



# **Le Monde d'Ondeval**



Dernière mise à jour : 1 Mai 2025

# 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.*



## Cabel

*Nation des elfes et des puissants hauts elfes.*



## Grolantor

*Nation des orcs divisés après le départ de Malgor.*



## Norath

*Nation sous-terreine des elfes déçus.*



## Eydenlok

*Nation sous-marine des damnés.*



## Dragonia

*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.

Basses Terres.....	4
Mysteria.....	7
Taikura .....	9
Dormor .....	10
Astaroth.....	11
Les Terres Glacées d'Astiki .....	14
Constantina.....	16
Cabiel .....	19
Grolantor .....	21
Norath.....	24
Eydenlok.....	26
Anaroc .....	29
Dragonica .....	31
Mangrovia .....	33



## Basses Terres



**Peuples:** Tous

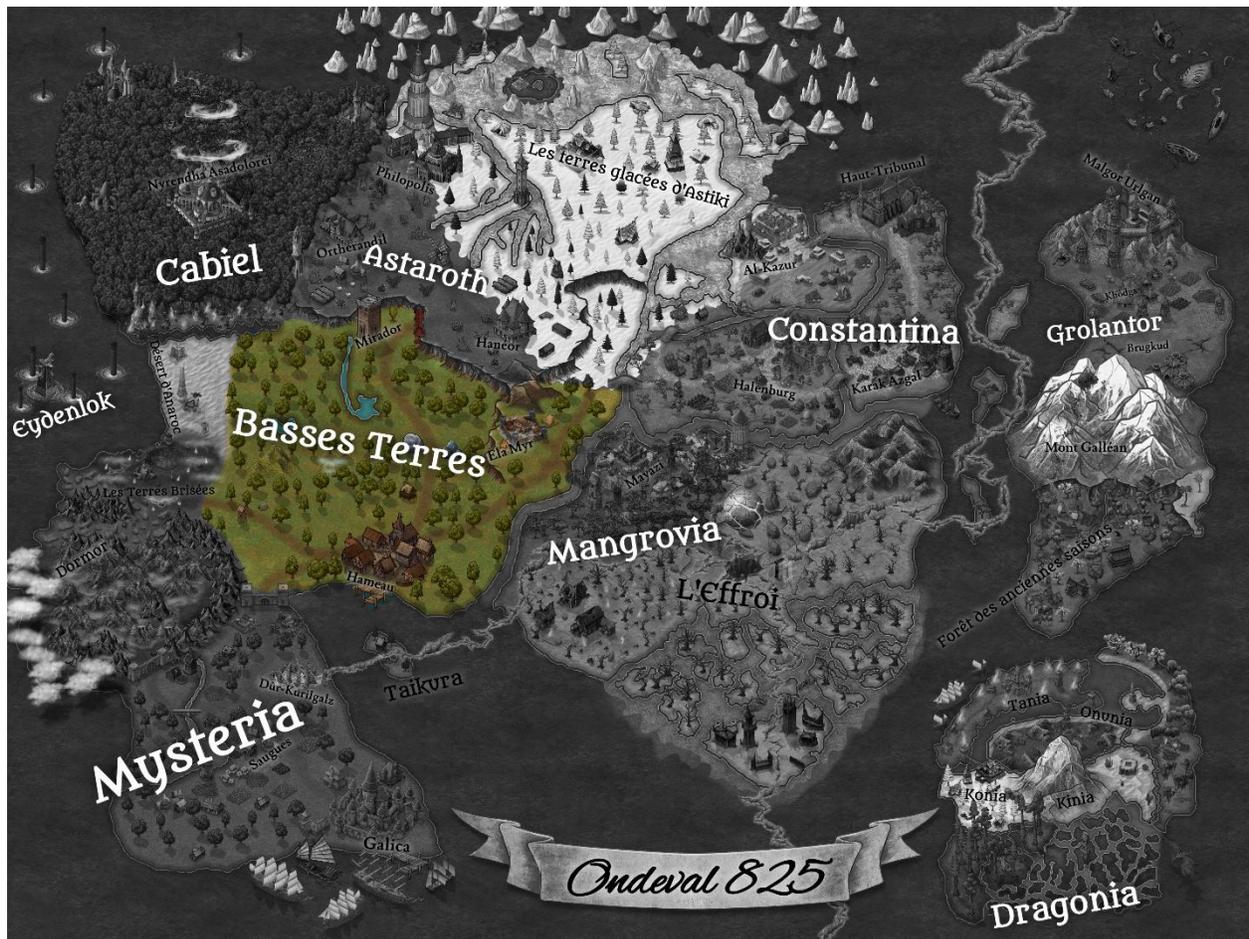
**Religions:** Toutes

**Religions opposées :** Aucune

**Couleur de la Nation (Optionnel) :** Toutes

**Costumes et Thèmes :** Style hétéroclite, racines des différentes nations

*(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 remplies 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

