

## Dieux oubliés

Il y a des millénaires, il existait des milliers de dieux, mais ils furent exterminés par Adonai, dieu se prétendant unique, et ses anges.

Les dieux majeurs disparurent, mais certains dieux mineurs parvinrent à se faire oublier et à se réfugier dans leurs dimensions parallèles.

À la fin du 20<sup>e</sup> siècle, Adonai semble avoir disparu, peut-être écoeuré par l'athéisme grandissant dans le monde... La plupart des anges sont partis à sa recherche dans d'autres mondes. Les dieux oubliés en profitent pour tenter de reconquérir la Terre.

## Le personnage

Un dieu oublié est défini par quatre caractéristiques notées de 0 à 100 : le mouvement, l'attaque, la défense et le pouvoir. Pour un dieu moyen, répartissez 300 points entre elles.

Chacune possède obligatoirement une spécialité, qui limite son champ d'application.

Par ailleurs, le personnage a une ou plusieurs attribution(s) : il faut déterminer de quelles choses (mineures) il est le dieu...

## Expérience

Après une aventure, un personnage peut gagner 1d10 dans une caractéristique au choix.

## Agir

Pour agir, il faut lancer 1d100, inférieur ou égal à la caractéristique concernée.

Si jamais la spécialité de la caractéristique n'est pas concernée, alors le score de caractéristique est divisé par deux (arrondi au-dessus).

Le **mouvement** sert à des poursuites, escalades, contorsions, tests de rapidité, etc.

Chaque type de mouvement a son avantage et ses défauts : voler, c'est cool, mais pas forcément aisé en milieu urbain ou confiné.

L'**attaque** sert à toutes agressions et dominations, notamment contre les autres dieux.

La **défense** sert à toute résistance physiques et psychique, notamment contre les dieux.

Le **pouvoir** sert à faire n'importe quoi, mais ne peut jamais agir contre les autres dieux.

Les personnages divins peuvent automatiquement se transformer en êtres humains ou bêtes (leur forme divine est monstrueuse), et faire des allers-retours entre la dimension mortelle, le plan magique et d'autres mondes.

## Résultat d'un jet

Lorsqu'on réussit un jet, la marge de réussite est égale à la somme des deux chiffres du d100 = chiffre des dizaines + chiffre des unités.

Note : un chiffre de « 0 » vaut 10 points.

En cas d'échec, le résultat est égal à 0.

## Combattre

Au début de chaque tour de jeu, faire un jet de **mouvement**. On attaque par ordre dé-

croissant des résultats (0 : pas d'action).

Les dégâts infligés sont égaux au résultat du jet d'**attaque** auquel on soustrait le résultat de **défense**. Ces dégâts sont à soustraire à des caractéristiques du défenseur, à son choix.

Si les dieux sont opposés (dieu de l'eau contre dieu du feu, ange contre un dieu païen...), doublez les dégâts infligés ou reçus.

Un dieu guérit de 1d10 dégâts par jour.

Sans caractéristique supérieure à 25%, un dieu se dissout et réapparaît dans sa dimension personnelle avec d10 points en moins.

## Personnages

### Dazibao N'Sothoth

dieu du graffiti musical et du beurre demi-sel

Aspect : grosse limace rose à tentacules

**Mouvement : 66%** / glissade baveuse

**Attaque : 88%** / tempête de sel

**Défense : 69%** / couche de gras

**Pouvoir : 77%** / créer un graffiti musical

### Anges

Presque tous les anges sont ainsi définis :

**Mouvement : 75%** / ailes blanches

**Attaque : 75%** / épée enflammée

**Défense : 50%** / aura de foi

**Pouvoir : 50%** / détecter dieux païens

### Humains

Les humains sont infiniment moins puissants que les dieux, et échouent toujours face à eux.

Un héros humain se crée avec 150 points.