



Avant, c'était mieux, c'est sûr. Comment en est-on arrivé là ? Plus personne ne sait et à vrai dire, tout le monde s'en fout. On n'a pas vraiment le temps de se poser des questions. Il faut juste se bouger le cul pour bouffer et arrêter de chercher à savoir qui a fait une connerie. Et point barre, ok ? Alors, prêt à tenter ta chance dans ce monde ?

Pour commencer, on va créer ton perso. Trouve-toi **un nom** qui a de la gueule : boucher, épice, grenade, scalpel, seringue, le borgne, grincheux... sont de bons exemples. Ensuite, choisis **un "métier"** qui te permet d'être utile aux autres et de bouffer. Choisis **un profil** : ça, ça définit tes capacités mentales (Rusé) et physiques (Dur). Plus c'est positif et meilleur c'est. Choisis-en un parmi les 4 qui suivent :

Rusé +3 / Dur -1      Rusé +1 / Dur +1  
Rusé 0 / Dur +2      Rusé -1 / Dur +3

Tu possèdes aussi **6-San** (Santé). Si ce compteur tombe en dessous de 0, ton perso meurt. Prends-en soin, mais ne rêve pas. Tu ne pourras jamais dépasser 6-San.

Ok ? Super ! Maintenant, on commence l'aventure. Un conseil : si jamais tu manques d'inspiration en cours de partie, utilise les Tables Aléatoires, plus bas : elles sont là pour ça, ça serait con de ne pas en profiter !

Allez, go ! D'abord, quel est ton but ? Décris brièvement ce tu penses faire pour l'atteindre. Où veux-tu commencer ? Fais une carte pour l'indiquer et vas en 1).

**1) Tu es là où tu le veux ! Quel est le problème rencontré ?** Il y a forcément un problème, une embrouille. Qu'est-ce que c'est ? Qui pose problème et comment le résoudre ? Il y a des fortes chances que le problème implique des personnes : décris-les brièvement et nomme-les. Y a-t-il moyen d'arranger le problème en discutant ? Si oui, fais un test mental. Si non, c'est baston !

Dans les deux cas, avant de lancer les dés, précise bien les enjeux du test. Qu'as-tu à y gagner ou à perdre ? Une fois, le test résolu, interprète le résultat des dés en conséquence et continue ton action en faisant évoluer l'histoire. Il se peut que tu aies besoin de faire plusieurs tests. Fais-en autant que nécessaire mais pense bien aux enjeux à chaque fois. Pour finir, trouve-toi une progression. C'est fait ? Où es-tu maintenant ? Tu as choisi ? Ok, dessine tout ça sur la carte et reprends en 1) !

**36 trucs (D66) :** 11.Boîte de conserve 12.Des cartes routières 13.Munitions 14.Bidon d'essence 15.Ampoule 16.Piles, batteries 21.Des fringues 22.Pneu, roue 23.Fils électriques, barbelés 24.Graines 25.Médicament 26.La Bible 31.De l'eau potable 32.Des explosifs 33.Des bijoux 34.Du tabac 35.Un flingue 36.Une moto 41.Une montre à gousset 42.Une tronçonneuse 43.Une guitare électrique 44.Une brosse à dent électrique 45.Des bâtons de dynamite 46.Des bouteilles de vin 51.Des pièces mécaniques 52.Des amphétamines 53.Un service à thé 54.Des chaînes et des cadenas 55.Un casque de moto 56.Un coffret à musique 61.Une paire de jumelles 62.Un masque à gaz 63.Une caisse à outils 64.Des patins à roulettes 65.Une radio solaire à dynamo 66. Le Nécronomicon

**Quelques rencontres (2D6) :** 2.Médecin, soignant 3.Bricoleur, mécano 4.Beauté fatale 5.Biker 6.Médium, prêtre 7.Chien de guerre, mercenaire 8.Taulier, chef de gang 9.Marchand 10.Erudit, sage 11.Ermite, marginal 12.Esclave

**Test :** Quand tu fais une action un peu difficile, jette 2d6 et ajoute le bonus/malus qui va bien avec (Dur pour une baston, Rusé pour le reste.) Le résultat définit la qualité de ta réussite ou de ton échec.

- 10 ou + : super, t'es un véritable héros, toi !
- de 7 à 9 : c'est réussi mais c'est juste quand même ! Tu te chopes une emmerde.
- 6 et moins : non seulement c'est foiré, mais tu te chopes une très grosse emmerde !

En plus de ça, si tu fais un double, alors là, le maelström intervient (voir ci-dessous).

**Emmerde :** Si tu en chopes une, choisis celle qui colle le mieux avec ton histoire : • tu passes à côté d'un truc important • c'est plus compliqué que tu ne le pensais • tu casses, tu détruis, tu perds quelque chose • tu te prends plus de mal que prévu • tu es blessé (perd 1-SAN) • un ami, un allié te trahit.

**Une plus grosse emmerde ?** • quelq'un d'important meurt • tu prends une blessure grave • tu es fait prisonnier • tu es dépouillé, extropié, inconscient, paniqué, défiguré.

**Soins et blessures :** chaque fois que tu prends un coup, perds de 1 à 4-SAN : 1 si c'est léger, 4 si c'est vraiment costaud. À l'inverse, si on te soigne, récupère 1-San (soin léger) à 4-San (soin lourd avec opération...). Et n'oublie pas, ta San ne peut pas dépasser 6.

**Maelström psychique :** Dès que tu fais un double aux dés, quelque chose de très bizarre arrive. Un truc qui dérange, un truc pas net du tout, un truc qui pue. Quoi, exactement ? À toi de le dire. Et à toi de voir comment le bazar modifie ton aventure. Ce qui est sûr, c'est que c'est plutôt malsain. Chaque fois que ça t'arrive, perds 1-SAN !

**This is the end ?** Quand est-ce que ça finit ? Il finit si ton perso meurt, si tu atteins ou si tu foires complètement ton objectif. À toi de vraiment voir quand ton scénario finit en fait ! L'important, c'est que tu prennes plaisir à jouer, que tu sois fan de ton perso et que tu t'amuses avec tout ça. Le reste n'est que blabla inutile. Dont acte !