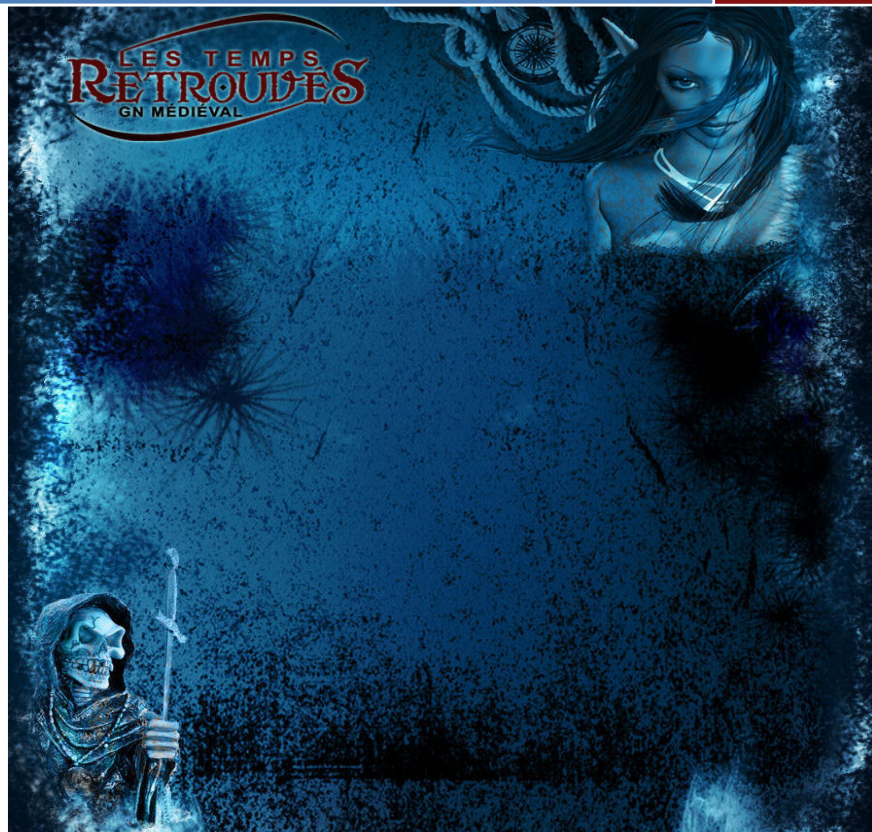


2009

# MANUEL DES JOUEURS IV



## Nations du monde

Troisième édition  
Version 3.5

Daniel Martel  
Les Temps Retrouvés

# TABLE DES MATIÈRES

|                          |   |
|--------------------------|---|
| TABLE DES MATIÈRES.....  | 2 |
| MONDE DE MYSTARA.....    | 3 |
| Carte géographique.....  | 3 |
| Nations du monde.....    | 4 |
| Géographie.....          | 4 |
| Population.....          | 4 |
| Lois.....                | 4 |
| Richesses.....           | 4 |
| Politique.....           | 4 |
| Religion.....            | 4 |
| Légendes.....            | 4 |
| Devises pécuniaires..... | 5 |
| Monnaies courantes.....  | 5 |
| Monnaies obsolètes.....  | 5 |
| CONTINENT PRINCIPAL..... | 6 |
| Alfheim.....             | 6 |
| Athruquine.....          | 7 |
| Duché de Karaméikos..... | 8 |

|  |    |
|--|----|
| Émirats d'Ylarouam.....                  | 9  |
| Empire de Roc.....                       | 10 |
| Empire de Thyatis.....                   | 11 |
| La Grande Comptée.....                   | 12 |
| Les Terres Brisées.....                  | 13 |
| Principautés de Glantri.....             | 14 |
| République de Darokin.....               | 15 |
| Steppes d'Ethengar.....                  | 16 |
| Terres Ostland, Soberfjord Vestland..... | 17 |
| ÎLES DU SUD.....                         | 18 |
| Guildes de Mironthan.....                | 19 |
| Royaume de Tyrendy.....                  | 21 |

# MONDE DE MYSTARA

## Carte géographique



## Nations du monde

Le monde de Mystara est considérablement plus vaste que la carte géographique présentée ci haut mais ce compendium est composé exclusivement des nations du monde connu, dont le continent principal et les îles du sud. On y retrouve une très grande diversité, tant au niveau géographique, ethnique, politique, ecclésiastique et mythique.

### Géographie

Les terres de ce monde forment une vaste écologie diversifiée : forêts, plaines, montagnes, déserts, marécages, rivières, lacs et océans. Certaines nations sont presque uniquement composées d'une seule écologie primée par ses habitants, telle la forêt des Elfes et les montagnes des Nains mais la majorité des nations sont composées de plusieurs écologies.

### Population

L'humain est la race qui forme la majorité de la civilisation présente à travers les différentes nations, quoi que chacune bien distincte au niveau ethnique. Ils existent d'autres races importantes composées des Elfes, des Hobbits et des Nains mais ils forment malgré tout la minorité. De nombreuses autres races y vivent mais elles sont très rarement présentes dans les civilisations mêmes.

### Lois

Les lois sont aussi diversifiées que les nationalités du monde, ce qui engendre plus souvent qu'autrement des malentendus et des conflits pour les aventuriers non avisés. Peuples sédentaires côtoient peuples nomades, peuples illettrés côtoient peuples instruits, chaque nation a sa façon d'interpréter la loi selon ses valeurs, ses coutumes et ses croyances.

### Richesses

Chacun des territoires procurent des denrées cultivables de toute sorte exploitées par les différentes nations qui les occupent, autant pour une consommation locale que pour le marchandage. Ces denrées sont influencées par l'écologie et les différents climats présents. Les nations détiennent également des richesses particulières, tel bétails, mines et ressources particulières.

### Politique

La politique mondiale est aussi diversifiée et complexe que les lois de chaque nation. Bien que le mode de gouvernance de roi ou d'empereur soit très répandu, il existe plusieurs autres pratiques politiques, tel le conseil administratif, le clan spirituel et même un système démocratique de sénat. De ce fait, les conflits sont courants et les alliances sont fragiles.

### Religion

Bien que la croyance envers les dieux soit partagée par tous, ce n'est pas chacun d'entre eux qui est représenté à part égal dans chacune des nations. Chaque peuple privilégie certains dieux, que ce soit simplement à cause de leurs croyances, de leurs valeurs particulières ou de leurs besoins distincts. Les chapelles, les églises et les temples présents dans les nations sont donc représentatives.

### Légendes

Chaque nation possède son lot de légendes qui forment le fondement même de leur histoire. Certaines d'entre elles sont des événements du passé qui ont forgés les croyances, les valeurs, la politique et les lois de leur nation. D'autres sont des mythes sur d'anciens héros ou de puissantes reliques. Quoi qu'il en soit, seul de téméraires aventuriers pourront découvrir la vérité derrière ces légendes et ainsi la gloire.

