



Le Monde d'Ondeval



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 7 Avril 2024

Le Monde d'Ondeval

Le continent d'Ondeval est composé de nations ainsi que plusieurs sous-nations. Vous devrez choisir une provenance pour votre personnage. Voici un résumé des 9 nations principales :



Mysteria

Nation de la royauté et de la richesse. Le cœur de l'aventure.



Astaroth

Nation des mages et de la connaissance.



Constantina

Nation de la justice avec des nouveaux visiteurs.



Cabiell

Nation des elfes et des puissants hauts elfes.



Grolantor

Nation des orcs divisés après le départ de Malgor.



Norath

Nation sous-terrine des elfes déçus.



Eydenlok

Nation sous-marine des damnés.



Dragononia

Nation des drakes. En reconstruction depuis la tombée.



Mangrovia

Nation des demi-animaux, de la nature et des esprits.



Le reste du document détaille chacune des nations et de ses sous-nations.

Mysteria.....	4
Basses Terres.....	6
Anaroc.....	9
Taikura.....	10
Dormor.....	11
Astaroth.....	13
Les Terres Glacées d'Astiki.....	16
République de Méros.....	17
Constantina.....	19
Cabiel.....	22
Grolantor.....	24
Norath.....	27
Eydenlok.....	29
Dragonica.....	32
Mangrovia.....	34



Mysteria



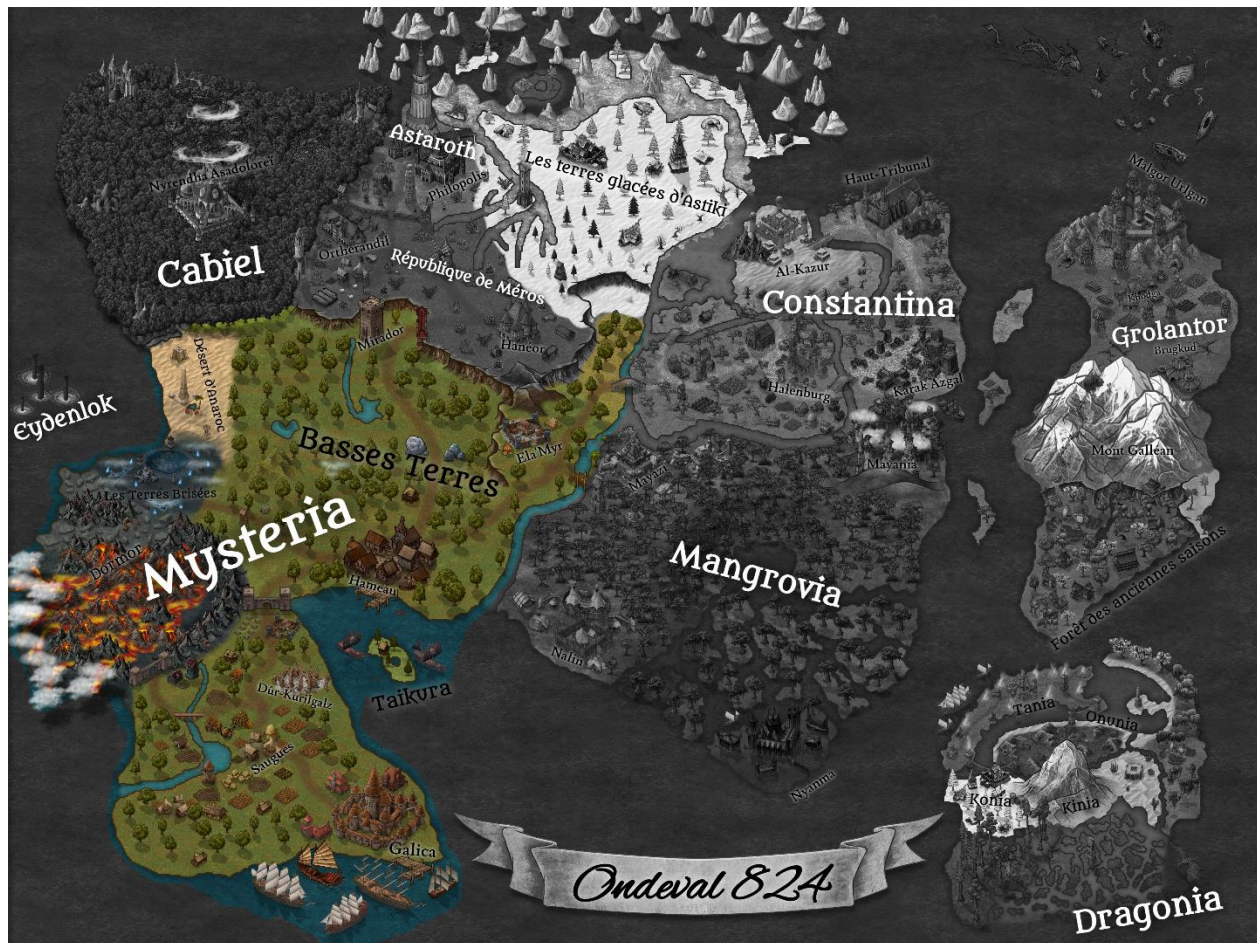
Peuples: Humains, Autres

Religions: Toutes, Mask et Tymora favorisés

Religions opposées : Aucune

Couleur de la Nation (Optionnel) : Rouge

Costumes et Thèmes : Différentes classes sociales très visibles à travers la richesse des habits; bijoux portés le plus souvent que possible; couleurs et design extravagants; abondance de rouge



« Caché dans les ombres de l'Empire de Mysteria, mystères, richesse et puissance. »

Majoritairement constitué d'humains, le royaume de Mysteria regroupe aussi des habitants de toutes les autres races, mais en plus petit nombre. Toutes les religions sont acceptées et égales dans le royaume. Il est cependant connu que la noblesse a un penchant vers Mask et Tymora.

Situation Interne

Première terre habitée par les hommes, le royaume de Mysteria est d'une grande richesse grâce à son grand territoire rempli de mines et de champs fertiles. Le petit peuple travaille manuellement et transmet ses denrées à des marchands, qui ont un système très complexe d'échange augmentant chaque fois un peu la valeur des objets. Au-dessus de tout cela se trouvent les ducs et duchesses, formant ensemble la noblesse de Mysteria, qui règne de manière plus ou moins transparente. En



effet, les lois sont souvent sujettes à changer, toujours à l'avantage des plus forts, ce qui crée une grande demande pour le travail de scribe, qui accourent d'une ville à l'autre pour transmettre des lettres et des règlements. Ce comportement est toléré de la part des Mysteriens puisqu'historiquement, le roi de Mysteria est perçu comme un grand prophète ou sauveur et la culture est donc centrée autour de sa personne et de son entourage.

À la suite de l'apparition des Terres Brisées, la Couronne de Mysteria a fait augmenter sa présence militaire à l'intérieur du pays, notamment autour du désert d'Anaroc. Les citoyens sont nerveux, car le roi est un ennemi de plusieurs nations qui leur sont voisines, et les soldats sont envoyés un peu partout dans le pays pour tenter de rassurer la population.

Situation avec les Terres Avoisnantes

Mysteria n'est en bon terme qu'avec deux nations, soit la république bourgeonnante de Méros, que la nation impériale soutient à travers son souhait d'indépendance, et l'île de Dragonia qui est une source importante de liens commerciaux. Plusieurs échanges se sont faits entre les trois nations, tant en termes d'argent que de matériel, mais il est clair pour les citoyens que la république de Méros est avantagée dans la plupart de ces échanges. Cependant, la situation est toujours extrêmement tendue entre Mysteria et ses autres voisins : les hostilités avec Constantina et Mangrovia n'ont toujours pas cessé, mais leur nouveau voisin à l'ouest, les Terres Brisées, ne leur donne aucun répit non plus. Une tentative de regain du territoire perdu dans le désert d'Anaroc a rencontré une féroce résistance alors que les troupes mysteriennes se sont heurtées contre un mur de damnés et de créatures sauvages. Probablement pour éviter d'avancer sur autant de fronts, les assauts mysteriens semblent avoir stoppé et les frontières ont grandement été renforcées tant militairement que politiquement.

Villes, Repères et Géographie

Au sud-ouest d'Ondeval, le royaume de Mysteria est doté de grandes terres fertiles tant dans les vallées qu'en montagne. Des forêts luxuriantes assurent une abondance de bois de toutes espèces. Une immense variété d'animaux y vit avec peu de prédateurs, car leur chasse est une activité très pratiquée par la noblesse.

Galica

La capitale de Mysteria, Galica, est le centre commercial du royaume et la demeure du Roi. Une grande flotte de bateaux permet des échanges commerciaux à travers le continent et une présence militaire navale est également assurée.

Saugues

Le village de Saugues est le plus grand producteur et d'échanges de ressources du royaume, avec des produits alimentaires, forestiers et miniers en quantité.



Basses Terres

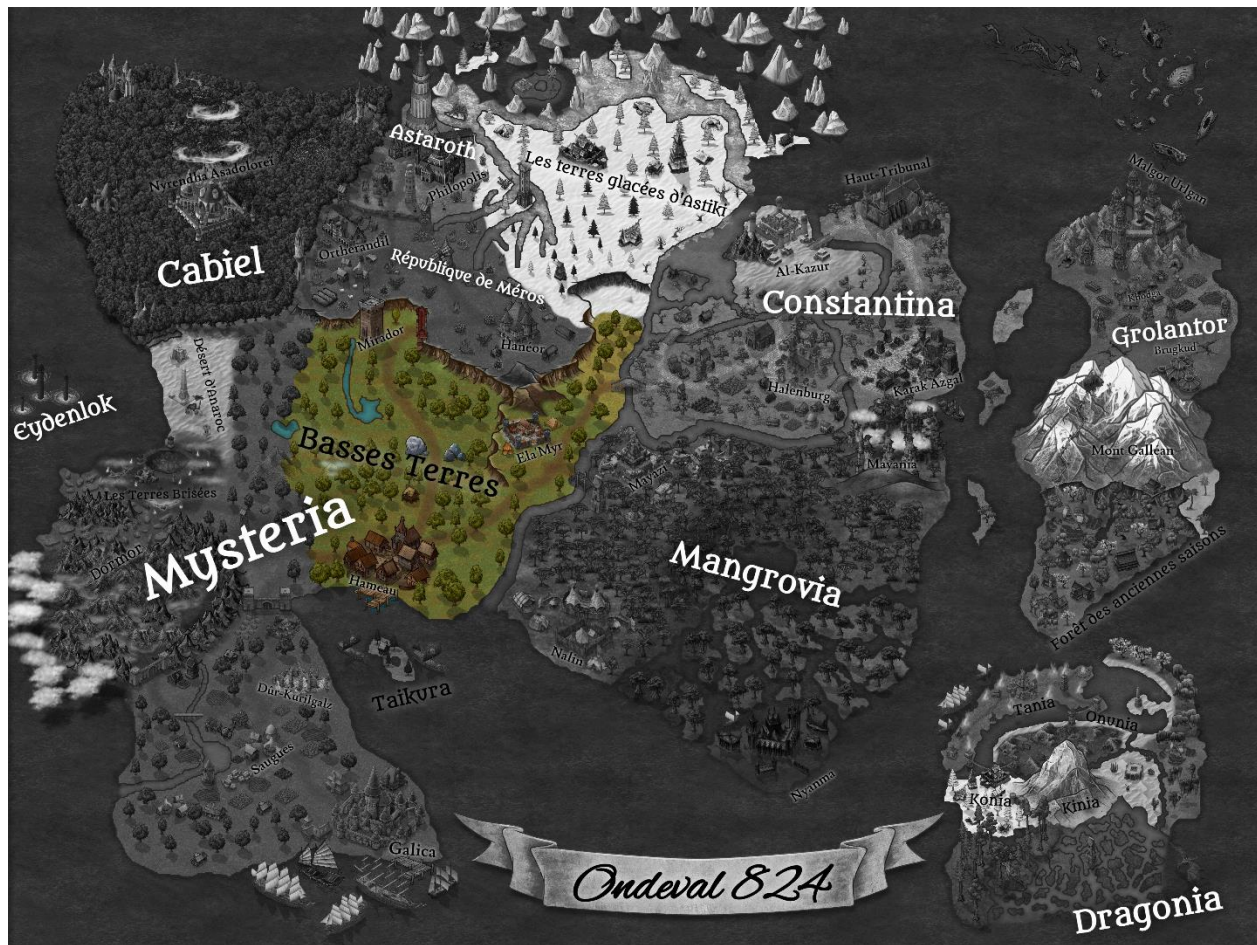
Sous-Nation de Mysteria



Peuples : Tous

Divinités : Toutes

(Les Basses Terres est l'endroit où se déroule le Grandeur Nature)



« Le Cœur de l'aventure, les Basses Terres d'Ondeval. »

Les Basses Terres d'Ondeval sont composées d'une population variée venant des quatre coins du continent. Il est possible de rencontrer des gens de toutes les races et religions. Plusieurs y viennent par quête de liberté, par désir d'aventure, par espoir de faire fortune ou pour changer d'air par rapport aux problèmes de leur endroit d'origine. Toujours remplis d'action et d'évènement hors du commun, les Basses Terres sont connues à travers le continent comme l'endroit où les destins de chacun se rencontrent.

