Cerffiens

- Les Humains
- Les Elfes
- Les Nains
- Les Lutins
- Les Fées ou Faeries
- Les Orcs
- Les Gobelins

Les Humains

Peuple prédominant de Cerff, les humains sont des êtres sans grande particularité, si ce n'est un courage insoupçonné et une prédisposition égale au bien et au mal.



Au début du Schisme une partie des humains on fuient la guerre à l'Est en Vir et sa jungle abondante cachant une puissance insoupçonnée. Au Nord a Starhaleim en compagnie de Nains et d'Elfes, où ils se sont partagés le pays, le plus au Sud pour les Humain, l'ouest pour les Elfes et le montagne du nord pour les Nains. Ils sont également entré en contact avec les Goliath, qui eux vivent reclus dans leur montagne.
Et enfin en Muirmond ou ils ont assistés les Elfes noir et les Kobolds dans leur révolte contre les grand dragons.
Avant et durant le Schisme les Humains étaient persuadés d'être les descendant du Père.



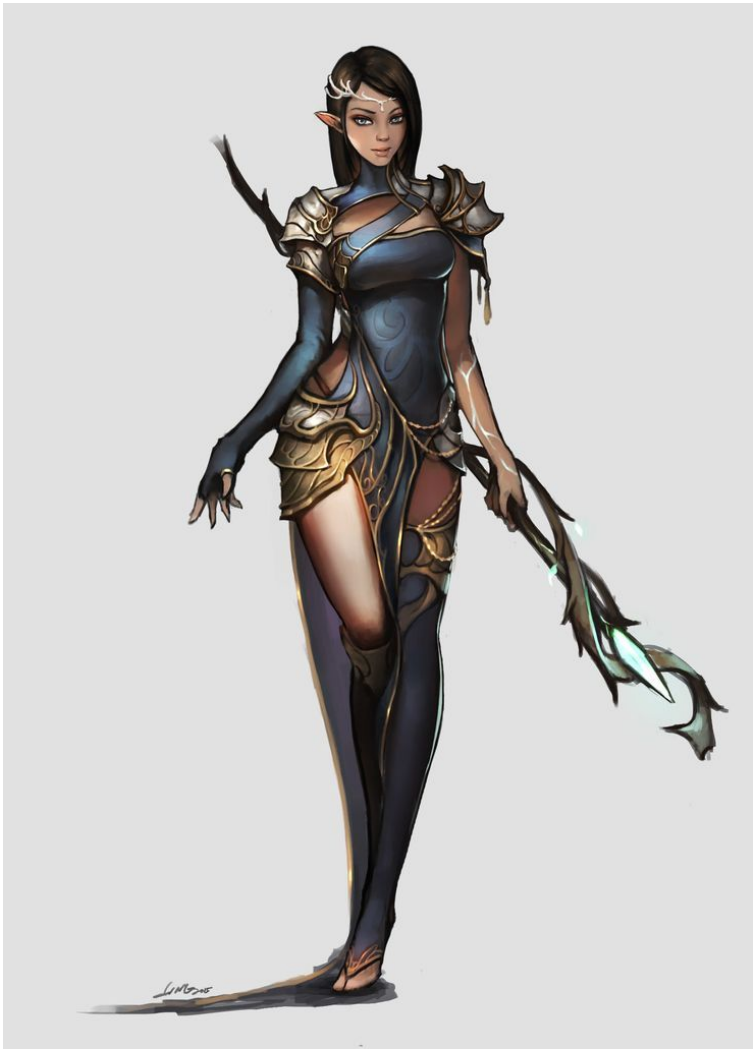
Les Elfes

D'origine sylvaine les Elfes étaient autre fois réputés pour leur sagesse et leur calme et aussi pour leur ségrégationnisme.
Au début du Schisme une partie de leur peuple, peu enclin à la guerre, a fui avec les Humains et les Nains au Nord a Starhaleim, où ils se sont établis dans la partie Ouest du pays peuplant les deux plus grand forêts et les plaines.



"*La servitude ou la fidélité ne mènent qu'à la trahison*" *Stellerion*

Après le Schisme les Elfes on trouvé une nouvelle affinité pour les activité illégales; le proxénétisme, les marché noir et le trafic de drogue. Cela ne les empêche pas de siégé au Conseil de Coalition, malgré leur attrait pour le monde hors la loi, tous ne sont pas comme cela. Ils ont plusieurs fois su montré leur dévouement envers la paix que la Coalition a apporté
Certain on souhaiter rester a l'écart du reste du monde et demeure dans les forêt de Fardenia et de Bel'herë.



Les Nains

Peuples fier et orgueilleux, ils ne sont aujourd'hui plus que l'ombre de la races glorieuse qu'ils étaient pré-Schisme.
Le début du conflit a forcer certain d'entre eux a fuir vers Starhaleim avec les Humains et les Elfes, où ils ont trouver refuge dans les Montagne le plus au Nord afin de fonder un empire florissant.

