

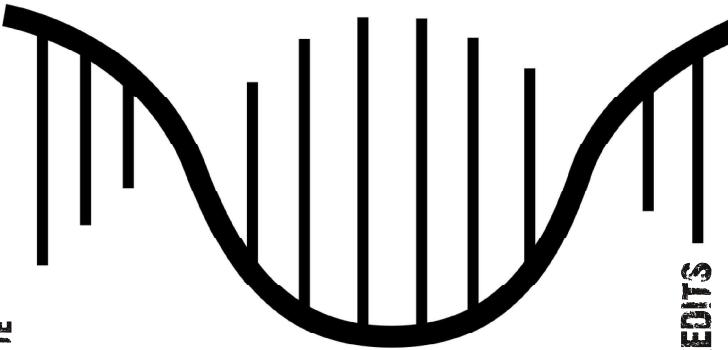
UN JEU DE RÔLE SUR LES PLUS PETITS GARDIENS DE LA VIE

# LEUCOCYTE

# LEUCOCYTE

# LEUCOCYTE

## le jeu de rôle



### CREDITS

Forge 1 / 2 / 3  
Frédéric  
Frogeaters  
[xaviiier.com](http://xaviiier.com)

Par Xaviiier.com, sur une idée de Frédéric développée par Frogeaters pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

# LEUCOCYTE

Il était une fois ....

Leucocyte est un jeu de rôle où vous incarnez une équipe de globules blancs au service de la sécurité du corps d'un être vivant : l'Hôte. En fonction de l'Hôte ou des agressions, les globules blancs vont devoir gérer différentes situations : des enquêtes, du maintien de l'ordre, de la défense contre des envahisseurs, des infections, les mystères de l'Hôte ....

Leucocyte est un jeu à maître de jeu (MJ) et joueuses (PJ). Les aventures peuvent être multiples et variées. Le système de jeu est basé sur un jeu de 52 cartes et quelques dés de 6.

### Références et inspirations

Les 2 premières forges, il était une fois la vie, paranoïa ...

Illustrations  
©pixabay /  
mattthewafflecat

Licence  
CC BY-SA-NC

Remerciements aux auteurs et à toutes les personnes qui nous ont aidés et inspirés.

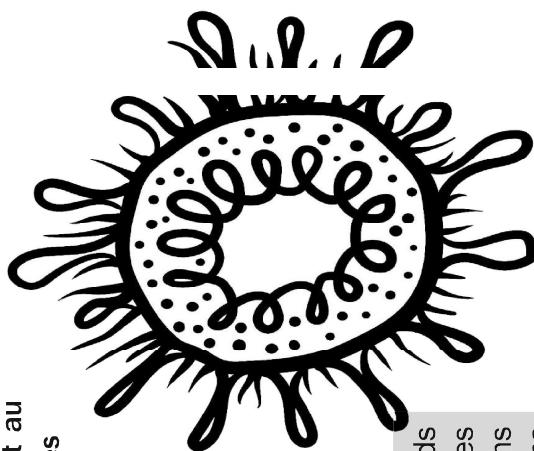
helped by jdr.club discord



## UN PEU D'EXPLICATION

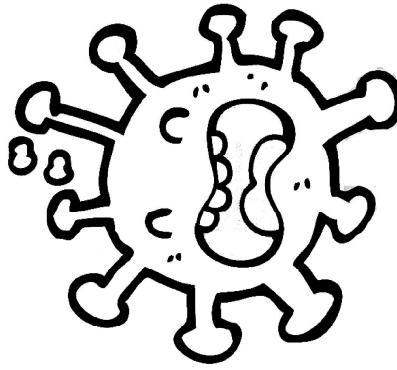
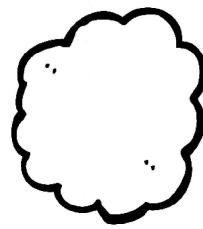
Vous êtes issus d'une longue lignée d'évolution et d'essais. La cellule Leucocyte primitive constitue le seul rempart pour la survie d'un Hôte supérieur, évolué et complexe. Cette stratégie de survie unique et hyper-spécialisée a permis une survie extraordinaire des Hôtes tout au long de leurs évolutions. Ces cellules : les Leucocytes, aussi appelés vulgairement Globules Blancs, sont les combattants, enquêteurs sans fin contre des ennemis extérieurs ou intérieurs à l'Hôte.

Ce jeu relate leurs aventures.



## UNE VIE DIFFICILE

Pour être honnête, la vie de Globule blanc est très risquée. L'espérance de vie ne dépasse souvent pas quelques jours tant les attaques extérieures sont nombreuses et dangereuses. Mais par un mécanisme encore inconnu, la mémoire de certains globules blancs semble se réincarner, réapparaître sur d'autres Globules blancs après leur destruction. Ce qui permet de continuer la mission indispensable pour la survie de l'Hôte.



Note : attention, ce jeu est une fiction et pas une encyclopédie réaliste du corps humain. La réalité a été déformée, modifiés pour en faire un jeu. L'objectif est uniquement ludique et non informatif.

Bonne, très bonne partie et surtout gloutonnez bien pour le bien de l'Hôte.

