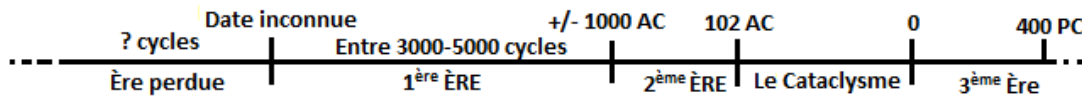


Résumé du monde et des factions d'Orbis

Nous sommes en 400 PC de la troisième ère. Le royaume de Valagan demeure fragile après la guerre contre l'Empire perasien, il y a de cela une vingtaine d'années ou cycles. Le roi Hubert de Gadfrello est gravement malade et son trépas ne saurait tarder. Son seul héritier, le prince Conrad de Gadfrello, un jeune homme fougueux et frivole, ne fait point l'unanimité dans la cour. Alors qu'au sud-ouest, les énigmatiques et sauvages Vandariss se mobilisent, laissant présager un conflit avec l'Empire perasien sous peu.



Le continent :

Le monde connu est divisé au centre d'est en ouest par la grande chaîne de montagnes nommée le mur d'Anatos. Au nord s'étendent les terres tempérées et froides alors qu'au sud se trouvent la grande région désertique de Khadanar ainsi que les régions tropicales. L'horizon d'évènement se trouve dans la région nord-ouest du continent.

Au Nord :

Les régions froides :

Les régions froides se trouvent à la pointe nord du continent et se composent du toit du monde, des plaines de glace, de la partie nord du royaume d'Anoctar, des terres désolées et, à l'ouest, des hauts-bois de Nolrur.

Les terres désolées :

Les terres désolées se dressent entre le royaume d'Anoctar et les hauts-bois de Nolrur. Ces terres sont recouvertes de cendres projetées par l'imposant volcan qui s'y trouve. Des rivières de magma coulent dans la partie sud des terres désolées alors que la cendre forme une croûte gelée sur les steppes au nord. Ces terres ont longtemps été peuplées par des tribus orcoïdes hostiles à Anoctar et aux elfes sylvestres de Nolrur, qui ont depuis migré au sud dans les landes d'Arganne, autrefois des steppes arides maintenant irriguées par les eux et fertile après le cataclysme.

Le toit du monde :

Le toit du monde est composé de vastes étendues de glaciers et de montagnes enneigées. Peu ont exploré ces contrées glaciales d'où les Vorses proviendraient et où, selon les légendes et mythes nordiques, le titan de flammes Loksurt résiderait, ironiquement confiné à des terres gelées. Plus concrètement, les montagnes sont peuplées par des gobelins et des trolls, ainsi que d'autres créatures peu documentées.

Les plaines de glaces :

Le nom de cette étendue glacée la décrit parfaitement. Les plaines de glace se trouvent au nord des terres désolées et sont continuellement balayées par de puissants blizzards. Traverser les plaines relève de la bravoure, mais certains marchands téméraires d'Anoctar font le voyage à l'aide de traîneaux avec un attelage de chiens afin de commercer avec les elfes des hauts-bois de Nolrur.

Les hauts-bois de Nolrur :

Les forêts boréales de Nolrur sont la demeure des elfes des neiges qui, contrairement à leurs semblables sylvestres, sont sédentaires et résident dans de vastes villes hissées dans les gigantesques arbres de la région. Bordés par des montagnes et par la mer sur toutes leurs frontières, les elfes sylvestres de Nolrur n'ont que peu d'ennemis et demeurent reclus du monde, commerçant avec l'Érugion par les voies maritimes et les quelques rares marchands en provenance d'Anoctar ou d'Erodius. Les elfes de Nolrur sont connus pour avoir une peau pâle et de courtes oreilles comme les hauts-elfes d'Orifindel, mais recouvertes d'un duvet épais de fourrure.

Les régions tempérées :

Les régions tempérées se composent :

À l'est : le royaume d'Anoctar, Orifindel, le royaume de Valagan, l'état souverain de Mir, les marais noirs, l'archipel de Lios, l'Empire perasien, le royaume de Dalagan, la majorité des clans d'elfes sylvestres, et enfin les landes d'Arganne.

À l'ouest : la forêt du silence, les contreforts brumeux, les savanes d'Oura'Shazar, ce qui reste du plateau de l'ouest, l'horizon d'événements, la tour d'Obsidienne, le grand effondrement, l'empire d'Erodius, la grande fissure, les côtes brisées, le royaume d'Érugion et la région de Cardarrok.

