

MUTANT

YEAR ZERO

Les différents rôles :

⊙ FRACASSEUR

Chaque jour est un combat pour la survie, Personne ne le sait mieux que vous. Aussi loin que remontent vos souvenirs, vous vous êtes battu. Pour de la bouffe, pour des balles, pour le respect.

Vois phalanges et votre âmes sont devenues plus solides, briser une mâchoire ne fait plus mal désormais. Vous avez appris le secret des vrais guerriers : l'important n'est pas d'être le plus fort, mais d'être celui qui n'abandonne jamais.

⊙ RAFISTOLEUR

Pour les autres, la Zone est une terre désolée et vide, jonchée de débris et ordures inutiles. Pour vous, c'est une inépuisable mine d'or. Partout on y trouve des restes des Temps d'Avant, merveilles de technologie n'attendant que d'être réparées.

Vous maîtrisez l'art de les transformer en nouveaux bidules fonctionnels. Ils sont moches, mais ils marchent. La plupart du temps. Le Peuple a appris à respecter votre talent.

⊙ ZONARD

Laissez-les vous fixer avec dégoût. Laissez-les vous éviter par peur de la Souillure.

Laissez-les vous craindre comme la mort. Laissez-les. Ils vous haïssent mais ont besoin de vous. Vous seul savez vous débrouiller dans la Zone, quels sont les passages sûrs dans les ruines des Temps d'Avant. Vous savez où les artefacts sont cachés vous savez où les monstres rodent. Vous êtes un Zonard.

⊙ COMBINARD

Des balles ? De la bouffe ? De l'eau ? Des artefacts ? Quelqu'un pour réchauffer son lit ? Ce que les gens veulent, vous pouvez l'obtenir, d'une manière ou d'une autre. Repérer les besoins des gens et trouver comment les satisfaire est votre stratégie de survie depuis aussi loin que portent vos souvenirs. Depuis que vous étiez un faible et sale gosse qui apprenait à survivre en restant près des gamins plus forts.

⊙ MAÎTRE-CHIEN

S'il y a bien une chose qui ne manque pas à l'Arche, ce sont les bâtards sauvages.

Contrairement à vous, les mutants, les chiens se reproduisent en permanence et survivent en se nourrissant d'ordures et, si nécessaire, de leurs congénères.

Vous ne vous souvenez même plus par quel pitoyable concours de circonstances ce chien est devenu vôtre, mais à présent il compte plus à vos yeux que n'importe quel mutant.

Vous vivez dans une forme de symbiose, en interdépendance. Vous donnez de la bouffe à votre chien, et il arrache la jugulaire de quiconque se met en travers de votre chemin.

⊙ CHRONIQUEUR

Tout doit être noté. Tout ce que fait le Peuple doit être archivé, rien ne doit être oublié.

L'Aîné a répété cela d'aussi loin que remontent vos souvenirs. Les plus doués parmi vous ils les ont nommés chroniqueurs, chargés d'écrire le destin du Peuple dans des cahiers

jaunis. Vous avez rempli beaucoup de cahiers dans votre vie. L'Aîné ne sera bientôt plus là, mais vous ne trahirez pas le serment que vous lui avez fait.

☉ CAÏD

La civilisation s'est peut-être effondrée, mais le monde ne s'est pas terminé de manière équitable pour tous. Certains dirigent, d'autres suivent. Maintenant, comme cela se passait dans les Temps d'Avant, vous dirigez. Par l'intrigue, la manipulation ou une violence crue, vous avez convaincu un gang de mutants de vous suivre comme Caïd. Cela ne signifie pas que votre vie est simple, il y aura toujours un autre Caïd qui voudra vous voir à genoux ou un lieutenant qui voudra prendre votre place.

☉ ESCLAVE

C'est rassurant d'être un esclave, de connaître votre place, d'avoir un but. Ne pas avoir à choisir son chemin, suivre les ordres de votre maître, le rendre fier.

Malgré tout, au fond de vous, vous rêvez parfois d'un nouveau départ, d'une autre vie. Où tout pourrait être différent.



Aide de jeu extraite du livre de règles de *Mutant Année Zéro*, compilée par Serval Felis.

© *Mutant Année Zéro* est un jeu de Fria Ligan, traduit par les Éditions Sans-Détour. Illustration de Ola Larsson