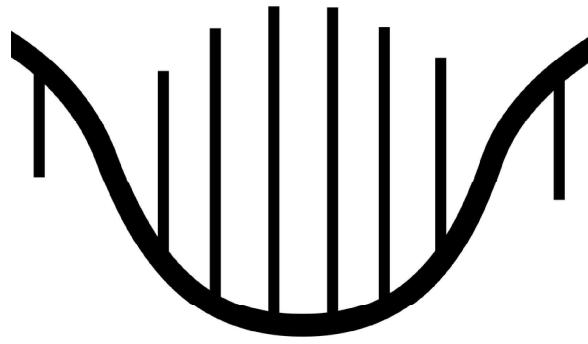
Cette stratégie a payé et, des milliards d'années plus tard, l'organisation des globules blancs pour la défense dans un hôte est optimale, mais pas sans faille.

Dans **Leucocyte** vous incarnez un des 5 types de Leucocyte qui spécialisera votre globule blanc sur un aspect particulier : vitesse, absorption, résistance, mémoire et perception.

Mono624342 est un globule blanc de type Monocyte. Tout juste créé de la moelle osseuse. Sa première mission est critique. Il doit pénétrer en ligne ennemie. Une colonie de bactéries Téthanoïques ont percé les premières défenses : les tissus de la peau. Mono624342 doit rejoindre une ligne de défense, déjà

sur place, pour ramener un rapport complet de description ARN de l'ennemi. Le centre de la moelle osseuse ne peut pas encore lancer la création en masse des Macrophages et gagner cette attaque qui semble mal partie.

# SOMMAIRE



## Système de jeu

- Création des globules blancs
- Règles des résolutions
- Règles d'affrontement
- Expérience
- Feuille de personnage**
- Univers**
  - Univers
  - Hiérarchie
  - Morphologie du Corps de l'Hôte
  - Adversaires
  - Événements
  - Premières aventures

# SYSTÈME DE JEU

La création des globules blancs est assez simple et passe par 5 étapes rapides.

## 1] Type de Globule Blanc.

Il existe 5 types de globules blancs. Chacun a une spécialité propre pour la protection de l'Hôte : Neutrophiles, Lymphocytes, Monocytes, Éosinophiles et Basophiles.

En premier lieu, choisissez un type de globule blanc.

Note : Vous pouvez vous référer aux avantages qu'apportent chaque type de globule dans l'étape 3.

## 2] Caractéristiques des globules blancs :

Dans le jeu Leucocyte, chaque globule blanc est défini par 5 caractéristiques :

- Vitesse Hélicitique** : capacité à se déplacer, à éviter des éléments du corps. Tout ce qui fait référence à la rapidité.
- Absorption Extramac** : capacité à absorber, à détruire des éléments. Utilisé durant un affrontement ou pour détruire un élément inerte dans le corps. Tout ce qui fait référence à l'attaque et la destruction.

- Résistance Membranique** : capacité d'absorption des chocs, des attaques ou à la chute. Tout ce qui fait référence à la résistance physique du globule blanc.

- Perception Ondulaire** : capacité d'observation, sensorielle du globule blanc. Tout ce qui fait référence aux sens du globule blanc.

- Mémoire ARN** : capacité à mémoriser une information et la retransmettre. Par exemple une signature ARN, un ancien ennemi...



Niveau des caractéristiques

- |                 |            |
|-----------------|------------|
| 1 : très faible | 2 : faible |
| 3 : moyen       | 4 : fort   |
| 5 : très fort   |            |

Les caractéristiques vont de 1 à 5. La valeur de 1 étant le plus faible et 5 le plus haut.

Vous devez répartir 12 points dans les cinq caractéristiques. Il faut obligatoirement un minimum de 1 et un maximum de 4.

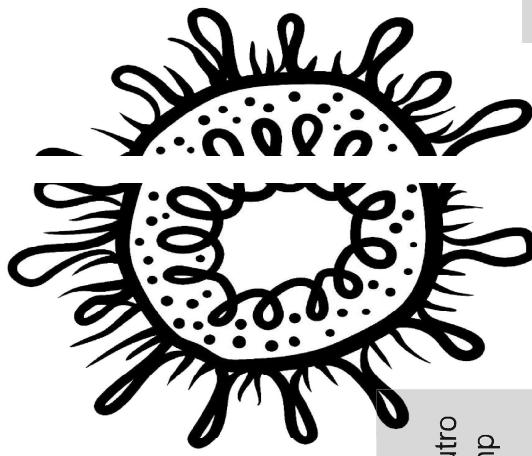
Pour simplifier la notation des explications et des exemples, l'utilisation et la valeur d'une caractéristique est notée de la manière suivante : Car/Mémoire[3]

## LEUCOCYTE

### 3] Bonus du type de globule blanc

En fonction du type de globule blanc, vous obtenez un bonus sur une caractéristique.

Neutrophile : +1pt Mémoire	;	+1pt
Lymphocyte		
Perception		
Monocyte : +1pt Absorption		
Éosinophile : +1pt Vitesse		
Basophile : +1pt Résistance		



### 4] Matricule du Globule blanc

Du fait du nombre immense de globules blancs dans le corps, l'orchestre central, le cerveau, a décidé de donner un 'préfixe' et un numéro à chaque nouveau globule blanc.

La joueuse lance 6d6 qui correspond à son code de globule blanc et l'ajoute au préfixe de son type de globule.

Exemple :

Le nouveau globule blanc de type Eosi se voit désigner le sous code : 6D6 = 5,3,6,1,4,2 soit Eosi536142

### 5] Membrane Protectrice

La Membrane Protectrice (MP) correspond au niveau de dégâts qu'une membrane peut absorber avant d'exploser et de mourir.

Le niveau de Membrane initial d'un globule blanc est calculé de la manière suivante : NIV = Car/Résistance + 1D6 + 3.

