



Chevaliers du Cosmos

Kit de démonstration pour le jdr Anime was a Mistake

Une aventure one-shot pour des
chevaliers en armure cosmique



Un kit de démonstration de 2 à 4 joueurs
pour le jdr Anime Was A Mistake.

Écrit et maquetté par Quentin Forestier

Illustrations de Déborah Rudeau

Relu et testé par la communauté du Laboratoire 6napse.

Le document que tu as entre les mains est né sous l'impulsion d'**Erwick** de la chaîne «Jdr en mode facile» pour la Jam "**Brûle ton Cosmos**" en 2020.

Il s'est ensuite transformé pour devenir le kit de Démonstration du Jeu de rôles (JDR) Anime Was A Mistake sortit en 2022.

Rédigé, maqueté et Game-Designé par Quentin Forestier aux **Éditions 6napse** et en partie traduit par Jean-Michel Google Trad.

Pour y jouer il te faudra des d4, d6, d8, d10 et d12, des joueurs, du papier, des crayons, des trucs à grignoter...



Anime was a mistake est un jeu de rôle qui permet de jouer avec les codes narratifs des œuvres de fictions japonaises comme le *pouvoir de l'amitié*, les *flash-back salvateurs* et autre *notice me senpai*.

Son système générique lui ouvre les portes des univers de ces médias : *cyberpunk*, *Nekketsu*, *slice of life*, *Mecha*, *comédie*, *sport*, etc.

Qu'il s'agisse de revivre les aventures de tes héros préférés ou de proposer tes propres idées, Anime was a Mistake devrait y parvenir sans peine.

SOMMAIRE

• Intro et sommaire.....	p.2
• Crée ton chevalier	p.4
• Les Scores.....	p.6
• Les armures.....	p.7
• Les Atouts	p.8
• Les Rangs	p.9
• Les règles	p.10
• Les combats	p.13
• l'XP.....	p.18
• Les Gimmicks	p.20
• Babylon Arc.....	p.22
• Fiche de perso.....	p.36

Qu'est-ce qu'on joue ?

Des chevaliers pardi ! Des héros dotés de pouvoirs cosmiques soutenus par une constellation et tiraillés entre devoirs, amitiés et honneur. Des guerriers en armure prêt à déchaîner leur énergie pour faire triompher leur cause. Ce kit propose de jouer dans une version non officielle des *Chevaliers du Zodiaque* ou toute autre série en armure cosmique comme *Shurato* ou les *Samuraï de l'éternel*.

Pour jouer, tu as deux possibilités :

- Soit tu es MJ, tu racontes et arbitres l'histoire.
- Soit tu es Joueur et tu incarnes un Chevalier.

Une fois n'est pas coutume, ce kit contient un système de création de perso. *MJ, pense à préparer des perso pré-tirés, tu gagneras du temps.*

Pour la deuxième possibilité, chaque joueur doit inventer son chevalier en suivant les points décrits ci-après.

Souviens-toi que ce kit possède des éléments issue de la boîte à bento. La boîte à bento, c'est le chapitre des modules de règles d'univers du livre de base d'Anime Was A mistake.

Crée ton chevalier

La création d'un perso pour ce Kit suit quelques étapes rapides :

- Définir son concept (constellation, description...)
- Définir ses Scores
- Décrire son armure
- Choisir deux Atouts
- Attribution du rang de chevalier

La constellation !

Le premier choix, le plus difficile de tous, sera de choisir une constellation (fictive ou réelle) pour ton chevalier. De cette dernière, ton perso puise sa force et ses pouvoirs. Elle représente souvent un animal ou un symbole mythologique, ce thème reste libre.

De chaque constellation découle une armure qui viendra protéger le perso. Dans la série on trouve Pégase, la Balance ou le Papillon...

Tu peux aussi aller chercher Shub-Niggurath ou le Dromadaire.

Pour tenir l'ambiance autour de la table, il est conseillé aux joueurs de choisir des thématiques de constellation sérieuses. Toutefois, si les joueurs choisissent des thèmes décalés ou fun, l'ambiance globale du scénario s'en verra décalée elle aussi.

Le physique !

Il faut trouver un chara-design pour ton armure comme pour la tenue civile pour ton perso. Des couleurs principales, une coupe de cheveux, des cicatrices et tous les éléments inutilement indispensables qui rendront ton perso vivant aux yeux de tous.

Tu peux détailler encore plus en décidant de son âge, son genre, son poids, sa taille, son groupe sanguin, la couleur de sa peau, de ses yeux, de ses cheveux, sa date de naissance, son signe astrologique...

Fait bien attention, dans les animes, ces éléments sont porteurs de sens et peuvent appuyer le caractère de ton perso

La Cosmo-énergie

La puissance d'un chevalier se mesure à l'intensité de sa cosmo-énergie. Une force vitale qu'il puise de la constellation qui le protège et lui octroie ses pouvoirs. Cette dernière permet la manifestation des attaques, le renforcement du corps, l'accès à la perception des autres cosmo-énergies et bien d'autres choses encore...

Sur le plan des règles pure, la cosmo-énergie n'est qu'un «concept». C'est à dire qu'il n'y pas de règle pour la définir (pas de jauge ou de compteur). Elle peut être éventuellement mesurée par l'addition des rangs de Score, d'Atout et de Rang de chevalier du perso.

On part du principe qu'à chaque fois qu'une action implique le Rang ou la technique d'un chevalier, elle fait intervenir sa cosmo-énergie.

Cette cosmo-énergie peut donc être perçue par d'autres chevaliers, faire trembler le sol quand elle s'intensifie, faire flotter les graviers dans les airs et bien entendu, dessiner en arrière plan le symbole de la constellation de son porteur.

**Télécharge la
Fiche de personnage !
Pour y reporter tous
les détails de ton perso.**

PERSONNE

Chaque perso est défini par 4 scores :

- Un pour sa force : **Puissance**,
- Un pour son esprit : **Lucidité**,
- Un pour ses sens : **Acuité**,
- Un pour son charisme : **Magnétisme**.

Chaque score démarre **au rang D6**.

Il te faut répartir **3 niveaux** de plus pour que ton perso soit fort là où tu le souhaites.

Chaque fois que tu ajoutes un niveau à un Score, tu changes de dé. Le plus petit niveaux est le D4, le plus grand est le D12.



Un combattant qui place ses 3 niveaux en Puissance, aura un niveau D12 dès le début du jeu.

Ce qui est fort, mais spécialisé.

Un perso équilibré répartira un niveau dans 3 Scores de son choix pour avoir : D8, D8, D6 et D8.

Attention, dans ce jeu, les Scores font aussi office de points de vie. À chaque fois que le perso reçoit ou s'inflige des points de fatigue (PF) ou des points de blessure (PB) il devra retrancher temporairement un niveau dans un de ses Scores ou Atout.

Quand plus aucun niveau de Score ou d'Atout n'est disponible, le perso s'effondre.

