



PRIX CONSEILLÉ : 19,90 €
ISBN 979-10-90692-18-3

ILLUSTRATION DE NATE MARCEL
500 NUANCES DE GEEK
9 791090 692183

ACTIONS DE BASE

TAILLER EN PIÈCES (FOR)

Quand vous attaquez un ennemi en mêlée, jetez 2d6+FOR. Sur 10+, vous infligez vos dégâts à l'ennemi et évitez son attaque. Vous pouvez choisir d'infliger +1d6 dégâts en vous exposant à l'attaque ennemie. Sur 7-9, vous infligez vos dégâts à l'ennemi mais vous subissez une riposte.

SALVE (DEX)

Quand vous visez et tirez sur un ennemi à distance, lancez 2d6+DEX. Sur 10+, c'est un coup au but, infligez vos dégâts. Sur 7-9, infligez vos dégâts et choisissez une option :

- ❖ Vous vous exposez au danger pour tirer (au choix du MJ).
- ❖ Vous tirez au jugé : -1d6 dégâts.
- ❖ Vous devez vous y reprendre à plusieurs fois : épuisez 1 munition.

DÉFIER LE DANGER

Quand vous agissez malgré une menace imminente ou que vous subissez une catastrophe, décrivez la façon de vous y prendre et lancez 2d6...

- ❖ +FOR si vous passez en force.
- ❖ +DEX si vous agissez rapidement ou évitez le danger.
- ❖ +CON si vous endurez ce qui vous arrive.
- ❖ +INT si vous faites preuve d'ingéniosité.
- ❖ +SAG si vous usez de patience ou de volonté.
- ❖ +CHA si vous usez de vos charmes ou d'un talent de société.

Sur 10+ vous parvenez à vos fins sans subir le danger. Sur 7-9 vous trébuchez, hésitez ou flanchez : le MJ vous présente une situation qui empire, un marché pénible ou un choix désagréable.

DÉFENDRE (CON)

Quand vous *défendez* une personne, un objet ou un endroit d'une attaque, lancez 2d6+CON.

Sur 10+, retenez 3. Sur 7-9, retenez 1. Aussi longtemps que vous *défendez*, dès lors que vous (ou ce que vous protégez) subissez une attaque, vous pouvez dépenser 1 pour choisir l'une des options suivantes :

- ❖ Rediriger vers vous l'attaque ennemie.
- ❖ Diminuer de moitié l'effet ou les dégâts de l'attaque.
- ❖ Offrir à un allié un avantage de +1 sur sa prochaine action envers l'attaquant.
- ❖ Infliger autant de dégâts que votre niveau à l'adversaire.

ÉTALER SA SCIENCE (INT)

Quand vous faites appel à votre savoir concernant quelque chose, lancez 2d6+INT. Sur 10+, le MJ vous dira quelque chose d'intéressant et d'utile à ce sujet. Sur 7-9, le MJ vous indiquera juste quelque chose d'intéressant ; à vous de le rendre utile. Le MJ peut vous demander « comment le sais-tu ? ». Dites-lui tout de suite la vérité.

DISCERNER LA RÉALITÉ (SAG)

Lorsque vous observez attentivement une situation ou une personne, lancez 2d6+SAG. Sur 10+, posez 3 questions de la liste ci-dessous. Sur 7-9, posez-en une. Vous avez +1 à la prochaine action qui tient compte de la réponse.

- ❖ Que s'est-il passé ici récemment ?
- ❖ Que va-t-il se passer ?
- ❖ À quoi dois-je être attentif ?
- ❖ Qu'est-ce qui pourrait m'être utile ou précieux ici ?
- ❖ Qui est vraiment maître de la situation ici ?
- ❖ Qu'est-ce qui n'est pas ce qu'il paraît être ici ?

AIDER OU GÊNER (LIEN)

Quand vous *aidez* ou *gênez* quelqu'un avec qui vous avez un lien, lancez 2d6+LIEN. Sur 10+, il reçoit, au choix, +1 ou -2 à son prochain jet. Sur 7-9, le modificateur est identique mais vous vous exposez également au danger, à une riposte ou à un coût.

NÉGOCIER (CHA)

Quand vous *négochiez* avec un PNJ et que vous avez une monnaie d'échange, lancez 2d6+CHA. Sur 10+, il fera ce que vous demandez à condition que vous promettiez d'abord de faire ce qu'il désire. Sur 7-9, il fera ce que vous demandez si vous apportez immédiatement la preuve que vous tiendrez parole.