## Devises pécuniaires

Certaines nations possèdent leur propre monnaie. Les nations qui utilisent la monnaie papier comme unité monétaire l'estampe du sceau officiel de leur nation. Le taux de change est basé sur l'Arcadien, la monnaie des Principautés de Glantri. Il existe sept devises reconnues à travers les nations, dont cinq courantes et deux obsolètes et donc qui n'est plus utilisé.

### Monnaies courantes

| Monnaie  | Origine                 | Taux | Description  |
|----------|-------------------------|------|--|
| Arcadien | Principautés de Glantri | 1:1  | Monnaie ayant le plus de valeur dans le monde et donc le point de référence pour déterminer le taux de changes des autres monnaies.  |
| Couronne | Royaume de Tyrendy      | 5:1  | Monnaie composée de pièces d'or, d'argent et de bronze exclusivement utilisé en Tyrendy. Il faut 10 pièces d'argent pour équivaloir une pièce d'or et 100 pièces de bronze pour équivaloir une pièce d'or.   |
| Darike   | République de Darokin   | 2:1  | Monnaie la plus commune pour le marchandage et devise de prédilection de toutes les nations n'ayant pas leur propre monnaie.   |
| Gemme    | Royaume de Roc          | 3:2  | Monnaie dont la valeur est déterminée selon le type et la taille de la pierre précieuse. La gemme est la pierre la plus courante et existe en trois tailles différentes. La petite gemme est la pierre de base, la moyenne gemme vaut 10 fois plus que la petite alors que la grosse gemme vaut 100 fois plus. |
| Guilde   | Guildes de Mironthan    | 3:1  | Monnaie exclusivement utilisée en Mironthan, primé par les collectionneurs, le Darike est utilisé pour le marchandage à l'extérieur de la nation.  |

### Monnaies obsolètes

| Monnaie | Origine            | Taux | Description   |
|---------|--------------------|------|---|
| Auréus  | Empire de Thyatis  | N/A  | Monnaie de Thyatis couramment utilisé dans le Duché de Karaméïkos, ancien territoire de Thyatis, et devise surnommée le billet du conquérant.       |
| Katara  | Émirats d'Ylarouam | N/A  | Monnaie d'Ylarouam la plus ancienne du monde connu qui a changé de devise à maintes reprises en partant de la pierre précieuse à la monnaie papier. |

### Histoire des monnaies

- Alors que le Darike fut autrefois la devise la plus puissante du monde, c'est maintenant l'Arcadien qui est la monnaie ayant le plus de valeur. La puissance des Principautés de Glantri ne fait aucun doute depuis la découverte de la cité d'Arkantar et ses puissants secrets.
- Le Darike reste une monnaie très utilisée à travers les nations, surtout au niveau du marchandage, mais sa valeur a considérablement baissé depuis la dernière grande guerre alors que la République de Darokin est en reconstruction.
- Le Gemme est une devise à la hausse car le Royaume de Roc, maintenant devenu l'Empire de Roc, gagne en territoire de jour en jour. Chaque nation conquise se voit imposer cette monnaie et augmente ainsi sa valeur.
- L'Auréus de l'Empire de Thyatis a disparu depuis que les nobles et les héros ont tous adopté le Darike comme monnaie de prédilection, le peuple ayant suivi.
- Le Katara a été retiré du marché par l'Empire de Roc étant donné que ces derniers ont conquis les Émirats d'Ylarouam et imposé leur monnaie.

# CONTINENT PRINCIPAL

## Alfheim

**Autre appellation :** La grande forêt d'Alfheim

**Capitale :** Alkesh

La forêt est une grande cité à elle seule dont la majorité des habitations sont rassemblées autour du plus grand des 4 arbres de la vie.

**Dirigeant :** Roi Alfheim

**Population :** 90% Elfes et 10% Humains

**Monnaie :** Arcadien

**Lois spéciales :** La grande forêt d'Alfheim est un endroit sacré et l'exploitation de cette forêt est strictement interdite.

**Denrées cultivées :** Diverses plantes médicinales. Les Elfes vivent surtout de la cueillette et de la chasse.

**Richesses particulières :** Lambas, petits fruits sauvages servant à la conception de fleurs et de potions d'herboriste.

**Climat :** Tempéré, avec un été très long, un automne et un printemps court et un hiver presque inexistant et pluvieux.

**Conflits connus :** République de Darokin et Empire de Roc

**Alliances connues :** Principautés de Glantri

**Dieux vénérés :** Artémia

**Légendes connues :** La forêt contient 4 arbres de la vie, source de puissance des Elfes.

On dit que dans la grande Forêt d'Alfheim se cache les Elfes occultes. On dit qu'il serait les descendants d'ancien archi mage elfe qui aurait transigé avec des créatures venues d'autres plans.

Après la dernière grande guerre de Nyerlatotep, on raconte qu'il resterait une vingtaine d'Elfes occultes dispersés à travers Mystara.

## Athrugaine

**Autre appellation :** Les clans d'Athrugaine

**Capitale :** Rashemar

La capitale est la seule ville d'importance de la nation car la population est essentiellement constituée de tribus nomades.

**Dirigeant :** Seigneur de Fer Dralé, fils de Dral

**Population :** 85% Humains, 5% Saurus (Hommes lézard) et 5% autre

**Monnaie :** Darike

**Lois spéciales :** La vaste majorité du peuple Athrugaine est illettrée et leurs lois sont transmises oralement à travers les générations et ne comportent que 6 grandes lois.

Ne tuez pas et ne blessez pas intentionnellement vos frères Athrugastes. Gardez votre colère pour les véritables ennemis.

Respectez votre famille et les esprits puisqu'ils gardent votre âme dans la vie et dans la mort.

Respectez les esprits de votre clan puisqu'ils gardent votre famille pendant que vous dormez.

Obéissez au Seigneur de Fer puisque la sécurité de tous vos frères Athrugastes est sa responsabilité.

Obéissez aux shamans puisque ce sont eux qui unissent le peuple à la terre et qui lient le Seigneur de Fer au peuple.

Soyez forts, résolu et courageux puisque les faibles, les lâches et les avares trahissent les esprits d'Athrugaine.

**Denrées cultivées :** Blé, orge, houblon, maïs et bêtes d'élevage.

**Richesses particulières :** Bois et fourrures. Il existe une immense mine de fer dans la capitale mais tout le fer extrait est utilisé pour forger les armes des guerriers Athrugastes.

**Climat :** Tempéré, humide et chaud. L'été est très long, le printemps et l'automne court et l'hiver presque inexistant.