ARMURE

L'armure est un élément central pour un chevalier. Elle s'est liée à lui dans des circonstances qui lui sont propres, souvent à la suite d'un entraînement acharné, une épreuve surmontée ou après une victoire méritée.

Chacune à ses origines, certaines sont purement métalliques, d'autres mécaniques, végétales ou organiques... Fait selon les besoins de tes arcs narratifs, les mythologies sont riches en idées.

Dans les règles, l'armure compte comme un **Atout** de protection.

Que fait l'armure :

- Symbolise le Rang et la constellation du perso.
- Donne 1d6 pour encaisser des attaques (Atout).
- Peut être améliorée sous conditions.
- Agit comme un PNJ si besoin.

Il est important de se rappeler que même si l'armure est souvent confiée à un chevalier par un être supérieur (Dieux, Pope, destin...) cette dernière est consciente et a sa propre personnalité.

Si elle choisi un chevalier pour sa force ou sa bravoure elle peut aussi le renier pour ses actes et emporter ses pouvoirs avec elle (rang d'armure et armes intégrées par exemple).

Une armure puissante peut aussi être très capricieuse. L'obtention des armures peut faire l'objet d'un scénario à part entière ou servir de base pour la description flash-back.

ATOUTS

Un Atout est une compétence, un talent, une arme unique, une technique, un familier, une malédiction, un trait physique...

Pour démarrer, en plus de ton Armure, il te reste **2 Atouts à choisir** pour caractériser ton perso.

Pour les besoin du kit et pour mieux convenir à l'ambiance, il est préférable pour chaque chevalier de posséder au moins une technique.

En jeu, un Atout c'est **un dé à lancer** et une **fonction**.
L'armure protège des attaques, le chevalier envoie des décharges électroniques, transporte dans une autre dimension, invoque une épée d'énergie...

Quand tu utilises un Atout, tu lances son dé en plus de ton dé de Score et de ton dé de Rang, mais aussi ceux des Gimmicks, puis tu additionnes le tout.

Pour obtenir le précieux dé bonus, tu dois décrire l'action dans laquelle tu te sers de l'Atout. Il peut servir dans de multiples cas et être associé à des Scores différents, tout dépendra de la description et de l'action.

Les **Atouts de départ** commencent au **niveau D6** et pourront être améliorés avec de l'XP.

Les **futurs Atouts** commenceront au **niveau D4**.

RANG

Chaque chevalier possède un Rang dans la cosmogonie de l'univers. Il correspond à son niveaux de puissance et son rôle dans la hiérarchie des chevaliers.

Les Rangs les plus célèbres sont Bronze, Argent, Or, Kamui, God... d'autres rangs alternatifs ou parallèles à l'organisation des chevaliers existent et auront des forces similaires.

Chaque rang de chevalier octroie un dé de bonus pour renforcer le perso quand il utilise ses Atouts.

- Les **chevaliers de Bronze** peuvent lancer **1d6** de plus.
- Les **chevaliers d'Argent** peuvent lancer **1d8** de plus.
- Les **chevaliers d'Or** peuvent lancer **1d10** de plus.
- etc.

*Pour ce Kit les persos commencent tous au rang **Bronze**.*

Les Chevaliers de rang inférieur à Bronze, lancent 1d4, et ceux qui ne sont pas chevaliers, n'ont pas accès à ce bonus.

Exemple de Chevalier !

Voici un jeune Guerrier du cosmos : Pierro Chevalier du Pangolin.

Pierro répartit ses 3 niveaux de Scores ainsi :

Puissance +1, Acuité +1 et Lucidité +1. Il obtient alors le profil suivant :

Puissance D8, Acuité D8, Lucidité D8, Magnétisme D6.

Puis il choisit 2 Atouts :

- *Attaque du boulet céleste D6 (une attaque roulée lumineuse).*
- *Sens affutés D6 (pour affiner son acuité naturelle).*

LES RÈGLES

Quand il faut résoudre une situation à l'issue incertaine, on lance des dés, voici comment cela fonctionne :

- Par défaut, on lance toujours un dé de Score. Le Score est choisi selon l'action à résoudre. Le type de dé correspond au niveau du Score utilisé.
Avec un Score de Physique au niveau D8, on lance 1D8.
- Les résultats d'un dé d'Atout, de Gimmick et de Rang peuvent venir s'additionner au dé de Score pour compléter le jet.

Pour agir tu lances :
un dé pour le Score,
un dé pour l'Atout,
des dés pour les Gimmicks.
Et ton dé de rang !

LE SEUIL

Le seuil, est une valeur chiffrée à obtenir ou à dépasser en additionnant les résultats des dés lancés et les bonus. Il y a deux types de seuils :

- **Les Seuils fixes** : une valeur établie à l'avance.
- **Les Seuils d'opposition** : une valeur variable qui dépendra du résultat d'un autre perso.

• Le Seuil fixe

Plus la valeur d'un Seuil est haute, plus l'action sera difficile à réaliser ; par exemple :

- **3**, Easy ! *C'est simple, mais fais gaffe.*
- **6**, Complexe, *Fais de ton mieux !*
- **9**, Ardue, *c'est chaud là.*
- **12**, Épuisante, *pfff ! j'en peux plus !*
- **15**, Nani ? *mais comment a-t-il fait ?*
- **18**, Impensable, *on y arrivera jamais !*
- **21**, Légendaire, *ça marche que dans les mangas !*

...

Le Seuil fixe est déterminé par le MJ, souvent à la volée suivant la proposition des joueurs ou du scénario.

Sauter une haie semble **Easy**, passer un précipice sera plus **Ardue**.

Certaines actions sont si simples qu'il ne faut rien lancer.

Pour connaître la qualité de l'effet, il est bon de jeter quelques dés quand même, pour la forme.

• Seuil d'opposition

Le seuil d'opposition est fixé par le résultat d'un autre perso. Il faudra faire mieux pour réussir.

Un perso qui se défend lance ses dés pour déterminer son seuil de défense, qui s'opposera au seuil d'attaque de son adversaire.

Les critiques correspondent aux dépassements exceptionnels du Seuil, par des résultats double, triple, quadruple... Obtenus sur les dés.

Dépasser un Seuil fixe Easy (3) correspond à des résultats de 6 (double), 9 (triple), 12 (quadruple), etc. Pour un Seuil Épuisant (12) on sera sur 24, 36, 48...

Un adversaire avec un Seuil d'opposition de 5 subira des critiques sur 10, 15, 20, etc.

Chaque dépassement est nommé **Rang de réussite (RR)**. Chaque RR amplifie le résultat de l'action ou permet de déclencher des effets plus complexes, comme par exemple :

- *Dépasser du double le Seuil d'une défense inflige deux blessures plutôt qu'une (2 RR).*
- *Obtenir le triple du Seuil d'un soin soigne 3 blessures plutôt qu'une (3 RR).*

Tour de jeu

Les séquences d'actions sont divisées en tour. Un tour correspond à quelques secondes en temps de jeu. Pendant un tour, chaque personnage peut **Agir** une fois et se **Défendre**.

