GEEKRUN

GEEKRUN

Dans un futur proche, la réalité virtuelle couplée à un dispositif de lecture d'ondes cérébrales permet de s'immerger dans des jeux de rôles comme jamais auparavant. De nombreuses licences sont adaptées sur ce dispositif afin de pouvoir se perdre dans le monde de son choix durant des heures. Les contenus, générés de manière procédurale, sont sans cesse renouvelés : contrairement aux anciens jeux vidéos, les PNJs ont des vies propres, les mondes de jeu évoluent, et il y a autant de « quêtes principales » que de joueurs.

De manière assez cynique, certain y jouent non pas pour s'immerger, mais pour s'amuser à apporter le chaos dans les mondes de jeux. Cela permet d'obtenir une expérience « GTA » dans l'espace ou dans le royaume de Cimmeria, ce qui amuse un temps mais finit vite par lasser. D'autres joueurs ont pris pour habitude de chasser des Easter Eggs, par exemple en volant un maximum de tommes de fromages dispersées dans les jeux de guerres. D'autres encore recherchent des formules magiques ou des objets technologiques permettant de passer de dimension en dimension, et de fait, de faire passer son PJ d'univers en univers !

De là est née le ***GEEKRUN*** : une course contre la montre où un groupe de personnages démarre une partie dans un univers donné et part dans une quête frénétique de moyens de passer successivement de monde en monde, jusqu'à avoir visité les 10 univers de jeu.

Dans le silence d'une ville réduite à l'état de ruines désertiques, quelques survivants d'une guerre nucléaire recherchent désespérément à trouver des réserves d'eau qui n'auraient pas été pillées. Soudain, au milieu du grand boulevard, s'ouvre en l'air un gigantesque cercle luminescent, dont le cœur est noir et laisse entrevoir les étoiles. Des rugissements assourdissants résonnent à des kilomètres tandis qu'un grand vaisseau spatial chromé en sort. Le cercle se referme alors que le vaisseau vient se poser à proximité des survivants et que le pilote ouvre un hublot :

« Messieurs-dames, ce véhicule est à vous si vous nous indiquez la position du scientifique le plus chevronné dont vous ayez entendu parler. Il y a tout le confort moderne à l'intérieur. »

Les survivants ébahis restent bouche bée, et le plus âgé d'entre eux en fait tomber son sac. Après quelques secondes de silence, le pilote se retourne vers la femme assise à côté de lui :

« Tu penses qu'ils parlent français, ici ? Ça m'a l'air d'un grand boulevard à l'américaine…

– Pas de panique, dit-elle en se levant, nous avons kidnappé le grand sorcier de la tour magique tout à l'heure. Il n'y a qu'à le persuader de lancer un sort de compréhension des langues ! »

Le jeu de rôle

Un croisement entre *La Carte aux Trésors* et *Ready Player One*.

C'est cette course effrénée de *setting* en *setting* que le jeu de rôle Geekrun vous propose de vivre. Il s'agit d'une expérience particulière, beaucoup plus encline au défouloir qu'à la reconstitution minutieuse d'une ambiance. Ce jeu a pour vocation d'être joué en « parties » finies à la fin de chaque soirée de jeu, qui constituent chacune une « run ». Il est plutôt à destination des joueurs et des maîtres du jeu expérimentés. Les maîtres du jeu ont ici l'occasion de dépeindre des univers de jeu variés sans y consacrer le temps d'une campagne. Les joueurs ont quant à eux la possibilité – et même presque la nécessité – de tenter des actions folles, quasi-suicidaires, et très précipitées qui seraient vouées à l'échec dans d'autres jeux. Leur gain en puissance sera très rapide et leur permettra de se propulser dans des situations de plus en plus absurdes. Un jeu qui ravira les joueurs expérimentés qui ne sont pas en mesure de jouer avec leur groupe habituel et décident de se mettre au défi lors d'une unique session.

