

# OPUS ANIMA

Un jeu de rôle d'horreur grotesque

*KIT D'INTRODUCTION*







**OPUS ANIMA**  
Un jeu de rôle d'horreur grotesque

Un jeu de rôle de  
**FELIX MERTIKAT**



**TILL BRÖSTL**

## **KIT D'INTRODUCTION**

### **CRÉDITS**

*Version originale Prometheus Games sous licence New Quest*

*Rédacteur en chef*

Felix Mertikat

*Développement*

Felix Mertikat, Till Brösl, Maja Karos,  
Andreas Steiner, Mathias Kwapil, Carsten Gimpel

*Auteurs*

Felix Mertikat, Till Brösl, Maja Karos, Manfred Fischer, Tim Struck, Andreas Steiner, Mathias Kwapil,  
Carsten Gimpel

*Illustrations, cartes et mise en page*

Felix Mertikat

*Correction*

Maja Karos, Alexander Malik, Mira Betkas et Ingrid Forster

*Révision*

Alexander Malik et Maja Karos

*Version française par Studio Deadcrows :*

*Direction éditoriale :* David Grollemund

*Kit d'introduction :* David Grollemund

*Relecture :* Alexandra Dozière

*Mise en page :* Enzo Cavalier

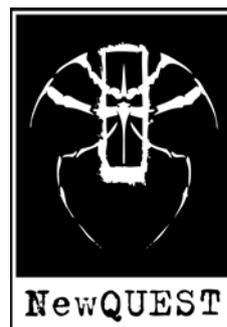
*Production :* Stephan Barat

Publié pour Book in Game par le Studio Deadcrows,  
6 rue Henri René, 34000 Montpellier



Pour toute information sur la version française : [contact@deadcrows.net](mailto:contact@deadcrows.net)

Rejoignez la communauté sur discord : <https://discord.gg/HfB5Pdh>.



**Faites**  
de vos  
**faiblesses**  
des  
**forces**

# OPUS ANIMA

*Bienvenue de l'autre côté du miroir*

## INTRODUCTION

Que ressentons-nous lorsque l'on perd son âme ? C'est une bonne question, l'expérience est différente selon les gens. Un vide ? Certainement. Un froid engourdissant chaque battement de votre cœur ? Possible. Une terrible étreinte étouffant chaque respiration ? Évidemment. Heureusement, il ne s'agit que d'un mauvais rêve, non ? Absolument pas.

Bienvenue dans Opus Anima, un monde où l'horreur et les intrigues sinistres côtoient les inventions les plus folles et l'étiquette la plus stricte, le tout badigeonné d'humour noir. Une mayonnaise préparée par Tim Burton, Charles Dickens et Mary Shelley à la cantine de la Cité des enfants perdus.

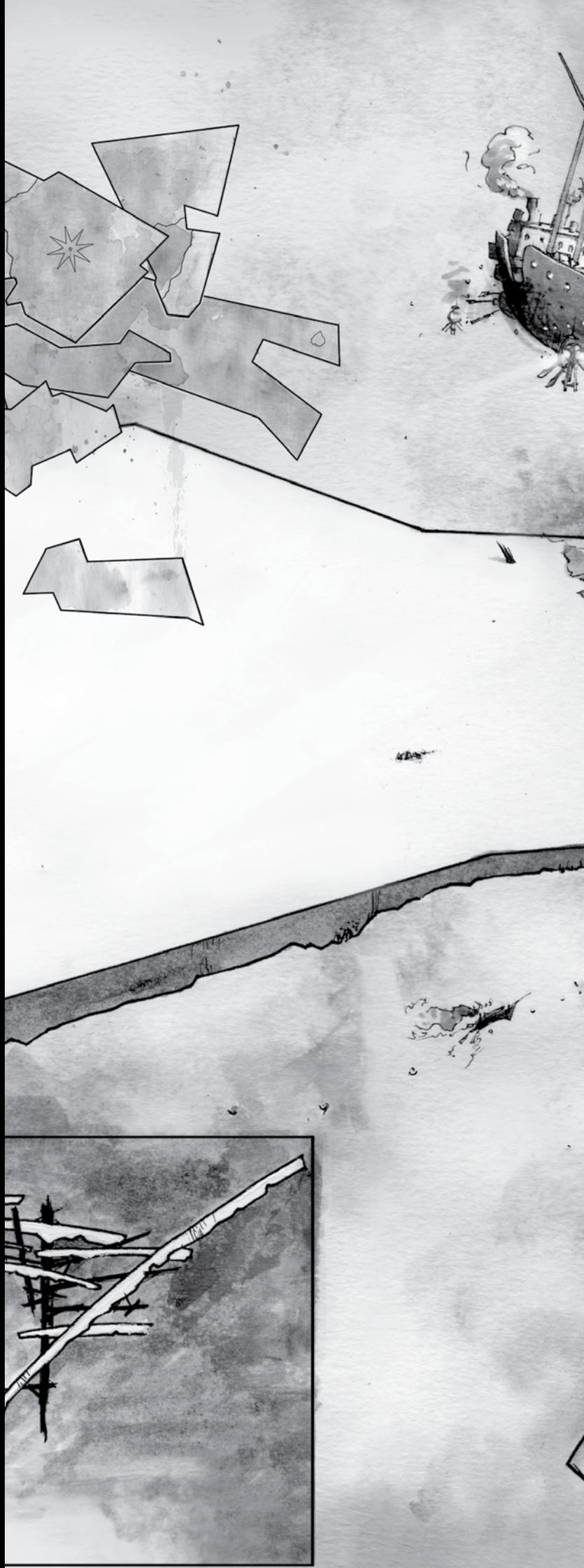
## OÙ JOUE-T-ON ?

Les personnages arpentent Kurip-Aleph, une planète qui fut fragmentée lors d'un terrible cataclysme deux siècles plus tôt. Il ne reste d'elle que des plaques allant de quelques kilomètres carrés à plusieurs millions. Ces fragments dérivent lentement dans l'éther, une brume orangée les englobant. Certaines de ces plaques ont été rassemblées par la force et la volonté des humains et sont maintenues ensemble par un gigantesque échafaudage d'acier. Elles forment l'empire de Faliaskoog. Sous le règne de la famille Falian, une société où l'étiquette est prépondérante s'est reconstruite. L'ordre social et le respect des bonnes mœurs sont au premier plan et assurent la cohésion de l'ensemble. La vapeur et les inventions qui l'exploitent occupent le second plan, véritable moteur d'une société en reconstruction.

En quelques mots : les maisons sont colorées et à colombages, les rues animées par les artistes sont parsemées de restaurants et de terrasses de café, l'odeur et le ronronnement des machines à vapeur ne sont jamais loin, les métaux et la pierre sont polis, lisses sous les doigts. La population ignore que la réalité qu'ils vivent n'est qu'une chimère et qu'il existe un autre côté à ce miroir faste, une face beaucoup moins rutilante où l'horreur prédomine.

Les plaques possèdent toutes leur propre force de gravité attirant toute chose vers le sol, que vous soyez sur la surface, le bord ou même en dessous. Les rivières coulent simplement jusqu'au bord d'une plaque avant de s'engouffrer à l'intérieure par des crevasses pour ensuite rejaillir des montagnes. Dans quelques rares cas, l'eau se disperse dans l'éther, créant un courant qui tôt ou tard fait tomber la pluie quelque part.

Les plaques possèdent des climats saisonniers variés allant du désertique à la pluie sans fin, d'un froid glacial sous une épaisse couche de neige à un désert brûlant. L'éther démarre à environ 150 mètres du sol, en plaine comme en montagne, mais s'approche à environ 10 mètres sur les bords et le dessous des plaques.





## QUE JOUE-T-ON ?

Les joueurs incarnent des Maatas, aussi appelés « Sans-âme ». Leur âme leur a été arrachée, fragmentée comme le fut la planète, et ils ne doivent leur survie qu'à l'énergie insufflée en eux par un Intemporel, un être supérieur à l'origine du monde. Ils partent en quête des fragments de leurs êtres et découvrent cette face cachée de la réalité. De l'autre côté, tout est distordu, déformé, horrible et aberrant : l'air est empli de l'odeur du sang, le vent charrie les cris de quelques suppliciés, les murs semblent couverts d'un épiderme pourrissant, les statues grouillent sous les doigts, un goût de cendre tapisse votre langue.

Vous devrez tracer votre chemin, maintenir les apparences en société et trouver une nouvelle place dans ce monde.

La quête de l'âme n'est pas la seule tâche d'un Sans-âme. Chaque Maata poursuit plus ou moins volontairement d'autres objectifs, car les Intemporels exigent une rétribution à tous les Maatas pour leur avoir apporté le salut ; leur allégeance dans le combat contre les voleurs d'âmes, les Lavathor. Même si un Maata refuse d'être un pion sur l'échiquier des Intemporels, la guerre finira par le trouver..

## QUEL GENRE D'AVENTURES ?

*Opus Anima* est un jeu à mission. Les personnages forment « le cercle » et s'entraident face aux ordres donnés par les dirigeants de la société des Sans-âme ou simplement afin d'affronter l'adversité de leur condition. C'est un jeu d'intrigues, d'enquêtes, d'interactions et d'actions :

- Récupérer un fragment de leur âme ;
- Enquêter sur une disparition étrange ;
- Faire disparaître une preuve ou un témoin du monde malade ;
- Contrecarrer les plans des voleurs d'âmes et leurs sbires ;
- Découvrir les secrets de leur histoire ;
- Voir leur vie publique mise en danger et devoir y remédier, malgré leur condition ;
- Échapper aux bizarromanciens qui étudient le surnaturel.

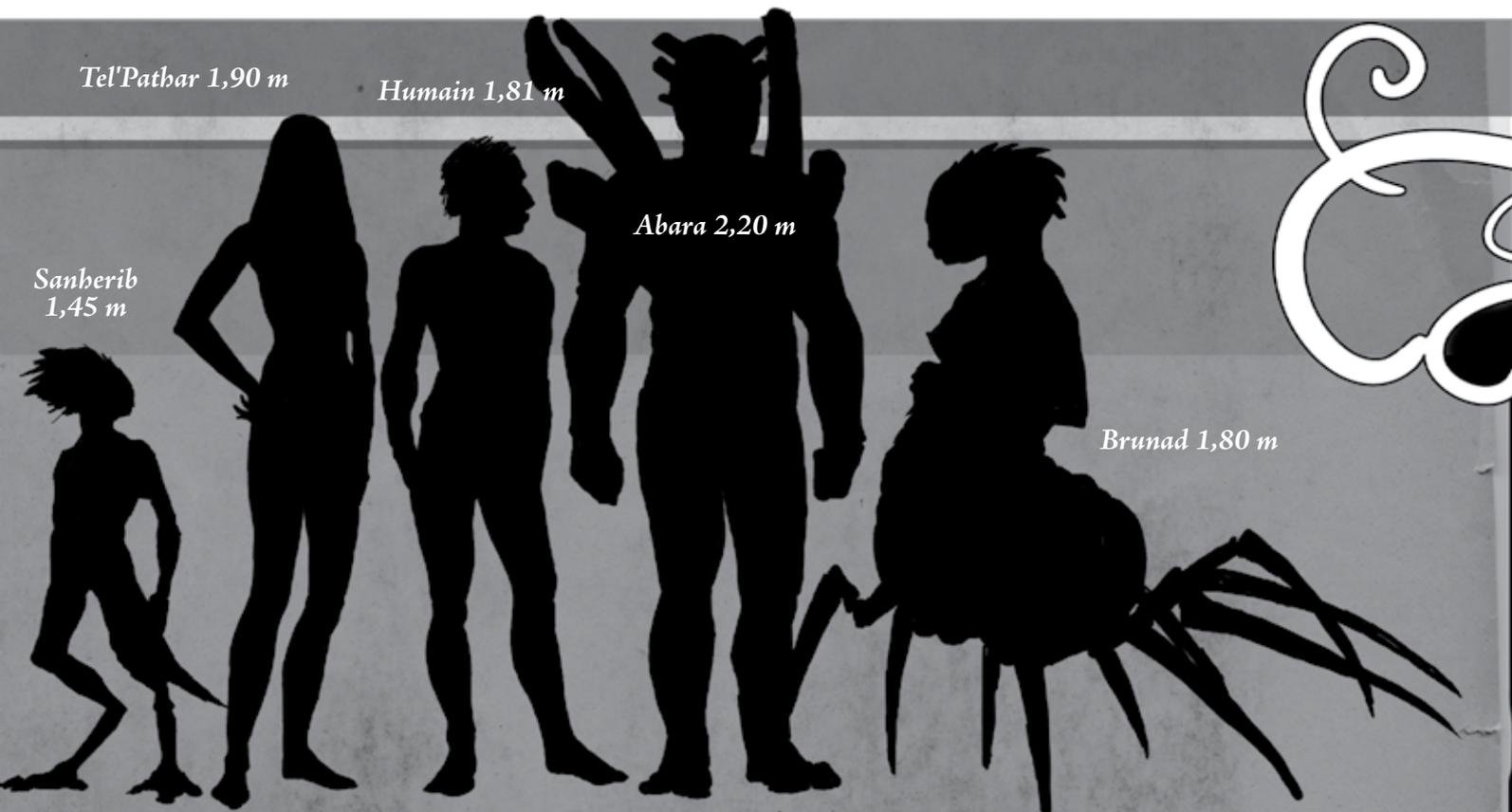
Tel'Pathar 1,90 m

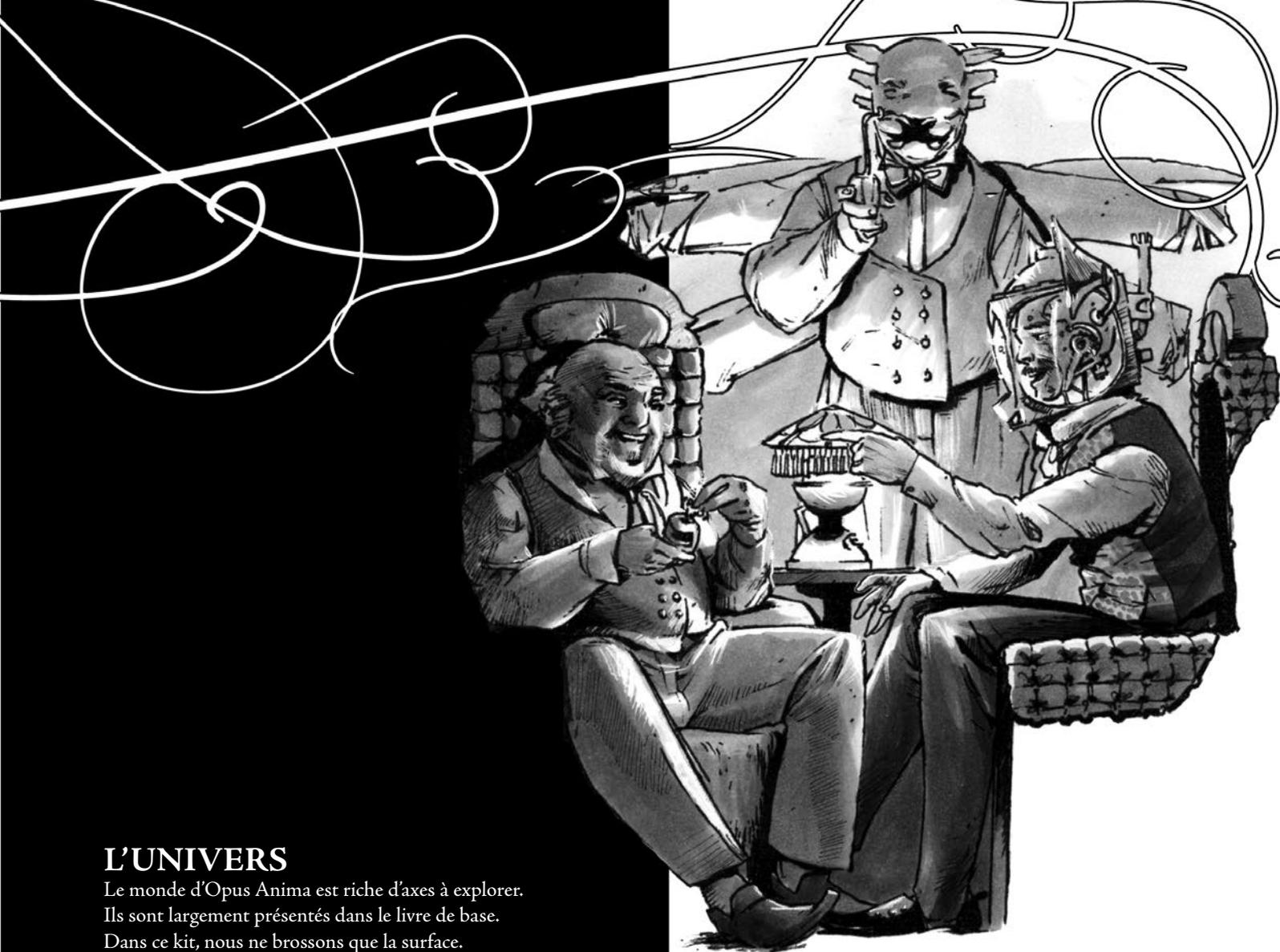
Humain 1,81 m

Abara 2,20 m

Sanberib  
1,45 m

Brunad 1,80 m





## L'UNIVERS

Le monde d'Opus Anima est riche d'axes à explorer. Ils sont largement présentés dans le livre de base. Dans ce kit, nous ne brosons que la surface.

## LES ESPÈCES

L'ensemble des habitants de Kurip-Aleph forment l'Humanité au sens large du terme. Cependant, ils sont divisés en cinq espèces vivant en harmonie. Nul racisme entre elles. Toutes sont jouables et comportent leurs forces et leurs faiblesses :

- Les Humains sont ingénieux et s'adaptent facilement, ils sont de loin l'espèce dominante.
- Les Tel'Pathar sont d'habiles empathes issus d'un ancien croisement entre l'espèce humaine et une autre espèce aujourd'hui disparue.
- Les Brunads sont vigoureux et dotés de plusieurs pattes, ils ressemblent à des centaures arachnides.
- Les Abaras bénéficient d'une forte longévité, sont plus grands et dotés dans le dos de quatre bras extrêmement solides et puissants semblables à des pattes d'insectes.
- Les Sanheribs ressemblent à de petits sauriens bipèdes adaptés aux environnements aquatiques et arborés.

Le racisme n'est autre  
qu'une expression de l'instinct animal

de la **peur** de l'inconnu...

C'est là que l'**étiquette**  
intervient, pour mettre un terme

à ce **genre**

**d'attitude.**

- extrait d'une contribution de Syberia Schönhaltz, conseillère attachée à l'étiquette et aux questions de bon goût de la revue « *Le Gibus* », n 3/197

## L'IMPÉRIALISME À VAPEUR

L'éclatement de la planète en fragments deux siècles plus tôt laissa l'humanité à genoux. Cet événement devint le nouvel An 0. La période de l'histoire précédent cette date est appelée « les Jours Aveugles ». Une époque glorieuse et faste aujourd'hui révolue. L'essentiel des connaissances fut perdu. Ce n'est que grâce à la volonté d'hommes et de femmes comme Falian Ier, le premier empereur, que la société a pu se reconstruire. Nous sommes aux environs de l'an 200.

