

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** : $1 \times \text{d}^4$ 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 **$2 \times \text{d}^6$ 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 $1 \times \text{d}^4$ 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** : $1 \times \text{d}^6$ 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 **$1\text{d}8 + 3\text{\$}$ 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 **$2\text{d}8 + 5\text{\$}$ 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 **$1\text{d}6\text{\$}$ 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 événements 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 enrôle ses membres élastiques autour du cou de sa victime.
 - **Dégâts** : $1d8 + 3$ dégâts contondants.
 - **Effet** : Si l'attaque réussit, la cible subit l'état **Immobilisé** (impossible d'esquiver). Elle commence à étouffer et perd $1d4$ 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** : $2d4$ dégâts 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 soude.

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 **totalemt 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.

Révision #3

Créé 26 mai 2026 21:57:37 par karubak

Mis à jour 27 mai 2026 14:58:00 par karubak