

Background Général

Un monde vierge. Enfin presque...

C'est un val calme dénué de vie animale. Seul le bruit du vent dans les végétaux environnant était audible. Un havre de paix loin de tout.

Subitement, un éclair bleu vint zébrer le ciel, puis un autre, puis... une centaine. Une sorte d'énergie sombre, un vortex, déchira l'air pour former un cylindre parfait.

Des créatures en sortirent ainsi qu'un mage.

Un mage maîtrisant le voyage inter-dimensionnel. Il contempla ce paysage nu de vie. Le sourire dessiné sur son visage en disait long.

Il décida rapidement de construire des installations conséquentes.

Son plan, déjà en tête, était de développer des êtres qui lui permettrait de monter une armée et ainsi conquérir d'autres plans. Antaurys, le mage, était puissant et il avait avec lui toutes les matières de base nécessaire pour démarrer sa gigantesque tâche.

Pour ne pas à avoir à créer de lui-même des êtres totalement nouveaux, trop long d'après lui, il avait emmené dans ses malles tout un tas d'échantillons provenant de créatures déjà existantes dans le plan primaire.

Pour se faire la main, il procéda tout d'abord à la « fabrication » d'êtres vivants de base comme des bactéries, des insectes et sur la base de ces succès en allant de plus en plus complexe vers les poissons, les oiseaux...

Une fois tout cet environnement accompli, il prit le temps d'observer toutes ses créatures pour pouvoir identifier des erreurs dans son protocole. Il n'en trouva point.

C'est là qu'il se décida à reproduire des créatures bien plus complexes. Il avait avec lui des prélèvements fait sur des hommes (la créature la plus commune du plan primaire), des nains, des hobbits, des elfes, des orcs, des gobelins, des Huruk Hai ainsi que d'une tribu barbare spécialement sélectionnée pour ses qualités physiques.

Il établit chaque développement dans des laboratoires individuels caché au quatre coins du plan. Il décida de ne produire qu'un faible nombre de chaque type de créature afin qu'elles puissent se reproduire rapidement dans une annexe spéciale de chaque laboratoire.

Ces bâtiments furent prévus spécifiquement pour chaque race, de cette façon il était plus facile de contrôler leur développement au cours de leur création. Tout était prévu par Antaurys.

Il en profita pour faire des améliorations notables qu'il brida aussitôt, pensant les débloquent uniquement au moment opportun.

Ainsi, il commença à posséder nombre de soldats toutes races confondues. Il les entraîna de façon à ce que leur faction soit la plus adaptée possible à leurs caractéristiques raciales.

Cela dura quelques années, quelques longues années. Mais le but fixé était à présent presque atteint, la plus grande armée qu'un mage puisse guider était en train de naître.

Il se donna jusqu'au printemps prochain pour mettre en marche son armée à travers un grand portail qu'il commença alors à construire.

Mais l'hiver lui réserva une mauvaise surprise.

De nombreuses troupes venues du plan primaire vinrent envahir ce monde. L'invasion fut si rapide qu'il n'eut pas le temps de libérer les capacités spéciales de ses propres troupes. Il trouva devant lui une coalition d'armées dirigées par de puissants mages.

Ceux-ci avaient eu vent de ses desseins et venaient ici y mettre fin. Sa propre armée fut mise en déroute dès le premier jour, et ce, sur tout son domaine.

Il prit alors l'âpre décision de laisser ici tout son savoir et ses recherches en prévenant qu'il n'en restera pas là et qu'il découvrirait qui l'avait dénoncé.

Antaurys prit tout de même le temps de camoufler au mieux toutes ses installations et dispersa toutes ses possessions tel ses artefacts, livres, échantillons, etc... à travers le monde pour mieux y perdre ceux qui les chercheraient.

Une fois le mage partit, les troupes adverses retournaient chez elles aussi promptement qu'elles furent apparut. Laisant derrière elles les créatures du mage bannis.

Du temps passa avant que ces créatures comprissent enfin qu'elles n'étaient pas seules dans ce monde. Des êtres divins y demeuraient et chacun d'eux pris sous son aile des groupes de créatures éparées pour les guider et ainsi constituer de nouvelles nations...

Le réveil des dieux...

Les habitants originaux, les autochtones, de ce monde étaient peu nombreux. Leur apparence éthérée leur avait permis de se cacher aux yeux du mage ambitieux. Les premiers à s'être manifesté auprès des créatures errantes furent les gardiens. Ils étaient en éveil car leur rôle était de surveiller les allées et venues de tout un chacun sur leur plan.

Ils prirent la décision de prévenir leur homologue sur le plan primaire des agissements d'Antaurys. Ils furent patients et la récompense fut là.

Le mage mit en déroute laissa sur les lieux des centaines d'êtres prêts à être orienté par leurs soins. Ils mirent du temps pour gagner la confiance de ces peuples. Mais une fois fait, ils purent les guider de façon à ce que leur développement perdure.

Les Nains prirent les montagnes brunes de l'Est d'assaut.

Les Elfes se réfugièrent dans le grand océan vert, nom donné à la grande étendue boisée de l'Ouest.

Les Orcs pour leur part firent leur un grand plateau d'altitude au sud est des grandes plaines.

Les Hommes quant à eux commencèrent à peupler les grandes plaines centrales où coule de nombreux cours d'eau.

Les Barbares voyagèrent jusqu'à la terre éternelle du Nord, dans cette toundra amère qui coexistait avec de grandes forêts de conifères.

