

# H1n1 Virus

## 1. Introduction.

2009, le virus H1N1 est transmissible d'hommes à hommes. Les promesses de vaccinations ne sont jamais tenues, les populations sont décimées, et le virus présenté comme anodin se révèle dévastateur... Le virus est donc mortel, après plusieurs légères mutations son évolution se fait de plus en plus rapide, le vaccin toujours reste introuvable. Le trouver est donc désormais une question de vie ou de mort...

## 2. Jouer

Pour cela, munissez vous de dés à 6 faces classiques, de feuilles de papiers vierge et d'un stylo.

Les personnages sont définis par 3 caractéristiques : Le PHYsique, Le MENTal et la MALadie.

Tout ce qui concerne les combats, les actions requierant un effort physique quel qu'il soit sont gérés par le PHYsique.

Pour déterminer les capacités physiques d'un personnage, lancez 1D3 plus 2.

Lorsqu'il s'agit de réfléchir, lire, trouver des informations dans une base de donnée, converser, etc, la caractéristique MENTal est utilisée.

Pour connaître le niveau MENTal de votre personnage lancez également 1D3 plus 2.

Tous les PJ qui débutent sont déjà atteints par le virus, à moins d'avoir beaucoup de chance. La MALadie représente le niveau d'infection de chaque personnage.

## H1N1 : La Panique Du Siècle

Lorsque ce niveau atteint 10, le personnage ne pourra plus jamais être soigné, il est donc considéré comme hors jeu (ou "en phase terminale"). Libre au MJ de le laisser aider ses camarades pour la fin de la mission, mais pour lui c'est sûr, c'est la fin. Un personnage "en phase terminale" augmente de 1D3 "l'avancée de la maladie" tant qu'il reste proche de ses camarades. Pour calculer le facteur MALadie d'un personnage, lancez 1D3. Si le résultat est 1, relancez. Si le dé affiche de nouveau un 1, le personnage est sain et son score de MALadie est donc de 0, sinon il est de 1. Vous pouvez décider d'ajouter un point de MAL en échange d'un point à une caractéristique.

\* \* \* \* \*

Pour tester une caractéristique, lancez 1D6. Si le résultat est inférieur ou égal au score à atteindre, c'est à dire le niveau de la caractéristique plus ou moins un handicap, positif ou négatif que le maître du jeu peut décider d'appliquer, le test est réussi. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Un 1 lors d'un test est toujours une réussite, un 6 toujours un échec.

Les combats sont résolus en opposant les caractéristiques des deux participants. Un test est réalisé de façon classique, le personnage ayant la meilleure marge l'emporte

*Exemple : Roger PHY5 et Francis PHY3 se bagarrent. Roger lance, il obtient 4, une marge de 1, Francis obtient 1, une marge de 2. Francis gagne donc le combat, et fait perdre 1 point de PHY à Roger.*

Un point de PHY peut être récupéré en dormant 8 heures. Lorsqu'un personnage est à 0 en PHY, c'est qu'il est mort.

\* \* \* \* \*

Chaque fois qu'un groupe de personnage entre en contact avec des humains, voire des porcs, contaminés sans être protégé (masques, etc, qui sont non fournis à la création de personnage.) les personnages sont victimes de "l'avancée de la maladie".

Lancez 1D6, comme pour un test classique. Si le test est réussi, il ne se passe rien.

Dans le cas contraire, le personnage gagne 1 point de MALadie automatique.

Il est bien sûr entendu qu'un handicap peut être appliqué lors de contact avec de grands groupes de malades (foules...).

## Mission : Vaccin

→ Les PJ's sont rassemblés dans une ferme à l'écart de la ville, où il leur faudra se rendre pour retrouver des documents concernant le vaccin.

→ La ville est pleine de mort, il leur faudra faire très attention.

→ Les documents indiquent qu'une base au Groenland abriterait les gens les plus influents de la planète, ils seraient apparemment sains.

→ La base est bien gardée et un plan devra être monté pour y pénétrer.

→ Le vaccin est à l'intérieur.