Univers

- Présentation
- RECRUTEMENT : QUEL GENRE D'ENQUÊTEUR ÊTES-VOUS ?
- SYSTÈME DES CONTRATS : LA MAGIE INTERDITE
- GÉOGRAPHIE D'EVERWARD : LE BASTION DE FER
- L'ÈRE DU MÉCANIUM – RÈGLES COMPLÈTES
- RÈGLES DE SANTÉ MENTALE, STRESS ET FOLIE
- LES "AUTRES" : LES DIEUX DU SCHISME
- Bestiaire

Présentation

I. Les Cendres de Galaris : Du Sommet au Schisme

Autrefois, **Galaris** était le joyau de la galaxie. Une planète prospère, habitée par une population hautement instruite, portée par une technologie florissante, une économie au sommet et les balbutiements d'un grand projet spatial.
Mais tout cela n’est plus que de l’histoire ancienne, consignée dans des livres scolaires usés par la suie.
Puis, le **Schisme** a frappé. Un cataclysme qui a brisé la réalité et provoqué un retour en arrière brutal. S'en suivirent **25 années de ténèbres et de chaos absolu**, un quart de siècle où les survivants durent s'entre-déchirer au milieu des ruines pour subsister. C'est de ce chaos originel qu'Everward vit le jour.
À l'origine, Everward était le projet secret d'un groupe de scientifiques de l'ancien monde, conçu pour devenir la plus grande vitrine technologique de Galaris. Privés de leurs ressources passées après le Schisme, ces esprits brillants durent s'adapter. Avec pour seules matières premières les décombres et l'eau, ils domptèrent la force de la **Vapeur**.
Everward devint alors un havre de paix, une lueur d'espoir dans la nuit noire de l'apocalypse, offrant un refuge à tous ceux qui voulaient rebâtir la société galarite. Et ce fut le cas... du moins, au début.

II. Le Dôme Protecteur : Une Cage de Cuivre

Aujourd'hui, Everward a bien changé. Le besoin viscéral d'ordre et le vide administratif laissé par la disparition progressive du Conseil Scientifique ont ouvert la porte à une dictature stricte et implacable.
Sous cette poigne de fer, la cité-état a certes continué d’évoluer sur le plan technologique, mais au prix de sa liberté. Les frontières ont été hermétiquement scellées, le travail a été militarisé et réglementé à l'extrême, transformant chaque citoyen en un simple rouage forcé de servir la grande machine urbaine.

Dans cette cocotte-minute verrouillée de l'intérieur, la pression sociale et politique est devenue insoutenable. Isolée du reste du monde, étouffant sous ses propres lois, Everward n'a pas tardé à voir les premiers « problèmes » émerger. Et dans l'obscurité des bas-fonds, ces problèmes ont pris une tournure bien plus terrifiante que de simples révoltes...

III. Les « Problèmes »

Ce que j'appelle les *problèmes*, cher lecteur, c'est... c'est ce qui justifie mon métier. Et si vous lisez ce cahier, ce sera bientôt le vôtre.
Au début, ce n'étaient que des rumeurs. Des bruits insolites dans l'ombre des tuyauteries, des apparitions fugaces à la limite de la vision, puis... les premières disparitions. Everward étant un monde de science, personne n'y a cru. C'était impossible. Jusqu'à ce qu'on les voie de nos propres yeux. Enfin, que *certains* d'entre nous les voient.
Étrangement, aucun média officiel n'en a jamais parlé. C'est le silence radio de la censure.
Pourtant, ces créatures... ces abominations ne devraient pas exister.
La plupart d'entre elles ne veulent que notre mort, notre chair, ou notre folie. Mais d'autres... d'autres vous proposent des contrats. Ne vous faites pas avoir. Ces pactes vous octroient certes de grands, de terrifiants pouvoirs, mais les termes ne seront jamais en votre faveur. Le prix à payer est toujours gravé dans votre âme.
Bref. Si vous lisez ceci, confrère enquêteur, c'est que vous avez retrouvé mon journal. Soit je vous l'ai donné parce que vous débutez dans cette merde... soit mon heure est venue. Et j'opte pour la seconde option. Je suis coincé. Je les entends griffer et frapper contre ma porte. Et la milice... la milice ne viendra pas. Elle ne vient jamais pour ça.
Bonne chance. Vous allez en avoir besoin.

RECRUTEMENT : QUEL GENRE D'ENQUÊTEUR ÊTES-VOUS ?

> « Bravo, vous avez été pris. Et pour être tout à fait franc, le contraire m'aurait étonné : nous ne sommes clairement pas assez nombreux... Mais sachez une chose avant de signer : un enquêteur ne finit jamais bien dans cette ville. Jamais.
> Votre carrière commence ici, au rang de **Recrue**. Si vous survivez assez longtemps à la suie et aux monstres, vous passerez **Agent de terrain**, puis **Agent confirmé**. Quant à devenir une **Légende**... disons que les légendes d'Everward finissent souvent gravées sur une plaque de cuivre au cimetière.
> Mais trêve de bavardages. La suie n'attend pas, et les ombres non plus. Déballez votre sac. Qu'est-ce que vous savez faire ? »

1. Le Cogneur

> « Vous êtes grand. Très grand, même. Ça ne m'étonnerait pas que vous ayez un peu de ce sang de géant qui traîne dans les Terres Désolées. On dit souvent que vous n'êtes pas très intelligents... Enfin, je dis ça, mais j'ai connu des cogneurs avec un doctorat. C'est juste que votre manière de résoudre les énigmes implique souvent de briser des rotules. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Physique
- **Trait unique :** *Cuir épais* (Vous encaissez les coups physiques là où d'autres y laisseraient un membre).

2. Le Pactisant

>

> « Ah... Vous. Un Pactisant. C'est... Condoléances, je suppose ? Vous avez signé avec *eux*, n'est-ce pas ? Vous avez obtenu ce que vous vouliez, mais à quel prix ? Je ne veux pas savoir ce qu'ils vous ont pris, je veux juste que vos pouvoirs nous servent avant que votre créancier ne vienne réclamer votre âme. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Mental
- **Trait unique :** *Connaissance des "Autres"* (Vous comprenez leur logique et détectez leur présence avant les autres).
- *(Note : Voir la page dédiée aux Contrats pour vos pouvoirs).*

3. L'Ombre

> « Vous êtes agile, silencieux, et vous attirez si peu l'attention qu'on vous oublierait presque dans une pièce vide. Dans une ville sous couvre-feu et truffée de miliciens, savoir se glisser dans les conduits de vapeur ou crocheter les coffres des corrompus, c'est plus qu'un talent. C'est une assurance-vie. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Agilité
- **Trait unique :** *Crochetage* (Aucun verrou mécanique ou valve de sécurité ne vous résiste bien longtemps).

4. L'Érudit

> « En voilà un avec un vrai doctorat ! Mais qu'est-ce que vous foutez là, mon vieux ? Vous n'auriez pas plutôt votre place là-haut, dans les beaux quartiers du Dôme ? Oh... Une expédition archéologique qui a mal tourné ? Une "sortie dehors" dans les Terres Désolées ? Oh... D'accord. Je vois. Ne dites plus rien, et bienvenue parmi les fous. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Intelligence
- **Trait unique :** *Connaissances Historiques et Sociales* (Vous connaissez les secrets d'avant le Schisme et savez comment flatter ou manipuler la Haute Société d'Everward).

5. Le Limier

> « Ah ! En voilà un que je connais bien. Vous, vous viens des bas quartiers, pas vrai ? Lequel ? Les Laminoirs ? La Fosse ? Ah, celui-là ! Et vous n'êtes pas mort ?

> Eh bien moi non plus. C’est un miracle en soi. Si jamais on survit tous les deux à cette enquête, il faudra qu'on se partage nos raccourcis dans les conduits de suie. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Perception
- **Trait unique :** *Enfant de la Rue* (Vous connaissez Everward comme votre poche. Choisissez **un quartier d'origine** où vous avez des contacts et des planques).

6. Le Mécano

> « Laissez-moi deviner : vous bossiez sur les chaudières d'une usine du Dôme et vous vouliez toucher une meilleure paye, c'est ça ? L'ambition vous perdra. Par contre, soyons pragmatiques... Si vous finissez broyé par un engrenage ou dévoré dans une ruelle, je dois envoyer votre solde à qui ? »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Dextérité
- **Trait unique :** *Murmures de la Vapeur* (Vous comprenez l'architecture des machines, savez réparer les prothèses de cuivre et repérez les anomalies mécaniques d'un simple coup d'œil).