**Conflits connus :** Aucun

**Alliances connues :** Duché de Karaméikos (Empire de Thyatis)

**Dieux vénérés :** Majesk, Wabougony ainsi que l'esprit des animaux et des anciens

**Légendes connues :** Athrugaine est peuplé d'esprits qui peuvent être autant bienveillants que vengeurs, mais les esprits sont difficiles à cerner et Athrugaine est un endroit dangereux pour ceux qui ne comprennent pas les esprits.

On raconte que jadis Athrugaine était complètement recouvert d'une immense forêt peuplée d'esprits bienveillants. Autrefois quatre grandes tribus se partageaient le territoire. L'histoire raconte que l'une d'elle recherchait à avoir la main mise sur les esprits, au contraire des trois autres tribus qui vivaient en harmonie avec les esprits de la terre. On sait maintenant qu'ils sont devenus des Saurus.

Depuis la guerre de Nyerlatotep, deux esprits majeurs ont atteints le statut de dieu.

## Duché de Karaméïkos

**Autre appellation :** Le royaume des dragons

**Capitale :** Spécularum

**Dirigeant :** Duc Valentin de Bon Secours

**Population :** Région très cosmopolite où tous les peuples y sont représentés.

**Monnaie :** Darike

**Lois spéciales :** Tous les aventuriers qui trouvent un trésor sur le territoire doivent verser 10% en impôt au duc.

**Denrées cultivées :** Carottes en grande majorité mais aussi patates et orge.

**Richesses particulières :** Mines d'argent et mines de fer.

**Climat :** Tempéré avec trois saisons magnifiques.

**Conflits connus :** Empire de Roc

**Alliances connues :** Ce duché fait partie de l'Empire de Thyatis.

**Dieux vénérés :** Tous les dieux y sont priés car cette région abrite des individus des quatre coins du monde.

**Légendes connues :** Jadis, ce territoire était le domaine des dragons. Il y a longtemps que ceux-ci sont disparus, mais la légende raconte que leurs trésors y sont encore enfouis. La découverte de l'un d'eux fit la richesse de l'archi-duc. En reste-t-il d'autres à découvrir sous les montagnes du duché?

Il y a plus de 30 ans, le Général Stefan de Karaméïkos de l'Empire de Thyatis fut récompensé de son courage, de son honneur et de ses loyaux services par l'octroi de vastes terres indépendantes qui devint alors le duché de Karaméïkos.

Le Duc Stefan régna alors sur ce domaine avec sagesse et bienveillance pendant de nombreuses années où toutes les nationalités et toutes les religions étaient acceptées.

À la fin de la guerre de Nyerlatotep, le duché rejoignit l'Empire de Thyatis afin de consolider leur force. Le Duc de Karaméïkos qui mena la dernière bataille fut assassiné et Valentin de Bon Secours pris alors sa place en tant que Duc.

## Émirats d'Ylarouam

**Autre appellation :** Le peuple du désert

**Capitale :** Le Joyau de Mija

**Dirigeant :** Grande Reine Ijandra, fille du défunt Pharaon Idrass

Elle est entourée et conseillée de deux grands prêtres; Mastais, prêtre de Maroum; Nouaij, prêtre d'Érynia.

**Population :** 80% Humains, 5% Harassa (Hommes scorpion), 5% Anaouis (Momies du désert) et 10% autre

**Monnaie :** Gemme

**Lois spéciales :** Peuple levez-vous! Votre labeur, votre honneur et votre détermination vous offrez à la Grande Reine. Par celle-ci, les dieux vous dictent ceci :

Par Maroum; honorez votre prochain dans la vie, comme dans la mort. Le lieu du défunt est sacré, le respect de cet espace est primordial. C'est dans l'harmonie avec les âmes qui ont trépassé que le Grand Juge considère notre mort.

Par Érynia; suivez le chemin qui est devant vous. Il vous guidera vers la lumière sacrée. La voie vous protège et partage sa force. Gare à ceux qui osent défier l'inévitabilité de cette voie.

**Denrées cultivées :** Les figues, les olives, les épices, le sel et le bœuf.

**Richesses particulières :** L'or et la fabrication du verre.

**Climat :** Chaud et sec. La nuit dans le désert est froide. Un mois de pluies torrentielles continues et ininterrompues.

**Conflits connus :** Conquis par l'Empire de Roc

**Alliances connues :** Une alliance interne basée sur un pacte de non agression entre les Ylars et les Harassa.

**Dieux vénérés :** Érynia, Maroum, Valnor et Wabougony

**Légendes connues :** Les Anaouis est un peuple mystérieux. Sans nécessairement se cacher, il n'est pas un peuple qui s'approche des villes ou des villages. Ils demeurent distants et c'est une bonne chose! La légende veut que les Anaouis aient développé, ou aient été maudits, d'une magie ancienne, provenant du Dieu Maroum lui-même.

L'histoire se divise en deux à savoir s'ils ont agité en bien aux yeux de Maroum ou s'ils l'ont insulté et ont mérité ses foudres. Peu importe, les Anaouis, ne meurent pas. Ils sont immortels mais non éternels. Par contre, il est difficile d'en tuer un puisqu'ils sont si loin des regroupements géographiques. Ils sont rapides, agiles et furtifs. Être immortel devrait être une bonne chose, mais pas pour les Anaouis car même s'ils ne meurent pas, ils vieillissent quand même. Ils ont l'air quasiment mort, comme des squelettes ou des momies, avec des lambeaux de chair qui tombent.

## Empire de Roc

**Autre appellation :** Les montagnes coruscantes

**Capitale :** Citadelle Kaladin

**Dirigeants :** Empereur Ulfgar BriseÉcu

**Population :** 75% Nains, 15% Gobelinoïdes, 5% Géants et 5% autre

**Monnaie :** Gemme

**Lois spéciales :** Les lois de l'Empire de Roc sont écrites dans le roc, sur les murs des entrailles de la citadelle Kaladin. Les Nains sont un peuple honorable et leurs lois sont basées sur leur honneur et leur loyauté envers leur empereur. Il existe cependant certaines lois qui doivent être suivies par les visiteurs.

Les routes souterraines ne peuvent être empruntées qu'avec l'accord de l'empereur. Aucun visiteur non Nain ne peut emprunter les souterrains sans une escorte armée et ils doivent être désarmés pour le voyage. Ils sont libres de voyager à la surface de l'empire.

Aucun visiteur non Nain ne peut entrer à l'intérieur des murs de la citadelle sans l'accord de l'empereur et d'une escorte. Tout visiteur non Nain doit être accompagné d'un garde qui sera prêt, sur son honneur, à subir les conséquences de ses actions.

Aucune mine ne peut être opérée par un non Nain sur l'Empire de Roc. Tous minerais ou pierres précieuses bruts découverts sont la propriété de l'empire et doivent être extraits et transformés par un artisan Nain.

