

618 à 668

Après la longue bataille contre les druides de Mangrovia, les ondevaliens, n'ayant pas pu éliminer l'Ours, sont demeurés sur le qui-vive pendant plusieurs semaines craignant le retour des druides. Leur appel à l'aide, transmis par l'entremise de celui qu'ils appellent l'archimage, fût entendu par le conseil des mages d'Astaroth qui, voyant la résistance à la magie des mangroviens comme un défi, vinrent appuyer les ondevaliens en envoyant les mercenaires du croissant de lune. Grâce au coup dévastateur porté aux druides lors de la grande bataille de l'an 617 et à l'appui des ingénieux mages d'Astaroth, l'Ours fût annihilé et le calme restauré sur les terres. Cela dit, le climat sur les terres n'était pas aux réjouissances. Plusieurs étaient encore affaiblis par le contact de l'Ours et il y avait beaucoup de travail à faire pour dégager la végétation des routes qui avaient été prises par les druides.

Alors que la poussière retombait, les premières pierres de la reconstruction furent placées. Un événement sans précédent se produisit alors. Ildan, un drow connu sous le titre du Bouclier d'Azrael, se vit honoré par le Conseil des Mages d'Astaroth. Il fut désormais connu sous le nom d'Ildan le brave, Bouclier de la nature, pour ses actes de bravoure contre les mangroviens et sa repentance envers la déesse Maïkîli.

Plusieurs habitants ou voyageurs des terres disparurent suite au chaos causé par les druides. Encore à ce jour nous ne savons pas ce qui est arrivé à la personne surnommée Clément Certainement, un soi disant grand prêtre de Kafi. Peut-être y était-il pour quelque chose dans la victoire contre les druides mangroviens, ou peut-être sa disparition était-elle liée à ses mystérieuses croyances?

Le règne tyrannique du Gouverneur Azrael VI Noctis Von Mortis Krunklepuff Marquis fût incontesté jusqu'en 638, année où il fut trahi et assassiné, ainsi que son fils, par son jadis fidèle protecteur Ildan le brave, Bouclier de la nature. Malgré que cet acte très controversé fût accueilli avec reconnaissance par plusieurs, le drow fût banni, déshonoré et destitué par l'Alliance suite à un long procès qui mis fin à la réforme régentielle faite en 617 par le Gouverneur. C'est ainsi que les basses terres d'Ondeval retournèrent vers un système démocratique en élisant un nouveau régent.

669 à 718

Les basses terres d'Ondeval reprirent leur entrain de l'époque de la colonisation, mais le temps de paix lança une nouvelle avenue. Le portail vers Dragonia, désormais exploité à des fins commerciales, favorisa l'introduction de nouveaux éléments pour les artisans. Cet accès au monde extérieur contribua à l'ouverture d'esprit des Drakes de l'île flottante qui laissèrent dorénavant les marchands des terres pénétrer dans le portail. L'essor économique et commercial en ce temps de paix mena à la création de petits villages sur l'ensemble du territoire, notamment cinq villages sur les basses terres d'Ondeval et ce dû à la population croissante.

Une nouvelle ère débutait pour plusieurs héros des basses terres d'Ondeval alors que l'exploration du continent commençait à avoir un côté pratique. La cartographie fut bien plus poussée, de nouvelles routes furent construites et une nouvelle carte uniformisée du monde fut établie par le Conseil des Mages. Le valeureux Vali profita de ces nouvelles routes pour rentrer chez lui à Mangrovia, laissant derrière lui sa vie de dangers et périls ... ou du moins le croyait-il. L'Ordre Noir, maintenant privé de son commandant, servait de garde depuis la chute du « Gouvernement » en 638. Combattant seulement des bandits de grands chemins et de vils gobelins depuis plusieurs années, les soldats de l'Ordre manquaient cruellement d'entraînement et Vali fut forcé hors de sa retraite pour reprendre la tête de l'ordre et en redorer le blason. Sa mission accomplie, il fut défié en duel par son templier le plus prometteur et périt de sa main, léguant le commandement de l'Ordre comme Justicar l'avait fait avant lui. Cet événement fut le début de la fin de l'Ordre Noir car Allendorf, la capitale de Constantina, déclara ce duel une trahison, démantelant l'Ordre par décret. La majorité des valeureux soldats, maintenant sans bannière, rejoignirent la Main de Fer, tandis que le reste rejoignirent un autre groupe suivant la foi de Palenthis. Ce groupe, ne jurant que par le fer et haïssant la magie, se radicalisa rapidement avec les années.

