

Univers

- [Présentation](#)
- [RECRUTEMENT : QUEL GENRE D'ENQUÊTEUR ÊTES-VOUS ?](#)
- [SYSTÈME DES CONTRATS : LA MAGIE INTERDITE](#)

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 *certain*s 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** :

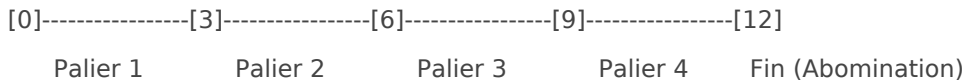
- **Réussite du jet** : Le pouvoir s'active normalement. Vous payez uniquement le coût en **Santé Mentale (Stress)** indiqué. *Le Stress se récupère en vous reposant entre les enquêtes.*
- **Échec du jet** : Le pouvoir s'active quand même, mais le pacte se referme sur vous. Vous perdez la Santé Mentale 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 stigmaté lié à votre contrat :



- **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).
- **⚙ Stigmatés 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 dérangent 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.