**Denrées cultivées :** Aucune. L'empire dépend entièrement du marchandage.

**Richesses particulières :** Mines d'or, d'argent, de cuivre, de fer, de Mithril et de diverses pierres précieuses.

**Climat :** Climat tempéré et très humide. 4 saisons, pluvieux en automne et au printemps. Il neige abondamment pendant l'hiver et l'été est chaud et humide. Les sommets les plus élevés de l'Empire de Roc sont toujours enneigés.

**Conflits connus :** Guerre froide avec l'Empire de Thyatis

**Alliances connues :** Les Terres Brisées

**Dieux vénérés :** Anoras, Maroum et Valnor

**Légendes connues :** On dit que par le passé les Nains étaient rois et maîtres de toutes les montagnes du Royaume de Roc et qu'il existait des dizaines de citadelles naines éparpillées aux quatre coins de leur empire.

Aujourd'hui, il n'existe plus que sept grandes citadelles. Qu'est-il arrivé aux autres cités? Certains disent que les Nains ont cherché trop profondément du minerai et qu'ils sont tombés sur des choses qui auraient dû rester oubliées, d'autres parlent de l'invasions continues des gobelinoïdes et des géants menés par leur roi orque qui aurait fini par faire tomber certaines citadelles.

Personne ne sait vraiment pourquoi les anciennes citadelles sont maintenant perdues, mais tout le monde s'entend pour dire que dans ces cités oubliées se trouvent les tombeaux des anciens dirigeants du Royaume de Roc, remplis d'or, de pierres précieuses et d'armes et armures magiques les plus puissantes des royaumes.

## Empire de Thyatis

**Autre appellation :** Thyatis le conquérant

**Capitale :** Koltar

**Dirigeant :** Première Impératrice Tchiannah l'Ambitieuse, fille du défunt Empereur Xyman le Valeureux, petite fille du Grand Empereur Zéolith

**Population :** Exclusivement humaine

**Monnaie :** Darike

**Lois spéciales :** La magie profane est tolérée mais sa pratique ouverte est peu acceptée.

**Denrées cultivées :** Cultures de légumes, de fleurs, de plantes et de riz dans les régions humides ainsi que de l'élevage de bétails.

**Richesses particulières :** Peuple d'inventeurs possédant diverses connaissances dans les sciences, surtout au niveau militaire, et créateurs de l'arbalète, de la catapulte et de la baliste.

**Climat :** Chaud et aride dans la région désertique, humide et fleurissant dans le reste de l'Empire. Aucun hiver.

**Conflits connus :** Guerre froide avec l'Empire de Roc

**Alliances connues :** Guildes de Mironthan

**Dieux vénérés :** Anoras, Jassad, Lexar et Kerfadek

**Légendes connues :** Il y a deux générations, une guerre civile a éclaté, décimant tous les magiciens de l'Empire à l'exception de quelques vieux sages très respectés. L'Empereur Xyman le valeureux, fils de Zéolith et père de Tchiannah, y laissa la vie.

Le sage Zéolith reprit alors le pouvoir d'une cité maintenant appauvrie de richesses et de mâles, le temps que sa petite-fille ait l'âge de gouverner. Aujourd'hui, l'Impératrice Tchiannah est montée sur le trône de Thyatis et a redoré le blason de la plus grande nation du monde.

Jadis, le peuple souffrait d'une dépendance à la graine de Mirmek qui leur conférait une endurance supérieure. À présent, cette dépendance a été résolue grâce à un sortilège concocté par l'impératrice sans pour autant perdre leur excellente constitution.

## La Grande Comptée

**Autre appellation :** La joyeuse Comptée

**Capitales :** Cette nation est divisée en six provinces nommées le Chou Farci, le Hibou Glouton, la Colline Radieuse, le Bosquet Douillet, le Joyeux Biscotti et le Boisé Touffu.

**Dirigeant :** Respectivement le Shérif Dimple «Pock» Pieds-Trapus, le Shérif Mistouc Bon-Barrie, Shérif Glim-Bouk Delagrandepanse, le Shérif Petunia «Petit-Pois» Rondelait, le Shérif Sam Rond-Du-Bras et le Shérif de Timmy «Sandwich» de Longpied.

**Population :** 100% Hobbits

**Monnaie :** Darike

**Lois spéciales :** Les armes sont tolérées seulement avec un permis donné par le Shérif sinon, les aventuriers doivent remettre leurs armes à la frontière de la Grande Comptée. Aucune attaque envers un citoyen de la Grande Comptée ne sera tolérée. De cette façon, nous nous assurons que notre belle région reste calme et paisible. Du jeudi au dimanche, il est interdit de travailler, sauf en cas de force majeure. Ex. : Votre toiture coule et le confort de votre foyer est compromis. Il vous faut donc demander un permis à cet effet. La bière et la nourriture ne doivent en aucun cas être gaspillées.

**Denrées cultivées :** Tous les fruits et légumes sont cultivés. On y retrouve aussi du lait de chèvre, du poulet, des oeufs et du bon pain frais.

**Richesses particulières :** La plus grande richesse de la Grande Comptée est sa bonne cuisine et ses multiples variétés de pommes de terre (en purée, farcie, en sauce ou frite). Les bonnes fourchettes seront servies à souhait. La région possède aussi une terre riche et propice à la culture. Les conditions

climatiques sont idéales pour cultiver de tout, tout au long de l'année.

**Climat :** La Grande Comptée est très choyée par son climat doux et sec. Il n'y a qu'une saison, l'été et elle dure toute l'année.

**Conflits connus :** Aucun

**Alliances connues :** Athruguine, Duché de Karaméikos et République de Darokin

**Dieux vénérés :** Bombaste, Lexar, Majesk

**Légendes connues :** Il y a une bonne cinquantaine d'années, la Grande Comptée possédait 6 provinces. Mais le petit Sammy de Longpied aura à lui seul changé le cours de l'histoire. Jamais un Hobbit n'aurait pu imaginer une telle situation.

Par un chaud soir d'été, pendant le banquet hebdomadaire, le petit Sammy de Longpied n'a pas voulu terminer son assiette du troisième service. Les gens attablés près de lui, outrés de cet affront, lui ordonnèrent de terminer son repas. Mais, il ne voulut rien entendre et bouda prétextant un ulcère douloureux à la joue gauche.

Le Shérif de l'époque, qui devait intervenir et faire respecter la loi, ne le fit pas. Tous furent abasourdis de l'incompétence absolue de ce shérif. Il fût donc destitué sur le champ et sa province, anciennement la Province du Boisé Touffu a dû être fusionnée avec celle Du Chou Farcie. Un événement tel que celui-ci ne s'est jamais reproduit et Sammy de Longpied fût exilé suite à son crime. On n'entendit jamais plus parler de lui...

Des héros ont maintenant réussi à détruire la malédiction de la sixième comptée, ramenant ainsi l'harmonie.

