Cartographie

Géographie du Monde connu

- Cerff
- Vir
- Starhaleim
- Muirmond

Cerff

Au commencement, les Divins créèrent Cerff, terre aux mille climats, aux monts magmatiques et aux plaines désertiques.
Ils la couvrirent ensuite de végétation afin de choyer ces terrains de jardins aux centaines de parfums.
Afin d'animer leur œuvre, les Dieux peuplèrent cette terre de sa faune. Ces êtres de toutes formes et races se nourriraient alors de flore et semblables de différentes faces.
Ce n'est que longtemps après, non peu contents de ce développement, qu'Ils façonnèrent alors des êtres supérieurs d'humanidés.
Ainsi naquirent les humains, les nains, les elfes et les lutins, mais aussi les fées les orcs et les gobelins.
Ce monde, une fois instauré, prospéra un millénaire avant que des tensions apparaissent entre les peuples. Vers l'an -1000 avant notre ère, toute espèce prétendait être descendante d'un Divin.
Les Humains, ces êtres moyens, dont la ruse et l'émotivité n'ont d'égal que leur ambition; s'auto-proclamèrent fils du Père.
Les nobles Elfes, individus élancés tirant leur beauté de leur environnement propre à la nature; se dirent enfants de la Mère.
Les Nains avisés, semi-hommes hirsutes et bourrus manipulant les arts rocailleux avec aisance et respect; tireraient leur origine du Gardien.
Les êtres verts tels les Orcs, faisant respecter leur force et leur ténacité pour assoir leur prospérité, et les Gobelins, avides de richesses inavouées et agiles en communauté; se revendiquèrent descendants du Jumeau.
Tout peuple se prétendait appartenir à une origine divine, revendiquant que son créateur propre fût supérieur aux autres. Les petits êtres espiègles tels les Lutins, aussi jovials et ingénieux que curieux et sectaires ou les Fées, volatiles, dont la petitesse de leur corps minuscule jure devant l'amplitude de leur facilité à agir sur les arcanes pour le simple divertissement, s'éloignèrent de ce conflit en se cachant dans la ville de Valfris.

Le Schisme débuta dans l'époque de l'année -999 avant notre ère, lorsque les peaux vertes commirent le sabotage des Tunnels de Bourbelande entraînant la destruction de l'antique Fort Azrakk, le dispersant en de multiples îles aujourd'hui connue comme le Fort Parsemé.
Cet évènement marqua les mentalités de tous peuples et entraîna une suite de développement catastrophiques dans un conflit ouvert qui dura 1000 années. Durant cette guerre totale, la région de Fohlrinn en Kaih alors habitée par les Orcs fût dévastée.
L'exode des civilisations s'ensuivit, entraînant la séparations des espèces. Les humains partirent au Nord, à l'Est et à l'Ouest, suivis au dans les contrées nordiques par leurs comparses naniques et elfiques.

Après ce millénaire de conflits sanguinaires les Divinités intervinrent enfin pour manipuler le destin des terres.
Lors de la bataille du Haut-Cairne, dans les plaines de Mehl, les quatre généraux et chefs des races en conflit furent possédés par les divines entités:

- Olvar, Seigneur des hommes, par le Père,
- Sarven, Patriarche des elfes, par la Mère,
- Jinri Maîtresse de bouclier naine, par le Gardien
- Gromabar, Commandeur des orcs, par le Jumeau.

À travers leurs réceptacles, les dieux racontèrent la vérité. Le Père créa le monde, la Mère lui donna la vie, Le Gardien le protège, l'Enfant donna la curiosité et le libre-arbitre a ses êtres vivants, le Jumeau et la Jumelle, enfin, donnèrent les notions du bien et du mal. Ce jour marque les débuts de notre ère ainsi que la fin du Schisme.
C'est suite à ces intenses évènements que la paix revint et qu'ainsi Le Foyer fut fondé. Le Foyer. Un Conseil dirigeant cette Terre, composée d'un représentant de chaque race et dont chaque représentant est un descendant des Quatre Premiers.

Cependant, la violence et la cruauté des actes commis par les Gobelin et les Orcs durant la guerre ne resta pas impunie. Les deux races furent réduites en esclavage avant de se voir rendre leur liberté en 850, date depuis laquelle un Orc siège au conseil alors que les Fées et les Lutins obtiennent également droit à un représentant après s'être extériorisé de leur ville d'origine pour se joindre au reste du monde.

Les gobelins quant à eux investirent les égouts des Grande villes de Melhrinn et, ne souhaitant pas se joindre à cette alliance, une paix de tolérance s'installa entre eux et la Coalition.
En 950, des Elfes Noirs arrivèrent depuis l'Ouest. Grands voyageurs et en quête d'un asile, le Conseil leur accorda l'île de Bel'Herë comme refuge.

Nous sommes aujourd'hui en l'an 1152 et voilà presque 100 ans que les dieux répondent de moins en moins aux prières sans que l'on ne sache pourquoi.


Cerff
Kaihohlrinn
Mohlrinn
Grinfinn
1 jour à pied
5 jours à pied
Finn
Finnron
Mand'er
Bourbelande
Ankh
Alkhor
Morpork
Valfris
Rahrdim
Belthia
Belerenn
Ranticorn
Fardenia
Remur
Mehlrinn
Ouna
Tal
Brillesol
Oakvald
Fehlrinn
Tulvar
Bel'herë
Merowér

Vir

Vir est la patrie de Aaracokras, des Tabaxis et des Lizardfolk.
L'histoire de Vir commence avec l'exode du Schisme, les hommes fuyant le conflit on traversés sa forêt dense pour y trouver un havre de paix. Ils ont élu domicile en son centre, au pieds d'une montagne qui dont le sommet touchait les cieux dit-on, le Mont Hecat. A la recherche de matériaux pour leur habitation ils y ont découvert de des cristaux, source d'une magie brute et sauvage; les Opalyles.