### *L'étiquette*

La vie dans l'Empire est régie par des règles strictes, la discipline et la moralité. La société suit un ordre hiérarchique très clair : les nobles dominent, les citoyens et les bourgeois font tourner le monde et peuvent espérer obtenir le statut d'honorat (presque l'équivalent de la noblesse mais non héréditaire), et les parias sont la lie de la société. L'étiquette est stricte, les mœurs austères. Il fallait bien ça pour se relever du cataclysme. Quiconque défie ces principes doit s'attendre à un châtement exemplaire et à des mesures de rééducation.

### *La fibrite*

Ce métal compose l'essentiel du cœur des plaques. Ses propriétés spectaculaires en font la ressource la plus importante de l'Empire. En apparence, la fibrite est disponible en quantité illimitée, est extrêmement facile à excaver et possède certaines propriétés régénératives. Ainsi, les trous et les traces des sites divers retrouvent leur état d'origine en quelques jours, comme si elles n'avaient jamais été prospectées.

### *La vapeur*

La science a dû repartir de zéro, elle est aujourd'hui explorée dans son sens le plus large. Il existe même des bizarromanciens qui étudient les phénomènes étranges liés au monde distordu. De sacrés fouineurs ceux-là, ils s'intéressent de très près à tout ce qui est surnaturel, inhabituel.

L'électricité a disparu, remplacée par une nouvelle (?) force, la vapeur. Elle active le monde, fait tourner les machines, alimente les automates et les prothèses mécatroniques (des membres synthétiques mécaniques). Elle s'accorde parfaitement avec la fibrite, ce métal si étrange largement présent et possédant de surprenantes propriétés : une forme d'auto-réparation, la possibilité d'être façonné en presque n'importe quoi et l'étrange faculté de faire naître un semblant de conscience dans les fabrications les plus complexes.

S'il est difficile de vexer une assiette, en prendre soin rend la nourriture plus goûteuse. De là à dire que les robots ont une âme quand justement vous cherchez la vôtre... Quelle ironie ce serait, n'est-ce pas ?

### *La mécatronique*

La mécatronique est un miracle de la médecine et de la technologie, n'imposant que peu d'exigences aux deux disciplines. Les nerfs et les muscles n'ont pas besoin d'être liés au métal ; il suffit d'une simple amputation et d'un petit ajustement du nouveau membre sur le site de la plaie. En seulement quelques jours, la sensation se développe dans la nouvelle partie du corps et la capacité de déplacement se rapproche de celle du membre remplacé. La volonté du porteur suffit à contrôler la prothèse. De plus, un membre de remplacement fonctionnant à la vapeur atteint une puissance et une précision bien supérieures.



### *Technologie vivante et méchandros*

Chaque machine complexe a sa propre personnalité, cette dernière pouvant facilement être offensée par un mauvais traitement, allant jusqu'à provoquer une panne. À l'inverse, un bon traitement peut favoriser une amélioration des performances. Les méchandros sont des êtres faits de métal et d'engrenages dans lesquels circulent des veines, ou plutôt des tuyaux, remplis de vapeur et non de sang. Certains, cependant, sont beaucoup plus que cela : ils prétendent être des êtres vivants avec des désirs, des rêves, des objectifs et des sentiments propres. D'autres seraient même tentés de dire qu'ils possèdent une âme. Avec tout cela, ils ressentent la douleur, le désespoir et la peur, car l'homme doute encore qu'un être fait de métal puisse être plus qu'un esclave obéissant.



## LE MONDE MALADÉ

Vous incarnez des Sans-âme, des personnes qui furent les victimes d'une terrible injustice, le vol de ce qu'elles avaient de plus précieux. Vous devez votre survie à cette énergie reçue d'un Intemporel. Elle vous octroie même de fantastiques pouvoirs, pouvant aller jusqu'à la téléportation. Ah, mais il y a un os dans ce tableau déjà peu reluisant. Des petites lignes en bas du contrat.

La première engage les Sans-âme à prendre part au combat contre une force obscure, celle-là même à l'origine du vol de leur âme. Soit, cela semble légitime, voire bienvenu.

La seconde est que les Intemporels sont malades, un coup de l'adversaire, et que l'énergie qu'il vous a transmise est pervertie. En conséquence, les Maatas endurent une Tare : ils sont aveugles, amnésiques, ont perdu leur personnalité ou encore souffrent de blessures qui ne se referment jamais vraiment.

Heureusement, les Intemporels ont créé les Voies pour contrebalancer la Tare. Suivre strictement la vôtre vous permettra de transcender votre condition et de faire de vos faiblesses votre plus grande force. L'univers a un étrange sens de l'humour pour permettre à un amnésique d'apprendre tous les secrets d'un objet juste en le regardant.

## ORGANISATION

Les Sans-âme ne représentent qu'une part infime des habitants. Cela ne les empêche pas d'être hiérarchisés.

Chaque Sans-âme appartient à une Voie, celle de l'Intemporel qui lui a donné un peu de son énergie. Il en existe sept : l'Ignorant, l'Aveugle, le Mort, le Misérable, le Perdu, le Mutilé et l'Éviscéré. Les Sans-âme d'une même Voie ont tendance à se rassembler et à s'organiser selon une hiérarchie propre à chaque Voie et à sa philosophie. Dans tous les cas, il y en a un qui domine et a autorité sur tous les autres Sans-âme de sa Voie : l'Avatar. Ce Maata s'est voué corps, et presque âme, à son Intemporel et à son combat.

## LES ADVERSAIRES

L'adversaire des Intemporels se nomme Athor, un membre de la fratrie ayant pris ses distances et cherchant à s'approprier le pouvoir de ses frères et sœurs. Pour cela, il a créé les Lavathor, des êtres sans réelle substance chargés de combattre les Intemporels. Pour y parvenir, ils cherchent à gagner en puissance en dévorant les âmes des êtres humains. Il leur arrive également de corrompre certaines de leurs victimes qui deviennent alors des Grun'athor, des Sans-âme à leur service : ils sont les adversaires principaux des Maatas. Il existe d'autres créatures sordides issues de ces forces obscures et également des humains sains, ayant toujours leur âme, qui décident de travailler pour eux. Ils sont appelés les Servathor.

Enfin, bien d'autres dangers attendent nos Maatas, comme les membres de la SEPM, et sont à découvrir dans le livre de base.

## LEXIQUE

### LEXIQUE

Voici une synthèse des termes principaux de jeu.

**Athor** : frère Intemporel qui a plongé dans l'obscurité et corrompt tout.

**Intemporel** : être supérieur.

**Grun'athor** : Sans-âme loyaux à Athor, vos adversaires.

**Maatas** : nom que se donnent les Sans-âme liés aux Intemporels, en l'occurrence, les personnages joueurs.

**Tare** : cadeau empoisonné qui vient avec l'énergie de l'Intemporel.

**Voie** : art de vivre d'un Sans-âme afin qu'il puisse surmonter sa Tare. La Voie octroie des pouvoirs et des techniques et nécessite des offrandes régulières.

## LE SYSTEME

*Opus Anima* repose sur un système à base de fragments (F) : dés à six faces, à vingt faces, jeu de cartes ou encore sac avec des billes noires et blanches, peu importe. L'important est de définir une condition de réussite avec une probabilité de 50 % : les impairs sur un dé, 1, 2 et 3 sur un D6, les billes blanches, les cartes rouges. Le nombre de fragments désigne le nombre de dés/billes/cartes à tirer.

## LE JET DE FRAGMENTS

Le jet de fragments, aussi appelé test, détermine le résultat d'une action à l'issue incertaine : réparer un véhicule, se battre, chercher une information. Un jet de fragments se constitue toujours d'un attribut et d'une compétence dont les valeurs s'additionnent pour donner le nombre de fragments du test. Les réussites obtenues sont comparées soit au nombre de réussites adverses pour un test en opposition, soit au seuil de réussite (ou SR).

*Exemple : Heinrich veut stopper une machine à vapeur inconnue. Il réalise un test de Sagesse (5) + Machinerie (3) (ou une autre compétence cohérente). Pour représenter ses fragments, le joueur d'Heinrich a décidé d'employer des dés à 10 faces et de faire en sorte que les résultats supérieurs ou égaux à 6 soient des réussites. Il lance ses huit fragments et obtient 1, 3, 4, 5, 5, 6, 8, 10, soit trois réussites.*

## MODIFICATEURS

Bien sûr, des circonstances peuvent avantager ou désavantager le personnage lors de son action. Elles sont autant de modificateurs au seuil de réussite.

*Exemple : avoir les bons outils (-1), pluie (+1), lumière aveuglante (+1), manuel adapté (-1). Heinrich dispose des nombreux outils entreposés près de la machine, son seuil de réussite baisse de 1.*

## SEUIL DE RÉUSSITE (SR)

Le seuil de réussite est le nombre de réussites à obtenir pour réussir le test. Les réussites supplémentaires sont appelées « réussites nettes » et retranscrivent une résolution particulièrement rapide ou élégante.

SEUIL	DIFFICULTÉ
1	Jeu d'enfant
2	Très simple
4	Demande une certaine expérience
6	Complexe
8	Pour un expert du domaine
10+	Seuls les grands maîtres ont une chance

*Exemple : stopper cette machine inconnue proprement est complexe (SR 6). Mais Heinrich n'a aucunement l'intention de faire dans la dentelle et souhaite juste l'arrêter quitte à l'endommager. Le meneur estime que l'action est plus facile (-2). Heinrich disposant des outils présents (-1), son seuil de réussite est de  $6 - 3 = 3$ . Il parvient à stopper l'engin en arrachant plusieurs conduits de vapeur au hasard.*

## RÈGLE DU GRAND MAÎTRE

Chaque fois qu'un joueur peut lancer plus de 10 fragments lors d'un test, une réussite automatique est comptée pour chaque paire de fragments au-delà de 10. Il n'est donc pas possible de lancer plus de 10 fragments. L'arrondi se fait au supérieur.

*Exemple : Katrine d'Armeau a une réserve de 13 fragments pour Connaissance des lois. Cela lui donne déjà deux réussites automatiques :  $13 - 10 = 3$ , divisé par 2 donne 1,5 arrondi au supérieur à 2.*

## TRAVAIL D'ÉQUIPE

Lors d'actions collaboratives, les réussites des participants s'additionnent pour être comparées au seuil de réussite. Le meneur décide du nombre maximum de participants et de l'efficacité de chacun.

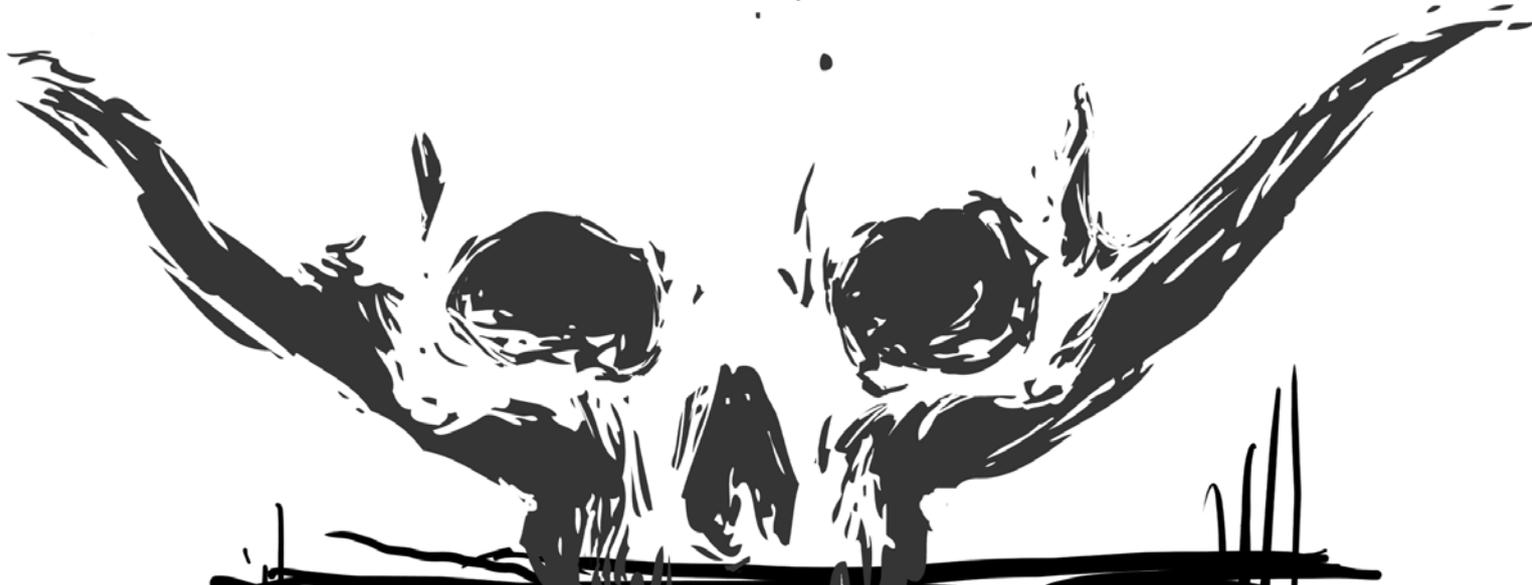
*Exemple : Konrad pend lamentablement au bout d'une corde, seule ligne de vie qu'il a pu attraper lorsqu'il fut projeté par la fenêtre lors de l'affrontement. Le reste du groupe essaie de le remonter. Le meneur estime que les deux premiers participants sont réellement efficaces, alors que les autres n'apportent qu'une contribution limitée : il ne compte que la moitié de leurs réussites.*

## TESTS CONTINUS

Certaines actions sont longues, comme des recherches, et peuvent nécessiter plusieurs tests. Dans ce cas, le meneur pose un seuil de réussite et un nombre de tests à réussir. Chaque test demande un certain temps, peut coûter de l'argent ou exiger d'autres conditions. Le joueur impliqué réalise l'ensemble des tests jusqu'à parvenir à son but, puis la scène est jouée en fonction des résultats et du nombre d'essais.

*Exemple : Heinrich veut percer le secret de cette machine. Il entreprend de fouiller dans tous les documents présents. Le meneur définit un seuil à 5, trois tests réussis pour y parvenir dans tout ce fouillis et une heure pour chaque test. Heinrich lance ses fragments : échec, réussite, échec, échec, réussite, échec, réussite. Au bout de deux heures, il trouve des plans, au bout de cinq, les notes du constructeur, et arrivé à la fin de la septième heure, il parvient à tout lire et à comprendre.*





## LE PERSONNAGE

Dans *Opus Anima*, un personnage est défini par un lot de statistiques issues de sa création mais aussi de son évolution. Au fur et à mesure des parties, un personnage gagne de la poussière d'âme qu'il peut dépenser pour augmenter toutes ses caractéristiques, acquérir des compétences, développer des pouvoirs, affiner ses techniques.

### LES ATTRIBUTS

Les attributs sont les caractéristiques fondamentales du personnage et représentent ce que la nature lui a donné :

- **Dextérité (DEX)** : la coordination fine ou manipulation de précision ;
- **Souplesse (SOU)** : la vitesse, l'agilité et sa coordination générale ;
- **Constitution (CON)** : sa condition physique, son endurance, sa force ;
- **Charisme (CHA)** : sa présence, sa prestance ;
- **Perception (PER)** : la sensibilité de ses sens et sa vitesse de réaction ;
- **Volonté (VOL)** : son sang-froid, son flegme, sa résistance ;
- **Sagesse (SAG)** : l'intelligence, ses connaissances, sa vitesse d'apprentissage.

### LES COMPÉTENCES

Contrairement aux attributs, les compétences sont des savoirs acquis. Elles se combinent avec un attribut pour les jets de fragments. Souvent, les compétences peuvent être combinées avec plusieurs attributs selon la situation ou la manière de faire.

*Exemple avec la compétence d'Athlétisme : jeux d'agilité (souplesse), connaissance des sports (sagesse), exercice d'endurance ou de force (constitution), réussir avec élégance (charisme), esquiver (perception), exercice de précision (dextérité) ou dépasser ses limites physiques (volonté).*

Dans *Opus Anima*, il n'existe pas de liste de compétences. Le joueur les invente lui-même et leur attribue des points à la création ou par la suite dans son évolution. Certaines sont considérées comme innées et ne nécessitent que de l'entraînement pour être acquises et augmentées.

*Exemple : furtivité, athlétisme, combat rapproché ou combat à distance.*

D'autres exigent des enseignements spécifiques, de suivre une formation, ce sont les compétences complexes :

*Exemple : connaissance dans un domaine, réparer un type de véhicule/machine, étiquette.*

### LES CARACTÉRISTIQUES LIÉES

Les caractéristiques liées découlent des attributs et du choix de l'espèce.

- La résistance à la douleur représente le nombre de niveaux de douleur que peut ignorer le personnage.
- Les points de vie correspondent au nombre de dégâts que peut encaisser un personnage.
- L'intégrité est une jauge de résistance pour les joutes verbales.
- Les diverses compétences de combat en font partie.





## LE COMBAT

Dans *Opus Anima*, le système régissant l'affrontement, qu'il soit social, à armes blanches ou à armes à distance, est appelé PAI pour « Parade, Attaque, Initiative ».

### Les caractéristiques en jeu

Chaque personnage dispose d'une caractéristique de combat rapproché, de combat à distance et de combat social indexée sur ses attributs. Pour connaître le nombre de fragments disponibles pour une action de combat, il additionne la caractéristique de combat utilisée avec une compétence cohérente.

*Exemple : combat rapproché + épée pour une attaque avec cette arme, combat à distance + fusil à vapeur pour un tir avec cette arme, combat social + débattre pour remporter un débat.*

Ces compétences sont forcément spécialisées, c'est-à-dire qu'elles désignent nominativement une arme ou une manière d'interagir. Ainsi, une compétence d'Épée ne pourra être utilisée avec un fleuret.

### Le tour de combat

Un tour de combat dure environ 5 secondes (éventuellement plus longtemps pour les affrontements sociaux). Il est divisé en plusieurs étapes. Un personnage peut réaliser plusieurs actions, mais la deuxième se fera à -4 F.

### Détermination des valeurs de combat

Le joueur désigne sa cible, rassemble les fragments, les lance et les répartit en secret entre parade, attaque et initiative. Les armes offrent des bonus à ses valeurs, mais pour les débloquent le joueur doit y investir au moins une réussite. Son adversaire désigné fait de même. Le meneur dispose de statistiques simplifiées (les réussites sont déjà calculées, réparties et les bonus d'armes additionnés) et peut choisir de s'en servir plutôt que de lancer les dés.

*Exemple : Heinrich est pris dans un combat au corps à corps. Il dégaine son épée. Sa caractéristique de combat rapproché est de 10 et sa compétence d'Épée est de 6. Il dispose donc de 16 fragments, soit 3 réussites automatiques. Il lance les 10 autres fragments et obtient 6 réussites. Il répartit ce total de 9 réussites comme suit : 4 en attaque, 3 en parade et 2 en initiative. L'épée offrant un bonus de 3/3/2, ses valeurs finales sont de 7 en attaque, 6 en parade et 4 en initiative. S'il n'avait pas mis de réussite en initiative, il serait à zéro, le bonus de l'arme ne s'appliquant pas.*



### Annonce de l'initiative

Les valeurs d'initiative sont comparées. Le personnage avec la plus élevée est le plus rapide et attaque le premier. En cas d'égalité, c'est au meilleur bonus d'arme. Si l'égalité demeure, les deux personnages agissent effectivement en même temps.