## Les Terres Brisées

**Autre appellation :** La contrée désolée

**Capitale :** Forteresse Grishmak

**Dirigeant :** Roi Orque Thar Yrmak

**Population :** Orques, Kobolds, Gobelins, Hobgobelins, Ogres, Géants.

**Monnaie :** Gemme

**Lois spéciales :** Les Humains, les Elfes, les Nains, et les Hobbits sont des esclaves, des êtres inférieurs qui travaillent dans les mines.

**Denrées cultivées :** Aucune, mais il y a de la cueillette de fruits et de légumes sauvages. Ils se nourrissent de la chasse et de créatures déjà mortes.

**Richesses particulières :** Mines de fer et mines de cuivre.

**Climat :** Rigoureux toute l'année. Toundra.

**Conflits connus :** Alfheim. Principautés de Glantri et République de Darokin

**Alliances connues :** Empire de Roc

**Dieux vénérés :** Érynia, Maroum, Valnor

**Légendes connues :** Le Roi Orque Thar Yrmak est un puissant nécromancien qui conserve ses pouvoirs grâce à de redoutables morts-vivants provenant du monde de l'ombre.

## Principautés de Glantri

**Autre appellation :** Les terres profanes

**Capitale :** Glantri

**Dirigeant :** Un conseil composé de 9 princes archi mages. Les deux princes les plus respectés, et également rivaux, sont le prince de Kondar et la princesse de Belcadiz.

**Population :** 70% Humains et 30% Elfes

**Monnaie :** Arcadien

**Lois spéciales :** Les religions sont totalement interdites et donc aucune prière n'est tolérée.

**Denrées cultivées :** Blé, orge, maïs. Fruits et légumes de toutes sortes. Cultures de plantes rares.

**Richesses particulières :** Mine d'or et mines de pierres précieuses.

**Climat :** 4 saisons. Hiver doux. Été chaud. Microclimat dans les vallées.

**Conflits connus :** Royaume de Tyrendy

**Alliances connues :** Alfheim

**Dieux vénérés :** Aucun, les religions sont totalement interdites. Quelques fermiers prient secrètement Bombaste

pour une terre fertile, malgré l'interdiction, mais il n'y a aucun temple.

**Légendes connues :** La légende raconte que jadis, la cité d'Arkantar était la plus riche, la plus majestueuse cité de la région de Glantri, et sans doute du monde. On l'appelait également la cité des Dieux tant sa beauté était grande.

Bâtie dans une vallée, aux pieds d'un volcan endormi, Arkantar était dirigée par le grand prêtre de Lexar. Il s'avéra que cet homme devint corrompu et avide de pouvoir et de richesses. Lexar lui-même intervint pour remettre son disciple dans la bonne voie, mais celui-ci ne voulut pas entendre les avertissements de son dieu, se croyant au dessus de tout.

Voyant cela, le Roi des Dieux fit tomber la foudre sur le volcan qui se réveilla et cracha ses feux sur la cité, l'anéantissant en quelques heures à peine. Une centaine de citoyens seulement survécurent au cataclysme.

Depuis ce jour funeste, les religions sont interdites. Les gens se souviennent et ils en veulent encore aux dieux, soit d'avoir accepté que ce désastre ait lieu, soit de n'être point intervenu pour sauver leurs proches. Depuis, le volcan Arkantar s'est éteint, mais la cité ne fut jamais reconstruite. On dit même que les esprits des gens, morts pendant l'éruption, errent parmi les ruines d'Arkantar.

Aujourd'hui, la grande cité a été découverte et Glantri en exploite les secrets et sa grande puissance.

## République de Darokin

**Autre appellation :** L'empire du Darike

**Capitale :** Darokin

**Dirigeant :** Un sénat composé de 13 sénateurs et d'un Grand Juge respectivement les sénateurs Rodrigue, Yvan, Yannis, Espérance, Mathias, Pompét, Ibilas, Timère, Claris, Meade, Hoaks, Olaf, Édam et le Grand Juge Garek.

**Population :** 95% Humains et 5% autre

**Monnaie :** Darike

**Lois spéciales :** Seul un porteur de stigma, un ancien héros ou un officier majeur de la république peut devenir sénateur. Seul un sénateur peut devenir Grand Juge. Chaque républicain est obligé de servir la république pour 2 ans et 1 jour.

Les prisonniers de guerre sont réduits à l'esclavage pendant 2 ans et 1 jour, après quoi ils pourront repartir vers leur terre ou ils pourront se joindre à la république et accomplir leurs responsabilités de citoyen, soit le service obligatoire dans l'armée.

Les redevances sont payables tous les débuts de saison. En cas de manque d'argent, le républicain se verra enlever son droit de parole et son droit de vote. Si les dettes s'accumulent pendant plus de 2 saisons, le républicain sera emprisonné pendant 1 saison et 1 jour.

Des exceptions à ces règles peuvent être modifiées par un vote du sénat.

Autrefois, les femmes n'avaient pas accès à aux postes politiques mais cette loi a été abolie depuis trois ans.

**Denrées cultivées :** L'élevage d'une grande variété de bétails comestibles est la majeure partie de leur production. On peut aussi y retrouver des cultures de légumes et de céréales.

**Richesses particulières :** Une bonne source de bois, mais la plus grande richesse de la république est le marchandage.

**Climat :** Pluies abondantes en ses 3 saisons. Il n'y a pas d'hiver.

**Conflits connus :** Les Terres Brisées

**Alliances connues :** Duché de Karaméikos et Royaume de Tyrendy

**Dieux vénérés :** Anoras, Bombaste, Lexar et Valnor

**Légendes connues :** Il y a de cela maintenant plus de 300 ans, la république de Darokin, alors appelé l'Empire de Darokin était dirigée par un Tyran nommé le roi Clodas.

Après plusieurs années d'oppression, 13 seigneurs du royaume se levèrent pour s'opposer au tyran et après une longue bataille le capturèrent et voulurent le livrer au bûché. Malheureusement pour eux, le roi Clodas était chevalier et les dogmes de la chevalerie dictent qu'un chevalier ne peut être livré au bûché sans que son épée soit brisée. Ils brisèrent donc l'épée du tyran sur l'enclume mais celle-ci possédait de grand pouvoir magique et elle éclata en mille éclats, blessant les 13 seigneurs rebelles. Ces blessures, qui ne guérissent jamais, furent appelées des stigmas.

Depuis ce jour, la république de Darokin est dirigée par 13 sénateurs, à l'image des 13 seigneurs qui libérèrent le peuple et on retrouve encore aujourd'hui, à travers la population, des gens qui portent des stigmas, des cicatrices en mémoire de ceux qui ont libéré leur peuple 300 ans plus tôt. On dit aussi que le roi Clodas ne trouva jamais la paix et que, lorsque le ciel nocturne est obscurci par des nuages sombres, on peut entendre son cri d'agonie voyagé avec les vents à travers la République.

Récemment, un prétendant de la descendance du roi Clodas est apparu pour promouvoir le retour de la monarchie et prendre sa place en tant que roi légitime.

