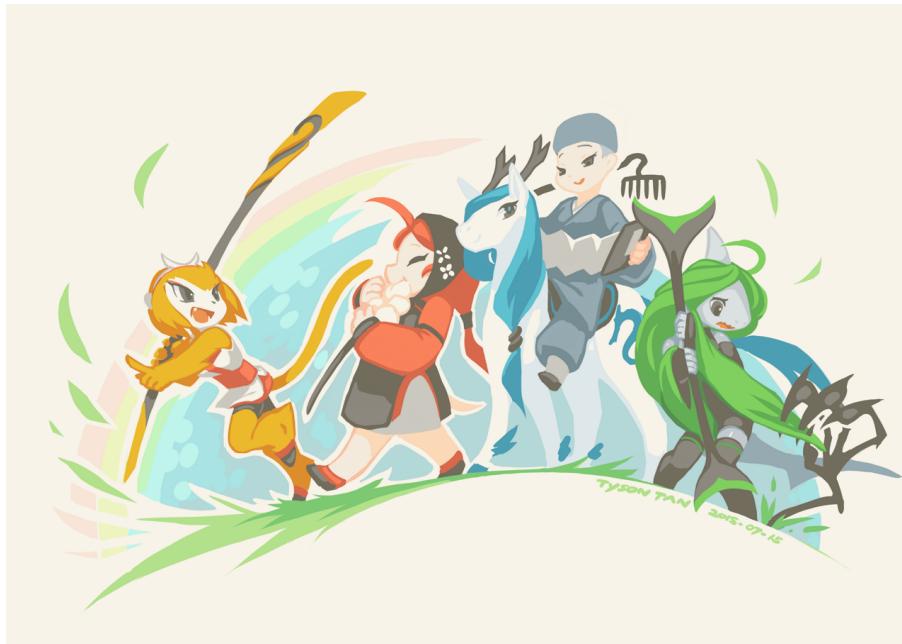


ORI MUSHI



Une aide de jeu pour le scénario d'initiation au jeu de rôle issu de "["Mener en 30min" par Kalwrynn](#)".

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

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.
2. Complétez sur votre feuille de personnage : **nom, activité** et sélectionnez **3 Traits** dans la liste. Voici quelques suggestions d'activité si les joueurs manquent un peu d'inspiration : apothicaire, conteur, Ronin (samouraï sans maître), marchant, Mushishi (dompteur d'esprits de la nature)...

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.

SYSTÈME DE JETS DE DÉS

1d6 minimum, **+1d6** par Trait 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 parfaite / 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.



ÉLÉMENTS CLEFS À ÉTABLIR EN DÉBUT DE PARTIE

- « L'histoire se déroule dans le japon médiéval des contes & légendes. Il existe de la magie et des monstres. »
- Le meneur de jeu demandera des jets aux joueurs pour les actions où leurs personnages peuvent échouer.
- 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 !

Même si cela rallonge un peu la durée de jeu, 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 la prochaine étape de leur voyage, dont on leur a vanté une recette locale de poisson frit...

ÉVOLUTION

Si vous voulez poursuivre la partie au-delà du scénario d'introduction, récompensez les joueurs au terme de chaque aventure terminée en leur accordant un nouveau Trait, qui peut être inventé (avec l'accord du meneur de jeu), ou un nouvel Objet Spécial.