Situation Interne

En 823, après l'annexion des Basses Terres, Mysteria introduit une direction sous la forme d'une Table Royale où les chefs de guilde pouvaient assister et où étaient votées des lois, des sanctions et où on discutait de l'avenir de leur région ; ceci permis une forme d'ordre à travers les Basses Terres pourtant connues pour leur chaos. Toutefois, la Table reçut maintes critiques de la part des



citoyens pour le manque de représentation du petit peuple n'ayant pas de guide, sous-entendant que le pouvoir n'était dans les mains que des plus forts.

À la suite de ces critiques, aux tensions avec les nations avoisinantes et à une certaine insurrection de la populace, la Cour a décidé de mettre de côté la table royale et d'avoir une position beaucoup plus directive et autoritaire avec leur sous-nation. De manière générale, le peuple des Basses Terres est très mitigé sur la gestion de leur territoire via la couronne de Mysteria : certains sont très heureux et satisfaits des opportunités politiques, économiques et militaires accrues et supportent le régime en place. D'autres sont très mécontents et exclament haut et fort que Mysteria a pris le pouvoir tels des profiteurs et qu'ils ne sont présents que pour exploiter leur nouveau territoire ainsi que ses habitants ; des oui-dire de révolution populaire se font entendre.

Situations avec les Terres Avoisinantes

Deux des importants villages de la sous-nation, soit le Hameau ainsi qu'Ela'Myr, virent leur allure se modifier et se militariser sous ordre de leur nation mère. Au milieu des multiples conflits avec Constantina, Mangrovia et le désert d'Anaroc, les Basses Terres servent quelques peu de zone de tampon pour Mysteria et il n'est pas rare d'y voir des affrontements violents. La seule exception à la règle est la province de Méros qui envoie régulièrement des envoyés politiques en recherche constante de support et d'appui.

Les natifs et habitants de longue date jouissent tout de même d'une certaine pitié et empathie des nations voisines alors que plusieurs les voient toujours tels des opprimés et un peuple conquis. La circulation dans le territoire est hautement surveillée aux frontières.

Villes, Repères et Géographie

Situé au centre du continent, le territoire des Basses Terres est celui qui unit les autres nations et qu'il est nécessaire d'emprunter pour voyager entre ces dernières.

La région est composée d'une grande forêt, mais il est aussi possible d'y trouver quelques petits villages comme le Hameau, Ela'Myr ou bien Andale, mais aussi d'autres agglomérations établies par les habitants ainsi que la forteresse du Mirador au nord. La faune et la flore y sont très variées, ce qui rend les Basses Terres un lieu idéal pour la chasse, l'exploitation de ressources premières telle la pierre ou le bois et pour la collecte d'ingrédients alchimiques.

Hameau

Village le plus peuplé des Basses Terres et muni d'un port, le Hameau est le lien maritime principal du territoire avec le reste du monde. Plusieurs villageois y voyagent régulièrement, ne serait-ce que pour entrer ou sortir de cette nation. Son allure s'est vue se militariser depuis la dernière année et il est fréquent d'y voir des soldats de la Capitale ainsi que des cargos passés.

Andale

Petit village, la plupart des gens présents ne sont que de passage afin de visiter la célèbre auberge du village. Il s'agit d'un centre de nombreux échanges et le plus grand regroupement de pionniers.



Ela'Myr

Ville qui, historiquement, a hébergé la plupart des drakes déchus de Dragonia lorsque l'île volait encore haut dans le ciel. Maintenant au sol, et avec des attitudes et politiques différentes, les différends ont été réglés entre les drakes et ceux-ci sont de nouveau les bienvenus dans leur nation d'origine. Toutefois, Ela'Myr est toujours la maison de plusieurs de ces individus qui ont pris goût à se situer au cœur du continent. La ville a longtemps été une plaque tournante du commerce étant à la croisée de tous les chemins, mais a vu son apparence grandement se militariser par sa nouvelle nation mère, soit Mysteria.

Villages

Les villageois des Basses Terres ont régulièrement construit des villages dans un désir de développement ou d'un lieu de rassemblement pour leur groupe. Ces villages sont parfois une source de conflit, dans le but de stopper l'avancée d'un groupe ou simplement pour les piller.



Anaroc

Sous-Nation de Mysteria



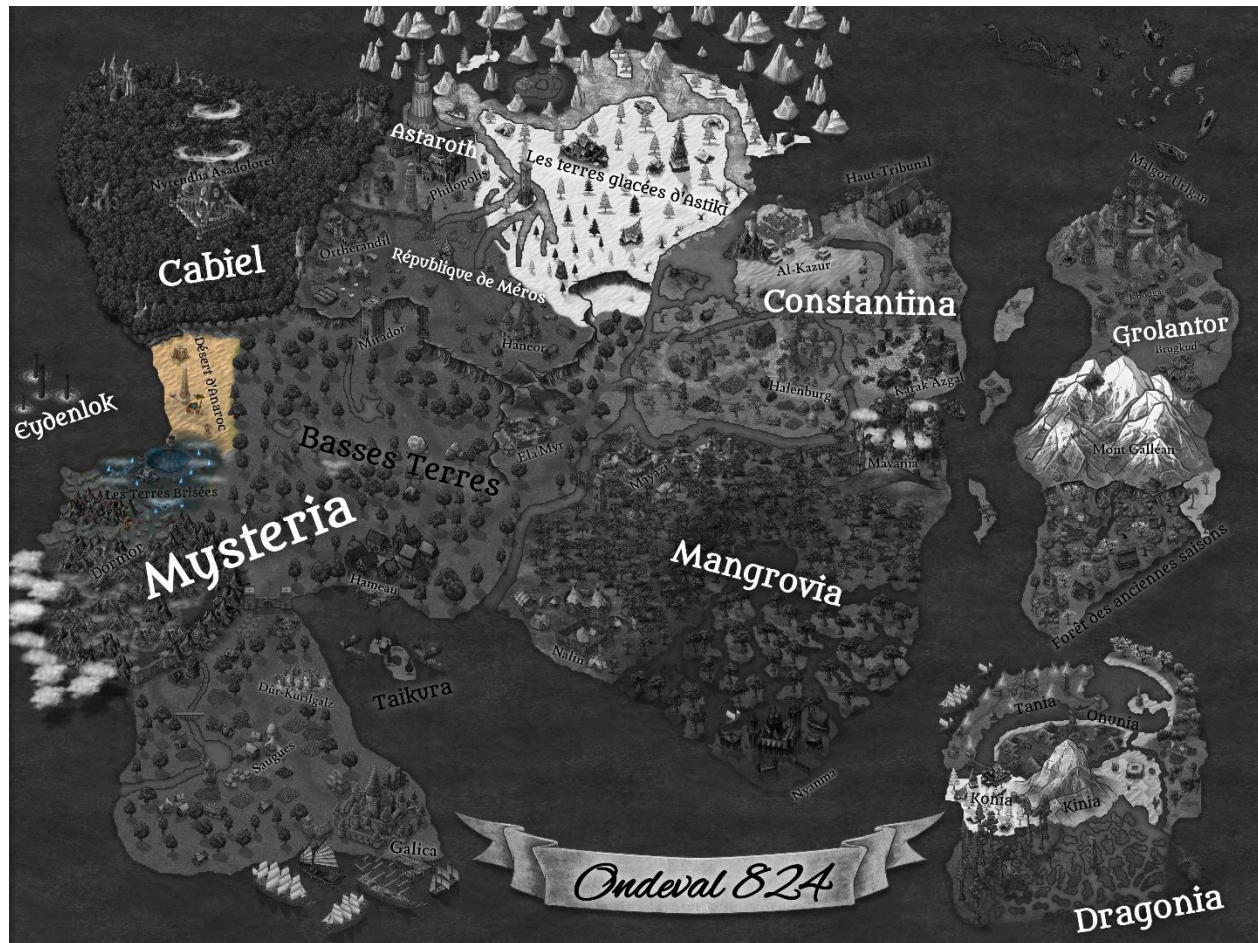
Peuples: Damnés, quelques humains nomades

Religions: Arthakan ; Iram ; Galléan, surtout chez les humains nomades

Religions opposées: Corellon ; Palenthis

Couleur de la Nation (Optionnel) : Toutes

Costumes et Thèmes : Vêtements clairs et légers; peu de couleurs sombres; couvre-visages, peu de peau exposée aux éléments



La nature usuellement discrète du désert d'Anaroc s'est vu être grandement bouleversée au cours de la dernière année. La cité d'Al'Kazur a laissé sa place aux Terres Brisées d'Allendorf qui se virent immédiatement engloutir par l'océan. Du gouffre émergea les damnés constantinois qui durent rapidement s'adapter à leur nouvel environnement. Peu de temps fut nécessaire pour que des petites fondations se construisent à gauche et à droite et qu'un village principal soit désigné.

Alors que le futur semblait plus ensoleillé pour le peuple meurtri d'Allendorf deux nouvelles menaces toquèrent à leur porte la première étant Mysteria qui voudrait inévitablement reprendre contrôle sur son territoire, la deuxième étant des monstres et abominations comme on en voit que très rarement. Les nomades du désert racontent que ces êtres ont toujours existé, mais que leur présence n'avait jamais été aussi forte ou meurtrière. Étrangement, les créatures ne s'en seraient pas prises aux nouveaux habitants du désert, les damnés, mais plutôt aux conquérants qui

marchaient tout droit vers la civilisation grandissante. Conjointement avec les anciens constantinois, les forces de Mysteria ont été repoussées jusqu'au Hameau.

Depuis, une forme de symbiose s'est installée entre ces créatures et les habitants des Terres Brisées et peu d'étrangers tentent leur chance à s'aventurer trop près. On raconte tout de même que le peuple damné est très proactif et profite grandement de l'opportunité qui leur est donnée : les volcans éteints du Dormor se font exploiter, les fondations construites grandissent de plus en plus, et des ambassadeurs d'Eydenlok ont été vu émerger de l'océan en direction de la nouvelle cité.



Taikura

Sous-Nation de Mysteria



Couleur de la Nation (Optionnel) : Aucune

Costumes et Thèmes : Vêtements rapiécés, hétéroclites; tissus adaptés à la nage et au maniement d'un bateau; chemises et pantalons; chapeaux ou couvre-chef; armement en tout temps



Un des rares lieux sans forme de gouvernement pour y établir quelconque lois, l'île de Taikura est la capitale des pirates. Sans règlement, l'anarchie règne sur cette île et seulement des ententes douteuses entre capitaines permettent de leur accorder un soupçon de sécurité. Dans le passé, le royaume de Mysteria était en guerre avec les pirates, mais du jour au lendemain, il semblerait



qu'une entente aurait été signée, car depuis ce jour, plus aucun navire de Mysteria n'a été attaqué ou pillé. Ces pirates s'attaquent rarement aux bordures du continent, mais il est nécessaire d'être très vigilant lors des transports maritimes. Le peuple de Taikura garde une grande rancune envers Astaroth et leur magie suite à la tentative de construire la tour d'Entropie en 819. Il est possible de voir de plus en plus de leurs navires se promener dans les eaux entre Les Basses Terres et Mangrovia depuis l'annexion des Basses Terres.

Dans les dernières années, les pirates profitant de leur liberté la vire décliner en flèche alors qu'une épidémie fulgurante d'une maladie inconnue vint frapper la sous-nation. À ce jour, plusieurs remèdes sont en test, mais aucun ne semble en mesure de réellement éradiquer la maladie. Plusieurs mesures sanitaires sont en place pour tenter de limiter la contagion et les voyages entre l'île et le continent sont limités à leur minimum, de sorte que Mysteria a barré tout navire de Taikura d'accoster en leurs terres.

