuses rivières. Deux peuples y cohabitent : les **forestiers**, qui mènent une vie sédentaire rurale; et les **bateliers**, nomades dont les escadres de chars à voile se déplacent aussi bien dans les plaines herbeuses que sur la mer.
- les **Hauts Plateaux** : région montagneuse, découpée en de multiples provinces. L'**Église de la Connaissance** y est très influente, promouvant un progrès scientifique et industriel.
- **Uruk** est la plus grande ville des Hauts Plateaux, capitale du Pays de la Mer. D'immenses industries s'y sont installées le long de ses immenses falaises.
- **Bilgamesh** est un Colosse encore actif, un géant humanoïde qui arpente les Basses Plaines. Une épreuve de courage des bateliers est de l'escalader.
- de nombreux **temples** et **monastères** parsèment les terres connues. Parfois très anciens, ils ont été érigés pour vénérer des divinités shintoïstes. La plupart sont aujourd'hui devenus des lieux dédiés aux Sciences, où diverses écoles de **Moines-Scientifiques** s'isolent pour approfondir leurs théories, dans des domaines aussi variés que l'astronomie, la botanique, la philosophie, les mathématiques... La majorité sont affiliés à l'Église de la Connaissance, mais pas toutes.



Les terres connues ne sont volontairement **pas** décrites en détails afin de :

- vous permettre, MJ & joueurs, de les détailler par petites touches, au fur et à mesure de vos parties.
- d'inclure toutes les références que vous souhaitez à des univers de fiction existants, qu'il s'agisse de lieux, de personnages, d'organisations...



MUSHIS

Un **mushi** est un organisme vivant **invisible** aux yeux des humains. Il en existe de différentes espèces, et ils tissent des liens essentiels avec les autres êtres vivants, de manière **symbiotique** : tantôt sources de nourriture, tantôt protecteurs de plantes et d'animaux.

Les mushis ne semblent pas doués de conscience. Ils ne sont ni mauvais ni bienveillants, mais contribuent à l'équilibre des environnements naturels où l'homme est absent.

Bien qu'invisibles, leurs morphologies sont tantôt semblables à des plantes, à des insectes, à de petits oiseaux, ou à des champignons.

Les mushis produisent naturellement du **Mana**, l'énergie permettant la magie. La plupart réagissent à **la musique**, aux métaux **argentés**, et à **la lune** : certains se reproduisent en émettant des **spores** durant les nuits de pleine lune. où ils convergent et se réunissent en masse à certains endroits mystérieux. On appelle cela un **banquet des mushis**.

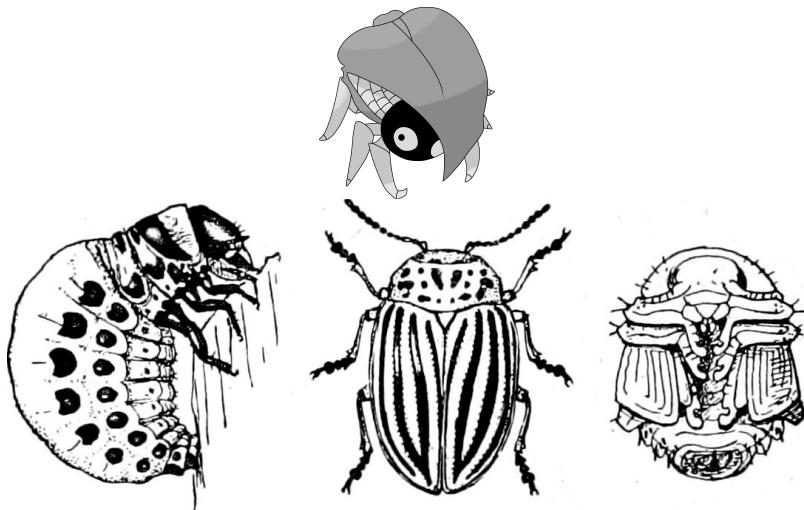
Mot-clefs : invisible, étrange, nature, symbiose, fragile, paisible, surnaturel



CODEX MUSHI

Les joueurs dans le groupe qui jouent des Mushishis se voient remettre une feuille de **Codex mushi vierge**. S'il y a deux Mushishis, chacun reçoit un Codex vide, et les joueurs se répartissent les six familles entre eux, afin de se spécialiser chacun dans trois d'entre elles. Si le groupe ne comporte aucun Mushishi, alors la tenue du codex est à la charge de l'ensemble des joueurs.

Le MJ dispose également du **Codex mushi complet**, contenant les détails de tous les mushis connus. Le MJ est également libre d'en imaginer d'autres. Les Mushishis en inventent eux-même de nouveaux à la seconde phase de leur Voie.



ONIS

Dans les terres connues, tout individu possède un démon intérieur, un **Oni**. Ce Oni se nourrit de colère, de frustration, de peurs.

Chez la plupart des gens, ce Oni reste en sommeil et ne se développe jamais.

À l'inverse, certains individus choisissent de nourrir ce Oni, pour obtenir en échange une grande puissance. Cette voie mène néanmoins à une transformation en un véritable **démon**.



Mot-clefs : enragé, hurlement, bestial, monstre, terrifiant, agressif, sidérant, danger

QUE SONT LES ONIS ?

Des humains ayant accepté d'accueillir en eux un Mushi parasitaire.

Ce Mushi leur confère une force surhumaine, ainsi qu'une impulsivité colérique terrible.



COMMENT SE COMPORTENT LES ONIS ?

Ils ont souvent choisi d'accueillir le Mushi pour obtenir quelque chose en échange : se venger, battre quelqu'un, prendre le pouvoir...

Parfois, ils obtiennent ce qu'ils souhaitaient et en sont satisfaits, devenant des monstres cruels s'assumant pleinement.

Parfois, ils sont en conflit intérieur, n'assumant pas les actes qu'ils ont commis sous l'impulsion du Mushi.



COMMENT DEVIENT-ON ONI ?

- des livres détaillent où se rendre, et en quelle saison, pour trouver des fruits de ce mushi, et les ingérer pour devenir Oni
- Gilga propose à ses fidèles de devenir des Onis

PEUT-ON "SOIGNER" UN ONI ?

Une fois le Mushi accueilli en soi, il n'existe que deux solutions pour ne pas être consumé par lui :

- le transmettre à un autre humain volontaire
- l'apprioyer -> inspi manga Parasite ?

