

Les maladies

Cette fiche traite des maladies naturelles, c'est-à-dire dues à un virus ou une bactérie (dans un univers médiéval-fantastique ou contemporain occulte, il peut bien sûr y avoir également des maladies dues à des Esprits de maladie).



Contagion

La Contagion représente les chances qu'un individu soit atteint par un virus lors d'une épidémie normale. Il s'agit bien sûr d'une valeur moyenne pouvant varier selon les cas : par exemple, au début d'une épidémie, les chances d'être atteint sont moins importantes. A l'inverse, l'insalubrité peut largement augmenter le score de Contagion.

Certaines maladies ne s'attrapent que dans des conditions bien particulières, et n'ont donc pas de score de Contagion.

VIRulence

Mais être touché par un virus ne veut pas dire que la maladie se déclare : l'organisme peut résister et vaincre le virus avant qu'il ne se développe. C'est là qu'intervient la caractéristique de VIRulence de la maladie.

Pour déterminer si un personnage est atteint par la maladie, faites un test d'opposition entre sa CON et la VIRulence de la maladie. S'il échoue, il est atteint.

Stades & Fréquence

Les Stades d'une maladie peuvent être plus ou moins nombreux, et chaque stade représente un degré d'aggravation de la maladie.

Lorsqu'un personnage est malade, il doit faire un test d'opposition de sa CON contre la VIR de la maladie, et c'est le résultat de ce test qui détermine l'évolution du mal. On effectue ces tests à intervalles réguliers, déterminés par la

Test réussi : La maladie se stabilise. Si le test suivi est de nouveau réussi, la maladie régresse d'un stade (la santé du personnage s'améliore). S'il était au premier stade de la maladie, le personnage est guéri.

Test raté : La maladie empire et passe au stade suivant (à moins bien sûr qu'elle ne soit déjà à son stade le plus avancé).

Herbes & Potions

La compétence Herbes & Potions (qui peut également, selon l'univers, s'appeler Pharmacie, Saignée, Apothicaire, Médecine...) permet d'influer sur l'évolution d'une maladie. L'intervalle entre chaque tentative est la Fréquence de la maladie.

Test réussi : Les soins font régresser la maladie d'un stade.

Test raté : Les soins n'ont aucun effet sur l'évolution de la maladie.

maladresse : Les soins font empirer l'état de santé du malade (réaction allergique, mauvaise posologie...) et la maladie passe au stade suivant.

Exemples de maladies naturelles

Rhume

Contagion : 60%

VIR : 3 à 5

Fréquence : 1 jour

Transmission : Voie aérienne, exposition directe au germe

Stade 1 : INT-1 (perte de concentration)

Grippe

Contagion : 65%

VIR : 4 à 8

Fréquence : 2 jours

Transmission : Exposition au germe, voie aérienne

Stade 1 : INT-1 (perte de concentration)

Stade 2 : INT-1, CON-1

Stade 3 : Perte de 1 CON par jour

Gangrène

Contagion : -

VIR : 14

Fréquence : 2 jours

Transmission : Blessure infectée

Stade 1 : CON-1, début de nécrose

Stade 2 : CON/2, membre nécrosé

Stade 3 : Perte de 1 Con par jour, membre définitivement perdu (amputation nécessaire)

Peste

Contagion : 80%

VIR : 18

Fréquence : 2 jours

Transmission : Piqûres de puces du rat noir, exposition directe au germe.

Stade 1 : CON-1

Stade 2 : CON/2, APP-3

Stade 3 : Perte de 2 CON par jour, délirés

Peste pulmonaire

Contagion : 90%

VIR : 12 à 15

Fréquence : 2 jours

Transmission : Voie aérienne, exposition directe au bacille

Stade 1 : CON/2

Stade 2 : Perte de 1 CON par jour

Stade 3 : Mort automatique

Sida

Contagion : -

VIR : 15

Fréquence : 6 mois

Transmission : sang, relations sexuelles non protégées, voie placentaire

Stade 1 : CON-1

Stade 2 : CON/2

Stade 3 : Perte de 1 CON par mois

Note : à l'heure actuelle, on ne peut, au mieux, que stabiliser l'évolution du sida, qui demeure incurable.