7. Le Renégat de la Milice

> « Eh bien, eh bien... Qu'est-ce qui se passe, caporal ? On s'est lassé de taper sur de pauvres ouvriers sans défense dans les bas-fonds ? Je préfère vous prévenir : ici, les cibles rendent les coups, et elles sont souvent bien plus fortes que nous. Oh, ça va, je rigole ! Posez cette arme. N'empêche, avoir quelqu'un qui sait se servir d'un fusil à vapeur et qui connaît les fréquences radio de la milice, ça ne se refuse pas. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Tir
- **Trait unique :** *Visée Solide* (Votre bras ne tremble jamais, que ce soit pour aligner une cible mouvante dans la brume ou manipuler un mécanisme sous pression).

8. Le Rapiécé

> « Ah ! Bordel, vous m'avez fait peur... Désolé, au début j'ai cru voir une de ces abominations mécaniques qui rôdent dans les égouts. Non, vous êtes... très

> beau. Enfin, vous avez le genre de visage que seule une mère — ou un ferrailleur très optimiste — pourrait trouver beau. On vous a reconstruit avec les moyens du bord après un accident d'usine, hein ? L'avantage, c'est que votre bras en fonte ne craint pas la douleur. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Physique
- **Trait unique :** *Cœur de Piston* (Une partie de votre corps est artificielle. Vous ignorez les blessures légères et pouvez forcer vos prothèses hydrauliques pour accomplir des exploits de force brute).

9. L'Insurgé

> « Tiens, un survivant des barricades. Je reconnais cette lueur de colère dans vos yeux, c'est la même que celle des partisans qui brûlent les dépôts de charbon de la Haute. Vous avez passé votre vie à fuir les patrouilles et à saboter les rouages de la dictature. Vous ne faites confiance à personne, et vous avez bien raison. Mais ici, vos talents pour fabriquer des explosifs artisanaux vont enfin servir à traquer de vrais monstres. »

- **Statut :** Recrue
- **Bonus :** $+10$ en Robustesse
- **Trait unique :** *Esprit de Révolte* (Vous savez fabriquer des outils ou des armes de fortune avec de la ferraille et vous obtenez un bonus pour motiver la populace ou trouver des caches d'armes).

SYSTÈME DES CONTRATS : LA MAGIE INTERDITE

À Everward, la magie n'est pas une science que l'on étudie : c'est un marché de dupes. Elle s'obtient via un pacte secret scellé avec les « Autres », des entités tapies dans l'shadow du Schisme. Au niveau **Recrue**, un Pactisant commence avec un **Artefact du Pacte** (l'objet physique qui canalise le contrat : montre inversée, miroir sans reflet, marque charnelle) et **2 capacités actives**.

LES RÈGLES DU COÛT : STRESS & CORRUPTION

Chaque fois que vous utilisez une capacité de votre contrat, vous devez faire un test de **Mental** :

- **Réussite du jet :** Le pouvoir s'active normalement. Vous payez uniquement le coût en **Santé Mentale (Stress)** indiqué. *Le Stress se récupère en vous reposant entre les enquêtes.*
- **Échec du jet :** Le pouvoir s'active quand même, mais le pacte se referme sur vous. Vous perdez la Santé Mentale ET vous gagnez **1 point de Corruption**. *La Corruption est permanente et ne s'efface jamais.*

La Règle du Sacrifice (Stress à Zéro)

Si votre jauge de Stress atteint **zéro**, votre esprit est vidé, mais les « Autres » ont encore faim. Vous pouvez *continuer* à lancer les sorts de votre contrat. Cependant, vous n'avez plus de barrière mentale : **chaque sort lancé lorsque votre Stress est à zéro vous coûte automatiquement 1 point de Corruption permanent**, que le jet de dé soit réussi ou raté.

La Jauge de Corruption (12 Points)

La jauge de chaque enquêteur possède **4 paliers**. Dès qu'un palier est franchi, vous subissez le stigmate lié à votre contrat :

```
[0]----------[3]----------[6]----------[9]----------[12]
     Palier 1       Palier 2       Palier 3       Palier 4      Fin (Abomination)
```

- **Palier 1 (3 pts) - Le Signe :** Une anomalie mineure, presque invisible.
- **Palier 2 (6 pts) - La Marque :** La transformation devient physique. Difficile à cacher à la Milice.
- **Palier 3 (9 pts) - Le Fléau :** Votre humanité s'effrite lourdement. Effets secondaires au quotidien.
- **Palier 4 (12 pts) - La Rupture :** Vous perdez définitivement le contrôle. Votre personnage devient une abomination gérée par le MJ.

LES 4 CONTRATS DE DÉPART (NIVEAU RECRUE)

1. Le Pacte des Ombres et des Secrets

Idéal pour l'espionnage, la discrétion et la collecte d'informations.

- **Pouvoir 1 : *Murmures du Vide*** – Vous tendez l'oreille vers une canalisation ou une grille d'aération et pouvez entendre distinctement une conversation lointaine dans le bâtiment. *(Coût : 1 Stress)*.
- **Pouvoir 2 : *Silhouette de Suie*** – Vous vous fondez littéralement dans la pénombre d'une pièce. Tant que vous ne bougez pas, vous êtes totalement invisible, même pour une patrouille de la Milice qui passe à côté de vous. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* Vos yeux deviennent entièrement noirs dès que vous êtes dans le noir.
  - *6 pts :* Votre voix double d'un écho ténébreux et dérangeant quand vous chuchotez.
  - *9 pts :* Votre ombre ne correspond plus à vos mouvements (elle bouge avec un léger temps de retard).

2. Le Pacte de la Fournaise et du Sang

Idéal pour le combat, la destruction de matériel et la survie brute.

- **Pouvoir 1 : *Surchauffe*** – En touchant un mécanisme, une valve ou une arme à vapeur ennemie, vous y injectez une chaleur anormale, provoquant un enrayement ou une petite

explosion. *(Coût : 1 Stress)*.

- **Pouvoir 2 : *Peau de Bronze*** – Votre peau prend une teinte métallique et durcit instantanément pendant un affrontement, absorbant les dégâts physiques à la manière du bouclier d'un Cogneur. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* Votre température corporelle est anormalement haute. Vos larmes s'évaporent avant de couler.
  - *6 pts :* De l'huile noire et bouillante suinte de vos pores dès que vous êtes en colère ou blessé.
  - *9 pts :* Vos ongles et certaines de vos articulations se transforment en plaques de métal rouillé sous la peau.

3. Le Pacte du Grand Horloger

Idéal pour manipuler le temps, les réflexes et anticiper les dangers.

- **Pouvoir 1 : *Seconde Chance*** – Vous forcez les rouages du temps à reculer d'une fraction de seconde. Vous pouvez relancer immédiatement un jet de dé que vous venez de rater (hors magie). **(Coût d'office : 1 point de Corruption permanent)**.
- **Pouvoir 2 : *Syncope*** – Vous figez le temps pour une seule personne ou une machine pendant quelques secondes, vous permettant de passer devant elle ou de l'attaquer par surprise sans qu'elle puisse réagir. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* On entend un bruit constant de tic-tac mécanique émaner de votre cage thoracique.
  - *6 pts :* Vos cheveux blanchissent prématurément par mèches entières à chaque échec magique.
  - *9 pts :* Vous subissez des crises d'absence où vous restez figé, persuadé d'avoir vécu la même scène en boucle pendant des heures.

4. Le Pacte de la Chair Machine

Idéal pour pirater la technologie, réparer l'impossible et altérer son propre corps.

- **Pouvoir 1 : *Synapse Synchrone*** – Vous connectez votre esprit à un appareil mécanique ou informatique d'avant le Schisme. Vous comprenez instantanément son fonctionnement, ses plans secrets ou ses failles. *(Coût : 1 Stress)*.
- **Pouvoir 2 : *Suture de Cuivre*** – En enfonçant vos doigts dans une machine cassée ou même dans la prothèse métallique d'un allié (comme le Rapiécé), vous la réparez instantanément en faisant fusionner le métal. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* Vos articulations craquent avec un bruit sec de roulement à billes mal huilé.
  - *6 pts :* Le bout de vos doigts se calcifie et se transforme en pointes de tournevis ou aiguilles de métal.
  - *9 pts :* Votre système nerveux déraille : vous ne ressentez plus la douleur humaine, mais vous devenez sensible aux chocs électriques et aux ondes magnétiques de la

ville.

