

Snot Life

Dans l'univers de w40k (propriété intellectuelle de GW) vous allez jouer la vie trépidante et incroyablement riche d'un snotling. A partir de rien et grâce à un matériel développé après de longues années d'études (un dé à 6 faces), vous pourrez survivre, évoluer voire même (mais avec énormément de chance) devenir le maître de la galaxie.

Règles :

Sur une planète disputée par des armées orks, humaines, Eldars et Nécron (ce qui fait pas mal de monde !), vous êtes « Snurf », l'un des snotling du GrosMek « Enork ».
Vous êtes équipés d'un lance pierre (modèle Argamédon 22), et de deux pierres.

Vous lancez un dé à 6 faces. Selon le résultat.

Le dé tombe par terre : La planète est détruite dans le conflit actuel. Le sort d'un snot n'intéressant personne ; vous pouvez ramasser le dé et rejouer en toute discrétion malgré le paradoxe temporel ainsi induit.

Le dé est cassé : L'atelier dans lequel votre personnage évoluait vient d'être détruit lors d'un bombardement orbital par une faction qui est à votre entière convenance. L'explosion (grandiose) fait l'admiration de tous les orks et réjouit les autres factions de manière mesquines. Quand au snot (mort) que vous incarniez, il n'intéresse toujours personne.

« 1 » : Vous avez été sélectionné par « Enork » pour faire partie de sa force d'assaut d'élite. Vous bombez le torse et pensez que vous allez pouvoir enfin montrer à l'univers ce que vous valez pendant que votre gros mek actionne son « chok attack gun ». Vous êtes alors aspiré par l'engin pour être propulsé à travers le warp (et confrontés à moult et désagréables démons) pour servir de projectiles vivants. Vos chances de survies sont absolument nulles et votre mort sera particulièrement horrible et douloureuse. Mais si vous réussissez à détruire quelque chose, votre gros mek sera particulièrement heureux. Ce qui n'est pas si mal que cela.

« 2 » : « Enork » est épuisé. Il s'assoit sur sa caisse à outils. Comme c'est un (très) gros mek, et que c'est sur le snot qui ronflait, discrètement, sur la caisse à outils (enroulé dans un chiffon à graisse pour avoir bien chaud), vous mourrez étouffés. Dans une version trash (en cours de développement), on pourra tirer au dé le poids du gros mek et l'état physiologique de son système digestif.

« 3 » : Vous participez au soutien psychologique de votre gros mek alors qu'il fait face à de graves problèmes de recherche et développement sur l'allume cigare du dernier chariot de guerre de son big boss. Ce qui revient à dire, qu' « Enork » vient de se foutre un coup de marteau sur la patte. Dans un accès de colère, il balance un gros coup de pieds dans la première chose qui passe à portée : vous !
Bobo !

« 4 » : Vous servez encore soutien psychologique, mais pour un gretchin. C'est moins glorieux que pour le cas précédent, mais cela fait beaucoup moins mal !!!

« 5 » : Vous réussissez à passer la journée sans vous prendre trop de coup. Vous avez faim, votre vie est misérable. Mais comme vous avez la mémoire d'un poisson rouge, vous ne vous en souviendrez pas demain et pourrez rejouer à ce jeu formidable.

« 6 » : Vous avez massacrez les grots, les orks et toutes les races intelligentes de la galaxie grâce à vos formidables talents martiaux. Les Dieux du Warp vous prêtent allégeance en tremblant de terreur. A ce moment vous vous dite que ces champignons hallucinogènes sont de qualité supérieure. Quand à votre personnage, lorsque le gros mek va s'apercevoir que vous avez piqué dans sa réserve personnelle, il va vous massacrer !!!