COLOSSES

Ce sont de gigantesques et mystérieux géants de pierre, en partie sculptés. Certains sont endormis, d'autres errent, répétant des gestes ou des trajets dont le sens s'est perdu à travers les âges...

Peu de choses sont connues sur ces statues géantes. Ils réagissent à la **musique**, en général en l'écoutant, et parfois en répondant par un chant plaintif.

Les Colosses inertes, que plus rien n'anime, semblent être un lieu de prédilection des mushis.

Certains bas-reliefs de temples antiques, ou sur les Colosses eux-mêmes, mentionnent leur lien avec un énigmatique **Poète Endeuillé**.



De nombreuses légendes circulent à leur sujet. Certains disent en avoir vu s'affronter. D'autres racontent avoir vu un Colosse entretenir un jardin de fleurs.

Mot-clefs : gigantesque, lent, inarrêtable, massif, antique, minéral, lourd, tremblement, errance

L'ÉGLISE DE LA CONNAISSANCE

Cette influente institution promeut **le progrès scientifique et industriel**.

Cette organisation partage certaines caractéristiques d'une religion :

- le progrès technologique est **sacralisé**, mis en exergue comme la salut de l'humanité, et ses partisans exhorent à avoir **foi** en la Science et la grande Révolution Industrielle qui se déploie.
- la spiritualité et la magie sont **bannies** comme des absurdités barbares. Les **livres** qui y font référence sont **brûlés**.
- il n'y a pas de texte sacré, mais les **écrits scientifiques** sont portés aux nues, et célébrés comme les trésors les plus précieux de l'humanité.

Cette institution constitue un réseau très bien organisé :

- différents **lieux** lui sont dédiés, en ville comme dans des lieux reculés : **temples et monastères** qui sont autant d'instituts de recherche, mais aussi **usines de production** et carrières d'extraction de ressources
- une **hierarchie de scientifiques** dirige cette église : **barons et capitaines d'industrie, cardinal d'université, évêques-ingénieurs...**
- l'église encourage les **bonnes œuvres**, et structure plusieurs initiatives de bienfaisance sociale : aumône, aide alimentaire aux plus démunis, hébergement d'urgence, médecine gratuite, etc.

L'Église de la Connaissance a de nombreux détracteurs, qui lui reprochent notamment sa censure proche d'une Inquisition; la réalisation d'**expérimentations sur les défavorisés** qui bénéficient de ses bonnes œuvres; la **destruction d'environnements et la pollution** qu'entraînent les industries intensives qu'elle promeut.

Aujourd'hui, l'église est très influente dans les provinces des Hauts Plateaux, et de plus en plus également dans les villes des Basses Plaines.

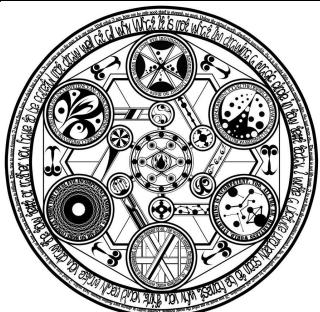
Mot-clefs : dogme, rigueur, usines, mécanique, productivisme, steampunk

VOCABLES

Les Vocables sont des langages mystiques ancestraux permettant de maîtriser différentes formes de magie, correspondant aux familles de mushis.

Voici les principaux Vocables connus :

Gravité : intensifier ou supprimer la gravité dans une zone proche.	Mimétisme : agir sur les reflets, dupliquer un objet...
Perceptif : modifier les perceptions, se rendre imperceptible, avoir une odeur attirante, être effrayant à en hérir le poil, etc.	Plantes : faire pousser des plantes (arbres, lianes, fleurs...) extrêmement vite, modifier un objet en bois...
Sommeil : l'induire ou empêcher de dormir, agir sur les rêves...	Téléportation : déplacement instantanné à courte distance de soi, d'un objet, d'un adversaire...



LES DRAGONS

ToDo / À rédiger

LE PEUPLE ÉTEINT



Société communiste, sans notion de propriété propre. -> essayer de dégager quelques caractéristiques originales et marquantes, cf. <https://ptgptb.fr/jdr-et-the-righteous-mind>

LES JOUEURS INCARNENT DES KOMUSŌ

Avant que les joueurs ne créent leurs personnages, informez-les de la nature de leur groupe : il vont incarner des **komusō**.

Les personnages des joueurs viennent de conclure un apprentissage d'élite (ou leur reconversion) dans un domaine, quel qu'il soit : artisan, savant, sorcier...

En échange de cette formation d'excellence qu'ils ont reçue, ils ont accepté ensuite, pendant un an, d'assumer la fonction de komusō, et pendant **un an** de constituer un groupe suivant les préceptes de cette charge :

- **Vœu d'Errance** : un komusō ne reste jamais plus de **trois nuits** dans un lieu, à moins d'une urgence vitale.
- **Vœu de Pauvreté** : un komusō ne conserve **jamais d'argent** pour lui. Il subsiste de la générosité des autres, qui leur offrent en général volontier le gîte et le couvert. Un komusō peut faire du troc.
- **Vœu d'Assistance** : un komusō accepte toujours **d'aider quelqu'un en difficulté**, de lui porter secours.
- **Vœu d'Impartialité** : un komusō se doit d'être **impartial et juste**. En cas de conflit, sans qu'ils ne possèdent la moindre autorité officielle, les komusō sont parfois sollicités comme juges impartiaux.
- **Vœu de Préserver la Vie** : un komusō ira jusqu'à **se battre pour une vie**. Il protège également **la nature**, animaux, plantes et autres créatures.



En-dehors de ce code moral, les komusō sont d'origines très diverses. Ils ont souvent des connaissances et des compétences très complémentaires au sein d'un groupe, pouvant parfois même provoquer des tensions.



Ils doivent tous respect et obéissance à un **daïmio**, qui a sélectionné les membres du groupe des komusō, et à qui ils rendent compte. Il peut parfois leur demander d'accomplir certains missions spécifiques.

En particulier le daïmio des komusō des joueurs se nomme **Mokabé**. Les komusō se connaissent déjà et voyagent ensemble depuis plusieurs semaines.

Au terme de leur mission de komusō, l'appréciation finale du daïmio sera cruciale pour la poursuite de carrière des komusō dans leur activité.

