Races

Voici les peuples qui vivent dans le Monde connu

- Cerffiens
  - Les Humains
  - Les Elfes
  - Les Nains
  - Les Lutins
  - Les Fées ou Faeries
  - Les Orcs
  - Les Gobelins
- Les Virites
  - Les Aaracokras
  - Les Tabaxis
  - Les Lizardfolks
- Les Muirmondiens
  - Les Elfes Noirs
  - Les Kobolds
- Les Starhalmiens
  - Les Goliaths

Cerffiens

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.



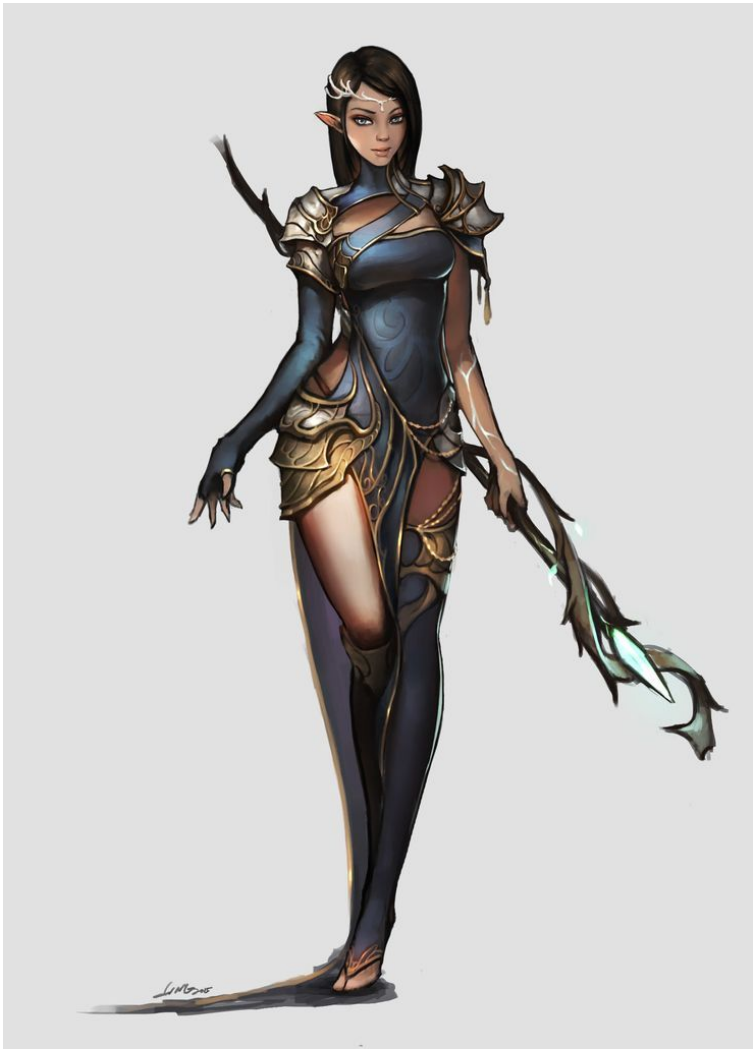
Les Elfes

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.

