



Le continent de la
Dernière Lune

L'encyclopédie



Les Roov Dark

Il existe trois phases précises dans l'état physique et mental d'un RoovDark. Elles n'ont pas de durée précise, mais elles sont cependant inévitables à plus ou moins long terme.

- Lors de la première phase un RoovDark peut dissimuler son état et vivre normalement. Ses crises de démences sont peu fréquentes et les plus forts d'entre eux parviennent à les contrôler parfaitement, voire pour certains à les maîtriser de façon à en tirer avantage.

- La seconde phase est une phase douloureuse de transition. Les RoovDarks, à ce stade, ne peuvent plus cacher leur état et commencent à dépérir, tant physiquement que moralement. Ils ont du mal à supporter la lumière du jour, recherchent les endroits obscurs. Les crises sont plus fréquentes et difficilement contrôlables et ils peuvent par moment s'avérer dangereux pour leurs compagnons. Malgré tout certains conservent une vie sociale fragile. C'est à partir de cette phase de transition que les RoovDarks sont susceptibles de basculer du côté de la Bête.

- La troisième et dernière phase est tragique et irrémédiable. Les RoovDarks de ce stade choisissent généralement de rejoindre les Grouilloirs pour y finir leur vie. Ils sont dans un état de délabrement physique et mental définitif. La démence prend le dessus sur la raison et ils ne sont lucides qu'en de très rares occasions. La lumière du jour leur est fatale et ils ne peuvent survivre que la nuit ou dans l'obscurité la plus totale. A ce stade ils sont considérés comme extrêmement dangereux.



- LA GEOGRAPHIE

Le continent de la dernière lune est composé de deux terres distinctes connues. Les terres du sud et les terres du nord séparés par un bras de mer. Au delà de ces terres, nul ne sait ce qui s'y trouve... Les océans et les mers, rendus dangereuses par l'apparition d'une Bête aquatique, sont très peu ou pas du tout explorées, ce qui explique qu'une grande partie de la superficie du monde soit totalement inconnu.

Si les terres du sud, plus riches et fertiles, subissent de nombreuses et épisodiques attaques de la Bête, les terres du nord quand à elles constituent une barrière, une porte close sur les terres de la Bête. Là bas la guerre est quotidienne. Si les terres du nord devaient un jour céder, alors le monde perdrait tout espoir de vaincre le fléau qui le dévaste chaque jours un peu plus.

- LA TECHNOLOGIE

Sur le Continent de la Dernière Lune, la technologie la plus avancée est la technologie à vapeur dont les applications multiples restent une source d'espoir pour la lutte contre le fléau mais aussi un progrès indéniable dans la vie quotidienne des habitants. Si la vapeur est présente dans le fonctionnement des armes de guerre, elle est également nécessaire au fonctionnement des moteurs des Convoyeurs qui ravitaillent les villes en nourriture. Bien qu'elle ne soit pas toujours totalement maîtrisée, c'est la seule technologie utilisable connue à ce jour.

- L'ECONOMIE

Avant l'Unification l'économie était affaire de Races et de rapports de force. Si quelques monnaies existaient déjà, notamment chez les Humains et les Elfes, elles n'étaient garanties d'aucune valeur précise pour les autres Races et, hormis le pillage et la guerre, le troc restait un élément décisif dans les échanges commerciaux. Depuis l'Unification, bien que le troc reste un moyen simple de commercer, et toujours utilisé, une monnaie commune et officielle a été instaurée; la piace. Les coutumes commerciales en ont été radicalement changé et l'économie s'est rapidement modernisé. Cependant, plus encore que la piace, il existe une monnaie supérieure à toute autre, les dents de la Bête, gage de fortune mais aussi de gloire.

- LA POLITIQUE

Sur le Continent de la dernière Lune il n'existe pas de parti ni de courant politique à proprement parler. Pourtant, si les Sept font office de chefs incontestés et président aux destinées du monde connu dans un esprit démocratique afin que l'Unification perdure, certains voudraient accéder au pouvoir par des moyens détournés et les escarmouches politiciennes sont légions. De nombreux Humains et Bannis complotent plus ou moins ouvertement pour que l'égémonie des Sept soit supplantée par une hiérarchie nouvelle qui les avantageraient. Ils existent également des tensions entre Races, nées de conflits passés, qui ne facilitent pas toujours la réalité de l'Unification et induisent des tensions politiques. L'on peut citer les divergences historiques entre les Humains et les Elfes, mais aussi celles, plus violentes et durables, entre les Orcs et les Bannis.

Les maires des grandes villes du Continent, élus par les habitants, sont également des politiciens avisés qui tentent souvent d'imposer leurs propres visions de l'avenir en exploitant les nombreuses divergences raciales. L'on parlerait même du couronnement d'un roi du Continent...

- LA MAGIE

D'après une ancienne légende, la magie aurait disparu du Continent quand le tertre des Fées serait apparu. En tout état de cause, et que cette légende soit vrai ou non, la magie n'existe plus. Seuls quelques Prêtres continuent d'utiliser une magie des plantes qui a plus à voir avec des pratiques et des connaissances en herboristeries qu'avec de la magie pure.

- LE TEMPS

Sur le Continent de la Dernière Lune, une année est découpée en deux fois 6 mois de 2 lunes chacun. Une Lune compte 30 ou 31 jours. Chaque mois porte le nom d'un Peuple de l'Unification. - LES

CHASSEURS

Les chasseurs Kaltans ont deux rôles bien particuliers. Le premier consiste à pourvoir aux besoins en nourriture de leur tribu. Le second est de constituer une armée dont chaque soldat qui la compose a reçu un entraînement spécial et maîtrise des techniques de combat propres aux Gaiens. Farouches guerriers, ils sont tout aussi redoutables sur les champs de batailles qu'en embuscade et les Seekers eux même recherchent leur aide lors d'affrontements massifs contre la Bête.

Les différentes Castes du Peuple Seeker :

- LA CASTE DES PROTECTEURS

Basés dans les villes et les cités, ou suivant les Convoyeurs à travers le Continent de la Dernière Lune, mêlés aux autres Peuples et parfaitement intégrés, ils représentent l'autorité et la justice, assurant la protection des vies et des biens. Leurs décisions ne sont que très rarement discutées et leur jugement toujours accepté. Ils sont le lien social entre le Peuple Seeker et les autres Peuples.

- LA CASTE DES ACADEMIES

Composés des hauts dignitaires du Peuple Seeker, la Caste des Académies représente la plus haute autorité militaire du Continent. Constitués de vétérans des batailles contre la Bête, grands stratèges, maîtres dans l'art de la guerre et le maniement des armes, ils prennent les décisions importantes, donnent les ordres et forment les nouvelles recrues. Ils sont, dans le Peuple Seeker, les plus respectés.