Le plus rapide bénéficie d'effets supplémentaires basés sur son avantage en Initiative. Ces effets ne nécessitent aucunement la dépense de ces points, ils sont bien des effets supplémentaires :

- repousser ses adversaires de un mètre par point d'initiative supérieur. Ce dernier peut résister, mais perd un point de parade par tranche de deux mètres qu'il aurait dû reculer (arrondi au supérieur) ;

- réarranger ses valeurs d'attaque et de parade à raison de un point transféré par point d'initiative en plus sur l'adversaire.

*Exemple : Heinrich a une initiative de 4 et son adversaire de 3. Il agit donc en premier et peut repousser son opposant de 1 mètre. Espérant causer des dommages, il transfère 1 point de parade en attaque.*

### Comparaison des valeurs

La valeur d'attaque du personnage le plus rapide est comparée à la valeur de parade de sa cible : la différence est convertie en autant de dégâts infligés.

Un personnage infligeant des dégâts inflige également un niveau de douleur par tranche de deux dégâts. Chaque niveau de douleur baisse la valeur d'attaque de l'adversaire (si elle n'a pas encore été appliquée) de 1.

Ensuite, c'est au tour de l'adversaire de comparer sa valeur d'attaque à la valeur de parade du personnage afin de déterminer si des dégâts sont infligés.

*Exemple : Heinrich a maintenant une valeur d'attaque de 8. Son adversaire a une valeur de parade de 4. Il subit donc 4 dégâts qui lui causent également deux niveaux de douleur. L'opposant d'Heinrich avait une valeur d'attaque de 6, mais les niveaux de douleur lui font perdre 2 points d'attaque. Il ne lui reste donc plus que 4 en attaque, ce qui est insuffisant pour passer les 5 points de parade d'Heinrich.*

### Entrer/sortir du combat

Un personnage rejoignant le combat au cours du tour subit un malus de -4 F. S'il a déjà agi lors de ce tour, ses valeurs de PAI sont à zéro.

Un personnage n'ayant pas été attaqué ou ayant paré toutes les attaques lors d'un tour peut sortir du combat. Sur un test en opposition de Souplesse + compétence liée à l'athlétisme (chaque protagoniste lance ses fragments et celui avec le plus de réussite l'emporte). Son adversaire peut le rattraper, le combat s'engage alors à nouveau mais le fuyard a un malus de 5 F sur ses valeurs de PAI. Un combattant essayant de fuir le combat après avoir reçu des dégâts peut tenter de fuir malgré tout, mais ses valeurs de PAI tombent à zéro.

### Manœuvres de combat

Voici quelques actions spéciales de combat. Il en existe d'autres à découvrir dans le livre de base, comme les attaques multiples et le combat à deux armes.

#### Action retardée

Un personnage peut retarder son action grâce à un déclencheur particulier. Dans ce cas, il passe son tour et pourra agir immédiatement lorsque l'événement se produira, quitte à interrompre le tour d'un autre. Il peut à tout moment mettre fin à son attente pour jouer son tour.

#### Duel

Le duel suit des règles strictes dans Opus Anima. Il est utilisé pour résoudre un conflit ou demander réparation après une insulte. Il existe même des duellistes professionnels dont le métier est d'être le champion d'autres personnes lors d'affrontements très encadrés. Lors d'un duel, un nombre de touches est défini à l'avance par les deux adversaires.

Les valeurs de PAI sont déterminées normalement, hormis le fait qu'il faut dépasser la valeur de parade de l'adversaire de 3 réussites pour le toucher.

Un protagoniste touché ne peut pas riposter lors de ce tour. Si l'attaquant le plus rapide ne parvient pas à toucher son adversaire, celui-ci peut tenter de le faire.

### Combat à distance

Les valeurs de PAI lors d'un combat à distance sont calculées normalement, mais la valeur d'attaque est comparée à un seuil de réussite. Chaque réussite nette inflige un dégât. Les armes à distance ont des caractéristiques supplémentaires :

- Rx : désigne le nombre de balles pouvant être tirées par tour. Chaque balle donne +1 en attaque. Tirer sur deux cibles différentes impose un malus de -2.
- SD, ou section de distance : plus la cible est éloignée, plus le tir est difficile. Pour chaque SD complète entre le tireur et la cible, le seuil augmente de 1.
- FI, ou force d'impact : chaque point en FI ignore un point de protection ou d'armure de la cible.
- Un modificateur aux dégâts : chaque réussite nette est multipliée par ce modificateur pour calculer les dégâts infligés.

Armes à distance	P/A/I	SD	FI	Muni
Fusil	0/0/-1	20m	2	10 Dégâtsx2



## PAI POUR LE MENEUR

Le système PAI est conçu pour laisser aux joueurs un maximum de liberté. Pour le meneur, il peut rapidement devenir trop lourd. Chaque antagoniste est doté de valeurs fixes de combat, qu'il est possible d'adapter en déplaçant des points. Attention toutefois à ne pas oublier qu'au moins une réussite doit être allouée dans une valeur pour gagner le bonus d'arme.

## DÉGÂTS ET GUÉRISON

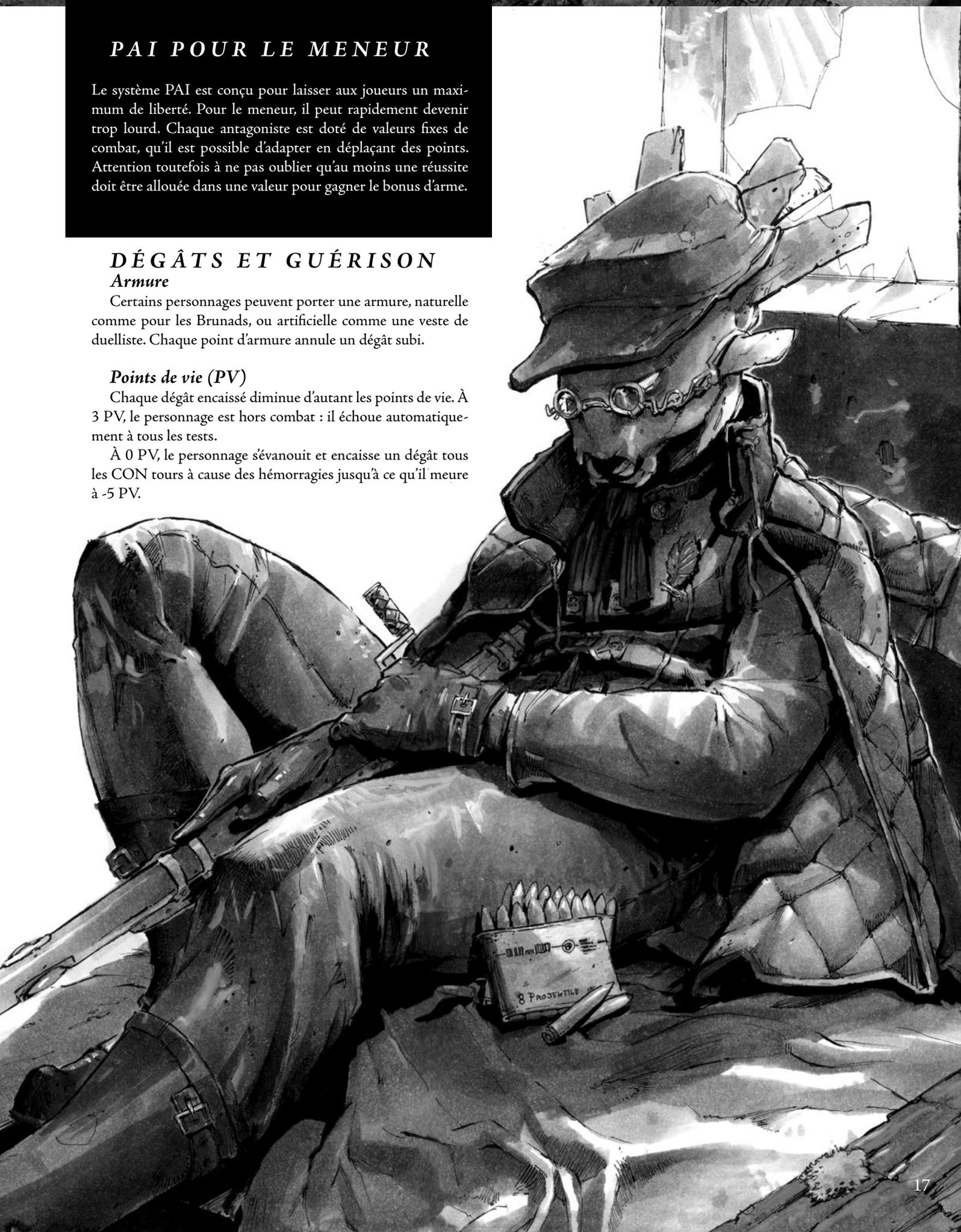
### Armure

Certains personnages peuvent porter une armure, naturelle comme pour les Brunads, ou artificielle comme une veste de duelliste. Chaque point d'armure annule un dégât subi.

### Points de vie (PV)

Chaque dégât encaissé diminue d'autant les points de vie. À 3 PV, le personnage est hors combat : il échoue automatiquement à tous les tests.

À 0 PV, le personnage s'évanouit et encaisse un dégât tous les CON tours à cause des hémorragies jusqu'à ce qu'il meure à -5 PV.





### Niveaux de douleur

Tous les deux dégâts encaissés, le personnage subit un niveau de douleur. Chaque niveau de douleur inflige -1 F à tous les tests. Un personnage avec une valeur positive de résistance à la douleur ignore autant de niveaux. De plus, chaque niveau de douleur subi lors d'un tour baisse de 1 la valeur d'attaque pour ce tour.

*Exemple : Wilfrid vient d'encaisser 4 dégâts, soit deux niveaux de douleur. Son attaque baisse pour ce tour de 4 points.*

Un personnage avec 10 niveaux de douleur ou plus sombre dans l'inconscience.

### Guérir

Les niveaux de douleur disparaissent à raison de un point toutes les 15 minutes de repos, à condition que les dégâts à l'origine de ceux-ci soient guéris. Un dégât est soigné lors de chaque nuit de repos, le personnage n'ayant besoin d'être alité que s'il possède moins de 3 PV.

### Premiers soins et chirurgie

Stabiliser un mourant se fait grâce à un test de SAG + Premiers soins ou Médecine. Une seule réussite suffit. Chaque tranche de trois réussites permet d'effacer un niveau de douleur.

Soigner des dégâts se fait sur la base d'un test de SAG + Médecine dans un lieu approprié (cabinet ou disposant de matériel adéquat). L'action dure au moins une heure et toutes les 3 réussites, le patient régénère un point de vie supplémentaire lors de sa prochaine nuit de repos.

## LE COMBAT SOCIAL

*Opus Anima* fait la part belle aux débats, aux échanges et aux négociations où l'étiquette prime. Il s'agit donc d'imposer son point de vue, mais avec élégance !

### PAI social

Le combat social se déroule de la même manière qu'un combat à l'arme blanche, sauf que les statistiques engagées sont le combat social et l'intégrité. Chaque point d'attaque au-dessus de la parade adverse diminue l'intégrité de la cible de un point. À zéro, l'affrontement est clos.

Un personnage peut bénéficier d'un bonus en parade de +1 à +5 si l'affrontement va à l'encontre de son instinct de survie ou de ses convictions profondes.

### Approches

Les approches définissent l'état d'esprit du personnage et sa stratégie dans le débat. Elles vont de « intimidé » à « vexant » et offrent divers avantages. « Défensif » et « passionné » semblent être les meilleurs choix mais gare au piège !

Le personnage avec l'initiative la plus élevée peut déstabiliser son adversaire en déplaçant son approche (ou la sienne) d'un cran dans le sens de son choix. Gare à ne pas être trop gourmand au risque de devenir vexant et de perdre la joute !

## LES RÈGLES PROPRES AUX SANS-ÂME

Dans *Opus Anima*, les Maatas sont définis par quelques caractéristiques supplémentaires.

### Les fragments d'âme

Les fragments d'âme sont le nombre d'éclats qu'un Maata a déjà pu récupérer. Plus il en possède, plus sa Tare s'affaiblit jusqu'à redevenir lui-même.

### Les points d'énergie (PE)

Les points d'énergie représentent la quantité d'énergie dont dispose le Sans-âme. La plupart des pouvoirs et des techniques en nécessitent. Les dépenses peuvent être :

- ponctuelles (PE), l'énergie est dépensée immédiatement et peut être régénérée normalement ;
- constante (PE/C), l'énergie est dépensée immédiatement mais ne peut être régénérée qu'une fois la technique ou le pouvoir achevé ;
- permanente (PE/P), l'énergie est déduite définitivement du total de PE disponibles.

La précision est apportée à chaque technique et pouvoir. Pour le scénario de ce kit, les personnages disposent de l'ensemble de leurs PE au début de l'aventure. Si une dépense permanente était à faire, elle a déjà été décomptée.

### La Tare

La Tare est la manifestation physique de l'énergie de l'Intemporel dans le Maata. Elle est propre à chaque Voie et ses effets variés sont décrits dans chaque personnage pré-tiré. Elle varie du niveau 5 au niveau 1, le plus faible.

### La forme véritable

Chaque fois qu'un Maata en regarde un autre pour la première fois, il perçoit sa forme véritable une fraction de seconde. Il est donc impossible de confondre un Grun'athor, un Maata et un sain. De plus, sans le pouvoir approprié, il n'est pas possible de dissimuler son statut et sa Voie de Sans-âme aux autres.

Un Maata avec énormément de PE peut voir sa forme véritable se révéler même aux sains.

### Les offrandes

Afin d'entrer en harmonie avec le monde et son Intemporel, un Maata peut faire des offrandes. Il exprime ainsi son acceptation de sa Voie et sa loyauté. Les offrandes diffèrent d'une Voie à l'autre. Elles sont décrites sur les feuilles des pré-tirés.

Faire une offrande permet de regagner des PE. Un Sans-âme peut aussi choisir de donner ces PE à l'Intemporel afin de baisser sa Tare de un niveau pour autant d'heures que de PE offerts. Une mécanique importante à garder en tête pour les moments clés des intrigues. Plusieurs offrandes peuvent être cumulées pour baisser davantage la Tare.



*Exemple : Brunhilde fait une offrande qui lui rapporte 2 PE. Les offrir à son Intemporel lui permet de faire baisser sa Tare du niveau 4 au niveau 3 pendant deux heures complètes. Peu après, elle fait une nouvelle offrande qui lui rapporte 5 PE. Les offrir à nouveau lui permet de faire baisser sa Tare au niveau 2 pendant cinq heures. Étant donné qu'au bout de deux heures l'effet de la première offrande se dissipe, Brunhilde passe les trois heures restantes avec une Tare de niveau 3.*

### **Les pouvoirs**

Les pouvoirs sont développés intuitivement par les Sans-âme. Dans le livre de base, il y en a de nombreux et certains sont propres à certaines Voies. Il suffit d'annoncer un pouvoir pour s'en servir. Les PE sont dépensés à ce moment-là si c'est nécessaire. Parfois un délai ou un jet de fragments est demandé. Tout est décrit dans les pouvoirs sur les feuilles des pré-tirés.

### **Les techniques**

Les techniques sont enseignées par l'Intemporel aux Maatas loyaux. Elles fonctionnent comme les pouvoirs, sont propres à chaque Voie et décrites sur les feuilles des pré-tirés.

Dans le livre de base, chaque Voie possède cinq rangs de techniques. Ces techniques sont l'expression même de l'acceptation de sa Voie par le Maata et bien souvent, elles transforment le handicap de la Tare en force.

### **La Kai**

Chaque Sans-âme peut se lier énergétiquement à son arme de prédilection. Il peut la faire disparaître et apparaître à volonté.



« Qui sème le vent récolte la tempête.  
Mais que récolte qui sème la tempête ? »

# Scénario

## SCÉNARIO

Les personnages sont de jeunes Maatas (ayant récemment perdu leur âme) encore à la recherche de leur place dans cette version distordue de la réalité. Leur commanditaire est l'Avatar de l'Ignorant. Il les envoie récupérer un paquet en lien avec le monde malade. La mission pourrait être facile si ladite marchandise n'était pas actuellement sur un cargo de transport en direction de la ville de Baiyat-Sophia et s'ils disposaient de davantage d'informations que les seuls lieu et heure d'arrivée du navire.

## JOUER CE SCÉNARIO

Ce scénario est conçu de façon à vous montrer les aspects principaux d'Opus Anima et les thèmes récurrents de vos prochaines parties dans cet univers : action, enquête, complot, interaction, discrétion, horreur. Il est de manière volontaire relativement linéaire afin que vous puissiez le jouer pleinement avec les éléments de contexte dont vous disposez. Néanmoins, il comporte quelques surprises.

Comptez entre quatre et six heures de jeu, en fonction de la propension de vos joueurs à pousser l'interprétation de leurs personnages.

## Jouer à Opus Anima

Il ne vous aura sans doute pas échappé à la lecture de ce kit que les personnages d'Opus Anima sont à la fois très contraints et très forts. Apprendre à vivre avec sa faiblesse et avancer, entreprendre des actions malgré la souffrance et le déclenchement de la Tare sont une part inséparable de l'expérience proposée par ce jeu. De même, les personnages possèdent une force supérieure aux autres : des techniques et des pouvoirs alimentés par leurs points d'énergie. Encouragez vos joueurs à les utiliser, à arpenter la Voie de leur Intemporel et à en faire un art de vivre pour leurs personnages, à affronter leurs faiblesses. C'est ici tout le sel de l'interprétation dans Opus Anima.

La tâche des personnages peut être simplifiée ponctuellement grâce aux offrandes. Se conformer à ces actes propres aux Voies leur permettra d'alléger leur Tare durant quelques heures et ainsi être en plus grande possession de leurs moyens dans les moments critiques. Nous sommes ici pour découvrir cet univers, n'hésitez pas à leur signifier avant les scènes charnières qu'il serait bon de prendre le temps d'honorer leurs Voies en procédant à des offrandes.

Un autre élément important de l'ambiance propre à Opus Anima est cette société codifiée, à l'étiquette stricte et à la morale sévère, dans laquelle les personnages évoluent. Elle entre régulièrement en conflit avec les objectifs et les besoins des personnages. Les nobles sont tout en haut, les bourgeois et les honorats (chercheurs et experts dans leurs domaines) au second rang, les citoyens forment le socle et les parias la lie de la société. Même un noble doit se conformer aux règles, mais il jouit d'une forte influence.

Ainsi, la réputation est presque aussi importante que la vie. Un entrepreneur peut rapidement faire faillite si un scandale l'éclabousse et bien des portes se referment à la moindre tache. Les personnages se doivent de protéger la leur et leur vie « officielle » par la même occasion. En conséquence, même s'ils ont l'envie furieuse d'agresser quelqu'un dans la rue, de malmener un commerçant ou d'interroger vigoureusement, ils ne peuvent pas s'exposer en public, ni se risquer à ce que leur victime fasse courir une bien méchante rumeur sur eux.