L'amplitude peut donc aller de :

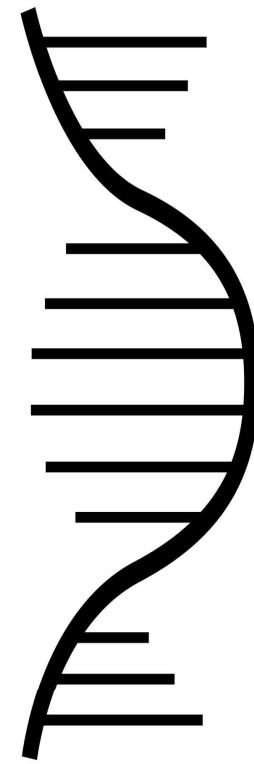
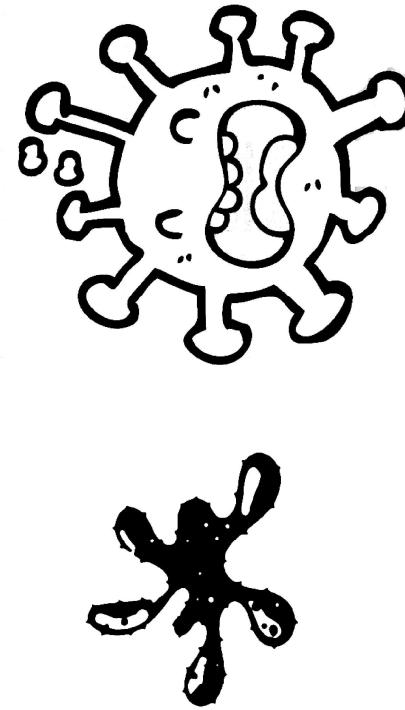
Minimum = Car/Résist.[1] + 1D6[1] + 3 > MP=5

Maximum = Car/Résist.[5] + 1D6[6] + 3 > MP=14

### Liste des préfixes

Neutrophile	> Neutro
Lymphocyte	> Lymp
Monocyte	> Mono
Éosinophile	> Eosi
Basophile	> Baso

Eosi536142, le globule blanc de type Éosinophile commence avec : Car/Résistance[4] + 1D6[3] + 3 > MP= 10.



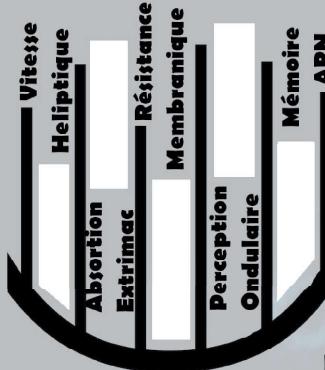


## REGLES DE JEU

### Matériel de jeu

Leucocyte se joue avec un paquet de 52 cartes qui est positionné au centre de la table face caché.

## MATRICULE → CARACTÉRISTIQUES



### TYPE DE GLOBULE

### MEMBRANE PROTECTRICE

EXPERIENCE



Chaque carte à une valeur :  
As = 1, Deux = 2, Trois = 3, Quatre=4, Cinq=5, Six=6 .../... Dix = 10, Valet = 13, Dame = 15, Roi = 15.  
Les couleurs n'ont pas d'importance.

Pour simplifier la lecture des explications et des exemples, les éléments Deck, Tirage de Cartes, résultat d'un dé sont nommés de la manière suivante :

**Deck** : paquet restant en jeu des cartes faces cachées positionné au centre de la table.

**Défausse** : cartes jouées et défaussées des tours précédents.

**Deck[7]** : tirage d'une carte du Deck (exemple 7 de Cœur) rapportant 7 pts.

**1D6[3]** : lancement du dé de six donnant le résultat 3.

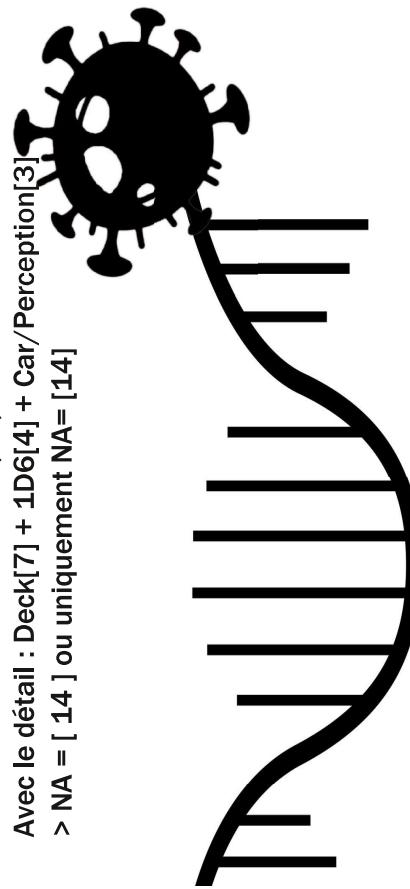
## NIVEAU D ACTION [NA]

Le niveau d'action est le résultat chiffré d'une action tentée par une joueuse ou un personnage non joueur (interprété par le MJ)

Pour calculer le niveau d'action (NA), il faut tirer la carte cachée du haut du Deck , ajouter le résultat d'un jet de 1D6 et ajouter la caractéristique utilisée pour l'action.

Toujours pour simplifier l'écriture, nous marquerons le résultat d'un niveau d'action (NA) comme ceci :

Avec le détail : Deck[7] + 1D6[4] + Car/Perception[3]  
 $> NA = [14]$  ou uniquement  $NA = [14]$



## LA RESOLUTION D UNE ACTION

La résolution d'une action se fait résultat contre résultat NA de chaque protagoniste.