- LA CASTE DES CHEVALIERS DE LA DERNIERE LUNE

Ils sont les éléments de l'armée régulière, la puissante armée des Peuples, la force d'assaut, ceux qui, chaque jour, confrontent la Bête, la traquant sur tout le Continent, sans répit. Cavaliers émérites, guerriers valeureux, ils sont de toutes les batailles, de tous les combats. Certains d'entre eux, bien que Chevaliers obéissant aux ordres de leurs supérieurs et aux devoirs de leur Caste, ont entrepris des quêtes solitaires, guidées par le désir de vengeance, par la haine ou encore l'appât du gain, et vouent leur vie à une chasse dangereuse, suicidaire et irraisonnée pour débusquer la Bête et lui arracher son bien le plus précieux, ses dents, symbole de mort à la valeur marchande inestimable. Ils sont appelés les «Chasseurs de dents».

Les métiers du Peuple de Syphéa :

- LES COMMERCANTS

Si la plupart d'entre eux se sont sédentarisés, ouvrant multitudes d'échoppes et de tripots dans les villes citadelles de Syphéa où ils ont prospérés et se sont enrichis, quelques uns continuent d'être des marchands itinérants qui suivent les Convoyeurs, sans cesse à la recherche de nouveautés qu'ils pourront monnayer. Les commerçants, grâce à un sens aigu du commerce et à leur façon de s'imposer souvent comme des chefs de groupe, entraînant à leur suite, dans de rocambolesques périples à l'issue souvent incertaine, des aventuriers avides d'émotions fortes ou plus simplement en quête de richesse ou de gloire.

Les Races:

Humains

Les humains constituent la plus importante ethnie du Continent de la Dernière Lune. Intelligents et inventifs, doués de capacités physiques remarquables, capables d'apprendre et de s'adapter rapidement, ils accèdent très souvent au sommet de la hiérarchie des castes, dans les plus hautes sphères du pouvoir. D'une nature plutôt sociable et sédentaire rares sont ceux qui ont rejoint le Peuple nomade de Kaltan, préférant s'établir dans les cités et les villages. Parfaitement intégrés dans les Peuples de Syphéa, Veldt et Fioul, ils font aussi preuve d'abnégation et de courage en rejoignant les rangs des Seekers pour combattre la Bête.

Complexe et paradoxale, la race humaine est à la fois respectée et honnie des autres races. S'ils sont, par la volonté du clan des sept, à l'origine de l'unification, ils ont aussi leur prix à payer aux ténèbres, le Peuple de Mad dont ils sont les uniques représentants.

Historiquement les humains ont dominés une partie du monde à l'époque du royaume d'Arkhanis, devenu les Baronnies féodales de l'Ouest avant de disparaître totalement; et beaucoup d'entre eux, bien qu'ayant fait allégeance à l'un des Peuples de l'unification, restent très attachés aux héritiers et descendants des Barons qui constituent une communauté élitiste, méprisant l'unification et complotant dans l'ombre pour le couronnement d'un roi du Continent.

La guerre qui fit rage entre les Baronnies de l'ouest et le royaume Elfe du Sud continue d'attiser les braises d'une profonde rancœur entre les Humains et les Elfes...

Elfes

Intelligents, sensibles, cultivés, passionnés d'arts, les Elfes ont une longévité unique pouvant atteindre 300 ans. De part leur facultés innées, ils constituent la majorité des érudits du cercle des Vénérables au sein du Peuple de Veldt. Habiles commerçants et artistes reconnus, ils ont également une place de choix dans le Peuple de Syphéa, apportant une touche de fantaisie et de luxe à la rudesse des échanges commerciaux. Cependant, bien que de nature pacifique, les Elfes, malgré leur allure pour le moins raffinée et précieuse, peuvent se révéler d'efficaces guerriers. Doués d'une fantastique capacité de vision nocturne, ils ont constitués chez les Seekers un redoutable régiment d'infiltration et de soutien composé d'archers émérites baptisé "Oeil de la nuit".

Les Elfes sont issue d'une des plus anciennes civilisations du Continent de la Dernière Lune, la seule qui pouvait s'opposer alors à l'hégémonie de la civilisation humaine d'Arkhanis. Bâisseurs remarquables, ils ont édifiés Tanarisse et Olonesse à l'époque où existait encore un royaume Elfe. Dépositaire d'un grand savoir, ils restent farouchement opposés aux nobles humains des anciennes Baronnies de l'Ouest, et sont, de toutes les races, les adversaires les plus acharnés du Peuple de Mad.

Gobelins

Ils naissent dans les spores, là où s'accumule crasse et maladies. Race pour le moins féconde, ils prolifèrent et vivent dans l'anonymat. Rien ne les différencie vraiment les uns des autres mis à part

Les Castes

Différentes Castes constituant le Peuple de Veldt :

- LA CASTE DES GARDIENS DU SAVOIR

Uniquement formée d'érudits du dernier cercle, les Vénérables, cette Caste constitue le coeur même du Peuple de Veldt. Ils ont accès à tous les savoirs, à toutes les connaissances, des informations les plus insignifiantes aux secrets les plus terrifiants... Reclus en l'enceinte de Tanarisse, hauts dignitaires de l'Arche du Savoir, ils sont les dépositaires de la tradition de la plume. Seuls habilités à enseigner aux futurs érudits, ils forment les générations futures.

Leur principale prérogative est de valider les informations et de les rendre officielles. Rien ne peut être écrit ni conservé sans cette validation.

Plus encore que les autres érudits, les Gardiens du Savoir représentent la sagesse et la raison. Ainsi ils ont pris une place importante dans la vie politique naissante du Continent et leur présence est souvent requise aux quatre coins des terres par les représentants des autres Peuples pour confirmer ou infirmer certaines décisions.

- LA CASTE DES CONCILIEURS

Composée d'Artisans, de Sages et de quelques Vénérables, cette Caste regroupe des érudits qui parcourent le Continent de la Dernière Lune afin de rencontrer les futurs candidats qui entreront à l'Arche du Savoir où d'être les témoins d'évènements importants afin qu'ils soient retranscrits et rapportés aux Gardiens du Savoir.

Généralement recrutés parmi les plus endurants, la plupart d'entre eux ont prêtés allégeance à d'autres Peuples avant d'intégrer définitivement celui de Veldt. Forts de leur expérience et des connaissances qu'ils ont acquises durant ces années passées, ils ont pris la décision de rejoindre les érudits et d'apporter leurs concours à l'Arche du Savoir. Ainsi, ces hommes de lettres, bien qu'intellectuels, grâce à l'expérience accumulée et à leur vécu, restent de formidables hommes de terrain capables d'affronter les dangers avec bravoure.