MONTREZ DES SIGNES

D'UNE MENACE À VENIR

La menace peut être plus ou moins immédiate. Le bruit de l'avalanche, la fumée au loin, les tambours dans la forêt, un mauvais rêve, une vision, le sifflement d'une flèche, le bruit sec d'un piège.

RÉVÉLEZ UNE

VÉRITÉ INDÉSIRABLE

Un ami est en réalité un traître, une pièce anodine est remplie de pièges, la maladie est partout. « Tu te rends compte avec horreur que ta fiancée verse du poison dans ton verre ».

INDIQUEZ AUX PJ

LES CONDITIONS OU

LES CONSÉQUENCES

DE LEURS ACTIONS.

« Tu peux sauter de l'autre côté du gouffre, mais gare à la chute de 30 m. » « Tu peux t'échapper par ce boyau étroit, mais tu devras abandonner ton sac. »

OFFREZ UNE

OPPORTUNITÉ AUX PJ,

AVEC OU SANS COÛT

Montrez-leur ce qu'ils veulent, trésor, pouvoir, salut et, au besoin mettez-y des obstacles ou un coût. « Pour ouvrir ce coffre plein de richesses il te faudra la clé magique que porte l'ogre à son cou. »



ACTIONS DU MJ

CRÉEZ UNE SITUATION

DANS LAQUELLE

EXCELLE UNE CLASSE

Destruction et pouvoir pour le barbare, histoires et rencontres pour le barde, dieux et démons pour le clerc, nature et animaux pour le druide, combats et prouesses pour le guerrier, sacrifice et passion pour l'immolateur, honneur et gloire pour le paladin, chasse et survie pour le ranger, tromperie et ruse pour le voleur, magie et ésotérisme pour le magicien.

DÉCLENCHÉZ L'ACTION

D'UN LIEU, D'UN DANGER

OU D'UN MONSTRE

Les lieux, les dangers et les monstres ont des actions : faites en usage !

ÉPUISEZ LES

RESSOURCES DES PJ

En quoi sont-ils limités ? Que va-t-il leur manquer sous peu ? Que pourraient-ils lâcher, perdre, gâcher, casser ?

METTEZ QUELQU'UN DANS

UNE SITUATION DIFFICILE

À quel endroit eux ou leurs proches sont-ils en difficulté. A quels choix cornéliens, à quels dilemmes doivent-ils faire face. À quel sacrifice doivent-ils consentir ?

UTILISEZ LES INCONVÉNIENTS

DE LA CLASSE, DU PEUPLE

OU DE L'ÉQUIPEMENT DES PJ

Qui les méprise ? Quelle sont les faiblesses ou inconvénients de leur équipement ? Comment l'ennemi s'est-il préparé contre eux ? Comment va-t-il exploiter leurs points faibles ?

RETOURNEZ LES ACTIONS

DES PJ CONTRE EUX

Ils ont été trop bavards, trop imprudents, trop présomptueux, trop intrépides. Quelque chose se passe mal, l'ennemi rend les coups, la magie part en vrille, les dieux se montrent exigeants.

SÉPAREZ LES PJ

Seul au milieu des zombies, face au dragon. Enlevé par les cultistes. Téléporté à l'autre bout du labyrinthe. Égaré dans le brouillard. Perdu en mer sur une épave.

INFLIGEZ DES DÉGÂTS

Comment cela va-t-il les affecter ? Quels handicaps cela peut-il provoquer ? Qu'est-ce que ça sent ? Qu'est-ce qu'on ressent ? De quoi ça a l'air ?

FRONTS

NOM	→
DANGERS	→
SOMBRES PRÉSAGES	→
ACTEURS	→

(placez votre post-it ici)

NOM	→
DANGERS	→
SOMBRES PRÉSAGES	→
ACTEURS	→

(placez votre post-it ici)

NOM	→
DANGERS	→
SOMBRES PRÉSAGES	→
ACTEURS	→

(placez votre post-it ici)

MARQUEURS D'ÉQUIPEMENT

+BONUS : cela modifie vos capacités dans la situation désignée. Ce peut être « +1 à suivre sur *étaler sa science* » ou « -1 continu sur *tailler en pièces* ».

APPLIQUER : à utiliser précautionneusement sur une personne ou une nourriture / boisson qu'elle absorbe.