## Steppes d'Ethengar

**Autre appellation :** Terre du nuage blanc

**Capitale :** Dalen Disen

Bien que ce soit un peuple nomade, ils ont une région de prédilection qui porte le nom de leur esprit chevalin majeur.

Ethengar est séparé en trois terres aux cultures légèrement différentes : Olgarsson, Fendel et Woe Kan.

**Dirigeant :** Den Blodehestånd

Il ou elle perd son vrai nom pour porter celui-ci qui veut dire « Le Pur Sang ».

**Population :** 95% Humains et 5% autre

**Monnaie :** Gemme

**Lois spéciales :** Il n'y a pas de loi officielle dans les steppes d'Ethengar. Par contre, tout le monde sait qu'il ne faut pas chasser, pêcher, bûcher ou cueillir des fruits sur ces terres, sans la permission du Den Blodehestånd.

De plus, on raconte que tout groupe de plus de 10 personnes étrangères est attaqué sans aucune négociation. Les dresseurs de chevaux perçoivent cela comme un affront et un défi. Ces cavaliers hors pairs qui manient la lance et l'arc comme nul autre sont toujours prêts à défendre leur terre.

**Denrées cultivées :** Le blé, l'orge le maïs et le foin. On y retrouve à l'état naturel beaucoup de fruits sauvages : pêches, pruneau, kiwi, fruits des champs.

**Richesses particulières :** La faune et la flore représentent les richesses naturelles de cette région. Certaines plantes auraient des vertus médicinales extraordinaires.

**Climat :** Cette région porte le nom de la terre du nuage blanc parce que le ciel est presque toujours rempli de gros nuages qui prennent parfois la forme d'un troupeau de chevaux blancs. C'est comme s'ils veillaient sur eux. La température est douce mais très souvent pluvieuse. Plus on monte vers le nord, plus la température diminue devenant fraîche le jour et froide la nuit. Il n'y a pas vraiment de saison mais la température peut changer brusquement en quelques heures.

**Conflits connus :** Conquis par l'Empire de Roc

**Alliances connues :** Aucune

**Dieux vénérés :** Artémia et Bombaste

**Légendes connues :** On raconte que le dirigeant « Den Blodehestånd » et les conseillers mineurs des dresseurs de chevaux sont choisis à partir d'un rituel impliquant des esprits chevalins. Le Carradir, esprit du cheval agile et très rapide, le Râdahas, cheval très fort et extrêmement endurant et finalement, le Dalen Disen, l'esprit supérieur, le maître de tous les chevaux.

Une fois par décennie, ce dernier se laisserait monter par une jeune fille de 12 ans. Le premier né de cette jeune fille deviendrait l' élu de ce peuple. De plus, le Carradir et le Râdahas choisiraient chacun un élu mineur qui deviendraient les conseillers du Den Blodehestånd. Ce sont ces trois personnes (hommes ou femmes) qui dirigent le peuple des Steppes d'Ethengar.

Présentement, les dresseurs de chevaux se sentent très menacés. Une prophétie annonce que le 20e élu serait en fait un esprit corrompu qui serait là pour amener sa propre race à l'extinction.

## Terres Ostland, Soberfjord Vestland

**Autre appellation :** Les régions barbares

**Capitale :** Vestland, Ostland et Soberfjord

**Dirigeant :** Respectivement le défunt Herman le Borgne, le Roi Leif et le défunt Sibairon Maîtreécu. Malatar Brise de l'est est le Général de guerre des terres barbares.

**Population :** 95% Humains et 5% autre

**Monnaie :** Darike et Gemme

**Lois spéciales :** Les trésors trouvés reviennent aux survivants, mais les chefs ont le premier choix. Le respect gagné lors d'un combat vaut plus que tout et le déshonneur est pire que tout. Toutes lois peuvent être violées si personne d'assez fort n'arrive à la faire respecter. Accéder au poste de chef est toujours mieux vu quand on accomplit le Grand Rite.

L'utilisation de la magie profane ne respect pas les dieux et est donc très peu toléré mais non interdit utilisé à bon escient.

**Denrées cultivées :** Au Vestland, principalement de la chasse, du bois et peu de céréales. En Ostland, surtout de la pêche. Un peu d'élevage et de culture de céréales. Au Soberfjord, légumes et céréales variés et un peu de chasse.

**Richesses particulières :** Guerriers sans peur. Carte d'un peu partout dans le monde. Des trésors de toutes les civilisations.

**Climat :** Forts vents, beaucoup de neige, hivers très long et rigoureux, court printemps et un automne rapide. Étrangement, le temps est plus tempéré sur les îles de l'Ostland. Tempêtes fréquentes, beaucoup de pluie et

beaucoup de vent. Dans les plaines du Vestland et du Soberfjord, il règne un climat idéal pendant l'été pour les récoltes. Inondations annuelles qui amènent les meilleurs sédiments dans les terres cultivables.

**Conflits connus :** Deux des trois royaumes sont conquis par l'Empire de Roc, seul l'Ostland est libre

**Alliances connues :** Empire de Thyatis

**Dieux vénérés :** Artémia, Bombaste, Érynia, Kerfadek, Lexar, Majesk et Valnor

**Légendes connues :** Le Grand Rite est une ancienne coutume qui n'est plus très populaire mais qui est toujours pratiquée à l'occasion. Elle consiste à prendre la mer du royaume d'Ostland vers le sud et de revenir par le fleuve des plaines en aillant fait le tour de la carte et cela doit ce faire en solitaire.

Ce périple est risqué car la personne qui le débute doit le terminer ou mourir. Mais c'est très prestigieux puisque un individu qui réussit le Grand Rite revient avec des connaissances et des cartes maritimes de presque tous les royaumes.

C'est pour cela qu'ils font de bons chefs. Ils en savent davantage sur les autres royaumes. Le dernier à en être revenu est Malatar Brise de l'est et l'on raconte qu'un de ses fils aurait quitté le royaume dans le but de compléter le Grand rite. Mais personne ne l'a revu depuis des années.

Après avoir remporté le concours et revenu sur les terres, il est devenu le roi de l'Ostland.

## ÎLES DU SUD

Les Guildes de Mironthan et le Royaume de Tyrendy sont séparés du continent principal par des eaux mystérieusement troublés d'énormes tempêtes subites et de terrifiants monstres marins tel les Sirènes, les gigantesques Serpents de mer et Calmars géants et les titanesques et légendaires Léviathan et Kraken. De ce fait, cette région est quelque peu coupée du reste du monde. Seuls les impressionnants bateaux de Mironthan et leurs navigateurs expérimentés arrivent à traverser ces eaux troubles et à établir une relation avec le continent. Tyrendy est plus isolé du continent mais la curiosité de son peuple caractérise son ouverture face aux autres cultures.

