

Fiche de personnage

Nom : _____

Héro N° : ____

Traits

Qualité : _____

But : _____

Métier : _____

Passion : _____

Don : _____

Arme : _____

Liens

•Héro1 : _____

•Héro2 : _____

•Héro3 : _____

•Héro4 : _____

•Héro5 : _____

•Héro6 : _____

PX : ____

Simply-Sim System est un système générique pour pratiquer le jeu de rôle de façon simple et adaptée au plus grand nombre.

Il a pour objectif de permettre à chacune et chacun, quelles que soient ses capacités, de découvrir ce qu'est le jeu de rôle rapidement et sans apprentissage de règles complexes, ni connaissances encyclopédique de l'univers, ni calculs subtils de caractéristiques.



Ce système de jeu qui vous est proposé par Yaakab et la communauté Multiversalis, vous est offert sous licence CC BY-SA.

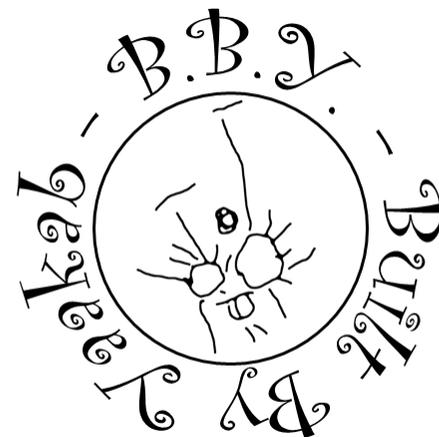
(Version de décembre 2020)

Simply-Sim System

Un système générique qui tient sur une feuille, pour jouer avec toutes et tous dans tout type d'univers

Par

Yaakab



Création de personnage

La création d'un personnage est très simple :

- Un Nom
- 6 Traits
- Des Liens

Le personnage incarné par un joueur sera appelé Héro.

Définissez qui est le héros 1, le héros 2, etc.

Un ou plusieurs joueurs assumeront le rôle d'animateur.

On peut aussi prendre ce rôle chacun son tour.

L'animateur incarne les personnages qui ne sont pas les Héros et qui sont appelés Figurants.

Nom

Donnez un nom à votre héros.

Traits

Chaque Héro est défini par 6 Traits :

- Qualité : Costaud, Opiniâtre, Courageuse, Charmant, Gentille, ...
- But : Sauver le monde, Etre élu Président, Prendre sa revanche ...
- Métier : Pompier, Magicien, Voleur, Space-Ranger, Spirite, Ovate, ...
- Passion : La pêche, l'héraldique, le death-metal, l'aquagym, ...
- Don : Voler, Elasticité, Intuition, Télékynésie, Invocation, ...
- Arme : Rapière, Six-coups, Bazzoka, Poing américain, Sabre-lazer, ...

Les figurants pourront avoir moins de 6 Traits, mais jamais plus.

C'est à l'animateur de décider.

Les joueurs doivent se mettre d'accord avant que la partie commence, sur ce que permettent les différents Traits.

Il faut prendre en compte les situations, le genre et le contexte du jeu.

Liens

Chaque Héro doit avoir un lien avec chacun des autres Héros.

Les Figurants doivent avoir au moins 1 lien avec 1 Héro.

Un lien doit être interprété en jeu et peut apporter un bonus dans certaines situations.

Comment jouer ?

Chaque Héro commence la partie avec 1 dé à 6 faces (D6) pour chacun de ses Traits, soit 6 dés à 6 faces (6D6).

Quand une situation dont l'issue est incertaine arrive, on fait un test.

Les joueurs dont le Héro est concerné par la situation lancent leurs D6 restants (ou autre méthode de test).

Une Réussite est un 4, 5 ou 6.

On peut adapter la méthode de test en fonction des joueurs.

Le joueur obtenant le plus de réussites raconte comment la scène se déroule.

Il peut demander l'aide des autres joueurs si besoin, mais c'est lui qui décide ce qui se passe.

En cas d'égalité, les joueurs doivent décider ensemble.

Bonus

Un bonus donne +1 réussite au résultat du test, cumulable avec l'entraide dans la limite de +2.

Un Héro peut recevoir un bonus de différentes sources :

- D'un Trait pertinent dans la situation présentée,
- D'un Lien avec un personnage impliqué dans la scène,
- D'une idée remarquable énoncée par un joueur,
- D'un avantage situationnel décidé par l'animateur.

Les Figurants ne pourront recevoir de bonus que de leurs traits, d'avantages situationnels, ou d'un lien.