- LA CASTE DES OUVRIERS DE L'OMBRE

Ils constituent la majorité des érudits du Peuple de Veldt. Apprentis, Novices et Artisans, ils représentent les générations futures et concourent au bon fonctionnement de l'Arche du Savoir. Besogneux, discrets, ils sont les innombrables ouvriers qui oeuvrent à Tanarisse, s'acquittant des tâches domestiques quotidiennes, étudiant, transcrivant les multiples informations que les Vénérables de la Caste des Gardiens du Savoir ont validés et désirent conserver dans les grimoires et les parchemins.

ne pouvant compter que sur eux même et dans un soucis de sécurité pour leur race, ils ont développés un gigantesque réseau de renseignements très efficace. Face à l'incompréhension des autres races, certains d'entre eux, par vengeance où dépit, sont devenus des espions à la solde des Bannis des sectes de Démons ou des nobles humains qui complotent contre l'unification.

Orcs

Contrairement aux idées reçues, les Orcs ne sont pas fondamentalement mauvais. Bien qu'ils restent de farouches et redoutables guerriers, de nature brutale et rustre, peu communicatifs et quelque peu grognons, les Orcs sont dénués d'une quelconque agressivité gratuite. La plupart d'entre eux aspirent à une vie paisible sur des terres reprises à l'ennemi afin d'y fonder une nouvelle nation.

Se déplaçant souvent en tribu au sein du Peuple de Kaltan, ils symbolisent un espoir de renouveau. Si certains, pour des raisons personnelles comme l'honneur bafoué où une peine de cœur, quittent les nomades pour rejoindre le Peuple de Fioul où, grâce à leur physique impressionnant qui leur permet de supporter le poids des lourdes armures d'outils, ils deviennent des Soldats Convoyeurs, d'autres choisissent de grossir les rangs des Seekers. D'une intelligence moyenne et peu enclin à prendre des responsabilités, préférant le combat au corps à corps plutôt que la stratégie, ils deviennent très rarement de hauts gradés mais font de valeureux lieutenants.

Avant que la Bête ne les chassent et après des décennies d'errances, la nation Orc s'était établie dans le désert du Nanchéro. Durant de nombreuses années une guerre impitoyable les opposa aux Bannis qui en revendiquaient la souveraineté. Depuis Orcs et Bannis restent violemment opposés et même l'unification n'a pas réussi à apaiser la haine entre les deux races.

De toutes les races du Continent les Orcs sont les seuls à croire à un dieu, Kroan, le dieu de la terre et des braves, qui aurait, dit on, légué à son peuple une épée légendaire, kalchagart, capable de le tuer.

Trolls

Forcés de la nature à la constitution physique exceptionnelle, malheureusement dénué de toute intelligence, les Trolls restent une race primaire, sale, possédant un vocabulaire unique selon l'individu et n'excédant pas les 40 mots. Pour cette raison il n'existe pas de langue Troll reconnue. Les Trolls s'attachent à la première personne qui leur tend la main et les nourri, incapable de raisonner ni de réfléchir, insensibles aux enjeux du Continent. Considéré le plus souvent comme des animaux domestiques, ils n'intègrent un Peuple qu'en fonction de l'allégeance de son propriétaire et se retrouvent la plupart du temps rattachés aux travaux physiques. Qu'ils soient de véritables sacs à dos ambulants ou plates formes de combat chez les Fiouls, harnachés aux balistes à vapeur chez les Seekers ou animaux de traits chez Syphéa, jamais ils ne prennent de décisions et se contentent d'obéir aveuglement, ce qui en fait des compagnons utiles ou des ennemis redoutables.

Pourtant, la nature quelques fois peut réserver des surprises. En effet il existe chez les Trolls une sorte d'évolution naturelle, les Trallons, dont l'intelligence légèrement plus développée que celle de leurs comparses leur permet de raisonner et de prendre des décisions simples. Ils sont généralement affectés chez les Seekers à la garde des prisons et des entrées sécurisées des cités.

Vermineux

Aussi appelé Hommes-rats, les Vermineux sont de petits êtres chétifs, craintifs, au corps et au museaux recouvert d'un poil fin et soyeux qui préfèrent vivre en famille dans la discrétion et à l'abri de leurs galeries souterraines labyrinthiques.

Si leur petite taille et leur extraordinaire dextérité manuelle en font d'excellents réparateurs Engineers

de Veldt.

Peuple discret, farouche, difficilement abordable, préférant la quiétude des bois aux tumultes des villes et des cités, les Gaiens sont de redoutables guerriers et des hommes de terrain confirmés qui n'apprécient que très moyennement la technologie à vapeur et l'ingénierie Fioul. Pourtant, très souvent, ils aident aux choix des futures routes qu'emprunteront les Convoyeurs grâce à leur connaissance des Terres.

Très attaché aux valeurs ancestrales des différentes races qui le compose, le Peuple de Kaltan est certainement le plus complexe mais aussi le plus tolérant, et, si son histoire est souvent faite de rumeurs et de légendes plus ou moins vérifiables, elle est fortement imprégnée d'un mysticisme troublant auquel les apparitions mystérieuses de "l'Enfant de la Mère" apporte un crédit indéniable.

Le peuple de Seeker

Fondé par Hans Seeker, du Clan des Sept, mort au combat. Pour certains ils représentent l'honneur et la vertu, pour d'autres, l'unique rempart face à la Bête et au chaos. Qu'ils soient paladins ou aventuriers, justiciers ou mercenaires, que leurs raisons soient nobles ou intéressées, tous ont choisis de se battre selon la charte Seeker et le respect de sa hiérarchie. C'est un Peuple fier et intègre, représentant la justice et l'autorité. Ils sont les seuls habilités à juger et à exécuter les sentences. Ils sont la loi et l'ordre et constituent la plus grande force armée du Continent de la Dernière Lune, également responsables de la stratégie militaire.

Guerriers puissants disséminés sur tout le Continent, ils sont l'armée des Peuples unis apportant leur soutien à tous ceux qui en ont besoin, sans distinction de Race ni de Peuple, sacrifiant leur vie à leurs convictions. Mais s'ils sont respectés pour leur abnégation et leurs hauts faits d'arme contre la Bête, leur attitude rigide et autoritaire, sans nuance, quelques fois même suicidaire, les rendent inquiétants voire menaçants pour les autres Peuples qui doivent se plier à leurs décisions souvent intransigeantes. Mis à part la Bête, fléau commun à tous les Peuples, les Seekers sont les plus farouches opposants des Mads qu'ils abhorrent et de nombreuses batailles sanglantes les ont opposés.

Le peuple de Syphéa

Créée et organisée par Syphéa, du Clan des Sept. De tous les Peuples, il est celui qui rassemble le plus grand nombre d'individus. Commerçants établis dans les villes citadelles à l'architecture mutante représentant la diversité des Races, dont la plus connue est fertillis, marchands itinérants suivant les Convoyeurs, rudes agriculteurs des fermes communes qui cultivent et fournissent les vivres ou Prêtres Guérisseurs détenteurs des derniers secrets de la magie, le Peuple de Syphéa génère les richesses et organise les échanges commerciaux dont il a défini les règles et les usages. Les Syphéas ont également institués une monnaie commune aux Peuples du Continent de la Dernière Lune, la Piace, et, s'ils ne sont pas de grands guerriers rompus au maniement des armes, ils sont très souvent à l'origine de petits groupes d'aventuriers qu'ils dirigent habilement et conduisent dans des quêtes parfois dangereuses mais forts rentables.