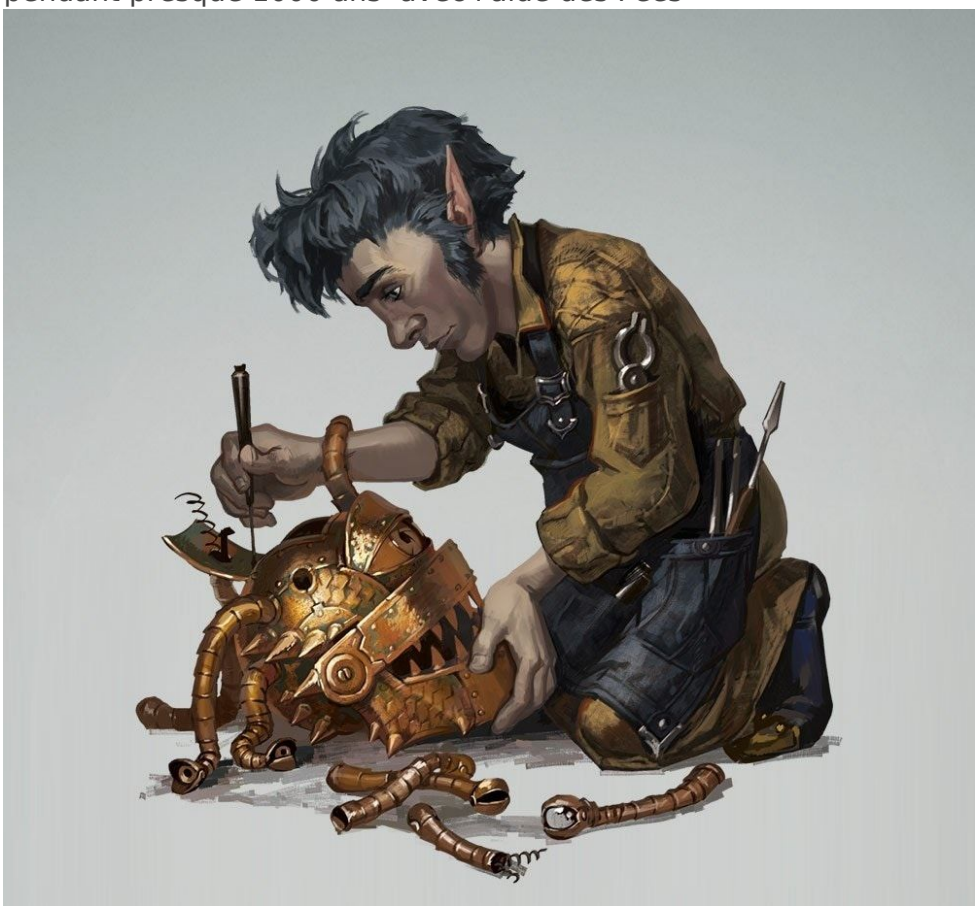


Bourbelande est leur patrie, ils vivent sous le Grand Marais. si certains sont restés à l'abris sous terre, dans les ruines d'une nation en déclin, encore marquée par la cicatrice des attentas Orcs et Gobelins qui métrèrent le feu aux poudres du conflits. D'autres ont préféré prendre la mer et vivent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