Le royaume d'Anoctar :

Les hommes et les femmes du nord chantent les épopées de leurs parangons et les victoires glorieuses de leur peuple, vénérant leurs héros à travers le culte des parangons et des anciens dieux. Anoctar a longtemps été la puissance dominante du monde connu, avec son imposante armée, sa vaste flotte de navires et sa cavalerie d'hippogriffes. Mais après le cataclysme, l'âge d'or de cette nation s'estompa. Devant la migration massive de réfugiés de l'ouest et les conflits qui en résultèrent, particulièrement près du fleuve Dogief, Anoctar décida de se reclure. Leur dernière contribution avait été d'aider à stabiliser la singularité lors de la seconde Grande Guerre. Le royaume qui avait fait maintenir la paix dans les terres du nord depuis des siècles devint passif, silencieux au chaos qui envahissait le monde. Puis vint la guerre des géants qui dévasta le nord du royaume, et enfin au début du troisième siècle de la troisième ère, la nation fut prise d'une guerre civile embrasée par la peur des hommes du nord de perdre leur culture et leur identité face à l'afflux constant d'étrangers venant s'établir dans leur royaume lors de la guerre du dragon rouge. Ce n'est que lorsque le royaume de Valagan fut envahi par l'Empire perasien que les vieilles alliances furent de nouveau appelées, et Anoctar répondit à l'appel. L'implication du royaume suffit à faire renoncer l'Empire qui redoutait un conflit ouvert avec leur armée légendaire, mais la vérité est qu'Anoctar n'est plus que l'ombre de sa gloire passée.

Orifindel :

Le royaume elfique d'Orifindel est le domaine des hauts-elfes. Contrairement aux elfes sylvestres, les hauts-elfes sont plus « civilisés », vivant de façon sédentaire dans de vastes villes ordonnées et organisées. Les hauts-elfes ont depuis longtemps abandonné le culte de leurs ancêtres sylvestres et adopté le culte de la Flamme écarlate. Les hauts-elfes prônent la notion que leur existence doit servir à motiver les races éphémères à s'améliorer et tenter de les imiter. Ils se veulent des modèles et des exemples de perfection. Leurs armées sont imposantes et très bien entraînées, bien qu'ils aient eu de la difficulté à contenir les hommes-lézards de l'état souverain de Mir par le passé.

Le royaume de Valagan :

Le royaume de Valagan se situe au cœur de la couronne nord-est du continent et côtoie l'Empire perasien sur sa frontière sud avec lequel une animosité à fleur de peau demeure palpable depuis la tentative ratée de conquête par celui-ci contre les forces de Valagan et ses alliés. Au nord se trouve la mer du nord, à l'est le royaume elfique d'Orifindel et à l'ouest le royaume cousin de Dalagan partageant une histoire complexe de guerres de succession.

Le royaume de Valagan est féodal et est gouverné par la famille des Gadfrello depuis plus de quatre siècles.

La religion dominante de Valagan est le culte de la Créatrice, un culte monothéiste prônant l'unité, la paix et la charité. Le culte fut intronisé dans le royaume lorsque les Gadfrello prirent le trône en 99 AC, Godefroi Gadfrello I étant un templier de l'ordre de la Sainte Lumière. L'origine de l'ordre est maintenant voilée de légendes et de mythes. À présent, le culte de la Créatrice a remplacé le culte polythéiste autrefois pratiqué par les valagues et leurs ancêtres. La religion est imbriquée dans tous les aspects de la vie des valagues. La populace est dépendante du clergé, spécialement les pauvres dont la survie tient de la charité des prêtres locaux. En échange de leur effet pacificateur sur la populace, évitant bien souvent des révoltes, les nobles doivent respect et diligence aux membres du clergé.



Familles majeures de Valagan :

Montaigu :

Rurik se dresse sur les falaises de la côte nord du royaume de Valagan, forteresse ayant servi à de nombreuses reprises de bastion contre les envahisseurs de Dalagan, avant que Fort-Victoire ne soit érigé. Rurik, bien qu'ayant appartenu à de nombreuses familles nobles, représente les idéaux de ses propriétaires actuels, les Montaigu. Tout comme la place forte, ceux-ci se veulent fiers, stoïques, forts et imposants. Les Montaigu sont connus à la cour pour leur franc parlé et leur dédain des querelles et des nobles qui ne cessent de tergiverser alors que des décisions promptes et importantes doivent être prises afin d'assurer la prospérité et la sécurité du royaume.