Quand tous les PJ et PNJ ont fait leur action, un nouveau tour commence.

• **Ordre d'action**

Les PJ agissent quand ils veulent, dans l'ordre de leur choix.

Si la narration leur impose d'agir en second (pris par surprise, pendant leur sommeil...) ils agiront en dernier.

Actions

Pendant un tour ton perso peut : se déplacer, attaquer, prendre une posture défensive, encourager, préparer un sortilège, s'interposer pour protéger un allié, ouvrir une porte, fuir, chercher un point faible, se mettre à couvert...

Quand ta description est complète, rassemble tes dés, lance-les, additionne les résultats et oppose le total au Seuil.

• **Contre-attaque**

Un perso peut tenter de contrer une action offensive avec ses propres moyens offensifs.

Dévier une attaque, détruire un projectile, repousser une vague d'énergie ou s'interposer pour protéger un allié...

- Le résultat de ce jet devra être supérieur au Seuil de l'attaque à contrer.
Si c'est un succès, la contre-attaque annulera l'action offensive visée.
- Les blessures sont calculées normalement contre le perdant.
- Les persos impliqués peuvent se défendre normalement durant le tour contre d'autres attaques.

Se défendre

Une action défensive telle qu'une esquive, une parade, ou même une téléportation, s'effectue en dehors de l'activation du perso au moment où ce dernier est ciblé par une autre action.

Pour cela on lance les dés correspondant aux Score, Atout et Gimmicks de la réaction décrite. Si le résultat obtenu est égal ou supérieur au Seuil de l'attaque, l'action tentée contre lui est contrée.

Quand plusieurs attaques sont lancées simultanément contre une seule cible, cette dernière aura droit à un seul jet de défense contre toutes. Les résultats ne se cumulent pas et sont comparés individuellement au Seuil de défense obtenu.

• Posture défensive

Si le jet de défense d'un perso est particulièrement réussi, il peut choisir de conserver le Seuil obtenu pour le reste du tour et les tours suivants. Chaque tour passé à garder la pose, compte comme son action, il ne peut rien faire d'autre. S'il a déjà agi, il ne peut pas utiliser cette action.

Attention si des Gimmicks ont été utilisés pour obtenir ce seuil, les ressources requises à l'activation de ces Gimmicks devront être dépensées à chaque tour.

• Changer de posture

Si le perso a déjà effectué un jet de défense contre une action et qu'il est de nouveau victime d'une attaque, *il doit de nouveau effectuer un jet de défense* avec les Scores, Atout et Gimmick adéquats.

Si la nature de l'attaque est différente, il devra changer d'Atouts de Score et de Gimmicks pour adopter une défense appropriée à la nouvelle menace.

Après avoir paré avec son bouclier le coup d'épée sacrée (Score de Force + Atout Bouclier), le chevalier entend le sifflement d'une flèche dans sa direction. Il peut tenter une esquive, mais sans son bouclier cette fois, ce dernier étant coincé par l'épée de l'ennemi lui faisant face. Il tentera alors d'esquiver la flèche avec son Score de Perception cette fois.

La narration, c'est important.

• S'interposer

Décider d'encaisser un coup à la place d'un camarade compte comme une action. Si un perso n'a pas encore agi, il peut décider d'utiliser son action pour protéger un autre perso, avec des Atouts défensifs ou offensifs.

Une contre-attaque peut compter comme s'Interposer.

Toutefois, il faudra prendre en compte la distance et les Atouts utilisés pour que cette action reste crédible.

Voyant la vague d'énergie arriver droit sur son camarade, le chevalier décide de puiser dans son cosmos pour se placer entre la menace et son frère d'arme pour lui éviter une mort certaine.

Viser et prendre des risques

- Avant de lancer, tu peux réduire ton niveau de Score d'un rang. Pour chaque niveau, tu peux allouer une blessure à un Score ou un Atout de ta cible. Les excédents sont distribués normalement.
- Cet avantage peut être gagné en passant un tour (préparer son action, viser, se concentrer, etc.).
- Un perso ne peut obtenir plus de prise de risque (préparée ou non) qu'il a de niveaux dans le Score utilisé.

Pendant son tour un perso peut :

- Utiliser un Atout
- Prendre une posture défensive
- Effectuer une toute autre action

Hors de son tour un perso peut :

- Se défendre
- Contre-attaquer
- S'interposer

FATIGUE

Durant l'histoire les persos vont s'épuiser à mesure qu'il utilisent leurs pouvoirs, leurs techniques, subissent des effets négatifs ou simplement à cause de la méchanceté du MJ.

Quand un perso reçoit un point de fatigue (Pf), il réduit d'un rang un de ses Scores.

Un Score au niveau D8 qui reçoit un Pf devra alors utiliser le D6 à la place jusqu'à récupération.

Récupération

- Trois points de fatigue seront retirés du perso si ce dernier se repose au moins 8 heures d'affilée.
- Un point de fatigue sera retiré si le perso reçoit un soin d'un **Seuil de 6 pts**. Plusieurs RR peuvent retirer plusieurs Pf.

Origine des points de fatigues

Les Pf proviennent principalement des Gimmicks utilisés par les perso. Des pouvoirs spéciaux et des attaques peuvent aussi infliger des Pf, tout dépendra de la narration. De plus, le MJ, ce vil, peut distribuer des Pf pour représenter la pénibilité de certaines actions ou situations.

Traverser une forêt hantée peut être traumatisant, soigner des blessés toute la journée épuisera l'infirmière, guetter sa proie pendant des heures est éprouvant...

Chaque RR obtenu inflige un point de blessure ou de fatigue.

BLESSURE

Au cours de l'avancée dramatique des combats les persos seront blessés et auront peine à poursuivre. Les blessures sont des contraintes physiques pour les persos mais aussi de puissants moteurs narratifs.

Quand un perso reçoit un point de blessure (Pb), il réduit d'un rang un de ses Scores.

Un Score au niveau D10 qui reçoit un Pb devra alors utiliser le D8 à la place jusqu'à récupération.

Récupération

- Un point de blessure sera retiré du perso s'il se soigne pendant au moins 3 jours.
- Un point de blessure sera retiré si le perso reçoit un soin d'un **Seuil de 9 pts**. Plusieurs RR peuvent retirer plusieurs Pb.

Prodiguer des soins peut fatiguer le soigneur s'ils sont intensifs (il reçoit 1 Pf pour chaque soin au-delà du premier). Ils prennent aussi du temps et des ressources (bandages, médicaments, énergie magique, etc). La magie de soin peut posséder des champs d'action spécifiques (blessures physiques, mentales, poisons, etc.).