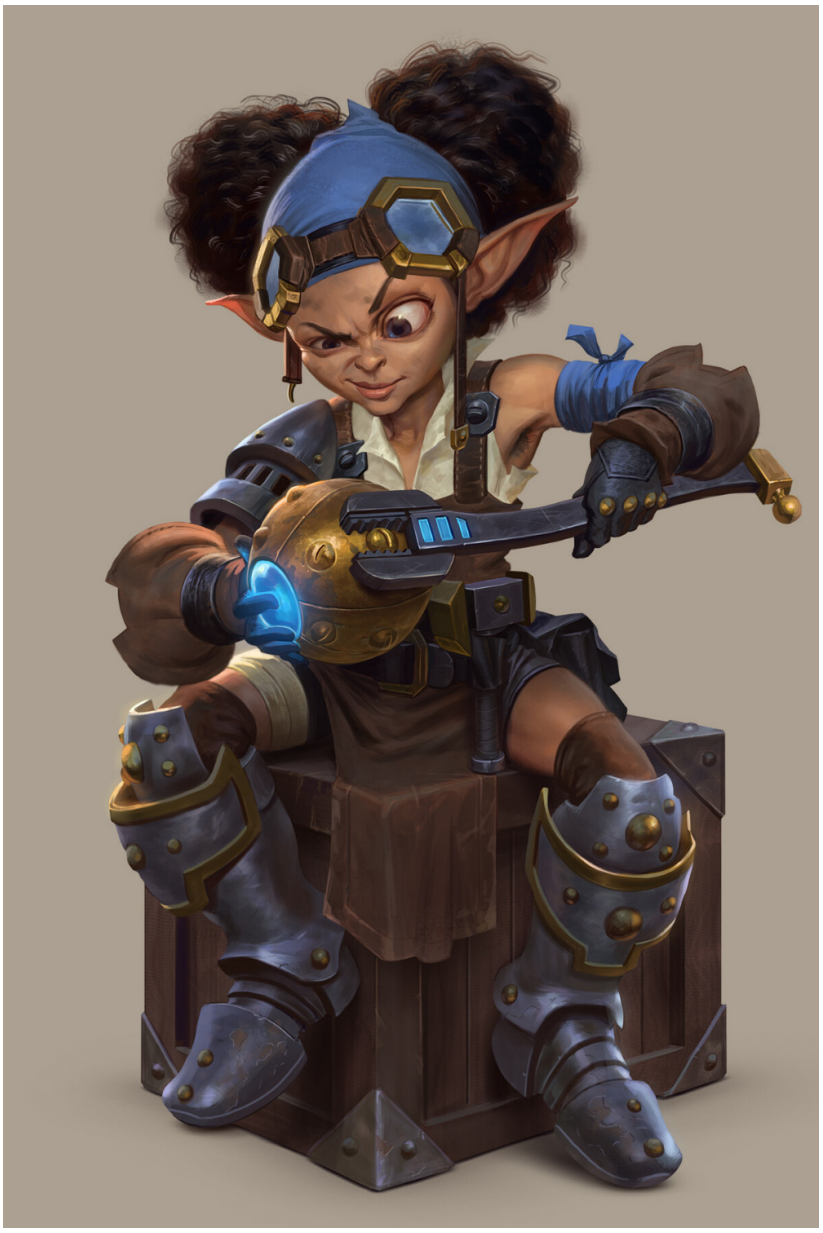


Les Lutins

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

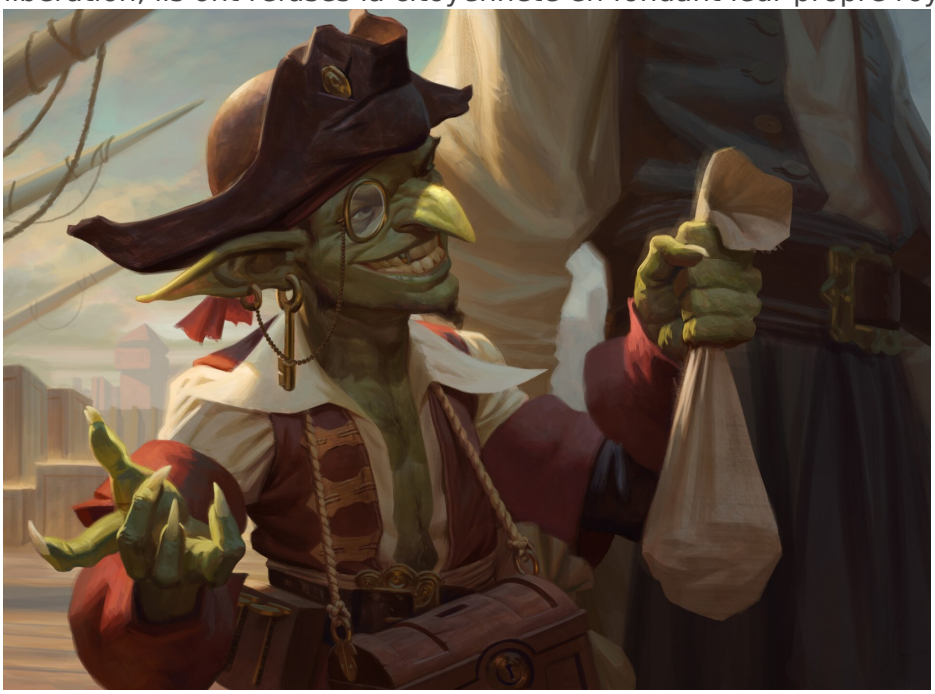


Après leur libération et leur accès au statue de citoyens de la Coalition, ainsi que l'obtention d'un siège au Conseil. Bon nombres d'entre eux on eu du mal à pardonner aux autres races et sont devenus mercenaires nomades, le reste c'est bien intégré dans la société malgré les tension légères toujours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