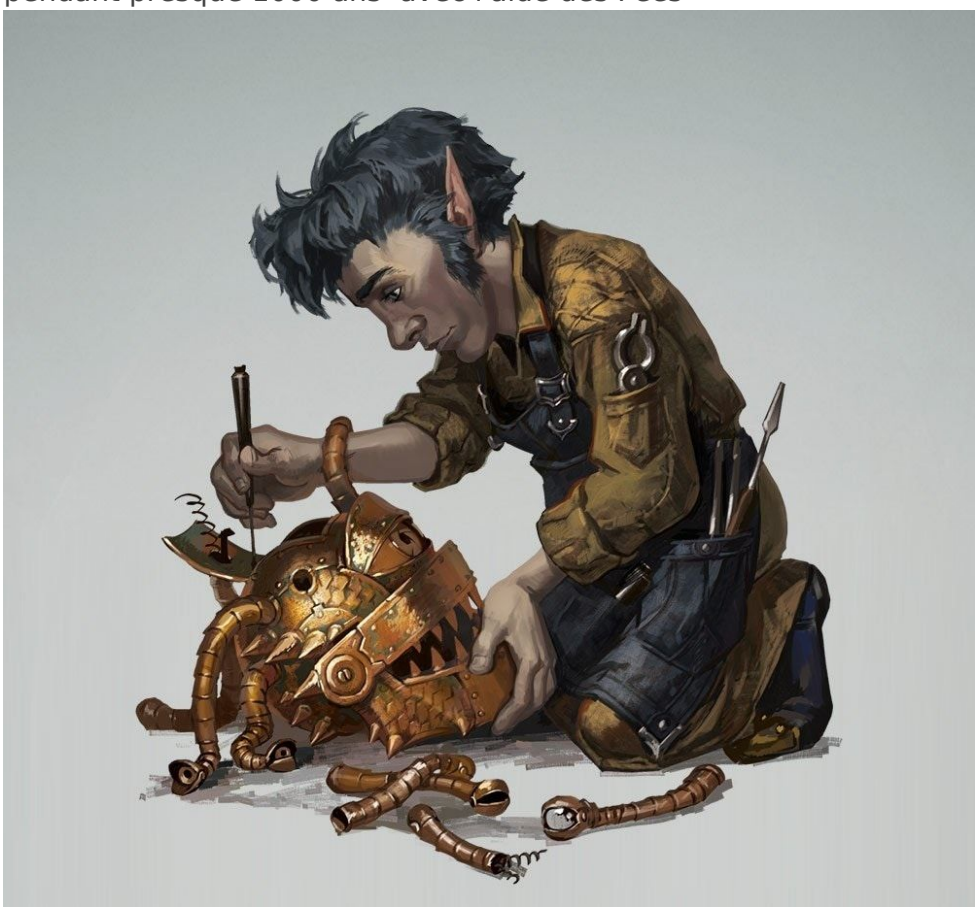


Bourbelande est leur patrie, ils vivent sous le Grand Marais. si certains sont restés à l'abris sous terre, dans les ruines d'une nation en déclin, encore marquée par la cicatrice des attentas Orcs et Gobelins qui métrèrent le feu aux poudres du conflits. D'autres ont préféré prendre la mer et vivent de la piraterie dans l'Essor, la Mer du Geuelfroi et La Gueule.