Origine des points de blessures

Les Pb proviennent principalement des blessures de combat et des Gimmicks. Le MJ, peut infliger des Pb de façon arbitraire. Pour représenter les pièges, la maladie ou une malédiction mortelle qui s'abat sur les PJ.

Blessures permanentes

C'est un Handicap ou une blessure profonde, une modification physique ou mentale définitive qui ne peut être récupérée par des soins, même magique, ni par l'XP.

Le MJ peut autoriser une condition exceptionnelle de récupération à un prix très élevé.

S'ôter la vue, sacrifier un membre, devenir muet sont des moyens handicapants pouvant octroyer des pouvoirs.



Les points d'expériences ou XP tombent à la fin de chaque séance. Pour récompenser les efforts des héros, leur bravoure et les motiver à avancer.

Les persos sont amenés à s'élever au fil du temps.

Un perso peut être amélioré de deux manières :

- En augmentant sa force et ses pouvoirs.
- En renforçant son armure et en changeant de rang de chevalier.

Pour le premier point, il faudra des XP.

Un perso gagne 1 XP à la fin de chaque séance

- En dépensant 3 XP il peut faire monter un Score d'un niveau.
- En dépensant 2 XP il peut améliorer un Atout d'un niveau.
- En dépensant 2 XP il peut obtenir un nouvel Atout au niveau D4.

Ce nouvel atout peut être un pouvoir ou toute sorte de choses, mais il sera préférable de remplir des conditions narratives pour son obtention logique. On ne gagne pas une nouvelle épée légendaire sans être aller la chercher, par exemple.

- L'Atout d'armure ne peut pas être amélioré par l'XP. Il faudra remplir des conditions spécifiques.
- Pour ce kit, les Gimmicks ne peuvent pas être améliorés non plus.



Améliorer son armure

Contrairement aux persos qui s'amélioreront au fil des aventures (XP), des conditions précises sont nécessaires au développement d'une armure. Chaque fois qu'une de ces conditions est remplie, l'armure augmente d'un rang sa puissance, comme un Score ou n'importe quel autre Atout.

Conditions d'évolution d'armure :

- Être réparé par un chevalier d'or •
- Recevoir une bénédiction divine •
- Vaincre un chevalier de deux rangs supérieurs au sien •
- Terminer un arc narratif •

L'armure s'améliore automatiquement une fois la condition remplie. Chaque condition ne peut être remplie qu'une fois.

*Libre a toi d'inventer d'autres conditions selon ton panthéon.
C'est une bonne solution pour créer des enjeux narratifs pendant tes parties.*

GIMMICKS

Les Gimmicks sont le cœur du système d'*Anime was a mistake*. Ils permettent de retranscrire, à leur manière, les clichés, les traits de caractères et les règles propres à un univers.

La liste suivante correspond aux Gimmicks essentiels pour des histoires de chevaliers. Ils sont accessibles à tous les persos, même les PNJ.

MJ, tu es libre de donner cette liste immédiatement à tes joueurs ou de les débloquent au fil de leur interprétation. Utilise des post-it pour que les joueurs les aient sous les yeux à tout moment.

Quand les conditions sont remplies, un Gimmick donne un bonus à ajouter à un jet de dé.

- Un Gimmick ne s'active qu'une fois par action.
- Plusieurs Gimmicks peuvent être activés en même temps si les conditions sont remplies.
- Le coût est payé après avoir résolu le jet de dé.
- Si un perso ne peut pas payer le coût d'un Gimmick, il ne peut pas être utilisé.

Gimmicks Génériques

- **La force de mes émotions** **+1**
Quand, porté par des enjeux qui le dépasse, le perso est submergé par ses émotions.
- **Crier le nom de son attaque** **+1**
Aucune attaque ne saurait être portée sans être convenablement évoquée.
- **Que brûle mon cosmos** **+1d4**
Le perso concentre ses forces cosmiques et reçoit 1 Pf.
- **On ne fait jamais deux fois la même attaque à un chevalier** **+2**
Si le perso a déjà reçu un 1 Pb d'une technique ennemie, il gagne +2 pour s'en défendre.

- **Même sans armure je reste un chevalier !** **+4**
Une fois par séance, si l'armure du perso a été détruite il obtient ce bonus.
- **Flash-back salvateur** **+1d8**
Une fois par séance, dans un moment fatidique le joueur peut raconter une anecdote qui le sauvera peut-être avec ce bonus en plus.
- **Bats-toi mon frère** **+1d8**
Une fois par séance : le perso passe son action pour encourager un ami et lui donne le bonus.
- **Sacrifice de sens** **+1d12**
En échange de la perte définitive d'un rang de Score, il obtient ce bonus.

Gimmicks secrets

Quand la condition (en gris) est atteinte, le MJ peut révéler le Gimmicks aux joueurs. Ils peuvent dès lors s'en servir.

- **Septième sens** **+1d6**
En cherchant au plus profond de lui-même, quand le perso a déjà une caractéristique à 0 et s'inflige 1 Pf. Il entrevoit la vérité.
Disponible quand le PJ à au moins 1 Score à 0.
- **Huitième sens** **+1d8**
En puisant encore plus loin dans son énergie, une fois par séance, si le Septième sens est utilisé. Le perso franchit un nouveau seuil de conscience.
Disponible quand le PJ à au moins 2 Scores à 0.
- **Technique interdite** **+8**
La puissance de cette technique va jusqu'à blesser son lanceur.
Contre 2 Pb ce bonus est octroyé au perso.
Après avoir utilisé le Huitième sens.

Babylon

Are

Les Dieux Grecs ont senti d'étranges remous en Irak et l'énergie de Déméter s'est estompée après qu'elle s'y soit rendue il y a quelques jours.

Les persos sont des chevaliers de bronze envoyés par leur maîtresse pour découvrir ce qui s'est passé. Ils peuvent être au service d'Athéna ou d'autres divinités inquiètes du sort de Déméter, mais le groupe pourrait être composé de chevaliers aux origines différentes.

A toi de voir selon tes besoins.

*Ceci est un scénario d'initiation,
il est préférable de le jouer en une seule séance de 2h ou 3h.
Toutefois, les joueurs prennent leur temps, 2 séances de 3h seront
suffisante pour le terminer.*

Déméter est une divinité cruciale, s'il lui arrivait malheur, c'est toute l'agriculture de la planète qui en pâtirait. Les famines seraient plus grandes encore, déstabilisant davantage l'équilibre mondial et engendrant toujours plus de conflits et de victimes innocentes.

Après l'annonce de la nouvelle, les PJ sont envoyés par avion à Bagdad pour enquêter sur le site historique de Babylone (à 100 km au sud), là où fut senti pour la dernière fois l'énergie de la déesse. Alors en visite de courtoisie auprès de Marduk.

De l'extérieur, Babylone est un impressionnant site archéologique abandonné par les touristes depuis le début du conflit (nous sommes dans les années 90).

