

Méénath

Gouvernement: Méénath est sous la tutelle de la monarchie d'Argath.

Religion: Principalement habité par des priants de Gaïa. Il n'est pas rare cependant de croiser des priants d'Ennorath, Luna ou même de d'autres divinités.

Diversité ethnique: Majoritairement habité d'humain. On peut rarement observer des elfes ou d'autres peuples dans la région.



Description

Autrefois une région riche de ressources et peuplée d'aventuriers téméraires, les terres de Méénath étaient synonymes de découvertes et de combats. Jusqu'au jour où une catastrophe causée par une surcharge de magie sur la toile magique rend le territoire désolé et invivable. Défaits, aventuriers et habitants abandonnent la région, la laissant aux nombreuses tempêtes magiques.

Plusieurs années plus tard, Argath organise une nouvelle mission de colonisation en Méénath. Les argathiens retrouvent alors le pays vivant à nouveau. Les forêts ayant poussé et la terre étant à nouveau fertile. Le roi organise alors deux missions. La première, repeupler le pays. La deuxième, étudier les ruines, afin de comprendre comment le désastre s'est produit. Principalement pour le prévenir, mais aussi pour connaître comment le pays est parvenu à renaître de ses cendres.

Culture

La culture au Méénath est axé sur la renaissance, autant du royaume que de ses anciennes technologies. Toute recherche, scientifique ou magique, est exécutée de manière prudente et avec respect afin de ne pas reproduire ce qui a jadis détruit le pays. L'étude des ruines et des artefacts fait partie d'un quotidien où la magie n'est pas rejetée, mais observée et encadrée.

Capitale

Nouvel-Méénath

Construite près des ruines de l'ancienne capitale, elle est le centre principal dans la recherche magique sur le territoire. Les nombreux habitants explorent les débris à la recherche de documents ou d'objets pouvant donner des indices sur la civilisation passée.

Autre ville

Saint-Argath

Situé sur la partie est, Saint-Argath agit comme premier village colonial du pays. Le petit village compte déjà plusieurs habitants et ses champs regorgent de tout type de céréales. Plusieurs animaux de ferme peuplent aussi les granges des habitants, qui les élèvent pour la viande ou leur produit dérivé.

L'observatoire

Petit village entourant une colline sur laquelle une grande tour de magie a été construite. Il s'agit d'un site important de recherche arcanique qui tente d'élucider le mystère derrière la catastrophe magique passée.

Nouvel horizon

Ville portuaire que les navires argathiens utilisent pour entrer en Méénath. Il s'agirait en fait du seul port existant en Méénath.

Drapeau

Une plume de phénix sur un fond vert et blanc. Symbolisant la renaissance sous la protection d'Argath.

Fêtes et Activités

La fête de Gaia

Durant l'année, à l'automne, il y a une journée de congé pour tous. Cette journée rappelle au peuple que le travail doit permettre de subvenir à une vie et à une famille décente, et non pas à survivre de peine et de misère et de s'exténuer au travail. C'est une journée où l'on invite les gens à essayer une nouvelle activité ou un nouveau hobby. Plusieurs cours sont offerts lors de cette journée.

La Nuit des Magies Perdues

Un événement qui se déroule à la tombée de la nuit, où les habitants se rassemblent pour observer les phénomènes magiques qui émanent encore des ruines de l'ancienne civilisation. Des chercheurs et mages organisent des démonstrations de magie, des spectacles de lumières et de phénomènes arcanes qui rappellent la catastrophe du passé. Les habitants portent des lanternes pour symboliser la quête de lumière dans les ténèbres.

Le jour du souvenir

Une fête dédiée à la mémoire des aventuriers et des habitants disparus lors de la catastrophe. Les familles se rassemblent autour de grands feux, racontent des histoires de légendes passées et déposent des offrandes dans les ruines du château ou près des sites sacrés.

La Chasse aux Reliques

Un événement organisé par les chercheurs de l'Observatoire et du Musée historique de Méénath. Les participants sont invités à explorer les anciennes ruines et les forêts à la recherche d'artefacts anciens. Les objets retrouvés sont ensuite exposés dans des musées et archives, mais les meilleures découvertes sont récompensées par des titres honorifiques.

