

PRIMITIVE MUCUS

met en scène l'univers urbain foisonnant de détails dégoulinants et délirants dépeint par Valium, Doucet, Blanquet, Atak et plusieurs autres auteurs marquants de la BD underground.

Le monde, la ville, tout est malade, détraqué et dysfonctionnel. Les personnages habitent un labyrinthe urbain grouillant d'êtres absurdes, grotesques et étranges. Côté ambiance, le slapstick, le nihilisme, le scatologique et l'humour noir sont à l'honneur. Mais il est aussi possible de raconter des histoires touchantes et insolites tenant du délire surréaliste ou religieux.

LES PERSONNAGES JOUEURS.

Les joueurs incarnent des citoyens un peu louches comme on en retrouve souvent dans les pages des BD underground. Chacun est défini par son occupation, un besoin et une maladie.

BESOIN : un peu comme dans les cartoons, chaque personnage est motivé par un seul besoin qu'il tentera de satisfaire tout au long de la partie. Votre score initial de Besoin est de **2** (tout est en d6).

MALADIE : comme la plupart des habitants de ce monde dérangé, votre personnage est atteint d'une étrange maladie qui croît et gagne en intelligence. C'est à la fois votre amie et votre ennemie. Votre score initial de Maladie est de **1**.

LE BUT DU JEU pour un joueur est d'accumuler des points de Besoin pour tenter de satisfaire le besoin de

son personnage tout en évitant d'accumuler trop de points de Maladie.

LE SYSTEME. Chaque fois qu'un personnage tente d'accomplir quelque chose pour se rapprocher de son besoin, il tire son score de Besoin en d6. Le maître de jeu s'oppose à ce jet à l'aide du score de Maladie du personnage en d6. Chacun met de l'avant son dé dont le résultat est le plus élevé. On compare les dés et le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, chacun met de l'avant un second dé et ainsi de suite.

Si le joueur l'emporte, il accomplit sa tâche. Si le maître de jeu l'emporte, à l'aide de la narration, il complexifie la tâche ou la scène.

UN FOURMILLEMENT DE DÉTAILS.

Pour rendre le fourmillement de détails de la BD underground, le maître de jeu et les joueurs peuvent avant de lancer leurs dés décrire minutieusement la scène et gagner des dés supplémentaires. Le maître de jeu débute et ajoute des détails à la scène, puis c'est le tour des joueurs (il est possible de détailler la scène d'un autre joueur). Les détails n'ont pas besoin d'accorder d'avantages ou de désavantages, ils n'ajoutent que de la "couleur". Un d6 est alloué pour chaque détail ainsi décrit (maximum de 5).

LA MALADIE CROÎT. Lorsque le maître de jeu rempote un jet de dés, s'il le désire, il peut renoncer à son succès et en échange augmenter d'un point le score de Maladie du personnage.

Lorsque le score de Maladie d'un personnage augmente, le joueur doit décrire un nouveau symptôme de sa maladie (toux, morve, vomit, etc).

Lorsque le score de Maladie d'un personnage atteint 5, sa maladie devient consciente et son score de Maladie tombe à 1. La maladie peut maintenant discuter avec lui. Lorsque son score de Maladie s'accroît à nouveau, le joueur doit maintenant décrire des mutations.

À partir du moment où il peut s'adresser à sa maladie, un personnage peut demander à celle-ci de lui venir en aide. Ce faisant, il augmente automatiquement son score de Maladie de 1 point, mais il ajoute son score de Maladie à son score de Besoin lors de son jet de dés (le maître de jeu n'utilisera qu'un seul dé plus ses dés de description).

Lorsque le score de Maladie d'un personnage atteint 5 pour la 2^{ème} fois, sa maladie le consume et se sépare du lui. Elle gagne sa propre autonomie, c'est l'apothéose et la fin de la partie pour le personnage.

SATISFAIRE SON BESOIN. Lorsqu'un personnage remporte un jet de dés qui lui permettrait de satisfaire son besoin, il ajoute 1 point à son score de Besoin et doit ensuite narrer un événement qui empêche son besoin d'être satisfait.

Lorsque son score de Besoin atteint 5, le personnage goûte à son besoin, mais doit ensuite réduire son score de Besoin à 1 et narrer comment

son besoin n'a pu être pleinement satisfait.

Lorsque son score de Besoin atteint 5 pour la 2^{ème} fois, il peut enfin décrire comment il parvient à satisfaire son besoin et terminer la partie.

ÊTRES ANTHROPOMORPHIQUES. La ville grouille d'étranges avatars de vices, d'objets ou de maladies que tous considèrent comme des citoyens. Ils ont un score de 1 à 5 proportionnel à leur taille et à leur intelligence. Ils peuvent, selon leurs intentions, ajouter ce score aux dés des joueurs ou du maître de jeu.

OCCUPATION (1P20 OU AU CHOIX)

1. Clochard/Punk/SDF
2. Sans emplois/Retraité
3. Artiste (musicien, etc)
4. Prostituée/Pimp
5. Junkie/Dealer
6. Vigilant/Voyeur/Stalker
7. Prédicateur/Curé/Bonne sœur
8. Gars du câble/Plombier/Réparateur
9. Caissière/Serveuse/Coiffeuse
10. Vendeur/Gérant (comics, etc)
11. Éboueur/Concierge
12. Reporter bas de gamme
13. Employé dans un fast food
14. Cuisinier/Boucher/Boulangier
15. Colporteur/Facteur
16. Détective / police
17. Étudiant (nerd, jock, etc)
18. Professeur/Scientifique
19. Docteur/Infirmière/Dentiste
20. Politicien/Entrepreneur

BESOIN (1P20 OU AU CHOIX)

1. De fric
2. D'affection
3. De sécurité
4. De dormir / D'avoir la paix
5. De retrouver un animal/objet
6. De faire mon travail avec zèle

7. De m'acheter quelque chose
8. D'être admiré
9. De cul
10. De me geler / saouler
11. De TV / jeux vidéo
12. De chercher le trouble
13. De mourir
14. De me soigner
15. De collectionner
16. De ce que les autres ont
17. De manger
18. D'un party / d'aller à un show
19. De mot croisés / hobby
20. De propreté

MA MALADIE VIT DANS :

1. Mes fausses nasales
2. Une tumeur
3. Ma tête
4. Mes poumons
5. Mon foie
6. Mon estomac
7. Mes intestins
8. Mes boutons
9. Une excroissance
10. Mon cœur
11. Mon ventre
12. Ma gorge
13. Mon œil
14. Mes oreilles
15. Mon sexe
16. Mon genou
17. Ma main
18. Mon sang
19. Mes seins
20. Ma peau

ÊTRES ANTHROPOMORPHIQUES:

Déchets, Excréments, Moisit, Vomit, Électroménager, Outil, Véhicule, Partie du corps, Organe, Maladie, Aliment, Insecte, Animal, Télévision, Publicité, Électronique, Drogue, Boisson, Fusil, Sexe, Mort, Tumeur, Mucus, etc.

INSPIRATION: Valium, Doucet, Tremble, Swiz, Suicide, Braün et 106U. Tout le Dernier Cri et l'underground allemand (spécialement, Atak).