Les Vœux des komusō sont sources de points d'expériences : un joueur sauve une vie en danger ou épargne un adversaire meutrier gagne **+1 Ori**.

CRÉER SON KOMUSO

Chaque joueur :

- choisit une **Motivation**
- choisit une **Voie**
- choisit et coche **4 compétences**
- choisit un Artefact
- répond à une question 
- débute à 0 dans les jauge d'Ori & Oni
- (si Poète-Sorcier) débute avec un Vocable et un Verset maîtrisé

INVENTAIRE

Les komusō transportent avec eux tout le nécessaire pour voyager : de quoi camper, cuisiner, un peu de nourriture, etc. Ce matériel de voyage est réparti dans les sacs des membres du groupe.

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.

MOTIVATION

Pourquoi es-tu devenu komusō ?

Coche l'une des options proposées sur ta feuille de personnage, puis détaille ton histoire en quelques phrases au dos.

Motivation	Vœu personnel	Gain d'Ori
Aider mon prochain	Vœu d'assistance	Lorsque vous sauvez ou changez positivement & significativement la vie de quelqu'un
Devenir daïmyo	Vœu d'impartialité	Lorsque vous contribuez significativement à ce que justice soit faite
Devenir un maître	Vœu d'excellence	Lorsque vous surpassez un maître ou remportez une compétition
Expier mes erreurs	Vœu de réparation	Lorsque vous résolvez un conflit / réparez un dysfonctionnement majeur
Humilité	Vœu de discréetion	Lorsque résolvez une situation sans attendre de reconnaissance et sans qu'aucun PNJ n'ait connaissance de vos actions
Voyager	Vœu d'exploration	À chaque découverte d'un lieu oublié ou secret

À chaque motivation est associé un vœu personnel **suggéré** : vous êtes libre d'en choisir un autre. Le **vœu personnel** est l'un des 5 vœux des komusō, ou un 6^e vœu qui lui est propre, qui guide votre personnage dans sa vie.

Voies

cf. [OriMushi-VoiesDesPersonnages.pdf](#)

Maître-Artisan

Je veux maîtriser toutes les formats d'artisanat, pour construire les objets les plus beaux et utiles, et leur insuffler un peu d'âme.

Fabriquer : peut se combiner avec la Compétence **Bricoler**

Matériaux : n'importe quel **loot** dont le komusō justifie la pertinence, pour de l'artisanat ou de l'alchimie, mais **JAMAIS** 2x le même.

Artiste-Conteur

Je raconte de manière captivante les plus incroyables histoires. Je sais un captiver un public avec jonglage, tours de passe-passe, ombres chinoises, etc.

Progression : pour obtenir des Oris, les représentations réussies & pacification / mise en action doivent impacter des PNJs, pas seulement les autres PJs

Mushishi

J'étudie et m'efforce d'apaiser mushis et Colosses.

Les mushis étant invisibles, chaque Mushishi a sa propre manière de les détecter : grâce à des lunettes spéciales, en fermant les yeux et en se basant sur son odorat, ou bien en les caressant délicatement, etc. Au joueur de déterminer comment son komusō perçoit les mushis, et de l'indiquer sur sa feuille de Voie.

Un Mushishi peut employer sa compétence **Connaissance les mushis** pour **détecter leur présence dans un lieu**. Il effectue alors un jet de dé, et selon le résultat le MJ lui indique s'il perçoit ou non des mushis à proximité. Un résultat « mais » peut signifier que le Mushishi perçoit autre chose, qu'il pense détecter un mushi mais qu'il se trompe, etc.

Un Mushishi peut également employer sa compétence ***Connaissance des mushis*** pour tenter d'**identifier un mushi**, lorsqu'il a détecté la présence de l'un d'eux. Il effectue alors un jet de dé, et le meilleur dé obtenu indique le nombre de caractéristiques que le MJ lui indique concernant ce mushi. Il est possible de retenter un jet d'identification à partir d'un nouvel échantillon / dans des nouvelles circonstances.

Soigner permet à un Mushishi de stabiliser une blessure

Poète-Sorcier

Je maîtrise l'art du Verbe, et les Vocables magiques.

- apprentissage nouveaux Versets : 3 usages réussis = acquis comme Verset +1d6

ARTEFACTS

Les artefacts sont des objets spéciaux uniques, magiques ou d'excellente facture, et leur possesseur les manipule avec virtuosité. Deux PJs ne peuvent pas avoir le même.

Bâton télescopique : peut être employé tout autant comme une arme, que comme un moyen de prendre de la hauteur	Grappin télescopique : comme dans Zelda ou Batman	Arc à flèches soniques : propulse des flèches éthérees, illimitées et aux multiples propriétés : elles peuvent sonner l'alarme, assourdir, trancher en deux de petits objets, etc.
Amulette de feu : produit d'intenses flammes	Gant de bourrasque : projette de l'air	Cape d'invisibilité : permet de camoufler une seule personne, ne supprime pas le son
Instrument de musique : dont la sonorité appaise toute créature	Grande plume volante	Masque permettant de changer de visage
Guide d'identification de mushis	Lunettes à mushis	Katana tranche-tout

LIENS ENTRE KOMUSŌ

Au terme de cette étape de la création des komusō, chaque personnage aura créé **deux liens** avec d'autres membres du groupe.

Cette étape se déroule sous forme d'une « chaîne » entre joueurs :

- un premier joueur lance un dé pour déterminer avec quel autre komusō du groupe son personnage aura un lien. Il propose ensuite au joueur partenaire une nature de lien dans la table suivante, en choisissant ou en tirant au hasard. Si le joueur décline, il doit proposer un autre lien. Lorsque les deux joueurs sont d'accord, la ligne correspondante est cochée dans la table, et ils répondent ensemble aux questions selon le ***modus operanti*** décrit dans la section suivante.
- c'est ensuite au tour du joueur du komusō qui vient d'être tiré au hasard. Ce joueur effectue lui aussi un jet de dé pour sélectionner un autre personnage du groupe, à l'exception de celui du premier joueur. Il choisit ensuite la nature de ce lien dans la table suivante parmi les options non encore sélectionnées, coche la ligne correspondante, et les deux joueurs répondent aux questions.
- le joueur qui vient d'être tiré au hasard effectue lui aussi un jet de dé pour sélectionner un autre personnage du groupe, à l'exception de ceux des premier et second joueurs.
- et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur, dont le komuso aura automatiquement un lien avec celui du premier joueur

Pour chaque **lien**, trois questions sont posées. Le joueur qui n'a pas choisi la nature du lien commence à répondre à l'une des questions. Puis son partenaire répond à une seconde question. La parole revient enfin au joueur initial pour la question restante.