Depuis que Mysteria a cessé son ingérence et est retournée derrière ses frontières, les Basses Terres sont revenues à elles-mêmes. N'empêche, le destin des Basses Terres n'est jamais bien loin de celui des autres nations. Effectivement, plusieurs réfugiés de Taikura ont navigué vers les Basses Terres pour s'enfuir de leur île brisée, et encore plus en provenance de Mangrovia ont cherché à trouver un nouvel endroit où vivre. Des dizaines d'envoyés de différentes nations ont tenté d'y passer pour aller en direction de Cabiél pour discuter de leur guerre avec Eydenlok, d'autres en direction inverse pour aller offrir de l'aide aux terres détruites par l'Oblivion. Ainsi, les visiteurs sont toujours très nombreux dans la terre de l'aventure.

Fidèle à son habitude, les lois et l'ordre ne restent jamais bien longtemps dans les Basses Terres, mais cela n'empêche pas le peuple d'avoir toujours l'oreille portée vers son prochain et d'écouter attentivement les problèmes des autres.

## Situations avec les Terres Avoisinantes

Puisque les armées de Mystéria se sont retirées, les terres avoisinantes ont aussi cessé de surveiller les frontières avec autant d'attention. Les relations avec la plupart des autres royaumes est neutre ou bonne. Constantina semble satisfaite que les Basses Terres aient pu atteindre leur indépendance ainsi que libérer leur dieu principal de joug de l'Oubli. Cabiél recherche activement le support des Basses Terres dans leurs affrontements. Mysteria ignore les Basses Terres comme possible, trop occupées à s'occuper de leurs frontières. Mangrovia demande aussi énormément de soutien de manière indirecte, puisque ses habitants sont obligés d'être déplacés lorsqu'ils arrivent à quitter leur ville d'origine en vie. Enfin, Eydenlok est la seule nation ouvertement hostile, mais l'intention semble plus grande qu'un simple conflit entre deux nations.

## Villes, Repères et Géographie

Situé au centre du continent, le territoire des Basses Terres est celui qui unit les autres nations et par lequel il est nécessaire de voyager pour rejoindre 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. Les drakes accueillent maintenant plusieurs réfugiés de Mangrovia qui cherchent un semblant de normalité.

## **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.



## 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 étant perçu comme un grand prophète ou sauveur et son mot étant vu comme vérité.

À la suite de la révolution populaire des Basses Terres, Mysteria retira l'entièreté des troupes qui étaient aux lisières de l'énorme royaume, puis reforça l'accès singulier par voie terrestre avec diverses fortifications et patrouilles. Le peuple mysterien se dit fatigué des différentes campagnes militaires entamées depuis les dernières années.

## Situation avec les Terres Avoisinantes

La fatigue militaire est aussi visible des hautes instances militaires alors que plusieurs émissaires et diplomates se rendent aux quatre coins du continent pour négocier divers traités de paix. L'Empire Mysterien a passé les dernières années à répliquer les conquêtes de son histoire, mais la situation instable du continent lui force la main à protéger son peuple, ses possessions, et ses territoires. La menace de l'Oblivion ne fait qu'accentuer ce désir de protection personnelle.

Avec la révolution populaire des Basses Terres en 824, la Couronne a rendu l'indépendance à sa sous-nation et a plutôt pris sous son aile les survivants de l'île blessée de Taikura. Autre défaite pour l'Empire, son allié politique, la jeune nation de Méros, est retombée aux mains d'Astaroth rendant les multiples investissements faits très peu profitables. Mysteria maintient toujours de bons liens avec l'île de Dragonia alors qu'elle est son principal allié économique, et à vrai dire, son seul réel allié dans tout le continent.