Si l'action est contre un adversaire (joueuse ou personnage joueur/MJ ou élément de décors) :

- Le plus haut score de NA remporte l'affrontement.
- Le plus faible score de NA subit les dégâts ou échoue l'action.

L'égalité de NA indique que l'action n'évolue pas par rapport à la situation précédente.



L'amplitude des résultats peut aller de :

$$\begin{aligned} \text{Minimum} &= \text{Deck}[1] + 1\text{D}6[1] + \text{Car}[1] = 3 \\ \text{Maximum} &= \text{Deck}[10] + 1\text{D}6[6] + \text{Car}[5] = 21 \end{aligned}$$

En cas d'affrontement physique, le perdant subit la différence des NA qui soustrait à son niveau de membrane NM.

Si le niveau de membrane NM tombe à zéro ou moins la cellule explose et le globule décède.

La joueuse pourra réintégrer l'aventure à la fin de la scène grâce à l'arrivée d'un nouveau globule blanc de renfort. Il doit, bien sûr, recréer un nouveau Globule blanc. Et oui Leucocyte est un jeu mortel, mais on joue tout le temps sans exclusion après la mort de sa cellule.

Soit : Deck[7] + 1D6[4] + Car/Perception[3] > NA = [14]

## LEUCOCYTE

## BONUS / MALUS

Exemple : Un groupe de Globules blancs est envoyé pour rapporter l'ARN d'éléments infectieux. Sur le chemin, les Globules blancs croisent un groupe de virus qui s'engouffre par une blessure. L'affrontement est violent. Les virus attaquent immédiatement. Euco321223 se fait attaquer par un gros virus bavant sûrement un Corosium3.

Les deux adversaires effectuent leur tirage de NA.  
Euco321223 obtient : Deck[3] + 1D6[4] + Car/  
Résistance[3] è NA = [ 10 ]

Corosium3 obtient : : Deck/Dame[15] + 1D6[5] + Car/  
Résistance[5] è NA = [ 25 ].

Splouffffe, Euco321223 se voit déchirer fatallement sa membrane protectrice par son adversaire qui lui influe une perforation de  $25-10 = 15$  MP. Ce pauvre globule n'avait que 8 pts de MP. Il flotte maintenant inerte alors que les virus s'engouffrent dans les vaisseaux sanguins.

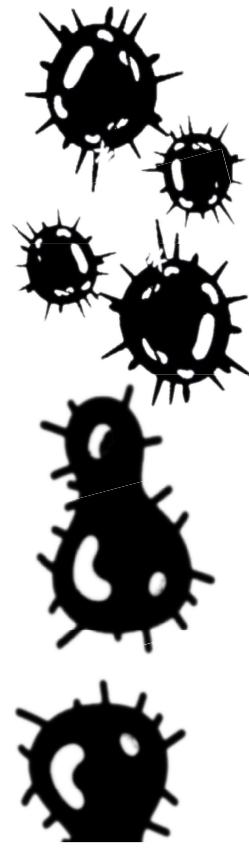


Les actions sans adversaires se jouent de la même manière. Il suffit de remplacer le score de Caractéristique par la difficulté ou la résistance de l'action tentée.

Niveau de difficultés
Sans difficulté : réussite automatique
Facile : -10pts
Moyen : 0 pts
Difficile : 6 pts
Extrême : 10 pts
Impossible : 20pts

Le maître de jeu peut accorder des bonus ou des malus en fonction des situations ou événements extérieurs.  
La valeur peut aller de -5pts à +5pts.

Exemple : L'équipe de globule blanc est envoyé pour aider à colmater une brèche sur la membrane extérieure de leur Hôte. Leur Hôte une bactérie unicellulaire vient de glisser dans un verre d'alcool. Les couleurs de l'environnement changent et dès que l'alcool pénètre dans la cellule les actions des globules subissent un malus de 5pts. Il faut agir vite avant que l'alcool disloque la membrane.



Exemple : Euco556412 le remplaçant d'Euco321223 veut trouver des indices pour savoir où sont parti les virus. La difficulté est difficile (6).  
La joueuse, Euco556412, lance Deck/Dame[15] + 1D6[5] + Car/Perception[5] > NA = [ 25 ].  
Le MJ lance : Deck/cinq[5] + 1D6[3] + Car/Difficulté[6] > NA = [ 14 ].  
Euco556412 remporte l'affrontement (25 vs 14). Il découvre des traces laissées par les virus qui semblent partir vers le foie.

## DECK ET DÉFAUSSE

Une fois le tour de jeu effectué et l'action résolue, les cartes tirées du Deck sont mises dans la Défausse. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le Deck, la Défausse est mélangée et est remise entièrement pour un nouveau Deck.

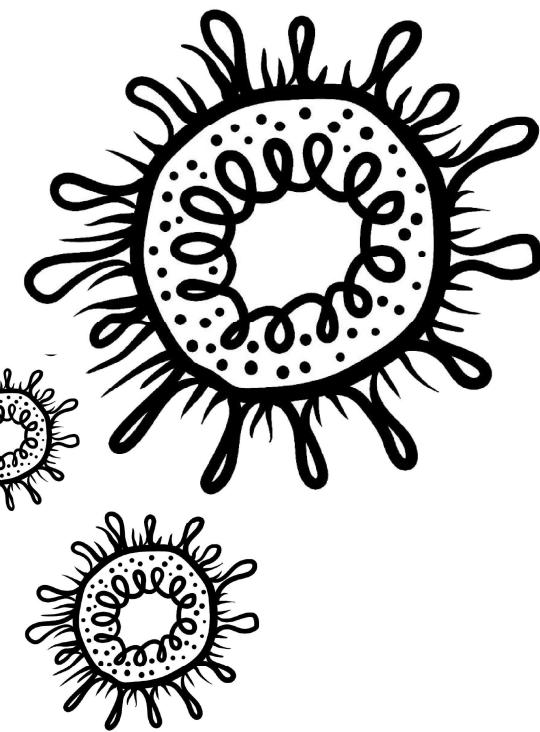
## EXPÉRIENCE

A la fin de chaque Deck, au moment de reconstituer le nouveau Deck, chaque globule blanc gagne 4 pts à répartir comme il le souhaite dans les Caractéristiques ou MP. Ils peuvent maintenant dépasser les maximums autorisés.

