

ORI MUSHI



Un jeu de rôle minimaliste inspiré du [scénario de Kalwrynn pour initier au jeu de rôle intitulé "Mener en 30min"](#).

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

- Feuille de personnage : [OriMushi-FeuillePersonnage.pdf](#)
- Illustrations : [OriMushi-illustrations.pdf](#)
- 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.
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.







ACTIVITÉS

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









Apothicaire : je concocte des remèdes à partir de plantes sauvages.	Conteur : je raconte de manière captivante les plus incroyables histoires.	Marchant : sur ma route, je troque de précieux objets et ingrédients.
Mushishi : je perçois les esprits de la nature, et m'efforce de les apaiser.	Ronin : samouraï sans maître, je voyage en onorant le code moral du <i>bushido</i> .	Autre : 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 éléments 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 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 : [OriMushi-illustrations.pdf \(7 pages, 5 Mo\)](#)

AMBIANCE MUSICALE

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

LICENCE, SOURCES & REMERCIEMENTS



Ori Mushi a été conçu par [Lucas Cimon](#) en février 2020. Il s'agit de la version v1.0.

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](#).

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](#).

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](#) & [Human Alopex](#) par BEEvirus - CC BY-NC-SA 3.0
- [Kitty Anime Poilu Bleu](#) & [Elf Druide Fantaisie](#) @ [pixabay.com](#)
- [Lion Swordsman](#) & [Shinobi](#) par HIJODELOPIO - CC BY 3.0

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
- [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

Les objets :

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

Pour la feuille de personnage :

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

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