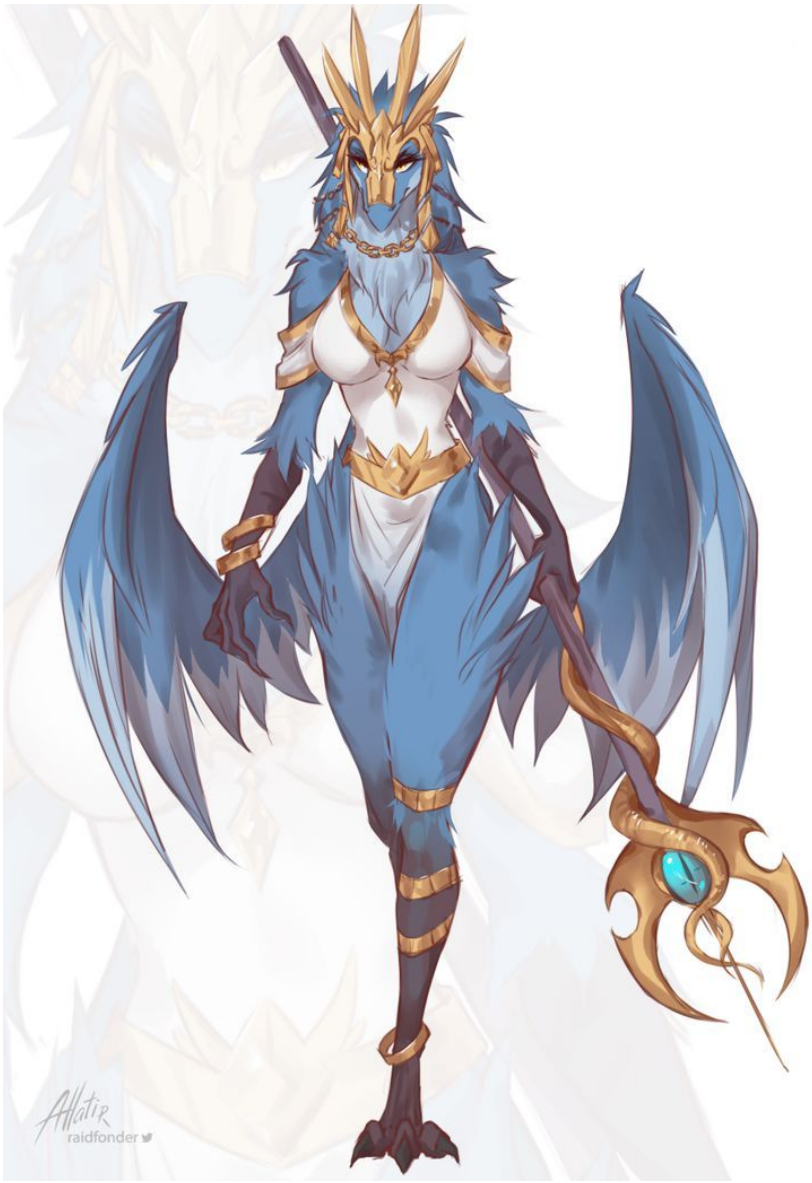
Les Virites

Les Aaracokras

Habitant de la partie nord de Vir, région à l'est de Cerff, ces êtres mi humain mi oiseau sont le résultat d'une mutation suite à une guerre magique dans leur pays, en effet, les terres vierges de Vir abritent une puissante source de magie stockeé dans des cristaux, Les Opalyles



La guerre magique laissa une profonde marque dans le cœur des Aarcockras, vouant ne plus jamais se laisser tenter par la magie, ils adoptèrent une vie basé sur la méditation, la spiritualité et l'entrainement au combat.
Vivant dans les régions montagneuse au Nord de Vir, dans leur forteresse, inatteignable sans ailes, ils sont les gardiens de leur frontière montagnarde avec Starhaleim.


