WIP

SETTING

Les autres espèces, asservies par les humains dans leurs grandes bâtisses de verre, dit-on, rêvaient de liberté, de grandes forêts vertes et de montagnes d’où coulait l’essence de toute vie. Les mêmes montagnes ou tout être aurait vu le jour, ou l’on pouvait voir, la nuit, le onesong éclairer les cieux. Mais rêver étaient la seule chose qu’ils pouvaient faire. Ces abominations qu’ils ne comprenaient pas, qui avaient, selon des anciennes histoires, chassé toute essence de ce monde, les tourmentaient nuit et jour. Prisonniers de leurs propres constructions, encagés et forcés de donner leur liberté pour du labeur, il n’y avait aucun espoir.   
  
 Un jour, dit-on, une jeune femelle entendit le onesong. Un jour, dit-elle, la porte s’était présentée devant-elle.

Les humains furent presque annihilés. Aucune de leur création ne pouvait faire face à la fureur de la toute présence, eux qui ne comprenaient aucune musique. Et leur son, lui fut réduite au silence. Le prix à payer fût, ironiquement, encore une cage. Mais celle-là, c’était là leur.

Les humains, ayant tenté de chanter malgré leur essence corrompue, ont levé les morts et maudit la terre avec cette magie perfide.

Des milliers d’années plus tard, l’espace vivable n’est qu’une fraction de ce monde, la zone morte recouvrant la quasi-totalité de la planète. Les peuples essaient de reprendre contrôle de leurs terres, mais c’est un processus long et difficile.

UNIVERS/AMBIANCE

Les peuples commencent à créer des états, et les conflits éclatent au sein du berceau alors que les Gardiens de l’Arche tentent de détruire toute société ou groupe qui se veut indépendant, car ces dernières sont vues comme dangereuses.

Le berceau est éclaté, et tous tentent de restaurer l’ordre sur leurs terres, et même si la guerre fait rage, le hors-monde, lui, n’attends pas la fin des hostilités pour voler la vie…

LES PEUPLES

KLEYNS : Des ursidés sur deux pattes, vivant pour la plupart dans les forêts en petits clans. Très attachés à leurs traditions et leur religion, ils vivent en communion avec la nature et le onesong. Ils sont très sages, on dit qu’ils possèdent les secrets du monde. Ils sont très grands et puissants, la taille moyenne étant de 2 mètres 20 pour 200 kilos. Certains d’entre eux peuvent se transformer en leur forme primale, devant gigantesques et s’abandonnent à leurs instincts.

Ils sont très accueillants et très respectueux, ils ont beaucoup de savoir vivre. Ils portent de longs vêtements très sobres pour la plupart, en peau d’animal. Ce sont d’excellents artisans en ce qui concerne les vêtements, le travail du cuir, les bijoux, les objets enchantés.

MEY’WEL : Des félidés sur deux pattes, qui vivent dans les villes et les villages. Ce sont eux qui sont à l’origine de l’architecture et la construction des cités, et qui recherchent des moyens et outils toujours plus ingénieux. Des artisans et inventeurs doués, ils aiment vivre en grande communautés et faire la fête. Beaucoup sont des chefs et brasseurs de renom, tous savent que les tavernes tenues par les leurs sont d’excellents endroits ou boire et se restaurer.

Leurs armes et armures sont portées par toutes les milices et unités militaires, leurs outils utilisés par tous. Souvent vêtus d’habits en tissus fins travaillés avec le plus grand soin, dotés de couleurs vives, leurs villes toujours animées, les Mey’wel aiment la fête.

THE LEYLINE : Des créatures ressemblant à des wyverns, d’une longueur d’environ deux mètres de long pour un poids moyen de 90 kilos, ils sont assez sveltes. D’une rapidité aussi déconcertante dans les airs qu’au sol, ce sont des créatures élusives et discrètes. Cette réserve dont ils font preuve a rendu leur adaptation aux sociétés qui les entourent assez compliquée. Dans les temps anciens, ils étaient très territoriaux et vivaient seuls. Mais au fil du temps, cette espèce a su se faire une place.

Les remèdes qu’ils concoctent sont excellents, et les recettes transmises de génération en génération. Leurs sorts sont puissants, beaucoup de Leylines aiment étudier l’essence du onesong et le modeler selon leurs besoins ou envies. Excellents chasseurs, autant de trésors que de proies, ils guettent du haut de leurs montagnes.

OWNSO : Possédant de nombreux domaines, ce sont des créatures d’honneur et d’amour, qui feront tout pour protéger l’intégrité des leurs. Semblables à des loups est la seule description générale qu’on pourrait donner à cette espèce. En effet, il existe autant de morphologies que de robes différentes, mais leur sens du devoir est commun à tous.

Les chants et sorts des Ownso sont puissants, mais la grande majorité sont des solutions non létales, ce peuple pensant que tout conflit est solvable sans que le sang coule. Certains prétendent avoir vu des Ownsos s’évaporer dans le miroir, prendre contrôle de diverses entités, traverser les forêts à travers la végétation, voir à travers les yeux des êtres.

Il est sage de ne pas faire de mal à qui ou quoi que ce soit sur leurs terres.

NAINS : Des créatures de petite taille, mais aussi larges que grands, les nains aiment la chaleur de leurs maisons et bastions. Sédentaires, peu aiment l’aventure vers l’inconnu ou le voyage, préférant passer le temps en peaufinant leurs habilités à l’artisanat ou à l’art du combat. Ferveurs et fiers défenseurs de leurs cultures et coutumes, il faut veiller à respecter leurs édifices et bibelots, car pour eux, ils sont chargés d’histoire et d’un fragment de leur personne.

Leurs arbalètes, autant que leur culture, ne manqueront pas de vous toucher.

TELOY : Lapins