## LEUCOCYTE



## PARTIE MJ



Attention cette partie est réservée aux maîtres du jeu, alias les cervaeux de l'Hôte, qui traitent toutes les informations et décident de tout ou presque :-)



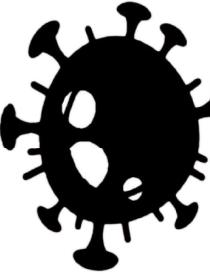
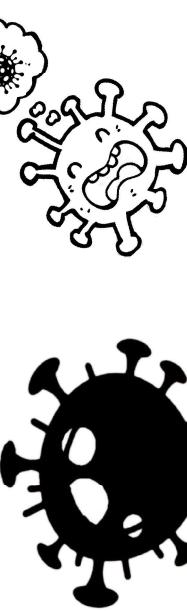
Si vous vous aventurez plus loin, sachez que votre mutation de comportement sera obligatoirement détectée. Le cerveau lancera une équipe de globules blancs à votre recherche.

## LEUCOCYTE

# UNIVERS ET ORGANISATION DU CORPS

L'aventure se joue dans le corps d'un être vivant. L'organisation y est totale et complexe. Tout le monde, tous les éléments du corps ont un rôle précis et unique : la survie de l'Hôte.

L'Hôte peut être de tout type vivant : humain, animal, mollusque, mono ou multicellulaires. Pour varier les parties et les plaisirs, n'hésitez pas à changer l'Hôte régulièrement. Un système animal ou humain sera très fourmillant de cellules qui travaillent pour l'Hôte. Les règles y seront strictes et pas de cadeau entre les différents groupes de cellules. Au contraire, un Hôte unicellulaire, comme une levure, sera désespérément vide pour l'équipe de globules blancs. Par contre, il faudra tout gérer à l'intérieur pour satisfaire le seul neurone tout puissant. Un virus polymorphisme pourra faire un huis clos redoutable pour retrouver le tueur et sauver l'Hôte.



Note : Il n'y a pas de rebelle au sein des globules blancs. Si par malheur des globules (des joueuses) auraient l'âme de la contradiction, le cerveau dépecherait d'autres globules blancs contre eux pour mutation du comportement initiale... Bref une nouvelle aventure.

## L'HÔTE

Le choix de l'Hôte peut et influe grandement sur l'aventure des globules blancs. C'est pour cette raison que l'Hôte a aussi une feuille de personnage nommée : feuille d'Hôte. Seul le MJ a accès à la feuille de L'Hôte. La description de l'Hôte doit aider à orienter l'interaction avec les autres cellules, définir le lieu d'aventure et les différents événements qui peuvent surgir en plus de l'intrigue principale.  
Trois éléments définissent l'Hôte : Son nom, son type et des éléments de jeu.

**L'HÔTE**

**Nom :** [Empty box]

**Type :** [Empty box]

**Eléments de jeu :** [Empty box]

## LEUCOCYTE

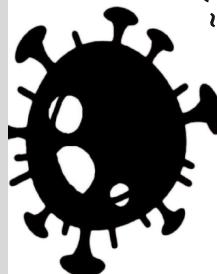
### Exemples d'Hôte et d'éléments de jeu.

#### Nom | Type | Éléments de jeu

**Victor | Humain | Courtier en bourse, dynamique, il se drogue pour absorber le stress de son travail.** Lorsqu'il se drogue, des zones de son corps sont très speeds., Tout se met à bouger dans tous les sens (+3pts sur la vitesse). La dogue est parfois de mauvaise qualité provoquant des infections et des pertes de repères.

**Joseph | Humain | Joseph adore l'alcool, mais son corps beaucoup moins.** Lorsqu'il boit, ses repères sont compliqués. Les organismes de son corps se perdent facilement. Des chutes de l'Hôte provoquent le caouillage dans l'ensemble du corps. Des blessures, des bagarres provoquent tout types d'infections ou brèches sur l'Hôte. L'absorption excessive d'alcool peut provoquer l'explosion des globules blancs.

**Paupol | Poney | Paupol, le poney, est fou d'herbe grasse. Il en mange tellement qu'il a de forts spasmes et diarrhées.** Les globules blancs peuvent découvrir le cœur du système digestif et fécal. La zone est sismique et expulsive.



**Longus | vers de terre |** Longus est organisé en un couloir sans fin. Les parois sont gluantes et translucides. Les murs bougent, s'ondulent, tournent sur eux même. Toutes sortes de choses entrent dans le couloir avant et ressort du couloir opposé (le tube digestif)

**Taille de L'hôte :** unicellulaire, microbienne, petite taille, taille humaine, taille surdimensionnée...

#### Micky | humain normal |

Pour une fois, les globules se trouvent dans une organisation qui fonctionne parfaitement. Malheureusement, un virus polymorphe s'est caché dans une cellule saine et passe son temps à détruire la cellule avant de passer dans une autre.