C'est un Peuple organisé, particulièrement sociable, riche et fédérateur, festif et insouciant en apparence mais parfaitement impliqué dans la lutte contre la Bête notamment grâce aux prêtres guérisseurs qui prodigues les soins efficacement. Le Peuple de Syphéa n'est pas composé de Caste, mais de métiers.

De toutes les races du Continent, la race des Minotaures reste la plus respectée. La légende dit que même les Bannis craignent leur rares colères et les humains du Peuple de Mad eux mêmes semblent relativement plus tolérants envers eux.

Ondins

Race aquatique au corps membraneux supportant excessivement mal la chaleur et le manque d'humidité, leur nature physique et leurs connaissances des océans en fait d'exceptionnels marins et navigateurs.

Vivants secrètement sous les eaux, dans de grandes cités sous-marines, à l'abri des conflits entre races, l'apparition d'un fléau aquatique, dérivé génétique de la Bête terrestre, les a chassés des océans et des mers, obligeant les Ondins à un exode pitoyable dans les rivières et les lacs, révélant leur existence aux autres races et implorant leur aide pendant la guerre du Premier Choc. Leur monde, géographiquement hors de portée des autres peuples terrestres a succombé finalement, et les Ondins ont dû se résoudre à s'installer définitivement sur la surface du Continent de la Dernière Lune, prêtant main forte au combat contre la Bête sans pouvoir sauver leur civilisation condamnée à la destruction.

Si les Ondins gardent une certaine rancœur envers les autres races, ils sont parvenus à s'intégrer aux Peuples et ont rejoint l'unification. Ils restent cependant une race étrange et méconnue qui se mêle difficilement aux autres ethnies. L'on peut cependant faire la différence entre deux classes spécifiques chez les Ondins. Un petit nombre d'entre eux sont des Ondins Royaux, plus grands et plus charismatiques que leurs vassaux, les Ondins communs, qui, plus chétifs et moins charismatiques constituent la majorité de la Race.

Lycants

A la fois Humain et animal, ces Hommes Loups détiennent de ces deux aspects les caractéristiques fondamentales. S'ils ont conservés des Humains l'intelligence et la raison, ils ont aussi préservé de leur nature animale un instinct fiable, des sens hyper développés et une constitution physique des plus remarquables. Vivant en tribus nomades particulièrement attachés à la nature et regroupés sous l'autorité d'un même chef de clan, l'Omnikhan, détenteur unique des secrets de leur race, privilégiant la survie de la meute aux autres espèces du Continent, ils se sont distingués, avant l'Unification, comme de redoutables chasseurs de primes, traquant leur proie sans relâche. Peu enclin à la pitié, pouvant même se révéler sanguinaires dans les conflits, les lycants ont toujours cru en l'arrivée d'un guide venu du fond des âges et annoncé depuis fort longtemps par l'Image Sacrée, sorte de relique mystérieuse conservée par l'Omnikhan qu'aucun regard, sinon le sien, ne peut caresser. Lors de l'apparition des Sept, les lycants ont vu en Kaltan, Homme Loup lui même, le guide tant attendu. Depuis, persuadé que leur race existait déjà avant les ténèbres, ils se sont lancés dans une quête éperdue pour connaître la vérité sur leurs origines qu'ils espèrent trouver dans les sites de l'Avantis, là où, dit on, l'Image Sacré fut découverte. De toutes les races, celle des lycants est la seule à réfutée l'idée que la Bête est une entité autonome et reste intimement convaincue qu'elle n'est que l'instrument d'un maître, véritable fléau du Continent...

La race des lycants reste délibérément farouche et ne fraternise que très rarement avec d'autres races et certains pensent, à tort ou à raison, que leur chef détient de lourds secrets susceptibles d'avoir des conséquences dramatiques sur l'Unification.

Les lycants ont tous sans exception prêté allégeance au Peuple de Kaltan, refusant de se soumettre aux ordres des représentants d'une autre race que la leur. Cependant, exceptionnellement, Kaltan lui même peut ordonner que l'un d'eux fasse allégeance à un autre Peuple dans un souci de partage des compétences.

Elementaires

Ils ont été quasiment tous anéantis lors de l'apparition de la Bête, comme si la Terre elle-même avait rappelée à elle ses soldats et s'en était nourri pour combattre le fléau. Des quelques Elémentaires qui ont survécus, tous ont décidés volontairement de se mettre au service des hauts dignitaires des Castes qu'ils assistent et protègent dans les tâches quotidiennes. Dépouvus de la parole, les Elémentaires n'ont aucun autre moyen de communication que leurs actes. ils sont des alliés de poids dans la balance sans cesse menacé de l'équilibre cosmique.

Fées

Face à la menace et la puissance de la Bête, les fées ont constatées et acceptées leur inutilité. Devenues tristes dans un monde qui les oublie peu à peu, recluses dans le Tertre des Fées d'Olonesse, certains les rendent responsables de la disparition de la magie sur le Continent. En effet, d'après une ancienne légende, le tertre des fées serait apparu lors de la disparition de la magie. Quoi qu'il en soit, les Fées désormais s'acquittent de tâches ridicules, voire futiles, transportant les encriers et les plumes chez les Veldts ou encore sont préposées aux nettoyages des tuyaux chez les Fiouls. Il n'est pas rare qu'à un Enginer lui soit attribué une Fée pour l'entretien des chaudières à vapeur portables. Ces dernières, généralement ravies de retrouver une utilité réelle, s'entiche souvent de leur "propriétaire" et deviennent d'insupportables nymphomanes.

Centaures

Altiers et fiers, peu bavards, ombrageux, les Centaures se mêlent très peu à la vie sociale et peuvent paraître quelque fois méprisants. Cependant ils ont une réputation de loyauté et de bravoure indéfectible.

Particulièrement habiles dans le maniement des armes de jets, rapides, endurants, d'une constitution solide, ils constituent le gros de la cavalerie Seeker, transportant sur leur dos les Nains et les Gobelins vers les premières lignes. Redoutables stratèges, patients, ils préfèrent toutefois les combats et l'appel de la nature aux confinements des garnisons et des conseils de guerre. Ils font également de très bons éclaireurs chez les Kaltans ou de rapides et intrépides coursiers chez les Veldts. Avant l'avènement de la Bête, les Centaures vivaient en nomades, loin des cités, exposés, et furent les premières victimes du fléau lorsque la Bête apparue. Beaucoup furent massacrés, des familles décimées, et ce lourd passé a profondément marqué les Centaures qui restent les plus farouches partisans d'une guerre totale sur les Terres de la Bête.