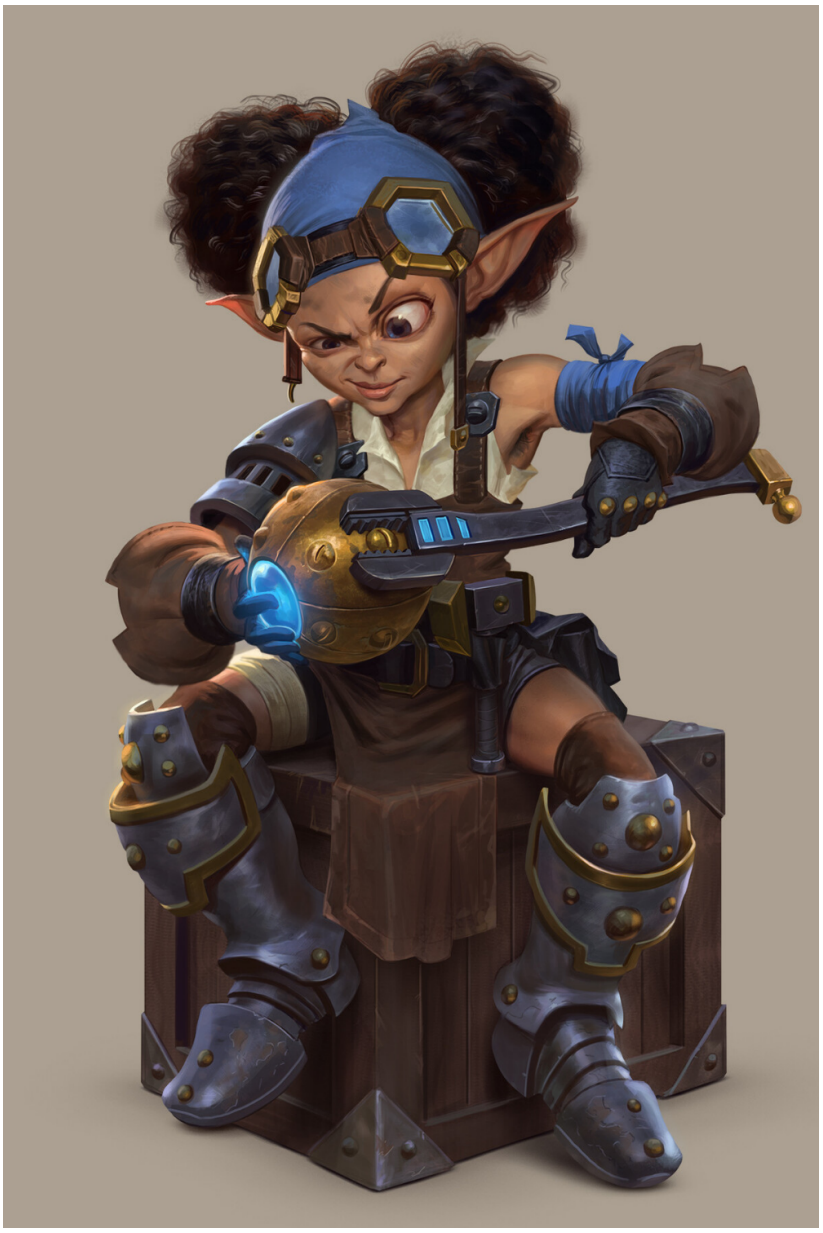


Les Lutins

Un peuple élusif et discret, ils vivent avec les Fées à Valfris. Ces sont des êtres malin réfléchis et curieux de nature. Ils n'ont pas participer au Schisme, cachant leur ville sous un voile magique pendant presque 1000 ans avec l'aide des Fées



Peu de temps après le Schisme ils ont récupérés une technologie délaissé par les Nains; la Mécanique. Leurs petites mains et leur agilité naturelle leurs ont permis de perfectionner la Mécanique et créer des merveilles. Cette découverte engendra une légère tension avec les Nains, amenant certains d'entre eux à des tentatives de vol et de raid pirates sur Valfris. Mais le gouvernement Nain nie toute implication.



Les Fées ou Faeries

Bien qu'ils fassent partie des êtres les plus petits de Cerff. Ils mettent cette taille à profit en travaillant de concert avec les Lutins à Valfris.
C'est leur magie qui permis de Dissimulé la ville pendant presque 1000 ans durant le Schisme, quand la paix se fit sentir ils levèrent le voile pour rouvrir leur cité au monde.



La découverte de la Mécanique par les Lutins fut une manne pour leur talents, ils infusent les créations de leur comparses avec leur magie pour leur donner vie.
Ils sont néanmoins plus espiègles et taquin que leur compatriotes, il est a noter qu'il n'est pas recommandé d'offenser une Fée sous peine de voir ses sous-vêtements disparaitre ainsi que sa bourse.


PIGEON
PRINCESS

Les Orcs

Souvent associés à la guerre et considérés comme des barbares, Les Orcs ne sont pas aussi violent que l'on veux le croire, ils sont gardien d'une vielle sagesse et d'un savoir ancien. A la fin du Schisme leur attentas leur valurent l'esclavage avec les Gobelins



Après leur libération et leur accès au statue de citoyens de la Coalition, ainsi que l'obtention d'un siège au Conseil. Bon nombres d'entre eux on eu du mal à pardonner aux autres races et sont devenus mercenaires nomades, le reste c'est bien intégré dans la société malgré les tension légères toujours présentent.



Les Gobelins

Les Gobelins sont plus malicieux et fourbes que les Orcs, marqué par une avidité sans noms pour les trésors et les pierres précieuses.
Leur statut d'esclave pendant prêt de 850 ans les a rendus pour la plus part amer et après leur libération, ils ont refusés la citoyenneté en fondant leur propre royaume souterrain en Mehlrinn.



La seules entrée connu de ce dis royaume se situe dans les égouts de Belthia. La Coalition entretien une paix plus ou moins stable avec eux, chacun s'occupant de ses affaires.
A l'heure d'aujourd'hui les relations se sont beaucoup améliorer mais cela créa une scission dans leur rang, d'un coté les Royalistes fidèles au Roi et partisans de la paix avec la Coalition et de l'autres les Insurgés qui ne souhaitent que vengeance et considère les Royalistes comme faibles.


John.Silva.Art
JohnSilvaArt
JohnSilva