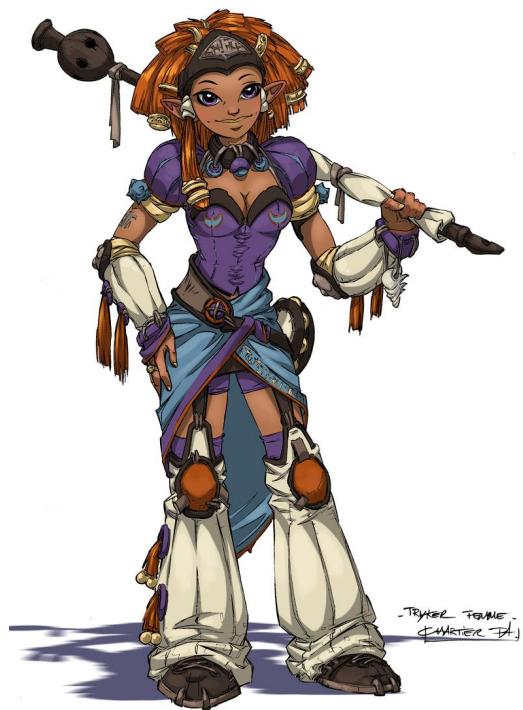
ILLUSTRATIONS

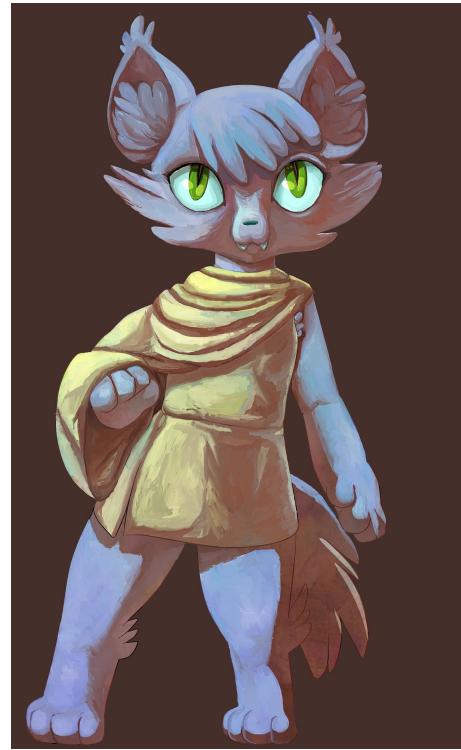
S'inspirant de [Sventovia](#) du Grümph, cette aide de jeu propose d'imprimer des éléments au préalable, pour faciliter l'immersion des joueurs : des illustrations de personnages et des éléments d'équipements (armes & objets).

Vous trouverez ci-dessous 10 illustrations de personnages des joueurs, une du doyen du village, une du troll-kappa, 8 de différents objets spéciaux, et enfin une illustration de l'esprit-dragon.