GÉOGRAPHIE D'EVERWARD : LE BASTION DE FER

Everward, le dernier bastion de l'humanité, est une cité-forteresse étouffante, ceinturée par les **Quatre Murs Cardinaux**. Ces remparts de métal noir sont si monumentaux que leur construction même reste un mystère absolu.
Ne vous imaginez pas une métropole infinie : Everward est un mouchoir de poche. Une feuille de tôle surpeuplée où les classes sociales s'entassent les unes sur les autres. La ville est divisée en **13 quartiers**, s’élevant et se modernisant au fil d'une hiérarchie brutale, de la boue des périphéries jusqu'à la cime du pouvoir.

LES QUATRE MURS CARDINAUX : LES SANGLES DE LA DICTATURE

Les remparts d'Everward ne sont pas de simples structures de défense contre les horreurs des Terres Désolées. Ce sont des forteresses creuses, larges comme des avenues, qui abritent les forces de répression du régime. Rien ne sort, rien n'entre, et surtout : personne ne bouge.

- **Le Mur Nord (Le Rempart des Conquérants) :** Le QG de l'Armée régulière. C'est ici que sont garés les cuirassés à vapeur terrestres et que logent les vétérans des anciennes guerres du Schisme. Les yeux rivés vers les plaines de cendres du Dehors.
- **Le Mur Sud (La Vigie de Fer) :** Le centre de détention suprême. Un mur-prison où les dissidents politiques, les criminels de la suie et ceux qui manifestent des signes de "mutation" ou de folie magique sont enfermés dans des cellules suspendues au-dessus du vide.
- **Le Mur Est (La Caserne des Laminoirs) :** Le bastion principal de la Milice de Fer dédié à la surveillance des quartiers ouvriers. C'est de là que sortent les patrouilles en armure lourde pour briser les grèves et ramasser les cadavres.
- **Le Mur Ouest (La Porte des Cendres) :** L'unique sas fortifié d'Everward. C'est ici que l'Armée trie les rares ressources récupérées lors des expéditions extérieures. Un goulot d'étranglement ultra-sécurisé où les tourelles automatiques à vapeur pointent aussi bien

vers le désert que vers la ville.

I. LES QUARTIERS AGRICOLES (Les Terres Basses)

Situés au ras du sol, le long des remparts froids. C’est la zone la plus pauvre, sombre et humide, indispensable à la survie biologique de la cité.

1. Le Grenier

Le centre de stockage et de rationnement de la ville. C'est un paysage industriel composé de silos en fonte rouillée hauts de trente mètres, reliés entre eux par des tapis roulants grinçants. L'air y est sec et poussiéreux. C'est ici qu'est acheminée toute la production de la ville pour être transformée en "briques de nutriments". Le quartier est quadrillé par des postes de garde de la Milice : voler une poignée de grains de synthèse ici équivaut à une exécution immédiate sur la place publique.

2. La Prairie

Ne cherchez pas d'herbe ou de bétail sous ce dôme. La "Prairie" est un réseau de hangars en tôle ondulée à perte de vue, saturés par une chaleur étouffante et une odeur d'ammoniac à vomir. À l'intérieur, des milliers d'ouvriers en guenilles s'occupent de l'élevage intensif d'insectes géants, de larves de suie et de rongeurs de soute. C'est la seule source de protéines d'Everward. Les accidents y sont fréquents : il arrive que les bassins d'élevage cèdent, libérant des nuées de vermine affamée dans les ruelles adjacentes.

3. Les Cuves

Le secteur de la flore de fortune. Ce quartier est un immense complexe de bassins de flottaison verticaux où des algues nourricières et des champignons phosphorescents poussent dans une eau saumâtre constamment brassée par des pales mécaniques. L'éclairage y est spectral, assuré par des lampes à incandescence faiblardes qui grésillent à cause de l'humidité ambiante. Les habitants des Cuves vivent les pieds dans l'eau chaude et souffrent presque tous de maladies de peau dues aux spores de champignons.

II. LES QUARTIERS INDUSTRIELS (La Couronne de Suie)

Le cœur mécanique d'Everward. Les usines y tournent 24h/24, le bruit des pistons y est assourdissant et l'air y est orange, saturé de poussière de charbon.

4. Le Quartier du Fer

Le domaine des grandes fonderies, des hauts fourneaux et des laminoirs. Ici, le sol tremble en permanence sous l'impact des marteaux-pilons géants. Les ruelles sont constamment illuminées par les reflets orange de l'acier en fusion qui coule dans des rigoles à ciel ouvert. Les ouvriers y travaillent sans protection efficace ; c'est le berceau des *Rapiécés*, ces hommes et femmes reconstruits avec des morceaux de fonte après avoir été broyés par une machine. L'espérance de vie y dépasse rarement 35 ans.

5. Le Quartier du Plomb

Le secteur le plus toxique d'Everward. C'est là que sont implantées les manufactures de munitions, les usines d'acide et les tanneries industrielles. Le sol y est recouvert d'une pellicule de boue chimique grisâtre et l'air brûle instantanément la gorge de ceux qui ne portent pas de masque filtrant. Les habitants du Plomb sont reconnaissables à leur teint blafard et à leur toux chronique. C'est un quartier de parias où la Milice elle-même évite d'entrer sans une excellente raison.

6. Le Quartier de la Vapeur

Le système nerveux énergétique de la cité-état. Ce quartier est un enchevêtrement monstrueux de tuyaux haute pression, de chaudières cyclopéennes alimentées au charbon et de pistons de régulation de la taille d'immeubles. Tout Everward dépend de la Vapeur. Les techniciens qui arpentent ces passerelles suspendues vivent dans la terreur d'une fuite : un jet de vapeur sous pression est invisible à l'œil nu, mais il peut couper un homme en deux en une fraction de seconde.

7. Le Quartier de l'Engrenage

Le secteur de la mécanique de précision et de la construction d'automates. C'est ici que sont assemblés les membres cybernétiques, les horloges de bord et les tourelles de défense. Les ateliers s'entassent les uns sur les autres dans un vacarme de cliquetis métalliques. C'est dans ce quartier que la paranoïa a commencé à s'installer : les mécanos les plus âgés jurent que les pièces d'assemblage bougent toutes seules la nuit et que les engrenages murmurent des mots dans une

langue morte.

III. LES QUARTIERS COMMERÇANTS (Les Arcades)

La zone de moyenne pression. Les ruelles y sont minuscules, bondées, couvertes par des verrières poisseuses. C'est le domaine des trafics et de la classe moyenne.

8. Le Quartier du Bronze

Le royaume de la brocante, de la récupération et du marché noir. C'est un marché aux puces géant et tentaculaire où l'on peut acheter de la ferraille d'occasion, des vêtements de cuir rapiécés ou des tuyauteries volées aux usines. C'est le terrain de jeu favori des *Ombres* et des contrebandiers. Si vous cherchez un implant cybernétique de contrebande ou une arme à vapeur non enregistrée, c'est ici qu'il faut creuser, derrière les étals des ferrailleurs.

9. Le Quartier d'Argent

Le cœur de la vie sociale pour la petite bourgeoisie, les commerçants officiels et les fonctionnaires subalternes. On y trouve des tavernes bruyantes qui servent de l'alcool de pomme de terre, des tripots de jeu clandestins, des bureaux de change administratifs et les rares imprimeries de la ville (strictement contrôlées par la censure). C’est ici que les *Limiers* ont généralement leurs habitudes et leurs informateurs.

10. Le Quartier d'Or

Un luxe étouffant et confiné. Les rues y sont pavées de plaques de cuivre poli, nettoyées chaque matin par des parias. Les vitrines affichent des bijoux de mécanique fine, des tissus importés d'avant le Schisme et des salons privés opulents. C'est ici que les nobles, les directeurs d'usines et les officiers de la Milice viennent fumer de l'opium purifié et dépenser des fortunes en prothèses esthétiques plaquées or, loin de la misère des Bas-Fonds.

IV. LES QUARTIERS UNIVERSITAIRES (Les Heures

Nobles)

Situés sur des plateformes surélevées, juste sous le sommet du Dôme. L'air y est purifié par des machines, la lumière y est plus claire.

11. Le Quartier de l'Horloge

Le centre de la bureaucratie dictatoriale et des archives. C'est un quartier d'immeubles massifs en pierre noire et en cuivre, où le silence est d'or. Des milliers de scribes y consignent les plannings de production, les lois du Conseil et le recensement de la population. C'est également ici qu'est conservée la "Grande Horloge Civique", le mécanisme qui dicte les heures de travail et les couvre-feux de toute la ville.