Cette nouvelle source de magie ouvra une ère de prospérité durant laquelle les Virites purent prospérer et évoluer.
Mais au fil des années, après une longue période de progrès et de croissance, Les Opalyles attisèrent la jalousie et la convoitise. Les clan et nations qui c'étaient formées se déchirèrent dans une guerre; le Cataclysme.
La puissance inconcevable des Opalyles transforma le pays à jamais, réduisant à néant le Mont Hecat, laissant a sa place un chasme béant dans laquelle la mer vint s'engouffrée.

La nature même de ses habitant fu aussi modifié a jamais les faisant muter suite aux retombées magiques.
Les horreurs de ce conflit furent telles que la paix retrouva très vite son droit et il fut déclarer d'un commun accord que tout forme de magie serait prohibé et quiconque serait pris entrain de pratique serait exécuter sans somation.
Après le Cataclysme, les Virites se séparèrent dans leur clan respectif, Les Aaracokras au Nord dans les montagne, les Tabaxi au centre et dans les plaine et enfin les Lizardfolks dans les marais du sud.
Depuis ce jour la vie en Vir est paisible mais son lourd passé refait peu a peu surface, les pierre oubliées reviennent et avec elle la soif de puissance et de contrôle sur le pays.


LES DENTS BLANCHES
TAILLEMONT
VIR
ESTINEH
SI'N
ILGIEJ
LE BRAS
BOIS DE SALTUS
VESTAH
TIRVEN
VRIN
HECAT
CENTRALGIE
CIRÈNE
YRE
SAG'ET
MONTS DU PASSE
VASTEBOIS
TARING
CAKAR
KADALEMATIKAN
ESTERSUD
SKALA

Starhaleim

Région glaciale et montagneuse, Starhaleim est le territoire d'origine des imposants Goliaths, descendants de géants. Ils vivent en organisations claniques le long des falaises aux sommets pointus et enneigés. Les rares chemins abruptes et cartographiés de la région en font une terre hostile à la fertilité inexistante où voyager sans un guide local, des vêtements chauds, des vivres et un matériel solide d'escalade peuvent vous mener à votre perte, aussi bien littérale que finale.

> *«Le problème quand vous devez traverser la montagne en silence c'est qu'on ne vous entend pas quand vous tombez.»*
> -Tamis Brandicant le Voyageur-

Voila également quelques mois que le pays subit une invasion de Mort Vivant sanglant venus des terres glacées et stériles de Schwarzald, ce fléau qui se déverse sur le pays comme une gangrène a été nommé la Peste Ecarlate.
Son origine reste incertaine, mais une vieille légende raconte qu'il s'agirait d'une malédiction causé par une jeune femme refusant un mariage arrangé et en brisant ses vœux elle se serais vu condamné à être coincé entre la mort et la vie, maculant la neige de son sang, coincé dans un écrin de ronce.


Starhaleim
Schwarzald
L'Ogerion
L'Egerion
L'Egerion
Svalbjran
Pics Noirs
Svelteteld
Telfior
Gülfior
Or
Aridor
Ilnifiel
La Strar
Arendbourg
Uhmhold
Nihile
Sunerdil
Sornberg
Ostionld
Ilvif
Stenield
L'Erinien
Egelberg
Shtilheim
Philiver
Stalgh
Bois des Premis
Wiessbois
Les Dents Blanches

Muirmond

Muirmond était autre fois une terre habité par de puissant dragons, maître en magie, ces Grands Ecailleux étaient des tyran sanguinaires qui pillaient les ressource de leur pays sans le moindre remord, rendant désert la majorité du continent.
Les Elfes noir on subit, depuis leur début, le joug de Dragons, alors que leur maîtres, suivis de leurs créations les Kobolds, s'apprêtaient à ravager la dernière région fertile de tout Muirmond, Dair; c'est l'arrivé des réfugiés humain qui, indigné par un telle démonstration de barbarie, inversèrent la vapeur déclenchant ainsi la Guerre Draconique.

C'est donc l'alliance de Elfes, de Kobolds et de Humains qui mis fin au règne sanglant des Dragons, éradiquant toute trace de leur espèces et verrouillant l'accès a Ultd'uar, le bastion de leur anciens adverses, une régions aux secrets interdit et dangereux, encore empreinte de la corruption draconique.

Après près 945 ans de paix et de reconstruction, quelqu'un remit le feu au poudre; Cicer Le Zélote Sombre, chef actuel des Humains déclara un guerre surprise envers le Kobolds et les Elfes. Cicer parvins a récupérer le Nord de Muirmond; Sahardh. Ses objectif sont encore inconnus mais une chose est sûr la puissance qu'il utilise n'est pas de ce temps.

Plusieurs Kobolds et Elfes ont décidé de fuir le conflit et de se rendre en Cerff pour trouver asile, le plus étrange dans leur récit c'est que la personne à la tête de la Lame Noir, faction actuel des humain en Muirmond, serai toujours et encore Cicer...


Sahardh
Kromar
Erlap
Scorin
Lagashmer
D'uar
Ultd'uar
Storr
Il'zuar
Iszil
Karst
Haltir
Habjr'il
Elhm'iol
Dair
Azil
Usual
Terami
Iltmere
Err'ilish
Muirmond
Shil