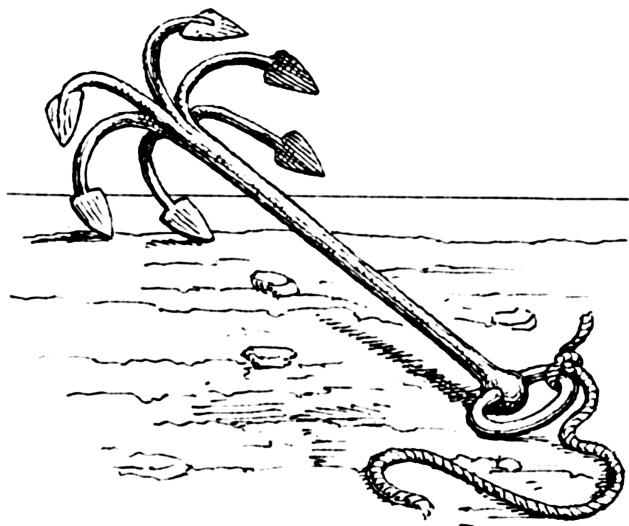


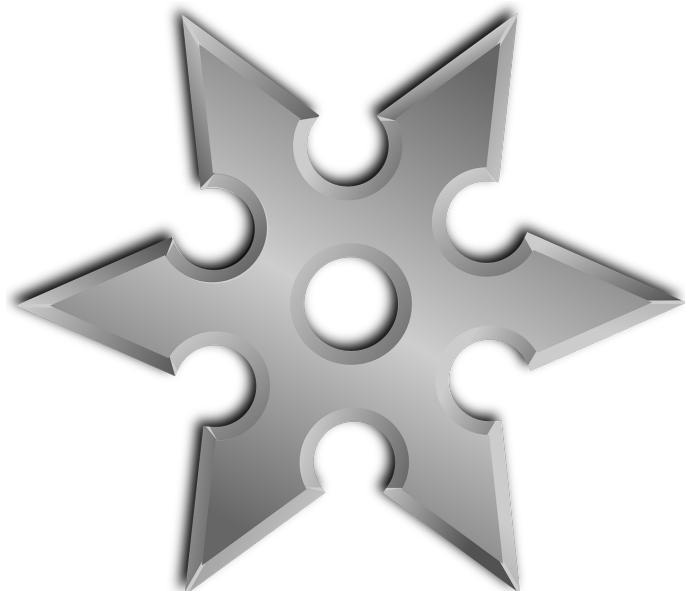
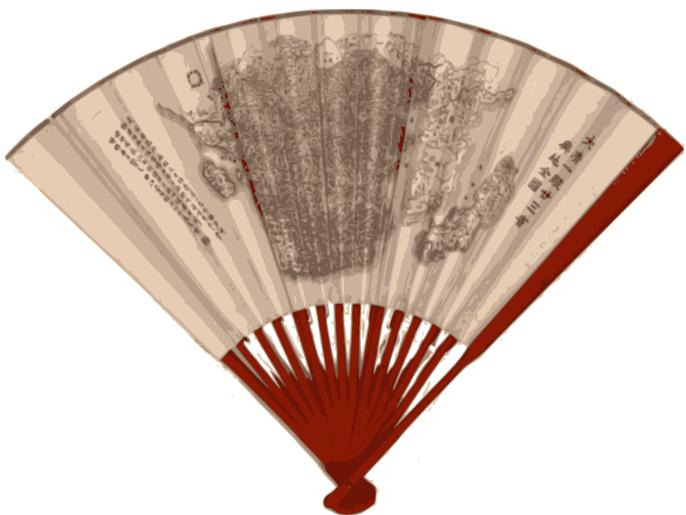
v0.2



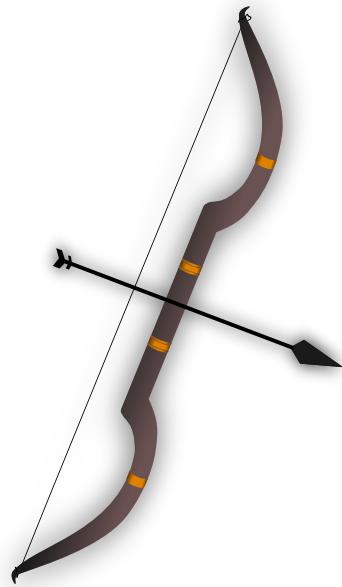
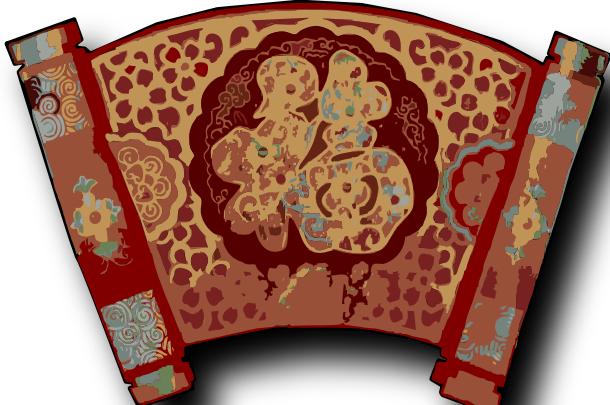


v0.2





v0.2



v0.2

LICENCE & SOURCES



Cette aide de jeu *Ori Mushi* a été conçue par [Lucas Cimon](#) en février 2020. Elle est sous license [Creative Commons Attribution 4.0 International](#).

Logiciels employés pour la réaliser : Firefox, Gimp, Notepad++, Sumatra PDF, Python, puppeteer

Police : [Odachi](#) & [Xangda Shiny](#) - Illustrations :

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

Personnages des joueurs :

- [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](#)
- [Breeze in the Forest par TysonTan](#) - [CC BY-SA 3.0](#)
- [Alopex redesign concept par BEEvirus](#) - [CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Human Alopex par BEEvirus](#) - [CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Kitty Anime Poilu Bleu](#) & [Elf Druide Fantaisie @ pixabay.com](#)

Personnages non joueurs :

- [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](#)
- [Woodland dragon par flaming-anubis](#) - [CC BY-SA 3.0](#)

Items :

- [magic circle 2 par NNao](#) - [CC BY-NC-SA 3.0](#)
- [Western kit par Fernand0FC](#) - [CC BY 3.0](#)
- [Grappling 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

Feuille de personnage :

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