12. Le Quartier de Silice

Le pôle scientifique et de recherche avancée d'Everward. Ses laboratoires sont équipés de verrières propres qui permettent de capter la rare lumière du jour filtrée par le dôme. Les *Érudits* y étudient les reliques technologiques d'avant le Schisme, l'optique, la chimie lourde et les balbutiements de l'électricité. Mais derrière la façade de la logique pure, c'est dans ces laboratoires secrets que les scientifiques ont pactisé avec les "Autres" pour la première fois, cherchant à percer les mystères de l'univers au prix de leur santé mentale.

V. L'AIGUILLE

La flèche titanesque en acier noir qui transperce le centre géométrique d'Everward. Siège de la **Dictature de la Vapeur** et QG suprême de la **Milice de Fer**. C'est le cœur du pouvoir absolu. Ses projecteurs massifs balayent les 12 autres quartiers nuit et jour pour faire respecter le couvre-feu. L'Aiguille est une forteresse verticale totalement coupée du reste de la ville. On dit que depuis son sommet, les dirigeants contemplent les Terres Désolées... et planifient le destin sanglant d'Everward.

L'ÈRE DU MÉCANIUM – RÈGLES COMPLÈTES

□□ RÉSOLUTION DES ACTIONS

Lancez un **d100** : il faut obtenir un résultat **inférieur ou égal** à votre compétence.
Plus le jet est bas, meilleure est la réussite ($\text{Marge} = \text{Compétence} - \text{Jet}$).

Les Critiques

- **1–5 = Réussite critique :** Effet supplémentaire spectaculaire + 1 Point de Chance.
- **96–100 = Échec critique :** Conséquences graves + 1 Point de Malchance pour le groupe.

□□ Points de Chance et de Malchance

- **Chance (Enquêteurs) :** Réussir un jet automatiquement, relancer un dé en gardant le meilleur, ou forcer le MJ à donner un indice crucial caché dans la suie.
- **Malchance (MJ) :** Augmenter la difficulté d'un jet, enrayer une arme à vapeur, ou faire grincer un engrenage pour révéler la position des PJ.

□□ CARACTÉRISTIQUES & JAUGES

Chaque enquêteur possède **7 caractéristiques (notées de 0 à 100)** :

1. **Physique :** Force brute, robustesse, résistance aux maladies de la suie.
2. **Agilité :** Vitesse, réflexes, souplesse dans les conduits d'aération.
3. **Perception :** Sens, vigilance, capacité à repérer le sang sur le cuivre.
4. **Intelligence :** Logique, déduction, analyse scientifique de l'Ancien Monde.
5. **Esprit :** Volonté, force mentale, résistance à l'horreur des "Autres".
6. **Charisme :** Persuasion, prestance, capacité à intimider ou mentir sous le Dôme.
7. **Métal :** Intégration des prothèses et affinité avec la technologie de la vapeur.

□□ Les Trois Jauges de Survie

- **Points de Vie (PV) :** Votre enveloppe charnelle. Basé sur le *Physique*. À 0 PV, vous êtes mort ou démembré.
- **Santé Mentale (SM) / Réserve de Stress :** Votre esprit. Elle commence au maximum (généralement égal à votre score d'*Esprit*). Elle est consommée par la terreur et l'activation des implants. À 0 SM, vous tombez en état de choc ou de folie furieuse.
- **Jauge de Corruption (0 à 12 points) :** Le prix des Contrats. Elle ne redescend jamais (Voir la page dédiée aux *Contrats*).

□□ COMPÉTENCES DE L'ENQUÊTEUR

Physiques & Martiales

- **Combat (Corps à corps) :** Clés à molette, surins, poings américains $\rightarrow$ Basé sur **Physique**.
- **Combat (Distance) :** Pistolets à vapeur, fusils à pompe, armes de la Milice $\rightarrow$ Basé sur **Agilité**.
- **Discrétion :** Infiltration dans les conduits, pickpocket dans la foule $\rightarrow$ Basé sur **$(\text{Agilité} + \text{Perception}) \div 2$**.

Techniques & Connaissances

- **Mécanique & Technologie :** Pirater les terminaux pneumatiques, réparer les pistons, comprendre le Mécanium $\rightarrow$ Basé sur **$(\text{Intelligence} + \text{Métal}) \div 2$**.
- **Investigation & Aliénisme :** Autopsies, fouille de scènes de crime, analyse de la folie $\rightarrow$ Basé sur **$(\text{Intelligence} + \text{Perception}) \div 2$**.
- **Histoire de Galaris :** Connaissance du Schisme, des secrets de l'Ancien Monde et de l'occulte $\rightarrow$ Basé sur **Intelligence**.

Sociales

- **Manipulation :** Convaincre les bureaucrates de l'Aiguille, mentir à la Milice $\rightarrow$ Basé sur **Charisme**.
- **Intimidation :** Imposer sa volonté dans les tripots des bas-fonds $\rightarrow$ Basé sur **$(\text{Charisme} + \text{Physique}) \div 2$**.

□□ PROGRESSION (DE RECRUE À LÉGENDE)

Chaque changement de grade (via vos réussites d'enquêtes) vous octroie :

- **+ PV :** $+1\text{d}8$ (ou selon votre archétype).
- **+ Santé Mentale Max :** $+1\text{d}6$.
- **+ Compétences :** Vous pouvez augmenter de $+10\%$ deux compétences de votre choix.
- **+ Caractéristiques :** $+5$ dans une statistique au choix lors du passage à un grade supérieur majeur.

⚔ COMBAT SOUS LE DÔME

- **Initiative :** Jet de $\text{d}100 + (\text{Agilité} \div 5)$. Ordre décroissant.
- **Structure d'un tour :** Chaque joueur dispose de **2 Actions**, **1 Réaction** et **1 Déplacement**.

Actions Possibles

Action	Coût	Effet
Attaque simple	1 Action	Jet d'attaque normal (CàC ou Distance).
Attaque lourde	2 Actions	Jet d'attaque avec effet spécial (Brise-armure, hémorragie...).
Préparer sa défense	1 Action	Permet d'utiliser sa *Réaction* pour parer ou esquiver ce tour.
Activer un implant/sort	1 à 2 Actions	Selon la description du pouvoir.

Défenses (Consomment votre Réaction)

- *Rappel : Vous devez avoir utilisé l'action "Préparer sa défense" pour pouvoir vous défendre.*
- **Esquive (Agilité) :** Réussite = Attaque évitée. Réussite critique = Contre-attaque gratuite. Échec critique = Chute (-1 action au prochain tour).
- **Parade (Physique ou Métal si prothèse) :** Réussite = Dégâts annulés. Échec critique = L'arme ou la prothèse prend de lourds dégâts de durabilité.

□□ ARSENAL ET PROTECTIONS

Les Armures (Mécaniques & Cuir)

L’armure absorbe les dégâts mais perd 1 point de Durabilité par coup reçu. À 0, elle est détruite.

Nom	Protection	Durabilité	Notes
Manteau de cuir épais	2	2	Porté par les Ombres et les Limiers.
Combinaison de technicien	4	5	Résiste à l'huile bouillante.
Plastron de la Milice	8	10	-10 en Discrétion.
Armure de Fer-Blanc (Lourde)	14	15	-15 en Esquive. Réservée aux Cogneurs.

Les Armes de l'Ère du Mécanium

Arme	Dégâts	Type	Propriétés
Surin de ruelle	$1\text{d}6 + (\text{Phy}/10)$	Perforant	Facile à cacher, discret.
Clé à molette lourde	$1\text{d}10 + (\text{Phy}/10)$	Contondant	Arme de Mécano, peut étourdir.
Lame vibrante industrielle	$2\text{d}8 + (\text{Phy}/10)$	Tranchant	Consomme du charbon, cause des hémorragies.
Pistolet à vapeur (9mm)	$3\text{d}6$	Perforant	Bruyant, nécessite des cartouches de pression.
Fusil à pompe des Laminoirs	$3\text{d}10$	Perforant	Cône de 9m, dévastateur à bout portant.
Lance-flammes à huile	$4\text{d}6$	Brûlant	Cône de 3m, applique l'état *Brûlure*.