### *L'intrigue*

Cette aventure se déroule en deux temps. Dans le premier temps, les personnages sont missionnés par l'Avatar de l'Ignorant afin d'intercepter un paquet contenant un objet lié aux Sans-âme avant qu'il ne puisse arriver entre des mains indélicates (Sans-âme adverses ou bizarromanciens étudiant le surnaturel). Ils n'ont que l'heure et le lieu de l'arrivée du transporteur au port d'éther de Baiyat-Sophia (22 heures, quai n° 7), à eux de se débrouiller ensuite. Ils ont environ une demi-journée pour se préparer : étudier le terrain, leur mode opération pour entrer sur le quai ou intercepter le navire et étudier des options de sorties. Une fois la mission réussie, la restitution du paquet dans une planque des Ignorants leur permet de récupérer un fragment de leur âme. Les réjouissances tournent court lorsqu'une terrible explosion se fait entendre : le colis était piégé, tout ceci n'est qu'un attentat à l'encontre des Sans-âme de l'Ignorant... Et ce sont les PJ qui l'ont apporté ici. Manque de chance ou plan savamment orchestré par quelque éminence grise ?

Dans le deuxième temps de l'aventure, les personnages doivent trouver l'identité de celui qui a fomenté l'attentat (car c'en est bien un) en remontant la piste du paquet, en commençant par son destinataire initial : Schmittson Berg. Ce professeur d'étiquette donne des cours particuliers à son domicile aux enfants de la haute société Bayat-Sophienne. Il en profite pour récupérer des informations sur les familles, les parents et leurs activités, informations qu'il vend ensuite à Marjanne Hohlbusch. Cette contrebandière est une Grun'Athor (une Sans-âme du camp des voleurs d'âmes) qui opère depuis un quai clandestin du port d'éther. L'immonde créature utilise les informations récupérées par Schmittson afin d'obtenir des passe-droits et de monter des chantages. Elle savait les séides de l'Ignorant à ses basques et a manipulé leurs informations pour tenter de se débarrasser d'eux.

Une seconde piste mène à Marjanne : un de ses séides surveille les personnages. C'est lui qui a déclenché la bombe au moment opportun. Il est encore sur les lieux, à l'extérieur de l'imprimerie écroulée, lorsque les personnages sortent des décombres. S'ils sont suffisamment réactifs et s'ils parviennent à le repérer, ils ont l'opportunité de le suivre jusqu'au repaire de la Grun'Athor, ou de l'interroger pour en connaître l'emplacement.

Bien évidemment, la rencontre avec la contrebandière tourne instantanément en vinaigre et un combat contre elle et son gardien s'engage : un redoutable Asmodeus, une créature mêlant chair et mécanique à la puissance remarquable.





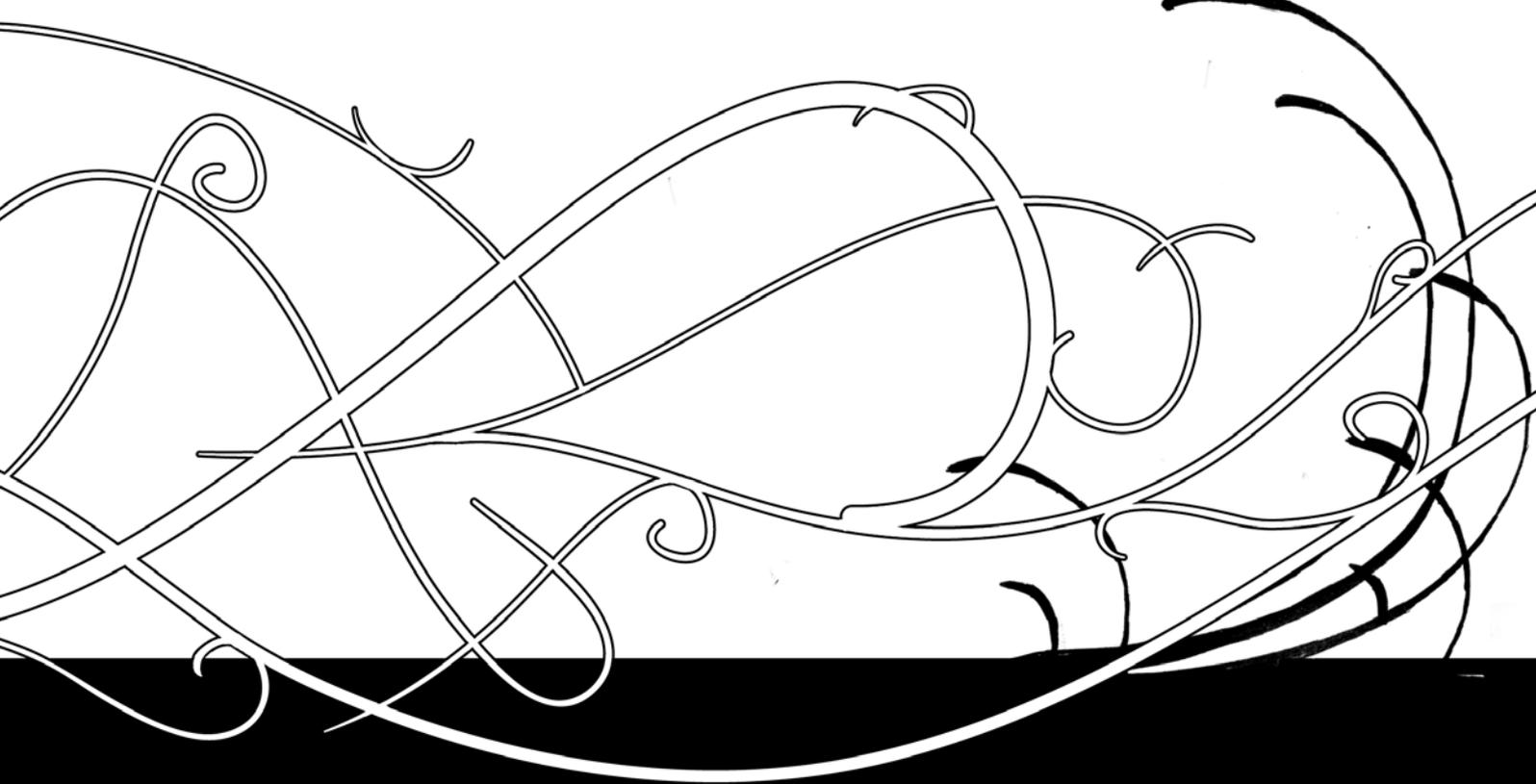
## BAIYAT-SOPHIA

Cette aventure se déroule intégralement à Baiyat-Sophia, une cité largement décrite dans le livre de base et où se déroule l'essentiel de vos aventures. Bien entendu, l'empire recèle des dizaines de villes aussi importantes, mais il vous appartiendra d'en créer les contours. Baiyat-Sophia est en bordure d'une plaque. Cité universitaire très active, elle dispose de quartiers riches et de quartiers pauvres, d'usines, de gares ferroviaires, de parcs et de stades, de nombreuses bibliothèques et de clubs privés, d'un vignoble à la production douteuse et d'un port d'éther très actif.

La ville se veut à la fois bastion industriel et centre des beaux-arts. Le paysage urbain est marqué par des façades sculptées presque entièrement enfouies sous une épaisse couche de suie, ou au moins tachées. Même les fontaines sont remplies d'une eau trouble. L'administration municipale s'inquiète certes de la propreté, mais elle peut difficilement résister aux influences de l'industrie lourde.

Les Sans-âme sont très présents, plus qu'ailleurs dans l'empire. Les différents groupes s'en sont partagés les quartiers dont certains sont contrôlés par des serveurs de K'imer, un Lavathor installé quelque part dans les tréfonds de la ville. Soit l'adversaire, celui qui commande les vols d'âmes pour assouvir sa soif de puissance.

Bayat-Sophia paye le prix de la concentration des deux factions dans un espace si réduit. La distorsion en ville est intense et se manifeste, la réalité gémit et se tord sous son influence : la luminosité est soit plus forte soit plus faible que la normale, les ombres s'étendent dans la mauvaise direction, la pluie est légèrement rouge. Les bâtiments et les gens eux-mêmes semblent déformés. Ces effets ne sont visibles que par les Sans-âmes.



## INTRODUCTION

Les personnages sont attablés à la terrasse d'un café. Il est 14 heures, il fait encore sombre. La lumière naturelle ne reviendra que dans une heure. Pour le moment, seuls quelques lampadaires à gaz éclairant très inégalement la rue et le port d'éther. Une boisson chaude rafraîchit lentement dans une céramique simple, une pâtisserie anime leurs papilles. À cette heure, le quai n° 7, juste en face de cette terrasse, fourmille d'une activité soutenue. La rue également, avec son ballet d'automobiles à vapeur. La fumée gâche presque le goût des mousses de fruits. L'éther est au bout des pontons, sa lueur orangée dissipant légèrement l'obscurité.

C'est le moment idéal pour les joueurs de présenter leurs personnages, si ce n'est pas déjà fait. Après tout, les Sans-âme se connaissent, ils font partie du même cercle : un lien étrange les relie. Est-ce en rapport avec la perte de leurs âmes toute récente ? Difficile à dire, tout ceci est nouveau pour eux. Mais ils ressentent au plus profond d'eux qu'ils peuvent se faire confiance, contrairement au reste du monde. La mission semble dangereuse, mais l'Avatar leur a promis de leur révéler l'emplacement d'un fragment de leur âme en échange. Difficile de résister à ça.

Aussi bonne que soit la pâtisserie, et aussi aérienne que soit la mousse de lait sur leur café, les personnages ne sont pas ici pour prendre du bon temps. Non. Ils sont ici parce que l'Avatar de l'Ignorant leur a confié une mission : récupérer un colis contenant un objet en rapport avec les Maatas. Ils n'ont que peu d'informations : le lieu, (quai n° 7), l'heure d'arrivée du cargo (22 heures), et que le colis génère suffisamment de distorsion autour de lui pour qu'il saute aux yeux des Sans-âme. Les voici donc à cette terrasse, en train de surveiller ce quai, avec quelques heures devant eux pour préparer leur coup.

## INTERCEPTION

Le quai n° 7 est un centre logistique, une étape dans la distribution de marchandises de petites tailles, souvent des colis entre particuliers. Les navires cargo d'éther en provenance des diverses plaques s'appontent, déchargent leur cargaison, chargent celles à destination de leurs prochaines étapes et

repartent. Le quai est couvert d'un unique et immense entrepôt, une construction métallique surmontée d'une verrière. Une clôture ceinture l'ensemble, percée uniquement par le bord de la plaque donnant sur l'éther et un portail permettant les allées et venues des camions. Ce portail est surveillé par un garde dans une guérite contrôlant les identités des entrants et des sortants. Il n'y a pas vraiment davantage de surveillance.

L'entrepôt est un immense hall de tri des marchandises. Les seules cloisons internes délimitent les bureaux des chefs d'équipe et une salle de repos. D'imposantes portes coulissantes à double battants ouvrent le hangar sur le ponton d'un côté et sur le petit parking côté route de l'autre. À côté de cette dernière, se trouve une porte à dimension d'homme. Ce sont les seules ouvertures. L'ensemble des manœuvriers présents portent une combinaison de travail grise et une casquette sur le crâne. Le ballet des chariots à vapeur dure de jour comme de nuit. La première difficulté des personnages est d'entrer. Plusieurs options s'offrent à eux.

### *Piraterie*

Anticiper l'arrivée du cargo, prendre un petit navire d'éther et tenter de grimper à bord discrètement alors qu'il est toujours en vol pour repartir avec le colis... aussi folle que puisse paraître cette solution, un groupe particulièrement discret pourrait y parvenir. Il est possible de louer de petits navires d'éther sur le port, avec ou sans pilote, ce qu'un personnage avec des relations ou de l'argent obtiendra sans difficulté. Identifier le bon navire dans l'éther est plus complexe : les personnages doivent soit réussir un test de Sagesse SR 4, soit trouver un moyen de se renseigner à la capitainerie (où une bonne histoire et un test de Charisme + compétence liée à la persuasion ou au dialogue SR 3 suffiront).

Un navire cargo est composé de plusieurs niveaux de cales et d'un équipage restreint, essentiellement sur le pont. Il existe des pirates qui sévissent dans l'éther, aussi les environs sont-ils surveillés (Sagesse + pilotage SR 3). Si les personnages montent discrètement à bord et l'explorent sans un bruit (Souplesse + discrétion/furtivité SR 5), ils trouveront aisément ce qu'ils cherchent et pourront s'enfuir avec. S'ils sont surpris, ils devront affronter l'équipage.

## MATELOT D'UN NAVIRE D'ÉTHER

*Humain*

**Attributs :**

CON 5, SOU 5, DEX 4, CHA 3, SAG 4, VOL 4, PER 4

**Compétences :**

Combat armé 3, Pilotage 2, Mécanique 2

CaC 13 Tir 9 PV 10

**Équipement :** armes, quelques centaines de shekels (monnaie de l'Empire)

**Valeurs de combat :**

Épée 5/4/3 ou Sabre 4/3/5 ou Couteau 3/2/4

Ces valeurs simplifiées sont une répartition proposée des points de PAI afin que vous n'ayez pas à lancer les dés. Vous pouvez les moduler d'un point (+1 en attaque pour -1 en parade par exemple).



### *Infiltration*

Entrer sur le quai n° 7 de nuit est sans doute la solution la plus facile. Trouver des déguisements proches des manutentionnaires réduit de 3 la difficulté des tests de furtivité une fois à l'intérieur. La clôture est globalement dans l'obscurité à la nuit tombée. Même si l'activité est réduite, les personnages croisent régulièrement des ouvriers. À chaque fois, un test de Furtivité SR 5 s'applique : sur le Charisme s'ils tentent de se faire passer pour l'un des leurs, sur la Souplesse s'ils essayent de se cacher.

L'infiltration dans l'entrepôt est le moment pour Walfrid Gerngrund de briller. En tant que Maata de la Voie du Perdu, il peut utiliser ses techniques pour copier les mimiques et la manière de s'exprimer du chef d'équipe. Il ne reste plus qu'à réduire le véritable manager au silence et crier depuis suffisamment loin sur les ouvriers pour obtenir le champ libre. Il est aussi dans ses cordes d'obtenir les déguisements.

Dès qu'ils se sont fondus dans la masse, les personnages peuvent fouiller les lieux ou surveiller le déchargement du navire cargo. Ils ne tardent pas à trouver ce qu'ils cherchent. S'ils se font remarquer, un ouvrier posera d'abord des questions, mais donnera rapidement l'alarme.

## **MANUTENTIONNAIRE**

*Abara*

**Attributs :**

CON 4, SOU 7, DEX 3, CHA 2, SAG 3, VOL 3, PER 3

**Compétences :**

Bagarre 3, Porte des objets lourds 2, Conduite d'un chariot à vapeur 2

CaC 12 Tir 7 PV 12

**Valeurs de combat :**

Mains nues 2/3/1

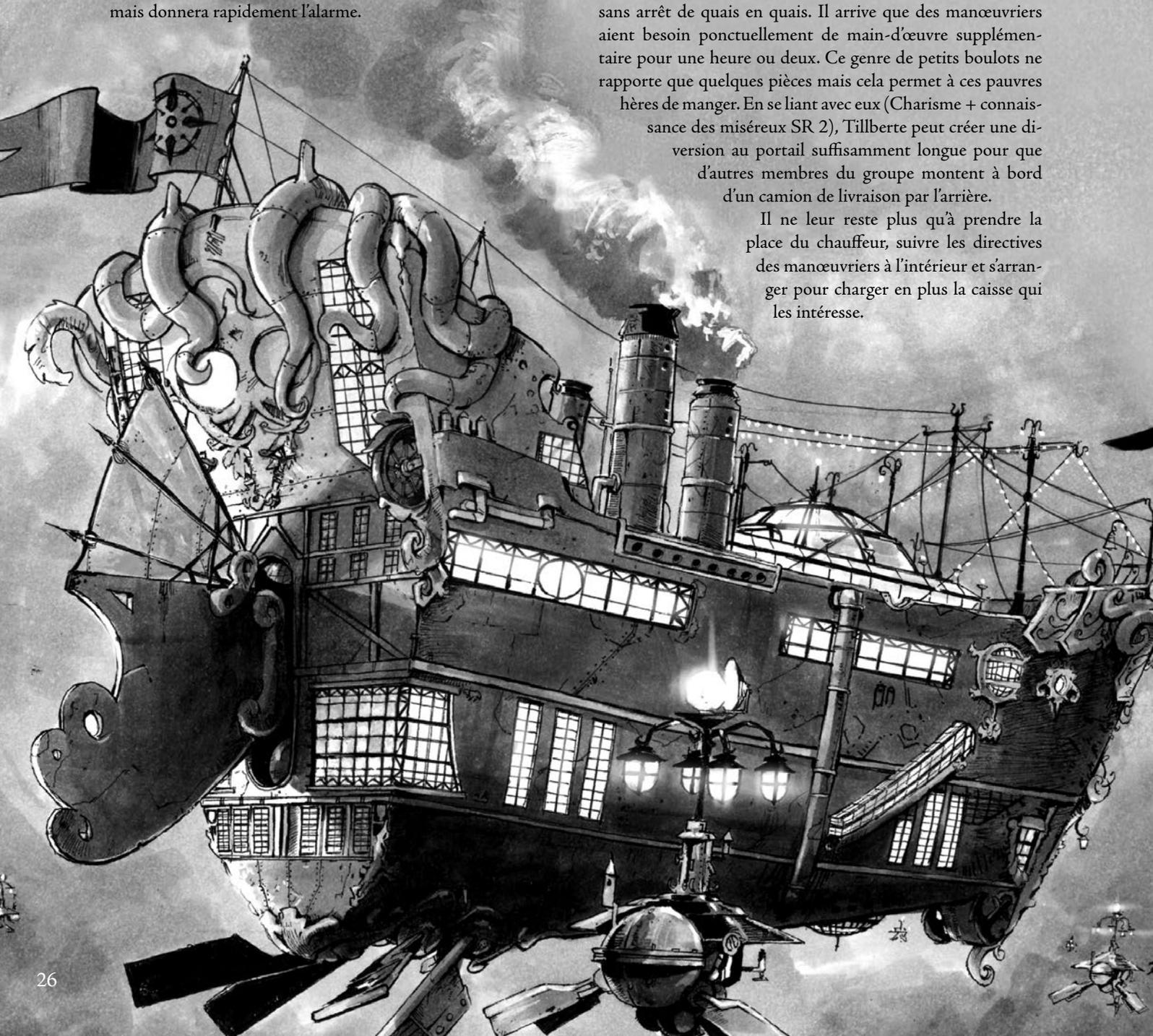
**Équipement :** un paquet de clopes et quelques pièces

Ces valeurs simplifiées sont une répartition proposée des points de PAI afin que vous n'ayez pas à lancer les dés. Vous pouvez les moduler d'un point (+1 en attaque pour -1 en parade par exemple).

