



Âmes Mécaniques



Londres

1890

UN MARCHAND AMBULANT UTILISE DES AUTOMATES AFIN D'EMPRISONNER DES ÂMES D'ENFANTS!

Chargeant les corps inertes dans sa carriole, le sinistre individu s'empresse de rejoindre la lande où se prépare un obscur rituel visant à ramener les esprits défunts de redoutables sorciers de l'ancienne Albion.

Dans *Âmes Mécaniques*, les joueurs incarnent ces âmes prisonnières qui devront trouver un moyen de rejoindre leurs corps avant la fin du rituel.

L'Horloger (Mj), devra guider les automates à travers une série d'évènements et d'obstacles imaginés par ses soins.

LES AUTOMATES SONT DÉFINIS PAR TROIS CARACTÉRISTIQUES :



- **Autonomie** : la capacité à se mouvoir et agir librement avant de s'arrêter de fonctionner;
- **Résistance** : la quantité de dommages pouvant être encaissés avant de se casser;
- **Innocence** : la force vitale de l'âme.

LES VALEURS DE L'AUTONOMIE ET DE LA RÉSISTANCE SONT RESPECTIVEMENT DE 6 et 7.

LA VALEUR DE L'INNOCENCE EST DE 5.

Pour réaliser une action, on lance un **D10** que l'on compare à la valeur de la caractéristique éprouvée. Si le résultat est strictement inférieur, c'est un succès. Dans le cas contraire, c'est un échec et la caractéristique perd un point. En cas d'égalité, c'est un succès critique et la caractéristique regagne un point.

Si l'**Autonomie** atteint zéro, l'âme peut sacrifier 1 point d'**Innocence** pour remonter le mécanisme de l'automate.

Si la **Résistance** ou l'**Innocence** atteignent zéro, l'âme s'éteint à jamais.

IL FAUDRA TROIS NUITS AU SINISTRE MARCHAND POUR ACCOMPLIR SON RITUEL.