Pourtant, une fois la porte d'Ishar franchie, les chevaliers (et seulement eux) sont transportés dans un tout autre lieu, la Babylone «antique».

Tel le Sanctuaire d'Athènes, le lieu est dissimulé des regards par les forces cosmiques. La cité grouille d'activités humaines et de puissants cosmos sont perceptibles comme celui de Déméter, vacillant au cœur de la ville.

*L'annonce de la nouvelle peut être jouée de façon solennelle au sanctuaire
ou simplement résumée pour faire gagner du temps.*

Babylone ne ressemble plus aux légendes d'autrefois. La cité du savoir est désormais remplie d'esclaves et de misère. Quelques riches marchands y font affaire entre eux en exploitant la population. La citée est isolée du monde et des autres domaines divins depuis des siècles car elle doit toujours expier ses fautes. La situation irakienne à l'extérieur de la cité aide encore moins à l'ouverture. Aujourd'hui, elle a besoin d'une aide extérieure pour subsister. La construction de la tour de Babel épuise les ressources de la région, et depuis des siècles, ce panthéon est en perte de vitesse dans le plan cosmique. Elle ne sait plus gérer son autarcie et risque une grave crise humanitaire (même invisible au yeux des autres mortels). Si Marduk est le Dieu de Babylone et de ses cultures, il a délaissé cet aspect depuis longtemps, c'est pour cette raison que Déméter a été dépêchée pour le conseiller et trouver une solution à la crise.

À l'intérieur

La citée de Babylone a perdu sa splendeur passée. C'est une immense citadelle à ciel ouvert, grouillante, où toute la population est dévouée corps et biens à la reconstruction de la mythique tour de Babel.

Il y rodent de nombreux gardes, assassins et espions qui veillent à la loyauté des sujets envers Marduk, le Dieu de Babylone.

À leur arrivée, ils découvrent au hasard des conversations que :

- La ville a besoin de toujours plus de ressources.
- La tour est bientôt terminée.
- Marduk est puissant, il a vaincu Tiamat en son temps et règne aujourd'hui en protecteur.
- La tour renferme tous les savoirs du monde, Marduk aura un pouvoir absolu quand elle sera achevée.
- Suivez Marduk et il vous récompensera de sa sagesse et de sa protection.
- Les autres divinités mésopotamiennes ont fui la cité ou se font discrètes en ses murs.
- C'est curieux, les travaux du 9^{ème} étage se sont arrêtés et il est interdit d'accès.

Les PJ seront tentés de courir vers la tour. Laissez les découvrir les lieux et l'ambiance à mesure qu'ils traversent les différents quartiers.

Les PJ peuvent déjà ressentir 5 puissantes énergies cosmiques à travers la ville. Trois d'entre elles semblent appartenir à de puissants chevaliers, les deux dernières sont identifiables comme celle de Marduk, qui siège dans la tour et celle de Déméter au même endroit. Pour connaître la position des autres chevaliers il faudra réussir un test d'Acuité de Seuil 9 (Seul Naor dissimule sa présence).

En l'absence de furtivité, ils seront pris à partie par des gardes en vadrouille (des groupes de 3 à 6) qui leur demanderont de retourner travailler plutôt que de flâner dans les rues (surtout s'ils ne sont pas déguisés). Ils pourraient d'ailleurs finir dans les geôles de la cité ou conduits directement devant Az.

Si un combat a lieu et que les PJ déclenchent leurs Atouts Cosmiques, ils attireront l'attention de Az qui se précipitera alors sur leur position, avant qu'ils n'arrivent à la tour (voir p.36).

En ville

Tous vénèrent et servent l'autorité en place. Marduk en tête, puis ses chevaliers d'Airain. Les autres cultes ont été délaissés et leurs divinités tutélaires se font muettes. Le projet de reconstruction de la Tour de Babel est ancien et complexe. «Dieu» a déjà puni la cité et a privé le monde de son savoir il y a des siècles. Aujourd'hui, Marduk a retrouvé son ambition, et c'est avec humilité qu'il cherche à rassembler les connaissances de l'univers et servir de phare aux hommes comme aux Dieux. C'est un projet qui dure depuis des générations et qui est mis à mal par la compétition entre les panthéons du monde. Marduk, contraint de se faire discret pour ne pas attirer l'attention, passe pour un faible, un fou ou un lâche auprès des autres cosmogonies. Mais ici, tous vénèrent ce projet et tous sont conscients qu'il est l'avenir du monde.

1. Porte d'Ishtar
2. Grande caserne
3. Temple d'Ishtar
4. Tour de Babel
5. Jardin de Naor

Voici Babylone telle qu'elle apparaîtra aux yeux des PJ une fois la porte d'Ishtar franchie.

La tour de Babel et les quartiers autour sont là pour l'aventure. Remplissez-les de civils, de gardes, d'esclaves, de prostitués, de mendiants, de marchands, de bœufs tirants des charrettes, de saltimbanques,

de lépreux... N'hésitez pas à ravager les bâtisses avec les attaques dévastatrices des PJ comme des chevaliers d'Airain sous l'œil hagard des citadins. Sauver les victimes de leur courroux sera peut-être un enjeu supplémentaire durant les affrontements.

Sortir de la ville pour un affrontement sans dommage collatéraux, c'est s'exposer au regard des «gens normaux» et révéler l'existence des chevaliers (c'est une zone de guerre et les journalistes ne sont pas loin).

Sachez juste que les Chevaliers d'Airain n'en ont cure.

En secret

Marduk n'a jamais eu d'intentions belliqueuses, il est même bienveillant. Obnubilé par son projet, il en a oublié ses alliés comme ses ennemis. Dans l'ombre, c'est *Tiamat* qui souhaite se venger. Défaite à l'aube des temps, elle s'est remise de ses blessures et fomenté de renverser Marduk pour lui reprendre le monde. Dans la cosmogonie actuelle, Tiamat est presque l'égale de Zeus, sinon de Chronos, car elle fut la mère d'autres Dieux mésopotamien et des monstres locaux défaits par Marduk jadis. En ville et depuis des siècles on croit toujours que Tiamat fait partie du passé.

Capable de métamorphose, elle a assassiné la grande prêtresse d'Ishtar qui l'avait démasqué alors qu'elle infiltrait la tour. Pendant plusieurs mois, en se faisant passer pour elle, Tiamat, à nu à la réputation du culte d'Ishtar (en annulant la plupart des célébrations, congédiant les prêtresses et méprisant celles encore présentes, etc.).

L'arrivée de Déméter fut pour elle une aubaine. Changeant une nouvelle fois de forme pour celle d'une servante, elle parvint à atteindre Marduk couverte par la puissante aura de Déméter. Afin de les empoisonner tous les deux. Elle séjourne dans la bibliothèque de la tour (12^{ème} étage), où elle a caché le corps des chevaliers de Déméter. Depuis elle se fait passer pour une servante aux côté d'un Marduk devenu immobile, possédé et manipulé.