<input checked="" type="checkbox"/>	Nature du lien	Questions
<input type="checkbox"/>	Originaires du même lieu	<ul style="list-style-type: none"> • Était-ce dans les Basses ou Hautes Plaines ? Un village forestier, un quartier de ville, une escadre de bateliers ? • Qu'avez-vous partagé en ce lieu, qui vous a marqué ? • En quoi ce lieu a-t-il changé aujourd'hui ?
<input type="checkbox"/>	Élèves du même maître	<ul style="list-style-type: none"> • Quel est son nom et son domaine d'expertise ? • Est-il décédé ou toujours vivant ? • Êtes-vous en compétition, ou coopérez-vous pour transmettre son enseignement ?
<input type="checkbox"/>	Ancêtre commun ayant participé à la Guerre de l'Oubli	<ul style="list-style-type: none"> • Quel était son nom et sa profession ? • Comment a-t-il/elle participé à la guerre ? • Que vous a-t-il/elle légué ?
<input type="checkbox"/>	Voyagez ensemble depuis longtemps	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle sale habitude insupporte ton compagnon ? • Quel est l'endroit le plus mémorable visité ensemble ? • À quelle occasion lui as-tu déjà sauvé la vie ?
<input type="checkbox"/>	Assisté à un banquet de mushis ensemble	<ul style="list-style-type: none"> • Happé dans le flow des mushis, comment as-tu réagi ? • Tu as versé du sang, pourquoi ? • Tu t'es réveillé près de ton camarade : où ça ?
<input type="checkbox"/>	Victimes du même Oni	<ul style="list-style-type: none"> • Qui était ce Oni avant de devenir un démon ? • L'un de vous l'a affronté, comment ? • Cela s'est fini dans les larmes, pourquoi ?
<input type="checkbox"/>	Relation d'amour	<ul style="list-style-type: none"> • De quel forme d'amour s'agit-il ? • Qui la ressent pour qui ? • Comment vivez-vous cet amour au quotidien ?
<input type="checkbox"/>	Motivations proches	<ul style="list-style-type: none"> • Quel objectif avez-vous en commun ? • Sur quoi n'êtes-vous pas en accord ? • Êtes-vous en compétition, ou coopérez-vous ?
<input type="checkbox"/>	Parentalité	<ul style="list-style-type: none"> • Quel est votre lien de parentalité ? • Quel souvenir d'enfance partagez-vous ? • Quel lien avec votre famille conservez-vous avec vous ?
<input type="checkbox"/>	Lien secret	Surprise ! Le MJ vous expliquera votre lien en apparté.

Lien secret

Le MJ prend en apparté les deux joueurs, et leur révèle que l'un des komusō est un **mushi clone** de l'autre !

Depuis le clonage, les deux personnages ont probablement adopté des signes distinctifs, les rendant légèrement dissemblables l'un de l'autre. Ou bien peut-être prétendent-ils être jumeaux. Mais ils disposaient en tout cas d'un corps et de souvenirs identiques au moment où le mushi est né.

Depuis, le mushi clone a entièrement est devenu une personne à part entière. Il est complètement indépendant de son modèle et en tous points humain.

Répondez à ces questions :

- quel personnage est "l'original" ? Ou bien l'ignorez-vous ?
- il y a combien de temps le clone est-il né ?
- pourquoi avez-vous décidé de voyager ensemble ?

JETS DE DÉS

Lorsque votre komusō entreprend une action comportant un risque, le MJ demande au joueur de lancer un dé pour déterminer le résultat de cette action :

- ☀ / ☁ : 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 ☁, puis les ☂. Si l'égalité persiste, aucun personnage ne prend l'avantage.
- actions **conjointes** : un personnage assistant un autre à réaliser une action lui octroie **un dé bonus**, si le MJ juge cette aide pertinente. Un seul dé est octroyé lorsque plusieurs personnages fournissent leur aide.



LANCER PLUS DE DÉS



Ce symbole vous indique d'ajouter un dé à votre jet : prenez ensuite en compte **le plus haut résultat** pour déterminer la réussite de l'action.

Vos **Compétences** et vos **Artefacts** vous permettent ainsi de lancer des dés supplémentaires lors d'un jet de dés. Tant que le MJ considère que ces atouts vous aident dans l'action entreprise, ces ajouts de dés peuvent se cumuler.

Votre **Voie** peut également vous fournir des dés additionnels.

RÈGLES D'EMPLOI DES VOCABLES

Employer un Vocable nécessite **1 point de Mana** canalisé, et un jet de dé. Un personnage maîtrisant un Vocable, peut tenter n'importe quelle Versets propre à cette famille de magie. Il est aussi possible de devenir expert d'un **Verset** en particulier, et de gagner ainsi **+1 dé** au lancer lorsqu'on l'emploie.

Certains artefacts rares peuvent également conférer **+1 dé** au lancer pour un Vocable spécifique.





SANTÉ

Section en cours de rédaction...

-> géré comme un RISQUE qui DOIT être explicité par le MJ avant un jet



BOUCLE DE JEU

Dans Ori Mushi, le jeu alterne entre trois phases :



JEU LIBRE

Durant cette phase de jeu, chaque joueur incarne son komusō, et est totalement libre de ses actions et paroles. C'est le mode de jeu « classique » de la plupart des jeux de rôle.

L'un des vœux des komusō étant l'**itinérance**, ils voyagent sans cesse de lieu en lieu. **À chaque fois que les komusō migrent d'un lieu** pour se rendre dans un autre, passez ensuite successivement aux phases de jeu suivante :

1. [Répartition des Oris & progression](#)
2. [Mystika](#), où les joueurs révèlent et détaillent **les secrets des terres connues**
3. [Autour du feu](#), un moment de **roleplay** entre komusō pour les joueurs

ORIS & PROGRESSION

Les Oris représentent la sagesse, l'élan de bonté, la force intérieure que n'importe qui peut développer.

La progression en Oris d'un komusō représente son gain d'expérience acquise en réalisant des actions en alignement avec son code moral, au fur et à mesures de ses aventures.