**Minus | microscopique |** Au sein d'un petit Hôte les globules blancs sont dans un environnement baba cool. Tout le monde se repose tout le temps et personne ne prend au sérieux les problèmes que subit l'Hôte. Tout est remis au jour suivant.

**Unimax | levure unicellulaire |** seuls, dans cette cellule à la paroi translucide, les globules blancs doivent tout gérer et réparer pour le compte de l'unique neurone.

## HIERARCHIE ET ORGANISATION DE L'HÔTE

L'Hôte peut avoir une organisation plus ou moins simple, plus ou moins hiérarchique, plus ou moins amicale pour les globules blancs. L'organisation s'apprécie part la taille de l'hôte, sa complexité biologique, son interaction avec le monde extérieur et ses habitudes de vie.

Pour vous aider à définir l'organisation sociale dans l'Hôte que les joueuses vont subir. Voici une série de questions issues à intégrer dans la feuille de l'Hôte.

## LEUCOCYTE

Niveau biologie de l'hôte : simpliste, peu évolué, évolué, complexe, très complexe....

Interaction de l'Hôte avec l'extérieur : très peu d'interaction (ex : photosynthèse), herbivore, prédateur, omnivore ...

Niveau d'ennui provoqué par l'Hôte : rien (statique), recherche les ennemis, addict, se met en danger ....  
Organisation hiérarchique dans l'Hôte : dictature (Cerveau tout puissant), hiérarchie extrême, anarchique, coopératif...

Note au MJ : Dans tous les cas, n'hésitez pas à tous mélanger et surprendre vos joueuses.

## MORPHOLOGIE DU CORPS DE L'HÔTE

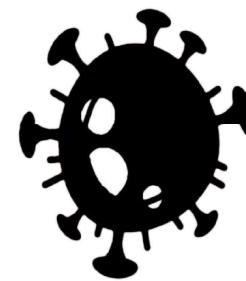
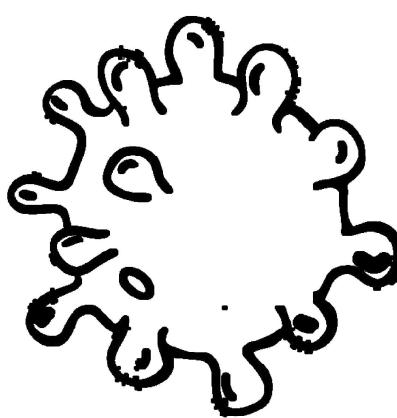
La morphologie des lieux dépend grandement de l'Hôte. Là encore, tout est possible en fonction de la complexité de l'Hôte.

Un Hôte unicellulaire n'aura qu'une grande pièce protégée par une membrane. Les joueuses, les globules blancs, se sentiront à l'aise s'ils sont seules ou très à l'étroit si l'Hôte à développer une multitude de cellules à son service.

Un Hôte multicellulaire en « tube » pourra avoir une multitudes de zones différentes plus on s'approche d'un des 2 extrémités. Au passage « arrière » : la zone peut-être très dangereuse à chaque « expulsion ». Un parasite, un virus ou un microbe peut avoir trouvé une voix de contamination que les joueuses devront colmater pour réussir leur mission.

Un Hôte complexe, comme un animal type mammifère, a de nombreuses zones et organismes pour gérer l'ensemble de l'Hôte. Les risques peuvent se trouver partout. Une brèche extérieure est possible à n'importe quel moment et n'importe où. Il faudra alors fermer la zone, faire des déviations et envoyer des globules blancs pour soutenir les globules rouges.

Les zones sont prétextes à aventures, intrigues ou défis. A l'échelle des globules blancs tout peut arriver.



Il existe beaucoup de types d'adversaires pour l'Hôte. Ces adversaires sont des organismes vivants extérieurs : des virus, des bactéries, des microbes, des champignons, des algues... Ils cherchent tous à pénétrer dans le corps de l'Hôte. La transmission se fait par l'air, l'eau, l'alimentation ou les plaies. Les organismes extérieurs peuvent être plus ou moins nombreux, plus ou moins forts et complexes à battre.

Voici quelques exemples d'organismes :

**Virus** : le virus est un élément infectieux qui utilise le matériel génétique de l'Hôte pour se développer.

Quelques virus connus : Sida, La Peste, Ebola, Variole, Coronavirus, Hépatite B ...

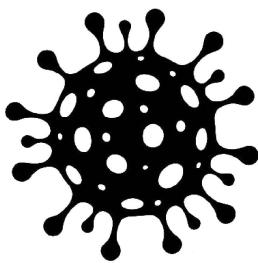
**Bactérie** : la bactérie est un être vivant microscopique. Elle se reproduit seule et infecte des zones de l'Hôte : muqueuse, foie, peau, poumons, reins...

Voici quelques bactéries connues : Anthrax, Tuberculose, Otite, Angine, Syphilis ...

**Champignons** : Les champignons peuvent coloniser la peau, les muqueuses, le sang, les poumons ...

Voici quelques exemples : mycoses, pityriasis, herpès.

Il existe bien sûr beaucoup d'autres organismes qui peuvent « attaquer » l'Hôte. Ceci n'est qu'un exemple sommaire pour le jeu.



En plus des organismes extérieurs, l'Hôte peut subir de nombreuses blessures qui le mettent en danger : déchirures, fractures de membres, empoisonnements, brûlures, dérèglements d'organes ...