Pendant ce temps dans l'ombre se cachaient les Corbeaux. Ayant de grands projets d'expansion, son dirigeant, Draze Tirdansface, se dirigea vers Mysteria pour recruter des talents potentiels en répandant la parole de Mask. La guilde prit de l'expansion et fût rapidement considérée comme une puissance à ne pas sous-estimer, cachée dans chaque ombre et derrière chaque porte. Victime de sa croissance exponentielle, la guilde devint rapidement beaucoup plus étendue que

la foi de Mask, mais son réseau illimité de roubleurs et voleurs travaillant dans l'ombre en firent une légende que nous connaissons de nos jours sous le nom des Maraudeurs.

La lycantropie ayant complètement finie son oeuvre sur le chef mercenaire Jackal Allan, il sépara les biens acquis durant la guerre contre les druides équitablement entre ses hommes et, à leur grand regret, prépara le nécessaire pour son dernier voyage, croyant rencontrer son dieu pour une ultime fois. C'est ainsi que ses hommes le virent partir, bouteille à la main, vers l'horizon. Mais on raconte qu'Arthakan avait d'autres projets et batailles pour lui. Malgré mes recherches je n'ai pu suivre sa trace mais des histoires parlent d'un guerrier portant un tricorne pouvant retenir une armée à lui seul ... mais ce ne sont que des légendes n'est-ce pas?

719 à 768

En 725 un événement terrible se produisit. Un puissant mage pratiquant une magie d'un autre temps et en quête perpétuelle de pouvoir se rendit au portail vers Dragonia et absorba sa puissance. Le portail fût fermé instantanément, faisant prisonnier les draques sur les basses terres. Avant que quiconque puisse réagir, il disparu dans un tourbillon de fumée, laissant tout le monde abasourdi par ce qu'il venait de se passer. Pendant plusieurs années des familles brisées par ce terrible événement tentèrent de contacter les mages les plus puissants pour rouvrir le portail, mais devant l'échec du Conseil des Mages d'Astaroth ils furent contraints d'abandonner. Tranquillement les Draques forcés de rester sur le continent s'établirent et devinrent de prospères marchands. Possédant les ressources les plus exotiques et vendant mille et une merveilles, ils n'étaient pas composés de combattants, mais ils possédaient des objets magiques hors du commun qui garantissaient leur sécurité. Ces commerçants pacifistes parcoururent désormais le continent en quête de profits, on les nomme les Marcheurs de Saule.

769 à 817

Le calme et l'essor commercial du dernier centenaire propulsa les technologies de production et l'avancement des techniques d'artisanat. Malgré la paix sur le continent des tensions se créèrent entre les factions humaines. Un climat d'agitation se mit à régner alors que les factions, dans une course à la production et au progrès, tentaient constamment de surpasser leurs voisins tant au niveau technologique que commercial. Les basses terres étant entourées de ces puissances commerciales profitèrent grandement des nouvelles connaissances, plusieurs citoyens apprenant de nouvelles techniques d'artisanat au grand bénéfice du reste de la population ondevallienne.

O le chroniqueur

*O. le chroniqueur
Manifeste des basses terres
Karak Azgal, 818*

Xerès de Hauteclair

*Représentant du Conseil des Mages
Révisé par le Conseil des Mages d'Astaroth
Philopolis, 818*