

HORROR WORLD

Voici un hack très court Apocalyptoïde pour émuler du **cinéma d'horreur pur jus**. Les personnages n'ont pas de traits, caractéristiques ou autre. Ce sont des victimes dérisoires, et si Mike est plus costaud que Derek, lequel est moins sexy que Cindy, ça n'est pas significatif pour leur survie.

Seule une **jauge de Normalité** sert en jeu. En début de scénario, elle est à +2. Elle peut baisser jusqu'à un minimum de -3. A mesure que le récit progresse, son érosion progressive rend le monde de plus en plus étrange et dangereux.

On joue pour "*découvrir ce qu'il se passe*".

Lorsque le MJ estime que les circonstances correspondent à l'une des situations énumérées ci dessous, il jette **2d6 + Normalité**.

10+ tout va bien, fausse alerte, pas de danger ou danger écarté

7-9 mouais, ça peut aller mais des ennuis et contraintes, présents ou à venir

6 - le pire, le grotesque, l'étrange se produit, et la **jauge de Normalité baisse d'un point**

Voici les situations qui nécessitent un jet de dé :

> **Aller où vous feriez mieux de ne pas aller** : descendre dans la cave d'où provient cette puanteur, aller seul dans la forêt la nuit pour impressionner Cindy

> **Faire ce que vous feriez mieux de ne pas faire** : boire trop de bières, provoquer ce clochard au regard étrange, lire à voix hautes les incantations dans ce grimoire

> **Faire confiance à quelqu'un à qui vous feriez mieux de ne pas faire confiance** : suivre cette fille de bar au teint pâle, croire les boniments de ce vendeur débonnaire à propos de la cabane que vous louez pour le week end

> **Se séparer** : "*prenez à gauche, on prend à droite, on se retrouve plus tard*", "*bougez pas les filles, restez là à bronzer, on va chercher des bières, on revient !*"

> **Eviter un danger par tous les moyens** : fuir en courant, se cacher dans un placard, essayer de faire démarrer une voiture, pousser un copain en patûre aux choses qui vous poursuivent, fouiller un lieu pour trouver une arme

Important : les *moves* sont enclenchés par la fiction, mais ce sont leurs résultats qui déterminent l'essentiel de sa teneur. Le monde fictif se crée en cours de jeu en grande partie via les résultats des *moves*.

Si vous descendez dans la cave d'où émane une puanteur et que vous faites un 10+, alors elle est pleine de vieux fromages. Si vous faites un 6-, ce sont des zombies.

Ni vous, ni le MJ ne savent à l'avance ce que réserve le monde et comment les situations évoluent. Faites *ce que vous ne feriez mieux de ne pas faire...* et voyez le résultat.