

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)