Les Peuples:



Le peuple de Veldt

Le Peuple de Veldt, institué par Lucas Veldt du clan des Sept, rassemble les érudits du Continent de la Dernière Lune. Au sein de l'Arche du Savoir, ils classent, compilent, archivent, étudient et enseignent. La plupart d'entre eux vivent et travaillent en la ville de Tanarisse, fondée par les Elfes il y a plusieurs centaines d'années de cela. Rares sont ceux qui sortent de ces murs, vouant leur vie au culte de l'érudition. Ce sont des hommes et des femmes de lettres, intellectuels, cartographes, conteurs, dessinateurs où écrivains... Détenteurs de secrets ancestraux, validant les découvertes, répertoriant les faits en toute impartialité, ils constituent une sorte de mémoire collective et sont les garants de l'unité et de la raison. Certains d'entre eux peuvent également se révéler d'habiles politiciens qui conseillent plus qu'ils n'ordonnent. Bien qu'ils n'aient officiellement qu'un rôle consultatif, la plupart des décisions qui régissent les contrées ne se prennent qu'en la présence d'érudits issue de l'arche.

Le Peuple de Veldt s'articule autour d'une hiérarchie bien définie constituée de différents cercles. Avant d'atteindre le dernier cercle, celui des Vénérables, Ils doivent d'abord entrer dans le cercle des Etudiants, puis progresser vers celui des Apprentis, des Novices, des Artisans et des Sages.

Le peuple de Fioul

Créé par Fioul, du Clan des Sept. Les représentants du Peuple de Fioul sont aussi appelés Enginers. Ils sont les détenteurs de la technologie la plus avancée du Continent de la Dernière Lune, la technologie à vapeur qu'ils sont les seuls à maîtriser. Inventifs, obstinés, bricoleurs de génie, ils sont regroupés dans de gigantesques cités laboratoires, les célèbres Technoforges où ils oeuvrent à la découverte scientifique et aux différentes applications de la technologie à vapeur. Concepteur des imposants Convoyeurs, ces mastodontes de métal et de bois qui parcourent les Terres et transportent voyageurs et marchandises, ils sont appréciés pour leur capacités à réparer et concevoir. Mais, créateurs entêtés de machines parfois déroutantes qu'ils s'empressent de tester malgré les risques, ils peuvent être parfois considéré comme de dangereux farfelus irresponsables vouant un culte étrange à la vapeur. Cependant les Fiouls ne sont pas seulement des scientifiques. La plupart d'entre eux sont également des guerriers accomplis utilisant leur expérience du terrain et leur savoir à l'invention d'armes à vapeur et d'engins de guerre pour le moins surprenants et souvent décisifs lors d'affrontements massifs face à la Bête.

Le peuple de Kaltan

Fondé par Kaltan, du Clan des Sept, ils sont aussi appelés les Gaiens. Peuple nomade vivant dans des campements éphémères, constitué de tribus ou de hordes itinérantes, il parcourt le Continent de la Dernière Lune sans relâche, exposé à la menace permanente de la Bête. Proches de la nature, "La Mère", qu'ils respectent et vénèrent, le Peuple de Kaltan est, de tous les Peuples, celui qui connaît le mieux le Continent et leurs découvertes sont souvent d'un grand intérêt pour les érudits du Peuple

qui se glissent dans les méandres des tubes et des tuyaux des Technoforges du Peuple de Fioul ou des énormes Convoyeurs, la plupart d'entre eux ont fait allégeance au Peuple de Syphéa et se sont retirés dans des ateliers secrets ou, travaillant uniquement en famille, ils se sont imposés comme d'habiles manufacturiers, vouant leur vie entière à un unique ouvrage dont ils deviennent des spécialistes incontournables et prisés. Certains, plus rares, occupent de petits postes au sein du Peuple de Veldt où ils exercent leur talent dans l'enluminures des livres et parchemins les plus importants de l'Arche du Savoie.

Possédant un vocabulaire limité, de nature peu sociable, timide, suspicieuse et inquiète, les Vermineux n'ont quasiment aucun contact avec les autres races, revendant leurs créations à des commerçants plus avisés. Leur constitution fragile ne leur permet pas de devenir de grands guerriers et seuls leurs contaminés viennent chez les Seekers afin de traquer à leurs côtés la Bête et pressentir sa présence.

De par sa discrétion légendaire, la race des Vermineux reste encore très méconnue. Selon certains témoignages, leur histoire serait révélée dans de grandes fresques souterraines dont ils ont perdu la trace depuis bien longtemps.

Bannis

Les démons, je ne vous l'apprend pas, constitue une race à part, souvent vile et sanguinaire, arrogante et fourbe. Les Bannis sont et restent des démons et l'unification n'a pas modifiée leur nature profonde. S'ils ont acceptés de s'allier aux autres races qu'ils méprisent ouvertement, c'est dans un unique souci de survie. Biens que féroces et cruels pour la plupart, seuls face à la Bête ils n'ont aucune chance.

Pourtant ils continuent de comploter dans l'ombre, assoiffés de haine, repus de dégoût pour nous autres, la vermine... répugnant à servir chez les Seekers qui protègent toutes les races sans distinction. Cependant, dans l'unification, ils ont su trouver leur place. Grâce à une multitude de formes et à leurs sens développés, leur absence de remords ou de compassion, les Bannis accèdent très souvent au sommet de la hiérarchie des castes. Si les Puissants, généralement pourvu de quatre bras et dotés d'une force physique exceptionnelle font de très bons Maître Convoyeurs chez les Fiouls, les Manipulateurs, dont la puissance psychique pourrait faire douter quiconque de ses plus intimes convictions, exercent leur talents chez Syphéa où ils ont ouverts des tripots de toutes sortes. Les Renifleurs, quand à eux, d'une rapidité et d'une endurance exceptionnelle, rejoignent très souvent les Kaltans où ils font de très bons pisteurs.

Des rumeurs inquiétantes parlent également de Bannis regroupés en sectes qui célèbreraient le culte des Ténèbres et du Chaos et comploteraient contre le pouvoir acquis par le clan de Sept. Craints et détestés des autres races, les Bannis ont un point faible terrifiant qui les classent parmi les êtres les plus dangereux du Continent. Leurs contaminés basculent inévitablement du côté de la Bête et viennent grossir ses rangs...

Minotaures

Créatures à la puissance physique exceptionnelle d'un grand charisme, les Minotaures sont d'une nature pacifique et douce, rassurante. La rareté des femelles en a fait une race sur le déclin et bon nombre de Minotaures parcourent les Terres au sein du Peuple Kaltan pour en trouver une. Généralement, lorsqu'ils ont trouvé une partenaire, le couple quitte les nomades afin de prêter allégeance aux Seekers chez qui ils deviennent des symboles respectés de l'ordre et de la justice. Désintéressés, loin de se préoccuper des soucis matériels, affables et compréhensifs, les Minotaures n'en demeurent pas moins de redoutables combattants, endurants et acharnés. D'une grande sagesse, ils préfèrent laisser les responsabilités à ceux qui en ont l'intelligence et servent avec bravoure et honneur.

