

NANAR RPG

*Le ridicule ne tue pas...
et tout ce qui ne nous tue pas nous rend plus forts !*

Un jeu qui dit « La MJ »

de [Frédéric Meurin](#)

avec des D6, D8, D12 et beaucoup de D4



LETTRE D'INTENTION

Film, livre ou scénario de JdR, l'histoire la plus incohérente peut se transformer en franche rigolade dès que « oui » devient la seule réponse à la question « Mais c'est complètement con ? »

NANAR RPG s'adapte à tous les univers, permet tous les recyclages et s'épanouit dans les jeux de mots laids. Un seul objectif : la créativité et le fun.

Plus c'est con, plus c'est bon, alors oubliez la logique, embrassez l'absurde, foncez tête baissée dans **NANAR RPG**.

Merci à : Nanar Land, L'Odieux connard, et trop de titres pour tenir ici
(et pour ce que ça coûterait en procès)

Police des titres : Fifties Movies par imagex-fonts.com

SYSTÈME

SITUATIONS DÉLICATES

Au Niveau de départ (Niveau « T'es qui, toi ? »), les PJ lancent 3D6.

La MJ ne demande qu'un jet par PJ pour une Situation (SI), Obstacle ou Affrontement. Pour obtenir une Réussite (RÉ) et se sortir de la Situation, la somme des dés lancés par le PJ doit dépasser la Difficulté de l'Obstacle (DO) ou la Férocité de l'Affrontement (FA).

Ces valeurs sont décidées par la MJ : de 2 (Fastoche !) à 19 (HEIN ?).

Les PJ doivent soulever une grille pour sortir d'une salle inondée : c'est une SI, dont la MJ estime la DO à 10. Tous les PJ obtiennent une RÉ, sauf Robert. Secourir ce boulet de Robert devient la nouvelle SI.

Un 20 est toujours une RÉ. Un 1 est toujours un échec. Encore ? Oui mais y a pas de D20 ! (parce que lancer plein de dés, ça fait plaisir).

LÀ OÙ IL Y A DE LA GÊNE...

Un PJ Gêné, voire très Gêné, perd autant de dés (de son choix) sur son lancer que le veut la MJ. Cependant, il en lance **toujours au moins 1**.

Krom le Guerrier affronte un adversaire... invisible. C'est Gênant : Krom ne lance que 2D6 au lieu de 3.

POUVOIR DE L'AMITIÉ

Un PJ qui veut surmonter un Obstacle ou triompher dans un Affrontement peut faire appel au pouvoir de L'Amitié (L'A).

Un ou plusieurs autres PJ, qui ne peuvent agir dans cette SI, peuvent alors lui prêter un dé (de leur choix) pour l'aider.

Il faut être présent – ne serait-ce que par la parole – pour utiliser le pouvoir de L'Amitié.

Écoute-moi Gurk ! Pour désactiver le piège, tu dois couper le fil bleu !

MOURIR ?

Seuls les PNJ meurent. Ceux qui montrent la photo de leur famille. Vous connaissez le truc. Bon et puis les méchants.









Un PJ hors de combat (dont les dés n'ont pas dépassé la FA, quoi) peut quand même aider en répondant à l'appel du pouvoir de L'Amitié !

PROGRESSION

— *Et là le gars vous aide, mais que si vous signez ça de votre sang.*
— *Ah ben oui, normal.*

Quand la MJ propose quelque chose de **si débile** que les PJ devraient refuser, ils peuvent accepter quand même d'un « Ah ben oui, normal » (AhBON) : **CHAQUE PJ gagne alors un Niveau** (cf. ci-après).

S'ils refusent, qu'ils se débrouillent et proposent des idées. JdR, quoi.

NIVEAUX	
	 3D6 : T'es qui, toi ? 
1D12+1D8 : Balbutiant 	2D6+1D8 : Spécialiste 
	2D6+2D4 : Touche-à-tout 
3D4+1D8 : Bad ass* *Il faut 2 AhBON à un Balbutiant avant de passer Bad ass. 	1D12+2D4 : Sidekick** **oui c'est moins bien que le précédent niveau, on sait. 
	5D4 : La Classe

OPTION : « T'AS VU ? », « OUI, BON... »

Si un PJ se choisit un « T'as vu ? », il lance dans ce domaine autant de dés que s'il était du Niveau supérieur. Mais il doit alors se choisir un « Oui, bon... », et pour ça il est Balbutiant.

Captain Tarama est un Sidekick très efficace.

*T'as vu ? Pour la **bagarre**, il lance 5D4.*

*Pour la **drague** ? Oui bon... Remarque, avec son 1D12+1D8, sur un malentendu, ça passe...*

Un PJ de Niveau Balbutiant lance pour son « T'as vu ? » autant de dés que s'il était déjà Bad Ass.

Au Niveau La Classe, un « T'as vu ? » permet d'ignorer la 1^{ère} Gêne.

DU RESPECT (UN RAPPEL)

Cette daube que vous détestez est l'œuvre culte de quelqu'un, et réciproquement. **NANAR RPG** ne cherche pas à se moquer, mais à transformer ce qui ne vous convainc pas en un moment agréable que vous partagerez à votre table de jeu.

Ceci étant posé...

QUELS SCÉNARIOS JOUER À NANAR RPG ?

La réponse est simple : n'importe quelle histoire (de film, de livre, de JdR) dont les incohérences vous sautent aux yeux.

Ne cherchez plus de solution alambiquée pour corriger ces histoires mal fagotées : anonymisez-les et servez telles quelles ces situations absurdes à vos PJ lors d'une partie de **NANAR RPG**.

Vous hésitez ? Vous avez vu tous ces mêmes de films ayant engrangé des millions™ de dollars et pourtant bourrés de « Mais c'est complètement con ? » dès qu'on y réfléchit deux secondes ?

Alors foin de scrupules, assumons la bêtise qu'on nous sert et jouons-la comme telle !