Lèpre

Contagion : 5%

VIR : 14

Fréquence : 6 mois

Transmission : salive et sécrétions corporelles.

Stade 1 : APP-3

Stade 2 : APP/2, DEX-1

Note : Une personne porteuse du bacille a 5% de chance par an de déclarer la maladie.

Choléra

Contagion : 50%

VIR : 7

Fréquence : 4 jours

Transmission : Exposition directe à la bactérie (nourriture, sécrétions)

Stade 1 : Diarrhées

Stade 2 : Con-2, déshydratation

Stade 3 : Perte de 1 CON par heure

Exemples de maladies fantastiques

Gobelinisme

Contagion : -

VIR : 13

Fréquence : 1 semaine

Transmission : Morsure ou griffure d'un gobelin enragé

Stade 1 : APP-3, TAI-1

Stade 2 : TAI-3, INT-3

Stade 3 : TAI/2, INT/2

Stade 4 : idem stade 3, mais irréversible

Le patient atteint de gobelinisme se transforme peu à peu en gobelin. Si elle n'est pas soignée à temps (par l'usage de certaines plantes des marais), la transformation est irréversible.

Peste Violette

Contagion : 80%

VIR : 30

Fréquence : 1 jour

Transmission : Contact physique avec un porteur du virus

Stade 1 : Pigmentation

Stade 2 : Le malade parle

avec une voix nasillarde. La peste violette n'est pas dangereuse, mais sa ténacité fait qu'elle provoque généralement un vent de panique dans les populations atteintes. Certains peuples considèrent même le violet comme une couleur tabou, craignant qu'elle apporte la maladie.

Paralysie galopante

Contagion : -

VIR : 10

Fréquence : 1 semaine

Transmission : Piqûre de guêpe-pierre

Stade 1 : DEX/2

Stade 2 : -1 DEX par jour

(irréversible). Armure 1

Les guêpes-pierres sont porteuses d'une bactérie qui s'installe dans l'organisme et fixe les éléments minéraux, ce qui paralysie peu à peu les muscles de la victime. Si elle n'est pas soignée à temps, les dommages sont irréversibles, mais le sujet gagne une peau extrêmement résistante.

Quelques idées d'aventure...

DANAÉ

Les sauveurs ne sont plus ce qu'ils étaient...

Peste !

Alors qu'ils séjournent à Serdilène, les personnages assistent à l'apparition d'une étrange maladie : les malades se couvrent de pustules et, si très peu meurent, la plupart sont grandement affaiblis et pris de délires et d'hallucinations. Le mal, surnommé rapidement « peste cramoisie » (d'après la couleur des pustules) se révèle extrêmement contagieuse.

Un vent de panique se lève alors sur Serdilène et sa région : rapidement, on cherche les coupables, et on se tourne vers les magiciens. Malgré tous leurs efforts, apothicaires, guérisseurs et pharmaciens ne trouvent aucun remède contre la peste cramoisie. Le souvenir du Juste Châtiment pousse la population à s'en prendre aux lanceurs de sorts, lynchages et exécutions sommaires commencent à se profiler, pendant que pillages et agressions se font de plus en plus nombreuses.

Le Faiseur de Miracles

C'est dans ce contexte qu'apparaît soudain un mystérieux personnage, qui, par l'usage d'onguents secrets, guérit miraculeusement les malades. La situation s'apaise rapidement, et le guérisseur reçoit une fortune de la part des autorités, ainsi que des magiciens, soulagés de ne plus être les bouc émissaires.

Tout est bien qui finit bien, et le guérisseur disparaît rapidement.

Coïncidences ?

Quelques mois (et quelques aventures) plus tard, les personnages se retrouvent à Keluan, lorsqu'une épidémie de peste cramoisie éclate. Et, comme à Serdilène, la panique gagne la population.

Au moment même où la folie furieuse gagne la ville, le Faiseur de Miracles fait son entrée, et guérit encore une fois la population, avant de disparaître

tre dans la nature, encore plus riche qu'avant.