□□ AUGMENTATIONS ET CYBERNÉTIQUE

Les implants ne consomment plus de Flux. À la place, installer de la ferraille dans son corps ronge l'esprit : **Chaque implant installé réduit de manière permanente votre Santé Mentale Maximum.**

- **Implant Basique (1 slot) :** -3 SM Max d'office.
- **Implant Avancé (2 slots) :** -6 SM Max d'office.
- **Implant Premium (3 slots) :** -10 SM Max d'office.

Risques du Marché Noir & Implants Illégaux

Si vos implants sont de récupération ou modifiés illégalement, faites un test de **Stress (SM)** à chaque combat. En cas d'échec, lancez un dé de bug :

1. **Surchauffe :** L'implant brûle la chair ($1\text{d}6$ PV et -1 action au tour suivant).
2. **Court-circuit :** L'implant s'éteint et devient inutilisable jusqu'à réparation.
3. **Dissonance Cybernétique :** L'implant s'active tout seul de manière erratique, provoquant une hallucination.

□□ TABLES DES CRITIQUES (ADAPTÉES À L'HORREUR)

□□ Échecs Critiques (96–100)

- **En Attaque :** L'arme à vapeur explose ou s'enraye ($1\text{d}6$ dégâts de brûlure, nécessite 1 action pour être réparée).
- **En Défense :** Chute brutale ou la prothèse se bloque (-1 action au prochain tour).
- **En Technologie/Magie :** *Surcharge mentale* (Perte immédiate de $1\text{d}6$ points de Santé Mentale) ou gain d'un point de Corruption.
- **En Social :** Le suspect panique, devient agressif ou appelle la Milice.

□□ Réussites Critiques (1–5)

- **En Attaque :** $+50\%$ de dégâts ou membre adverse est mutilé/inutilisable.
- **En Défense :** Contre-attaque gratuite immédiate ou l'attaquant est déséquilibré (-1 action à son tour).
- **En Investigation :** Vous découvrez un indice caché que le coupable pensait avoir totalement effacé dans la suie.

RÈGLES DE SANTÉ MENTALE, STRESS ET FOLIE

Dans Everward, l'esprit est une ressource qui s'use face à l'horreur des « Autres », à la violence de la Milice et à la paranoïa industrielle.

1. CALCUL ET FONCTIONNEMENT DES JAUGES

Chaque enquêteur possède deux valeurs distinctes sur sa fiche :

- **Santé Mentale Maximum (SM Max) :** Égale à votre score de caractéristique **Esprit**.
  - *Rappel : Chaque implant cybernétique installé réduit définitivement cette valeur maximale (ex: -3 ou -6 SM Max).*
- **Réserve de Stress Actuelle :** Vos points d'esprit du moment. Elle commence au maximum de votre SM Max. Le Stress baisse à chaque choc psychologique.

2. PERDRE DU STRESS : LE TEST DE CHOC

Quand un enquêteur est témoin d'une scène horrifique (un corps démembré par une machine, un monstre mutant dans les Cuves, un allié qui utilise la magie de son Contrat), le MJ demande un **Test de Choc** sous la caractéristique **Esprit** ($d100 \le \text{Esprit}$).

- **Réussite :** L'esprit de l'enquêteur encaisse le coup. Il perd **0 ou 1 point de Stress** (selon la gravité).
- **Échec :** La panique s'installe. Il perd les points de Stress indiqués par la menace (ex: $1d4$, $1d6$ ou $1d10$ points de Stress d'un coup).

⚠ Les Seuils de Rupture

Si vous perdez **5 points de Stress ou plus en un seul choc**, votre esprit disjoncte temporairement : vous subissez immédiatement une **Folie Passagère** (voir table ci-dessous).

3. RÉCUPÉRER SON STRESS (ENTRE LES ENQUÊTES)

Everward n'offre aucun repos sain. Pour faire remonter sa réserve de Stress, un enquêteur doit choisir son poison dans les Quartiers Commerçants ou les Bas-Fonds :

- **L'Opium de Suie (Quartier du Bronze / d'Or) :** Rend $1d10$ Stress. *Effet secondaire :* -10 à tous les jets d'Agilité au prochain scénario (gueule de bois chimique).
- **Les Tripots et l'Alcool de Patate (Quartier d'Argent) :** Rend $1d6$ Stress. *Risque :* Perte d'argent ou bagarre qui fait perdre $1d4$ PV.
- **La Clinique d'Aliénisme (Quartier de Silice) :** Rend $2d6$ Stress de manière safe. *Coût :* Extrêmement cher, réservé aux érudits ou aux agents bien payés.

4. TABLE DES FOLIES PASSAGÈRES (D10)

Lorsqu'un enquêteur perd 5+ Stress d'un coup ou tombe à **0 Stress**, jetez un $d10$ pour appliquer un effet immédiat qui dure le temps de la scène (ou du combat) :

Résultat (d10)	Folie Passagère	Effet en Jeu
1	**La Panique des Cuves**	Le personnage lâche ce qu'il tient et doit fuir la source de sa terreur à toute vitesse pendant $1d4$ tours.
2	**La Tétanie de l'Engrenage**	Paralysie totale. Le personnage est *Immobilisé* et *Étourdi* pendant 1 tour, fixant le vide en tremblant.
3	**La Frénésie du Cogneur**	L'esprit s'inverse. Le personnage devient fou furieux et attaque la cible la plus proche au corps à corps (allié ou ennemi).

Résultat (d10)	Folie Passagère	Effet en Jeu
4	**Les Murmures Synchrones**	Le personnage commence à entendre les tuyaux et les machines lui parler. Il subit un malus de -20 à tous ses jets de Perception.
5	**La Paranoïa de la Milice**	Convaincu que ses alliés sont des espions de l'Aiguille ou des monstres déguisés, il refuse toute aide (soins, bonus) et s'isole.
6	**Rire Hystérique**	Le personnage éclate d'un rire fou et incontrôlable. Impossible de faire la moindre action discrète ou sociale.
7	**L'Amnésie du Schisme**	Le personnage oublie qui il est et ce qu'il fait là pendant $1d6$ tours. Il ne peut plus utiliser ses compétences techniques ou ses implants.
8	**Obsession Mécanique**	Le personnage est pris d'un besoin compulsif de démonter ou de tripoter un objet métallique à sa portée, ignorant le danger autour de lui.
9	**Phobie Immédiate**	Il développe une peur panique d'un élément de la pièce (ex: l'obscurité, l'eau des Cuves, le bruit de la vapeur).
10	**Catatonie**	Le personnage s'effondre au sol, inconscient pour les $1d6$ prochaines minutes.

5. LES PHOBIES PERMANENTES (QUAND ON TOMBE À ZERO)

Si la réserve de Stress d'un enquêteur atteint **0**, il ne meurt pas, mais son esprit est fracturé de manière permanente. En plus de subir une crise de folie immédiate, il gagne une **Phobie Permanente** liée à ce qui l'a rendu fou.

- *Exemple dans les Cuves :* S'il tombe à 0 Stress à cause d'une abomination biologique au milieu des algues, il développe la **Mycofolie** (peur panique des champignons et des milieux humides). Désormais, chaque fois qu'il entrera dans le quartier des Cuves, il commencera la scène avec un malus de -10 à tous ses jets à cause de l'anxiété.

LES "AUTRES" : LES DIEUX DU SCHISME

Les « Autres » sont les entités cosmiques et les divinités présumées de ce monde.

> ⚠ **Note importante :** Ils sont appelés ainsi car ils restent une énigme absolue pour le commun des mortels. Leur nombre exact ainsi que leurs véritables noms demeurent inconnus, car leur langue sacrée et torturée n'est parlée que par une infime partie de la population d'Everward.
> *Il n'existe aucun bloc de statistiques pour ces créatures : ce sont des forces qui dépassent totalement la compréhension et la logique humaine. On ne les combat pas, on subit leur présence.*

1. L'Horloger Borgne

L'entité liée au temps, aux paradoxes et à l'écoulement brisé de la réalité.

- **Apparence :** On le croise à travers tous les quartiers d'Everward. Il se présente sous les traits d'un homme âgé, vêtu d'habits d'une élégance d'un autre temps, portant une grande queue-de-pie et un haut-de-forme. Son visage semble incomplet : toute la partie supérieure de ses traits est remplacée par un assemblage complexe d'engrenages en mouvement constant.
- **Comportement :** Les rares personnes qui l'ont croisé racontent qu'on ne le sent jamais arriver. Lorsqu'il apparaît, le temps se fige littéralement autour de lui (la suie s'arrête de tomber, les pistons s'immobilisent). Il est d'une nature calme, parle d'une voix posée et ne montre jamais la moindre agressivité. Il est décrit comme profondément compréhensif envers la détresse humaine.
- **Les Pactes :** Manipulation temporelle, esquive du destin, secondes chances.