Allatir
raidfonder

Les Tabaxis

Homme chats, également fruit de mutation suite à la guerre magique, le Cataclysme.
Habitant des régions central de Vir, les Tabaxis ne jurent que par l'ordre et le respect de l'autorité, comme chez les Aaracockras, toute forme de magie est strictement interdite et punissable par la loi. Malgré cela ils ont soif de connaissance et étudient avec assiduité les astres, la faunes, la flore, la géologie, la philosophie, la législation... Tout domaines scientifiques sur lesquels ils peuvent mettre leur pattes.



Ils ne délaissent pourtant pas le physique et considère qu'un esprit sain et cultivé doit être abriter dans un corps tout aussi sain et cultivé. Ne les sous estimé pas en combat singulier, ces bretteur et duellistes sont renommés dans tout Vir.



Les Lizardfolks

Troisième et dernier peuple connus de Vir, vivant dans les marais et forêt du Sud, leur mutation suite au Cataclysme les a rendus plus endurant et plus fort pour survire dans leur régions plus hostiles.
 considérer par les Tabaxis et Le Aaracokas comme des êtres inférieurs, car plus voilent et de sang froid. Les relation diplomatique ne sont par au beau clair avec leur voisins des plaine et des montagne.



Ne voyant le condition de mutant comme une malédiction ils sont toujours à la recherche d'Opalyles afin d'augmenter leur force et potentiellement envahir le reste du continent, tout cela sous l'impulsion de leur chef; Hrorckan.
Ces mercenaire de sang froid et antipathique ne sont donc pas sous estimé, allons dire même à craindre.


