



Nouveaux Monstres



mardi 3 mai 2005, par [John Doe](#)

Le Diable des Plaines

Ces bestioles sont apparues très peu de temps après le Jugement. Au début, les rois du bétail avides de profit attribuèrent la présence de ces esprits à "des abrutis de première qui en tiennent une bonne..." Cependant, tous les cow-boys te diront qu'un diable des plaines qui se balade peut décimer un troupeau, et tuer ou estropier toute personne qui se trouve sur son chemin. Ces saletés se nourrissent de la souffrance des autres créatures, et savent d'ailleurs très bien s'y prendre pour les faire souffrir. Cette soif d'infliger la douleur, associée à une grande intelligence, fait d'eux un danger pour quiconque se trouverait sur leur route.

Les diables des plaines sont encore plus dangereux quand ils ont faim. Leur forme naturelle est celle d'un fantôme. Ils passent donc inaperçus pour la plupart des humains. Les animaux peuvent les sentir sous cette forme, et sont énervés et paniqués en leur présence. Afin de rester sur ce monde, le diable des plaines doit posséder le corps d'un animal (en général le moins intelligent possible) et faire souffrir les autres. Leurs hôtes préférés sont les bêtes à cornes du Texas. Une fois dans un animal, le diable devient pratiquement impossible à détecter... du moins pour un moment.

Une fois que ce vaurien a pris le contrôle de son hôte, il part à la recherche du plus de douleur possible afin d'absorber suffisamment d'énergie pour s'en prendre à une nouvelle victime. Cela peut lui prendre quelques minutes à plusieurs jours, selon la quantité de souffrance présente. Dès qu'il fait partie du troupeau, le diable des plaines fait de son mieux pour provoquer les situations les plus dangereuses, comme l'affolement et la débandade. A la moindre occasion, un diable des plaines pourra même s'en prendre à un cow-boy isolé.

Le diable des plaines n'est pas facilement reconnaissable. Toutefois, après plusieurs semaines, son hôte va commencer à lui ressembler. Ses sabots deviennent longs et pointus, il commence à perdre ses poils, ses yeux deviennent laiteux comme s'ils étaient atteints de cataracte, et ses cornes se recouvrent de pointes acérées. Ces signes peuvent varier d'un animal à l'autre.

Dans les tous premiers stades, un cow-boy qui fait un jet Incroyable (11) en Perception se rend compte que quelque chose ne va pas avec une de ses bêtes. Quand un diable des plaines comprend que tout est perdu, il se bat comme un rat acculé dans un coin. Les diables des plaines ne peuvent pas se nourrir de la souffrance de leur propre hôte, et ils sont pris



de démente lorsqu'ils sont blessés ou lorsqu'ils ont faim (ajouter +6 à tous leurs jets de Force). Si l'hôte est tué avant que l'esprit ait pu le quitter, le diable des plaines est détruit. Quand un diable des plaines quitte son hôte, ce dernier meurt généralement en peu de temps. Dans le meilleur des cas, le pauvre animal est pris de folie.

Profil (incarné dans une bête à cornes du Texas)
Physique : D:1d4, A:1d8, F:1d12+5, R:2d8, V:2d12
Mental : P:1d8, Co:1d4, Ch:2d10, Ast:2d6, Ame:2d6
Taille : 7
Terreur : 9

Capacités spéciales :

Marque diabolique : Quand tu es blessé par un diable des plaines, la blessure ne peut pas être soignée. Fais un jet Difficile (9) en Ame. Si tu échoues, tu récupères le handicap Malade : chronique. La blessure ne peut être soignée que par le miracle Imposition des mains. Si le croyant se plante sur son jet de Foi, la blessure ne pourra plus jamais être soignée, et le croyant perd 1 point de Foi et 3d6 points de souffle.

Forme naturelle : Si le diable des plaines perd une bataille, et si au moins 3 membres du gang ont des blessures sérieuses, le diable trouve suffisamment de souffrance pour quitter son hôte, retrouver sa forme naturelle fantomatique, et laisser derrière lui son hôte à moitié mort. Pour cela, il lui suffit de réussir un jet Faisable (5) en Ame.