Situation	Progression par aventure
Échec critique ☐☐	+1 Ori
Suivre activement les Vœux des komusō, y compris le Vœu Personnel	+1 Ori
Mettre en avant ses Liens & 🎶	+1 Ori
Suivre sa Progression de Voie	+1 Ori
Placer au moins une fois son komusō dans une situation délicate à cause de sa Mauvaise Habitude	+1 Ori
Compléter la carte	+1 Ori

En dehors de l'échec critique, tous les gains d'Oris se font en fin de session de jeu, lorsque les komusō reprennent leur voyage.

CHANGEMENT DE PALIER

=> répondre à une question 🎶

MYSTIKA

Durant cette phase narrative, les joueurs vont définir collectivement les détails qui entourent certains **secrets** de l'univers d'Ori Mushi.

Cette phase a lieu lorsque les komusō profitent des moments de repos de leur voyage pour déchiffrer des **bas-reliefs antiques** qu'ils ont recopié durant leurs aventures, ou pour lire des **livres interdits** qu'ils ont récolté.

L'examen de ces reliques est le rôle de l'**Artiste-Conteur** du groupe. S'il n'y en aucun parmi les joueurs, alors le suivi des secrets découverts est géré **par le groupe collectivement** : découpez simplement la zone **Secrets** d'une feuille d'Artiste-Conteur, et confiez-la aux joueurs. S'il y a deux Artiste-Conteurs parmi les joueurs, alors laissez-les se mettre d'accord pour que l'un se charge des bas-reliefs antiques et l'autre des livres interdits.

RÉVÉLATION D'UN SECRET

Une fois par voyage entre deux aventures, un Artiste-Conteur peut profiter des temps de repos pour déchiffrer un **bas-relief antiques** qu'il a recopié, ou un **incunable** (livre rare).

Au terme de cet examen littéraire, il **découvre un secret** concernant les terres connues. Le MJ consulte le tableau ci-dessous pour leur révéler lequel, correspondant le mieux au bas-relief ou livre déchiffré, et en privilégiant les premiers secrets de la liste :

Secret	Narration partagée	
1	Le chant plaintif des Colosses est constitué de Versets du Poète Endeuillé, dont les effets sont magiques	Question-Réponses : Bilgamesh emploie le Vocabulaire des Plantes, quel est exactement l'impact de ses Versets ?
2	Le peuple éteint n'a pas totalement disparu. Ses derniers membres se sont réfugiés dans une vallée secrète .	Question-Réponses : la relique que vous avez déchiffré indique comment y accéder, quel est ce moyen ?
3	Chaque Colosse est alimenté par une sphère de Vitruve , un dispositif mécano-magique alimenté par un œuf de dragon .	Question-Réponses : ?
4	Il existe des ???, capables de conférer l' immortalité s'ils sont brisés et que leur cœur est consommé	Question-Réponses : lors de la guerre de l'Oubli, comment fut oublié le nom de Watatsumi, dragon des mers ?
5	Le Fléau Impassible est un mushi, il s'est déjà répandu par le passé, et un remède a été trouvé en l'étudiant.	Question-Réponses : quel fut le remède et comment a-t-il été découvert ?
6	Les Onis sont en réalité une septième famille de mushis parasites -> décrire la section correspondante.	Question-Réponses : où et comment poussent les fruits du Oni ?
7	Les dragons sont en fait une légende savamment entretenue par des Artistes-Conteurs. Les "œufs de dragons" sont en réalité des œufs d'Oni.	Question-Réponses : ?
8	xxx	Question-Réponses : ?

NARRATION PARTAGÉE

Cette colonne de la table des secrets indique **comment** se déroulera cette phase. Il existe plusieurs formats, détaillés dans les sections suivantes :

- Question-Réponses
- Haïkus
- Artefact
- Journal de bord

Une bande son calme, poétique, envoutante est idéale pour cette phase. Suggestions : [Mushishi](#), [Ori and the Blind Forest](#).

L'Artiste-Conteur prend en note sur sa feuille de Voie du secret révélé. Il aussi encouragé à prendre note, au dos de sa feuille de Voie, des détails inventés collectivement durant cette phase. Il pourra s'en inspirer pour de futures représentations de spectacles !

Gardez en tête ces grands principes durant la phase Mystika :

- durant ces phases de narration partagée, **vous êtes libres de créer n'importe quel élément de l'univers** : lieux, personnages, événements...
- employez la technique du « **oui et** » : ne rentrez jamais en contradiction avec les éléments apportés par les autres joueurs, mais rebondissez dessus et étoffez-les.
- tout n'a pas à être **cohérent** : les reliques découvertes par les komusō relatent des histoires, pas forcément la Vérité. Elles peuvent même parfois se contredire.
- cette phase doit rester relativement **courte**, idéalement environ une demi-heure : c'est au MJ de l'animer et de s'assurer qu'elle ne traîne pas en longueur

FORMAT : QUESTION-RÉPONSES

À chacune de ces phases, un joueur sera l'Arbitre. L'Artiste-Conteur est le premier à endosser ce rôle, puis il sera assumé par tous les joueurs à tour de rôle au fil des phases suivantes de Questions-Réponses. L'Artiste-Conteur est responsable de consigner qui a déjà été Arbitre, et à qui revient ce rôle à chaque fois.

Les phases de Questions-Réponses se déroulent ainsi :

- le MJ énonce la question posée
- à tour de rôle, chaque joueur propose une réponse, sauf l'Arbitre
- enfin, l'Arbitre choisit la réponse qu'il préfère, ou un mélange de réponses

FORMAT : HAÏKUS

Dans ce format, vous allez décrire une succession de **scènes** et d'ambiances, formant un poème ou une balade, qui se transmet souvent accompagné de musique. Le lien entre ces scènes ne sera pas explicité, et c'est à chacun de se forger une idée de ce qui les relier à travers le temps et l'espace. Chaque scène est un haïku, une strophe du poème.

Le MJ peut choisir de participer ou non à cette phase.

Déroulé : à tour de rôle, chaque joueur énonce une phrase décrivant une **scène** ou une ambiance, pour former une succession de haïkus.