Gravir la tour

La tour de Babel est une bâtisse immense dotée d'escaliers sans fin et d'innombrable chambres. Il faudrait plusieurs jours pour en atteindre le sommet. En gravissant les étages, les PJ croiseront les ouvriers travaillant à la construction de la tour et le personnel de Marduk. Si les étages inférieurs sont spacieux et toujours en chantier (étages dédiés à la réception et aux célébrations), les étages médians contiennent les appartements de Marduk et sont quant à eux terminés. Certains étages sont dédiés uniquement aux casernes, au stockage des denrées, aux chambres des serviteurs, aux bibliothèques, au scriptorium... Certains étages sont parfois construits sur plusieurs niveaux, des grues et des échafaudages peuvent servir à atteindre les étages supérieurs. Des gardes sont postés ici et là pour garder les points sensibles et limiter l'accès des ouvriers.

Entrer sur le chantier de la tour de Babel n'est pas un problème tant que les PJ restent discrets. Beaucoup de gardes rôdent. Si les PJ se font repérer sur le chantier, en déclenchant une alerte, c'est *Lavi* (p.40) qui interviendra pour les empêcher d'entrer. Il faudra la convaincre ou se battre.

Ils pourront ensuite monter jusqu'au 9^{ème} étage (le bureau de Marduk), où ils feront la rencontre d'Imulhu gardant sa porte (voir p.43).

Croiser Tiamat

C'est au 8^{ème} étage, que les PJ croiseront une servante pressée de quitter la tour, elle a l'air distraite (Seuil 6 pour ne pas la percuter). Contrairement aux étrangers de la ville, elle n'est pas surprise de croiser les PJ, et s'excusera en prenant congé d'eux. Prétendant qu'elle est en pause et qu'elle souhaite voir sa famille en ville.

C'est *Tiamat* qui cherche à quitter la tour pour retourner se terrer dans les montagnes (test d'Acuité de Seuil 12 pour détecter son cosmos maléfique, et diff 6 s'ils ont vu la mue, voir p.31). Si elle est démasquée, elle ne se laissera pas faire, mais cherchera la moindre occasion pour s'enfuir.

Durant le combat, elle se battra sous une apparence humaine avec par endroit des écailles sur sa peau. Ce qui pourra surprendre les PJ c'est l'immense cicatrice qui part de son cou jusqu'à son ventre, vestige de sa blessure dans son combat contre Imhullu.

Les PJ peuvent fuir le combat et chercher de l'aide auprès des chevaliers d'Airain. Le poison de Tiamat pourra être facilement identifié par *Az* ou *Lavi* si l'un des PJ est blessé.

Si les PJ fouillent le 8^{ème} étage, où subsistent les traces maléfiques du passage de Tiamat. Ils vont découvrir les malheureux chevaliers ayant accompagné Déméter. Blessés par son poison, ils sont au bord de l'abîme. Leurs corps pourront servir de preuve pour démasquer Tiamat.

A ce moment, les PJ peuvent (doivent certainement) avoir été défaits par Naor, Lavi ou Tiamat elle-même. Ils devront trouver refuge en ville mais personne, sauf les prêtresses, ne leur accorderont leur confiance.

Tiamat

La mère des monstres et maîtresse du chaos

Scores :

Puissance	D10
Acuité	D12
Lucidité	D8
Magnétisme	D12

Atouts :

- Change-forme : +1d10
Pour se transformer en n'importe quelle chose vivante de sa taille ou plus.
- Venin primordial : +1d12
Attaque physique qui paralyse tout.
- Écailles de serpent : +d12
Armure divine, sa propre peau.

Rang :

- Entité divine + 1d12.



Les prêtresses d'Ishtar

Ishtar est une divinité majeure du panthéon Mésopotamien. Elle est la déesse des femmes et de la guerre. Ses guerrières ont quitté la cité depuis longtemps et son influence ici est très faible. Marduk est seul maître en Babylone. Seules une dizaine de prêtresses gardent le temple.

Depuis les agissements de Tiamat, le culte d'Ishtar s'est vu réduit à une poignée de gardiennes qui continuent d'honorer la déesse et apportent discrètement un peu de réconfort à ceux et celles qui daignent passer les voir. En Babylone, le culte est très mal perçu, il reste toutefois révééré dans le reste du pays.

Si un des quatre chevaliers d'Airain intervient, la rumeur que des chevaliers étrangers seraient entrés en ville se répandra jusqu'au temple d'Ishtar. C'est un signe, une lueur d'espoir pour elles de faire éclater la vérité. Elles savent que Tiamat leur a joué un tour. Aucune âme en ville ne leur fait confiance car elles ne participent pas à la construction de la tour. Et les chevaliers d'Airain ont reçu l'ordre de les surveiller.

Si les PJ se montrent dignes de confiance (même en combattant les chevaliers d'Airain), elles leur révéleront la preuve de la présence de Tiamat. Une mue de serpent de taille humaine que la déesse a laissé derrière elle lors de sa transformation en servante.

Jusqu'ici, tous croient que l'ancienne prêtresse a chuté du toit du temple par accident. Les prêtresses la cachent la mue divine dans le grenier du temple car elles attendent une personne de confiance. Cette peau écailleuse de forme et de taille humaine est imbibée d'une énergie malfaisante qui ne fait planer aucun doute sur son origine.

Par crainte de l'arrogance des chevaliers d'Airain, elles cherchent du soutien auprès des PJ. Les chevaliers d'Airain pourraient, par excès de zèle, les accuser d'avoir aidé Tiamat à infiltrer la cité. Elles s'en retrouveraient démunies et ostracisées.

Durant l'aventure une prêtresse peut :

- Suivre et contacter les PJ à leur arrivée en ville.
- S'interposer lors d'une attaque d'un chevalier d'Airain envers un PJ.
- Soigner les PJ (-1 Pb) et leur offrir l'hospitalité pour la nuit (-3 Pf).
- Les prêtresses savent reconnaître Tiamat si elle la croise en personne.

Note : les chevaliers d'Airain peuvent s'en prendre aux prêtresses mais pas au temple d'Ishtar. Marduk n'a pas vraiment besoin d'un conflit avec une divinité en ce moment.

Rencontrer Marduk

Avant de pousser la porte du bureau de Marduk, il faudra vaincre son épée. Imhullu. Ce chevalier, capable de téléportation, apparaîtra subitement devant cette dernière alors que les PJ montent jusqu'au 9^{ème} étage.

Imhullu est celui qui a vaincu Tiamat, il est donc convaincu qu'elle ne peut pas être derrière tout cela et que toutes les preuves avancées ont été fabriquées pour tromper les suivants de Marduk. Seule Lavi et Az peuvent le convaincre de laisser entrer les PJ. Les autres chevaliers, sauf s'ils sont convaincus par les PJ retourneront à leur poste car ils ont une lourde responsabilité sur la cité et suivent aveuglément les ordres de Marduk.