## 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.



## 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



Auparavant, Taikura était un des rares lieux sans forme de gouvernement pour y établir quelconque loi : la capitale des pirates. Sans règlement, l'anarchie régnait sur cette île et seulement des ententes douteuses entre capitaines permettaient de leur accorder un soupçon de sécurité. Aujourd'hui, les habitants restants se comptent en dizaines.

Frappée par la force de l'Oblivion, l'île fut coupée en deux mettant tragiquement fin à la vie de la majorité de la population de la nation indépendante. Les survivants ont fui vers les nations voisines non touchées par l'événement : les Basse Terres puis Mysteria. Certains ont rejoint l'île quelques mois plus tard, soit pour constater l'état des lieux et comprendre ce qui s'y est passé, ou bien pour faire fortune des trésors pirates abandonnés. Les résultats sont unanimes : personne ne doit retourner sur l'île, sans quoi ils perdraient la vie de manière mystérieuse.



## 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.

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 rendant décrivent des efforts majeurs d'excavation de métaux et de pierres précieuses par les damnés avoisinant la région.



## 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 dirigée par le Conseil des Hauts Mages et où magie est au cœur de tout. La nation dû composer avec une brève, mais puissante, guerre civile qui a scindée son territoire en deux : Astaroth et la République de Méros. La République est tombée lorsque plusieurs têtes dirigeantes, notamment l'archimage Persée ainsi que Mérodiem d'Ilvern, disparurent de la carte publique laissant le peuple sans direction.

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 délaisser 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, quiconques 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.

Il est également inévitable de parler de la brève séparation d'Astaroth et Méros. Les premiers prônaient un encadrement rigoureux de la pratique de la magie pour la sécurité du peuple. Alors que les rédempteurs de Méros, eux, prônaient 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. Malgré la réintégration des territoires du sud dans leur nation-mère, le combat idéologique est toujours bien d'actualité et les différentes hautes instances essaient toujours de concilier ces deux extrêmes.

## Situations avec les Terres Avoisinantes

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 tout le continent 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 cieus 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. Plusieurs nations deuilent la mort de la République grandissante, particulièrement celles qui avaient financé ses efforts.

Depuis l'apparition des sphères et des fissures de l'Oblivion, Astaroth a envoyé partout dans le continent différents mages et soldats du Croissant de Lune pour limiter les dégâts de cette catastrophe, mais plus particulièrement pour la comprendre.



## **Villes, Repères et Géographie**

Le 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 nord 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. Cette tendance tant à changer alors que le conseil de la feuie République, qui siège toujours à Ortherandil, essaie d'obtenir leur partie de pouvoirs et responsabilités.

Il existe également une myriade de plus petits villages au sud, majoritairement maréchers et artisans. Le plus gros d'entre eux est le village d'Hanéor.

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 ; alors que celles-ci commencent à licher le territoire d'Astaroth, la question d'où vont-elles s'arrêter est sur toutes les lèvres. En plein milieu du territoire, une ligne de villages en ruines, de plaines désolées et de champs de bataille marquent les points d'affrontement entre Astaroth et la République de Méros. Les efforts de reconstruction battent leur plein.



## 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 (Vinraq) 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 à la libération du Dieu des arcanes, 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.

## *Le Monde d'Ondeval*



Depuis les dernières décennies, le territoire glacé d'Astiki s'agrandit et se propage vers le sud, le recouvrant d'une neige éternelle à un rythme s'accélégrant à chaque année. 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.



## 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 3 ans, un autre événement inattendu vint jouer dans la balance l'année dernière : 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 possible de constater une diversification de la nourriture, d'entendre un partage de traditions et de voir une inspiration mutuelle dans les styles vestimentaires.

Les instances politiques, elles, eurent également beaucoup de travail à accomplir. Autrefois, l'État constantinois était composé de neuf juges suprêmes de Lokogan qui faisaient l'application stricte de leurs lois grâce aux prêtres et champions du dieu juste. 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. 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 Avoisinantes

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 si tôt à la nation qui les a défigurés. Plusieurs escarmouches sont toujours d'actualité, mais moins fréquentes depuis la réapparition de la zone tampon que sont les Basses Terres.

Finalement, tout comme Mangrovia qui avait accueilli les damnés d'Allendorf suite à ce qui avait semblé être l'apocalypse pour le peuple Constantinois, le contraire est maintenant vrai alors que



la nation de la justice héberge à bras ouverts les survivants des fissures et de l'épicentre de la sphère d'Oblivion. Constantina donne leur épaule comme appuie à la seule nation qui avait fait de même à leur plus bas. Les damnés qui s'étaient enfuis d'Allendorf, par peur d'être détruit par la Main de Fer de Lokogan, sont eux aussi accueillis : les mentalités ont eu l'occasion de changer.

