

Onirisme

R.E.V.E.S.

Pourquoi Onirisme ?

Onirisme est un jeu de rôles (JDR) né de mes frustrations de joueuse et meneuse.

Le jeu de rôle est un moment de détente consensuel durant lequel un groupe de personnes va créer et vivre une histoire. Il existe de nombreux outils pour jouer et imaginer un récit. Chacun va apporter une granularité intéressante en fonction de l'ambiance recherchée.

Parmi les milliers de JDR existants, il en existe forcément un qui correspond à mes envies et mes besoins, j'en conviens.

Écrire Onirisme était cependant un besoin. Une aspiration de m'approprier l'outil me permettant de forger des récits et de leur donner vie simplement.

C'est un désir pouvant être considéré comme vain et narcissique que d'écrire un énième jeu de rôle aux règles simples. Pire, il est tout à fait possible que vous ayez déjà vu un jeu disposant d'un système approchant. La simplification ayant tendance à se concentrer sur les mêmes outils considérés comme minimaux.

Écrire un système de jeu est un exercice intéressant. Après m'être perdue dans divers aspects techniques, je me suis imposée plusieurs contraintes : règles tenant sur une seule page, pouvant être expliquées en quinze minutes, permettant la création de personnage en cinq.

Un outil adapté pour animer des jeux de rôles type one shot sur le pouce (des règles pour les campagnes sont proposées)

Onirisme se veut volontairement vague techniquement afin de permettre à chaque personne de s'approprier son personnage et de décrire selon son envie la portée complète de celui-ci, de ses capacités, pouvoirs et autres éléments.

Je vous remercie d'avoir lu ce texte en entier et vous souhaite de vivre des moments inoubliables avec des personnes formidables.

Johana G.

Lettre à une débutante

Ce message est ma vision, pas une vérité absolue.

Lors d'une session de jeu de rôles (JDR), convenir d'un contrat social entre chaque personne y prenant part tant la meneuse (MJ) que les joueuses (PJ) permet de respecter les limites et désirs de chacune.

Vous êtes la complice de vos PJs, pas leur ennemi. Même si leurs idées divergent des vôtres, tant que leurs propositions servent l'intrigue, apportent du jeu et alimentent le plaisir de chacune, soyez souple, accompagnez-les.

Complice ne signifie pas ange gardien. La justesse entre sadisme et bienveillance est un travail d'équilibriste.

Chaque décision, chaque action, entraîne une conséquence. Les PJ doivent se confronter aux implications déplaisantes de leurs actes.

Surjouez les réussites et surtout les échecs : une héroïne n'échoue pas, elle échoue de façon spectaculaire !

Rien n'est plus frustrant que la mort d'un personnage sur un simple jet de dés. Sauvez vos PJs ! (sans leur dire).

Prenez le temps d'imager les risques pris par celui-ci. Offrez des portes de sortie, du temps pour que la personne soit sûre de sa, probablement mauvaise, décision.

Ne soyez pas trop dur avec vous-même : une MJ débutante n'est pas une bonne MJ. Je ne suis pas une bonne MJ.

Et alors ? Peu importe. Le but principal d'une soirée JDR est que chaque participante passe un agréable moment.

En conclusion la seule chose qui compte c'est le plaisir pris par chaque personne autour de la table.

Respectez les PJs,
Écoutez les PJs,
Valorisez les PJs,
Égayez les PJs,
Surtout amusez-vous !

Création de personnage

Votre personnage dispose de six points de santé, d'un métier, de trois qualificatifs (deux positifs, un négatif), d'un ou plusieurs pouvoirs et des caractéristiques suivantes : **Robustesse**, **Esprit**, **Virtuosité**, **Enquête** et **S**.

Points de santé

Ils représentent tout autant la santé physique que mentale.

Caractéristiques

Il n'y a pas de compétences définies dans Onirisme, uniquement des caractéristiques.

Celles-ci sont volontairement ouvertes à interprétation, afin d'offrir aux joueuses la possibilité de proposer, en le justifiant, l'utilisation d'une caractéristique de leur choix pour l'accomplissement de leur action.

Chaque caractéristique est associée à un dé. Vous devez répartir les dés suivants : D4, D4, D6, D6, D8.