Les Hobbits s'installèrent dans un magnifique bocage au sud Ouest des grandes plaines à la limite du grand océan vert.

Les Uruk Haï aménagèrent leurs tanières dans les collines faisant office de contrefort pour les montagnes brunes entre les marais sombres et les grandes plaines.

Enfin, les Gobelins trouvèrent place, à défaut d'autres terrains libres, dans les marais sombres au Nord-Est du grand océan vert.

Ces nations jeunes et dynamiques prospéraient tant bien que mal dans ce nouveau monde...
Ca y est ! Tout était prêt !

Les gardiens purent réveiller d'autres êtres divins qui peuplaient cette contrée. C'est ainsi que les grands dieux firent intrusion dans la vie de ces êtres nouvellement implantés. Chacun d'eux pris la direction d'un groupe de créatures et commencèrent le « JEU ».

Mekÿn décida de prendre sous son aile les Humains qui pour lui représentait la race la plus douée et la plus accomplie.

Lukdÿn, sa femme, guidera les Elfes. L'intelligence et la sophistication de cette race lui permettront de mener à bien ses desseins dans un raffinement complet.

Lussenÿok reconnu dans les Nains une force hors du commun et une obstination qui ne lui était pas indifférent.

Dolÿgur bon vivant et festif guidera les Hobbits qui sont les seuls à pouvoir comprendre son éternel amour de la « boustifaille ».

Wÿgel rude mais juste organisa le regroupement des Orcs sous sa direction.

Ramÿus compris que les Gobelins seraient les êtres les plus aptes à jouer de ruse.

Pahunÿt lui vit en l'Uruk Haï les êtres les plus puissants. Il pris donc le commandement de ces formidable créatures.

Quand Kazun se décida il ne put choisir que cette race dite Barbares. Mais il s'aperçu vite que le nom n'était pas galvaudé. Par contre leur croyance spirituelle était peut être des plus puissantes...

Le « JEU ». Voilà un bien étrange mot dans la bouche de ces divinités.

C'est le moyen qu'elles ont trouvée pour s'occuper, elles ont pris sous leurs ailes une race afin de mettre en place une sorte de grand tournoi céleste qui fait s'opposer les groupes manipulés. Ce sont donc bien des nations raciales qui guerroient pour leurs dieux respectifs.

La haine entres elles c'est naturellement amplifiée, chacune voulant prendre le dessus, chacune voulant être souveraine.

Cela dura quelque temps mais personne ne prit le dessus...

Le grand Ordonnateur...

Ce fut au tour du Grand Ordonnateur de se réveiller par l'entremise des quelques gardiens torturés par les remords du désordre actuel.

Il mit fin d'emblée à ces agissements infantiles et condamna les dieux fautifs à exhausser et guider les peuples qu'ils avaient assouvi, dans la bienveillance la plus appuyée pour chaque race (bien sûr il n'a pas été dit qu'il était interdit d'aller à l'encontre de celles des autres...).

Il se montra aux différents dirigeants des peuples pour leur parler :

« Peuples humanoïdes qui marchez sur ces terres. Sachez que votre place n'est pas en ce monde. Vous devez rejoindre votre plan d'existence. Il est de votre devoir à tous de retrouver le portail planétaire et de l'activer. Nous nous chargerons de le rendre inopérant une fois votre évacuation effective. » (l'ordonnateur n'est pas un tendre).

Et il conclut par :

« Sachez toute fois que votre réinsertion dans votre monde d'origine vous sera difficile. Car vous ne serez jamais équivalents à vos pareils. Vous avez quelque chose en plus. Découvrez le avant votre départ, c'est votre quête primordiale. Si vous échouez, vous fléchirez rapidement et disparaîtrez du plan primaire. »

Il disparut pour toujours aux yeux des créatures...

C'est ce moment qui marque le début de l'indépendance des races, elles ont enfin leur destin en main. Logiquement, il y eut des accords de paix entre chaque race. Des échanges commerciaux furent mis en place et tout allait pour le mieux.

Les cultes des divinités se développa mais avec un ressentiment et une crainte mêlée. Les prêtres, une nouvelle classe, étaient les seuls à pouvoir rentrer directement en contact avec leur divinité. Par contre les gardiens pouvaient apparaître et aider quiconque le souhaitait.

Se développa aussi la rapine et le meurtre. Cette nouvelle classe se mis en place en même temps que les différentes « organisations » constituée pour retrouver et rassembler tous les éléments nécessaires à l'évasion, le grand voyage des races.

Et chaque groupe s'organisa en interne pour rechercher à travers le monde toutes les informations sur les artefacts, les laboratoires, la porte dimensionnelle, les caractéristiques bridées de chaque race... La grande quête de tous les peuples se développa.

Tous, en secret, avaient déjà mis à couvert un nombre grandissant d'objets qui étaient, apparemment, les pièces d'un immense puzzle...

Cependant les peuples et les races de ce monde n'ont jamais oubliés les rivalités qui les opposent et bien que le salut de tous semble passer par l'unité, chaque peuplade tire la couverture à elle. Les autres ne sont pas dignes ou sont simplement trop faibles pour une si grande tâche, de si grands secrets et un si grand pouvoir.

Les tensions existent toujours et les communautés inter-raciales sont quasi inexistantes. C'est pour son peuple que l'ont œuvre avant tout et c'est à cette époque que vous vivez.