Ces éléments peuvent apparaître suite au comportement de l'Hôte ou au hasard de son existence. Souvent ces « blessures » entraînent immédiatement une infection, une attaque d'organismes extérieurs qui trouvent une voie de passage pour pénétrer dans l'Hôte.

## ÉVÉNEMENTS EXTERIEURS

Il peut aussi arriver des événements qui ne blesse pas directement l'Hôte, mais qui dérangent, perturbent son fonctionnement. Cela peut induire à moyen terme un effet négatif pour l'Hôte.

Voici une liste d'exemples non exhaustifs :  
Coup de soleil, alcool, drogue, excitation ou rapport sexuel, faim, soif, accélération physique (manège), maladie psychiatrique, phobie ...

L'important est d'y voir une perturbation inconnue sans raison physique ou d'agression directe sur le bon fonctionnement de l'Hôte.

Exemple : Pendant un rapport sexuel de l'Hôte, les globules blancs sont envoyés dans un périmètre très sécurisé de l'Hôte. Le cerveau a détecté un afflux de sang abnormal et un regroupement de cellules surexcitées.

## LEUCOCYTE



### DES SAGES PAS TRES SAGES

#### Description de l'Hôte

Nom : Solocel

Type : être unicellulaire

Organisation et Intrigue : un vieux neurone gouverne un ensemble de 10 jeunes neurones. Les Globules blancs sont les petites mains qui doivent tout faire au sein de l'unique cellule. Alors que les « sages » réfléchissent au monde. L'Hôte se met à bouger dans tous les sens. Une brèche s'ouvre et un jeune neurone est absorbé par le vide. Des Virus tentent de pénétrer dans la cellule. Les globules vont devoir protéger les « sages » qui n'arrivent à prendre aucune décision.



### En route pour l'aventure

#### Description de l'Hôte

Nom : Pouipy

Type : Poule simple d'esprit

Organisation et Intrigue : L'Hôte est un être complexe, mais dont le centre de commandement lance régulièrement des ordres incohérents de fuite, d'analyse, de recherche de nourriture, de fuite, d'analyse, de recherche de nourriture. Malgré tout l'Hôte survit.

Alors que tout va bien, le centre de commandement envoie des globules blancs dans une zone attaquée. À l'arriver, effectivement quelques contusions ont provoqué la panique. Il faut tout calmer. Stop !, le commandement indique que tout va bien et tout le monde peut reprendre sa vie normale.

Pendant tout le scénario les avis du commandement alterneront entre : alerte, repos, picorage.



## LEUCOCYTE



### PANIQUE DANS LES PARTIES BASSES

#### Description de l'Hôte

Nom : Toudurbibi

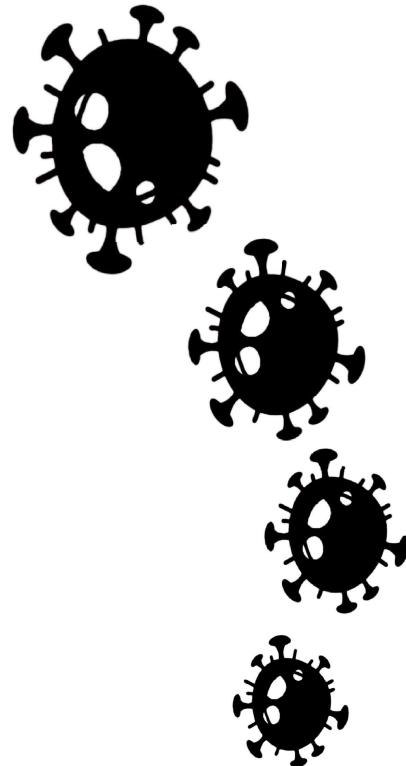
Type : vers de terre

Organisation et Intrigue : Un Hôte rectiligne avec chaque fois des portes entre chaque zone à traverser.

Les globules blancs sont immédiatement envoyés dans la zone ultra-sécurisée de la partie centrale de l'Hôte. Depuis quelques heures, les parois des zones subissent de nombreuses déformations, pivotements et échauffements dangereux.

Les parois sont mises à rude épreuve. Quelques choses semblent taper contre la paroi. Dans la zone sécurité de nombreuses cellules sont créées de manière anarchique. Tout le monde veut sortir. Des Bagarres éclatent. Une brèche semble vouloir s'ouvrir au bout de cette zone.

Raison du trouble : rapport sexuel entre 2 vers. Les « spermatolovers » ont une envie de sortir irraisonnés. Le risque visible est une infection par la brèche qui semble s'ouvrir peu à peu.



## LA DROGUE Ç'EST PAS BIEN

#### Description de l'Hôte

Nom : Trader

Type : Humain trader en bourse

Organisation et Intrigue : L'Hôte est obligé de se droguer pour absorber le stress qu'il subit à son travail.

Alerte générale, l'Hôte est attaqué par perforation dans une zone du bras. Sur place, tous les globules rouges courent dans tous les sens. Tout le monde semble incontrôlable. Une fine perforation laisse entrée des nuages toxiques (la drogue) et des microbes. Le courant sanguin s'accélère et se ralentit par intervalle. Dans les microbes un virus sadique, le VIH, s'est camouflé. Il va chercher à infecter un lieu pour créer d'autres virus et infecter l'Hôte.



### DÉRÈGLEMENT ORGANIQUE

#### Description de l'Hôte

Nom : Inconnusbrulus

Type : Humain

Organisation et Intrigue : L'Hôte est un être qui a une maladie de la thyroïde. Les informations envoyées aux systèmes de température du corps sont faux. Cela est provoqué par une glande qui a muté et donne des messages erronés aux messagers.