Le peuple de Mad

Inspiré de Mad, du clan des Sept. Parce qu'il pensait que les Humains devaient en priorité protéger ceux de leur race face à la Bête, Mad renonça à s'allier aux autres Peuples et à faire partie de l'unification qu'il jugeait inefficace et stérile. Il est à noter que Mad lui-même semble avoir disparu du Continent et son absence à la tête de son Peuple a favorisé l'émergence des Sorciers de Mad qui ont pris le pouvoir. Esseulé, le Peuple de Mad a ensuite dérivé vers une idéologie extrémiste, prônant la supériorité de la race humaine sur les autres races qu'ils considèrent inutiles et nuisibles, et leurs exactions ne se comptent plus.

Pillards, bandits de grands chemins, guerriers farouches et cruels, ils ont infiltrés les autres Peuples, répandant la mort et le mensonge, cherchant à conquérir de nouveaux adeptes, ou se sont organisés en armées puissantes et dévastatrices, les légions de Mad, qui sillonnent le Continent en faisant planer une ombre de terreur. Peuple redoutable uniquement composé d'Humains qui a pour seul but la souveraineté de la race humaine, honni et craint, les Mads se complaisent dans une sorte de chaos anarchique, bravant l'autorité des Seekers dont ils sont les plus terribles adversaires; et restent seuls face à la Bête, subissant de lourdes pertes qui les fanatisent d'autant.

Les Mads auraient une vaste Cité, Laurine, l'Antre du Loup, qui n'a jamais été trouvé et certaines rumeurs prétendent qu'elle se déplace selon le bon vouloir de Mad lui-même.

Le peuple de Roovdark

Rassemblés par RoovDark, du Clan des Sept. De tous les Peuples, il est le plus mystérieux, le plus méconnu, et le seul auquel on appartient contre sa volonté, sans l'avoir choisi, comme un héritage maléfique... Si les premiers RoovDarks sont des descendants directs du fondateur de leur Peuple, d'autres, progénitures issues de femelles enceintes contaminées dans leurs derniers jours de grossesses, les ont rejoints.

Ils sont peu nombreux et dans leurs veines coulent un sang noir vicié par celui de la Bête. Ils ont en eux une partie des gènes du fléau qui leur a été transmise par leurs parents, comme un mal héréditaire. Des mutants qui ressentent la Bête au plus profond d'eux-même, dans leurs viscères, comme un double malfaisant, une ombre diabolique qui les ronge ou les enivre. Partagés entre la folie et la raison, entre leur race d'origine et la Bête, entre l'ignominie de leur état et l'ivresse de la puissance qu'elle procure, ils vivent à l'écart des autres races, au bord de la démence, luttant en permanence contre le désespoir de leur intégrité psychique perdue à jamais et l'appel de la créature qui est tapie en eux et qui hurle. Et quand la Bête est proche d'eux, alors le cauchemar devient réalité. Ils la ressentent douloureusement et voient à travers ses yeux, ne font plus qu'un avec elle, fusion atroce et irrésistible de la vie et de la mort, à la fois terrifiés de sa proximité mentale et attirés par sa bestialité primaire.

Considérés par les autres Peuples comme dangereux, étranges, insaisissables, ou objets de toutes les curiosités, il n'existe aucune Caste RoovDark. Si certains de ces « sang noir » parviennent à dissimuler leur état pour mieux se fondre dans la société, La plupart pourtant ont choisis de vivre à l'écart ou de servir en tant que "sentinelle" annonciatrice de la venue de la Bête, louant leurs services au plus offrant ou s'engageant dans la lutte contre le fléau aux côtés des Seekers, réussissant aux prix d'efforts considérables à canaliser et à dominer le monstre qui sommeille en eux. Redoutables guerriers aux prises avec des accès de violence difficilement réfrénés, ils symbolisent la malédiction qui frappe le Continent de la Dernière Lune.

Certains, plus faibles moralement et las de se battre avec une partie d'eux-même, ont définitivement abandonné leur humanité pour servir la Bête. Ce sont les "esclaves de la Bête".

quelques biens personnels. Maîtrisant à la perfection l'art du mauvais goût, bâtisseurs incompetents, leurs edifices bancales et rocambolesques peuvent associer dans un amalgame decoratif denué de toute sobriété de magnifiques oeuvres Elfiques à des ossements Trolls. Leur petite taille et leurs capacités physiques et mentales limités les a disséminés dans la plupart des Peuples du Continent de la Dernière Lune où ils s'acquittent des tâches les plus ingrates, voire dangereuses. Testeurs de machines à vapeur chez les Fiouls, scribes et copistes chez les Veldts, nettoyeurs d'égouts dans les villes citadelles, les plus fourbes d'entre eux sont assignés aux missions d'espionnages chez les Seekers, à moins qu'ils ne constituent les premières lignes de fantassins sur les champs de batailles face à la Bête.

Maladroits, extravertis, bavards impénitents, les Gobelins ne sont guère appréciés des autres races. Considéré comme des êtres stupides, malgré leur convivialité et leur enthousiasme, leurs conversations harassantes, dénuées de tout raisonnement logique, en font de piètres compagnons. Des quelques Gobelins contaminés que les Vénérables de l'Arche du Savoir ont pu étudier, en a résulté le constat troublant qu'ils ont une capacité mentale trop faible pour résister à l'appel de la Bête, nécessitant leur exécution immédiate en cas de contamination. Il n'existe pas de Gobelins RoovDark.

Nains

Teigneux, ronchons, bagarreurs et hâbleurs, telles sont les principales caractéristiques des Nains. Eternels insatisfaits, colériques, gardant une profonde animosité envers les Elfes qu'ils jugent trop faibles et obséquieux et les Gobelins, trop "Gobelins", les Nains sont cependant d'infatigables festoyeurs porté sur la chopine, ce qui en fait de redoutables commerçants chez Syphéa où ils détiennent le quasi monopole des tavernes. Particulièrement habiles de leurs mains ils sont aussi des Enginers appréciés et compétents chez les Fioul.

Mais les Nains restent avant tout des guerriers endurants aimant le contact physique et brutal. Massifs et résistants, ceux qui n'ont pas choisis le travail de la terre dans les fermes communes de Syphéa sont devenus Maître-Convoyeurs chez les Fiouls ou combattants Seekers. De plus, leur extraordinaire résistance physique semble les protéger de toutes contaminations.

Avant l'avènement des Sept, les Nains possédaient une vaste terre au Nord. Une terre maudite par la faute d'une famille Naine, les Rafengarth, qui pour posséder le secret de l'acier et donner une âme à la vapeur auraient commercés des faveurs occultes avec des dieux oubliés. Si depuis lors les Nains ont conservé le secret tant convoité et sont devenus des forgerons réputés et recherchés, fabriquant des armes que l'on dit indestructibles, leur terre est devenu le centre de nombreuses discussions et des rumeurs inquiétantes sur de sombres événements demeurent à ce jour non élucidées, ni démenties...