Les personnages auront sans doute des soupçons (si ce n'est pas le cas, une troisième épidémie identique quelques semaines plus tard devraient leur en donner) et voudront enquêter sur le mystérieux guérisseur).

Bien évidemment, le faiseur de Miracles est aussi l'auteur de l'épidémie, qu'il a ramenée de l'Orient lointain avec le remède approprié. Il y a trouvé un bon moyen de devenir un héros et de s'enrichir facilement...

Si les personnages ne l'arrêtent pas, il continuera ses forfaits dans toutes les villes de Corveron, devenant peu à peu un personnage mythique, et les héros auront de plus en plus de mal à convaincre la population qu'il s'agit d'un imposteur... Ils pourraient même devenir la cible des foudres du peuple, persuadé qu'ils sont les auteurs de l'épidémie!

Mort Aztèque

Un Mal Ancien

Londres. L'exposition archéologique aztèque bat son plein, et le professeur Miller, archéologue de grand renom, et aux anges devant la foule de journalistes venus l'interviewer. Soudain, il chancelle et s'écroule, inconscient. Son assistant, le jeune et fringant William Kaynes, s'effondre lui aussi quelques minutes plus tard. En moins d'une heure, toute l'équipe d'archéologue est plongé dans un coma profond, le corps couvert d'étranges plaques rougeâtre.

L'agence Ward demande alors aux personnages de mener une enquête pour déterminer si ce mal étrange a un rapport avec les fouilles archéologiques.

L'enquête peut être rapide ou complexe, selon votre volonté de développer cette histoire. Quoi qu'il en soit, au bout de quelques temps, les archéologues sortent tous du coma et paraissent en pleine forme. Affaire classée...

Un Mal Nouveau

Trois jours plus tard, les personnages sont convoqués d'urgence : Les proches des membres de l'équipe archéologiques sont tous atteints d'une forme galopante de peste inconnue, extrêmement contagieuse, alors qu'eux-mêmes semblent immunisés : ils forment des porteurs sains, mais leurs familles ont été décimées en quelques heures...

Les personnages doivent rapidement mettre toute l'équipe archéologique en quarantaine (le plus discrètement possible). Cela ne sera pas trop difficile. Sauf que...

Le Fugitif

Les personnages apprennent que l'équipe comptait un membre supplémentaire : James Wayward, un personnage louche renvoyé pour avoir tenté de dérober plusieurs pièces inestimables pendant les fouilles.

Au dernières nouvelles, il avait pris l'avion pour Chicago... et les person-

nages apprennent que plusieurs personnes atteintes d'un mal inconnu ont été hospitalisées, à Chicago. Et un cas similaire est signalé à Milwaukee...

Comment les personnages vont-ils s'y prendre pour mettre la main sur James Wayward et arrêter l'épidémie sans provoquer une panique généralisée ? Existe-t-il un remède scientifique pour cette maladie, ou se plonger dans la magie aztèque pour trouver une solution ?

ENIGMA

Le Mal Aztèque

Contagion : 25%

VIR : 20

Fréquence : 1 jour

Transmission : Contact physique avec un malade ou un porteur sain

Stade 1 : Pustules, CON-3

Stade 2 : Gangrène généralisée, CON-2 par jour

Stade 3 : Mort par putréfaction

Le Meneur de Jeu déterminera l'origine exacte de la maladie et son traitement selon l'orientation qu'il désire donner à l'aventure.

Lexique Médical

A

Angine : Malus aux jets de compétences éloquentes (persuasion, baratin, marchandage) parce que le perso à la voix enrouée.
Si non soigné, il risque l'extinction de voix !

Aphone : le perso ne peut plus parler temporairement.

Aveugle récent : le temps d'éduquer ses propres sens, le perso voit réduit ses jets de perception des 3/ 4. Cela peut entraîner également un choc psychologique.

Note : un aveugle de naissance peut avoir une forte perception. Simple-ment, il utilise ses autres sens.

D

Dépression : Peut-être une conséquence du surmenage, d'un choc psychologique ou de plusieurs de ces facteurs :

Tout les jets de volonté s'effectuent sous x4, voir x3 ou même x2 selon la gravité de la dépression.

