

2- La présentation de votre continent

Nous sommes donc dans le monde d'Eberon, sur le continent du Khorvaire (l'étai se resserre !). Ce continent est l'un des 4 qui compose cet univers, avec la Sarlonie, l'Argonesse, et le mystérieux Xen'drik, ancienne terre des géants et aussi continent le plus proche du nôtre.



Le Khorvaire était essentiellement dominé par des races gobelinoïdes à l'origine, mais elles étaient en déclin à l'arrivée des humains il y a plus de 3000 ans. Les Humains, alliés aux Nains, Elfes et autres Halfelins, ont donc colonisé l'ensemble du Khorvaire qui compte désormais des ethnies et des idéologies très variées. Les Cinq Nations principales sont issues des colonies humaines originelles, et se trouvent au centre du continent :

- **L'Aundair** (capitale : Beaufuge), dont les villes sont aussi érudites et commerçantes que les campagnes sont rustiques et féodales, mais florissantes, et qui bénéficie d'un peuple uni et fier de sa nation.
- **Le Thrane** (capitale : Fort-de-Flamme), théocratie dirigée par l'Eglise de la Flamme d'Argent, ses habitants y sont largement humains et paysans ou ouvriers, avec une classe aisée religieuse. Le pays accueille de nombreux pèlerins et est le centre spirituel du Khorvaire.

- **La Brélande** (capitale : Wroat), qui est la nation qui s'est le mieux relevée de la guerre. Avec un gouvernement stable car le Parlement y est élu au vote populaire, et une économie agricole et industrielle développée, les habitants y sont libres et la société est à la pointe du progrès. La Brélande abrite la ville de Sharn, centre culturel et commercial de tout le Khorvaire.
- **Le Karrnath** (capitale : Korth), est la première puissance militaire du continent, à la population loyale et disciplinée. Fragilisée par les défaites infligées par l'Aundair pendant la guerre, en lutte contre la famine et les épidémies, elle a usé et use encore de nécromancie pour renforcer ses rangs (sans succès), et le fait est désormais commun pour les habitants.
- **Les Terres du Deuil**, anciennement **le Cyre** (capitale : aucune) : le joyau du Galifar, nation luxuriante et rayonnante par son artisanat, son architecture et ses artistes, est une région ravagée par les combats menés pendant la Grande Guerre, et qui a achevé d'être détruite 4 ans avant le début de notre histoire par un déchaînement d'énergie magique d'origine inconnue. Seules des créatures mutantes vivent désormais dans les brumes qui recouvrent ces terres désolées.

Ces Cinq Nations ont été rassemblées pendant 900 ans sous le nom de Royaume du Galifar (mais nous parlerons histoire un peu plus tard), qui a vu s'étendre et se stabiliser l'influence humaine, ainsi que les maisons à dracogramme (encore elles !) et par conséquent, la maîtrise de la magie. Le Galifar est allé jusqu'à recouvrir presque tout le Khorvaire, mais s'effondra après 900 ans de domination au cours de la Grande Guerre, qui s'acheva après 102 ans par le traité de Fort-Trône. Vous évoluez dans un univers neuf, mais marqué par les conflits où chacun se méfie de la nation voisine, puisque nous commenceront 2 ans après la signature de ce traité... bref, nous sommes en pleine guerre froide.

Les Marches de l'Ombre, le Droâm, le Dargûn, le Valénar et le Q'Barra forment pratiquement toute la ceinture Sud du continent. Ce sont les régions qui ont été le moins sous l'influence du Galifar et qui sont les plus sauvages. On peut y trouver là-bas la plupart des races « monstrueuses » restant au Khorvaire, comme les communautés Orques des Marches de l'Ombre ou la nation Gobeline du Dargûn. Elles sont vastes et remplies de choses à explorer et à créer, ce qui a fait, et fera encore, la joie de multiples aventuriers et explorateurs !



Revision #1

Created 2021-05-01 15:25:17 UTC by Dr-Dory

Updated 2021-05-01 15:29:18 UTC by Dr-Dory