Dormor

Sous-Nation de Mysteria



Importante chaîne de montagnes au nord de Mysteria, le Dormor a jadis été le berceau de la nation naine avec la cité souterraine de Dortosa. Il y a des centaines d'années, la région a été fermée par de gigantesques portes et on raconte que les nains auraient quitté la surface pour s'enfermer dans les souterrains depuis, couper du reste d'Ondeval.

Le Monde d'Ondeval



Les flancs extérieurs du Dormor ont longtemps été exploités afin de récolter plusieurs minerais de valeur jusqu'en 822 où les différents volcans de la région sont entrés en éruption la condamnant. Ensevelis sous un nouveau manteau de roches volcaniques, les secrets du Dormor devinrent encore plus inaccessibles qu'auparavant.

L'arrivée récente des Terres Brisées dans la région environnante modifia toutefois l'imposante chaîne de montagne. Les volcans du nord s'éteignirent et devinrent explorables et exploitables à nouveau. Une grande brèche s'est ainsi formée permettant aux âmes courageuses d'explorer la région volcanique. Les braves s'y étant rendu rapportent que plusieurs damnés ont débuté l'excavation de minerais et de ressources précieuses.



Astaroth



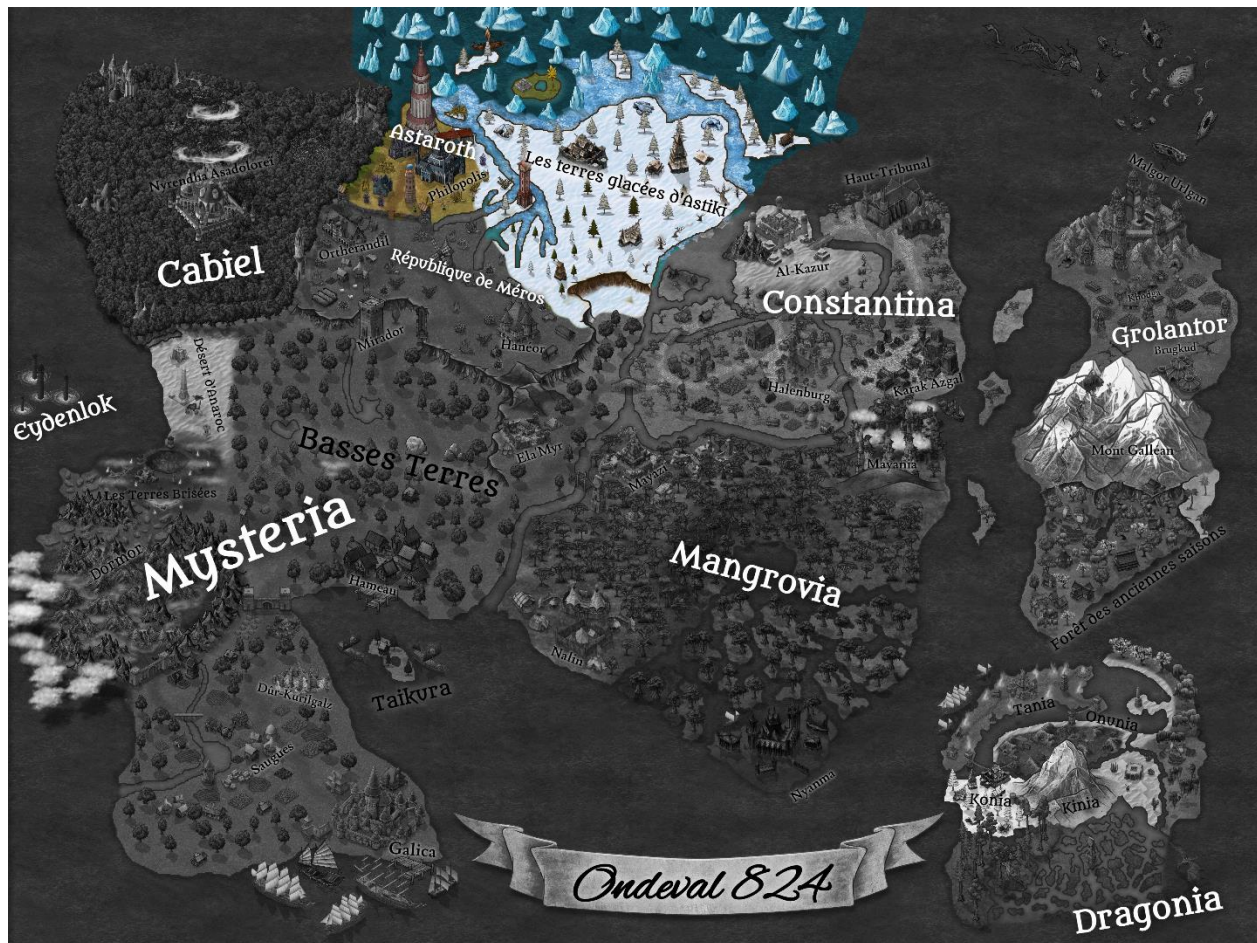
Peuples: Humain, Elfes, Autres

Religions: Zelissen, Corellon

Religions opposées: Iram, Mask

Couleur de la Nation (Optionnel) : Jaune

Costumes et Thèmes : Robes de mage et toges légères; grimoires (livres de magie); objets, pendentifs et anneaux décoratifs avec des symboles magiques



« Là où la voix des arcanes dicte la loi des hommes. »

Majoritairement composé d'humains et d'elfes, Astaroth est une nation où la magie est au cœur de tout qui est dirigée par le Conseil des Hauts Mages. Le territoire s'étendait autrefois autour des cités de Philopolis, Ortherandil et Hanéor, mais la guerre civile qui a débuté en 822 a mené à une scission du territoire entre Astaroth et la république naissante de Méros. La religion principale d'Astaroth est le culte du dieu de la magie, Zelissen, suivi de près du culte de Corellon, dieu de la connaissance. Le conseil d'Astaroth permet la libre-religion des dieux biens et neutres, sans restriction. Pour prier les dieux mauvais, il est nécessaire d'obtenir une licence auprès de l'office des scribes de Philopolis. Ceux qui n'obtempèrent pas aux lois du conseil devront payer une somme de pièces d'or à la cité, ou se faire emprisonner dans les geôles du Bastion de Fylkas, la forteresse principale de Philopolis qui contient les forces armées de la cité.



Situation Interne

Dirigée par le Conseil des Hauts mages, un groupe de puissants individus sur les sphères arcaniques et politiques, la nation d'Astaroth est fermement régulée par les lois du conseil. Depuis l'insurrection des rédempteurs de la république de Méros en 822, le conseil a ré-établi ses principales lois dans le Décret d'Ordre, qui sont les suivantes :

1. Un citoyen d'Astaroth se doit de délaissier les armes et armures, en vertu de la paix.
2. Un citoyen d'Astaroth se doit de pratiquer la magie au meilleur de ses aptitudes ou d'en étudier les fondements, en vertu de la connaissance.
3. Un citoyen d'Astaroth se doit de rester loin de l'influence des dieux du mal et de la dangereuse magie planaire, en vertu de la sûreté.
4. Un citoyen d'Astaroth se doit de reporter les crimes des fautifs, quiconque soient-ils, à l'armée du Croissant de Lune, en vertu de la stabilité.
5. Un citoyen d'Astaroth se doit d'être la meilleure version de soi-même, en vertu de l'excellence.

Ceux qui respectent le Décret d'Ordre vivent une vie paisible et enrichissante, à la recherche d'excellence dans leurs domaines. Les érudits en particulier ont accès à la prestigieuse Bibliothèque de Philopolis, un centre influent de savoir et de recherche pour tout le continent. Les voyageurs sont les bienvenus, tant qu'ils se plient également aux lois du Décret d'Ordre. Les lois sont appliquées de façon justes et équitables, et les crimes à Astaroth sont très rares.

On raconte en murmures que ceux qui y contreviennent sont emprisonnés par l'armée du Croissant de Lune, et que plusieurs ne reviennent jamais les mêmes, pour ceux qui reviennent.

Situations avec les Terres Avoisinantes

Il est inévitable de parler de la naissante république de Méros, au sud, qui a réclamé une partie de l'ancien territoire d'Astaroth lors de la rébellion des rédempteurs, un groupe qui s'oppose fondamentalement aux valeurs du Haut Conseil. Dans ce conflit idéologique, Astaroth prône un encadrement rigoureux de la pratique de la magie pour la sécurité du peuple, un système de loi voté par des hauts mages qui ont démontré leur mérite arcanique et une gestion de l'information pour garder le peuple informé des affaires importantes et capitales. Ils voient la rébellion et ses rédempteurs comme injustifiés dans leurs revendications et impétueux dans leurs agissements. L'armée du Croissant de Lune, formée de guerriers-mages entraînés, tient fermement le front sud du territoire.

Astaroth entretient des relations cordiales écrites avec la majorité des autres nations. Les institutions de connaissances d'Astaroth sont réputées sur tout le continent, et plusieurs individus de toutes les nations entretiennent des correspondances écrites avec les érudits proéminents de Philopolis. Cependant, certains territoires gardent des souvenirs vifs des actions du conseil des Hauts Mages. Dragonia se souvient toujours que c'est le Conseil qui a fait tomber son île des cieux en 819. Également, certaines tensions existent encore suite aux altercations entre Taikura et Astaroth à cause du projet de la tour d'Entropie, une structure arcanique de grande envergure aux objectifs magiques cryptiques qui fut stoppée durant sa construction.

En début de 824, les combats à la frontière ont repris. La libération de Zelissen, identité oubliée du dieu de la magie, a fait revivre une flamme d'ardeur et de passion chez les mages qui



rejoignent l'armée des mercenaires du croissant de lune. Astaroth et ses valeurs triompheront des rebelles, et enfin la nation des mages pourra réclamer sa gloire d'antan.

Villes, Repères et Géographie

Le petit territoire d'Astaroth est composé de champs verdoyants, de forêts boréales entretenues, et de lacs et rivières riches en poissons. On raconte qu'il y a également dans les forêts certains animaux étranges, issus d'expériences magiques réussies ou échouées. Au cœur du territoire, la ville-phare de Philopolis est le centre politique, social, économique et politique de la nation. C'est là que siège le Conseil des Hauts Mages d'Astaroth et qu'on retrouve la réputée bibliothèque de Philopolis, administrée par de puissants utilisateurs.

Au nord et à l'ouest, l'expansion des glaces d'Astiki perdurent ce qui inquiète de plus en plus les habitants de la nation des mages ; la question d'où vont-elles s'arrêter est sur toutes les lèvres.

À la frontière du sud, une ligne de villages en ruines, de plaines désolées et de champs de bataille marque les points d'affrontement entre Astaroth et la république de Méros.