Les Montaigu côtoient la famille royale des Gadfrello depuis son ascension sur le trône et doivent leur fief actuel à celle-ci. Les liens entre les deux familles sont si proches que le roi actuel, Hubert de Gadfrello, a pris pour épouse feu Ursula de Montaigu. Le fruit de cette union est le prince héritier actuel, Conrad de Gadfrello, ce qui en fait le cousin de l'héritier des Montaigu, Gaston de Montaigu, qui sert comme garde du corps personnel du prince.



Bachelon :

Dans le silence la paix, tels sont les mots qui définissent ce que signifie être un Bachelon. Pour les membres de cette prestigieuse famille, l'étiquette, le sang-froid et le paraître ont une grande importance. Tous et chacun se doit de revêtir une façade en public, mais en privé ou dans l'ombre, il est requis d'utiliser tous les moyens nécessaires afin de protéger et sauvegarder les intérêts de la famille. Pour les Bachelon, une gorge tranchée ou un verre de vin empoisonné est plus efficace et plus avisé qu'une bataille rangée sacrifiant inutilement la vie de centaines d'hommes. Sombre-Bois est le fief principal de cette famille, d'où ils dirigent leur vaste réseau d'espions. Il va sans dire que rien ni personne n'échappe au regard et aux oreilles des « corbeaux » des Bachelon.

Cette famille vieille de plus de trois siècles a longtemps eu une animosité connue de la cour avec la famille royale des Gadfrello. Cependant, depuis quelques décennies, les deux familles se sont liées d'amitié, si bien que Julianna de Bachelon, première fille du Duc Edward de Bachelon, est promise à Conrad de Gadfrello, prince héritier et futur roi de Valagan.



L'état souverain de Mir :

L'état souverain de Mir représente les clans reptiliens sous la gouvernance de la divinité draconique Beatravone. Ceux-ci vivent de façon sédentaire dans la couronne nord des marais et au sud du royaume elfique d'Orifindel, dans les terres entourant le mont Mir. Ils sont les plus civilisés et développés de leur race et possèdent une économie prospère basée sur la pêche et le commerce maritime. Leur puissance militaire est aussi à ne pas sous-estimer : il fut un temps où ils dominaient les elfes sur le champ de bataille par leur férocité et leur loyauté inébranlable en leur déesse.

Les marais noirs :

Les marais noirs s'étendent au nord-est de l'Empire perasien et au sud des royaumes d'Orifindel et de Valagan. Les marais sont obscurs et peu explorés. Préexistants le cataclysme, sa superficie fut grandement amplifiée par celui-ci lors que les terres environnantes furent inondées. Les marais abriteraient de nombreuses tribus d'hommes-lézards et autres créatures aquatiques. Les mythes oraux des tribus locales parleraient d'un endroit où le miasme du marais porte une odeur moribonde et où les morts marchent parmi les vivants ; dans l'épaisse brume, des rugissements innommables se font entendre au loin.

L'archipel de Lios :

Autrefois une simple péninsule, le dieu vivant Do-Shour, l'artisan de la terre, avec l'aide de la déesse Rō'va, l'oracle des eaux, souleva l'archipel des profondeurs des océans, permettant aux liossiens de coloniser les terres fertiles et bâtir en moins de deux siècles un empire rivalisant l'Empire perasien. L'archipel est une théocratie où le clergé est la plus haute autorité morale et judiciaire après les 4 dieux vivants eux-mêmes. Viennent ensuite les mages qui sont considérés comme l'élite aristocratique de Lios. Les non-mages forment la base artisanale et priante de la société. Les mendiants et les va-nu-pieds n'existent pas en Lios puisqu'ils sont pris sous les ailes du clergé qui les loge et les nourrit en échange de leur simple dévotion aux dieux vivants. La magie n'a que très peu de tabous et les liossiens sont reconnus pour leur utilisation régulière de

la nécromancie et de la magie de sang. Les liossiens sont également reconnus pour leur haine particulière envers les races non humaines et leur conflit avec l'Empire perasien commença après qu'ils aient commencé leur extermination des tribus d'hommes-lézards des marais noirs.