Les globules blancs sont envoyés pour vérifier la raison de l'arrêt du système de température gauche de l'Hôte. La zone est froide, noire. Plus personne n'est là. Quelques cellules sont mortes dû au manque de température. L'absorption des aliments se fait mal. L'enquête doit conduire peu à peu les globules sur la trace des messagers qui ont donné l'ordre d'arrêter totalement le système. Ne servant plus à rien le recyclage cellulaire les a détruits.

## FIN DE L'HÔTE

### Description de l'Hôte

Nom : Humanous

Type : Humain de 80 ans

Organisation et Intrigue : L'Hôte est en piteux état. Les lieux, les cellules ont du mal à faire leur travail pour maintenir l'Hôte en forme. Personne ne comprend pourquoi (Hôte de 80 ans). Des zones entières s'affaissent et s'effondrent. La circulation des réseaux a du mal à fonctionner. Les messagers se perdent et ne remontent pas toutes les informations.

Les globules blancs vont enquêter pour des morts inexplicables d'un grand nombre de cellules. Des étages entiers se sont écroulés. La centrale de décision pense à un attentat, mais n'a pas de preuve.

A divers endroits, des zones entières se dérèglent et mettent en dangers l'Hôte. Régulièrement des microbes entrent par des perforations ou des corps étrangers viennent brûler l'intérieur des vaisseaux de communications (médicaments). Tout cela dans un ralentissement total qui s'installe peu à peu. Le centre du raisonnement brille de moins en moins. Ils souhaitent fermer tout le système pour arrêter l'Hôte ....



## LEUCOCYTE



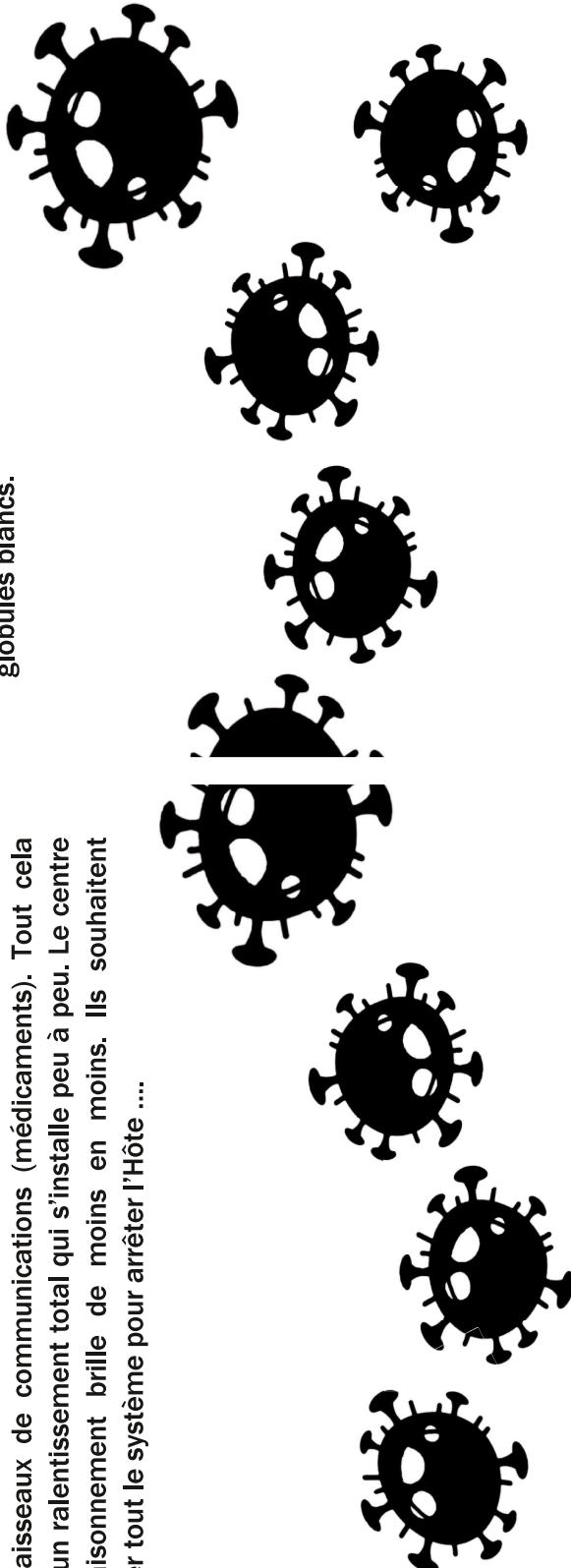
## LA GUERRE EST DECLARÉE

### Description de l'Hôte

Nom : Moussie

Type : Hamster

Organisation et Intrigue : L'Hôte est assez simple et bien organiser. Tout allait bien jusqu'au jour où .... Alerte générale... un groupe de Globules blancs s'en prend à des plaquettes de restauration des membranes supérieures. Les joueuses interviennent rapidement et doivent gérer le problème. Ces globules ressemblent à 98% d'eux. Le rapport au centre de décision à peine terminé, une nouvelle alerte arrive. Cette fois, deux zones où des similis globules blancs sèment la panique et s'en prennent aux organes. Peu à peu, à cause d'une maladie auto-immune des globules vont attaquer tous les éléments de l'Hôte. La raison de tout cela, est une infection par un champignon parasite qui provoque la mutation des nouveaux globules blancs.



**DEFUGOCY**

**MERCI !!!**

Par Xaviiier.com, sur une idée de Frédéric développée par  
Frogeaters pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.