2. Le Grand Purgeur

L'entité de la rouille, de la décomposition et de la réincarnation par la pourriture. Il est la représentation ultime du changement occulte.

- **Apparence :** Il se manifeste principalement dans les quartiers agricoles, et plus précisément au cœur de la *Prairie*. Il n'apparaît qu'aux personnes brisées par le deuil, se matérialisant directement au milieu des marées d'insectes, de la vermine ou de la moisissure. Sa forme est changeante, mais il prend systématiquement les traits d'une personne malade, en phase terminale, couverte de stigmates.
- **Comportement :** Le Grand Purgeur ne parle pas avec des mots clairs ; ses intentions se transmettent par des vagues d'émotions viscérales ou des hallucinations. Il est la fin inéluctable de toute chose, mais aussi la promesse d'un renouveau.
- **Les Pactes :** Ses contrats proposent invariablement le retour d'un être cher décédé (sous une forme altérée), la mort ciblée d'un rival, ou la fin définitive de la faim et de la douleur physique.

3. La Murmureuse des Conduits

L'entité liée aux secrets les plus sombres, au chantage et à la paranoïa omniprésente dans les beaux quartiers.

- **Apparence :** Elle rôde principalement dans l'ombre des quartiers de l'Horloge et de Silice. Elle prend la forme d'une femme à la silhouette parfaite, vêtue d'un voile de deuil opaque. D'un côté, elle révèle une beauté hypnotique ; de l'autre, son visage est horriblement défiguré et rongé par l'acide ou le métal. Elle est l'incarnation de la duplicité.
- **Comportement :** Un rire cristallin et moqueur précède toujours son apparition dans l'obscurité des alcôves ou des bouches d'aération. La Murmureuse possède une voix douce, enveloppante, qui pousse immédiatement à la confidence et brise les barrières mentales.
- **Les Pactes :** Ses pactes impliquent toujours l'obtention d'informations cruciales, des trahisons politiques ou des meurtres discrets particulièrement avantageux pour le contractant.

4. L'Idole Vaporeuse

L'entité industrielle du sursis et du salut mécanique.

- **Apparence :** Elle se manifeste le plus souvent dans l'enfer bruyant des quartiers industriels (Fer, Vapeur, Plomb). Elle est considérée par ses contractants comme une entité profondément bienveillante, bien que cette "gentillesse" soit grandement remise en question par les Aliénistes. Elle apparaît sous la forme d'une silhouette titanesque faite de fumée blanche sous pression et de pistons incandescents.
- **Comportement :** Son apparition s'accompagne systématiquement d'un brouillard étouffant et d'une surpression qui assourdit tous les bruits environnants. Elle insuffle une énergie brute et brûlante à ceux qui l'écoutent.
- **Les Pactes :** Elle intervient auprès des ouvriers ou des enquêteurs au seuil de la mort. Ses contrats permettent d'allonger la vie d'une personne en la sauvant d'un accident mortel ou d'une maladie de la suie incurable, en échange d'une dévotion mécanique.

5. Le/La Tentateur Pourpre

L'entité liée aux désirs charnels, à l'obsession amoureuse et aux plaisirs de la vie.

- **Apparence :** Cette entité n'a pas de quartier de prédilection et frappe partout, des taudis des Cuves aux salons privés du Quartier d'Or. Elle adopte instantanément l'apparence physique, le genre et la voix de l'être le plus désirable pour la personne qu'elle cible.
- **Comportement :** Elle s'introduit généralement à la nuit tombée, se glissant dans l'intimité des chambres des personnes esseulées ou désespérées. Elle agit avec une sensualité débordante et une manipulation psychologique parfaite, lisant dans les cœurs pour y débusquer le manque affectif.
- **Les Pactes :** Le retour obsessionnel de l'être aimé, le fait de forcer une personne à tomber follement amoureuse du contractant, ou encore le don de fertilité dans un monde stérile et mourant.

6. La Moissonneuse de Silice

L'entité de la connaissance interdite, de la logique froide et de l'omniscience destructrice.

- **Apparence :** Elle apparaît exclusivement aux érudites, érudits et scientifiques du Quartier de Silice. Elle prend l'apparence d'une chercheuse à la peau diaphane et translucide, laissant entrevoir des circuits imprimés complexes de l'Ancien Monde et de l'encre noire couler dans ses veines à la place du sang.
- **Comportement :** Glaciale et distante, elle ne parle jamais. Elle utilise ses doigts fins et calcinés pour graver des équations parfaites, impossibles et mathématiquement terrifiantes sur les murs, les miroirs ou directement sur la chair de ses interlocuteurs.
- **Les Pactes :** Elle offre la compréhension absolue des technologies du Schisme, des plans d'inventions révolutionnaires ou la clé de mystères scientifiques insolubles. En échange, le contractant perd ses souvenirs les plus précieux (le visage de ses enfants, son propre nom) ou toute forme d'empathie humaine, devenant aussi froid qu'un algorithme.

7. L'Infiltré des Quatre Murs

L'entité de la survie militaire, de la violence tactique et de la peur panique du Dehors.

- **Apparence :** Il se manifeste auprès des soldats traumatisés, des miliciens acculés sur les remparts ou des survivants des expéditions extérieures. Il prend la forme d'un officier de haut rang de l'Ancien Monde, portant un uniforme militaire impeccable mais recouvert d'une épaisse poussière de cendres. Son visage est masqué par un respirateur en cuivre dont les optiques brillent d'une lueur rouge fixe.
- **Comportement :** Il surgit au milieu du vacarme assourdissant des fusillades ou dans le silence de mort des tranchées du Dehors. Sa voix résonne comme un ordre militaire indiscutable directement dans le crâne de sa cible.
- **Les Pactes :** Il offre une puissance de combat brute, des réflexes surhumains pour survivre à une mort certaine, ou le don tactique de prévoir les mouvements ennemis. Ses pactes exigent toujours en retour de commettre des actes d'une cruauté absolue ou de

déclencher des conflits sanglants au sein même de la ville.

8. La Grande Fondeuse

L'entité de la cybernétique divine, de la perfection de la machine et du rejet de la chair faible.

- **Apparence :** Elle hante les ateliers obscurs du Quartier du Fer et de l'Engrenage, apparaissant aux inventeurs ratés ou aux *Rapiécés* à l'agonie. C'est une silhouette immense, courbée mais imposante, drapée dans un lourd tablier de forgeron en cuir roussi. Ses bras sont de longs appendices mécaniques multifonctions et ses yeux ont été remplacés par des objectifs optiques massifs qui zooment, font la mise au point et cliquettent sans arrêt.
- **Comportement :** On l'entend arriver de loin au bruit lourd d'une immense chaîne métallique qu'elle traîne derrière elle. Elle dégage une odeur d'huile chaude, de graisse industrielle et de métal brûlé. Elle agit avec la patience méthodique d'une artisane qui considère les humains comme des ébauches ratées à retravailler.
- **Les Pactes :** Elle propose de remplacer la chair mourante ou brisée par des prothèses cybernétiques parfaites, qui ne tombent jamais en panne et ne connaissent aucun rejet. En contrepartie, le corps du contractant se transforme lentement et douloureusement en pur métal (le sang devient de l'huile, le cœur devient un piston) jusqu'à ce que son humanité et son âme se dissipent totalement dans sa carcasse de fonte.

Bestiaire

Contrairement aux "Autres", ces créatures possèdent des caractéristiques physiques et peuvent être combattues, détruites ou bannies. Elles sont le résultat de la corruption ou des résidus laissés par les entités.

L’Ombre de Plomb / De Suie (Liée à l'Idole Vaporeuse)

Ces figures fantomatiques sont faites de poussière de plomb toxique ou de suie volatile. Bien qu'on les pense confinées aux quartiers industriels, elles s'infiltrent partout où la fumée stagne, à l'exception notable de l'Aiguille.