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

### Situation Interne

Cabiel est dirigé par un conseil composé de 51 hauts elfes à la capitale de Cabiel. Étant immortel, le mandat d'un haut elfe semble éternel. 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. Les récents affrontements avec la région sous-marine voisine ont toutefois forcé la main de plusieurs membres du Conseil qui ont délaissé la voie politique et pacifique pour une approche de mains sur les armes.

Il est courant de voir des natifs se lasser des forêts de Cabiél, ou bien pour quitter la forêt qui est à feu et à sang, afin de partir en aventure dans les autres nations du continent. Tout elfe a alors le privilège de pouvoir revenir à Cabiél lorsqu'il le désire. Il existerait toutefois également des peines d'exil qui auraient été prononcées contre certains elfes pour des raisons qui restent inconnues hors de la forêt.

Actuellement, plusieurs priants de Corellon ont remarqué que leur connexion usuelle avec leur dieu est moins forte qu'à l'habitude, voire complètement coupée. Ceci rend l'ambiance tendue et anxiogène à travers la populace. La menace est claire cependant alors que les gens affectés ont parfois des visions des profondeurs sous-marines qu'ils n'ont jamais vu.

## 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 être 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 se doivent d'être respectés.

Très rarement dans l'histoire du monde, les hauts elfes sont entrés en guerre. Jusqu'à tout récemment, selon eux, la dernière fois remonte à il y a environ 2 500 ans. Aujourd'hui, par contre, le temps de paix n'est pas au rendez-vous alors que des affrontements violents entourent l'entièreté des frontières de Cabiél. Aucun habitant de la forêt ne minimise le conflit et tous considèrent que c'est une guerre historique ; autrement, les hauts elfes ne s'en seraient pas mêlés. Porté par le vent, et à travers les buissons, il est raconté que le Conseil aurait bientôt recourt à des armes volontairement oubliées depuis des temps immémoriaux.

## 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. Ce tableau idyllique a toutefois été souillé alors que les bordures de la forêt ont été brûlées, pillées et transformées en une zone détruite où peu osent mettre les pieds, mis à part les attaquants bien sûr.



## 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. Ceci 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, vainquant chef après chef en duel. En renversant le chef de Ghul Odgath, G'huun devint le souverain de Grolantor. Ce dernier vénérant Malgor, il imposa son culte aux clans 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, 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.

## Situations avec les Terres Avoisnantes

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.

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.

## **Malgor Urlgan**

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.

## **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 ainsi que les fissures de l'Oblivion, les tunnels sous la ville ont aussi été affectés. Ces impacts sur l'ensemble du peuple sont inconnus, puisque les trous à découvert se sont fait boucher à une rapidité spectaculaire, mais cela a permis d'observer un peu d'environnement jusqu'à présent caché de la surface. Galeries de tunnels complexes, faune et flore jamais aperçues auparavant, et de grandioses structures de crystal et matières précieuses.

### 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 de l'instabilité du continent pour divers plans et stratagèmes d'envergure.

## **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'Oeil 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 Cabiél 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'Occulus 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.



## Anaroc

Sous-Nation d'Eydenlok



**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 vue être grandement bouleversée au cours des dernières années. La cité d'Al'Kazar a laissé sa place aux Terres Brisées d'Allendorf qui se virent immédiatement englouties

par l'océan. Du gouffre émergea les damnés constantinois qui durent rapidement s'adapter à leur nouvel environnement. Au fil du temps, de plus en plus d'infrastructures permanentes prirent place sur la terre morte de la côte, puis plusieurs campements militaires et fortifications furent érigés près des frontières de Cabiél et des Basses Terres.

Alors que le futur de la région semblait incertain depuis l'arrivée des Terres-Brisées, les forces d'Eydenlok en ont rapidement pris le contrôle, et les différents damnés, feu Constantinois, durent rejoindre les rangs de la force sous-marine. Il est connu aujourd'hui que certains le firent par choix, tandis que la grande majorité dû être contrainte par la force, ou par divers possessions et

## *Le Monde d'Ondeval*



enchantelements. Aujourd'hui, le cœur d'Anaroc et d'Eydenlok battent en unisson et seuls les quelques nomades anari, natifs du désert, foulent encore les sables en quête de renverser la vapeur.