En état de choc grave, un perso effectuera tout ses jets sous POUx1.

Dépendance physique :

Certaines substances (drogues, médicaments) peuvent entraîner une dépendance physique, c'est à dire que l'organisme de la personne souffre lorsqu'il n'a pas cette substance. Le dépendant devra réussir un jet de CON à des degrés variables suivant la virulence de la drogue Et son état de dépendance.

La plupart du temps, la substance devient de moins en moins efficace, et l'accroc devra augmenter les doses

Pour ne pas être en manque, quitte à mettre gravement sa santé et sa vie en danger (overdose, cirrhose, et...).

Dépendance psychologique : La dépendance psychologique est moins grave que la précédente, mais l'accroc (drogue douce, voire tic ou autre trucs plus

psychologique. On peut, dans certains cas de maladies psychique, se trouver en état de manque lorsque l'on a plus d'endroit ou s'isoler, par exemple. De même,

les boulimiques/ anorexiques sont littéralement drogué a la nourriture),

devra réussir un jet de POU à des degrés variables suivant son état de dépendance.

En cas d'échec son état peut aller de la dépression à l'état de manque, en passant par des troubles psychologiques

Divers.

Douleur importante :

Malus à toute les actions si test de CON raté. En fonction de l'intensité de la douleur, faire varier les jets de CONx5 à CONx1

Douleur localisée : idem, mais si pas trop importante, ne concerne que la

F

Fatigue / coup de barre :

Si le perso perd trop de points de souffle dans un intervalle court, il doit effectuer un test de constitution. En cas d'échec, il subit des malus aux compétences

physiques et perception, ou requérant de l'attention (c'est à dire presque tout).

Echelle :

1 échec : -5%

2 échec : -10%

3 échec ou points de souffle en dessous de la moitié :- 15%

4 échec : -20%

M

Migraine

Test de con, puis de POUx5.

Si les deux sont raté, la victime subit des malus à toute action demandant une concentration.

En cas d'échec critique, la douleur et la gêne de la migraine augmente, pouvant aller jusqu'à clouer au lit le perso (durée : entre quelques heures et une journée), voir même la faire vomir.

La migraine optique nuit aussi à toute les compétences de perception visuels.

Peut être une conséquence d'un surmenage ou d'une bonne gueule de bois...

Roleplay : la migraine rend souvent peu patient et d'humeur maussade...

Le meilleur remède est du repos, et de l'aspirine (ou une décoction de saule pour les univers med-fan).

N

Nausées : dans le meilleur des cas, le perso se sent pas très bien, et subit un malus de -5%, à -10% à toutes ses actions, surtout les perceptives.

Dans le pire des cas (fumble ou CON particulièrement faible), le perso vomit, à la migraine, et donc ne peut rien faire d'autre (si, prendre un spafon et aller voir le médecin).

S

Surmenage :

Pire que la fatigue.

Un perso ayant ses points de souffle (points de pouvoir) tout le temps en dessous ou égal de la moitié est dit en surmenage

Si le perso ne dort pas suffisamment pendant une à deux semaines d'affilé, tout en bossant comme un malade (et en utilisant plein de points de souffle/ pouvoir)

Malus aux tests de constitution, malus aux tests de stress/ SAN, aux tests d'endurance et à la vigilance. Perte de points de Stress/ San si la situation dure trop longtemps (à évaluer)

Seul un long repos permet de se sortir de cette situation, mais généralement le surmené n'a pas envi de dormir...

(c'est devenu une sorte de drogue, voir dépendance psychologique)

surdité temporaire : Un perso exposé à une source de bruit de plus de 120 décibels (réacteurs d'avion, choc, etc...) perd temporairement, entièrement ou partiellement le sens de l'ouïe.

Normalement, les choses finissent par se rétablir, sauf s'il fait un échec critique à son test de CON, en quel cas il perd des points de PER, le perso étant alors de Malentendant à sourd.

surdité subite : même règles que pour l'aveugle récent, sauf que c'est appliqué à l'ouïe.