- **Description :** Des silhouettes changeantes, fourbes et sournoises, qui se déplacent en glissant le long des tuyauteries et attaquent toujours par surprise dans le dos des Enquêteurs.
- **Test de Choc :** $1\text{d}4$ Stress à l'apparition.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
25	**40**	**30**	**75**	**65**	**40**	**50**	**10**	**50**

- **Attribut – Forme éthérée :** L'Ombre est immunisée aux états *Immobilisé* et *Ralentissement*. Elle subit **-50% de dégâts** de toutes les sources physiques (balles, surins, masses), mais subit des dégâts doublés face au feu et à la chaleur.
- **Attaque – Nuage agressif (1 Action) :** *Combat CàC (75%)*. L'Ombre traverse la cible dans un sifflement de vapeur. Inflige **$2\text{d}6$ dégâts de perforation** et ignore l'armure physique.
- **Attaque – Empoisonnement saturnien (1 Action) :** *Combat CàC (75%)*. L'Ombre force la cible à inhaler de la poussière de plomb. La cible doit réussir un jet de **Physique** normal. En cas d'échec, elle subit l'état **Empoisonné** (-10 à tous ses jets) et perd $1\text{d}4$ PV par tour jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins médicaux.

Le Remonté Fou (Lié à l'Horloger Borgne)

Le résultat tragique d'un contractant qui a tenté de tricher avec le temps. Son corps est resté piégé dans une boucle temporelle brisée.

- **Description :** Un être humain dont les mouvements sont saccadés, avançant à reculons puis accélérant d'un coup. Des bruits de tic-tac frénétiques s'échappent de sa cage thoracique ouverte, révélant des rouages dorés incrustés dans ses organes.
- **Test de Choc :** $1\text{d}6$ Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
35	0	50	80	60	20	30	05	70

- **Attribut – Pas Chassé Temporel :** Une fois par tour, le Remonté Fou peut dépenser sa Réaction pour esquiver automatiquement une attaque en se "téléportant" de 3 mètres en arrière, laissant un écho flou derrière lui.
- **Attaque – Griffe Cadencée (1 Action) :** *Combat CàC (80%)*. Ses doigts, prolongés par des aiguilles de métal, frappent à une vitesse surhumaine. Inflige **$1\text{d}8 + 3$ dégâts tranchants**.
- **Attaque – Paradoxe Localisé (2 Actions) :** Le Remonté hurle un son strident qui distord le temps sur une cible à moins de 6m. La cible doit réussir un jet d'**Esprit**. En cas d'échec, elle est **Étourdie** (perte d'une action au prochain tour) car son esprit revit les 5 dernières secondes en boucle.

Le Carcassier de la Prairie (Lié au Grand Purgeur)

Ceux qui demandent au Grand Purgeur de ramener les morts finissent souvent par fusionner avec la décomposition ambiante pour former cette abomination.

- **Description :** Un assemblage cauchemardesque de chair en décomposition, d'exosquelettes d'insectes géants et de boue de la Prairie. La créature est entourée d'un essaim de mouches à viande si dense qu'il dissimule ses formes.
- **Test de Choc :** 5d8 Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
60	50	85	35	50	10	40	01	10

- **Attribut – Nuée Protectrice :** L'essaim qui l'entoure agit comme un bouclier vivant. Les attaques à distance subissent un malus de **-20%** pour le toucher.
- **Attaque – Étreinte Putride (1 Action) :** *Combat CàC (85%)*. Écrase la cible sous sa masse. Inflige **$2\text{d}8 + 5$ dégâts contondants** et applique l'état **Ralentissement**.
- **Attaque – Régurgitation d'Essaim (2 Actions) :** Le Carcassier vomit une vague de larves et d'insectes nécrophages dans un cône de 3 mètres. Toutes les cibles subissent **$1\text{d}6$ dégâts de Brûlure** (l'acide des insectes) et doivent réussir un jet de Physique sous peine de paniquer.

Le Simulacre Voilé (Lié à la Murmureuse des Conduits)

Ceux qui abusent des secrets de la Murmureuse finissent par perdre leur propre identité, devenant ses espions anonymes dans les beaux quartiers.

- **Description :** Une silhouette élancée, vêtue de soie noire luxueuse. Son visage est un masque de porcelaine lisse, sans yeux ni bouche. Elle ne se déplace que dans les angles morts et les reflets des miroirs.
- **Test de Choc :6d6** Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
30	**60**	**40**	**70**	**80**	**60**	**50**	**75**	**30**

- **Attribut – Murmures Paranoïaques :** Tant que le Simulacre est à moins de 10 mètres d'un Enquêteur, ce dernier subit un malus de **-10 à tous ses tests d'Esprit** à cause des voix feutrées qui s'acharnent dans son crâne.
- **Attaque – Stylet de Cuivre (1 Action) :** *Combat CàC (70%)*. Flesche une zone vitale avec une précision chirurgicale. Inflige **$1\text{d}6$ dégâts perforants** + Effet **Hémorragie** ($1\text{d}4$/tour) en cas de réussite.
- **Attaque – Révélation Brisante (1 Action) :** Le Simulacre retire un morceau de son masque pour forcer un Enquêteur à regarder le vide absolu. La cible doit faire un jet d'Esprit DD 25 sous peine de subir l'état **Paniqué**.

L'Écorché Pourpre (Lié au/à la Tentateur Pourpre)

La punition de ceux qui ont sombré dans l'obsession charnelle absolue. La créature n'est plus guidée que par une faim primitive d'intimité.

- **Description :** Un être humain dont la peau a été entièrement retirée, laissant les muscles et les tissus à vif, d'une couleur pourpre luisante. Ses doigts se terminent par des filaments nerveux exposés et extrêmement sensibles.
- **Test de Choc :4d6** Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
40	**30**	**60**	**75**	**70**	**30**	**30**	**80**	**20**

- **Attribut – Fascination Malard :** Au début de son tour, l'Écorché peut tenter un jet de Charisme opposé à l'Esprit d'un Enquêteur. En cas de réussite, l'Enquêteur est charmé et ne peut pas attaquer l'Écorché pendant ce tour.
- **Attaque – Caresse Nerveuse (1 Action) :** *Combat CàC (75%)*. Touche la peau nue d'une victime, envoyant une décharge de douleur et de plaisir saturé directement dans son système nerveux. Inflige **$2\text{d}6$ dégâts psychiques** (directement au Stress, ignore l'armure).
- **Attaque – Fusion de Chair (2 Actions) :** L'Écorché se jette sur une cible *Ralentit* ou *Immobilisée* pour essayer d'assimiler ses tissus. Inflige **$3\text{d}6$ dégâts physiques** et l'Écorché récupère la moitié des dégâts infligés en PV.

L'Esprit Algorithmique (Lié à la Moissonneuse de Silice)

Le destin des Érudits qui ont troqué leurs souvenirs contre des équations. Leurs cerveaux ont brûlé, remplacés par de la logique pure.

- **Description :** Une carcasse humaine figée, assise ou flottant légèrement au-dessus du sol. Des fils de verre optique et de silice s'extraient de ses yeux et de ses oreilles, projetant des lignes de calculs lumineuses tridimensionnelles tout autour d'elle.
- **Test de Choc : 2d10** Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
20	80	20	40	85	95	70	00	80

- **Attribut – Analyse Prédictive :** L'Esprit calcule la trajectoire des balles à l'avance. Il possède un bonus permanent de **$+20\%$ à tous ses jets d'Esquive**.
- **Attaque – Rayon de Silice (1 Action) :** *Combat Distance (85%)*. Un faisceau de lumière blanche ultra-concentré jaunit des yeux de la créature. Portée 18m. Inflige **$2\text{d}8$ dégâts brûlants** (Ignore 50% de l'armure).
- **Attaque – Surcharge Logique (2 Actions) :** Injecte une masse de données impossibles dans l'esprit d'un technicien ou d'un utilisateur d'implants. La cible doit réussir un test d'Intelligence. En cas d'échec, tous ses implants cybernétiques subissent immédiatement un **Bug mécanique** et s'éteignent.

7. Le Fantôme des Cendres (Lié à l'Infiltré des Quatre Murs)

L'incarnation de la paranoïa militaire. Un soldat décédé dans le Dehors dont la rage et la terreur refusent de mourir.

- **Description :** Un milicien en uniforme déchiré de l'Ancien Monde, dont le corps est entièrement constitué de cendres grises et froides compactées sous une armure lourde rouillée. Ses yeux brillent d'une lueur rouge haineuse derrière son masque brisé.
- **Test de Choc :** 5d6 Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
50	40	75	50	65	40	50	10	40

- **Attribut – Discipline Martiale :** Le Fantôme des Cendres dispose de **3 Actions par tour** au lieu de 2.
- **Attaque – Baïonnette Spectrale (1 Action) :** *Combat CàC (75%)*. Une frappe militaire lourde et précise. Inflige **$1\text{d}10 + 4$ dégâts perforants**.