### *Interception*

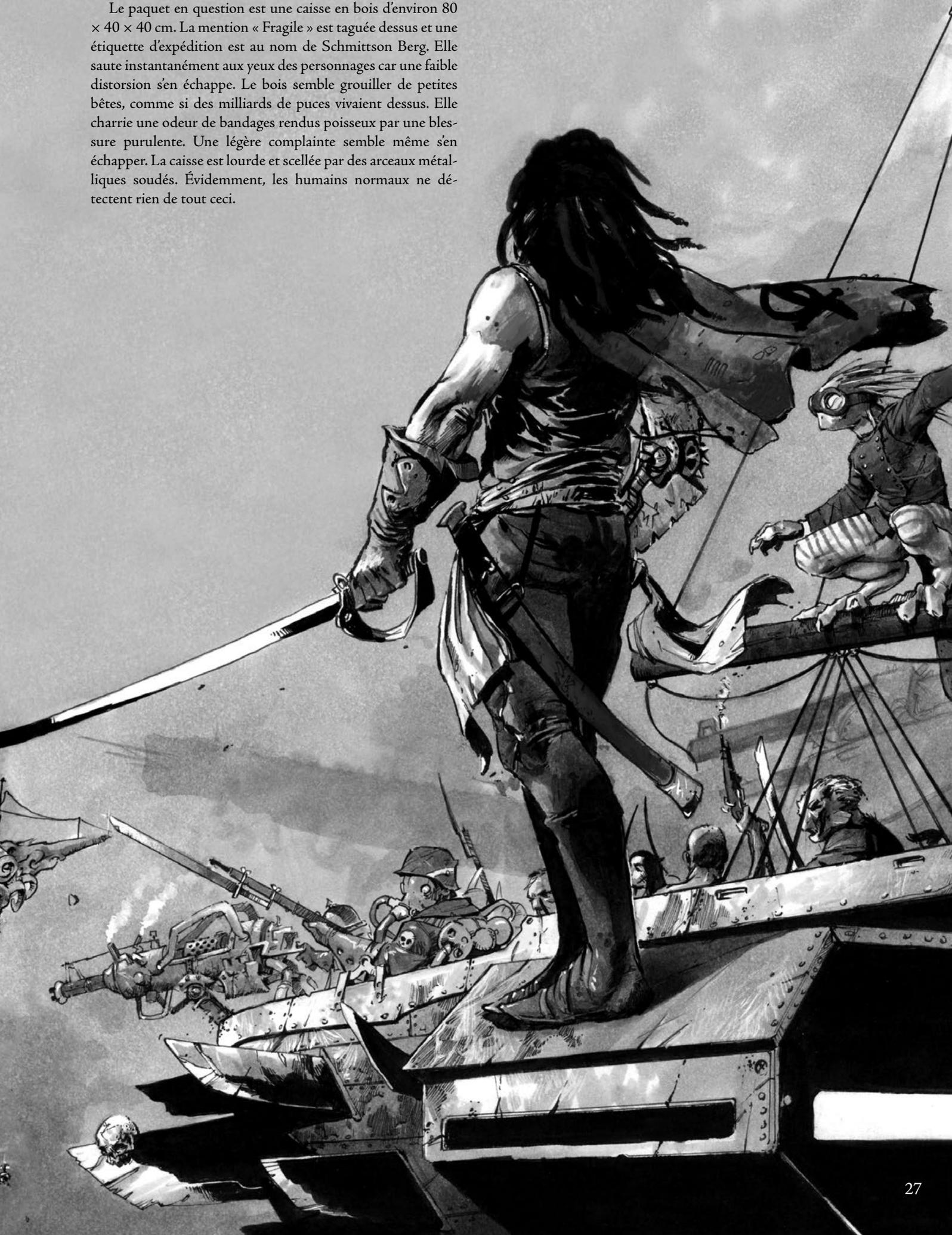
La Voie du Misérable octroie à Tillberte Bräuber une troisième option. Un groupe de sans-abris et de miséreux errent sans arrêt de quais en quais. Il arrive que des manœuvriers aient besoin ponctuellement de main-d'œuvre supplémentaire pour une heure ou deux. Ce genre de petits boulots ne rapporte que quelques pièces mais cela permet à ces pauvres hères de manger. En se liant avec eux (Charisme + connaissance des miséreux SR 2), Tillberte peut créer une diversion au portail suffisamment longue pour que d'autres membres du groupe montent à bord d'un camion de livraison par l'arrière.

Il ne leur reste plus qu'à prendre la place du chauffeur, suivre les directives des manœuvriers à l'intérieur et s'arranger pour charger en plus la caisse qui les intéresse.



### *Le colis*

Le paquet en question est une caisse en bois d'environ 80 × 40 × 40 cm. La mention « Fragile » est taguée dessus et une étiquette d'expédition est au nom de Schmittson Berg. Elle saute instantanément aux yeux des personnages car une faible distorsion s'en échappe. Le bois semble grouiller de petites bêtes, comme si des milliards de puces vivaient dessus. Elle charrie une odeur de bandages rendus poisseux par une blessure purulente. Une légère plainte semble même s'en échapper. La caisse est lourde et scellée par des arceaux métalliques soudés. Évidemment, les humains normaux ne détectent rien de tout ceci.



## LA RÉCOMPENSE

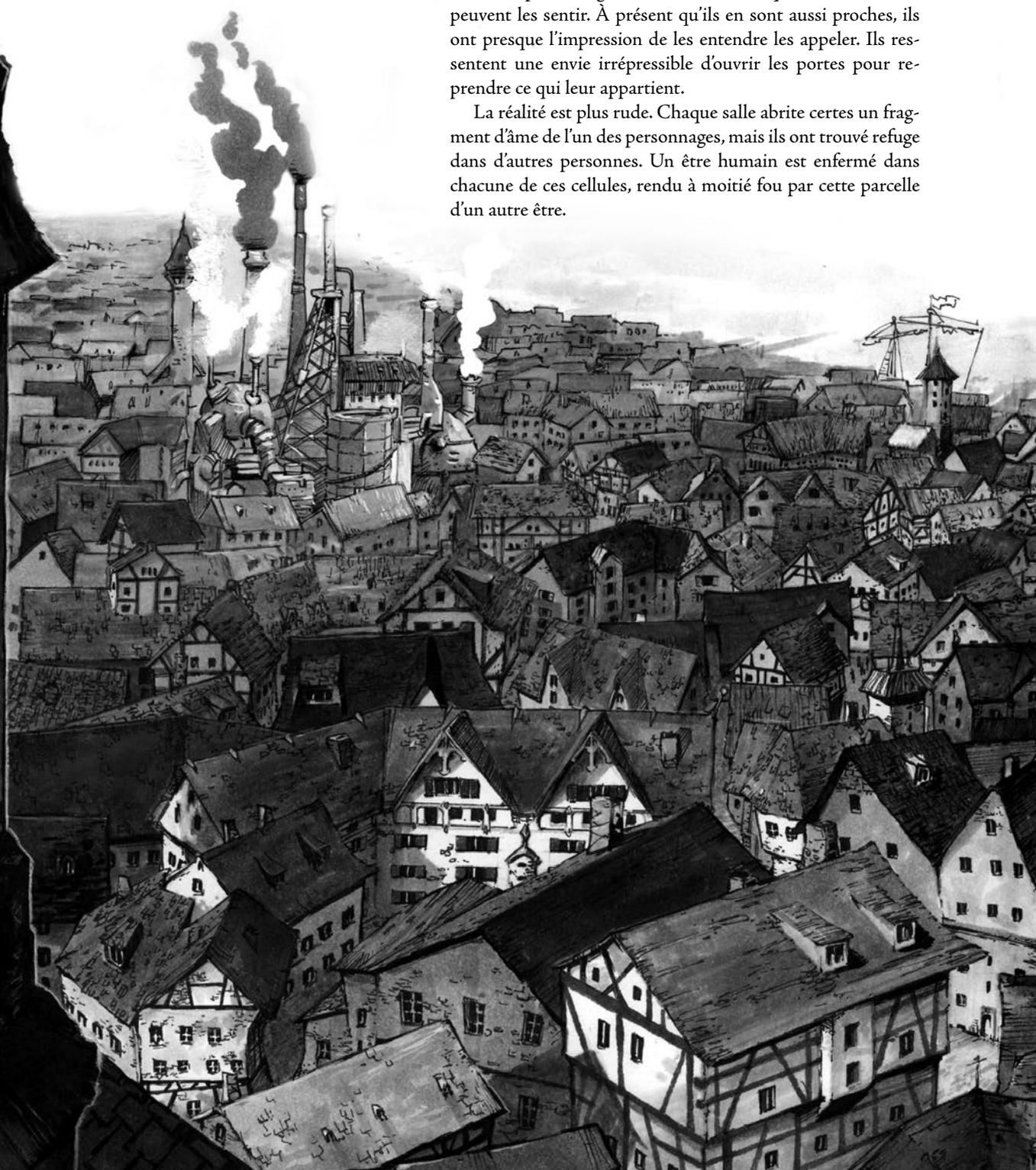
Une fois en possession de la caisse, les personnages se rendent dans une planque de l'Ignorant, située sous une imprimerie. L'entrée secrète dissimulée par une étagère pleine de fers à marker mène à un sous-sol en piteux état habité par quelques Sans-âme, dont leur contact, Hellfort Gindsorf. Ce petit Sanherib est le responsable de la planque. Peu bavard, il sait cependant mettre à l'aise. Il récupère la caisse sans cérémonie et invite les personnages à le suivre plus profondément dans les sous-sols. Ils descendent de plusieurs étages : bibliothèques, dortoirs, chaudières, jusqu'à un niveau qui semble complètement à l'abandon. Le couloir est partiellement effondré, du mobilier en mauvais état gît un peu partout. Ici, la distorsion générée par les Sans-âme de l'Ignorant se ressent.

Les murs semblent couverts de textes. Les fissures, les niches, d'antiques portes sont comblés par des piles de livres, des rouleaux de parchemin, des feuilles chiffonnées. Le lieu fait remonter dans la mémoire des personnages un souvenir de leur passé dans un souterrain, ou dans une grotte. Proposez-leur de raconter un souvenir ramené à la surface par cette ambiance. Puis expliquez-leur que plus ils y pensent, plus ils ont l'impression que ce souvenir s'efface, aspiré par l'air ambiant. Le temps de s'en rendre compte, ils pensent à autre chose, ils ont déjà oublié.

### *Rencontrer un fragment de son âme*

Le couloir mène à plusieurs petites portes. Le guide des personnages s'arrête ici. Hellfort Gindsorf leur explique qu'un fragment d'âme de chacun d'eux se trouve derrière ces portes. Mais les personnages le savaient avant qu'il ne le dise. Ils peuvent les sentir. À présent qu'ils en sont aussi proches, ils ont presque l'impression de les entendre les appeler. Ils ressentent une envie irrépressible d'ouvrir les portes pour reprendre ce qui leur appartient.

La réalité est plus rude. Chaque salle abrite certes un fragment d'âme de l'un des personnages, mais ils ont trouvé refuge dans d'autres personnes. Un être humain est enfermé dans chacune de ces cellules, rendu à moitié fou par cette parcelle d'un autre être.



D'ailleurs, à quoi ressemblent ces humains ? Comment sont-ils ? Que font-ils ? Si un fragment d'âme des Maatas s'est réfugié en eux, c'est qu'ils ont un lien de près ou de loin avec leur moi passé. Quel est-il ? Invitez vos joueurs à les décrire. Les scènes sont glauques, horribles. Elles représentent une de leurs phobies, un de leurs cauchemars, matérialisant leur influence sur un être qui ne peut résister. Voici quelques exemples :

- Le réceptacle du fragment de Walfried, le Perdu, tourne en rond, droit comme un i, tel un noble de grande importance. Il peste contre d'invisibles personnages avant de soudainement se recroqueviller au sol, les bras sur la tête pour se protéger de coups de cravache invisibles.

- Sebaster, le Mort, voit un enfant pris de spasmes incontrôlables sur le sol. Les lèvres bleues, il semble s'asphyxier devant ses yeux, sans que son calvaire ne puisse prendre fin et la mort arriver.

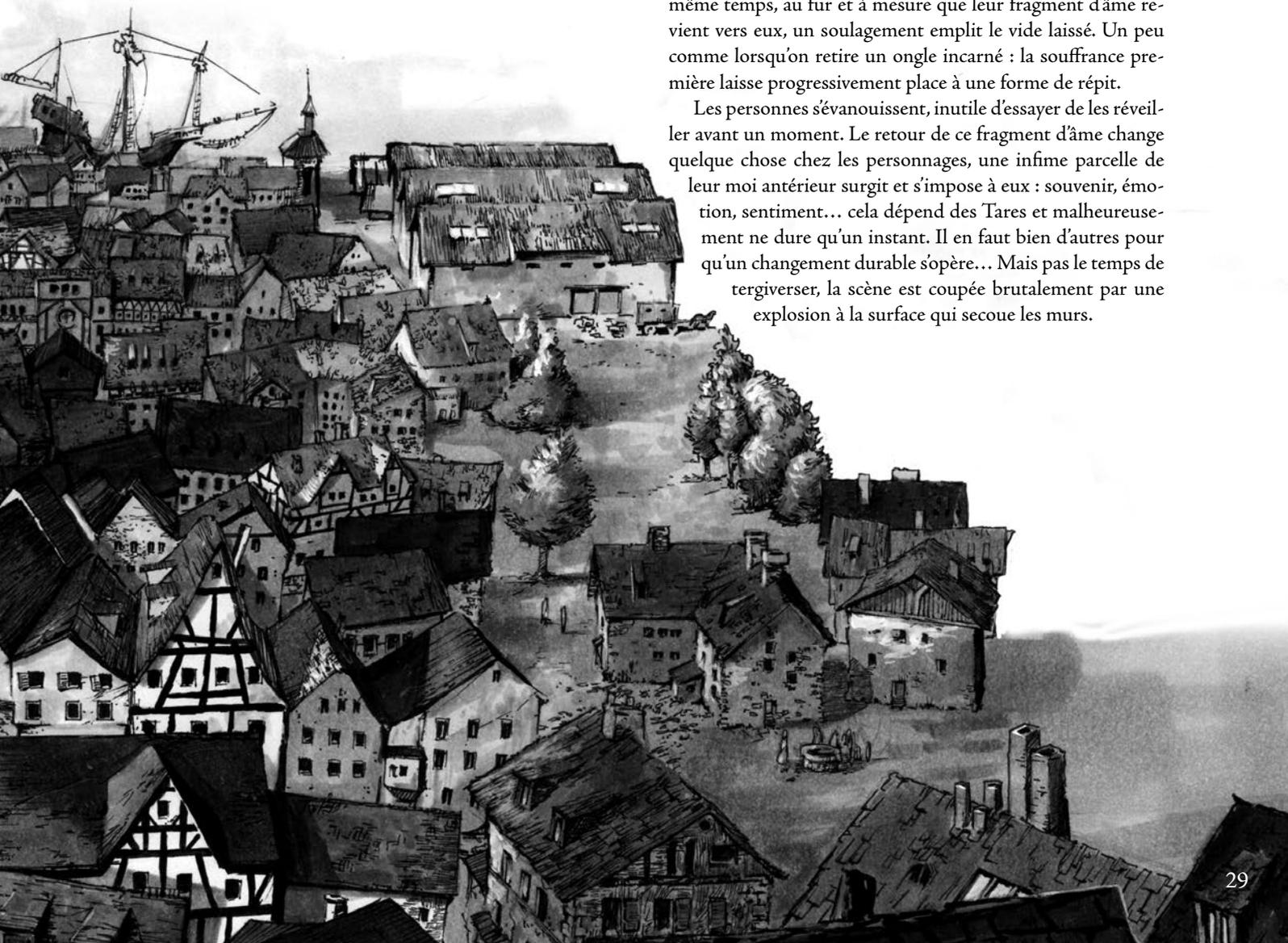
- Gridolina, l'Ignorante, entre dans une salle couverte d'inscriptions sans queue ni tête. Griffonnées à la craie, au charbon, grattés dans le plâtre des murs avec les ongles, ou avec du sang. Un homme d'un âge certain, les yeux écarquillés, griffonne frénétiquement, hurlant qu'il doit finir avant d'oublier. Son regard est fou, il ne sait même pas ce qu'il craint d'oublier.

### *Récupérer ce qui vous appartient*

La découverte passée, Hellfort confie à chacun des personnages un objet : un pendentif, un livre, une lanterne, etc. Il leur explique que chacun contient un Carvathor. Ces créatures sont des voleurs d'âmes. Ces esprits immatériels, sans forme réelle, avalent les âmes des gens pour en faire don à leurs maîtres. Ceux-ci ont été domptés pour récupérer les fragments d'âme au lieu de les voler complètement pour les Lavathor. Le prêt est temporaire, après cette fois il appartiendra aux personnages de dompter leur propre Carvathor. Toutefois, cette deuxième rencontre avec cette espèce est un choc pour les personnages. Car c'est l'un d'eux qui leur a volé leur âme. Le traumatisme s'impose immédiatement à eux. Si leur esprit a oublié, le corps se souvient de cette brûlure lorsque le Carvathor est entré dans leur poitrine, l'horreur lorsqu'il a planté ses crocs dans leur âme et la douleur incomparable qui a suivi lors de sa lente absorption.

À présent, les personnages doivent se servir de ces mêmes créatures pour infliger un traitement similaire à la personne en face d'eux. Laissez-les décrire comment ils s'y prennent, maintenez la tension de ce moment. S'ils ont besoin d'un coup de pouce, parlez de la volonté nécessaire pour tenir le Carvathor d'une main et toucher le réceptacle de leur fragment de l'autre (un contact est nécessaire). Racontez comment ils doivent projeter leur esprit afin de fouiller et trouver le fragment de leur âme emmêlé dans celle de leur victime. L'usage du Carvathor crée ensuite une douleur terrible et en même temps, au fur et à mesure que leur fragment d'âme revient vers eux, un soulagement emplit le vide laissé. Un peu comme lorsqu'on retire un ongle incarné : la souffrance première laisse progressivement place à une forme de répit.

Les personnes s'évanouissent, inutile d'essayer de les réveiller avant un moment. Le retour de ce fragment d'âme change quelque chose chez les personnages, une infime parcelle de leur moi antérieur surgit et s'impose à eux : souvenir, émotion, sentiment... cela dépend des Tares et malheureusement ne dure qu'un instant. Il en faut bien d'autres pour qu'un changement durable s'opère... Mais pas le temps de tergiverser, la scène est coupée brutalement par une explosion à la surface qui secoue les murs.





## CELA AURAIT PU ÊTRE VOUS

Les personnages ont beau être plusieurs étages sous terre, ils ressentent violemment les secousses de l'explosion. Alors à la surface... Hellfort se rue vers les étages supérieurs, qui sont de toute manière la seule sortie. Au premier sous-sol, c'est l'hécatombe : le plafond a disparu et le bâtiment au-dessus également. Le trou béant n'est que gravas, corps mutilés, mobilier en flammes et poussière. Déjà, ils peuvent entendre au loin les sirènes des pompiers et des forces de l'ordre. La condition de Sans-âme des personnages ne leur permet pas de se retrouver sur le devant de la scène et de se faire remarquer : ils ont tout intérêt à s'enfuir au plus vite. Les Maatas doivent faire profil bas. Si toutefois ils préfèrent rester pour sauver des blessés ou débayer des corps, n'hésitez pas à jouer sur les effets de leurs Tares afin de leur faire comprendre que la part aléatoire de leur faiblesse ne leur permet pas de prendre un tel risque : la lumière des flammes suffira à infliger un niveau de douleur à l'Aveugle, l'Ignorant aura du mal à répondre aux questions d'un enquêteur après une nuit sans son carnet, le Mort éprouvera des difficultés à justifier son état à un médecin (pas de pouls), le Perdu changera pour une personnalité très agressive et revêche. Seul le Misérable devra aller contre sa nature et affronter ses malus pour les prochaines actions.