À la manière d'un jeu vidéo, chaque partie délivre à l'équipe de joueur un score qui permet de comparer l'avancée de plusieurs groupes de jeux dans la Geekrun. Afficher les scores sur une feuille dans votre club de jeu de rôle ou dans un post dans un groupe en ligne permet de rajouter un élément de compétition bon enfant. La facilité de marquer des points peut varier de partie en partie, mais plusieurs groupes jouant avec un même MJ impartial peuvent se comparer raisonnablement.

Ce jeu demande du MJ une bonne capacité d'improvisation, et il est recommandé de recycler les factions, les villes et les objets déjà préparés pour d'autres jeux. Les intrigues de Geekrun étant absolument superficielles, n'hésitez pas à mettre à contribution les premiers personnages et lieux qui vous viennent à l'esprit, aussi hauts en couleurs soient-ils.

Univers

Les avatars seront amenés à parcourir des univers variés. Ces univers abritent des Portes, des portails rares et précieux qui permettent de passer de monde de jeu en monde de jeu. Chacune de ces Portes est protégée par une organisation ou un individu très puissant, le Gardien. Voici une source d'inspiration pour placer des univers et des Gardiens sur le chemin des avatars :

1	Médiéval fantastique	6	Uchronie
2	Post-apocalyptique	7	Guerre
3	Steam-Punk	8	Cyberpunk
4	Lovecraftien	9	Super-héroïque
5	Science fiction	10	Contemporain

Médiéval Fantastique

Univers ayant un niveau de technologie faible et où la magie est une réalité. C’est un monde dans lequel on peut croiser dragons, elfes, nains et autres créatures de légende. Cette présence magique peut être abondante ou rare et n’est pas forcément perçue comme bénéfique ou maléfique.

Gardiens : sorcier, empereur, dragon, démons.

Post-Apocalyptique

Monde qui à survécu à l’apocalypse bien que celle-ci ai laissé des traces. Les villes sont dévastées, les humains ne sont plus qu’une poignée et la civilisation telle que nous la connaissions a disparu. Les causes de ce cataclysme peuvent être multiples : guerre nucléaire, invasion extra-terrestre, virus zombie, punition divine. Les choix sont multiples mais aujourd'hui le monde peine à se reconstruire et les personnages vont devoir évoluer dans les ruines de la société.

Gardiens : chef de guerre, dernier scientifique vivant, mutant.

Steam-Punk

Un univers steam-punk est un univers où la technologie n’a pas dépassée le stade de l’énergie vapeur, on utilise donc des moteurs à vapeurs pour tout. Toutefois, le monde a tout de même fait énormément de progrès avec cette technologie. On trouve ainsi des robots, des bras mécaniques, des ordinateurs et d’autres machineries complexes fonctionnant entièrement à la vapeur.

Gardiens : mystique indigène, société secrète millénaire, savant solitaire.

Lovecraftien

L’univers lovecraftien regroupe tous les univers décrits dans les oeuvres de H.P.Lovecraft. On y trouve une ambiance pesante dans laquelle les personnages perdent facilement la raison et des créatures étranges dont la simple vu suffit à faire s’enfuir les personnages les plus valeureux.

Gardiens : professeur d’université disparu, secte, Grand Ancien octodimensionnel.

Science Fiction

Un univers de science fiction est un univers futuriste dans lequel la technologie a tellement progressé qu’elle défie l'imagination. Imaginez un monde dans lequel tout le monde a des voitures volantes, où un séjour sur Mars coûte moins cher qu’un trajet Paris-Marseille, où on peut acheter un jetpack aussi facilement qu’une trottinette.

Gardiens : chef alien, armée galactique, conseil des prêtres du cosmos.

Historique

Faites revivre à vos personnages les plus grands moments de notre histoire ! Seront-ils plongés au milieu du far-west ? Vivront-ils une vie d’esclavage en égypte antique ? Ou iront-ils encore plus loin dans notre histoire. Tellement de chose à leur faire sub… Vivre ! Voici quelques époques pour vous inspirer, ou à tirer aux dés :

1. L’Égypte antique
2. La Rome impériale

3. Le Grand Siècle et les mousquetaires
4. La piraterie caribéenne
5. Le far-west
6. La prohibition New-Yorkaise

Guerre

Cet univers est assez explicite. Les personnages arrivent en temps de guerre, peut-être même sur un champ de bataille. Pris au milieu de 2 camps qui ont sûrement de bonnes raisons de s'affronter. Que ce soit dans le passé, le présent ou le futur, impossible de connaître les tenants et les aboutissant de ce conflict. Quel camp les personnages choisiront-ils de soutenir ? Comment pourront-ils aider au combat ? Prendront-ils parti ou déserteront-ils ? A eux de voir ce qu'il convient de faire.