FILIBUSTER

Les Muirmondiens

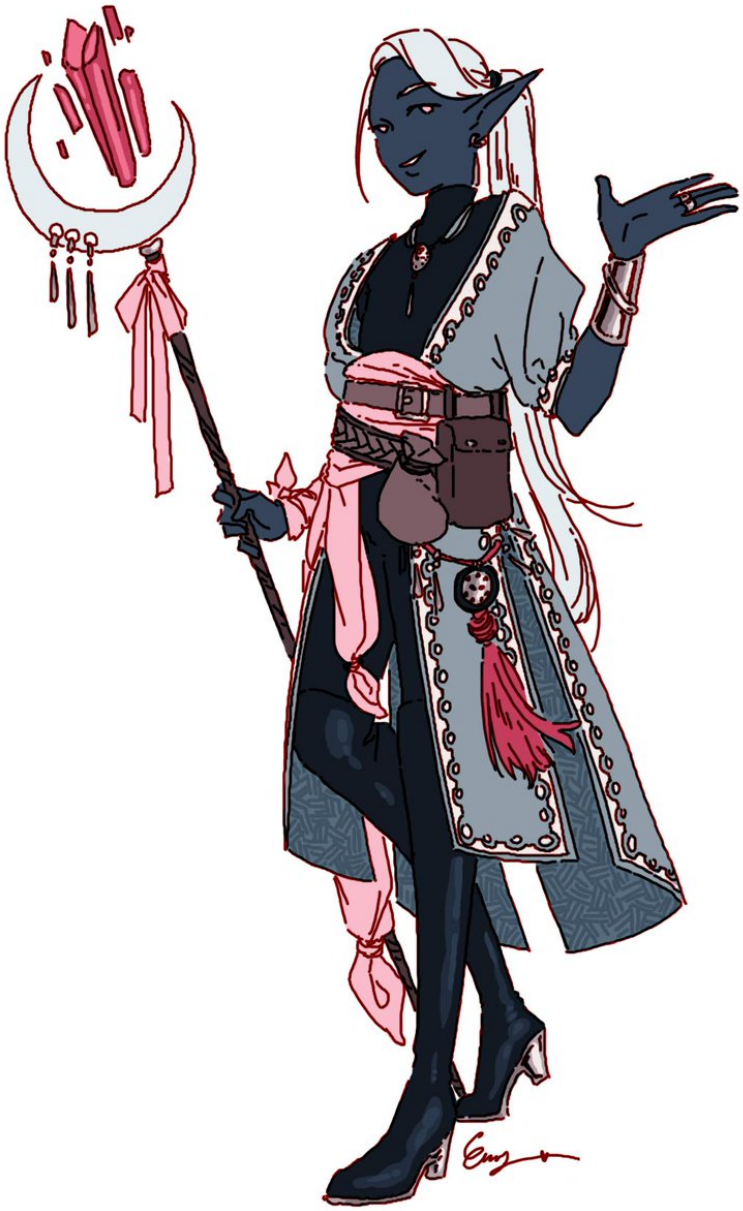
Les Elfes Noirs

Ce peuples est arrivé au delà de l'Autremer 900 ans après le Schisme, se sont des rescapé d'un contient en conflit depuis des années. Leur Terre natale est Murimond, ils étaient autre fois les esclave des grands dragons avec les Kobolds, avant l'arrivé des Humains, qui fuyaient le Schisme.
La Révolte Draconique laissa les Elfes en charge de l'histoire de leur pays, enfin en paix grâce aux Humains, leur peuple put prospérer.
Mais le vent raconte que la folie a gagnée le cœur des Humains entrainant le pays dans une guerre civile, opposant Kobolds et Elfes Noirs contre leur sauveur d'antan.
La Coalition leur a accordé le droit de vivre en Cerff, on les trouves principalement à Bel'herë.



"Il y a, malheureusement, très peu d'éléphants dans les sombres grottes ou j'ai grandi..." Traf

Ce peuple silencieux et mystique, emprunt d'une dévotion au Foyer incomparable, suscite la curiosité en Cerff, car leurs coutumes et culture étant inconnues. Ils se sont, pourtant intégrer à la société et vivent aujourd'hui comme l'un des peuple florissant et paisible de Cerff.



Les Kobolds

Originaires du même continent que les Drow, les Kobolds sont une création magique des grands dragons, dans le but d'oppresser la population Elfes Noirs d'antan. Mais l'arrivée des Humains changea tout, leur courage et leur connaissance en magie libéra les Kobolds de leur état de créatures serviles, renversant ainsi la vapeur en faveur des Elfes Noirs.



Les Kobolds sont des êtres rusés et lâches qui n’hésitent pas à se morfondre et se rouler en boule au moindre danger, mais lorsqu'ils n'ont vraiment pas le choix se sont de hargneux combattant et d’ingénieux adversaire. Comme une bête acculée qui n'a d'autre choix que se battre. Malgré les apparences, ils sont également de très bon navigateur grâce à leur proximité maritime.

> “ Personne ne l'attendait mais voici arrivé le "Koblod de ses dames" - Snurk

Leur couleur de peau peut varier de gris à vert en passant aussi par le rouge, rappelant d'anciennes traces de leur origine draconique. Des écailles parsèment leur corps de petite taille qu'une longue queue et des griffes acérées permettent de garder en équilibre et agile en toute circonstance.