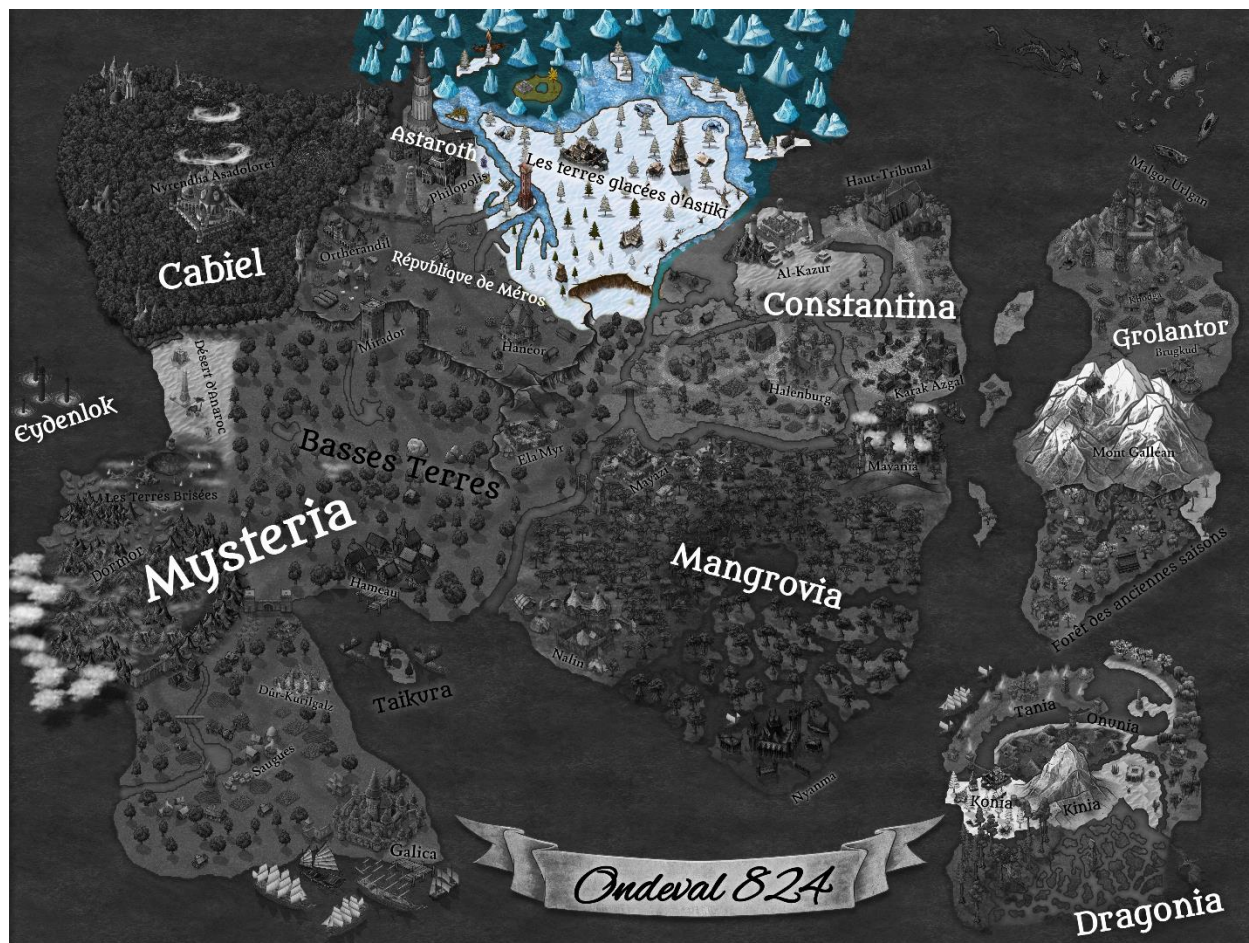
Les Terres Glacées d'Astiki

Sous-Nation d'Astaroth



Couleur de la Nation (Optionnel) : Couleurs naturelles, teintes de bleues

Costumes et Thèmes : Fourrures; matières naturelles; faits à la main; vêtements chauds (Sauf sur l'Île d'Été)



Situées au nord du continent, les Terres Glacées d'Astiki constituent toutes les sections enneigées en permanence d'Ondeval. Son territoire comprend une partie rattachée au continent ainsi que 4 îles, l'Île d'Été (Vatos), le Pur Nord (Montlès), la Péninsule hivernale (Vinqaq) et l'Ombre de la tour (Savers). Le peuple y ayant élu résidence est en majorité construit de tribus humaines, certaines nomades et d'autres plus sédentaires. Depuis les différentes tentatives de colonisation de la part d'Astaroth, les habitants d'Astiki ont développé une certaine distance quant à leur nation d'adoption, tenant farouchement à conserver leur indépendance; les gens capables de briser des sorts y sont donc très nombreux. De plus, dans l'effort de colonisation, la nation des mages a tenté de répandre leur vision continentale des divinités aux Astikiens, mais leurs traditions étant plus fortes, peu de gens ont été réceptifs à cette unification. Suite aux événements de l'été 823, les priants du temple d'Amadia ont reconnu le nom originel de leur divinité et acceptent donc le nouveau nom de Zelissen en plus de celui qu'ils utilisent depuis des générations.



Depuis les dernières décennies, le territoire glacé d'Astiki s'agrandit et se propage vers le sud, le recouvrant d'une neige éternelle. Les natifs de la région-même ne semblent pas connaître la cause de ce froid grandissant et plusieurs habitants des régions voisines commencent à devenir méfiants de la région de glace.

République de Méros

Sous-Nation d'Astaroth



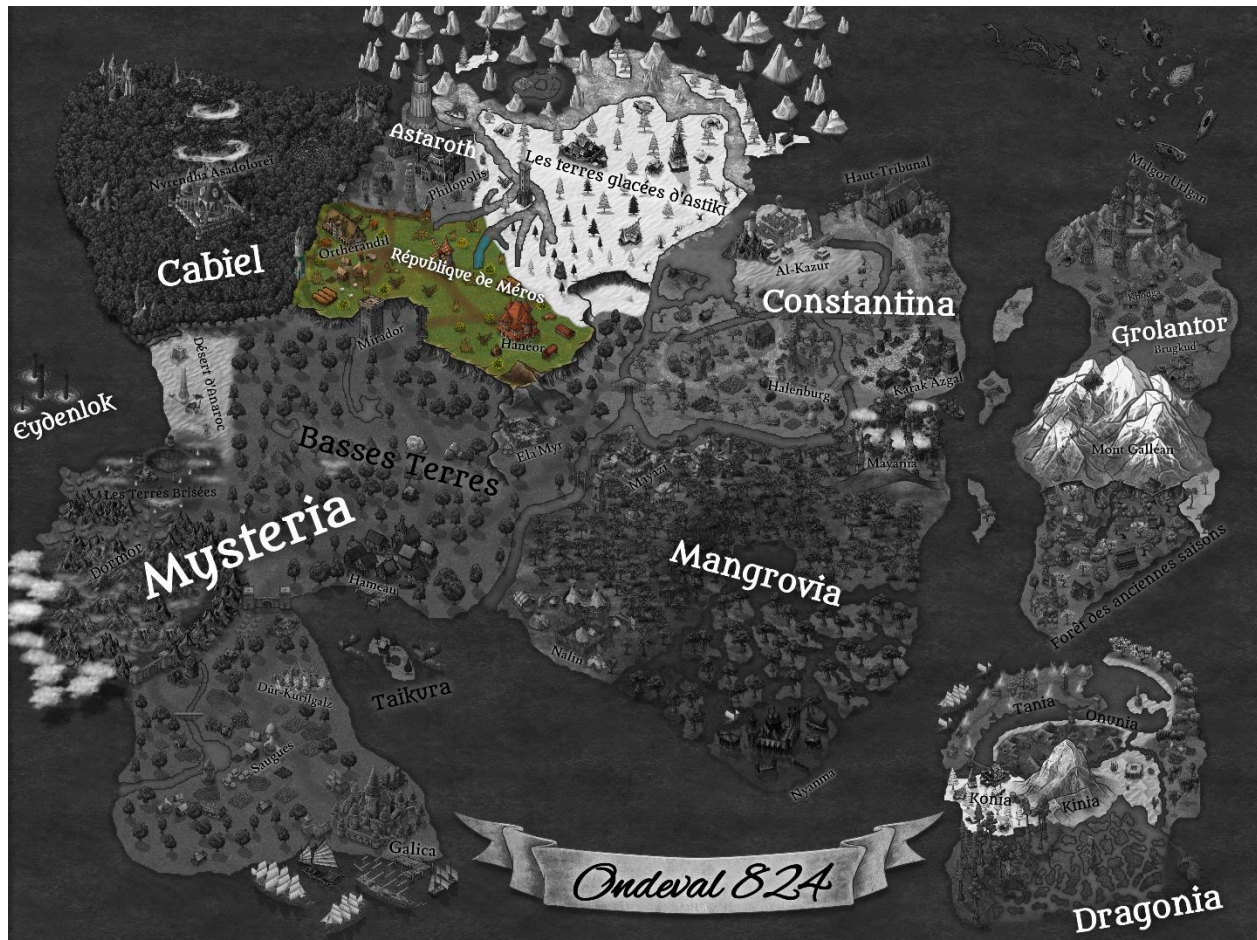
Peuples: Humain, Elfes, Autres

Religions: Zelissen, Palenthis, Corellon

Religions opposées: Dieux mauvais


Couleur de la Nation (Optionnel) : Gris, Argenté

Costumes et Thèmes : Style peu défini mais séparation graduelle de celui d'Astaroth; plusieurs styles vestimentaires présents à la fois, suit généralement un peu celui des nations environnantes.



« Une magie libre pour un peuple libre. »

Au cours des dernières années, certaines décisions clés du Conseil des Hauts mages d'Astaroth furent critiquées par sa population. D'abord en secret, la vague d'opposition se fit de plus en plus forte suite à la chute de l'île de Dragonia en 818, la saga de la tour d'Entropie en 819, et l'affaire de justice du mage renégat Éluméri en 822. Les voix dissidentes se sont unies, jusqu'à devenir un



front commun qui adopta le nom des Rédempteurs. En fin de l'an 822, les Rédempteurs se firent entendre à Ortherandil, et des émeutes contre le Conseil d'Astaroth eurent lieu. L'issue du conflit fut déterminée par un retournement inattendu : Mérodiarn d'Ilvern, un haut mage légendaire de la guerre de Fondation, revint d'entre les morts pour leur prêter main-forte contre Astaroth. Basée dans les villes d'Ortherandil et de Hanéor, et sous le gouvernement naissant des chefs rebelles des rédempteurs et de Mérodiarn, la rébellion déclara dans les circonstances la naissance de la nouvelle république de Méros.

Situation Interne

La république de Méros a établi son lieu de gouvernance dans le Hall de Pharandril, une structure dont les premières pierres datent d'avant l'âge des conquêtes, en plein cœur de la cité d'Ortherandil. Le hall sert de lieu de rencontre pour l'Assemblée du peuple, la nouvelle organisation dirigeante de la république de Méros, dans un lieu où il est possible de faire entendre ses idées et débattre avec les érudits quant à la manière d'organiser la contrée naissante. Dans cette période de grands changements, tout est à bâtir, et toute l'aide des autres nations est acceptée.

Situations avec les Terres Avoisinantes

La plus grande source de conflits est, sans aucun doute, la nation d'Astaroth au nord, qui refuse d'accepter la souveraineté de la république de Méros. Dans ce conflit idéologique, la république prône la libre-magie et le partage ouvert des connaissances, l'accès au peuple aux décisions de la nation dans une démocratie directe et l'égalité entre les mages et non-mages. Les mérosiens voient la gouvernance d'Astaroth comme tyrannique et oppressive, et cherchent à s'affranchir du joug de leur ancienne nation. Les forces rebelles des Rédempteurs forment un front à la frontière d'Astaroth, sans gagner ou léguer de terrain depuis ce stade du conflit.

La république de Méros cherche activement des alliés chez les autres nations avoisinantes. Sa fondation a reposé sur le soutien d'organisations venant des Basses Terres et de Mystéria, et la république espère continuer et étendre ces relations dans les prochaines années.

En début de 824, les combats à la frontière ont repris. La libération de Zelissen, identité oubliée du dieu de la magie, a fait illuminer d'espoir les peuples de la jeune république. La nation de Méros et ses valeurs triompheront des oppresseurs, et enfin la liberté deviendra la fondation d'une nation florissante.

Villes, Repères et Géographie

La république de Méros, en plus d'une myriade de villages, compte deux villes principales : Ortherandil, la cité principale, et Hanéor, une petite ville principalement agricole. Suite aux affrontements des rebelles dans les rues du haut district, Ortherandil a besoin d'être réparée, mais elle projette déjà de devenir le berceau d'une nouvelle grande nation. Quant à elle, la forte population d'agriculteurs et d'artisans d'Hanéor a facilement accepté le changement de gouvernement suite au retrait des troupes d'Astaroth. Depuis, ils jouissent d'une plus grande liberté économique et sociale. Cependant, il semble que davantage de bandits sillonnent les grands chemins, pendant que les forces armées sont concentrées ailleurs.

À la frontière du nord, une ligne de villages en ruines, de plaines désolées et de champs de bataille marque les points d'affrontement entre Astaroth et la république de Méros.