1. Gettysburg, USA, 1863
2. Verdun, France, 1916
3. Stalingrad, URSS, 1942
4. Khe Sanh, Viêt Nam, 1968
5. Ar Rumaylah, Irak, 1991
6. Debaltseve, Ukraine, 2015

Gardiens : lieutenant ayant découvert une Porte enfouie, scientifique qui construit une Porte expérimentale contre son gré, cuirassé qui défend une Porte marine.

CyberPunk

Le CyberPunk est un univers de science fiction sombre. L'avenir ? Vous y êtes. Mais celui-ci ne ressemble pas vraiment à l'idée optimiste qu'on s'en faisait dans les années 2000. Les multinationales ont pris le pouvoir, la pollution atteint des sommets, le pouvoir d'achat est au plus bas. Pour faire court le monde se meurt. Ce n'est pas encore l'apocalypse mais elle n'a jamais été aussi proche et les personnages vont devoir évoluer au cœur de rues noircies par la fumée et peuplées de brigands portant diverses armes cybernétiques.

Gardiens : robots combattants, forces d'élite d'une super-corporation, yakuzas.

Super-Héroïque

Un monde super-héroïque est un monde souvent contemporain où les super-héros sont une réalité. Vos personnages croiseront sûrement plusieurs personnes masquées, qu'elles soient super-héros ou super-vilains. Les rues ne sont pas sûres car les affrontements entre les masqués sont souvent violentes et font toujours des dégâts.

Gardiens : super-vilain, ligue des justiciers, Intelligence Artificielle ayant piraté les réseaux mondiaux.

Contemporain

Un monde contemporain est simplement un monde ressemblant au nôtre. L'intrigue se déroule donc dans notre époque avec des choses de notre quotidien. Les personnages auront dans ce cas beaucoup moins de mal à évoluer dans un univers comme celui-ci. A vous de trouver comment leur compliquer la tâche.

Gardiens : armée, laboratoire de pointe, explorateur.

La course

Le Geekrun est donc un rallye virtuel dans lequel les participants doivent savamment gérer leurs ressources et décider avec sang-froid de la route à suivre. Chacun des univers par lequel les avatars passent doit être retranscrit de manière cohérente pour ne pas que la partie ne se transforme pas en promenade de santé. Les forces de l'ordre répondront au chaos causé par les avatars. Les factions les plus puissantes chercheront à s'accaparer leur technologie. Les protecteurs des différentes Portes chercheront à les protéger des intrusions.

1. Confrontation aux dangers de l'environnement
2. Rencontre avec les autochtones, localisation du Gardien de la Porte.
3. Voyage jusqu'au Gardien
4. Rencontre avec le Gardien : combat ou négociation
5. Passage à travers la Porte

Système

Pour résoudre une action, lancez 1D20 et ajoutez votre score de caractéristique.

Avatar

Même si vous pouvez être vaincus si l'on s'attaque au corps de votre avatar, cela reste une simulation ! Pas besoin pour vous de dormir, manger ou d'aller au petit coin !

Caractéristiques

Les caractéristiques servent à définir et distinguer votre personnage des autres. Elles désignent ce qui constitue le caractère distinctif, la particularité de votre avatar, ce qui le détermine. Dans ce jeu on prendra en compte 4 caractéristiques :

- **La force :** il s'agit de la force physique de votre avatar, elle sert essentiellement à réaliser des actions telles que courir, escalader, nager, faire des pompes, … En bref tout ce qui demande un effort physique.
- **L'agilité :** elle sert à toutes les actions qui demandent un tant soit peu d'agilité que ce soit esquiver, danser, se faufiler ou se cacher.
- **L'âme :** c'est tout ce qui va gérer les interactions sociales de la simple discussion un peu houleuse en allant jusqu'à l'interrogatoire en bon et dû forme, la drague ou encore le marchandage. Si l'avatar se décide à utiliser des formes de magie, il utilisera son score d'âme.
- **L'intelligence :** avec l'intelligence on va gérer toutes les actions qui nécessitent de la réflexion, de la concentration ou de l'observation, telles que fouiller une salle, être vigilant, résister ou lancer des sorts ou encore apprendre de nouvelles langues.