Une fois la porte franchie, Marduk siège derrière son bureau, un étage immense et segmenté en plusieurs espaces (bibliothèque, chambre, salle d'eau, cuisine, etc.). Les PJ pourront ressentir l'énergie de Déméter, affaiblie et cachée par un rideau pourpre dans la chambre placée derrière le bureau.

Sa présence est perceptible car les plantes de la pièce se flétrissent puis se redressent au rythme de sa respiration.

L'affrontement sera inévitable. Dès leur arrivée, sans sermon, Marduk se lèvera et combattra les PJ le regard vide. Les PJ apercevront des larmes couler sur son visage après chacune de ses attaques. Marduk, ensorcelé, ne contrôle plus rien, il est cependant conscient, témoin du destin du monde qui, s'il l'emporte, sera funeste.

Sa principale action offensive est une attaque psychologique très violente qui cible tous les PJ simultanément (Percer la vérité : 3d12).

Toutefois, les PJ peuvent se rendre compte qu'une énergie sombre teinte le cosmos de Marduk. Avec une action ciblée, ils peuvent l'atteindre et la détruire. Si 2 dégâts sont infligés à cette «tâche», Marduk retrouvera ses esprit et cessera de se battre. Contre cette action il se défend normalement (2d12 + 1d10).

Si Marduk doit achever le dernier PJ (et ça risque d'arriver), il reprendra conscience instantanément. L'attaque ne passera pas (préparez vous à lancer les dés «comme si»). Son énergie explosera, libérant son esprit. Il cessera toute action, une aura apaisante sera alors perceptible et elle soignera les PJ comme Déméter.



Scores :

- Puissance D8
- Acuité D12
- Lucidité D12
- Magnétisme D10

Atouts :

- Téléportation +1d10
- Savoir infini +1d12

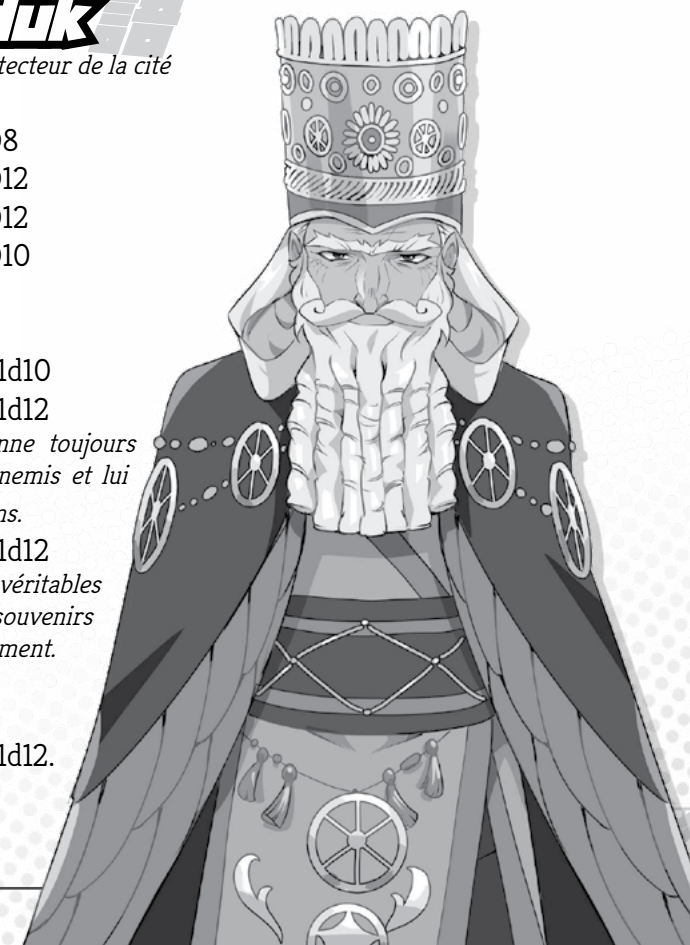
Sa grande sagesse lui donne toujours un coup d'avance sur ses ennemis et lui permet d'anticiper leurs actions.

- Percer la vérité +1d12

Par son regard, il dévoile les véritables faiblesses du perso et les souvenirs difficiles, l'accablant profondément.

Rang :

- Entité divine +1d12.



Conclusion

Pour remercier les Héros, Déméter leur confiera une faveur qu'elle rendra peut-être s'ils lui rendent visite.

Marduk lui, leur donnera le titre de citoyens de la cité, il leur confiera aussi des plans pour que les forgerons de leur pays améliorent leurs armures dès leur retour.

Les PJ sont victorieux, mais le mal demeure, on ne sait quand il reviendra ni sous quelle forme. En tant que mère des monstres, Tiamat pourrait bien en faire apparaître de nouveaux, se faire des alliés parmi les autres Dieux et se fonder un ordre de chevaliers en vue de reprendre sa position.

Les Héros peuvent désormais rentrer, les plans de la sombre Tiamat ont été déjoués. Pour l'instant...

Quelques profils

- Les gardes de la ville, contrairement aux gardes du Sanctuaire, sont équipés d'armes d'hast et portent une armure. Ils lancent 1d6+1 pour attaquer ou se défendre. Ils lancent 1d6 pour toute autre action.
- Les prêtresses d'Ishtar n'ont qu'1d6 pour toute action.
- Les nobles, marchands, contremaîtres et autres personnes importantes en ville ont 1d6 pour leurs actions.
- Les autres PNJ (mendiants, travailleurs, badauds...) ont 1d4.

N'abuse pas trop des PNJ, les combats obligatoires sont déjà très violents !

Déroulé du scénario

- Les PJ sont envoyés à Bagdad.
- Ils entrent à Babylone et découvrent la ville.
- Ils se faufilent en ville pour rejoindre la tour.
S'il se font repérer, Az intervient et leur pose un ultimatum.
Si Az est intervenu, Tsadoq cherchera à intervenir aussi.
- Lavi empêche les PJ d'entrer dans la tour ou se laisse convaincre.
- Au 8^{ème} étage de la Tour, ils croisent Tiamat qui cherche à fuir.
- Au 9^{ème}, Imhullu garde la porte du bureau de Marduk.

Durant les étapes précédentes, les prêtresses d'Ishtar peuvent intervenir pour aider les PJ et leur révéler la vérité.

- Une fois dans le bureau Marduk, ce dernier ne montre aucune pitié mais révèle une faiblesse.
- Si Marduk est vaincu, désenvoûté ou que Déméter est soignée, le combat prend fin (et le scénario avec).

Des pistes pour continuer

- Trouver l'emplacement du repère de Tiamat.
- Affronter les monstres qu'elle envoie contre les autres panthéons.
- Servir d'émissaire pour Babylone contre les Guerriers de Tiamat.
- Affronter les forces militaires en place pour récupérer des artefacts divins ou des armures oubliées.
- Retrouver et s'allier aux divinités Babyloniennes pour lutter ensemble. Ces autres divinités pourraient proposer des défis pour gagner leur confiance.
- ...