Sauriens

De leurs origines visqueuses ils ont conservés la préférence des marécages et des égouts aux habitats traditionnels. Timides et introvertis, leur petite constitution et leurs capacités mentales limitées sont compensées par un métabolisme unique qui leur permet de s'adapter à l'environnement et aux situations particulières par une multitude de formes. Reptiliens, serpents ou caméléons à la peau écaillée et d'aspect huileux, ils ont intégrés avec discrétion la plupart des Peuples du Continent. Laissés pour compte, victime d'un racisme généralisé, perçu comme une race inutile et nuisible qui puise les faibles ressources du Continent de la Dernière Lune, ils sont relégués aux tâches les plus rebutantes où ils occupent de petits postes sans responsabilité.

Mis malgré eux à l'écart d'une société qui les méprise et dans laquelle ils voudraient pourtant trouver leur place, certains, à force de travail et d'abnégation, parviennent à faire des seconds compétents qui deviennent de véritables exemples de réussites pour toute la race Saurienne.

Bien que fort peu apprécié, les Sauriens constituent une race courageuse et laborieuse. Cependant,

Differentes Castes constituant le Peuple de Fioul:

- LA CASTE DES INVENTEURS

Se sont les hauts dignitaires du Peuple de Fioul. Sorte de doubles scientifiques des Vénérables du Peuple de Veldt, ils conçoivent les futures inventions. Sans cesse à la recherche de nouvelles applications pour la technologie à vapeur, ils contribuent efficacement aux développements scientifiques du Continent de la Dernière Lune. Solitaires, travailleurs acharnés mais peu sociables, ils ne sortent que très rarement de leurs laboratoires de recherches secrets. Cependant certains d'entre eux, visionnaires de talent ou fous excentriques selon les cas, n'hésitent pas à s'aventurer sur les terres afin de découvrir d'autres sources d'énergie qui pourraient servir un jour à remplacer la Vapeur.

- LA CASTE DES MAÎTRES CONVOYEURS

Mécaniciens et pilotes, ces Enginers entretiennent et conduisent les Convoyeurs sur les Terres du Continent de la Dernière Lune, ravitaillant les contrées les plus reculées, bravant le danger. Respectés pour leur courage, ils font souvent preuve d'une ténacité exemplaire face aux éléments et à la Bête, résistant aux assauts des Mads dont ils sont les cibles favorites. Certains d'entre eux, pilotes émérites et téméraires, sont assignés à la reconnaissance des routes et, aux commandes de leurs véloques quads à vapeur, ouvrent le chemin aux Convoyeurs. Ils sont appelés les «Chevaucheurs de Métal» défiant toute raison, porteurs des missives de l'impossible.

- LA CASTE DES SOLDATS CONVOYEURS

Créée à l'origine pour protéger les Technoforges et sécuriser les Convoyeurs, la Caste de Soldats Convoyeurs est constituée des plus redoutables guerriers Fiouls. Enginers compétents, protégés de lourdes armures d'outils et utilisant des armes à vapeur aux lames incandescentes, ils ont évolués vers une Caste guerrière autonome et leurs compétences au combat les a souvent placés en première ligne face à la Bête. L'énergie Vaporite, qui rend leurs armes particulièrement destructrices, et qui laisse sur le corps de leurs ennemis des balafres reconnaissables entre toutes, comme une signature gravée dans les chairs, a donné naissance à toutes sortes de rumeurs et légendes sur leur prétendu allégeance, non pas au Peuple de Fioul, mais à la toute puissante Vapeur. Sur les champs de batailles ils sont les seuls habilités à piloter les engins de guerre conçus par le Peuple de Fioul.

Les Kaltans

Les Kaltans ne sont pas composés de Castes tel qu'on peut le concevoir pour les autres Peuples, mais de certaines individualités aux talents spéciaux qui sont mis au service de la tribu dans laquelle ils vivent.

- LES ARPENTEURS

Ils ont la lourde responsabilité d'étudier les itinéraires qui seront empruntés par leur tribu et de choisir les lieux les plus adaptés et les plus sûrs pour dresser les campements. Discrets et rapides, connaissant parfaitement les Terres, ils passent la plus grande partie de leur vie seul à l'avant des groupes de nomades. Guerriers aguerris, certains ont fait de la création et de la pose des pièges une spécialité redoutable.

Le Peuple de Mad en est évidemment exclu.

Pour simplifier, sur le Continent de la Dernière Lune 1 mois est égal à deux mois et une année est à peu près égale à 2 années de notre temps actuel. Ce qui implique que les saisons se répètent deux fois par an mais sans changer de cycle naturel.

Documents issu des archives de l'arche du savoir détenue en l'enceinte de Tanarisse, 3ème sous sol du bâtiment principale, sections histoire du monde

- LES AGRICULTEURS

Les agriculteurs, également éleveurs de Karnak, sont regroupés dans d'immenses fermes communes, pour la plupart à Fertilis, qui est devenue au fil du temps une ville, et passent toute leur vie à rendre fertile et féconde une terre ravagée par la Bête. Ils sont les seuls à générer la nourriture du Continent de la Dernière Lune. Ils sèment et récoltent, luttant contre des éléments parfois rigoureux et les pillards Mads. Certains d'entre eux excellent aussi dans le dressage de familiers, éduquant toutes sortes d'animaux qui pourront se révéler autant d'atouts indispensables et surprenants. Leur existence est dure, laborieuse, et le temps a fait de ses hommes et de ses femmes des êtres solides, endurants et courageux qui savent prendre les armes et se battre farouchement.

- LES PRETRES GUERISSEURS

Le plus souvent cloîtré dans les temples dédiés à Syphéa dont ils célèbrent le culte, les prêtres guérisseurs détiennent les derniers secrets de la magie du Continent de la Dernière Lune, la magie des plantes, dont ils font des potions à des fins uniquement thérapeutiques. S'ils n'aiment guère sortir de leur temple, certains prêtres guérisseurs ont courageusement décidé de parcourir le monde afin d'apporter leur aide aux populations éloignées des villes ainsi que sur les champs de batailles où leurs talents sont souvent sollicités.

Les Castes du Peuple de Mad :

- LA CASTE DES MARAUDEURS

Spécialisés dans le vol et la rapine, les Maraudeurs infiltrent les Peuples dans le seul but de détrousser leurs riches représentants. Habiles et malins, ils sont disséminés dans tous les Peuples, toutes les Castes, sous des noms d'emprunts.

D'autres, plus téméraires, refusant de se dérober et d'endosser de fausses identités, viennent espionner les hauts dignitaires des Peuples, bravant le danger, escaladant les parois, sautant de toits en toits, agiles et précis, rapides et silencieux, ils sont appelés les Funambules.