Répartissez 9 points dans ces quatre caractéristiques, sans excéder 4.

Ressource et bête noire

À la création de votre avatar, décidez avec l'accord de votre MJ d'un élément que votre personnage saura chercher. Cela ne peut pas être une Porte ni sont Gardiens, qui sont savamment cachés dans tous les univers de jeu. Il peut s'agir par exemple :

- de nourriture
- d'armes
- d'un certain type d'artisan
- d'un représentant de l'ordre corrompu
- de combustible
- d'un journaliste en quête de scoop

De plus, cochez sur votre type un certain type d'individu considéré comme votre « bête noire ». Que ce soit parce que vous perdiez vos moyens de rage, ou que vous trembliez de peur, ces individus ne vous laissent jamais indifférents. Lorsque vous interagissez avec eux (attaque, dialogue, etc.) lancez 1D12 au lieu d'1D20.

Points d'*exploit*

Un exploit (à prononcer *exploite*) est une technique consistant à utiliser un bug du système pour passer outre un obstacle.
Au début de la partie, chaque avatar reçoit un point d'exploit. À tout moment, un joueur peut dépenser un point pour acquérir un des pouvoirs suivant durant un round :

- Passer à travers les surfaces solides
- Escalader ou descendre instantanément une paroi, quelle que soit sa hauteur
- Ignorer les dégâts du round actuel et commencer le round suivant avec toute sa santé.

Gardez trace du nombre de points d'exploit dépensés car ceux-ci permettront de calculer le score final.

Inventaire

Les objets que vous trouvez se divisent en deux catégories :

- Les objets qui vont dans votre Sac et qui vous permettent d'interagir avec l'environnement.
- Les objets qui vous donnent des bonus mécaniques et qui sont appelés Items.

Item	Tier	Description
Tenue	1	Un costume qui vous permet de vous déplacer en public sans attirer l'attention ; assez épais pour fournir une protection sommaire Ex : costard-cravate, uniforme ; blouson de cuir.
	2	Une tenue fonctionnelle qui réduit l'agilité et détonne hors de son contexte. Ex : gilet pare-balle, cuirasse, toge de sénateur Romain.
	3	Une tenue encombrante mais procurant une protection ou une fonctionnalité exceptionnelle. Ex : armure mastodonte, tenue hazmat, combinaison spatiale
Véhicule	1	Un véhicule individuel. Exemple : vélo, moto, cheval.
	2	Un véhicule permettant d'héberger votre groupe de PJs. Ex : berline, hors-bord, avion à hélice.

	3	Un véhicule permettant d'héberger votre groupe de PJs + une cargaison/de l'espace supplémentaire/des armes. Ex : ferry, hélicoptère, tank.
Assistant / Familier	1	Un quidam qui passe inaperçu, avec des objets de la vie quotidienne. Un animal de compagnie comme on peut en trouver en ville. Ex : un informaticien, un charpentier, un chien.
	2	Un individu qualifié avec un bon matériel. Un animal cher et bien dressé. Ex : un agent de police, un décathlonien, un perroquet parlant.
	3	Un individu expert ou de haut statut, avec du matériel de pointe. Un animal exotique ou aux capacités inégalées. Ex : un membre du GIGN, un prix Nobel, une panthère dressée.