Il y a de cela plus de trois siècles, Mironthan et Tyrendy formaient une seule et même nation nommée le Royaume libre de Mityrdil. Les différents pays de cette région se développèrent de façon différente et les philosophies de leurs peuples prirent également une direction bien différente. Certains se tournèrent vers les nouvelles sciences et la foi envers le Dieu Unique, alors que d'autres embrassèrent leurs origines mystiques et la magie profane. Ses peuples et ses philosophies immanquablement différentes ne pouvaient mener qu'à une guerre des idéologies.

Le royaume était divisé en huit pays distincts dont un se proclamant le centre de la royauté, Avaronia et sa cité royale de Caméléon. Les quatre contrées de l'est prêchaient l'idéologie des sciences alors que les quatre autres contrées de l'ouest prêchaient l'idéologie du mysticisme. Guerres civiles se proclamèrent les unes après les autres jusqu'à ce que tout ceci se transforme en longue guerre ouverte. Puissantes machines de guerre contre puissante magie profane.

La dernière grande bataille de ce sanglant conflit fut menée dans la Vallée de la Sérénité sur l'Île de la Croisée. On raconte que ce terrible affrontement s'arrêta brusquement à son apogée lors de l'apparition d'un être sage et mystérieux, le Prophète Valenn, fils et émissaire proclamé du Dieu Unique, Jassad. Cet historique combat fut alors remporté par la région que l'on nomme à présent Mironthan qui prit possession de cette île et mit sagement un terme à ce conflit. L'Île de la Croisée fut déclarée hors limite par ces deux régions pour son caractère sacré et pour éviter de nouveaux affrontements aussi destructeurs.

## Guildes de Mironthan

La région de Mironthan est communément appelée les Guildes de Mironthan à cause de leur monnaie nommée le Gilde primé par les collectionneurs. Mironthan est formé de sept îles majeures réparti en quatre pays : **Casilus**, **Erysen**, **Vodinas** et **Moranos**, le pays impérial. C'est une civilisation qui prône la religion, la guerre, les sciences et la politique.

**CASILUS** : Casilus est un pays de fièvre et de passion. Son peuple a connu de nombreuses influences extérieures par de multiples invasions pacifiques ou militaires, ce qui fait de sa civilisation un grand brassage de différentes origines. Aujourd'hui, plus d'un tiers de la contrée est occupé par Moranos et son peuple vit en état de guerre et de résistance permanente. La religion joue également un rôle primordial, le peuple étant fortement croyant et la Cité Vaticine étant à la fois la capitale nationale et le centre de l'Église du Prophète et du Dieu Unique.

**ERYSEN** : Cette contrée fut par le passé une puissance militaire. Ce pays, déjà sombre et tourmenté, a été complètement dévasté par une guerre de religion qui a duré près de trente ans et dont il se remet à peine. Autrefois un puissant empire, Erysen est aujourd'hui aux mains des Princes de Fer qui tentent de rétablir l'ordre dans le pays malgré leurs rivalités. Ce pays reste le théâtre de tous les conflits militaires et religieux de cette nation.

**VODINAS** : Héritière du Vieil Empire, Vodinas est un pays où l'architecture est devenue une forme d'art, où les sculpteurs, les peintres, les musiciens, les poètes rivalisent de talent pour créer des œuvres mémorables. Pourtant, le visiteur étranger doit se méfier de tout en visitant ces terres. Les rivalités sont poussées à l'extrême et tous les moyens sont bons pour éliminer un concurrent : intrigues, complots, poisons, sorcellerie. Dangers et romantismes s'entrecroisent.

**MORANOS** : Le pays impérial est le centre de la noblesse et des jeux politiques. On y retrouve les fastes du règne de l'Empereur Dantius, les mythiques mousquetaires, les intrigues de cour, les grandes réceptions et les jalousies de la noblesse. Mais d'un autre côté, le peuple souffre, la famine guette et les guerres menées à l'extérieur fragilisent d'autant l'équilibre intérieur du pays. C'est un pays de contraste où héros mousquetaire altruistes côtoient politiciens viles et corrompus.

**Nom de la région** : Mironthan

**Capitale** : Korus (situé dans la contrée impériale de Moranos)

**Nom et titre du dirigeant** : Empereur Dantius du Waronas III

**Peuples et populations** : Le peuple de cette région est exclusivement humain.

**Monnaie** : Darike et la monnaie de cette région qui se nomme le Gilde, une unité monétaire imprimée sur papier estampée du sceau de l'Empereur avec un filigrane d'or.

**Lois spéciales** : Tous les marchands doivent obligatoirement s'enregistrer dans la Gilde Mercanti et doivent verser une taxe de 10% sur toutes leurs ventes. En échange, ils obtiennent le droit d'engager un protecteur au frais de l'état. Les marchands doivent également obligatoirement conserver un registre de leurs marchandises et de leurs ventes. Une fois par année, un contrôleur de l'état rend visite à chacun des marchands pour vérifier ce registre. Toutes inconsistances sont pénalisées d'amendes et/ou d'emprisonnement.

Toute race excepté l'humain est chassée à vue hors des villes et villages. Toute résistance est punie par la mort sans aucun procès.

Les villes et villages de Mironthan étant infestés de Bocas (rats noirs), tout attrapeur de rats se verra remettre cinq Guildes par tête.

Une fois par mois, tous les citoyens doivent se réunir au sein de leur Église pour célébrer le Jour de la Révélation et rendre hommage au Prophète Valenn. Tout citoyen ne s'y présentant pas doit faire pénitence de miséricorde et passer trois jours de prière isolé avec eau mais sans nourriture.

Aucune religion autre que celle du Dieu Unique et du Prophète Valenn n'est tolérée et les personnes invoquant le

nom de tout autre dieu est mis à l'arrêt. Celui-ci subit alors une rééducation afin qu'il voit de nouveau la vérité.

La magie est totalement proscrite et les personnes prises sur le fait sont mises au bûcher sans aucun procès.

**Denrées cultivées** : Cette région cultive les fruits et légumes exotiques, le blé, l'orge, le maïs, les patates et la culture de fleurs rares.

**Richesses particulières** : Cette région possède deux richesses particulières unique en ce monde : le Mitylin et le Veklar. Le Mitylin est un bois spécial utilisé pour créer les puissants bateaux permettant de traverser les eaux troublées. Le Veklar est un métal spécial utilisé pour créer de puissantes armes uniques en ce monde : le pistolet, le mousquet, la grenade et le canon.

**Climat** : Le climat de cette région est chaud et humide et il n'y a aucun hiver.

**Conflits connus** : Les philosophies de ce peuple et ceux du peuple de Tyrendy se confrontent depuis longtemps et quelques escarmouches se produisent à l'occasion mais rien de majeur depuis la grande guerre.

