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.



Révision #3
Créé 23 février 2025 09:39:55 par Baron
Mis à jour 30 avril 2025 09:57:24 par Kuri