À la surface, Hellfort leur demande d'enquêter pour comprendre ce qu'il s'est passé pendant que lui-même va faire un rapport à l'Avatar de l'Ignorant. Dès qu'un personnage parle de l'étiquette sur la caisse et du destinataire, n'hésitez pas à rappeler son nom : Schmittson Berg.

La seconde piste se trouve à la surface. Un des sbires de la Grun'Arthor est présent parmi la foule des curieux (il fallait bien quelqu'un pour déclencher la bombe au bon moment). Un test de Perception + Trouver un indice/un détail révélera sa position au Maata faisant le meilleur score s'ils pensent à scruter le rassemblement.

### Cache ta joie

La satisfaction sur le visage du Brunad le trahit. Vêtu d'un pantalon en épaisse toile marron tenu par des bretelles, d'une chemise autrefois blanche et d'une casquette, il détale dès que les personnages s'approchent de lui. Si une course-poursuite s'engage, il s'agit d'un test continu : ils doivent réussir 3 tests sur 5 tentatives, Souplesse + compétences liées à la course SR 3. Si les personnages veulent le filer discrètement, le principe est le même mais avec Souplesse + furtivité, et le Brunad les mènera jusqu'à un hangar désaffecté. En cas d'échec, ils devront engager la course-poursuite. Un Brunad est presque infatigable à la course, la seule solution est de le prendre de vitesse.

Si les personnages échouent à le rattraper, ils le suivront tout de même jusqu'à la zone abandonnée du quai d'éther et le verront disparaître dans un bâtiment en ruine. Évidemment, ils ne pourront plus compter sur l'effet de surprise. Si au contraire les personnages réussissent à le rattraper, ils pourront l'interroger. L'homme aura besoin d'être convaincu, il a bien plus peur de son employeuse que d'eux. Vous pouvez faire jeter des dés si vous le souhaitez, mais mieux vaut motiver les joueurs à se montrer inventifs afin que leurs personnages apprennent quelques informations clés : le Brunad s'appelle Hans Qelbert, il est employé par une certaine Marjanne Hohlbusch.

Celle-ci tient une petite affaire de contrebande sur un quai secret du port d'éther, accessible depuis la surface uniquement par le monte-charge d'un hangar désaffecté. Autrement, il faut passer par l'éther. Hans s'occupe d'habitude de la surveillance des lieux, mais cette fois il devait surveiller l'imprimerie et guetter l'arrivée d'un petit groupe transportant une caisse que Marjanne lui a montrée quelques semaines plus tôt. Il n'a pas grand-chose de plus à raconter, mais cela peut guider les personnages jusqu'au repaire de Marjanne.

### Schmittson Berg

La piste du colis commence par son destinataire original : Schmittson Berg. Cet Abara est professeur en étiquette. Il officie à domicile, dans une maison bourgeoise d'un quartier huppé proche de l'université. Au sein d'un petit parc arboré et clôturé, la demeure est à l'abri des regards indiscrets derrière ses haies impeccablement taillées. Schmittson donne exclusivement des cours particuliers à des élèves de la haute société. La discrétion est donc de mise.

Le rez-de-chaussée et le premier étage de l'habitation sont réservés à son activité d'enseignement et se composent de plusieurs petites pièces afin de simuler des lieux où l'étiquette prédomine : salon, salle à manger, bureau, etc. Schmittson loge au deuxième étage. Les combles sont alloués à son major-dome et à sa gouvernante.

## SCHMITTSON BERG

*Ce professeur d'étiquette hautain et vaniteux manipule ses élèves afin d'apprendre des secrets sur les familles les plus aisées de Baiyat-Sophia. Schmittson Berg revend ensuite ses informations à Marjanne Hohlbusch, ce qui lui octroie une belle prime mensuelle et lui permet de maintenir ce train de vie dispendieux. Il n'a aucune idée de la véritable nature de Marjanne ni de ses activités. Maigre, Schmittson arbore une moustache soigneusement taillée, des pommettes hautes et un nez légèrement crochu. Il porte un haut-de-forme à carreaux et une redingote à la dernière mode. Il n'hésite pas à reprendre ses concitoyens sur leurs manquements à l'étiquette, même lorsqu'ils sont bénins ou dans la rue ! Il est en permanence accompagné d'un petit méchandros transportant en tout temps et en tout lieu le matériel nécessaire à des leçons spontanées (souvent non sollicitées), du thé et des biscuits au beurre.*

**Attributs :** CON 3, SOU 3, DEX 3, CHA 7, SAG 7, VOL 5, PER 6

**Compétences :** Étiquette 8, Détection des erreurs 7, Bavardage divertissant 5, Connaissance des gens 5, Duel 5  
CaC 9 Tir 4 PV 10

**Équipement :** 1 500 shekels, un haut-de-forme coûteux, une redingote, le Dictionnaire de l'étiquette, un bloc-notes, un fleuret.

Bien évidemment, Schmittson n'a aucune idée de motif ni de l'identité de celui qui voudrait sa mort, encore moins avec une bombe... Quel manque de savoir-vivre ! La moindre des choses lorsque l'on a un conflit est d'organiser un duel, les autres options ne sont pas dignes des personnes civilisées. Un interrogatoire un peu poussé l'amène à admettre qu'il revend des informations sensibles et peut-être que quelqu'un l'a découvert. Il ne sait pas où est Marjanne, il dépose ses informations dans une boîte aux lettres morte du centre-ville. Il n'a aucune idée de quels clients ou parents de ses clients auraient pu découvrir son secret. Cette piste ne mènera nulle part, vu qu'ils ne sont pas impliqués.

Les personnages pourraient également choisir de surveiller Schmittson. Après tout, s'ils pensent qu'il est la véritable cible de l'attentat, peut-être qu'une nouvelle tentative de meurtre va-t-elle avoir lieu ? Ils vont être déçus. Ses journées ne sont faites que de cours particuliers. Mais plusieurs soirs par semaine, vers 18 heures, il se rend au centre-ville déposer une enveloppe dans une boîte aux lettres d'un immeuble abandonné, dans une ruelle secondaire.

#### *Boîte aux lettres morte*

Qu'ils tirent les vers du nez de Schmittson ou qu'ils le surveillent, les personnages ne tardent pas à échouer dans une dent creuse de Baiyat-Sophia, l'un de ces pâtés de maison presque laissé à l'abandon sans raison apparente. Les fenêtres de l'immeuble sont calfeutrées et de toute évidence, aucune âme autre qu'un sans-abri ne s'y est glissée depuis des années. Une fois son enveloppe déposée, Schmittson reprend le chemin de sa maison. Ce n'est que bien plus tard, lorsque la nuit est tombée et que les lampadaires s'allument pour éclairer les rues animées, qu'un curieux petit méchandros, un automate mécanique, s'approche de la boîte aux lettres pour en récupérer le contenu.

L'humanoïde mécanique arbore un curieux déguisement : la redingote pimpante et le haut-de-forme coloré passent presque inaperçus derrière sa perruque gominée grotesque et sa moustache en guidon collée et hors de proportion. D'ailleurs, une fois l'enveloppe récupérée, il retourne dans les rues animées où il ne passe pas inaperçu. Les passants se retournent régulièrement et échangent quelques messes basses sur ce curieux énergumène. Il ne reste plus aux personnages qu'à le suivre jusqu'au hangar désaffecté du port d'éther.





## L'ANTRE DU MALIN

*Le port d'éther s'étale sur plusieurs kilomètres le long du bord de la plaque. Des sections entières furent abandonnées au fil des décennies. C'est dans l'une d'elles que les personnages déboulent, quelle que soit la piste suivie. L'environnement n'est qu'échafaudages d'acier, hangars de tôles suintants, clôtures en fil de fer et bâtiments en brique partiellement effondrés. L'entrepôt qui les intéresse paraît dans un état pire que les autres. Les doubles portes coulissantes ont partiellement déraillé et l'intérieur est encombré de caisses, de wagons à l'arrêt et de chariots pourrissants. Une cage d'ascenseur semble toutefois un peu plus entretenue et descend dans les sous-sols. Indiqué par les informations recueillies ou tout juste emprunté par celui qu'ils suivaient, les personnages ne tardent pas à monter dans l'ascenseur à leur tour pour plonger dans les abîmes. Et la descente est longue, ils doivent même utiliser plusieurs ascenseurs. Plus ils s'enfoncent dans le sol, plus ils peuvent commencer à sentir la dégénérescence.*

L'ascenseur s'ouvre enfin sur un palier, une sorte de hall immense où le moindre bruit résonne et semble se réverbérer à l'infini. La salle est complètement vide, à l'exception de deux chats encroûtés de sang qui toisent les personnages depuis une poutre d'acier du plafond. Ces derniers pourraient les prendre pour des espions de Marjanne et tenter de les abattre. Une fausse idée nourrie par leur paranoïa, bien sûr (mais une scène grotesque à jouer au vu de la tension).

La seule sortie de la haute salle est une porte en acier. Un bouton rougeoyant sur un panneau à proximité met en branle le dispositif d'ouverture. Lorsque la porte s'ouvre, un grondement se fait entendre dans le mur, des valves s'actionnent et un cône de vapeur d'eau s'échappe en sifflant.

## QU'EST-CE QUE LA DÉGÉNÉRESCENCE ?

Assez proche de la distorsion créée par les Sans-âme lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs, ou juste lorsqu'ils disposent d'une importante réserve d'énergie, la dégénérescence est cependant radicalement différente. Comme deux versions d'une même chanson qui ne serait pas jouée avec les mêmes instruments. La dégénérescence est expulsée par les créatures d'Athor et ses serviteurs les plus corrompus, telle une odeur nauséabonde. Elle modifie la perception du monde. Plus les personnages s'enfoncent, plus ils perdent le sens de l'orientation, se trompent entre la gauche et la droite, ont l'impression de monter alors qu'ils descendent, apprécient moins bien les distances. Les formes géométriques peuvent fluctuer au point de donner le vertige, le métal semble prendre vie, ronronner, se mouvoir doucement, voire se tordre pour éviter le contact.



### *Dans le refuge*

Derrière l'antichambre se trouve le véritable refuge de la Grun'athor. Il s'agit d'une caverne dont le plafond est soutenu par d'innombrables poutres en acier. C'est ici que la dégénérescence est la plus forte.

Les visages des personnes présentes changent sans cesse et ne gardent jamais longtemps une forme constante, si bien que les personnages voient leurs ennemis dans leurs alliés. Ils perdent régulièrement et brièvement le sens des réalités. Des bannières de gaze moissies pendent du plafond, flottant dans le vent d'éther. Sur les surfaces des murs rouillés, des visages et des torsos se dessinent, victimes de l'ennemi, se tordant dans leur douleur aussi longtemps que la dégénérescence persiste. Les effets qui se produisent depuis l'ascenseur s'intensifient un peu plus ici. Manifestement, il y a de l'activité, de sorte que l'entrée des personnages peut passer totalement inaperçue.

Trois grues s'élèvent dans le hall en forme de dôme. Des caisses et des palettes de marchandises de contrebande sont disposées un peu partout. Le vent siffle à travers une ouverture dans le mur du hall. Les contrebandiers ont installé ici leur propre port. Des artefacts arrivent à Baiyat-Sophia par ce biais, mais aussi des cadavres (entiers ou en morceaux), des armes bizarres, des instruments de torture, des drogues, ou encore d'autres Grun'athor, dont l'entrée doit se faire en secret. Un navire de contrebande est amarré au quai, en train d'être chargé. Même si des contrebandiers et des hommes de main de Marjanne font leur travail en de nombreux endroits, la surveillance elle-même est moins développée. En dépit du fait que ce centre soit la plaque tournante de leur logistique sensible, la maîtresse des lieux semble compter sur l'isolement du site. Marjanne est un peu à l'écart; elle rumine au-dessus d'une grande table couverte de cartes.

### *Crescendo*

Dès qu'un combat s'engage, Marjanne rassemble précipitamment ses cartes et s'enfuit. Si les personnages se faufilent et l'attaquent directement, elle se défend avec son revolver à vapeur et se retranche jusqu'à que l'Asmodeus vienne à son secours. Cette créature protège Marjanne (voir encart).



En fonction de la force de combat des personnages, vous pouvez faire surgir de la barge des contrebandiers amarrée des hommes en renfort. Ou alors ils estiment la situation trop tendue, abandonnent tout et coupe les amarres. Marjanne tente de toute façon de s'échapper, tandis que l'Asmodeus couvre sa retraite.

Par un deuxième système d'ascenseurs, elle se dirige vers le toit, où un petit zeppelin à moteur est prêt. Qu'elle parvienne à s'échapper ou non est entre les mains des personnages. Une course-poursuite au-dessus de la ville pourrait être organisée. Si les personnages tuent l'Asmodeus (responsable du haut niveau de dégénérescence), une énorme quantité d'énergie se libère en pulsant, traverse leurs corps et s'enfonce dans les murs en hurlant. La pulsation d'énergie rapporte à chacun 2d6 points d'énergie permanente.



### Contrebandier

Les contrebandiers qui se sont joints à la receleuse sont bariolés, colorés, parfois travestis ou maquillés. Ils portent des épées, des sabres et des couteaux crottés et anciens. L'un ou l'autre d'entre eux peut même avoir un pistolet à vapeur. Ils sont prêts à sacrifier leur vie pour leur maîtresse.

#### Attributs :

CON 5, SOU 5, DEX 4, CHA 3, SAG 4, VOL 4, PER 4

#### Compétences :

Combat armé 3

CaC 13 Tir 9 PV 10 Déplacement 15 m/R

#### Valeurs de combat simplifiées :

Épée 5/4/3, Sabre 4/3/5, Couteau 3/2/4

Équipement : armes, quelques shekels.

#### Attributs :

CON 3, SOU 2, DEX 3, CHA 8, SAG 6, VOL 7, PER 6

#### Compétences :

Séduire 4, Étiquette 3, Torture 4, Revolver à vapeur 4

CaC 9 Tir 13 PV 13 (10) Mouvement 12 m/R 4/3/3

Équipement : 5000 shekels en liquide, diverses bagues d'une valeur d'environ 7000 shekels, un parapluie, un revolver à vapeur, un couteau.

### Marjanne Hohlbursch (Grun'Atbor)

Bien qu'elle soit une créature disgracieuse et gonflée de plus de deux-cents kilos, Marjanne Hohlbursch parvient toujours à s'en sortir. Elle dissimule sa vraie nature aux yeux des riches et des influents. Elle fréquente les réceptions de la classe supérieure, manipule tout ce qui peut l'être et n'hésite pas à recourir à la violence et à la drogue pour arriver à ses fins. Elle dissimule sa dégénérescence derrière des maquillages, des chapeaux évasés, des éventails et des parfums puissants.

Lorsqu'elle n'était qu'une jeune Brunad innocente, Marjanne est tombée amoureuse d'un Grun'Atbor nommé Eckbergen qui, peu à peu, empoisonna son esprit. Au début, cette relation ne lui coûta que son statut et ses amis. Plus tard, elle perdit toute morale et finalement son âme. Sa déchéance intérieure s'est accompagnée d'une déchéance extérieure. La silhouette autrefois respectable se désagrégea de plus en plus. Lorsque Eckbergen lui tourna finalement le dos, elle perdit pied. Mais le maître suprême d'Eckbergen avait aussi une utilité pour Marjanne Hohlbursch, un nouveau sens qui comblait le vide de sa vie.

L'enseignement de Ki'mer répondait à ses supplications, lui montrait comment la douleur et le chagrin pouvaient se transformer en plaisir. Elle fut admise dans les rangs des Grun'Atbor du Seigneur des Brumes et avait dès lors pour mission de faire passer des marchandises et des créatures en contrebande à Baiyat-Sophia. De plus, elle intrigue et espionne dans l'intérêt du Lavathor partout où elle le peut.

### Monsieur Schlachter (Asmodeus)

Monsieur Schlachter est un véritable monstre : plus de deux mètres de haut et pesant certainement une demi-tonne, un géant massif dont les muscles durs comme l'acier sont parsemés d'innombrables implants mécaniques recouverts d'os. Des plaies qui suintent sur son corps laissent échapper du sang et du pus, de sa bouche et de ses innombrables valves s'échappent de la vapeur bouillante. C'est un Asmodeus, un dangereux serviteur de Ki'mer, au service de Marjanne comme garde du corps. Certes, Schlachter n'est guère plus qu'une monstruosité rugissante fortement dégénérée qui ne vit que pour manger et faire souffrir, mais lorsque sa maîtresse se trouve en danger, il laisse tout tomber pour la protéger. Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour couvrir sa retraite, sans se préoccuper de sa propre existence.

#### Attributs :

CON 16, SOU 10, DEX 10, CHA 5, SAG 4, VOL 8, PER 6

#### Compétences :

Griffes mécaniques 4, Secret 5, Attention 4

CaC 20 Tir 14 PV 20 (Armure 2) Déplacement 12 m/R

Armes : Griffes (4/4/2)

Valeurs de combat simplifiées (CaC+griffes) : 7/7/3

Distorsion : 4-6° globes

## Affronter l'Asmodeus

Un Asmodeus n'est pas un ennemi à prendre à la légère, ni à affronter seul. Si les personnages ne veulent pas tomber sous ses coups, ils vont devoir l'attaquer à plusieurs simultanément. Lorsqu'un combattant affronte plusieurs adversaires en même temps, il doit répartir ses points de Parade et ses points d'Attaque entre eux. L'initiative est commune.

*Exemple : deux personnages affrontent Mr Schlachter. Il dispose de statistiques simplifiées 7/7/3. Ses 3 points d'initiales s'appliquent normalement pour connaître l'ordre d'action. En revanche, il doit décider de combien de points de Parade et d'Attaque il gratifie chaque adversaire. 3 l'un et 4 pour le plus dangereux ? Ou ignorer l'un d'eux et placer toute son attaque sur un seul ? A vous de moduler pour rendre l'affrontement intéressant !*

## EPILOGUE

Une fois l'Asmodeus et Marjanne vaincus, les petites frappes à son service s'enfuient, si ce n'est pas déjà fait. Les lieux recèlent de trésors de contrebande et peuvent même devenir une nouvelle planque pour les personnages. Un refuge bien à l'abri des regards pour se reposer et se ressourcer. Dans un petit cabanon aménagé en bureau de fortune, ils trouvent une vingtaine d'objets contenant des fragments d'âme. Peut-être ont-ils de la chance et l'un de ses objets leur appartient-ils, ainsi que l'essence qu'il contient ? Laissez les dés décider et proposez aux joueurs d'en lancer un chacun : sur une réussite c'est le cas, sinon ce sera pour une prochaine fois... Ou si vous êtes d'humeur généreuse, gratifiez-les chacun d'un fragment. Après tout, il en faudra encore plusieurs dizaines avant d'être à nouveau eux-mêmes ! C'est l'occasion de vivre une nouvelle fois une scène similaire à « la récompense » et une belle manière de clore cette aventure.

Les autres objets contiennent des fragments d'âme d'autres Maatas. Les personnages les rendront-ils généreusement à leurs propriétaires ou s'en serviront-ils comme monnaie d'échange ?

À eux de décider.



# PERSONNAGES

*pré-tirés*

L'élément principal définissant un personnage, c'est sa voie. *Opus Anima* vous en propose sept, mais seules cinq sont présentées dans ce kit.