Constantina



Peuples: Humains, Autres

Religions: Palenthis (Primaire); Galléan ; Maïkilli ; Tymora ; Autres divinités bonnes

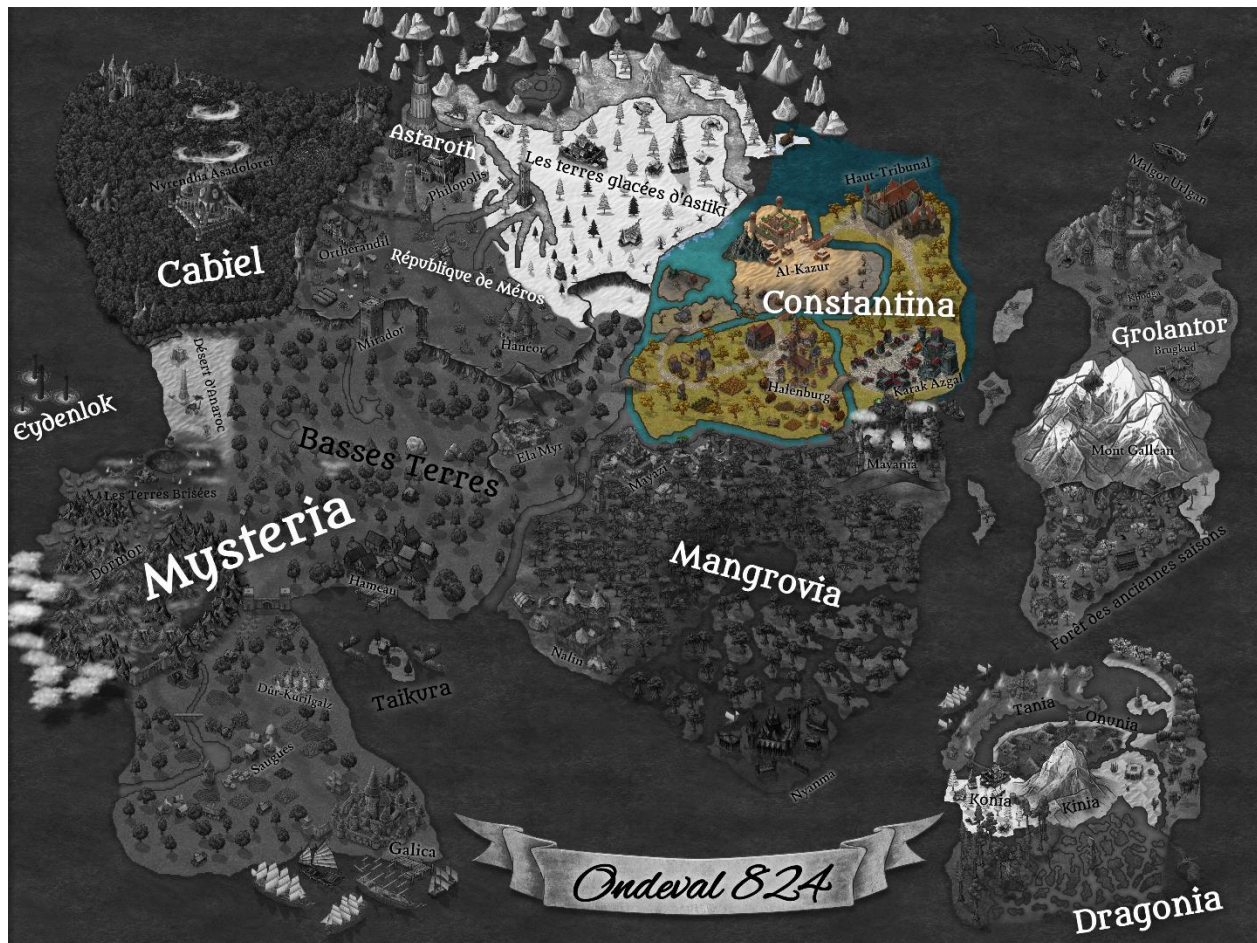
Religions opposées: Divinités mauvaises, particulièrement Iram

Couleur de la Nation (Optionnel) : Bleu (primaire), couleurs vives et éclatantes

Costumes et Thèmes : Progressivement unification des deux styles principaux, mais encore assez distincts.

Al'Kazur : Beaucoup de tissus amples et colorés, designs complexes et extravagants.

Reste de la région : Vêtements durables et sobres; peu de démonstrations monétaires et d'extravagance; symboles religieux.



« La Justice sera rétablie. »

Alors que la réalité de Constantina fut bouleversée par l'Étoile Filante, il y a de cela maintenant 2 ans, un autre événement inattendu vint jouer dans la balance : les Terres-Brisées d'Allendorf disparurent pour laisser place à un nouveau voisin, les Anaris d'Al'Kazur. L'espoir naquit à nouveau. Le peuple Constantinois avait besoin de cette lueur et ils l'accueillirent à bras ouverts. Les deux cultures apprirent progressivement à se connaître et devinrent de plus en plus unies l'une avec l'autre. La reconstruction de la nation, autrefois forte et imposante, a débuté.

La grande ville naine de Karak Azgal, également présente sur le territoire de Constantina, ne subit que des impacts mineurs de ces grands changements étant auto-gouvernée.



Situation Interne

Lors de l'apparition d'Al'Kazur dans la nation de la Justice, un climat de méfiance et de peur s'installa. Celui-ci fut toutefois vite modifié lorsque les deux peuples virent qu'ils avaient une chance en or de (re)construire un empire puissant. D'un côté, le peuple constantinois toujours blessé et laissé dans une situation précaire par l'Étoile Filante. De l'autre, celui anari qui était limité par la poigne de Mysteria et l'existence des monstres parcourant les déserts d'Anaroc. Tous deux virent rapidement l'opportunité qu'ils avaient. Les échanges entre les deux populations se multiplièrent avec une rapidité fulgurante et le métissage culturel ne tarda pas derrière. Il est déjà possible de constater une diversification de la nourriture, d'entendre un partage de traditions et de voir une inspiration mutuelle dans les styles vestimentaires : il n'est pas impossible de voir un champion de Palenthis vêtu de différents tissus colorés par-dessus son armure de plaque.

Les instances politiques, elles, eurent également beaucoup de travail à accomplir. Autrefois, l'État constantinois était composé de neuf juges suprêmes de Palenthis qui faisaient l'application stricte de leurs lois grâce aux prêtres et champions du dieu juste qui agissaient tels les juges, jurés et pouvoir exécutif à-travers le royaume. Le peuple Anari, lui, n'a jamais eu une structure aussi rigide et leur gouvernement était assez différent. Celui-ci était occupé d'une gouverneure unique, la Grande Oracle d'Al'Kazur, élue d'Al'Sotah plus connue sous le nom de Tymora. Ainsi, afin de gérer la situation de crise des deux nations, un dixième titre fut créé au Haut-Tribunal pour la siéger et représenter son peuple et ses ambitions. Conjointement, ces deux entités politiques ont débuté la reconstruction d'un grand empire. Plusieurs Anaris désirent également participer à cet objectif commun et des prêtres et champions ont rejoint les rangs déjà existants des gardiens des lois de la nation. La dévotion de ces nouveaux soldats est donnée à Al'Sotah, mais également à Vehk et à Sylexia, soit Galléan et Maikilli. L'application desdites lois est légèrement moins franche qu'auparavant, mais ferait tout de même frémir n'importe quel habitant de nations moins strictes.

Le commerce interne a d'ailleurs eu une recrudescence importante alors que des articles venant de plusieurs coins du continent peuvent entrer à nouveau en Constantina par les accès côtiers restaurés.

Situations avec les Terres Avoisnantes

Constantina retrouve progressivement son statut d'antan de nation respectée, écoutée et crainte. Les rangs de ses forces militaires reprennent de l'ampleur et son économie se reconstruit rapidement. La parole de ses représentants à l'étranger a repris un poids considérable.

Le commerce à l'étranger a toujours eu une certaine place dans l'économie de la nation, mais elle n'avait jamais eu une importance aussi élevée. Les habitudes nomades et marchandes des Anaris brillent alors qu'une route commerciale est tracée d'Est en Ouest à-travers le continent. Les échanges entre les particuliers de Constantina et Mysteria se veulent plus tendus, mais tout de même possibles. La reconstruction des accès maritimes offre également d'incroyables opportunités marchandes et les habiletés nautiques des Constantinois sont mises à bon usage.

La nation de la justice est toutefois toujours en conflit ouvert avec Mysteria et ses habitants et dirigeants ne semblent pas vouloir pardonner de sitôt à la nation qui les a défigurés. Plusieurs escarmouches sont toujours d'actualité.



Villes, Repères et Géographie

Au nord-est des Basses Terres, Constantina a des sols fertiles ce qui assurent de bonnes récoltes, des forêts généreuses en arbres de grandes tailles et une faune diversifiée. Toutefois, les quelques mines utilisables ne produisent que peu de minéraux et de richesses ; seule exception étant les anciennes montagnes du Dormor qui semblent très prometteuses en minéraux. De nombreuses rivières parcourent les terres rendant la circulation maritime possible partout. Cette nation ne possède pas beaucoup de grandes agglomérations, mis à part Halenburg et nouvellement Al'Kazur, mais possède des banlieues très riches en petits regroupements d'agriculteurs : ces communautés sont généralement très soudées.

La grande Cathédrale du Haut-Tribunal de Palenthis tient toujours fièrement debout au nord-est du continent avec la cité-état de Karak Azgal en son sud.

Halenburg

Suite à la destruction d'Allendorf, Halenburg est devenue la nouvelle capitale de Constantina. Anciennement un modeste village commercial, Halenburg est rapidement devenue le nouveau centre culturel de la nation et a vu une grande augmentation de sa population. Le village fermier s'est autant transformé en une ville militaire qu'un pôle religieux dans la région. On prédit que dans quelques années Halenburg ressemblera beaucoup à l'ancienne capitale.

Al'Kazur

Initialement la seule ville d'envergure du désert d'Anaroc, elle est désormais l'une des villes principales de Constantina. Celle-ci a subi une expansion significative avec l'apport populationnel de la nation de la justice et la non-crainte des monstres du désert. Al'Kazur agit comme centre économique avec les autres nations. L'environnement de la ville fait d'ailleurs fort contraste avec le reste de la nation alors que son sol est très aride et sablonneux.

Karak Azgal

Cette cité est la capitale des nains du continent. À la surface, on peut y retrouver quelques bâtiments fortifiés, mais le secret de cette nation réside sous terre au sein d'une gigantesque cité construite à même le roc. Réputés pour leur travail du métal, les nains de Karak Azgal sont aussi une société de science, de recherche, d'astronomie et d'archivage. C'est d'ailleurs dans cette cité que l'on peut trouver la plus grande bibliothèque de tout Ondeval. On raconte que chaque évènement qui se produit dans le monde serait dûment inscrit sur les parchemins de la grande bibliothèque.

Pendant des centaines d'années, les nains de Karak Azgal étaient engagés par le Haut-Tribunal de Constantina afin de protéger ses côtes d'invasions venant de Grolantor. Toutefois, ce partenariat a cessé alors que ces pillages ne sont plus du tout monnaie courante.