Az du Lamassu

Du haut de ses 1m90, seule sa longue chevelure et une barbe noire tressée en rouleaux dépassent de son casque. Ses yeux d'un bleu profond contrastent avec son armure lourde couleur d'airain.

Il est le protecteur de Babylon et gardien de ses différentes portes, il travaille dans la caserne principale, le long des murs de la cité.

Il interviendra lorsque la garde ne sera plus en mesure de faire face aux PJ ou que ces derniers utiliseront leur énergie.

Il est fidèle à Marduk et pourra témoigner que ce dernier n'a pas été vu depuis que Déméter s'est présentée ici (il y a 3 jours). Il ne peut en dire plus car c'est Naor qui s'est chargé de l'accompagner auprès de son maître.

Il affrontera les PJ sans réfléchir si ces derniers se montrent offensifs. Sinon, il donnera aux PJ 24h pour résoudre leur affaire et quitter la ville.

En combat, il n'achève jamais un chevalier et les reconduira (s'il est vainqueur), jusqu'à la porte d'Ishtar.

Pour lui aucun autre chevalier que ceux d'Airain ne doivent circuler dans la ville sainte.

Scores:

- Puissance D10
- Acuité D8
- Lucidité D10
- Magnétisme D6

Rang:

Chevalier d'Airain +1d10

Atouts:

- Armure du Lamassu : +1d10 (protection)
- Babylone strike : +1d10 (frappe du poing céleste)
- Stoïque comme le roc : +1d10 (vertueux)

Point faible: Az n'a aucun point faible, en apparence. Il mettra un genou à terre si son score de Lucidité est réduit à 0. C'est la raison qui peut le faire changer d'avis et laisser les PJ libres en Babylone, mais leur rappellera que ses frères d'armes ne seront peut-être pas du même avis.



Tadon Le taureau céleste

Le plus jeune des quatre est un fougueux guerrier à l'armure fendue. Il n'a jamais voulu la faire réparer. Faute à Gilgamesh qui l'a vaincu, il y a des siècles. Il se vantera de cette défaite comme d'une victoire, une chance selon lui d'avoir combattu l'un des plus grands guerriers du monde.

Il ne fait qu'1m67, ses cheveux sont courts et bruns avec des reflets rouges, son visage borgne porte de nombreuses cicatrices.

Très nerveux, il s'en prendra aux PJ après l'intervention d'Az ou si les PJ entrent dans la tour.

Il cherche à prouver à Marduk qu'il est plus vaillant et honorable que les autres. Il sera impossible à convaincre, mais suppliera les PJ de lui laisser la vie sauve s'il est en danger. S'il survit au combat, il sera achevé sans scrupules par l'un des trois autres chevaliers d'Airain, car il a entachés l'honneur des ces derniers en désobéissant aux ordres d'Az.

Scores:

- Puissance D12
- Acuité D6
- Lucidité D8
- Magnétisme D6

Rang:

Chevalier d'Airain +1d10

Atouts:

- Armure du taureau céleste : +1d6
- Envolée céleste : +1d8 (vol, esquive)
- Celestial charge : +1d10 (frappe de ses cornes à grande vitesse)

Point faible: La seule façon de lui faire abandonner le combat est de briser son armure. C'est sa fierté. Sans elle, il ne peut revendiquer sa gloire passée. Après cela, en guise de final, il tentera de frapper le plus fort possible celui qui aura commis cet affront en un ultime assaut (combinez plusieurs gimmicks si possible, attention, ça peut être mortel).

Une prêtresse d'Ishtar, pourrait bien encaisser le coup à la place des PJ.



Levi de Sirrush

Protectrice de Marduk, elle veille sur le chantier de la tour de Babel. Elle travaille non loin de l'entrée et gère l'avancement des travaux entourée par des millions d'esclaves, de contremaîtres et de soldats.

Guerrière du «Dragon à pattes de lion et à tête de lézard» son bras gauche est surmonté d'une pique empoisonnée qui pourra se déployer durant le combat. Elle mesure 1m73 et ses cheveux courts sont noirs aux reflets d'un vert sombre comme ses yeux. Elle n'est pas aussi imposante qu'Az ou Tsadoq, mais compense par sa précision.

Occupée à surveiller la construction de la tour, elle sera distraite par les mouvements d'énergies célestes ou par une alerte déclenchée sur le chantier. Elle ira contrer les PJ jusque dans la tour et les combattra avec violence.

Si toutefois les PJ ont été cléments avec ses camarades et qu'ils lui dévoilent la *vérité* (p.31), elle daignera les laisser passer.

Scores:

- Puissance D8
- Acuité D10
- Lucidité D10
- Magnétisme D10

Rang:

Chevalier d'Airain +1d10

Atouts:

- Armure de Sirrush : +1d8
- Vitesse foudroyante : +1d10
- Venom blow : +1d12 (*Lavi, vise un score précis à chaque fois qu'elle attaque. Prise de risque contre sa cible*)

Point faible: Le bras qui porte la pique est son véritable point faible. Si cet Atout est brisé, elle ne se sentira plus en mesure de se battre. Vexée elle abandonnera et laissera le passage aux PJ.



Naor d'Imhullu

L'armure de «l'épée de Marduk», le sabre qui pourfendit Tiamat. Il veille paisiblement chez lui jusqu'à ce que Marduk le sorte de son fourreau.

Il sent qu'il se trame quelque chose et surveillait les prêtresses jusqu'à l'arrivée de Déméter.

Pour le rencontrer, les PJ peuvent se rendre chez lui, où il sera occupé à entretenir son jardin et proposera de partager le thé pour bavarder de la situation.

Il apparaîtra pour empêcher les PJ d'entrer dans le bureau de Marduk.

Ce guerrier flegmatique d'1m75, reste immobile en combat. C'est le cosmos de son armure, prenant la forme d'une épée flamboyante, Imhullu, qui combatta devant lui comme s'il la manipulait par la pensée.

C'est un combattant loyal qui préfère toujours mettre ses ennemis hors de combats plutôt que de le tuer.

Scores:

- Puissance D8
- Acuité D10
- Lucidité D6
- Magnétisme D10

Rang:

Chevalier d'Airain +1d10

Atouts:

- Armure de l'épée céleste : +1d6
- Téléportation : +1d10
- Pourfendeur : +1d10 (épée éthérée flottant autour de lui).

Point faible: Il est possible de convaincre Naor, mais seulement par la bouche de Az ou de Lavi.



Retrouve la version complète du jeu de rôle :



sur editions-6napse.fr
avec ses fiches et bien d'autres choses.

Scanne ce QR code pour
récupérer ta version
PDF du kit



Scanne ce QR code pour
découvrir les autres jeux des
Éditions 6napse

