

# le syndrome de **BABYLONE**

« Alors que le nouveau millénaire est arrivé sans grande catastrophe, dans les grandes villes de notre monde, de nombreux incidents sont répertoriés, certains liés à un délire psychotique dénommé « Syndrome de Babylone » par les psychiatres. Ce syndrome concerne des personnes n'ayant pas de passé psychiatrique qui, soudainement, s'identifient à une divinité « païenne » et se croient investies d'une mission divine de perpétuation de rites. Ce type de cas est diagnostiqué de plus en plus régulièrement. »

**CORPUS  
MECHANICA**  
www.misterfrankenstein.com

## APTITUDES

ACTION

NOMBRE DE DÉS À 4 OU +

AGIR

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

REMARQUER

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

FACILE

RÉUSSITE AUTOMATIQUE

RELATIVEMENT FACILE

1

MOYENNE

2

DIFFICILE

3

TRÈS DIFFICILE

4

IMPOSSIBLE

ÉCHEC AUTOMATIQUE



**RESSOURCE**

**SANTÉ**

RELANCE

relance un dé.

REGAIN

regagne 1 point de Santé.

## INFORMATIONS PERSONNELLES

### ARMES

**PIED, POING, TÊTE** ..... ( 1 D / X D )  
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... ( D / D )  
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... ( D / D )  
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

# le syndrome de **BABYLONE**

« Alors que le nouveau millénaire est arrivé sans grande catastrophe, dans les grandes villes de notre monde, de nombreux incidents sont répertoriés, certains liés à un délire psychotique dénommé « Syndrome de Babylone » par les psychiatres. Ce syndrome concerne des personnes n'ayant pas de passé psychiatrique qui, soudainement, s'identifient à une divinité « païenne » et se croient investies d'une mission divine de perpétuation de rites. Ce type de cas est diagnostiqué de plus en plus régulièrement. »

**CORPUS  
MECHANICA**  
www.misterfrankenstein.com

## APTITUDES

ACTION

NOMBRE DE DÉS À 4 OU +

AGIR

CONNAÎTRE

ENDURER

FORCER

REMARQUER

S'IMPOSER

SAVOIR-FAIRE

SE BATTRE

SE CONTRÔLER

VISER

FACILE

RÉUSSITE AUTOMATIQUE

RELATIVEMENT FACILE

1

MOYENNE

2

DIFFICILE

3

TRÈS DIFFICILE

4

IMPOSSIBLE

ÉCHEC AUTOMATIQUE



**RESSOURCE**

**SANTÉ**

RELANCE

relance un dé.

REGAIN

regagne 1 point de Santé.

## INFORMATIONS PERSONNELLES

### ARMES

**PIED, POING, TÊTE** ..... ( 1 D / X D )  
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... ( D / D )  
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... ( D / D )  
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)