Ultime essence : Un déterré peut acquérir Fantôme au niveau 1, ou peut bénéficier de la "marque diabolique" du diable des plaines quand il utilise le pouvoir Griffes. En contrepartie, le déterré effraie les animaux comme le ferait un diable des plaines. Il récupère le handicap Détesté par les animaux.

Remarque : La "marque diabolique" de la

créature est une bonne façon d'expliquer le syndrome du Vétéran de l'Ouest Sauvage.

L'homme-mosaïque

L'homme-mosaïque était un homme comme les autres. Son nom et son passé sont tombés dans l'oubli. Il est mort il y a des années. Depuis sa mort, le manitou l'a poussé à commettre toutes sortes d'atrocités qui lui ont valu le statut d'abomination. Il tire son nom des nombreux morceaux de peau humaine qu'il coud sur son corps. Ces morceaux de peau lui confèrent son pouvoir. Il les utilise pour prendre l'apparence des victimes dont il a découpé la peau.

C'est un assassin qui s'en prend aux personnes seules qui n'ont ni famille ni amis. Le genre de gens que personne ne regrettera. Et dont personne ne s'étonnera de les voir marcher à nouveau.

L'homme-mosaïque est une terreur qu'il faut avoir vu. Il mesure près de 2 mètres de haut et son corps est recouvert d'un assortiment macabre de peaux humaines. Blanc, noir, jaune, rouge : peu importe qui il tue. Il pue encore plus qu'un déterré, à cause des morceaux de peau en décomposition qui sont cousus sur son corps.

Tôt ou tard le gang fera sa rencontre, accidentellement ou non. Voici ce qu'ils trouveront en face d'eux.

Physique : C:3d6, A:4d8, F:3d10, Q:4d12+2, V:5d8

Esquiver 3d8, combat : bagarre 5d8, furtivité 6d8, lancer : aiguilles 5d8

Mental : P:3d10, Co:2d6, Ch:2d8, Ast:2d4, Ame:1d4

Détecter 2d10, pister 3d10, scruter 2d10



Taille : 7
Terreur : 9

Capacités spéciales :

Transformation : L'homme-mosaïque peut changer d'aspect pour ressembler à ses anciennes victimes. Aucun de ses attributs n'est modifié, à l'exception de sa Taille. Comme il ne peut pas changer son poids, à chaque fois qu'il doit paraître plus petit, il grossit. Il peut donc être grand et mince, ou petit et trapu. Mis à part ces quelques limites, la transformation est parfaite. Un personnage qui réussit un jet Difficile (11) en scruter peut se rendre compte de quelque chose (une sorte de pressentiment).

Une telle transformation est terrifiante. Les os se tordent et craquent, et son visage est pris de spasmes alors que les muscles de son visage se modifient. Une telle vision d'horreur oblige à faire un jet de tripes contre un SD Incroyable (11).

Aiguilles : Il peut lancer les aiguilles qui lui servent à coudre la peau (jusqu'à six à la fois) en direction d'une même cible. Effectue un jet distinct en lancer : aiguilles pour chaque aiguille. Chaque aiguille cause 1d4 de dommages (ce sont de grosses aiguilles) et

vient se loger dans la peau de la victime. L'homme-mosaïque peut alors tirer vers lui la victime prise au piège, lors des actions suivantes. Cela nécessite un jet opposé de Force. Pour chaque succès et degré, l'homme-mosaïque parvient à se rapprocher de la victime de 1 mètre. Si la victime gagne, elle parvient à casser un fil à chaque degré. La victime peut également trancher un fil par action si elle a un couteau sous la main.

Griffes : 4

Equipement : petit couteau à filet (FOR+1d4), fils, aiguilles

Ultime essence : Un déterré qui se régale de l'essence de l'homme-mosaïque gagne sa capacité à se transformer. Le déterré peut ainsi prendre l'aspect des anciennes victimes de l'homme-mosaïque (le Marshal décidera qui sont ces victimes et à quoi elles ressemblent). Il y a un piège, cependant. A chaque fois que le déterré change de forme, il ouvre son esprit aux âmes des victimes assassinées. Il doit faire un jet Difficile (9) en Ame. S'il échoue, son esprit est affecté par cette expérience, et il récupère une démence dans le Tableau de Démences.