## **L'Aveugle**

L'Aveugle ayant été banni dans la nuit éternelle, il fait de l'ombre son alliée. Il ne voit pas à l'aide de ses yeux, mais au travers de son énergie. Là où d'autres sont véritablement aveugles, lui perçoit tout. Là où d'autres tracent un chemin droit, l'Aveugle prend des détours pour se faufiler dans le dos de ses ennemis. Ainsi, l'Aveugle est à la fois prudent et perspicace. Il trouve ses adversaires là où ils s'y attendent le moins.

## **Le Mort**

Le Mort occupe un corps en décomposition et quiconque est déjà mort peut difficilement mourir de nouveau. Ces guerriers silencieux, qui semblent avoir tout le temps du monde à leurs côtés, constituent de sérieuses menaces sur le champ de bataille. Ils n'ont à craindre ni les coups d'épée ni les coups de feu, et leur approche lente et inexorable leur permet de tomber sur leurs ennemis comme la misère sur le pauvre monde.

## **L'Ignorant**

L'Ignorant est condamné à oublier encore et encore. En désespoir de cause, il écrit pour lutter contre l'oubli et rassemble ainsi toutes sortes de connaissances. Pire encore, il parvient parfois à résoudre certains des plus grands mystères du monde pour les oublier dans la foulée. Par chance, il connaît quelques moyens pour conserver ce qui lui est si fugace. Car le savoir, c'est le pouvoir.

## **Le Perdu**

Il n'y a pas plus doué pour imiter une personne qu'une personne n'ayant pas d'identité propre. À la recherche de son « moi », le Perdu parcourt les personnalités de ses semblables, s'immisce dans leur esprit et s'approprie leur vie. Les Perdus sont des experts dans le changement d'identité, ce qui leur permet d'atteindre leurs objectifs. Ces êtres ne laissent derrière eux ni trace ni ombre.

## **Le Misérable**

Le Misérable est condamné à échouer. Une seule chose le rend bien meilleur que quiconque : la protection de la vie de ceux qui lui sont les plus chers. Un Misérable est souvent le dernier rempart entre un voleur d'âme et un innocent, et il est prêt à le défendre de sa vie. Les Misérables sont des guerriers capables, cherchant à préserver et honorer la vie elle-même.

Pour servir ma Voie, je dois me plonger dans les ténèbres. Il suffit parfois de se fondre dans l'obscurité, de ne faire qu'un avec elle et de l'embrasser. Je reste calme et me concentre sur le vide qui m'entoure. Mais quand cette offrande ne suffit pas à mon maître, je me mets volontairement dans une situation où je suis forcé d'agir malgré ma cécité. Je prouve ainsi à ma Voie que j'accepte le destin qui m'est imposé, ainsi que ses dons et ses malédictions.



PuS AnIMA

**Concept** : danseuse de jour, tireuse d'élite aveugle la nuit.

Nom : Sophia Steinfeger  
 Origine : Schemenheim  
 Statut : Citoyenne  
 Espèce : Sanhérib  
 (+2F aux actions d'agilité, +2R pour grimper, peut escalader les surfaces lisses.

Poids : 45kg  
 Taille: 1m55  
 Profession : danseuse  
 Voie : l'Aveugle

**Attributs**

Charisme : 3  
 Constitution : 3  
 Dextérité : 5  
 Perception : 8  
 Sagesse : 2  
 Souplesse : 7  
 Volonté : 6  
 Rés. à la douleur : 0

**Valeurs de combat**

Combat rapproché : 11  
(5+(CON+SOU+PER)/3)  
 Combat à distance : 12  
(5+(DEX+PER+SOU)/3)  
 Combat social : 8  
(5+CHA)

**Etat de santé**

Niveau de douleur :  
 Intégrité max : 11  
 Intégrité actuelle :  
 PV max : 13  
 PV actuels :

**Compétences**

Furtivité 3  
 Vigilance 2  
 Réparer les armes de tir 1  
 Danse 2  
 Grimper 3  
 Fusil de chasse 5  
 Epée 2

**Armes de de corps à corps** P/A/I Style

Epée 3/3/2

**Armes à distance** P/A/I SD FI Muni

Fusil 0/0/-1 20m 2 10 Dégâtsx2

**Armure** Niv Han Imio Bouclier

Veste de brocart 1 0

PARADE

BONUS

AtTAQUE

BONUS

INITIATIVE

BONUS



# Caractéristiques des Sans-âmes

## L'Aveugle

### Attributs des Sans-âmes

Points d'énergie (PE) max : 9  
PE actuels :

Fragments d'âme : 0  
Niveau de la Tare : 5

### Caractéristiques de la Voie

#### Pouvoirs

##### Sans laisser de traces

Tant que ce pouvoir est actif, le Maata ne laisse pas la moindre empreinte, qu'elle provienne de ses pieds ou des doigts.  
PE : 1/5 minutes | Délai : réflexe | Portée : personnelle

##### Ombre

Le Maata peut envelopper des zones dans l'ombre. Il décide de la quantité de lumière qui atteint et s'échappe de cet endroit. Les PE peuvent être utilisés pour agrandir l'ombre (rayon +1m/PE) ou augmenter le malus infligé (+1/2PE). L'ombre reste à l'endroit où elle a été créée, mais peut être augmentée ou rapetissée selon l'envie du Maata.  
PE : ouvert/C | Délai : réflexe | Portée : portée de vue

#### Techniques

##### Rang 1 - Cécité

La tare a volé la vue aux Aveugles. Mais ils n'ont plus besoin de leurs yeux pour voir, car ils voient par leur énergie. L'Aveugle est capable de percevoir la réalité sans ses yeux et ne subit donc aucun modificateur à cause d'obstructions à sa visibilité (obscurité, brouillard, etc.). Le Maata peut voir « normalement » même si ses yeux sont fermés, bandés ou même retirés. Attention cependant à respecter les restrictions liées à la tare.

##### Rang 2 - Sous le couvert de l'obscurité

Le Maata peut acheter des fragments supplémentaires pour 2 PE/C par fragment quand il doit faire un test qui lui permet, dans un sens large, de ne pas être découvert (Discrétion, Cacher ou similaire). Il obtient même une réussite automatique s'il ne se trouve pas dans une lumière forte ou directe.  
PE : ouvert/C | Délai : réflexe

*Ses yeux sont aveuglés par la lumière de mille soleils et sont réduits à l'état de résidus inutiles enfoncés dans son crâne. Tant qu'il portera la Tare, l'Aveugle ne pourra plus jamais voir. Il erre, impuissant, dans un monde de ténèbres, craignant constamment pour sa vie car il ne peut pas voir ses ennemis venir. Mais la Voie peut enseigner aux Aveugles à ne faire qu'un avec l'obscurité, pour voir les choses telles qu'elles sont sans se servir de leurs yeux. Car la nuit est le territoire des Aveugles, et elle peut s'avérer être une alliée précieuse.*

#### La Tare

##### Niveau 5 - Animal nocturne

Le Maata est aveugle. Sa technique de rang 1 lui permet de « voir » la nuit. Il ne reconnaît pas les couleurs. La nuit dure de 9 à 15h et de 21 à 4h. Toutes les actions à la lumière ou de jour obtiennent -3F, à condition qu'il soit en mesure d'effectuer cette action malgré sa cécité. Chaque heure complète qu'il passe à la lumière (tout ce qui est plus clair qu'une lampe de poche) lui inflige 1 niveau de douleur.

##### Niveau 4 - Vision de pénombre

Le Maata peut maintenant « voir » dans la pénombre et dans des lieux obscurs. Il reste aveugle le jour et ne peut toujours pas reconnaître les couleurs. Toutes les actions au clair de la lumière ou de jour obtiennent -2F. Chaque heure complète qu'il passe à la lumière (plus clair que la lumière d'une chambre) lui inflige 1 niveau de douleur.

##### Niveau 3 - Lumière du jour

Le Maata peut enfin « voir », même en plein jour ou à la lumière, mais uniquement en niveaux de gris et trouble. Toutes les actions au clair de la lumière ou de jour obtiennent -1F. Il subit 1 niveau de douleur par tranche de 2h passées à la lumière du jour.

##### Niveau 2 - Jeu de couleurs

Sa vision des couleurs à la lumière du jour revient mais reste quelque peu inexacte. Le Maata subit 1 niveau de douleur par tranche de 6h passées à la lumière du jour. Toutes les actions sous une lumière forte ou en plein jour obtiennent -1F.

##### Niveau 1 - L'aveuglé

Toutes les actions se déroulant en plein jour obtiennent -1F.

## Offrandes

Détruire une source de lumière +1 PE

Par abandon de 1 fragment lors de tests de PER +1 PE/fragment

Accepter la cécité pendant 1D6 heures (ne peut pas être interrompu) + 1/heure

Effectuer des actions importantes dans l'obscurité (nuit/phases sombres) +2 PE

Comme du sable qui s'écoule entre les doigts. Pas de douleur physique, pas de déficience, rien que l'on puisse pointer. Nous semblons être les plus heureux des vaincus. Mais nos blessures se cachent sous nos yeux, à l'abri dans notre crâne. Nous devons porter seuls notre fardeau. Chaque fois que j'ouvre les yeux, c'est comme si je posais mon regard sur le monde pour la première fois. Ma vie passée s'échappe inlassablement de ma mémoire.

Mon seul salut se trouve dans le mot consigné. Mais quel substitut offre une ligne de texte à l'amitié qui nous lie à autrui ? Aucun. Malgré tout, nous devons nous fier à ce qu'elle indique, car c'est tout ce qu'il nous reste.



**Concept** : romancière au succès relatif

Nom : Gridolina Essenswhohl  
 Origine : Schelfberg  
 Statut : citoyenne  
 Espèce : Abara

Poids : 170 kg  
 Taille : 2m10  
 Profession : Romancière  
 Voie : l'Ignorante

**Attributs**

Charisme : 2  
 Constitution : 3  
 Dextérité : 6  
 Perception : 6  
 Sagesse : 6 (3)  
 Souplesse : 2  
 Volonté : 8  
 Rés. à la douleur : 2

**Valeurs de combat**

Combat rapproché : 9  
(5+(CON+SOU+PER)/3)  
 Combat à distance : 10  
(5+(DEX+PER+SOU)/3)  
 Combat social : 7  
(5+CHA)

**Etat de santé**

Niveau de douleur :  
 Intégrité max : 13  
 Intégrité :  
 PV max : 19  
 PV actuels :

**Compétences**

Calligraphie 1  
 Etiquette 2  
 Médecine 4  
 Inventer des histoires 4  
 Pistolet 5

**Armes de de corps à corps** P/A/I Style

**Armes à distance** P/A/I SD FI Muni

Pistolet 0/0/4 5m 1 6 Dégâtsx2

**Armure** Niv Han Imio Bouclier

Veste de brocart 1 0

PARADE

BONUS

AtTAQUE

BONUS

INITIATIVE

BONUS

# Caractéristiques des Sans-âmes

## Attributs des Sans-âmes

Points d'énergie (PE) max : 12  
PE actuels :

Fragments d'âme : 0  
Niveau de la Tare : 5

## L'Ignorant

*Pour l'Ignorant, chaque souvenir est comme une goutte d'eau tombant dans un tonneau sans fond. Chaque étincelle de savoir amassée se consume, finissant en un tas de cendres sitôt dispersé par le vent, irrémédiablement et définitivement perdue. Sa vie n'est donc rien de plus qu'une note sur un bout de papier, car seul celui qui écrit peut lutter contre l'oubli. Aux côtés de milliers d'autres Ignorants, il alimente la soif de savoir de sa Voie, mais la connaissance de lui-même lui sera à jamais refusée.*

## Caractéristiques de la Voie

### Pouvoirs

#### Appel du messager de la Voie

Ce petit animal énergétique répondra à une question ou suivra une petite mission simple comme observer un lieu. Il n'est pas capable d'exécuter des ordres ou des descriptions complexes.  
PE : 3 PE | Délai : réflexe | Portée : ouverte

#### Cascade de mots

Le Maata lit très vite, au rythme de 10 pages par minutes.  
PE : 1 PE | Délai : 1 minute + | Portée : portée de vue

#### Mots muets

Ce pouvoir avale toute parole prononcée et toute gestuelle, assurant la discrétion aux deux interlocuteurs maximum.  
PE : 3/C | Délai : réflexe | Portée : 2 mètres

### Techniques

#### Rang 1 - Vivre pour le présent

Son Intemporel lui souffle des secrets sur les gens et leur histoire. Équipé de la sorte, l'Ignorant reçoit +2 fragments pour chaque test en opposition. Le combat ne compte pas comme un test en opposition, contrairement aux interactions sociales.  
PE : - | Délai : -

#### Rang 2 - Observer

L'Ignorant a pour responsabilité de garder constamment ses yeux et ses oreilles ouverts pour découvrir ce que complotent ses ennemis - et ses amis. L'Ignorant double sa Perception pour tous les tests qui ont pour but de remarquer ou découvrir quelque chose. Cette technique se cumule à la technique de rang 1. De plus, à chaque fois que l'Ignorant régénère 2 PE ou plus, il peut régénérer 1D6 PE supplémentaires.  
PE : - | Délai : -

### La Tare

#### Niveau 5 - Amnésie

Le Maata souffre d'une amnésie totale depuis sa Geinisha. Son passé est un mystère pour lui et il oublie chaque jour les événements du jour précédent. À force de répétitions, il peut se souvenir des informations de base les plus importantes comme son nom, les personnages les plus importants autour de lui, son cercle, le pays et la ville où il vit, etc. Tout le reste disparaît à nouveau chaque fois. Sa SAG est diminuée de -3. Se souvenir d'un événement ou d'un fait coûte 2PE.

#### Niveau 4 - Oubli

Le Maata souffre d'une nouvelle amnésie après 1D6 jours. Sa SAG est diminuée de -2. Se souvenir d'un événement ou d'un fait coûte 2PE.

#### Niveau 3 - Souvenirs

Les amnésies surviennent toutes les 1D6 semaines. Se souvenir d'un événement ou d'un fait coûte 1PE.

#### Niveau 2 - Calvaire des nombres

Les amnésies surviennent toutes les 1D6 mois. Les noms, des nombres, des dates et des faits comme les noms de rues, les dates d'anniversaire, restent difficiles. Tout le reste ne lui pose plus de problème. Se souvenir d'un événement ou d'un fait coûte 1PE.

#### Niveau 1 - Mémoire trouée

La mémoire de l'Ignorant est plus mauvaise que celle de la plupart des personnes normales. Se souvenir de quelque chose lui coûte 1 PE.

## Le journal de l'Ignorant

Le journal de l'Ignorant est un cadeau de son Intemporel. Sa forme reflète sa personnalité et tout ce qu'il y écrit y reste pour l'éternité. Le journal a toujours une page de libre, sans grossir. Il note tout dedans et il lui suffit de penser à un mot pour ouvrir son journal à la bonne page. Le savoir des Ignorants est dans leur journal, c'est le lisant après chaque amnésie qu'ils apprennent comment regarder le monde autour d'eux. Ils le ne voient qu'à travers leurs notes. Le journal peut être caché comme le Kaimio.

## Offrandes

Dupliquer une oeuvre ou cataloguer des données pendant 1D6 heures +1 PE/h  
Renoncer délibérément à des fragments lors des tests de SAG ou des tests nécessitant des compétences complexes +1 PE/fragment  
Donner des informations utiles à d'autres sans contrepartie de +1 à +3 PE  
Faire des recherches/collecter tout type d'information (min. 1 heure) +1 PE  
Chercher et trouver de nouvelles connaissances concernant les Maata, les Lavathor, les Sans âme, etc. de +1 à +5 PE

Combien de temps est-il possible d'endurer l'acharnement de la malchance ?  
 Un jour ? Un mois ? Comment le savoir lorsque vous êtes constamment la proie de la  
 défiance et de la poisse ? Que toutes vos entreprises sont vouées à l'échec ?  
 Seule reste la Voie, lumière dans les ténèbres. Nous, misérables, choisissons un  
 objectif précis et le poursuivons avec notre obstination légendaire. Ne jamais  
 regarder à gauche ou à droite, toujours être tourné vers l'avant.  
 Seule la certitude de vos actions vous épargnerons les revers du Destin.



**Concept** : bourgeoise gérante d'une association caritative.

Nom : Tillberte Bräuber

Origine : Bayat-Sophia

Statut : Bourgeoise

Espèce : Humaine

(+2F bricolage, guérison 2x + vite)

Poids : 59 kg

Taille: 1m68

Profession : Guérante

Voie : Misérable

#### Attributs

Charisme : 3

Constitution : 6

Dextérité : 4

Perception : 6

Sagesse : 4

Souplesse : 4

Volonté : 6

Rés. à la douleur : 0

#### Valeurs de combat

Combat rapproché : 10

(S+(CON+SOU+PER)/3)

Combat à distance : 10

(S+(DEX+PER+SOU)/3)

Combat social : 8

(S+CHA)

#### Etat de santé

Niveau de douleur :

Intégrité max : 11

Intégrité actuelle :

PV max : 18

PV actuels :

#### Compétences

Connaissance des miséreux 2

Athlétisme 3

Furtivité 2

Intimidation 4

Jashar-ani 6

#### Armes de de corps à corps P/A/I Style

Jashar-ani

4/4/2

#### Armes à distance P/A/I SD FI S Muni

#### Armure

Niv

Han

Imio

Bouclier

Veste de brocart

1

0

Payisha-Imio

4

Peut étendre son effet dans un rayon  
de 20m aux membres du cercle.

PARADE

BONUS

AtTAQUE

BONUS

INITIATIVE

BONUS



# Caractéristiques des Sans-âmes

## Le Misérable

### Attributs des Sans-âmes

Points d'énergie (PE) max : 15  
PE actuels :

Fragments d'âme : 0  
Niveau de la Tare : 5

*Le moindre de ses plans est voué à l'échec dès sa mise au point, et le succès est étranger à son avenir. C'est pourtant à lui de protéger les innocents. Ce n'est que lorsqu'il croira à cette mission que la Voie le guidera sans l'abandonner. Le Misérable lèvera son arme et, une fois de plus, il tracera la volonté des Intemporels dans le sang des voleurs d'âme.*

### Caractéristiques de la Voie

#### Pouvoirs

##### Poignée ferme

Ne peut être désarmer. Il peut appeler sa Kai. Elle cherche elle-même un chemin. Il peut combattre avec dès qu'elle l'atteint.  
PE : 1/P | Délai : réflexe | Portée : indéterminée

##### Découvrir le poison

Sur un test de PER + (PE investis) contre un SR égal au niveau du poison, il le reconnaît et connaît les antidotes possibles.  
PE : ouvert | Délai : 5 secondes | Portée : 0,5 mètre

##### Mon esprit te traverse

Le Misérable perçoit le monde à travers la pierre d'esprit de sa Jashar-ani. PER -2 mais ignore l'obscurité et la brume.  
PE : 1 minute | Délai : 5 secondes | Portée : indéfinie

#### Techniques

##### Rang 1 - Aura du Misérable

L'aura impose des barrières infranchissables aux ennemis. Le Misérable effectue pour cela un test de SAG + Intimidation. A la suite de cela, tout ennemi qui voudrait attaquer le Maata ou ceux sous sa protection doit effectuer un test de VOL + Intimidation et obtenir plus de réussites que le Misérable. S'il n'y arrive pas, il ne pourra pas les attaquer. Ni le Misérable, ni les personnes qu'il protège n'ont le droit d'utiliser cette protection à des fins agressives. S'ils devaient malgré tout tenter d'attaquer l'ennemi, de le forcer à quelque chose ou de lui nuire de quelque autre manière, la technique perdra immédiatement son effet.  
PE : 2 PE/minute | Délai : réflexe

##### Rang 2 - La connaissance de la défaite

Le Misérable connaît les peurs de ses ennemis et sait les retourner contre eux. La volonté qui brûle dans ses yeux leur vole tout espoir. Pour cela, il passe un test de SAG + Intimidation. Chaque réussite diminue l'INI de -1 par ennemi, pour un maximum de trois ennemis. L'utilisation de cette technique ne compte pas dans la limite maximale des pouvoirs à réflexe utilisables dans un tour de combat, mais peut être utilisée une seule fois par tour.  
PE : - | Délai : réflexe

#### La Tare

##### Niveau 5 - La souffrance de mes amis

Le Misérable partage la souffrance de ses compagnons. Toutes les 2 niveaux de douleurs que subit un membre de son cercle, le Misérable en subit également un, mais seulement si l'ami blessé se trouve à portée de vue.