Cabiel



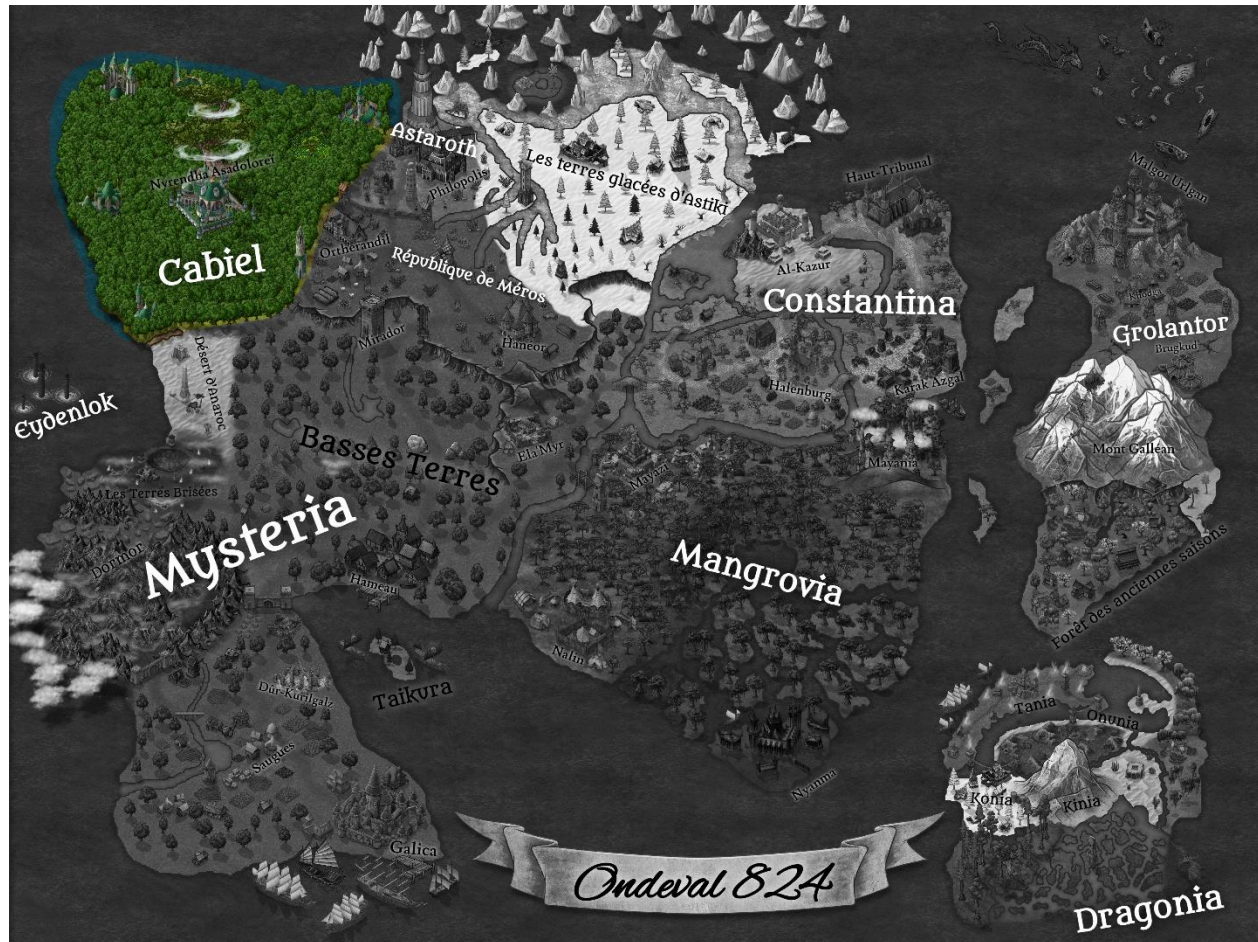
Peuples: Elfes principalement

Religions: Corellon, Galléan, Shiva

Religions opposées: Loth

Couleur de la Nation (Optionnel) : Vert

Costumes et Thèmes : Vêtements légers, broderie de designs naturels (feuilles, fleurs, arbres, racines...), peu de peau visible (Pantalon et manches longues), camouflage forestier, bijouterie fine



« *Le Cœur de la forêt et demeure des Haut Elfes.* »

Essentiellement constituée d'elfe, la grande forêt de Cabiel regroupe autant les mystérieux hauts elfes ainsi que quelques rares personnes auxquelles l'entrée de Cabiel leur a été offerte. La religion principale de Cabiel est celle du dieu de la longévité, Corellon. Il est cependant courant de voir des elfes prier Galléan et Shiva. Le conseil des hauts elfes autorise cependant tous les dieux à être priés, sauf Loth.

Situation Interne

Les hauts elfes siègent un conseil composé de 51 hauts elfes à la capitale de Cabiel. Étant immortel, le mandat d'un haut elfe semble éternel, mais celui-ci peut à tout moment quitter son poste pour le laisser à un autre n'ayant pas un siège. Le conseil prend les décisions qui



concernent la grande forêt de leur nation ainsi que la population elfe qui y habite. Aucun conflit interne ne vient troubler l'ordre établi.

Les problèmes sont tous réglés lors de séances au conseil qui peuvent parfois durer des semaines entières. Toute décision prise est alors exécutée et suivie par tous. Des peines d'exilés auraient déjà été prononcées contre certains pour des raisons qui restent inconnues hors de leur terre. Il est difficile de déterminer depuis combien de temps ce gouvernement existe, mais jamais un elfe n'a été entendu s'en plaindre.

Situations avec les Terres Avoisnantes

C'est assurément le peuple le plus pacifique qui existe. C'est aussi le plus puissant, car au-delà de cette attitude passive se cachent de très grands guerriers ayant de surcroît des connaissances souvent centenaires de la magie. Les hauts elfes sont d'excellents voisins sans être pour autant des alliés. Étant isolés et immortels, ils ont une vision bien différente et à très long terme des conflits. Ils ne se mêlent donc que très rarement aux affaires du monde extérieur. Les traités qu'ils signent doivent être respectés, car briser sa parole est une offense grave pour eux. Très rarement dans l'histoire du monde les hauts elfes sont entrés en guerre. Selon eux, la dernière fois remonte à il y a environ 2 500 ans. Il est courant de voir des elfes se lasser des forêts de Cabiél et partir en aventure dans les autres terres d'Ondeval. Tout elfe a alors le privilège de pouvoir revenir à Cabiél lorsqu'il le désire.

Cependant, la nouvelle présence accrue de damnés dans la vicinité de la grande forêt de Cabiél rend son peuple agité et inconfortable. La question sur les lèvres de tous n'est plus « est-ce que les elfes vont agir? », mais plus « quand est-ce que les elfes vont agir? ».

Villes, Repères et Géographie

Une immense forêt sans fin, où rares sont ceux qui peuvent dire ce qu'il y a dans celle-ci. Pour le commun des mortels, il semble impossible d'y pénétrer sans l'invitation d'un haut elfe. De plus, les yeux de la personne devront être bandés et elle sera escortée afin de ne pas se perdre dans l'immense royaume. D'étranges histoires font référence à des arbres vivants et pouvant se déplacer, ou encore à des troupes d'animaux fabuleux qui défendent leur territoire de façon sanguinaire. Nyrendha'Asadoloreï, la capitale de Cabiél, est un gigantesque arbre où une ville entière se retrouve à l'intérieur de son tronc, de ses branches et ses racines. Les lacs et rivières abondent ce qui permet à la forêt de Cabiél de se garnir d'une végétation luxuriante. Toutes les espèces d'arbres et de plantes y sont représentées. Même les quelques marécages sont, semble-t-il, hospitaliers. Quelques montagnes ajoutent à la beauté avec de majestueuses chutes.



Grolantor



Peuples: Orcs et Gobelins principalement

Religions: Iram, Torm, Galléan

Religions opposées: Palenthis, Shiva, Mask

Couleur de la Nation (Optionnel) : Orange

Costumes et Thèmes : Tissus disparate; armures faites à la main de cuir et de métal; armement volontairement visible



« Force à la patrie, Ardeur de notre pays, la Gloire des clans unis. »

Arides et hostiles, les terres de Grolantor sont majoritairement peuplées d'orcs, éclipsant que de peu la population gobeline qui s'y trouve. Les natifs sont organisés en clans, dont la plupart divergent dans leurs croyances : si certains d'entre eux n'adhèrent à aucun culte, il en existe d'autres se dévouant à chaque dieu et en de rares occasions, cela comprend les dieux du bien.

Cela dit, la plupart des clans invoquent les dieux de la force que représentent Iram et Torm.

Situation Interne

Pendant longtemps, le sol de Grolantor ne connut que les marches incessantes d'innombrables guerriers orcs et gobelins, se livrant une guerre impitoyable pour le contrôle du peu de ressources disponibles. Il était courant que les clans effectuent des attaques éclairs sur le continent dans le but de piller des ressources qu'ils rapportaient dans leurs territoires. Ce cycle prit fin en 822, lorsqu'un orc du nom de G'huun arriva en Grolantor avec le fameux Anneau de la Guerre en sa



possession. L'un après l'autre, les différents chefs furent défiés en duel et tous, l'un après l'autre, furent vaincus par G'huun. En renversant le chef de Ghul Odgath, G'huun devint le souverain de Grolantor. Ce dernier vénérant Malgor, il imposa son culte aux clans orcs du nord qu'il rallia par la suite afin de former les Clans Unis de Malgor Urlgan. Un imposant Fortifibastion, un type de ville fortifiée inventé et baptisé par les orcs, fut construit en son honneur. Les clans unis développèrent des mines et plus particulièrement des terres agricoles pour soutenir la nation, un exploit sans précédent dans l'histoire de Grolantor.

Malgré la défaite de Malgor, G'hunn maintient sa main de fer sur la nation, qui continue de se développer. Le culte de la force de Torm est réapparu dans le nord de Grolantor, au plus grand mécontentement des puristes et fanatiques du culte voué à Malgor. Si de nombreux clans jusque-là indépendants se sont joints aux prospères Clans Unis de Malgor Urlgan, tel que le clan Khodga, devenus des fermiers et des cultivateurs, un clan osa se rebeller. Seul, le clan Brugkud parvint à se libérer de l'emprise de G'hunn en s'exilant au sud, bravant l'inhospitalité des terres arides afin de vénérer Iram en toute liberté. Depuis, quelques clans se sont ralliés sous la bannière du clan Brugkud pour former une résistance.

Les hostilités prennent de plus en plus d'ampleur entre les forces de Malgor Urlgan au nord et les clans résistants au sud, dû à des rumeurs selon lesquelles des résidents de Malgor Urlgan, adeptes de Torm, furent persécutés au nom de Malgor. Les clans du sud, vouant un grand respect envers les anciennes traditions, se préparent à un conflit d'envergure. Décidément, en Grolantor, nul n'est à l'abri de la guerre.

Situations avec les Terres Avoisinantes


Les orcs de Grolantor ont longtemps effectué des incursions éclairs sur les côtes du continent, pillant les ressources nécessaires à leur survie. Cependant, depuis l'avènement du règne de G'hunn les agressions ont complètement cessé. Il semblerait que les clans de Grolantor, autrefois disparates, aient formé une nation autosuffisante. Bien que l'on puisse apercevoir des navires militaires orcs de Malgor Urlgan se dirigeant vers le continent, ceux-ci ne viennent non pas pour piller, mais plutôt pour tenter de développer des traités commerciaux.

Villes, Repères et Géographie

Situé à l'est du continent d'Ondeval, l'île de Grolantor et ses vastes étendus arides sont connus pour leurs conditions extrêmes et l'absence presque totale de terres arables. Le paysage est dominé au loin par une immense chaîne de montagnes séparant le nord aride du sud verdoyant. Parmi les nombreux pics enneigés, le Mont Galléan se distingue comme la montagne la plus haute connue, son sommet embrumé en quasi-permanence donnant l'impression de toucher la voûte céleste.

Depuis l'unification des clans, les orcs et les gobelins de Malgor Urlgan ont effectué un travail monumental d'irrigation, entraînant des répercussions sans précédent quant à la qualité des sols ainsi que sur la diversité de la faune et de la flore de Grolantor. Si l'eau était autrefois source de conflits et d'effusions de sang entre clans, elle redevient aux yeux de tous une source de vie et une promesse d'abondance à venir. Néanmoins, l'eau demeure encore une ressource précieuse et des conflits persistent de part et d'autre de l'île pour en contrôler les rares sources.

Ayant maintenant complètement absorbée la ville de Ghul Odgath, la ville fortifiée de Malgor Urlgan est aujourd'hui la capitale incontestée de l'économie et de l'industrie en Grolantor. Abandonnant épée et lance pour le houx, la faux et la fourche, de nombreux orcs et gobelins de



Malgor Urlgan sont parvenus à faire pousser des céréales entre rocaille, sables ardents et terre desséchée. Toutefois, l'exploitation des diverses mines de pierres précieuses et de métaux rares demeure le principal moteur économique pour la majorité des clans habitant l'île.

Pour les groupes nomades dont le mode de vie est en déclin, la chasse est toujours le moyen principal de subsistance. Les principaux clans nomades errent au sud, aux alentours du territoire du clan Brugkud. Ce clan n'est qu'un parmi tant d'autres ayant choisi de suivre les anciennes voies enseignées dans l'histoire orale des orcs et des gobelins, se soumettant aux conditions les plus extrêmes de Grolantor.

Bien que la vaste étendue entre le Mont Galléan et le territoire de la jeune nation orc demeure désolée et généralement dépourvue d'eau, le nord de l'île subit d'importants changements. L'irrigation a entre autres causé l'apparition d'une steppe propice à l'agriculture. Des petits animaux terrestres ainsi que des oiseaux de proie, inconnus de l'histoire orale des habitants de l'île, ont été aperçus. Vraisemblablement originaires de Mangrovia, à l'ouest, et de la Forêt des Anciennes Saisons, située au sud, ces animaux apprivoisent peu à peu le territoire. Ces migrations annoncent une nouvelle ère de changement pour les habitants de l'île de Grolantor.

