Présentation

I. Les Cendres de Galaris : Du Sommet au Schisme

Autrefois, **Galaris** était le joyau de la galaxie. Une planète prospère, habitée par une population hautement instruite, portée par une technologie florissante, une économie au sommet et les balbutiements d'un grand projet spatial.
Mais tout cela n’est plus que de l’histoire ancienne, consignée dans des livres scolaires usés par la suie.
Puis, le **Schisme** a frappé. Un cataclysme qui a brisé la réalité et provoqué un retour en arrière brutal. S'en suivirent **25 années de ténèbres et de chaos absolu**, un quart de siècle où les survivants durent s'entre-déchirer au milieu des ruines pour subsister. C'est de ce chaos originel qu'Everward vit le jour.
À l'origine, Everward était le projet secret d'un groupe de scientifiques de l'ancien monde, conçu pour devenir la plus grande vitrine technologique de Galaris. Privés de leurs ressources passées après le Schisme, ces esprits brillants durent s'adapter. Avec pour seules matières premières les décombres et l'eau, ils domptèrent la force de la **Vapeur**.
Everward devint alors un havre de paix, une lueur d'espoir dans la nuit noire de l'apocalypse, offrant un refuge à tous ceux qui voulaient rebâtir la société galarite. Et ce fut le cas... du moins, au début.

II. Le Dôme Protecteur : Une Cage de Cuivre

Aujourd'hui, Everward a bien changé. Le besoin viscéral d'ordre et le vide administratif laissé par la disparition progressive du Conseil Scientifique ont ouvert la porte à une dictature stricte et implacable.
Sous cette poigne de fer, la cité-état a certes continué d’évoluer sur le plan technologique, mais au prix de sa liberté. Les frontières ont été hermétiquement scellées, le travail a été militarisé et réglementé à l'extrême, transformant chaque citoyen en un simple rouage forcé de servir la grande machine urbaine.

Dans cette cocotte-minute verrouillée de l'intérieur, la pression sociale et politique est devenue insoutenable. Isolée du reste du monde, étouffant sous ses propres lois, Everward n'a pas tardé à voir les premiers « problèmes » émerger. Et dans l'obscurité des bas-fonds, ces problèmes ont pris une tournure bien plus terrifiante que de simples révoltes...

III. Les « Problèmes »

Ce que j'appelle les *problèmes*, cher lecteur, c'est... c'est ce qui justifie mon métier. Et si vous lisez ce cahier, ce sera bientôt le vôtre.
Au début, ce n'étaient que des rumeurs. Des bruits insolites dans l'ombre des tuyauteries, des apparitions fugaces à la limite de la vision, puis... les premières disparitions. Everward étant un monde de science, personne n'y a cru. C'était impossible. Jusqu'à ce qu'on les voie de nos propres yeux. Enfin, que *certains* d'entre nous les voient.
Étrangement, aucun média officiel n'en a jamais parlé. C'est le silence radio de la censure.
Pourtant, ces créatures... ces abominations ne devraient pas exister.
La plupart d'entre elles ne veulent que notre mort, notre chair, ou notre folie. Mais d'autres... d'autres vous proposent des contrats. Ne vous faites pas avoir. Ces pactes vous octroient certes de grands, de terrifiants pouvoirs, mais les termes ne seront jamais en votre faveur. Le prix à payer est toujours gravé dans votre âme.
Bref. Si vous lisez ceci, confrère enquêteur, c'est que vous avez retrouvé mon journal. Soit je vous l'ai donné parce que vous débutez dans cette merde... soit mon heure est venue. Et j'opte pour la seconde option. Je suis coincé. Je les entends griffer et frapper contre ma porte. Et la milice... la milice ne viendra pas. Elle ne vient jamais pour ça.
Bonne chance. Vous allez en avoir besoin.

Révision #1
Créé 19 mai 2026 22:12:19 par karubak
Mis à jour 25 mai 2026 20:55:04 par karubak