- **Attaque – Fusillade de Poussière (2 Actions) :** Le Fantôme lève son arme brisée et tire une rafale de débris et de balles de cendres. Zone de cône de 6m. Toutes les cibles dans la zone subissent **$3\text{d}6$ dégâts** et sont **Aveuglées** pour 1 tour.

L'Enclume de Chair (Liée à la Grande Fondeuse)

La fin ultime des Rapiécés qui ont abandonné leur humanité à la Grande Fondeuse. La chair et le métal ont fusionné de la pire des manières.

- **Description :** Un colosse monstrueux où la fonte, les plaques d'acier rivetées et les muscles hypertrophiés ne forment plus qu'un seul bloc difforme. Son bras droit est un marteau de forge géant greffé directement à l'épaule, et de l'huile noire remplace ses larmes.
- **Test de Choc :** 4d8 Stress.

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
75	**20**	**95**	**30**	**40**	**15**	**40**	**01**	**90**

- **Attribut – Blindage Intégral :** L'Enclume de Chair possède une armure naturelle de **10 Protection** et **20 Durabilité**. Elle est totalement immunisée à l'état *Hémorragie*.
- **Attaque – Écrasement de Fonte (2 Actions) :** *Combat CàC (95%)*. Abat son bras-marteau sur un Enquêteur. Inflige **$3\text{d}10$ dégâts contondants**. Si l'attaque touche, la victime doit réussir un test de Physique ou subir l'état **Immobilisé** (coincée sous le poids du métal).
- **Attaque – Sifflement de Purge (1 Action) :** Éjecte une onde d'huile bouillante et de vapeur par ses évents dorsaux. Tous les personnages au corps à corps subissent **$1\text{d}6$ dégâts de Brûlure**

LE MOISSONNEUR DES BRUMES (Horreur Biologique)

Ce prédateur opportuniste venu des Terres Désolées a trouvé sous le Dôme d'Everward un terrain de chasse idéal. Il a appris à se fondre dans le paysage industriel et cible principalement les ouvriers isolés ou les Enquêteurs imprudents qui s'aventurent près des conduits de vapeur.

- **Description :** Une créature au corps caoutchouteux, longiligne et grisâtre, capable de distordre ses membres pour épouser la forme des grosses tuyauteries. Son système respiratoire modifié lui permet d'expulser l'humidité de son corps en émettant un sifflement identique à celui d'une valve sous pression qui fuit.
- **Test de Choc :** $1\text{d}6$ points de Stress à l'apparition (lorsque le "tuyau" se détend d'un coup pour attaquer).

CARACTÉRISTIQUES & STATISTIQUES

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
45	**30**	**65**	**80**	**75**	**15**	**40**	**01**	**00**

- **Initiative :** $\text{Jet de d100} + 16$ (grâce à son Agilité).
- **Défense :** Esquive 80% / Pas de Parade.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Le Sifflement de la Valve (Hors combat) :** Le Moissonneur utilise le bruit de sa respiration pour attirer ses proies ou masquer sa présence. Un Enquêteur qui entend le sifflement doit réussir un jet d'**Investigation & Aliénisme** ou de **Mécanique** (au choix du MJ) pour capter l'anomalie. En cas d'échec, le groupe pense qu'il s'agit d'une simple fuite technique et le Moissonneur obtient l'**Avantage de Surprise** (Attaque gratuite au début du combat).
- **Camouflage Industriel :** Tant qu'il est immobile contre une structure métallique ou dans la brume, le Moissonneur dispose d'un bonus de **$+20\%$ en Discrétion**.

ACTIONS EN COMBAT (2 Actions par tour)

- **Attaque – Étreinte de Soupape (1 Action) :** *Combat CàC (80%)*. Le Moissonneur se détend depuis le plafond et enroule ses membres élastiques autour du cou de sa victime.
  - **Dégâts :** $1\text{d}8 + 3$ dégâts contondants.
  - **Effet :** Si l'attaque réussit, la cible subit l'état **Immobilisé** (impossible d'esquiver). Elle commence à étouffer et perd $1\text{d}4$ PV par tour tant qu'un allié ne réussit pas un jet de *Physique* pour la libérer.
- **Attaque – Jet de Condensation (1 Action) :** *Combat Distance (75%)*. Le Moissonneur recrache l'eau bouillante et acide accumulée dans ses poches pulmonaires sur une cible à moins de 5 mètres.
  - **Dégâts :** 2d4dégâts brûlants.
  - **Effet :** La cible doit réussir un jet d'Agilité ou subir l'état **Aveuglé** pendant 1 tour à cause des projections de graisse et d'eau bouillante dans les yeux.

Les 3 Types d'Insectes d'Élevage d'Everward

1. **Les Larves-Gras (La base des rations) :** D’immenses asticots de la taille d'un avant-bras, nourris de déchets organiques. Ils n'ont pas de pattes, mais des mandibules broyeuses. Ils sont sélectionnés pour leur taux de graisse élevé. Écrasés, ils forment la "pâte de protéines" du Grenier.
2. **Les Blattes de Cuivre (Les nettoyeuses) :** Des cafards géants au dos rigide comme de la tôle. Ils sont utilisés pour nettoyer les cuves et recycler tout ce qui est solide. Leur carapace est tellement chargée en métaux lourds qu'elle brille comme du cuivre rouillé.
3. **Les Moustiques-Vannes (Les producteurs de nutriments liquides) :** Des insectes volants obèses, incapables de voler très haut, mais dont l'abdomen produit un liquide épais et sucré. Ils se nourrissent du sang des rongeurs de soute.

LA NUÉE D'INSECTES D'ÉLEVAGE (Horreur Biologique)

Un seul de ces insectes sous les pieds est une nuisance ordinaire pour un habitant des Cuves. Mais lorsque les systèmes de confinement de la Prairie lâchent ou qu'une cuve de rétention déborde, des milliers d'individus se rassemblent en une masse mouvante, guidée par un unique instinct génétiquement programmé : dévorer tout ce qui contient des protéines pour grandir.

- **Description :** Un tapis vivant et bourdonnant qui recouvre le sol, les murs et les tuyaux. La nuée avance comme une vague noire et luisante, capable de s'infiltrer sous les portes, dans les conduits d'aération et directement à l'intérieur des combinaisons ou des armures.
- **Test de Choc :** 6d4points de Stress lorsque la nuée se jette sur le groupe dans un bruit de mandibules frénétiques.

CARACTÉRISTIQUES & STATISTIQUES

PV	SM / Stress	Physique	Agilité	Perception	Intelligence	Esprit	Charisme	Métal
Variable	**00**	**40**	**60**	**50**	**01**	**90**	**01**	**00**

- **Initiative :** Jet de d100+ 12
- **Défense :** Pas d'Esquive, pas de Parade (la nuée encaisse).

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Corps Diffus :** La Nuée est composée de milliers de petites bêtes. Elle est **totalement immunisée** aux attaques ciblées (surins, dagues, tirs de précision au pistolet ou sniper). Les armes à feu standards (9mm, fusil auto) ne lui infligent que **1 point de dégât par tir**.

- **Points Faibles :** La Nuée subit des **dégâts doublés** face aux armes de zone ou élémentaires (Lance-flammes, grenades explosives, fuites de vapeur provoquées par les joueurs).
- **Infiltration Vorace :** La nuée ignore totalement les bonus de protection des armures normales. Elle rampe à travers les articulations et les filtres.

ACTIONS EN COMBAT (2 Actions par tour)

- **Attaque – Submersion Vorace (1 Action) :** *Combat CàC (70%)*. La nuée grimpe le long des jambes des Enquêteurs et commence à mordre et sectionner les tissus.
  - **Dégâts :** 2d4dégâts physiques directs (ignore l'armure).
  - **Effet :** Si l'attaque réussit, la cible subit l'état **Ralentissement** (vitesse divisée par 2) tellement les insectes s'agglutinent sur ses membres.
- **Attaque – Frénésie Aveuglante (1 Action) :** *Combat CàC (60%)*. Une partie de la nuée (les insectes volants) se jette au visage des Enquêteurs pour s'introduire dans leurs masques ou respirateurs.
  - **Dégâts :** 1 point de Stress.
  - **Effet :** La cible doit réussir un jet d'Agilité ou subir l'état **Aveuglé** pendant 1 tour, occupée à arracher les bêtes qui lui montent dans les yeux et le nez.