

Cipri, World of legende

Tout commence par la création du joyau de l'univers, Cipri, par le rassemblement des forces du bien avec celles du mal. Le malin avait décidé de créer un monde avec le bien où les gens seraient damnés quand ils sont mauvais ou bien accueilli quand ils sont bon mais ils seraient séparés. Cipri commençait tout juste à naître avec une seule terre, la Cité des Anciens, qu'une guerre fit rage entre le bien et le mal. Pendant cinq siècle durant, la guerre ne cessa pas une seule seconde mais un jour, les forces suprême ratifièrent un traité qui partagerait Cipri en trois: la Cité des Anciens d'un côté, Chtonie de l'autre et Magicie encore de l'autre. Les trois terres étaient séparées d'un puissant mur magique que personne ne pouvait franchir sauf si les portails sont ouvert. Mais les siècles passèrent et puis, la population s'aggrandit de plus en plus jusqu'au jour où une nouvelle guerre éclata. Les forces suprême durent, encore, ratifier un nouveau traité qui mit en place trois nouvelles terres construites grâce à de nouvelles séparation des précédentes terres déjà existantes. Apparus donc; Okéanosie, Ésusie et Atlasie, ces nouvelles terres devaient permettre d'instaurer une paix durable. Chtonie et Magicie furent définitivement enfermées par le mur magique. Les autres terres furent à leur tour, habitées par différents peuples de différentes ethnies. Puis, une autre guerre se mit en place et énerva très fortement les forces suprême qui détruisèrent Cipri et ne la reconstruisit pas pendant deux millénaires. Au bout de ces millénaires, les forces suprême se calmèrent et reconstruisirent totalement Cipri. Cipri furent alors composée de neuf terres: Chtonie, Okéanosie, Ésusie, Atlasie, Panis, Olympie, Magicie, Cité perdue des Anciens et Désertie. Elles furent toutes séparées par un mur magique mais des portails purent quand-même s'ouvrir lorsque les peuples conclurent des traités. Il n'y a que Chtonie qui resta enfermée par le mur, pour ne pas voir le mal anéantir le bien et les autres peuples. Mais un jour le portail fut détruit par Baphomet, la force suprême du mal, qui était jalouse des autres peuples. Une nouvelle guerre se prépare et les peuples devront s'allier pour détruire totalement Baphomet et Chtonie. Y arriveront-ils?

LES HÉROS

Gnetum, le Gnelfe

Les Gnelfes sont un peuple fier qui habitent Ésusie, la terre des forêts. Ils ont toujours été inoffensifs et amis avec tous les autres peuples sauf ceux de Chtonie. Gnetum est courageux et plein d'espoir. Il rêve ,qu'un jour, que Cipri soit vraiment le joyau de l'univers mais il sait qu'il doit vaincre les chtoniens pour réaliser son rêve. Il est armé d'un arc et de flèches et possède une armure en cuir.

Xéros, l'Homme criquet

Les Hommes criquet sont un peuple de guerriers qui habitent Désertie, la terre du sable et des dunes. Ils sont maintenant inoffensifs mais ils ont été, autrefois, les mercenaires des chtoniens c'est pourquoi ils sont, la plupart du temps, méprisés par les autres. Xéros est courageux et pacifique, il n' a jamais vraiment aimé la guerre mais il sait qu'il faut détruire Chtonie pour montrer que son peuple a changé. Il est armé de poignards et possède une peau résistante.

Njord, l'Homme triton

Les Hommes triton vivent dans Okéanosie, la terre des eaux. Ils sont depuis toujours très discret et pacifique, ils détestent les guerres mais feront tout pour détruire Chtonie. Njord est, de loin le meilleur des Hommes triton puisqu'il est leur roi. Il est armé d'un trident, de pouvoir magique et d'une armure en or.

Chaïron, l'Hippotaure

Les Hippotaures sont un peuple de scientifique et habitent Atlasie, la terre des grandes montagnes. Ils sont discret et ne demande qu'à aider les autres peuples pour vaincre les chthoniens. Chaïron est fort et rapide, il est le garde personnel du roi d'Atlasie. Il est armé d'une massue en pierre et possède une armure en argent.

Herluck, le Garoupyre

Les Garoupyres sont un peuple de destructeurs qui ne pensent qu'à piller les autres terres et à manger leurs ennemis, ils habitent Chtonie, la terre de l'ultime souffrance. Ils sont hostiles et dangereux, personne ne les aime et vaut mieux pas les aimer ni même en rencontrer un mais il existe des exceptions. Herluck est cette exception, il est pacifique et voudrait que la chtonie soit un monde bon et qu'il soit apprécié par les autres. Il est armé de puissants bras et de dents accérées, il n'a pas d'armure mais possède de grands pouvoirs qui pourraient devenir destructeurs...

Heimdal, le sorcier druide

Les sorciers druides habitent Magicie, la Grande terre de toutes les magies, et passent leur temps à pratiquer la magie. Ils sont très gentil et courageux, ils ont été responsable d'une des guerres mais préfèrent à présent la paix. Heimdal, le grand maître de Magicie, est un puissant sorcier druide qui a la faculté de disparaître à volonté et de détruire n'importe qui, rien qu'en le regardant.

Pôl, la Bonnefemme de neige

Les Bonhommes de neige sont un peuple pacifiste qui habitent Olympie, la terre des glaciers. Pôl est courageuse et très forte, elle est capable de glacer n'importe qui, rien quand le touchant et possède une armure en glace.