- LA CASTE DES ASSASSINS

Rapides et discrets, experts en déguisement et dans le maniement des armes, ils agissent dans l'ombre et sèment la mort sans le moindre remords ni la moindre pitié. Certains d'entre eux sont employés par d'autres que les Mads eux même et sont souvent les témoins des tensions entre représentants des Peuples dont ils se font les instruments ultimes et fatals.

- LA CASTE DES LEGIONS DE MAD

Composée des plus redoutables guerriers du Peuple de Mad, cavaliers émérites et cruels, combattants farouches, ils constituent une armée de pillards qui attaquent les fermes communes et les Convoyeurs afin de se ravitailler. Sillonnant le Continent de la Dernière Lune, ils instaurent la peur et ne laissent que des cendres sur leur passage. Souvent traqués et affrontant les Chevaliers Seekers dans d'innombrables batailles, ils ont également fort à faire avec la Bête.

- LA CASTE DES SORCIERS DE MAD

Peu nombreux, ils constituent les hauts dignitaires du Peuple de Mad, des autorités religieuses, véritables chefs fanatiques qui propagent le culte de Mad et le concept de supériorité de la race Humaine. Leur plus profond désir est de fonder une nation humaine et de dérober les secrets de la magie des prêtres guérisseurs.



Situation:

-SITUATION ACTUELLE

Sur le continent de la dernière lune, face au fléau que représente la Bête, toutes les races, démons y compris, se sont unifiées pour combattre et survivre. Chaque créature foulant le sol du Continent se doit d'avoir une utilité pour la communauté des Peuples et sa survie. Si avant l'avènement du clan des sept, il y a quinze ans, lors de la guerre du premier Choc, chaque race combattait pour sa propre existence, ne s'alliant que très rarement avec d'autres races, depuis l'apparition des Sept, et la fondation des Peuples, l'unification est totale, ou quasiment. Seuls les humains du peuple de Mad défient la raison et méprisent l'unification.

Depuis l'Unification, les Races et les Peuples se sont organisés afin de lutter contre la Bête, mais aussi pour constituer une société viable, prémice à une civilisation nouvelle, porteuse de tous les espoirs. mais nullement dénué d'animosités ...

- HISTORIQUE DU CONTINENT

Il y a bien longtemps, après que les millénaires de ténèbres soient dissipés et avant que la Bête n'apparaisse sur les Terres, le monde connu était bien plus vaste que celui d'aujourd'hui. Des rois présidaient aux destinées de leurs peuples, des conflits ancestraux faisaient couler le sang, des civilisations naissaient et disparaissaient, des villes entières étaient rayées de la carte et des mémoires laissant des ruines et des cendres balayées par le temps et l'oubli. Peu de documents font référence à ces temps anciens, pourtant de vieux parchemins archivés dans les sous-sols de Tanarisse retracent l'épopée de quelques nations disparues. Arkhanis, le royaume humain de l'Ouest, et le royaume des Elfes du Sud. Le désert du Nanchéro, patrie des Orcs et la guerre impitoyable qui les opposa aux Bannis pour la sauvegarde de leur territoire. Les terres des Nains, au nord, des terres maudites par la faute d'une famille à l'histoire sombre qui aurait commercé des faveurs occultes avec des Dieux oubliés. Autant d'histoires qui se confondent avec les légendes dans les méandres d'une mémoire collective mis à mal par le sauvagerie du monde actuel ravagé par la Bête. Seuls quelques érudits de l'Arche du Savoir ont pût consulter les archives et connaissent les rares faits historiques avérés. Les habitants du Continent de la Dernière Lune n'en n'ont qu'une vague idée, transmise par voix orale et souvent déformée. La plupart d'entre eux sont nés après l'unification des Peuples et l'avènement du clan des Sept.

Leur unique préoccupation est de survivre.

- LE CLAN DES SEPT

Il est formé de six hommes et une femme. Personne ne sait vraiment qui ils sont. La légende raconte qu'ils ont traversés les ténèbres pour renaître et combattre la Bête qu'ils avaient déjà affronté, en d'autres temps. Ils sont à l'origine de la fondation des Peuples et ont initié l'Unification. Considéré comme des Dieux, des temples ont été érigés en leur honneur, symboles d'allégeance dénués d'une quelconque forme de religion. Leurs noms sont devenus ceux des Peuples qu'ils ont inspiré. Lucas Veldt, Syphéa, Hans Seeker, Roov Dark, Kaltan, Fioul et Mad. Des Sept, seul Hans Seeker est mort, tombé au combat. Mad, quand à lui, a renoncé à l'Unification pour disparaître, laissant un Peuple orphelin qui a finalement dérivé vers un extrémisme radical. Les autres sont quelques part sur le Continent, continuant de bâtir un avenir meilleur, luttant contre le fléau...

Rares sont ceux qui ont eu le privilège et l'honneur de les rencontrer, pourtant, si vous demandez à un quelconque passant où les trouver, il tendra le doigt et vous répondra avec un large sourire et la poitrine gonflée d'orgueil qu'il vient de les voir tourner au coin de la rue...

La Bête

Son passé est l'objet d'une quantité massive de théorie, relevant de l'héritage historique de chaque race. Les écrits la présente comme le point culminant de la chaîne alimentaire du continent. Un prédateur absolue aux formes nombreuses parfaitement adaptées à notre environnement. Quel soit vu comme une sorte de sélection naturelle ou le résultat de trop de faute, la bête est apparu pour la première fois, selon les écrits, du cotés ouest du continent nord. Dévastant la vie sur son passage, elle ne laissa des majestueuses baronnies d'arkanis que des cendres et leurs noms sur d'ancienne carte. Le plus puissant des royaumes été tombé, balayé en un souffle, prémices du règne de l'ombre. Puis la bête resserra sont étreinte, alors que le reste du monde chantait comme un oiseau qui ne vit pas les barreaux de sa cage se refermé, inconscient de son devenir, elle pénétra par le bras de terre qui sépare les royaumes inconnus du continent nord. Se fut ensuite le tour des terres du sud, venu du néant sans raison, sans réponse, sans conscience, sans maître ni mesure, elle ravagait le continent, des désert arides du nanchero aux citadelles de marbre d'olonesse.

Elle ne donna a l'histoire que peut d'importance, tant le fait qu'un jour un homme puisse la conter été incertain. La bête ne nous laissa que son présent, celui ou les races unifiées par la crainte, ont trouvé en leur ennemis ancestraux des alliés de fortune. Rassemblé par la peur, chaque être fut renvoyé à son fondement d'origine, celui de proie, délaissant les rois de leur sensation désuète de pouvoir, la bête fit d'eux l'égale des gueux, un gibier dont le rang importe peu, tant qu'il est assez tenace pour assouvir sa soif de haine.

Peu importe notre histoire si personne ne peut la conter...

Hans Seeker, jour de l'avènement de sept.