Quitte ou Double

Lorsqu'un joueur rate un test, l'animateur explique les malheurs qui arrivent à son Héro.

Si le joueur raconte comment son Héro redouble d'efforts et prend encore plus de risques, alors il peut jeter les dés à nouveau.

S'il rate à nouveau, le Héro perd un Traits (cocher la case) et 1 dé.

Entraide et esprit d'équipe

Quand plusieurs Héros (ou Figurants) s'unissent dans un même objectif, ils s'entraident.

Quand cela se produit, on ajoute un +1 réussite au résultat du test, cumulable avec le bonus, dans la limite de +2.

Cela augmente les chances de succès, mais cela soumet aussi tout le groupe aux conséquences de l'échec : on réussit tous ensemble, ou on échoue tous ensemble.

Il peut être avantageux que les Héros s'entraident lors d'un combat.

Combat

Dans la plupart des jeux de rôles, le combat fini par se présenter.

Le combat peut s'entendre au sens symbolique du terme.

En termes de jeu, le combat est résolu comme toute autre situation :

L'initiative revient au personnage ayant le plus de Traits actifs (non cochés). En cas d'égalité, elle revient aux Héros.

Les joueurs déclarent leurs intentions et comparent leurs tests.

Chaque résultat d'un personnage, Héro ou Figurant, est comparé à celui du personnage auquel il s'oppose.

Le joueur qui obtient le plus de réussites raconte la passe d'arme et détermine lequel des traits de son opposant est perdu.

En cas d'égalité, chacun perd un trait qu'il choisit lui-même.

Pour chaque trait perdu, le personnage perd aussi 1 dé.

Récupération

Si les Héros, ou Figurants ont suffisamment de temps et un endroit tranquille pour se reposer, ils peuvent récupérer 1 trait (et 1 dé).

Un personnage, Héro, ou Figurant, récupère tous ses Traits et tous ses dés entre deux aventures, même s'il est Défait.

Défaite

Un personnage qui perd tous ses dés est défait.

Cela peut signifier que le Héro a été capturé, qu'il est perdu dans l'espace, changé en grenouille par un sort, ou mort si le groupe veut aller jusque-là.

Un Héro dans cet état ne peut pas agir dans les événements futurs.

Mais le joueur n'est pas exclue de la partie et peut proposer ses idées, être animateur, etc.

Expérience et progression

Chaque Héro qui termine une aventure sans avoir été défait gagne 1 point d'expérience (PX).

Avec ce point le joueur peut modifier l'un des Traits du Héro pour de le rendre plus efficace en jeu.

Aventures

L'animateur est chargé d'arbitrer le jeu, d'incarner les Figurants, et de décrire la trame principale de l'aventure que vivront les Héros.

Chaque aventure doit impliquer une possibilité ou la rumeur d'une possibilité pour les Héros, d'atteindre leurs objectifs, ou au moins l'un d'entre eux, mais aussi l'opportunité d'accomplir de véritables exploits lors d'aventures périlleuses et d'en revenir vainqueurs, couverts de gloire et de richesses.

Bref, l'aventure doit faire miroiter à chacun ce qu'il cherche ou espère.

Opposants & Obstacles

Les deux fonctionnent de la même manière. Ils sont définis par des Traits (comme les Héros) qui disent pourquoi ils représentent une menace pour les Héros ou pour la population locale.

Cette menace doit nécessiter l'intervention des Héros et rendre leur aventure encore plus dangereuse.

Plus un opposant ou un obstacle à de Traits, plus il sera difficile à éliminer ou franchir.

Un obstacle est passif : l'animateur ne jette pas les dés pour un obstacle.

Un obstacle n'agit pas contre les héros.

Un obstacle perd autant de traits que le Héro fait de réussites lors de son test.

Un opposant est actif : l'animateur jette les dés pour un opposant.

Un opposant est capable d'agir contre les Héros jusqu'à ce qu'ils perdent tous leurs traits.

Un opposant ne perd qu'un trait à la fois lors d'un test.

Vous pouvez, avant de commencer une partie, faire des listes de 6 pour vous inspirer un canevas ou générer des événements pendant l'aventure. Par exemple :

- 6 Créatures que les Héros pourraient avoir à combattre

- 6 Figurants que les Héros pourraient rencontrer

- 6 Boss, créatures ou ennemis très puissants

- 6 Lieux que les Héros pourraient traverser

- 6 Obstacles qui pourraient se dresser sur le chemin des Héros

- 6 Trésors, objets rares ou puissants que les Héros pourraient trouver

- etc.