Jord, la Femme de Boue

Les Hommes de boue sont pacifique et habitent Panis, la terre marécageuse. Jord est rapide et indestructible car elle peut se fondre dans le décor. Elle est armée de poignards et d'une armure en terre cuite.

Baëma, la Pédante

Les Pédants étaient, jadis, un peuple de science et de connaissance qui fut presque totalement détruit par toutes ces guerres que connue Cipri. Baëma est la seule survivante des habitants de la Cité perdue des Anciens, la terre des Pédants. Elle est armée d'une épée et d'une hache mais préfère se cacher pendant les batailles ou concocter des potions pour se débarrasser de ces ennemies. Elle a un bouclier en bronze.

LES TERRES

Chtonie, la terre de l'ultime souffrance

C'est la terre la plus violente de Cipri, là où règne le mal absolue. Le feu est l'élément le plus représenté dans Chtonie, seul le mauvais peut y subsister. Ces habitants sont les Gorpies (femmes ailées à chevelure de serpents avec des ongles crochus et ravisseuses d'âmes), les Hydres Loubères (loup gigantesque possédant 9 têtes et gardiens de la Chtonie), les Furyzones (femmes avec des cheveux noués de serpents et armés de fouets et d'épées), les Thanatos (suceurs de force vitale et téléporteurs de choses volés, ils sont immunisés contre tout sauf la magie de Magicie. Dès qu'ils touchent, ils tuent), les Fantosprits (vivant dans des tombeaux, cherchant la vengeance, disparaissant et apparaissant à volonté),

ils se nourrissent de la force vitale de leurs victimes), les Zombiopes (hommes gigantesques avec un gros oeil au milieu du front et mort-vivant ne ressentant pas la douleur), les Dragons de magma (pouvant réduire un héros en cendres en un instant grâce à leur souffle de magma), les Garoupyres (homme-loup avec des canines de vampire qui se nourrissent de leurs ennemis en les déchiquetant et possédant des énormes mains pleines de griffes) et bien sûr BAPHOMET, la force suprême du mal (on ne sait pas vraiment qui c'est, on pense que c'est un ancien Garoupyre qui est devenu force suprême en ingurgitant la pierre du changement...).

Okéanosie, la terre des eaux

C'est la terre où règne l'eau, autrefois, c'était une grande terre avec ces monuments et ces palais mais les guerres n'ont laissé que des ruines. Ces habitants sont les Monstres d'Okéanosie (genre de dinosaure marin avec des dents accérées et de longues griffes) et les Hommes triton (ce sont des hommes mi-humain et mi-triton qui sont les maîtres de l'Okéanosie).

Ésusie, la terre des forêts

Elle fut créée par les habitants des grands bois qui ont toujours été pacifiques. Ces créatures gardent leurs petits troupeaux d'animaux dans des enclos et cueillent les fruits et légumes. Ces habitants sont les Lipégasions (chevaux ailés blancs avec une grande corne au milieu du front et dotés de la parole), les Cobra géants (serpents de plus de 20 mètres et possédant un venin très dangereux), les Plantes carnivores meurtrières (plantes de 5 mètres avec un venin très dangereux et une bouche qui adore manger...), les Gnelfes (petits hommes des Grands bois qui ont créés Ésusie, ils gardent ses richesses) et les Trollutins (petits hommes, ennemis des Gnelfes, ils volent les richesses d'Ésusie).

Atlasie, la terre des grandes montagnes

C'est la terre des hauts sommets et des grands canyons, les chemins sont peu sûrs et les tremblements de terre y sont fréquents. Ces habitants sont les Lipégasions, les Hippotaures (être à moitié homme et à moitié cheval), les Zombiopes, les Plantes carnivores meurtrières et les Cobras géants.

Panis, la terre marécageuse

Cette terre est une région hostile car les marécages sont dangereux. Ces habitants sont les Plantes carnivores meurtrières, les Hommes de boue (être mi-homme et mi-boue) et les Monstres d'argiles.

Olympie, la terre des glaciers

Les grands glaciers, la neige et les icebergs sont dangereux et parfois mortels. Ces habitants sont les Pingouins géants (pingouins de deux mètres), les Mammouthéléphants (grands pachydermes de trois mètres avec des poils et une énorme trompe), les Dragons du glacier (aussi dangereux que les dragons de magma sauf qu'ils glacent leurs ennemis) et les Bonhommes de neige (entièrement fait de neige et de glace).

Magicie, la Grande terre de toutes les magies

Parmi toutes les terres c'est la seule qui possède la plus grande des magies blanches. C'est ici que le mur magique prend sa source. Ces habitants sont les Sorciers-druides (hommes ou femmes possédant les plus grands pouvoirs magiques) et IDUN, l'une des forces suprêmes du bien.

Cité perdue des Anciens, la terre des Pédants

C'est la toute première terre, elle fut le joyau de Cipri pendant quelques siècles puis fut abandonnée et méprisée par tous. Ces habitants sont les Pédants (hommes ou femmes de science) et BALDER et FRIGGA, les deux autres forces suprêmes du bien.

Désertie, la terre du sable et des dunes

C'est la terre où le chaud est insupportable, les dunes et le sable sont les principaux composants de cette terre. Ces habitants sont les Cobras géants, les Aracpion (grosse araignée avec un dard derrière), les Hommes criquet (être mi-homme et mi-criquet), les Nomades (hommes habillés de Djallabah et voyageant dans toute Désertie), les Plantes carnivores meurtrières.

HISTOIRE