- n'importe quel joueur inspiré énonce la première phrase du premier haïku.
Il est alors chargé d'inscrire toute la strophe sur la Feuille des Haïkus.
- en tournant dans les sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur annonce une phrase à son tour.
- après un temps de réflexion, un joueur peut passer son tour.
- si possible, la troisième phrase doit clôturer chaque haïku, puis la quatrième débuter un nouveau haïku, et ainsi de suite.

- ne respectez pas strictement les règles de composition des haïku : une strophe peut contenir 4 ou 5 phrases, le nombre de syllabes importe peu, une césure (*kireji*) à la fin est bienvenue mais pas nécessaire, etc.
- **le poème est fini** lorsque tous les joueurs sont satisfaits du poème, et que plus personne n'est inspiré pour débuter de nouveau haïku.

FORMAT : ARTEFACT

Le MJ participe à cette phase comme les autres joueurs.

Le joueur qui a placé son dé sur cette table choisit un artefact en possession d'un komusō du groupe, ou mentionné précédemment durant une partie. Il désigne ensuite un joueur en lui passant son dé.

Déroulé :

- chaque joueur doit décrire une brève scène où l'artefact était impliqué.
- le premier joueur doit décrire l'origine de l'objet, comment il a été conçu.
- la description doit s'attacher à décrire une scène préciser, sans nécessaire donner d'explications.
- les autres joueurs peuvent ensuite faire des commentaires, et poser des questions sur des détails de la scène.
- enfin, le joueur qui a décrit la scène transmet le dé un autre joueur, pour qu'il narre une autre scène impliquant l'artefact, située chronologiquement plus tard dans la vie de l'objet.
- une fois que tous les joueurs ont décrit au moins une scène, n'importe quel joueur qui reçoit le dé peut décider d'arrêter cette phase de narration.

MERVEILLES

Voici quelques-unes des merveilles que pourraient découvrir les PJs. L'Église de la Connaissance souhaitera se les approprier. Il s'agit pour la plupart de créations de Vitruves durant les Temps Antiques, mais pas seulement :

LE GYROPTÈRE DE VITRUVE

cf. [Gyroptère](#)

LA TOUR DE L'INFINI

Possède de nombreuses portes (la plupart fermées), s'ouvrant dans de nombreux lieux des terres connues

- les portails nécessitent de l'algue-portail
-  la nuit, une masse d'algue-portail s'y déplace d'étage en étage (façon cube gélatineux)

LE THÉÂTRE DES CIEUX

UNE SPHÈRE MÉCANIQUE AGRICOLE

Capable de planter / labourer / biner / butter / sarcler / éclaircir les plantes Peut faire peur au 1er abord

UN MOULIN À ÉNERGIE SOLAIRE

Ressemble à un moulin... mais tourne même quand il n'y a pas de vent !

UN MÉGAPHONE GÉANT

Capable de diffuser un concert dans toute la vallée

UNE CHAUDIÈRE SOUTERRAINE GÉANTE

Alimentant les poêles de nombreuses maisons dans une région enneigée

UN AIGLE-COLOSSE VOLANT

Inspi Les Mystérieuses Cités d'Or

UN TÉLÉSCOPE GÉANT

INVENTEZ LES VÔTRE !

AUTOUR DU FEU



Durant cette phase, les joueurs incarnent leurs komusō, au terme d'une journée de voyage. Ils se retrouvent traditionnellement autour d'un feu de camp. Si une phase Mystika vient d'avoir lieu, cette scène commence alors que leurs personnages viennent de découvrir **un secret des terres connues**.

Il s'agit d'une séquence d'un quart d'heure axée sur le **roleplay**, où les joueurs sont encouragés à :

- partager avec les autres komusō ce que leur personnage a **ressenti** durant leur dernière étape
- revenir sur ce que certains de **leurs camarades ont fait**
- discuter de **leur mission** : est-ce qu'il l'accomplissent correctement ? Est-ce qu'ils l'envisagent tous de la même manière ?
- évoquer les **rêves et ambitions** de chacun
- émettre des hypothèses sur les **grands mystères** des terres connues : Colosses, mushis, légendes...

Concluez cette phase ainsi :

Au cœur de la nuit, votre feu de camp s'éteint doucement. Qu'est-ce que vos personnages ont dans le coeur en se couchant ?

Durant cette phase, le MJ peut participer durant les "blancs" de la discussion pour décrire l'environnement autour des komusō, la lumière, les bruits, le vent... Il est aussi encouragé à diffuser une musique d'ambiance adaptée :

- [Tir - Urd, Skuld & Verdandi](#)
- [Campfire Ambience with music - 1 Hour](#)

- [Campfire Stories | TTRPG Ambience Music | 1 Hour](#)
- [Campfire at Night - TTRPG relaxed BG Music - 1 Hour](#)

LA CARTE DES TERRES CONNUES

Au fur et à mesure de leur pérégrinations, les komusō tracent une **carte des terres connues**. Au terme de la phase Mystika, les joueurs complètent cette carte :

- ils peuvent y ajouter des **lieux**, issus de leur dernier voyage où du Mystika
- ils peuvent y dessiner ou mentionner des **personnages** ou des **points d'intérêt** notables

Cette carte mentionne les lieux notables traversés par le groupe, et éventuellement des éléments sur le relief, les cours d'eau, l'environnement en général et les bâtiments découverts en chemin.

En tant que MJ, lors de votre première partie, vous pouvez au choix :

- donner une **feuille A4 vierge** à vos joueurs
- fournir un **fond de carte** de votre univers favori, ou dessinée par vos soins

La carte doit comporter une **rose des vents** indiquant les directions cardinales : Nord, Sud, Est, Ouest. Elle doit aussi comporter **les signatures des komusō**, qui attestent de sa validité.

À chaque fin de partie, un joueur du groupe se dévoue pour compléter la carte. Le PJ de ce joueur gagne **+1 Ori** s'il inclut au moins un tout petit **dessin** d'une plante, d'une créature ou d'un personnage qu'ils ont rencontré.



