

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...

COMMENT CRÉER SON PERSONNAGE

1. Imprimez une [FeuillePersonnage.pdf](#), ou prenez en note sur une feuille le
2. Choisissez laquelle des quatre **Voies** empruntera votre personnage :
[OriMushi-VoiesDesPersonnages.pdf](#)
3. Choisissez une **Motivation** (*cf.* section suivante)
4. Choisissez et cochez **4 compétences** dans la liste sur votre feuille de personnage
5. Choisissez **un artefact** (*cf.* section ci-dessous)
6. Si vous êtes un Poètes-Sorcier, choisissez **un Vocabile**, et **un Verset** maîtrisé

MOTIVATION

Pourquoi es-tu devenu komusō ?

Cocher l'une des options proposées sur ta feuille de personnage, puis détailler 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.

INVENTAIRE & ARTEFACTS

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.

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 éthérées, 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