L'Empire Perasien :

L'Empire Perasien s'étend dans les territoires centraux du continent à l'est du fleuve Dogief. Son étendard, un phénix aux ailes déployées, représente la renaissance de l'ordre dans un monde abandonné aux chaos et à la déchéance suite au cataclysme. L'Empire prône l'ordre et la loi avant toute chose. Le système politique se veut égalitaire dans son administration, mais totalitaire dans sa gouvernance, soit par l'empereur qui représente le chef d'État et commandant suprême des forces militaires de l'empire. Les provinces, gérées par des sénats, jouissent d'une autonomie démocratique sous la tutelle du sénat impérial qui n'est en fait qu'un regroupement de conseillers pour l'empereur. La loi martiale y est constamment appliquée. La légion maintient la loi et l'ordre ainsi que la défense des différentes provinces. Aucun groupe armé ne peut exister en dehors d'une affiliation avec la légion, rendant les troupes de mercenaires rares ou simplement illégales. La religion principale de l'Empire perasien est le culte draconique.



Le royaume de Dalagan :

Il est dit que la famille des Cœur-Ardant descend de la toute première famille royale de Valagan et que le trône leur revient de droit. Malheureusement, aucune famille noble actuelle de Dalagan n'a de preuve probante d'une descendance avec les Cœur-Ardant. De plus, aucun descendant vivant direct de la famille n'est connu depuis le grand exode des dalagues parmi les îles de Valner, après que leur île de Dungalad fut engloutie par l'océan durant le cataclysme. Les dalagues forment un peuple maritime et dominant les mers avec leur supériorité navale. Souvent corsaires ou pirates, ils écument l'océan en quête d'aventure. Les dalagues sont toutefois raffinés et excentriques, portant de longues vestes sous lesquelles ils portent chemises ornées de dentelles, des chapeaux affublés de plumage ou encore des perruques et des masques décorés afin de cacher leur visage.



Contrairement à la plupart des peuples environnants, les femmes de Dalagan n'ont que très peu de liberté et sont grandement assujetties aux hommes. Dans le même ordre d'idée, Dalagan possède une religion similaire à celle de Valagan, à l'exception qu'au lieu de vénérer une Créatrice, la divinité est un Créateur.

Les clans sylvestres :

Les elfes sylvestres suivent les lois de la nature. Ils forment des clans où chacun se doit de remplir sa part, mais où chacun reçoit une part égale des ressources du clan. Il faut cependant se souvenir que la nature est impitoyable et ne laisse aucune place pour les faibles. Ainsi, tous ceux n'ayant pas la force d'accomplir leur

part au sein du clan sont laissés à leur sort, à moins que ce ne soit qu'un état temporaire : maladie, blessure, etc. Pour les étrangers, cette pratique est cruelle, mais pour eux, elle est tout à fait naturelle et normale. Ils se caractérisent par leurs oreilles pointues plus longues que leurs cousins les hauts-elfes et leur poursuite des anciennes traditions de leur peuple à travers le culte des dieux sylvestres. Les elfes sylvestres sont extrêmement territoriaux et n'hésitent pas à massacrer des caravanes marchandes ou des convois militaires passant dans leur territoire. Les clans se composent toujours d'une trentaine d'individus. Lorsque le clan atteint un trop grand nombre, environ une soixantaine d'individus incluant les enfants, il se sépare en deux clans. L'un des deux clans doit alors migrer dans un nouveau territoire afin d'éviter d'appauvrir la vie animale de la région. Cette rapide expansion territoriale augmente les conflits avec les peuples plus civilisés et explique leur présence dans la majorité des forêts au nord du mur d'Anatos.

Les clans tribaux :

Les différentes tribus, pouvant être composées d'orcoïdes, d'humains ou d'hommes-bêtes, parsèment les étendues au nord du mur d'Anatos et pratiquent le plus souvent le culte d'esprits tels que le ciel-père et la terre-mère. L'Autre, certains dieux draconiques ou encore des dieux des panthéons polythéistes et parfois même sylvestres sont aussi pratiqués par les tribus sous des noms pouvant varier. Au sud du mur, la majorité des tribus sont composées d'hommes-bêtes et se trouvent dans les régions tropicales au sud du désert. Ces tribus pratiquent un culte voué à différents esprits représentant des aspects de la vie et de la nature, nommés les Owas.

Les landes d'Arganne :

La région est occupée depuis l'exode de l'ouest par les orcoïdes et des tribus d'hommes-bêtes. En 05 AC, les tribus, avec l'aide du royaume d'Anoctar, eurent la chance de laisser leur nature bestiale de côté et enfin développer une culture propre et digne. Bien qu'ils soient considérés comme primitifs par les autres nations, ils ont su depuis se distinguer des leurs semblables tribaux, tout en gardant le culte du ciel-père et de la terre-mère vivace.