Les descriptions des caractéristiques ci-après ne sont données qu'à titre d'exemple.

Robustesse

Force, endurance, athlétisme, ...

Esprit

Intelligence, volonté, compréhension, éloquence, empathie, ...

Virtuosité

Habilité manuelle, dextérité, agilité, athlétisme, ...

Enquête

Observation, vigilance, fouille, éloquence, empathie, ...

S...

Cette caractéristique est utilisée pour activer les pouvoirs du personnage.

Son nom s'adapte au contexte du scénario : songe, surnaturel, sorcellerie, superpouvoir, sauvagerie, spécial, ...

Exemple : *Vous pouvez remarquer qu'éloquence et empathie sont citées en exemple pour l'Esprit et l'Enquête*

afin d'illustrer l'ouverture d'utilisation des caractéristiques.

Un personnage qui utilise la caractéristique Esprit pour son éloquence va construire son discours via ses connaissances, sa maîtrise du verbe, ... tandis qu'avec Enquête, il adaptera ses arguments en fonction du décryptage, conscient ou non, des micro-expressions de son interlocuteur.

Pouvoirs

Chaque pouvoir dispose deux composantes. Il est possible d'en obtenir une troisième en acceptant une limitation.

Exemple : *Pour créer un pouvoir de boule de feu, il est nécessaire d'associer les composantes feu et zone. Pour ajouter une composante de distance, il faut accepter une limitation. Ici le personnage choisi la limitation « réciter une formule magique ».*

Conseil : Choisissez des qualificatifs ou composantes précis et spécifiques. Pour une aventure équilibrée, chaque personnage dispose d'un nombre identique de pouvoirs, 3 par défaut.

Résolution d'action

Lorsqu'un personnage effectue une action majeure, complexe ou risquée, il lui est demandé un jet de dé. Sinon, on considère que la personne est compétente ou dispose du temps suffisant pour réussir son action.

Un jet de dé est composé du dé de la caractéristique associée à l'action + 1D6 + modificateur.

Il peut recevoir un modificateur de +1 pour le métier du personnage et chacun de ses qualificatifs cohérents avec l'action en cours. Des bonus ou malus situationnels peuvent être appliqués.

Sur un résultat de 10 ou plus l'action est parfaitement réussie. 7 à 9, réussie avec une complication mineure. 6 à 2, échouée avec une complication mineure. 2 ou moins, échouée avec une complication majeure.

Il n'y a pas de jet en opposition. Une défense impose un malus à son adversaire.

Une action offensive inflige 2 points de dégâts sur un résultat « parfaitement réussie », 1 sinon.

Karma

Les échecs et réussites critiques sont des outils ajoutant des options de jeu.

Si chaque dé affiche son résultat maximal, l'action est une réussite critique. Elle offre une possibilité roleplay héroïque au personnage. En contrepartie l'animatrice gagne un point de cauchemar permettant d'infliger un malus de 2 à un jet de dé ou d'introduire un élément perturbateur dans une scène future.

Si le résultat des dés est un double 1, l'action est un échec critique. En contrepartie le groupe gagne un point de rêve permettant de disposer d'un bonus de 3 à un jet de dé ou d'introduire un élément bénéfique dans une scène future.

Ennemis

Les ennemis utilisent les mêmes règles que les personnages avec quelques ajustements à la discrétion de l'animatrice.

Un sbire disposera d'un seul point de santé, ses caractéristiques sont toutes à D4, celles d'un antagoniste D6 pour 3 points de santé, et celles d'un boss D8 assorties de 9 points de santé.

Ces valeurs sont données à titre d'exemple. La MJ est invité à les interpréter librement et à les adapter en fonction de ses joueuses et de la dangerosité de la scène.

Matériel

Pour jouer à Onirisme, vous aurez besoin d'un dé à 4 faces (D4), d'un D8 et de deux D6.

Mode campagne

À la fin d'un scénario, le personnage gagne un point de création (PC). Pour 1PC, il peut acheter un nouveau qualificatif ou une composante pour améliorer un pouvoir. Pour 3PC, un pouvoir. Pour 5PC augmenter un dé de caractéristique (D4 > D6 > D8).

"En jeu comme en amour,
le consentement est la clef
du plaisir partagé."

Johana