**Alliances connues** : Empire de Thyatis

**Dieux vénérés** : Le Dieu Unique, ou appelé Jassad à l'extérieur de la nation, ainsi que le Prophète Valenn.

**Légendes connues** : Le Prophète Valenn serait l'émissaire et le fils du Dieu Unique et aurait été envoyé sur terre afin de sauver le peuple élu de Mityrdil. Valenn fit son apparition divine lors de la dernière grande guerre et prêcha de sages et divines paroles. Afin de mettre un terme à ce sanglant conflit et d'effacer tous les péchés des infidèles, le Prophète Valenn offrit sa vie et fut crucifié par le futur peuple de Tyrendy sur l'île de la Croisée.

Une toute autre version rare et controversée de cette histoire implique le futur peuple de Mironthan qui aurait profité de cette diversion inattendue pour frapper au cœur de son ennemi et ainsi le repousser. Ce prophète fut alors crucifié sur l'Île de la Croisée en signe d'affront et d'avertissement. Le Roi Dantius de Waronas Premier usa de cette histoire pour rallier son peuple à une seule et même croyance et ainsi accroître son contrôle sur la populace. On raconte que ceux qui osent proclamer ceci sont exécutés sur le champ pour hérésie...

Les rumeurs cours que les principaux nobles de cette nation ainsi que l'empereur même pratiquent toujours la proscrite magie profane et sont en réalité des ensorceleurs qui utilisent leur pouvoir avec discrétion afin de manipuler leur population ainsi que leurs rivaux politiques. On raconte aussi que ceux qui osent proclamer ceci sont également exécutés sur le champ pour hérésie...

## Royaume de Tyrendy

La région de Tyrendy est la plus mystérieuse des régions de ce monde. Tyrendy est formé de dix îles majeures réparti en quatre contrées : **Avaronia**, **Venstenia**, **Ussarinia** et **Krezaniss**. C'est une civilisation où règnent le mysticisme, la noblesse, la magie et la monarchie.

**AVARONIA** : Ce pays est empreint de la magie des Fées qui donne à ces terres une atmosphère étrange et mystérieuse. On y retrouve la sagesse du règne de la Reine Éléonor, les valeureux chevaliers, les honorables duels, les grandes réceptions et les valeurs de la noblesse. Le courage, l'honneur et le romantisme côtoient les mystères de la magie des Fées et des monstres mythiques. C'est la contrée la plus civilisée de Tyrendy et fait contraste au pays de Moranos.

**VENSTENIA** : Venstenia est un peuple fruste et barbare, hautement inspiré par la magie, ancré dans des traditions séculaires et fier de leur culture millénaire. Avec leur vie rude, leur société rigide et leurs plaisirs simples (la guerre, les femmes, la bière), ces hommes courageux vivent un peu à l'écart de la région, hormis quelques raids et pillages brutaux et sanglants. Ces traits à l'apparence rustre ne dépassent en rien leur loyauté inébranlable une fois acquise.

**USSARINIA** : Le peuple de ce pays est fermement attaché à sa terre par l'intermédiaire de Matushka, sa divinité spirituelle tutélaire. Le froid et les conditions de vie difficiles ont endurcis ce peuple fort et fier qui reste entouré de mystère pour la plupart des habitants des autres contrées. L'Ussarinia a su résister à de multiples invasions en intégrant les nombreuses tribus occupant son vaste territoire. Cette contrée est le territoire des mystérieux Hommes Bêtes.

**KREZANISS** : Terre de contrastes où se côtoient tribus nomades et peuple des villes, déserts et montagnes, marchands et guerriers, poètes et savants, le pays du Croissant de Lune apporte à ce monde un parfum tout droit sorti des Mille et Une Nuits avec un brin d'exotisme et de mystère. Ses guerriers sont réputés redoutables et même sauvages et ses femmes sont réputés chaudes et aussi dangereuses.

**Nom de la région** : Tyrendy

**Capitale** : Caméléon (situé dans la contrée d'Avaronia)

**Nom et titre du dirigeant** : Reine Éléonor de Caméléon

**Peuples et populations** : Le peuple de cette région est extrêmement diversifié mais est majoritairement constituée d'Humains, d'Elfes, de Nains, de Hobbits et de Gnomes. On y retrouve également des Kobolds, des Gobelins, des Hobbogobelins, des Orques, des Trolls, des Minotaures, des Fées, des Garous, des Zombies, des Goules, des Fantômes, des Succubes, des Tryclopes, des Ogres et des Géants.

**Monnaie** : Darike et la monnaie de cette région se nomme la Couronne, une unité monétaire constituée de différentes pièces de métaux précieux.

**Lois spéciales** : Les contrées ont peu de lois écrites. Le peuple de cette nation a par contre un respect particulier et une révérence envers la nature et la magie sous toutes ses formes. Avaronia possède également les lois standards d'une nation civilisée.

**Denrées cultivées** : Cette région cultive les fruits rares telles les mangues, les bananes, les papayes, les citrons, les ananas et les uniques fruits de la passion et fruits du dragon. On y retrouve également des plantes et des racines aux propriétés étonnantes.

**Richesses particulières** : La Pierre Mystique. Cette rare et légendaire pierre permet à son porteur, qu'il soit magicien ou religieux, d'augmenter ses pouvoirs profanes ou divins. Ces pierres sont caractérisées de couleurs différentes et détiennent différents pouvoirs tel l'accroissement de l'énergie magique, de la puissance des effets, de la durée des pouvoirs, etc. La

destruction d'une Pierre Mystique, quoi qu'extrêmement difficile, peut libérer une énergie magique très puissante qui permet de créer des portails vers d'autres mondes ou d'autres plans d'existences. On raconte aussi que cette énergie peut être utilisée à des fins extrêmement destructrices...

**Climat** : Chacune des îles possèdent son propre microclimat, que ce soit tropical, tempéré, pluvieux ou hivernal.

**Conflits connus** : Principautés de Glantri. Les philosophies de ce peuple et ceux du peuple de Mironthan se confrontent depuis longtemps et quelques escarmouches se produisent à l'occasion mais rien de majeur depuis la grande guerre.

**Alliances connues** : République de Darokin

**Dieux vénérés** : Tous les dieux sont vénérés, parfois sous leur nom ancestral.

**Légendes connues** :

Le mythique Dwermyl l'Enchanteur aurait ses origines au cœur de cette nation. On raconte qu'il serait apparu dans la contrée d'Avaronia au sein du monument mégalithique de Waredge. Qu'il soit un simple orphelin abandonné, un enfant des dieux ou une création de la magie profane même, nul ne le sait. Quoi qu'il en soit, nul ne peut ignorer sa nature mystique, sa grande puissance et son étonnante longévité de plus de 1000 ans. Le dessein de Dwermyl l'Enchanteur est aussi énigmatique que son origine mais son apparition est toujours signe d'un grand changement pour le monde...

Les légendes racontent que Tyrendy, ou du moins cette partie du monde, serait la source de toute magie profane ainsi que le berceau des monstres et des créations mythiques des dieux...