

# 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 confiance 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.

---

Révision #1

Créé 26 mai 2026 21:30:36 par karubak

Mis à jour 26 mai 2026 21:31:09 par karubak