Par exemple, Léa et Mathis sont tous les deux équipés de tenues de Tier 3. Léa porte une armure lourde en Kevlar, alors que Mathis a revêtu une combinaison de plongée. S'il se font tirer dessus, l'armure de Léa imposera un malus de 1D12 à son attaquant, de par sa robustesse. Par contre, l'avatar de Mathis se déplace beaucoup plus lentement et les balles traversent sa tenue sans problème, elle donne donc un bonus de 1D12 à l'assaillant. Plus tard, les personnages se retrouve coincés sous l'eau et contraints de faire un jet pour regagner une zone sûre. C'est Mathis qui cette fois aura un bonus de 1D12, alors que Léa aura un malus de ce même dé. Les armures pare-balles n'aident pas à nager le papillon...

New game +

C'est écrit sur la feuille de personnage : il n'est possible de posséder simultanément qu'un seul véhicule, tenue OU assistant/familier. Il faut en abandonner un (le rayer de la fiche) pour pouvoir acquérir un autre, et cela peut se faire autant de fois que nécessaire dans la partie.

Cela dit, les avatars ayant terminé une fois le Geekrun peuvent posséder deux de ces items simultanément. Cochez la case et noircissez le nombre 2 dans le tableau des items sur votre feuille.

Les avatars ayant terminé deux fois le Geekrun sont assez expérimentés pour avoir un item de chaque type.

Avertissement : MJ, soyez préparés à un chaos de plus grande ampleur. Il n'est recommandé d'autoriser à réutiliser des avatars que si vous êtes déjà à l'aise avec le Geekrun de débutants.

Score

Bonus à cumuler		
Par Porte passée		200
Bonus de complétion, à cumuler en fin de partie		
Geekrun « Lite » : 5 Portes passées		200
Geekrun : 9 Portes passées		500
Geekrun « Royal » : passer la Porte du dernier univers pour revenir au premier		300
Bonus de performance, à calculer en fin de partie		
Pour chaque succès obtenu par l'équipe		100
Points d'exploit dépensés par l'équipe	0	500
	1	300
	2 à 4	100
	5+	0
Par avatar n'ayant pas changé d'item de la partie		800

GEEKRUN

Force

Agilité

Mon avatar sait toujours où chercher :

.....

Mon avatar ne supporte pas :

Âme

Intellect

- ☐ Les figures d'autorité
- ☐ Les gros costauds
- ☐ Les guides spirituels
- ☐ Les marchands
- ☐ Les êtres artificiels
- ☐ Les hors-la-loi
- ☐ Les savants
- ☐ Les artistes
- ☐ Les créatures
- ☐ Les adolescents

Choisissez une case. Vous lancerez 1D12 au lieu d'1D20 lorsque votre avatar interagira avec ces personnes.

Exploit

Sac

Items

Tier1
1D4 👁
Tier 2
1D8 👁 👁
Tier 3
1d12 👁 👁 👁

TENUE

VÉHICULE

ASSISTANT / FAMILIER

Nombre d'items max :

☑ 1

☐ 2

☐ 3

CC BY-SA-NC : Scotaire, Tofu&Belette, Heredas

SUCCÈS

Les succès sont obtenus par équipe, il n'y a pas d'avantage à obtenir le même succès avec plusieurs avatars. Un succès ne s'obtient qu'une fois par run. La coopération est la clé de la réussite.

Icare

Faire une chute ou s'élever de cent mètres dans les airs

Hercule

Assassiner un humain à mains nues

Casse-croûte

Échanger un item contre du chocolat

Casse-bonbons

Recruter un assistant qui soit votre bête noire et franchissez deux Portes avec

Chauffeur

Transporter simultanément cent personnes ou plus en véhicule

Surfeur

Provoquer une explosion sous l'eau

Arsène

Passer une Porte sans que son Gardien n'en soit au courant

James

Usurper l'identité d'un PNJ

Gucci Gang

Passer deux Portes avec tous les avatars portant tous une même tenue de Tier 3

Death Grips

Tous les avatars du groupe sont morts dans le même tour de jeu

Grand Chef

Devenir dirigeant d'une nation

Grand Guignol

Détruire une Porte encore infranchie

Par Scotaire, sur une idée de Hédéras développée par Tofu&Belette pour le Quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Illustrations : front : Supriya Bhonsle, Mixkit License
icones : game-icons.net Creative Commons 3.0 BY license.
Police du titre : *galaxy force* par Pixel Sagas, Freeware font licence