Forêt des anciennes saisons

Complètement exclus des conflits sévissant au nord de l'île et dans le reste du continent, les habitants de la Forêt ont généralement une attitude plus pacifique et un esprit plus serein. Contrairement aux terres situées au nord du Mont Galléan, le territoire de la Forêt des Anciennes Saisons est majoritairement peuplé d'humains, mais tous sont acceptés. En cet endroit, des gens de toute origine trouvent leur paix intérieure. En effet, l'air paisible de la forêt est réputé posséder des propriétés magiques. On raconte que la forêt peut permettre à des gens en quête d'une meilleure culture personnelle d'ouvrir leur esprit sur de nouvelles manières de penser. La forêt des Anciennes Saisons est bien connue des pèlerins galléaniques, qui peuvent y trouver le chemin le plus sûr afin de gravir le sommet du mont Galléan et y vénérer le dieu créateur parmi les moines du monastère d'Émosse.



Norath



Peuples: Elfes déchus

Religions: Loth

Religions opposées: La majorité des autres divinités, particulièrement Corellon

Couleur de la Nation (Optionnel) : Noir et mauve

Costumes et Thèmes : Vêtements construits pour se cacher et être discret; design silencieux; peu de peau visible lors d'excursion sur la surface; port de cape et capuchon commun; bijoux similaires aux elfes mais aux couleurs plus cramoisies; armement en tout temps.

« Aucune carte n'a été ramenée entière de Norath. »

Essentiellement constitué d'elfes déchus, le royaume souterrain de Norath tolère peu la présence d'autres espèces. S'il est possible de voir une autre race présente en ces lieux, c'est qu'il s'agit d'un esclave, d'un aventurier insouciant ou d'un allié inattendu. Les elfes des profondeurs du royaume de Norath prient principalement Loth, la Grande Araignée. Il existe cependant certaines familles priant d'autres dieux du mal, mais celles-ci sont bien moins nombreuses. Aucun déchu sous l'autorité d'une matrone traditionnelle n'oserait prier un dieu neutre ou bon publiquement, mais rien n'empêche de le faire en secret sous peine d'être découvert et puni sévèrement.

Plusieurs des catastrophes ayant affecté la surface depuis les dernières années ont aussi grandement endommagé les souterrains, mais l'étendue des dégâts et l'impact sur la population est beaucoup plus difficile à évaluer par la nature secrète de la nation des elfes déchus.

Situation Interne

Un mode de vie matriarcal donne tous les pouvoirs aux femmes: la plus influente d'une famille est nommée matrone et agit en reine sur ceux qui la servent. Ayant le droit de vie et de mort sur ces suivants, ces derniers la servent aveuglément. Certaines familles ont un mode de vie plus démocratique que d'autres, mais leur influence semble moindre. Le nombre exact de famille est inconnu, mais serait estimé entre 15 et 25 selon les informateurs. En 819, la matrone Kierra Illmoor, alors dirigeante de la nation, tenta une invasion sur les Basses Terres qui échoua, menant à sa mort. L'impact de cette instabilité politique n'a pas encore été évalué, mais leur nouvelle Grande Matrone, Talaé Illmoor, tient la nation tranquille depuis la guerre. Récemment, suite à l'explosion ayant détruit Allendorf, les tunnels sous la ville ont aussi été affectés. L'impact de l'Étoile filante sur l'ensemble du peuple est inconnu, puisque les trous à découvert se sont fait boucher à une rapidité spectaculaire, mais cela a permis d'observer un peu d'environnement caché sous la terre d'Allendorf. En effet, les explorateurs des Terres Brisées ont pu observer des structures organiques semblables à des arbres dans une relation symbiotique avec des champignons tapissant le plafond de certaines cavernes qui n'avaient pas été bouchées au complet.

Lorsque les Terres Brisées ont été échangées avec Al'Kazur, il est estimé que les sous-sols se sont aussi échangés, mais ce que la nation de Norath a fait avec cet événement est encore difficile à évaluer par la surface. Un changement notable serait plutôt auditif, où des citoyens habitant toujours dans le désert d'Anaroc auraient entendu beaucoup de bruit appartenant à du forage et à de la construction loin dans des galeries.



Situations avec les Terres Avoisnantes

Leurs plus grands ennemis sont sans contredit les elfes de la surface. Jamais ces deux races n'ont été amies ou partenaires. Leur haine respective fait en sorte qu'ils ne peuvent se croiser sans avoir du dégoût l'un pour l'autre. Envoyant des éclaireurs en surface, les elfes déchus attaquent chaque fois que cela est possible les convois de marchandises, ou encore, capturent les habitants afin d'en faire des esclaves pour leur famille. Seuls quelques groupes importants de criminels sans scrupules acceptent de négocier avec ces elfes. Le nombre important de tunnels empêche toute tentative d'invasion par une armée sur le territoire de Norath. Les rares excursions punitives dans le royaume furent courtes et sans grand succès. Dans le climat actuel, les elfes déchus arrivent à se tenir tranquille et à ne pas être sur toutes les lèvres, mais ils ont certainement profité du transport accru de matériaux dans le grand territoire de Mystéria pour voler plus de convois que d'habitude.

Villes, Repères et Géographie

Le royaume est constitué d'un vaste réseau souterrain. De nombreuses entrées mènent à l'intérieur de Norath mais la plupart sont farouchement défendues par des armées d'elfes déchus. Certains voyageurs intrépides sont revenus de périples dans ce royaume en décrivant les rivières et les lacs souterrains comme des endroits de rêve, mais habités par une faune hostile à tout étranger. Lieux humides où seuls de rares endroits seraient propices à la culture, on y retrouve cependant une très grande variété de champignons et de mousses ainsi que des centaines de plantes encore non répertoriées. Suite à l'explosion d'une partie de leurs galeries, des explorateurs ou des nouveaux damnés ont pu ramener beaucoup plus de matériel organique s'apparentant à une forêt dans les décombres des cavernes. Plusieurs organismes étranges, insectoïdes et autres, ont aussi été répertoriés, tous plus dangereux les uns que les autres. La réputation des jungles mortelles de Norath s'est donc accentuée, pour le peu d'information qui a pu percer le public.



Eydenlok



Peuples: Damnés uniquement

Religions: Arthakan principalement

Religions opposées: Corellon, Shiva

Couleur de la Nation (Optionnel) : Noir et turquoise


Costumes et Thèmes : Habits rapiécés noirs; algues turquoise et vives accrochées aux vêtements



« Notre règne transcende la mortalité. »

La Cité-Souveraine d'Eydenlok fut autrefois bâtie au plus profond de l'océan universel. Construite sur le plancher océanique, l'imposante cité s'étend sur des dizaines de kilomètres, entourant les imposantes parois rocheuses et pénétrant profondément sous le sol. Il s'agit d'une cité aux styles architecturaux ambitieux et profondément déstabilisants, née de plans de construction qui auraient semblés impossibles si la présence de la cité n'était pas là pour les justifier.

Les habitants de la Cité-Souveraine sont également uniques: il s'agit de damnés, une civilisation de morts déchus animés par une énergie puissante prenant racine dans les profondeurs de la cité. Comme ils n'ont pas besoin de respirer sous l'eau, la cité n'est habitable que par eux et visitable uniquement par les invités de la cité, protégés par magie. La religion dominante d'Eydenlok est le culte d'Arthakan.



Eydenlok est restée isolée du reste du monde pendant des millénaires. Cependant, la rupture dans la *Voûte Ancestrale* de la magie et les événements terribles du continent ont poussé le Souverain de la Grande Vision à envoyer ses émissaires sur le continent afin d'établir un premier contact.

Situation Interne

La Cité-Souveraine d'Eydenlok est dirigée par le Souverain de la grande Vision, un damné puissant chargé de diriger la ville. Au fil des époques, les souverains sont choisis par l'Œil Inscrutable, une force mystérieuse qui guide tous les habitants de la cité. Le Souverain de la grande Vision a le dernier mot sur tous les conflits, et sa justice est implacable, même si ses raisonnements sont souvent cryptiques et inexplicables.

Chaque damné qui est formé dans le puit éternel de la Cité-Souveraine reçoit une *incarnation*, un mandat cryptique accordé par le puit afin d'être complété durant l'existence du damné. Plusieurs visions existent au sujet de l'*incarnation*: beaucoup cherchent à l'accomplir à tout prix, considérant les mots du puit comme sacrés, s'entêtant avec une dévotion malade. D'autres y voient plutôt les mots d'une prophétie, qui seront accomplis lorsque le temps viendra, et ils y dévouent des rites et des pratiques spirituelles afin de se rappeler chaque jour leur *incarnation*.

Situations avec les Terres Avoisnantes

La situation particulière d'Eydenlok fait en sorte qu'aucune nation n'a côtoyé, interagit, ou même eut connu l'existence de la Cité-Souveraine. Son histoire ainsi que son emplacement ont contribué à cet effet. Les temps vont cependant changer, lorsque la cité et ses habitants seront révélés au grand jour. L'isolement millénaire a dirigé Eydenlok vers une culture, une tradition et une science unique et ésotérique pour les nations de la surface. On dit souvent de ces gens qu'ils sont excentriques, particuliers et drastiques dans leurs mesures et leurs mots.

Peu à peu, le territoire de la Cité-Souveraine s'est mis à s'étendre sur les côtes du désert d'Anaroc, ou des avant-postes en pierre noire ont été bâtis. On raconte que les damnés des Terres Brisées à cet emplacement ont rejoint les rangs des damnés d'Eydenlok, et vice-versa. Les elfes de Cabiell voient un danger qui court dans cette expansion.

Villes, Repères et Géographie

La Cité-Souveraine est séparée en cinq districts qui ont chacun leur fonction: l'Atrium, les Forteresses de jais, les Jardins gradients, le Fondement, et le Puits Éternel. Ce dernier, le Puits Éternel, anime la Cité-Souveraine d'Eydenlok d'une énergie ancienne et éternelle. Présent au cœur de la ville, les damnés qui voient leur corps et leur âme tomber en lambeaux retournent enfin au puits, afin d'être consumés dans la fontaine d'énergie verdâtre qui en émane. Enfin, ces damnés en ressortent animés d'une existence nouvelle, lavée de leurs anciens souvenirs et marqués d'une nouvelle *incarnation*. C'est le Puits Éternel qui anime tous les damnés d'Eydenlok, et il s'agirait même du lieu de création de bien des damnés errants sur le continent.

L'Atrium est le district marchand d'Eydenlok, qui s'étend sur plusieurs kilomètres. Façonné à même la pierre et s'enfonçant dans le plancher océanique, il s'étend sur plusieurs paliers, éclairé à la lumière d'amoncellements cristallins qui grandissent sur les parois. Le riche marché minier a une grande ampleur, profitant des sources volcaniques dans les profondeurs du plancher océanique et de puissante sorcellerie afin d'accorder la chaleur nécessaire à la fonte des armes. Les plus riches



damnés d'Eydenlok portent des bijoux, ornements et modifications métalliques pour faire part de leur richesse.

Si le concept de noblesse est inexistant dans la Cité-Souveraine, les trois Forteresses de Jais sont le plus proche équivalent. Il s'agit de titanesques forts, fondés chacun dans un seul bloc minéral, aux formes irrégulières et tentaculaires, qui abritent les forces armées de la cité. La Spirale Funèbre est une titanesque spire, qui abrite les armées squelettiques d'Um'rihoa, une liche des siècles anciens. Les Tourmentes sont une série de navires sombres déposés au fond de l'océan, proue levée vers le ciel, comme si les elles devaient un jour faire surface et emporter leurs équipages de pirates damnés. Enfin, l'Oculus est une immense bibliothèque elliptique, qui conserve ses savoirs dans des dizaines de milliers de cristaux, renfermant des connaissances encore jamais consultées par les civilisations de la surface.

Autour de la ville, les Jardins Gradients permettent la culture de plusieurs dizaines familles de coraux multicolores. Les jardins recouvrent une superficie importante du cercle externe de la cité. Certaines familles de coraux servent à nourrir les espèces aquatiques domestiquées dans le maintien d'Eydenlok; d'autres servent à la création de textiles et cordes d'une résistance tensile unique. Enfin, le Fondement est le district fermé qui contient le palais du Souverain de la Grande Vision. Bâtie dans une cathédrale stoïque et imposante, on murmure que les ombres du palais regorgent de sombres créatures qui servent les ordres secrets du souverain, et accomplissent sa volonté.