PNJS

MOKABÉ

Daïmio vétéran; membre du conseil des komusō; gardien de la Tour de l'Infini

- **Objectifs** : atteint d'une dégénérescence bientôt fatale, il sait qu'il va mourrir sous peu. Avant, il veut transmettre aux komusō ses derniers et plus importants enseignements.
- **Attitude (guide de roleplay)** :
- **Liens avec autres PNJS** : père de Rumiko, ami & conseiller d'Oma, ami d'enfance d'Hisashi

MAE

Jeune marchande qui prend les choses en main au Temple aux Singes

- **Objectifs** :
- **Attitude (guide de roleplay)** :
- **Comment peut-elle aider les PJs ?** :
- **Comment s'opposera-t-elle aux PJs ?** :
- **Liens avec autres PNJS** :

OMA LA CUEILLEUSE DE MOTS

Une Poëtesse-Sorcière, élue par les forestiers pour diriger le conseil des sages de Nippur. Vit au Moulin Des Cigognes

- **Vocables : gravité** (contrôle du papier façon *Read or Die*)
- **Objectifs** : s'opposer à l'influence grandissante de l'Eglise de la Connaissance dans la région

- Attitude (guide de roleplay) :
- Comment peut-elle aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-elle aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS : mentor de Rumiko; amie de Mokabé

RUMIKO

- Objectifs : devenir daïmio, suivre les vœux des komusō, faire perdurer cet ordre, que son père soit fière d'elle
- Voie : Maître-Artisan -> spécialité ?
- Attitude (guide de roleplay) : de caractère joyeux; peut devenir très sérieux; initiallement méfiante envers les PJs
- Comment peut-elle aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-elle aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS : fille de Mokabé; komusō apprentie d'Oma

OSAMU TÉNPO

Évêque-ingénieur chargé de l'évangélisation des Basses-Plaines Accompagné et secrètement d'arquebusiers

- Objectifs : étendre l'influence de l'Église de la Connaissance; combattre les croyances envers les Mushis
- Attitude (guide de roleplay) :
- Comment peut-il aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-il aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS :

BILGAMESH

Colosse encore actif, géant humanoïde arpantant les Basses Plaines.

- Objectifs :
- Attitude (guide de roleplay) :
- Comment peut-il aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-il aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS :

GILGA

La légende raconte qu'il commandait aux Colosses et qu'il aurait vaincu les Onis.

- Objectifs :
- Attitude (guide de roleplay) :
- Comment peut-il aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-il aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS :

HISAISHI INOUE

Capitaine en chef des bateliers

- Objectifs :
- Attitude (guide de roleplay) :
- Comment peut-il aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-il aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS :

CÉCIL

Archiviste, bibliothécaire, ancien élève de Mokabé

- Objectifs :
- Attitude (guide de roleplay) :
- Comment peut-il aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-il aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS :

TINBEI

Successeur de Mokabé. A un sabre à la ceinture, vestige de son passé de guerrier, mais il est **soudé**.

- Objectifs :
- Attitude (guide de roleplay) : débonnaire, bon vivant / buveur, volontier impertinent / moqueur, parfois impulsif
- Comment peut-il aider les PJs ? :
- Comment s'opposera-t-il aux PJs ? :
- Liens avec autres PNJS :

GRIDDISH

[https://www.reddit.com/r/neography/comments/a9yd0d/
i_made_a_griddy_cipher_where_letters_smush/](https://www.reddit.com/r/neography/comments/a9yd0d/i_made_a_griddy_cipher_where_letters_smush/)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ
N	O	P	ꝑ	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ	ꝑ



lepoeteendeuille :

LEPOETEENDEUILLE : †|ꝑ|ꝑ|ꝑ|ꝑ|ꝑ|ꝑ|

Dans le jeu, cet alphabet est celui des Temps Antiques.

L'idée est d'employer ce script sur les feuilles de personnage pour y dissimuler des secrets que les joueurs découvriront durant la partie.

VERSION EXPRESS

Cette version du jeu est destinée à des parties très courtes, d'une heure environ. Inspiré du [scénario de Kalwrynn pour initier au jeu de rôle intitulé "Mener en 30min"](#), ce mode de jeu se veut volontairement très simple et épuré, pour offrir aux joueurs en une heure un aperçu du jeu.

CRÉATION DE PERSONNAGE EN 5MIN

1. Choisissez votre apparence et **un artefact** (arme, objet magique...) parmi les illustrations, ou inventez-les ! Les artefacts sont des objets magiques ou que leur possesseur maîtrise avec virtuosité.
2. 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.

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 les terres connues... et inconnues ! 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...

RESSOURCES



ILLUSTRATIONS

S'inspirant de [Sventovia](#) du Grümph, nous vous encourageons à imprimer des images au préalable, pour faciliter l'immersion des joueurs.

Vous trouverez dans ce PDF de multiples illustrations pour les komusō, les PNJs, ainsi que différents lieux, créatures & artefacts [OriMushi-illustrations.pdf](#).

Voici également quelques illustrateurs inspirants :

- [liquidcoco](#)

AMBIANCE MUSICALE

Quelques suggestions de bande sons originales : [Okami](#), [Princess Mononoke](#), [Furyo / Merry Christmas Mr. Lawrence](#), [Journey](#), [Creatures of Ava](#) --> à insérer comme suggestion pour chaque phase

La galerie d'art de Nouvelle-Galles du Sud a commandé une musique atmosphérique pour son exposition « Japan Supernatural » d'art traditionnel et contemporain : <https://www.artgallery.nsw.gov.au/listen/supernatural/#music>

[Beautiful Piano -Poems of the Moon - Japanese Fantasy Inspired BGM](#)

[Blue Turtle YouTube playlists](#)

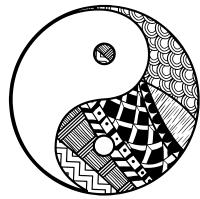
Bande son YouTube : [Ori Mushi](#)

CARTES DE LIEUX

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 :