Spécialités

Matières premières

Le sol étant à nouveau riche en minéraux et ses forêts de nouveau remplies, Argath n'hésite pas à utiliser à nouveau Méénath comme mine d'or de ressources primaires.

Les tissages de Méénath

Fabriqués à partir des plantes et fibres récoltées dans la forêt de Méénath. Les artisans créent des vêtements magiques qui peuvent légèrement changer de couleur en fonction de l'élément ou de l'humeur de la personne qui les porte.

Climat

Le climat en Méénath est étrangement frais, comme si le pays tout entier vivait dans une zone à part.

Géographie Notable

La grande forêt

Couvrant la majorité du territoire de Méénath, la grande forêt est habitée par plusieurs élémentaires, créatures observées par les chercheurs qui semblent transformer les lieux pour lui redonner vie. Certains pensent que ces créatures, fait de leur propre élément, seraient la cause du regain de vie du pays.

Le lac

Se trouvant au centre du pays, ce grand étendu d'eau regorgent de magie divine bonne. Selon les légendes du passé, des dieux se seraient battus à l'intérieur...

Les plaines de sable

Situé autour de l'ancien château de Méénath, les plaines de sables restent toujours aussi arides qu'elles étaient. Les chercheurs y observent parfois une magie étrangement néantique, qui semble vouloir prendre de l'expansion, mais en serait incapable...

Les marais de l'ouest

Zone hautement infestée de créatures et de magies mauvaises. Bien que peu semblent vouloir s'y aventurer aujourd'hui, plusieurs priants de dieux mauvais y auraient pratiqué des rituels dans le passé...

Le sage

Grand arbre, perdu dans la forêt près du château. Les légendes parlent qu'un visage y serait visible et que chaque priant de Shourmish connaît son emplacement.

La plaine fleurie

Située près des maïs, cette plaine aurait vu passé les combats les plus féroces de l'histoire passée. Certains chercheurs y trouvent encore aujourd'hui d'anciennes armes enfouies dans le sol.

Constructions Notables

Le château

En ruine, le château était le bâtiment le plus important après la tour de magie. Argath travaille aujourd'hui à lui redonner sa gloire d'antan.

Le musée historique de Méénath

C'est dans cet énorme bâtiment que sont démontrés les objets magiques et légendaires utilisés autrefois par les aventuriers de Méénath. On y trouve entre autres le trébuchet de Tristan, la cloche de Serle, une pomme de Padrek et même une plume de l'ange Aracas.

La tour d'Eldariel

Léendaire tour de magie, encore aujourd'hui introuvable, que le grand mage Eldariel aurait construit pour y former ses premiers apprentis.

Le temple caché de Luna

Qui dit objet ancien dit aussi danger ancien. Dans cette optique, plusieurs priants de Luna se sont joints aux recherches d'artefacts anciens. Leur objectif étant de cacher ces objets afin d'éviter que d'autres ne les utilisent pour de mauvaises raisons.

Légende du passé

Le roi d'Argath an 409 ère de Luna

En l'an 409, le roi d'Argath se serait déplacé en Méénath afin de visiter l'endroit et d'entraîner la milice. À ce moment, une tentative d'assassinat aurait été commise contre lui, mais le roi aurait survécu.

Rashief an 411 ère de Luna

C'est le nom de la première entité du néant à s'être manifesté en Ennorath. Combattant non pas seulement par ses griffes mais aussi par sa parole, Rashief réussi a se trouver de nombreux alliés avant d'être enfermé pour toujours par un aventurier.

Les éléments an 412 ère de Luna

En l'an 412, les 4 éléments auraient pris une forme humaine avant de commencer à se combattre. Pour les arrêter, le 5^e élément, l'Ether, aurait à son tour pris une forme humaine afin de les combattre pour les retourner à leur forme d'origine.

Les dieux an 413 ère de Luna

En l'an 413, les dieux auraient pris forme humaine avant de descendre dans le plan d'Ennorath et s'y faire la guerre. Pendant ce temps, on raconte que Guergalagoth se serait fait posséder par le néant et que certains dieux se seraient alliés afin de le libérer.

Relation International

Alliance : Méénath est en bon terme avec Argath.

Ennemi : Méénath ne possède pas d'ennemis.