

## LA FAIM DU MONDE

On dit qu'une fois mort on se retrouve à la table de Dieu. On dit même que l'on sera à sa droite. Soyons clair, c'est partiellement faux. Vous pourriez tout aussi bien être du côté gauche, celui de la fourchette.

Quand un être vivant meurt il ne va ni au Paradis ni en Enfer. Cela va du morpion à l'homme en passant par la fleur et le poisson. Ils se retrouvent simplement dans le monde des morts avec tous les autres morts depuis la Création. Il y a bien sûr des inconvénients. Par exemple, une fois mort on ne peut plus mourir, pas au sens habituel propre du terme. De plus dans ce monde rien ne naît ni ne pousse. Pourtant les morts ressentent encore la faim. Pas une de ces fringales de film d'horreur, juste la faim qui nous tiraille si l'on a le ventre vide.

Ainsi certaines religions visionnaires avaient raison, on se retrouve tous à la table de Dieu. Sauf qu'elles n'avaient pas prévu que ce serait dans l'assiette.

### La mort, une faim en soi.

Quand vous entendez quelqu'un vous dire que la mort est le repos éternel il ment. La mort est pire que la vie. Et plus notre vie est longue plus notre mort risque d'être courte. Je m'explique. A chaque fois qu'un être vivant décède il se retrouve dans ce monde des morts à s'entasser avec les autres. Il y eut alors un grave problème de surpopulation. Imaginez un monde rempli d'immortel ressentant la faim mais où rien ne pousse ou ne naît. La chasse, la cueillette, l'agriculture et l'élevage sont impossibles. Très vite cette faim dévorante vous pousse à essayer la seule nourriture que l'on trouve dans le coin, les autres morts.

### Vers l'infini et l'au-delà

Quand un être vivant meurt il rejoint le monde des morts. Il apparaît comme cela un peu n'importe où à n'importe quel moment. Vous pourriez aussi bien apparaître dans le lit de quelqu'un d'autre qu'au milieu d'une tribu de gorille nécrophage. Ceci contribue à entretenir un climat d'insécurité, car un prédateur peut très bien apparaître au

milieu de votre forteresse. Fort heureusement au début ils sont un peu hagards. Mais c'est beaucoup plus gênant quand un arbre vient s'écraser sur votre maison parce qu'il est apparu en plein ciel. Il arrive aussi qu'un mort apparaisse des milliers d'années plus tard. Ainsi il arrive de croiser des dinosaures, un gaulois ou un soldat de la première guerre mondiale.

Il faut néanmoins noter que l'on arrive dans ce monde avec un corps identique à celui que l'on avait au moment de notre mort. Parfois entier, parfois en morceau, parfois jeune, parfois vieux, etc. Et vous aurez les mêmes problèmes de santé que dans votre vie. Alors, mourez jeune.

### Le repas éternel.

Il y a des milliers et des milliers d'années ce monde était un chaos indescriptible. Les animaux se mangeaient les uns les autres pour assouvir le seul désir qu'ils avaient encore. Certes, nombre d'espèces ne sont pas équipées pour mener cette vie. Les vaches par exemple, qui n'étaient pas gâtées dans le monde des vivants, doivent ressentir comme une certaine animosité du créateur. Néanmoins d'autres surent très bien s'adapter. Il n'était pas rare par exemple de voir une bande d'écureuils encercler un chien pour l'attaquer.

C'est avec l'arrivée des hommes que le chaos s'organisa. Comme tout ce qui vivait se retrouve dans ce monde ils purent recréer les moyens de leur domination sur Terre. Ils fabriquèrent des armes et des abris à partir des arbres morts. L'humain put alors faire ce qu'il maîtrisait le mieux, la guerre.

### La faim justifie...

L'humanité s'organisa alors en communauté pour survivre et manger. Il fallait bien compter sur quelqu'un pour dormir sans que son voisin ne vous dévore un mollet. Les hommes dominèrent alors ce monde mais durent s'adapter à ses dangers. Évidemment ceci n'empêcha pas les hommes de se faire la guerre et de se

manger entre eux suivant des leaders plus ou moins charismatique.

### L'anorexie.

Certains comportements typiquement humains arrivèrent aussi dans ce monde. Par exemple, certains rapportèrent avec eux la morale, chose que beaucoup jugent inutile car non comestible. Mais ces hommes trouvent inconcevable d'en manger d'autres. Ils se réunissent alors dans une communauté de jeûnes essayant d'oublier leurs faims.

### Jouer un mort.

Les joueurs incarnent un ancien humain qui va tenter de survivre après son décès. Les joueurs choisissent leur époque et répartissent 6 points dans trois caractéristiques : **Faim** : Caractérise la capacité du personnage à résister à sa faim. Plus ce score est bas plus le personnage peut agir de façon irraisonnée pour trouver à manger.

**Mental** : Représente les capacités intellectuelles du personnage.

**Physique** : Représente la force, l'endurance et la dextérité du personnage.

La somme de *Faim* et *Physique* est égale à ses *Points de Vie*. La somme de *Faim* et *Mental* est égale à ses *Points d'Humanité*.

Pour réussir une action un joueur doit lancer 1d6+caractéristique et dépasser un seuil de difficulté ou le résultat d'un jet opposé. Les dommages physiques sont égales au *Physique* + arme – protection + d3. Les armes et les protections apportent des bonus allant de 1 à 3.

Quand un personnage ne mange pas il doit effectuer un test de *Faim* en cas d'échec il perd 1d3 à ses *Points d'Humanité*. A 0 le personnage est pris d'une folie affamée et fera l'impossible pour manger mais sera incapable de réfléchir à ses actes. A ce stade le personnage devient un Zombie.

Bon appétit.

Guillaume 'Apa' Boquet

## LA FAIM DU MONDE