

VOUS ÊTES TOUS DUNCAN

un jeu pour un meneur et 3-4 joueurs



⇒ Vous êtes chacun une personnalité différente de DUNCAN

⇒ Tu es :

Distribue +2, +1, -1, -2 dans tes CARACS :

CONTRÔLE INFLUENCE

EXUBÉRANT DISCRET

Tu débutes avec 4 points de VOLONTÉ

⚠ CE SCORE VA SOUVENT ÉCHANGER
TU PEUX UTILISER DES SETONS

UNE SEULE PLACE DANS LA LUTTIÈRE

Quand quelqu'un veut ta place dans la LUTTIÈRE, choisis une option :

- Laisse ta place et gagne +1 VOLONTÉ
- Bats-toi pour ta place ! Dépense 1 VOLONTÉ.

Lance 1D6+CONTRÔLE. L'autre lance 1D6+INFLUENCE

Dépensez 1 VOLONTÉ pour un bonus de +1.

Le plus haut prend place dans la LUTTIÈRE

En cas d'égalité, le meneur DONNE LA PLACE à un autre

■ Tu veux prendre la place de quelqu'un dans la LUTTIÈRE ?
→ Dépense 1 VOLONTÉ et attend sa réaction

■ On te donne la place dans la LUTTIÈRE ?
→ Gagne +1 VOLONTÉ

■ Quand tu es dans la LUTTIÈRE, tu contrôles DUNCAN. Mouvements et paroles. Tu es le capitaine du vaisseau. Les autres peuvent juste débâter dans la tête de DUNCAN

31 PERSONNALITÉS

2d6, 6e croissant

11. Cowboy
12. Sergent-Chef
13. Roadie d'Airbourne
14. Apache
15. Cascadeur
16. Styliste
22. Ninja
23. Surfeur
24. Pirate
25. Pasteur
26. Playboy
33. Viking
34. Gladiateur
35. Savant... Fou ?
36. Chef étoilé
44. Sportiste
45. Commentateur Sportif
46. Ducheron
55. Highlander
56. Océanographe
66. Conquistador

Tu as le matos attendu pour quelqu'un dans ton secteur.

Les autres n'y ont pas accès !

1 fois par session relance une action où tu es sensé exceller

!ACTION!

Quand tu es dans la LUTTIÈRE et que tu entreprends une action à l'issue **INCERTAINE** ET/ou **DANGEREUSE**

⇒ Lance 2D6 + DISCRET/EXUBÉRANT (Le meneur te dira laquelle)

6- Tu PRENDS CHER et le meneur décide de l'issue de l'action. Le meneur donne la LUTTIÈRE à qui il veut !

7-9 Le meneur te propose un marché, un coût : tu PRENDS DANS LES DENTS, la LUTTIÈRE est donnée à un autre, tu PRENDS CHER, l'issue de l'action est modifiée... Il adapte sa proposition à l'action et sa difficulté. **ACCEPTÉ** et paye ce coût. **REFUSE** et échoue pleinement.



Sur quelle MISSION SUPER-DANGEREUSE envoyer DUNCAN ?

ACTION PRINCIPALE

1. VOLER/RÉCUPÉRER
2. TUER/DÉTRUIRE
3. SAUVER/EXFILTRER
4. SABOTER
5. RETROUVER
6. DOUBLE MISSION !

DES OBSTACLES

1. FOSSE À REQUINS
2. ROBOTS TUEURS
3. SOLDATS À L'INFINI
4. UNE FEMME FATALE
5. LE CARNIVAL LOCAL
6. COMMUNICATIONS INTERROMPUES

DES TWISTS !

1. LES NÉCHANTS, C'EST L'AGENCE
2. "JE SUIS TON FRÈRE !"
3. TU AS SERVI D'APPÂT
4. TIC-TAC. TIC-TAC.
5. ET SI DUNCAN POUVAIT ÊTRE GUÉRI ?
6. RÉALITÉ DISTORDUE

31 OBJECTIFS DE MISSION

11. KITT-JON DEUHN, COUSIN DE
12. LA LISTE DES AGENTS DE L'AGENCE
13. UNE NOUVELLE ARME PORTABLE
14. DES SOUCHES DE VIRUS
15. LES PLANS DU MECHA-GEAR FURY
16. UNE CASSETTE COMPROMETTANTE
22. PÉPETTE, CANICHE CÉLÈBRE
23. FUSÉE SECRÈTE POUR LA LUNE
24. PEDRO, BARON DE LA DROGUE
25. PLATE-FORME PÉTROLIÈRE ABANDONNÉE
26. LE LIVRE NOIR DU KGB
33. IGOR, "TRIPLET" DE L'AUTRE AGENCE
34. LA FILLE UNIQUE DU PRÉSIDENT
35. LE BUNKER DU 1^{er} CERCLE ILLUMINATI
36. L'EX-AMANT DU PRÉSIDENT
44. LE DOSSIER CONFIDENTIEL DE DUNCAN
45. LE PLUS GROS DIAMANT DU MONDE
46. LE VRAI LIVRE DE NOSTRADATUS
55. LES COMMANDES DE LA STATION "APOCALYPSE"
56. LE DERNIER PETIT GRIS VIVANT
66. LE CENTRE D'ÉDUCATION DES "MULTIPLES"



Choisis qui démarre dans la LUTTIÈRE

- Mets en scène un univers fou, violent et démentiel
- Amuse-toi de leurs embrouilles et joue là-dessus à fond
- Propose des défis adaptés à leurs personnalités

LIS COWBOY NINJA VIKING !

un jeu sous licence CC-BY-SA par Nicolas "Gulix" RONVEL

10+ [Tu réussis !
13+ [+1 VOLONTÉ

Tu PRENDS DANS LES DENTS ?
-1 VOLONTÉ

Tu PRENDS CHER ?
-3 VOLONTÉ

Fu lieu de perdre 1 VOLONTÉ
→ Fais perdre 1 SANTÉ À DUNCAN