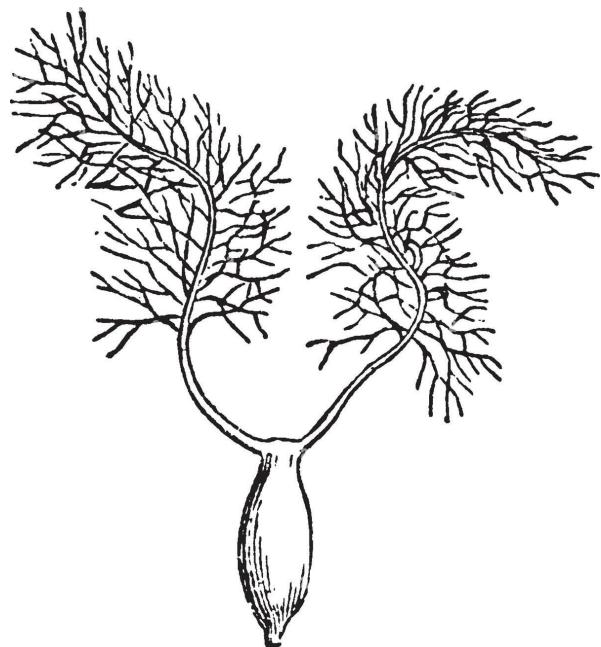
- [Sanctuaire de la forêt - Czepeku](#)
- [Monastère des cerisiers en fleurs - Czepeku](#) - [scene illustration @ Patreon](#)
- [Warforged Titan Scrapyard - Czepeku](#) - [scene illustration](#)
- [Cache du Oni - Ferme de riz - Czepeku](#)
- [Bains japonais - Czepeku](#) - [scene illustration @ Patreon](#)
- [Wizard Prison - Czepeku](#) - [scene illustration @ Patreon](#)
- [Celestial Gate - Czepeku](#) - [video scene](#) - Spring version
- [Mountaintop Observatory - Czepeku](#)

ILLUSTRATIONS SÉLECTIONNÉES – NON ENCORE PLACÉES









Images searches: Creative Commons via Google, avec filtres "il y a moins d'un mois" + Licences Creative Commons :

- [DeviantArt: artwork | "concept art" | illustration | character](#)

- [DeviantArt: manga](#)

GLOSSAIRE

JdR : jeu de rôle

MJ : Meneur ou Meneuse de Jeu

PJ : Personnage d'une Joueuse ou d'un Joueur

One-shot : courte partie de JdR isolée, sans qu'il ne soit prévu de suite

Campagne : ensemble de parties de JdR se suivant pour former une continuité, où l'on retrouve les même personnages dans le même univers

Hopepunk : un sous-genre des littératures de l'imaginaire, conçu à l'opposé des dystopies amorales ou violentes, où la bonté est un acte politique et de rébellion, et les personnages ne se résignent pas face à un univers hostile. [Page Wikipedia](#). Voici quelques œuvres que j'estime appartenir à ce genre et que je recommande : les BDs *Lightfall*, *Mouse Guard*, *Nimona*, *SAGA*; les films Nausicaä & Princesse Mononoké; la série *Firefly*; les jeux vidéos *Brothers - A Tale of Two Sons & Journey*.

AMBITIONS DE GAME DESIGN

- un jeu de rôle où les combats sont rares, et jamais nécessaires
- un format de courte campagne (une dizaine de parties) où les personnages et l'univers évolueront significativement, avec plusieurs mystères révélés
- des feuilles des personnages intégrant des mécaniques incitant à évoluer narrativement, avec des éléments uniques pour chaque archétype
- un jeu *light* en terme de contenu textuel décrivant l'univers, mais intégrant à la place des phases de narratistes. L'idée est d'inclure le minimul de *lore* possible, uniquement le strict nécessaire, mais que les joueurs puissent contribuer à définir des pans de l'univers durant certaines phases de jeu (~ *fusil de Tchekhov*)

CETTE FOIS OÙ J'AI PROCRASTINÉ PENDANT 2 SEMAINES POUR FINALEMENT PRÉPARER UNE PARTIE À L'ARRACHE

Raconter cette histoire + rassurer + expliquer comment j'ai procédé

TOUTES LES IDÉES QUI N'ONT PAS PU ABOUTIR DANS CETTE VERSION

ATLAS DES JOUEURS

Un atlas de 4-6 pages est remis aux joueurs en début de campagne. Cet atlas détaille brièvement l'histoire et la géographie des terres connues. Des annotations manuscrites mentionnent quelques mystères, et des petits encarts de réponse permettent aux joueurs d'y consigner leurs découvertes.

SITE WEB

- partage de haïkus, avec mise en page jolie (proc-gen) de ces textes
- partage de personnages
- partage de lieux sur carte partagée (mentionner #hashtag dédié pour les partager sur réseaux sociaux)
 - tool: <https://github.com/Azgaar/Fantasy-Map-Generator> -> fine-tune & disable useless features: <https://github.com/Azgaar/Fantasy-Map-Generator/wiki/Quick-Start-Tutorial#performance-tips> alt tool: <https://github.com/davmillar/DavesMapper>
 - 1 carte commune publique
 - lien avec le jeu ? -> avoir acheté le jeu permet d'avoir un compte sur la carte partagée
 - collaboration model: all users with an account can edit the map -> add a server-storage based provider, with some auth: <https://github.com/Azgaar/Fantasy-Map-Generator/blob/master/modules/io/cloud.js> => needs a system to avoid concurrent edits => open GitHub issue to suggest feature?

LICENCE, SOURCES & REMERCIEMENTS



Ori Mushi a été conçu par [Lucas Cimon](#), il est placé sous license [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](#).

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 v0.5.

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 language de programmation Python](#), les bibliothèques de code [mistletoe](#) & [weasyprint](#), le logiciel d agrandissement d'image [nunif/waifu2x](#).

Police : [Ink Free](#) & [Odachi](#) & [Xangda Shiny](#).

Illustrations employées :

- [Epic Chibi Ninja par dmr12890 - CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Kyoshi Earthbender Lineart par Aedo Sama - CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [magic circle 2 par NNao - CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Kappa koopa & Noh Demon par weremagnus - CC BY-NC 3.0](#)
- [HUNTING - Familiar Wolf par Kindya-Island - CC BY-NC 3.0](#)
- [Nature waterfall 2 par MHoltsmeier - CC BY 3.0](#)
- [Zuko fanart par CodeTheCod - CC BY 3.0](#)
- [League of Legends - Shen / Blood Moon par Spellshuei - CC BY 3.0](#)
- [Demon blood par aMiGoS21 - CC BY 3.0](#)
- [Quick samurai sketch par hidanbasher - CC BY 3.0](#)
- [Pirate Map 1 par TheStockWarehouse - CC BY 3.0](#)
- [DnD Stone Elemental par Lady of Hats - CC0](#)
- [Japanese Style Link Art Border Frame @vecteezy.com](#)
- [parapluie-écran-chinois @pixabay.com](#)
- [Decorative Ying Yang sign @freesvg.org - domaine public](#)
- [Image from "A handbook of cryptogamic botany" \(1889\) - domaine public](#)