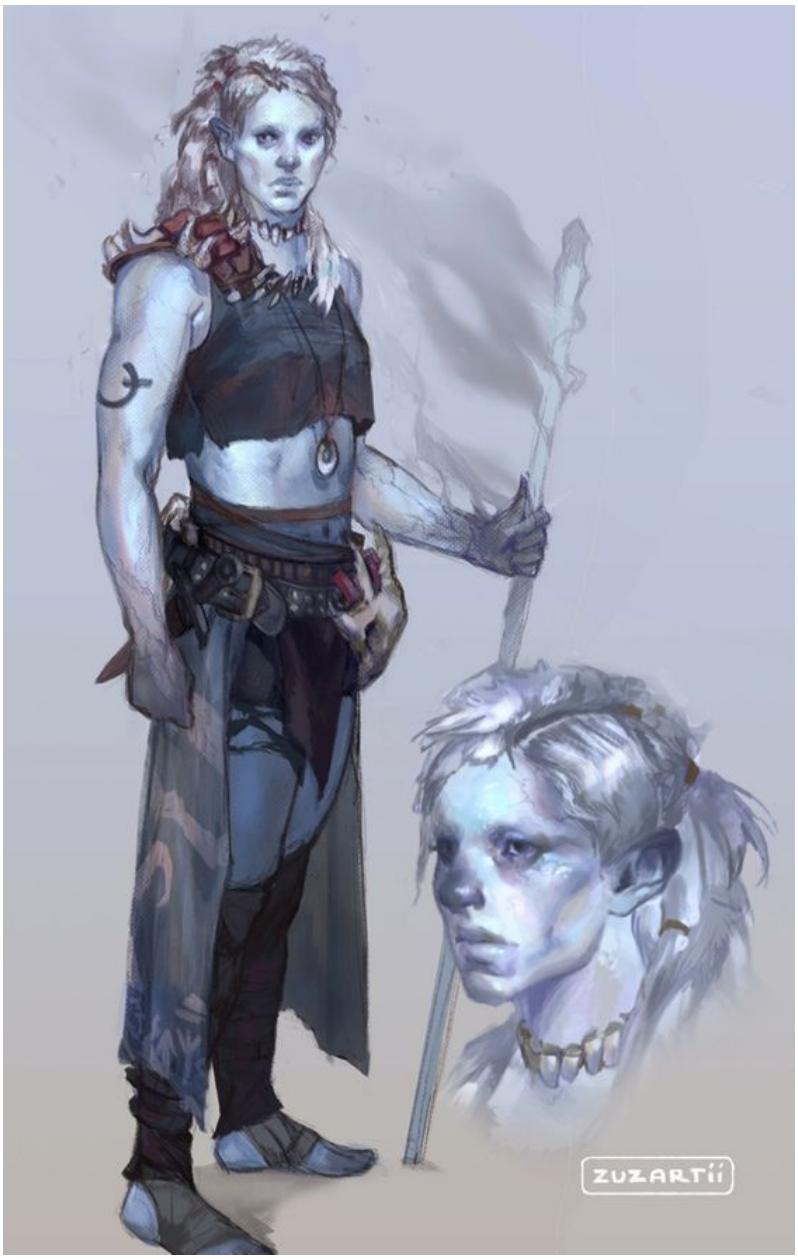


Les Starhalmiens

Les Goliaths

Géants originaires de Starhaleim, la région au nord de Cerff. Ils ont pour habitude de vivre en tribus et de ne pas se mêler des affaires des hommes des elfes, et des nains ces réfugiés venus de Cerff ainsi que des autres habitants de Starlaheim,

> "*Crier ne réglera pas plus vos problèmes que murmurer clairement vos intentions.*"
> -Yemir Stormcaller-



Ils sont imposants par leur taille et leur carrure et leur épiderme s'est naturellement adapté à leur environnement hostile et glaciaire en prenant une pigmentation froide décolorée et en se renforçant contre les températures extrêmes.

Ce peuple est gardien d'un savoir chamanique ancien et proche de la nature. Ils protègent leurs secrets avec ferveur et protège avant tout l'équilibre naturel de Starhaleim.
Leurs traditions sont primordiales pour eux et la violence n'est que le dernier recourt, c'est un peuple sage et pacifiste, cherchant avant tout a discuter et à parlementer, bien qu'il n'est pas recommander et même préférable de ne pas les pousser à bout.

Les clans de Goliaths présentent souvent un certain respect pour des traditions martiales, le respect des anciens, de la nature et de la chasse. Les tribus vivant dans les plus hauts sommets ont pris pour habitude de ne peu communiquer oralement, préférant une langue des signes ou se faisant comprendre par des hochements de tête et regards afin de limiter tout son pouvant provoquer une avalanche.

Leurs origines sont inconnues mais il est d'un commun savoir qu'ils sont aussi une création des Dieux. Ils vivent dans tout Starhaleim Mais leur plus grand pied à terre se situe dans une vallée cerné par les Pics Noirs; Uhmhold