Depuis le départ de l'avant-garde mystérieuse, le peuple des Basses Terres est laissé à lui-même et les affrontements à la lisière de ses bois puis du désert d'Anaroc se multiplient. Monstruosité et créatures rôdent toujours et plusieurs éclaireurs et aventuriers du Hameau y perdent la vie. L'Ouest n'est toutefois pas la seule direction où assauts et embuscades font des victimes alors que les forêts de Cabiél sont à feu et à sang et les montagnes du Dormor sont excavées jour et nuit pour fournir les efforts de guerre.

Une nation autrefois oubliée, le désert d'Anaroc est aujourd'hui au premier plan des conflits du continent.



## Dragonia



**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 mouvement; 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 Dragonia 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 Dragonia. 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 Dragonia, 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. »

L'univers est parfois cruel vous diront les survivants de Mangrovia. Après avoir aidé leurs voisins du nord après la tragédie de *L'Étoile Filante*, c'était à leur tour d'écoper des caprices de ce monde. Du jour au lendemain, une énorme sphère d'énergie d'outre-monde apparut en plein centre du marais de Mangrovia, achevant la vie de plusieurs milliers de demi-animaux et asséchant les eaux environnantes. De grandes cicatrices se tracèrent également sur le visage du continent, apportant destruction sur des kilomètres. La survie de la région, et de sa population, est en grand danger.



## **Situation Interne**

Suite à l'arrivée de l'énergie folle, trois des quatre grandes cités de Mangrovia sont partiellement détruites. Une partie de leurs habitants fortifie alors les maisons et limite les déplacements pour se protéger, tandis que l'autre s'enfuit vers la dernière ville encore intacte dans l'espoir d'y trouver un refuge. Malgré toute la bonne volonté du monde, la cohabitation forcée des différents groupes de demi-animaux au sein de celle-ci crée beaucoup de tensions, tandis que d'autres naissent aux quatre coins du pays face à l'état des forêts. On raconte que celles-ci regorgent de voix, d'apparitions, de créatures... Des cris stridents sont entendus loin des palissades, indiquant peut-être un nouveau voyageur disparu ou bien l'arrivée d'une nouvelle chose pire encore. Partout, l'atmosphère est lourde, anxiogène, remplie de sauts d'humeur et de décisions faites sous la menace de la situation.

## **Situations avec les Terres Avoisinantes**

Bien heureuse de voir les forces mystérieuses quitter le territoire de leur voisin immédiat, les Basses Terres, Mangrovia a tout de même eu le malheur de passer d'aidant à aider avec ses voisins. Un bon nombre de demi-animaux durent quitter leur chez eux, car celui-ci a été complètement détruit ou était maintenant trop dangereux pour y rester. Cet exil volontaire rappelle le sort des damnés d'Allendorf d'il y a quelques années maintenant. Ces mangroviens sont accueillis de façon mixte ; un bon nombre d'entre eux ont été reçus sans problème et s'adaptent bien à leur nouvelle vie. D'autres semblent avoir amené un bagage, probablement malgré eux, qui rend leur intégration difficile ; terreur nocturne, épisodes de paroles incompréhensibles, visions cataclysmiques alarmantes, cris inopportuns, et attitude teintée d'anxiété de peur et de tristesse.

Au niveau du continent, 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.

## **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. Une nouvelle zone complètement aride et dénuée de toute vie végétale ou animale est désormais présente en plein cœur du territoire. Les habitants de Mangrovia évitent cet endroit tel la peste ; on raconte que seules tragédies et mort attendent les voyageurs du désert de l'Effroi. Le territoire est également scindé en partie nord et sud par de grandes cicatrices. Les grands marécages du sud se sont asséchés et la ville de demi-poissons, Nyanma, a été détruite dans sa majorité. Nalin, la cité des demi-mammifères, a quant à elle été ravagée par des flammes nées des pires cauchemars de ses habitants. Quant à Mayania, demeure des demi-oiseaux, de violents séismes l'ont en grande partie transformée en ruines. Seule la ville de Mayazi, celle des demi-reptiles et amphibiens, lovée au cœur de ce qu'il reste des forêts de Mangrovia, tient toujours bon et accueille les réfugiés des quatre coins de la nation.