Le Maata revoit constamment ses échec et écope pour cela d'un malus de -2 fragments à tous ses tests. Le Misérable n'a qu'une seule possibilité d'échapper à ce malus : il doit suivre son principe. En suivant ce principe à travers ses actes, il évitera le malus.

##### Niveau 4 - Éternel échec

La tare garde les mêmes effets qu'au niveau 5, à la différence que le Misérable ne subit plus de blessure quand un compagnon à portée de vue en subit.

##### Niveau 3 - Misérable un jour, misérable toujours

Il garde son malus de -2 fragments, mais il se limite aux situations opposées à son principe ou sa condition.

##### Niveau 2 - Victoire trop chère

La tare de niveau 2 a les mêmes effets qu'au niveau 3, à la différence que le Maata a désormais la possibilité d'ignorer le malus pour 5 PE par test.

##### Niveau 1 - La valeur de la vie

Le principe que le Misérable s'est imposé est sacré. Chaque fois qu'il agit à son encontre, cela lui coûte 10 PE.

## Offrandes

Par abandon de 1 fragment lors d'un test quelconque +1 PE/fragment  
Contension des avant-bras (+2 SR nécessitant les mains) + 1PE/heure (max. +4 PE)  
Faire une ronde et aider les plus faibles s'ils en ont besoin +2 PE/heure  
Monter la garde +1 PE/heure (max. +4 PE)  
Entrer en combat pour quelqu'un +3 PE      Empêcher un combat +4 PE  
Ne pas tuer un ennemi ou empêcher d'autres de le faire +4 PE  
Protéger un faible de maltraitements +5 PE

Comment regagner les fragments de son âme lorsque son absence vous immobilise complètement ? Lorsque lever la main, effectuer le moindre pas, formuler même la plus anodine parole épuise le peu d'énergie dont vous disposez ?

La mort passe souvent pour un refuge salutaire auprès des vivants. Lorsqu'on l'expérimente chaque jour sans jamais pouvoir trouver le repos ni s'en dépêtrer, elle paraît bien surfaite...



PuS AnIMA

**Concept** : fleuriste spécialisé dans les ornements funéraires

Nom : Sebaster Vetter

Origine : Bayat-Sophia

Statut : citoyen

Espèce : Tel'pathar

(empathique : +1 réussite en social)

Poids : 66kg

Taille : 1m90

Profession : fleuriste

Voie : le Mort

#### Attributs

Charisme : 3 (0/1/2)

Constitution : 5

Dextérité : 4

Perception : 5 (2/3/4)

Sagesse : 5

Souplesse : 6

Volonté : 6

Rés. à la douleur : 0

#### Valeurs de combat

Combat rapproché : 10 (9/10/10)

(5+(CON+SOU+PER)/3)

Combat à distance : 10 (9/9/10)

(5+(DEX+PER+SOU)/3)

Combat social : 8 (5/6/7)

(5+CHA)

#### Etat de santé

Niveau de douleur :

Intégrité max: 11

Intégrité actuel :

PV max : 12

PV actuels :

#### Compétences

Connaissance des cimetières 2

Furtivité 2

Conduire (automobile à vapeur) 1

Fleuristerie 2

Négociateur 2

Faux des morts 6

#### Armes de de corps à corps P/A/I Style

Faux des morts

1/5/2

R

#### Armes à distance P/A/I SD FI S Muni

#### Armure

Niv

Han

Imio

Bouclier

Veste de brocart 1(2) 0

PARADE

BONUS

AtTAQUE

BONUS

INITIATIVE

BONUS

# Caractéristiques des Sans-âmes

## Le Mort

### Attributs des Sans-âmes

Points d'énergie (PE) max : 18  
PE actuels :

Fragments d'âme : 0  
Niveau de la Tare : 5

### Caractéristiques de la Voie

#### Pouvoirs

##### Projection

Le Maata peut projeter une personne à (PE/3) mètres, simplement en la touchant.  
PE : ouvert | Délai : réflexe | Portée : toucher

#### Techniques

##### Rang 1 - Cendres vivantes

Son corps n'étant que de la chair morte, le Mort doit le remplir de son énergie. Lui-même définit combien de points de vie (supplémentaires) il génère, 1 point de vie coûtant 1 PE/C. Les dégâts touchant ces PV n'infligent jamais de niveau de douleur. Une fois ces PV « artificiels » épuisés, les dégâts suivants touchent les vrais PV, infligent de la douleur, et peuvent tuer le Maata. Une fois un PV « artificiel » épuisé, le PE se libère à nouveau et peut être régénéré.

La chair morte est aussi moins sensible aux dégâts, de sorte que le Mort possède de base une armure d'une stabilité de 1 sans le moindre handicap. Elle est cumulable avec toutes les autres armures portées.

PE : ouvert/C | Délai : 1 heure

##### Rang 2 - Maître de la chair

Cette technique permet au Maata de complètement restructurer ses attributs corporels, autrement dit de réattribuer tous les points des attributs physiques. Avant de pouvoir utiliser cette technique, il doit s'y préparer en accomplissant un rituel de deux heures. Après cela, il pourra activer la restructuration quand bon lui semblera. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il devra payer les PE.

PE : 1 PE/heure | Délai : 2 heures/réflexe (voir texte)

*Un cadavre dans le monde des vivants. Pas de sentiments, pas d'espoir. Seuls restent les souvenirs d'une vie qu'il ne mènera plus jamais. Au lieu de cela, vers et asticots creusent des trous dans ses membres, par lesquels sa vie s'échappe un peu plus à chaque instant.*

*Mais jamais assez pour qu'il meure à nouveau. La mort n'étreint chaque être vivant qu'une seule fois. Dans le cas du Mort, cet événement fait partie du passé. Lorsqu'il acceptera que seule la fin marque un nouveau départ, il pourra brandir fermement sa lame pour protéger les vivants des êtres malfaisants.*

#### La Tare

##### Niveau 5 - Cadavre

Tout son corps n'est qu'un cadavre déserté par la vie. Le Mort ne dispose pas de points de vie et le moindre dégât le détruirait immédiatement. Sa PER et son CHA baissent de 3 points. Il doit investir 1 PE par heure pour se déplacer.

##### Niveau 4 - Chair de zombie

La vie, timide, retrouve doucement le chemin vers le corps du Mort. Un léger souffle parcourt ses poumons, mais ses yeux restent morts dans leurs orbites. Le Mort dispose de la moitié de ses points de vie normaux et les dégâts subis doivent être soigné par un médecin. Sa PER et son CHA baissent de 2 points. Il doit investir 1 PE toutes les 2 heures pour se déplacer.

##### Niveau 3 - Enterré

Ses yeux retrouvent l'éclat de la vie, du sang atteint à nouveau partiellement la peau et le coeur encore faiblard se remet à battre doucement. Pour régénérer des dégâts, il doit s'enterrer, passer la nuit dans un cimetière ou dormir dans tout autre lieu contenant des morts. Il peut alors régénérer 1 PV par nuit. Sa PER et son CHA sont encore abaissés chacun de 1 point. Il doit investir 1 PE toutes les 5 heures pour se déplacer.

##### Niveau 2 - Rigidité cadavérique

Il doit investir 1 PE toutes les 14 heures pour se déplacer.

##### Niveau 1 - La mort silencieuse

Son corps a presque retrouvé entièrement la vie. Il doit investir 1 PE chaque jour pour se déplacer.

## Offrandes

Accompagner un mourant dans ses derniers instants +3 PE

Entretenir une tombe +2 PE

Méditation du mort (1D6 heures) +1 PE/heure

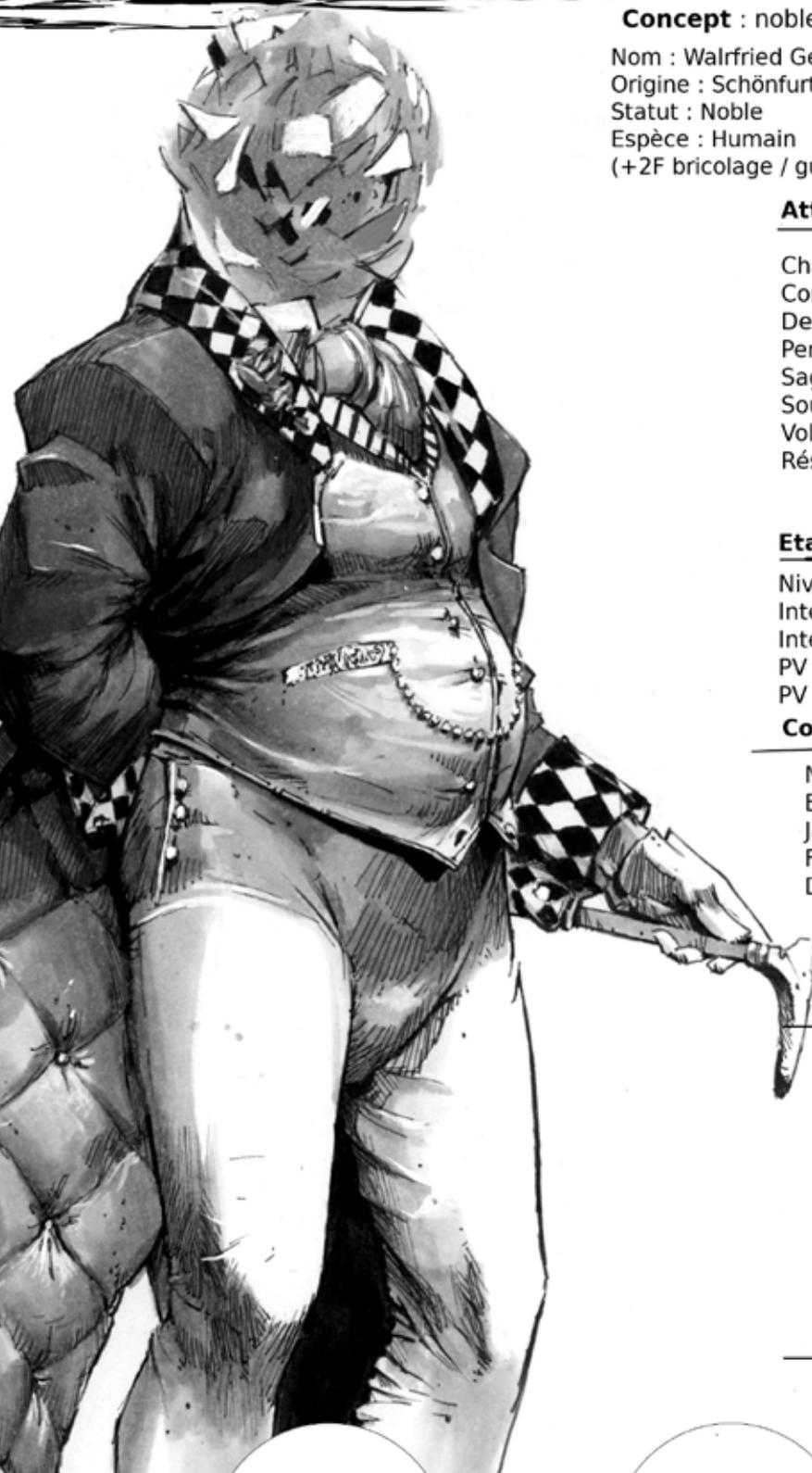
Ne pas traiter ses propres blessures (il ne peut se les être infligées lui-même) +2 PE/jour

Ne pas parler plus fort qu'un murmure +2 PE/jour

Dire une prière pour les morts ou enterrer un mort (env. 1 heure) +1 PE

Difficile de conserver ses relations sociales quand votre personnalité change brusquement sans crier gare. Même les mieux éduqués de vos amis finissent par se lasser. Les invitations se font plus rares, les honneurs aussi, et si vous n'y prenez pas gare, vous devenez un paria malgré votre statut élevé de naissance.

L'étiquette qui maintient notre société en un ensemble est une partenaire capricieuse.



**Concept** : noble exilé  
 Nom : Walfried Gergrund  
 Origine : Schönfurt  
 Statut : Noble  
 Espèce : Humain  
 (+2F bricolage / guérison 2x+rapide)

Poids : 95kg  
 Taille:1m80  
 Profession : Héritié, célibataire en vue  
 Voie : Perdu

**Attributs**

Charisme : 6  
 Constitution : 4  
 Dextérité : 4  
 Perception : 6  
 Sagesse : 5  
 Souplesse : 4  
 Volonté : 6  
 Rés. à la douleur : 0

**Valeurs de combat**

Combat rapproché : 10  
(5+(CON+SOU+PER)/3)  
 Combat à distance : 5  
(5+(DEX+PER+SOU)/3)  
 Combat social : 11  
(5+CHA)

**Etat de santé**

Niveau de douleur :  
 Intégrité max : 11  
 Intégrité actuelle :  
 PV max : 11  
 PV actuels :

**Compétences**

Noblesse 3  
 Etiquette 2  
 Jauger les autres 5  
 Fleuret 4  
 Duel 3

**Armes de de corps à corps** P/A/I Style

Fleuret 2/1/5

**Armes à distance** P/A/I SD FI S Muni

**Armure** Niv Han Imio Bouclier

Veste de brocart 1 0

PARADE

Bonus

AtTaQUE

Bonus

INITIATIVE

Bonus

# Caractéristiques des Sans-âmes

## Le Perdu

### Attributs des Sans-âmes

Points d'énergie (PE) max : 15  
PE actuels :

Fragments d'âme : 0  
Niveau de la Tare : 5

### Caractéristiques de la Voie

#### Pouvoirs

##### Ressentir

Le Maata ressent et interprète les vibrations d'un médium. Il peut ainsi savoir si quelqu'un a marché dessus, l'a traversé, l'a touché, mais aussi si des ondes comme la parole le touchent. La portée de ce pouvoir est déterminée soit par la taille du médium (par exemple, un mur), soit par VOL x 10 mètres.  
PE : 3/C | Délai : 1 minute | Portée : max. (VOL x 10) mètres

##### Saut énergétique

Pour chaque 1 PE investi, le Maata peut sauter soit 2m plus loin, soit 1 plus haut. Notez cependant que le personnage devra aussi retomber de la hauteur de son saut.  
PE : ouvert | Délai : réflexe | Portée : personnelle

#### Techniques

##### Rang 1 - L'observateur

D'une courte observation le Perdu découvre les préférences, les défauts, les manies, les comportements, etc., d'une personne et parvient à les imiter à la perfection. S'il réussit un test de PER + Jauger les autres dont le seuil de réussite est égal au CHA de la cible, le Maata sera capable d'imiter parfaitement les mimiques, la gestuelle, l'expression et la tonalité de la personne (mais son apparence ne changera pas). Chaque réussite nette donne une information supplémentaire. Cet effet dure jusqu'à ce que la personnalité de la personne observée change complètement.  
PE : 1 | Délai : 10 minutes

##### Rang 2 - Le chasseur

Le Perdu utilise à son avantage les informations découvertes par la technique de l'observateur sur une personne observée lorsqu'il interagit avec elle. Il n'a pas besoin de parler de ces informations dans la discussion, il sait s'en servir de manière subconsciente contre son interlocuteur. Pour chaque secret dévoilé, donc pour chaque réussite nette lors de l'utilisation de la technique de l'observateur, le Perdu obtient +1 F lors de tests en opposition contre cette personne, y compris dans un combat ou un duel. Il peut obtenir ainsi un maximum de +5 F.  
PE : - | Délai : -

*Il n'est personne, car avec son âme, son être profond s'est évanoui dans le néant. Il se tient impuissant devant le miroir, les yeux dans les yeux avec lui-même. Mais il ne voit que le vide, et loin derrière, une supplication gonflant jusqu'à devenir un cri : qui suis-je ? Le Perdu suit une route de solitude, où il ne jouit même pas de sa propre compagnie. Il est condamné à trouver une Voie, son propre Moi. Il doit donc emprunter chaque Voie et chaque personnalité qui s'offre à lui. Il est à la fois un visage parmi tant d'autres et le miroir de tous les visages.*

#### La Tare

##### Niveau 5 : le moi perdu

Le Maata a perdu toute personnalité. Le meneur lui impose des traits de caractère que le Maata doit représenter. Il ne peut pas apporter l'offrande concernée pendant ce temps.

##### Niveau 4 : la morale éteinte

La conscience du Perdu est inexistante. Il éprouve énormément de difficultés à reconnaître ses propres émotions et celles des autres, à montrer de l'empathie et à réagir de manière appropriée. Il obtient un malus de 4 fragments pour les tests concernés. La moralité lui est étrangère - même s'il comprend intellectuellement le concept, il ne dispose pas des sentiments nécessaires pour la ressentir.

##### Niveau 3 : l'esprit d'imitation

Le Maata imite compulsivement les personnes de son entourage, agit comme elles, les suit et essaye de les comprendre.

##### Niveau 2 : le moi changeant

Le Perdu se change aussi souvent que possible, se coiffe différemment, se maquille peut-être et essaye chaque jour d'être quelqu'un d'autre. Il peut aussi arriver qu'il déménage régulièrement, change d'entourage ou redécore entièrement son appartement.

##### Niveau 1 : prise de conscience

Pour arpenter seul les derniers pas vers son propre moi, le Perdu évite tout regard dans un miroir, surface réfléchissante ou toute autre possibilité de prendre conscience de lui-même.

## Offrandes

Recouvrir ou détruire des surfaces réfléchissantes +1 PE

Renoncer à des fragments lors de tests de CHA +1 PE/F

Porter un masque pendant 1D6 heures +1 PE/heure

SANS ÂME  
SANS ÂME

VOIE  
VOIE

Ta Re  
Ta Re  
Ta Re

IMTEMPOREL  
IMTEMPOREL

*Curieuse expérience que celle de la perte de son âme.*

Elle est propre à chacun, mais ses conséquences découlent directement de l'**Intemporel** qui vous a sauvé. **Devenir un Sans-âme**, c'est enfin voir l'autre côté du voile... une forme de vérité ? Ou plutôt d'absurde ?

**Bienvenue sur Kurip-Alep**, où la société ultra-codifiée d'un empire reposant sur la vapeur côtoie l'horreur la plus grotesque. Les maisons colorées à colombages et l'éther peinent à dissimuler le **monde malade** que vous allez découvrir.