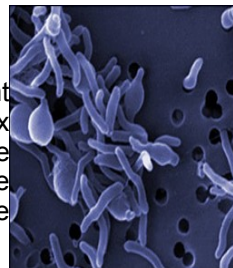


MMM, le jeu des microbes

MMM, le Corps et le savant



Nous sommes en 2532. Un savant fou, a mis au point de nouveaux microbes. Sous prétexte d'expériences sociologiques, il injecte plusieurs de ses inventions dans le corps de patients bien consentants.

Ces cobayes repartent vivre leur vie normale sans savoir qu'il portent en eux le germe du **MMM : Microbe Mega Méchant**.

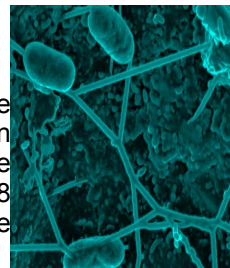
Vous êtes un MMM. Dans ce JDR, vous incarnez un être microscopique perdu dans le terrifiant donjon qu'est le Corps humain. Chaque cellule est agressive, chaque veine peut cacher un globule blanc, les terribles sbires du Corps. Le temps est compté. Les PJs incarnent chacun un MMM aux capacités différentes, que se soit Virus ou Bactéries. Il leur faut vaincre le corps humain avant d'être écrasé par sa toute puissance. Pour cela, il n'y a qu'une seule solution : muter et muter encore jusqu'à ce que le Corps ne puisse plus riposter. Le pouvoir du MMM est là, dans sa rapidité de mutation.

Capacités spéciales

- Flagelles : Déplacements deux fois plus rapides.
- Je suis le Corps : Permet de faire croire aux globules blancs les plus bêtes que le MMM fait partie du corps.
- Bouclier d'acide : une nappe d'acide entour le MMM, tuant tous les petit anticorps qui l'approche.
- Triplification : Au lieu d'obtenir une copie de lui même , le MMM en obtient deux lors de la duplication.
- Vieux briscard : Le MMM connaît très bien le Corps, ses réactions, ses sbires et ses zones.

Système

Le jeu se base sur des D6. On lance autant de dés que l'indique l'attribut et on les sommes. La difficulté d'un jet varie entre 3 pour un acte très facile jusqu'à 18 pour une action très difficile. Au début de parti, chaque PJ incarne un seul MMM.



Chaque Microbe est définie par trois attributs : **parasitisme, mutualisme et mutation**. Le parasitisme représente la capacité du microbe à détruire son environnement, à attaquer les autres cellules. Le combat se passe par des jets en opposition de parasitisme. Mutualisme est au contraire utilisé pour dialoguer avec les autre organismes, pour échanger des ressources avec une cellule du corps et la convaincre de produire des cellules. Bactéries ou virus commence avec 5 points à répartir entre parasitisme et mutualisme. Les virus meurent en un coup, les bactéries en deux. Mutation commence à 1. C'est en se nourrissant et en tuant que le MMM pourra faire évoluer son attribut mutation. Quand ce dernier atteint 6, le MMM peut muter : il gagne un point de plus à distribuer dans ses attributs et mutation revient à 1.

A tout moment, une bactérie peut se dupliquer. Elle perd alors 1 point de mutation. Le PJ dirige les 2 nouvelles bactéries. Les Virus, pour se dupliquer, doivent entrer dans une cellule et amorcer la production de nouveaux MMMs. Chaque cellule contaminé produira 6 nouveaux MMMs avant de mourir exténuée. De même que les bactéries, les virus perdent un point de mutation à chaque fois qu'ils entrent dans une cellule.

Toutes les deux mutations, le MMM gagne une capacité spéciale comme une résistance aux globules blancs, un pouvoir générant un microbe en plus lors du processus de duplication ou des mouvements plus rapide liés à des flagelles en plus.

Événements possibles



MMM est un jeu de survie et de combat désespéré. Mais la victoire est possible, le Corps n'est pas infaillible. Le jeu se découpe en plusieurs phases d'intensité variable :

Une phase de découverte de l'immense monde du corps humain, une phase d'infiltration pour éviter les globules blancs, puis des phases de grandes batailles contre les forces du Corps. Gardez à l'esprit qu'à terme le Corps prendra le dessus, sauf si les MMM mutent. En effet, il s'agit d'une entité immense, aux ressources inépuisables à l'échelle de nos microbes. On peut dire que c'est un adversaire « de taille » .

- Exploration pour trouver la meilleur zone de reproduction possible.
- Le Corps vient de se couper le doigt, des bactéries pénètres par la voie béante.
- Rencontre avec d'autres virus qui tentent de survivre. Une petite discussion parviendra t'elle à les ranger du côté des MMM ?
- La guerre de masse commence. Mais le Corps a trouvé une arme secrète contre tous les virus. Les antibiotiques arrivent !!

•Les Pjs sont en cavales. Les quelques survivants de leur armé microbienne fuient à travers le corps et tombe dans une zone qui leur est inconnu : le poumon.

Inspiration du dessin animé «Il était une fois la vie».