Dragonica



Peuples: Drakes principalement

Religions: Toutes les divinités, mais principalement Galléan

Religions opposées: Aucune

Couleur de la Nation (Optionnel) : Doré

Costumes et Thèmes : Vêtements avec du mouvements; tissus chatoyants, brillants ou réfléchissants; multicolores; motifs de dragon ou d'écailles



« Jadis une île flottante, le destin nous a poussé à rejoindre la terre des conquêtes. »

Originellement constituée purement de drakes pendant des centaines d'années, l'ouverture d'un portail reliant les Basses Terres d'Ondeval et la mythique île flottante de Dragonica permit à d'autres races de venir s'y installer. Plusieurs décennies plus tard, le portail fut scellé par un puissant mage, pratiquant une magie d'un autre temps, coupant l'accès à l'île de Dragonica. Lors des événements de 818, l'île perdit la magie qui la faisait voler, laissant tomber celle-ci dans l'océan au sud de Grolantor, provoquant ainsi plusieurs cataclysmes élémentaires. Désormais atteignable par navire, l'île jadis céleste a vu un bon nombre de visiteurs qui trouvèrent les drakes pétrifiés dans le temps. Ce sont les efforts inlassables d'une certaine compagnie d'aventuriers venant des Basses Terres qui redonna vie à ces prisonniers. À présent, les drakes originaux de Dragonica, ainsi que les nouveaux habitants de toutes les races, travaillent sans relâche pour reconstruire ce qui a été détruit et ainsi redonner à l'île sa gloire passée. En plus des races, toutes les religions y sont également permises, mais l'allégeance des natifs reste envers le Dieu Créateur.



Situation Interne

Dans une tentative de s'adapter aux changements vécus par l'île et ses habitants, l'empereur a décidé de nommer un régent par région élémentaire. Initialement, seuls ceux de Kinia, Konia et de Tania ont été mandatés étant donné que les autres régions sont encore largement inhabitées. L'une des premières décisions majeures proposée par ceux-ci fut de réintégrer les drakes déchus à la société en reconstruction. Une addition récente à ce conseil est un régent pour la région aride d'Onunia qui, elle aussi, entame ses efforts de reconstruction.

Situations avec les Terres Avoisinantes

Les relations entre Dragonia et les autres nations se sont développées au cours de 822, mais ont surtout été concrétisées par l'arrivée de l'Étoile Filante. Étant extrêmement redevables au peuple des Basses Terres de les avoir secourus de leur prison et étant de grands alliés économiques de Mysteria, leur place est assurée de ce côté du conflit avec Constantina. Les drakes gardent également des relations très tendues avec Astaroth depuis la chute des cieux de leur chez-soi. Leurs interactions avec Grolantor sont elles aussi assez négatives dû à plusieurs tentatives de pillages orcs passés. Toutefois, avec l'attitude plus démocratique de la nation orc et gobeline, Dragonia ose garder un esprit plus ouvert quant à des partenariats futurs.

Villes, Repères et Géographie

Lors de la chute de l'île, la vaste majorité de ses structures ont été détruites ou endommagées. Depuis maintenant quelques années, les efforts de reconstruction battent leur plein et quatre des sept régions élémentaires ont meilleure mine: Kinia, Konia, Tania et nouvellement Onunia. Kinia fut la première, contenant la cité impériale bâtie à même la roche du pic : c'est ici que réside la majorité de la population de Dragonia. Ensuite, l'attention des maçons et des arcanistes de Sang-Royal s'est dirigée vers Konia, région de glace, ainsi que celle de Tania pour reconstruire une forme de défense contre les envahisseurs potentiels et pour contrôler l'arrivée de visiteurs. Tayozo est la capitale de la région de feu et est le centre de la force militaire de la nation. Les carrières de pierre et d'argile d'Onunia sont de nouveau opérationnelles afin de fournir à la nation les ressources nécessaires pour continuer sa reconstruction.



Mangrovia



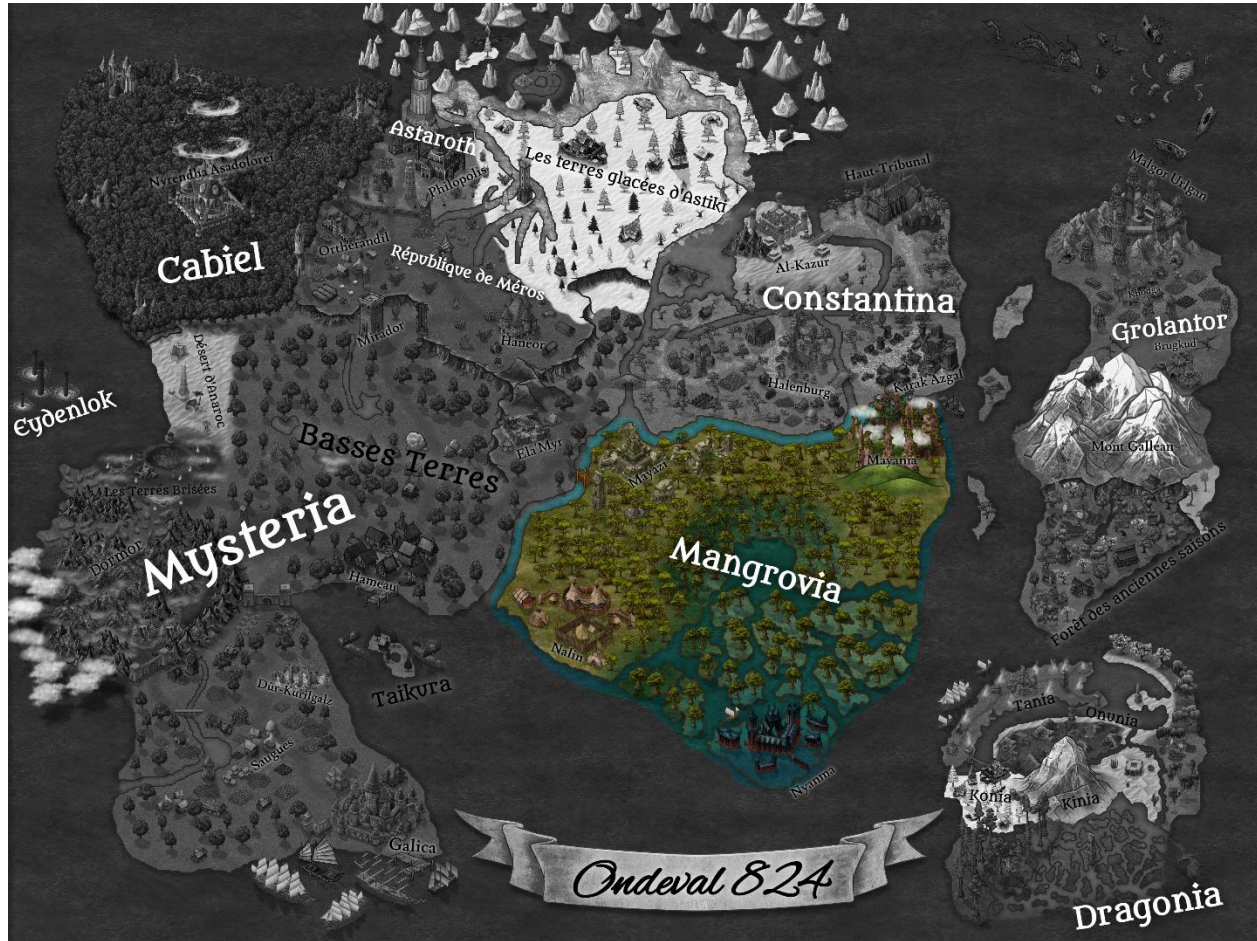
Peuples: Demi-animaux principalement; quelques damnés

Religions: Maïkilli

Religions opposées: Loth

Couleur de la Nation (Optionnel) : Brun

Costumes et Thèmes : Habits valorisant la forme animale; accents mis sur les différentes parties animales (Bijoux sur des nageoires, perçages sur les oreilles, plumes teintées...); vêtements généralement légers



« Maïkilli comme guide et Nature comme serment. »

Essentiellement constitué de demi-animaux, il est aussi possible de retrouver dans les terres sauvages de Mangrovia des personnes de toutes espèces. Il y aurait même quelques elfes déchus ayant renoncé à la vie en profondeur. Maïkilli est la déesse la plus priée de Mangrovia, mais tous les dieux sont priés par différentes espèces d'hommes animaux. Le culte de Loth est cependant le moins commun, vu son association avec la corruption et le contraste créé avec la nature environnante.

Situation Interne

À Mangrovia, chaque grande ville contrôle un certain secteur qui est régulièrement débattu. Les conflits internes de petite envergure sont communs entre les différents groupes de demi-animaux



y résidant: les alliances et les accords sont en constants changements. Lorsqu'un groupe prend de l'ampleur et semble dominer les autres, d'instinct, les autres s'assemblent et unissent leurs efforts afin de renverser la situation. Cet instinct crée un climat général assez stable et évite les conflits ouverts. De plus, le fait d'avoir plusieurs dirigeants crée aussi une grande prospérité économique, puisque les échanges internes du territoire sont nombreux et permettent de créer un équilibre entre les groupes de demi-animaux. L'une des uniques et grandes sources de conflit est la réapparition de Ra'blim, loup du Lispius, qui a créé plusieurs tensions entre les différents cultes des autres totems. Heureusement, les animosités ont majoritairement cessé et un climat de calme revient peu à peu. On raconte toutefois que certains groupes plus extrêmes ne sont pas ravis de cette harmonie.

Un nouveau type d'habitant a rejoint les forêts de Mangrovia depuis près de deux ans, les réfugiés d'Allendorf, les Damnés ; ceux-ci s'adaptent progressivement à leur nouveau mode de vie et les demi-animaux leur portent support comme s'ils étaient des leurs.

Situations avec les Terres Avoisnantes

Les habitants de Mangrovia conservent une grande neutralité dans la plupart des conflits entre les royaumes environnants, entre autres dans le but de conserver leur territoire. Si malgré tout ils doivent se mêler d'un conflit, ils feront en sorte que les perdants ne soient pas trop maltraités, évitant de provoquer un sentiment de vengeance de ceux-ci. Ils aideront à la reconstruction et aux soins des blessés ainsi que des orphelins. Ce sont des alliés précieux, car leurs bonnes actions procurent un climat calme, presque serein après les guerres. Comme les demi-animaux sont fidèles en amitié, ils font d'excellents partenaires sur la route comme en affaires. Leur quête d'amis les amène parfois à être alliés avec les deux camps qui s'opposent. Ils proposeront alors de négocier une paix, car ils détestent choisir entre deux amis. S'ils doivent prendre part au combat, ils le feront un peu à contrecœur, ce qui explique peut-être leur bonté pour les perdants après les affrontements.

La nation garde encore de grandes animosités avec Mysteria après leur bouleversement de l'ordre naturel et du monde des esprits avec l'Étoile Filante. Les deux nations sont toujours des ennemis publics. Plusieurs groupes plus extrêmes de demi-animaux s'efforcent encore à faire quelques attaques éclairs contre l'envahisseur, mais leur fréquence a diminué une fois que les esprits furent apaisés lors de la saison du Lispius.

Villes, Repères et Géographie

Terrain majoritairement plat, on y retrouve de vastes plaines avec de nombreuses rivières, de grandes forêts avec de beaux lacs. Il n'y a presque pas de route dans ce royaume ou tout ce qui y vit semble défendre ferveusement la nature. Sans désert ni secteur aride et sec, ce serait un endroit idéal pour vivre si ce n'est que dans tout le centre du territoire, une zone nommée le Marécage crée un phénomène qui affecte le corps et l'esprit de tous ceux qui s'en approchent. Pour cette raison, les seules routes existantes mènent à des villes en périphérie et le centre du royaume reste un endroit mystérieux et inexploré. De plus, depuis 818, l'île de Dragonia qui s'est effondrée dans l'eau a créé une grande instabilité dans les niveaux d'eau de Mangrovia. Le sud du territoire est maintenant un fin réseau d'îles marécageuses avec certaines forêts très denses et humides, et certaines grandes forêts furent perdues par des tsunamis dévastateurs. Depuis, l'environnement s'est stabilisé et la nature a repris son calme. Les plus grandes villes du territoire sont majoritairement composées de quelques familles de demi-animaux d'espèces similaires, mais on

Le Monde d'Ondeval



peut en retrouver toutes sortes un peu partout sur Mangrovia. Mayazi est la capitale des demis reptiles et amphibiens; Mayania, des demi-oiseaux; Nalin, des demis mammifères et Nyanma des demis poissons.