DANGEREUX : il est facile de s'attirer des ennuis avec. Si vous l'utilisez sans les précautions nécessaires, le MJ est libre de vous faire subir les conséquences de votre imprudence.

MARQUEURS D'ARMES

n MUNITIONS : désigne la quantité de munitions pour l'arme de jet correspondante. Le nombre indiqué ne représente pas un décompte précis de flèches, de carreaux ou de billes de frondes, mais une certaine quantité de projectiles.

IGNORE L'ARMURE : ne soustrayez pas l'armure des dégâts infligés.

+N DÉGÂTS : cette arme est particulièrement efficace contre vos ennemis. Ajoutez *n* aux dégâts que vous infligez.

n PERFORANT : cette arme traverse les armures. Quand vous infligez des dégâts avec *n* Perforant, soustrayez *n* du montant d'armure de l'ennemi.

PUISSANT : peut repousser quelqu'un, voire lui faire perdre l'équilibre.

DÉVASTATEUR : l'arme inflige des dégâts particulièrement spectaculaires. Êtres vivants ou objets sont déchiquetés.

PRÉCIS : cette arme favorise la finesse et utilise DEX au lieu de FOR pour *tailler en pièces*.

MARQUEURS DE MONSTRES

MAGIQUE : Il est magique par nature.

FOURBE : Il est dangereux au-delà du simple fracas des armes.

INFORME : Son anatomie et ses organes sont bizarres et contre nature.

ORGANISÉ : Il dispose d'une structure de groupe qui favorise sa survie. Vaincre l'un d'entre eux

2 MAINS : il faut les deux mains pour s'en servir efficacement.

LENT : cela met quelques minutes, voire plus, à utiliser.

MALADROIT : peu maniable et difficile à utiliser.

n Po : prix de l'objet en pièces d'or. Si le prix indique aussi « -Charisme », un marchandage (pour la forme) permet de soustraire son score de charisme au prix.

n POIDS : poids de l'objet dont on tient compte pour calculer l'encombrement. Tout objet sans poids indiqué (ou 0) n'entre pas dans ce calcul. 100 Po pèsent

RECHARGE : après une attaque, il faut du temps avant de s'en resservir.

ASSOMME : provoque des étourdissements au lieu de dégâts normaux.

LANCÉ : projeté pour blesser quelqu'un. À usage unique. Un 7-9 sur une *salve* avec cette arme ne permet pas de supprimer une munition.

ARMES DE MÊLÉE :

Contact : l'arme sert pour le combat au corps à corps, les empoignades, pas plus.

Proche : une arme pour atteindre ce qui se trouve à portée de bras. La plupart des armes ont ce marqueur.

Allonge : arme qui permet d'atteindre ce qui se trouve à quelques pas de soi. Il s'agit généralement des armes à deux mains et des armes d'hast.

ARMES DE JET :

Courte : arme efficace tant que vous voyez votre cible dans le blanc de l'œil.

Longue : arme efficace tant que votre cible est à portée de voix.

environ 1 poids. La même valeur en pierres précieuses ou en objets d'arts peut être plus légère ou plus lourde.

n UTILISATIONS : vous pouvez vous en servir *n* fois.

PORTÉ : vous devez le porter pour vous en servir.

RATION : ça se mange, plus ou moins.

REQUIERT : ce n'est utilisable que par certaines personnes. Si vous ne remplissez pas les conditions ça ne fonctionne pas ou alors mal.

TOUCHER : par contact avec la peau de la cible.

MARQUEURS D'ARMURES

Comme les armes, les armures ont des marqueurs. Certains sont purement descriptifs, d'autres ont des effets mécaniques pour le PJ qui les porte.

n ARMURE : L'armure vous protège des attaques et absorbe les dégâts. Quand vous prenez des dégâts, soustrayez le chiffre d'armure du total. Si vous portez plusieurs objets avec *n* Armure, seul le plus haut chiffre est pris en compte.

+n ARMURE : L'objet vous protège et se cumule avec d'autres armures. *n* s'additionne à votre total d'armure.

ENCOMBRANT : Il est difficile de se déplacer avec ça sur le dos. -1 cumulatif aux actions lorsque l'on s'en sert.



FURTIF : Il peut éviter la détection et préfère attaquer par surprise.

TERRIFIANT : Sa présence et son apparence provoquent la peur.

PRUDENT : Il accorde plus de prix à la survie qu'à l'attaque.

CONSTRUCTION : Il n'est pas né, il a été fabriqué.

PLANAIRE : Il vient d'au-delà du monde.