

# 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'humanités.

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 rocaillieux 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 joviaux 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 événement 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 Maître de bouclier nain, 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 à 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 événements 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 Gobelins 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.



# 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 Cataclysm.

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 déclaré d'un commun accord que tout forme de magie serait prohibé et quiconque serait pris entrain de pratique serait exécuter sans somation.

Après le Cataclysm, 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

ESTINE

STN

ILGIE

LE BRAS

BOIS DE SAIUS

VESTA

TIRVEN

HECAT

VRIN

CENTRALGIE

YRE

MONTS DU PASSE

SAG'ET

ASTEBOIS

TAYING

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-

Voilà 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 serait vu condamné à être coincé entre la mort et la vie, maculant la neige de son sang, coincé dans un écrin de ronce.

# STARHALEIM



# Muirmond

Muirmond était autre fois une terre habitée par de puissants dragons, maître en magie, ces Grands Ecailleux étaient des tyrans sanguinaires qui pillaient les ressources de leur pays sans le moindre remord, rendant désert la majorité du continent.

Les Elfes noirs ont subi, depuis leur début, le joug des Dragons, alors que leurs maîtres, suivis de leurs créations les Kobolds, s'apprêtaient à ravager la dernière région fertile de tout Muirmond, Dair; c'est l'arrivée des réfugiés humains qui, indignés par une telle démonstration de barbarie, inversèrent la vapeur déclenchant ainsi la Guerre Draconique.

C'est donc l'alliance des Elfes, des Kobolds et des Humains qui mis fin au règne sanglant des Dragons, éradiquant toute trace de leur espèce et verrouillant l'accès à Uld'uar, le bastion de leurs anciens adversaires, une région aux secrets interdits et dangereux, encore empreinte de la corruption draconique.

Après près de 945 ans de paix et de reconstruction, quelqu'un remit le feu au poudre; Cicer Le Zélateur Sombre, chef actuel des Humains déclara une guerre surprise envers les Kobolds et les Elfes. Cicer parvint à récupérer le Nord de Muirmond; Sahardh. Ses objectifs sont encore inconnus mais une chose est sûre 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 Noire, faction actuelle des humains en Muirmond, sera toujours et encore Cicer...