La forêt du silence :

La forêt du silence se dresse à l'ouest des contreforts brumeux et doit son funeste nom au fait que tous ceux qui s'y aventuraient autrefois disparaissaient dans le silence le plus total. Ces disparitions étaient dues aux elfes de cendre qui capturaient les voyageurs égarés et les réduisaient en esclavage. Aujourd'hui, la forêt abrite des campements de chasse vandaris.

Les contreforts brumeux :

Les contreforts brumeux sont une chaîne de montagnes qui longe la mer intérieure à l'ouest. Au cœur de ses montagnes résidaient les elfes de cendre et leur société déviante. Lorsque les Vadar profitèrent de la guerre civile opposant les mâles contre les femelles de la civilisation des elfes de cendres, leurs cités furent réduites en ruines et leur culture anéantie. Ceux ayant survécu au génocide furent des enfants élevés parmi les Vaders et qui finirent par s'hybrider avec eux donnant naissance aux Vandaris. Aujourd'hui, les contreforts brumeux sont silencieux et patrouillés par des clans vandaris.

Les savanes d'Oura'Shazar :

Les savanes d'Oura'Shazar s'étendent au sud et au nord du mur d'Anatos, en faisant le passage principal à l'ouest du fleuve Dogief vers le désert de Khadanar. Ces plaines d'herbes hautes sont peuplées d'animaux sauvages tels que des lions et des hyènes, ainsi que de tribus d'hommes-bêtes et demeurent l'un des derniers endroits fertiles à l'ouest.

L'horizon d'événements :

L'horizon d'événements est le résultat cataclysmique de l'interruption de la fusion des plans. Il y a 500 ans, un héros aurait terrassé un dieu extérieur à cet endroit alors que celui-ci tentait de fusionner le plan matériel et son plan d'origine. En conséquence, le portail devint instable et lorsque le plan du dieu implosa sur lui-même, le plan matériel en reçut les contrecoups. Lentement mais sûrement, le monde se désagrégea morceau par morceau, mais la vérité était bien pire : l'explosion céleste avait endommagé la création elle-même et tous les autres plans se retrouvèrent avec leur propre version de l'horizon d'événements.

L'une des particularités de la singularité était de transporter les habitants de chaque plan dans un autre de façon aléatoire lorsque ceux-ci se trouvaient suffisamment près. Ce n'est que presque un siècle plus tard qu'un autre groupe de héros stabilisa enfin la singularité.

Cependant, le monde portera à jamais les cicatrices de cet événement. Le grand effondrement du plateau de l'ouest, les côtes brisées et la grande fissure témoignent des effets dévastateurs de l'horizon d'événements. La tour d'Obsidienne flotte toujours dans les pourtours de l'horizon et son ordre garderait un œil constant sur la singularité.

Aujourd'hui encore l'immense orage extraplanaire fait rage au-dessus du grand gouffre où se trouve la singularité. Et parfois, des créatures extraplanaires apparaissent aléatoirement à travers le continent.

La tour d'Obsidienne :

Il est dit que la tour d'Obsidienne était le cœur de la cité d'Irane dans la région de Cardarrok jusqu'à ce qu'un mage très puissant la soulève de terre et la place en lévitation permanente en orbite de l'horizon d'événements. Dans celle-ci se trouverait l'ordre des tisseurs de toile, un ordre de mages s'intéressant à la fabrication du monde, la comparant à une tapisserie et gardant vigie sur la singularité afin d'en étudier les effets sur le monde.

Le grand effondrement :

Le grand effondrement couvre la majorité de ce qui était autrefois le plateau de l'ouest. De vastes étendues de champs fertiles cultivés par les royaumes environnants s'y trouvaient. Aujourd'hui, la terre s'est effondrée dans les cavités et rivières souterraines qui furent vidées de leur contenu par la singularité de l'horizon d'événements. Le résultat en est un trou béant donnant sur les profondeurs du monde avec les vestiges des rivières formant un lac en son centre. Les sources d'eau disparues, les terres environnantes devinrent mortes et stériles, des steppes arides et silencieuses.

L'empire d'Erodius :

Erodius, souvent appelé le géant assoupi, gouverne les terres à l'est de la grande fissure jusqu'aux terres désolées. Cet empire fondé il y a plus d'un millénaire par Erodius Portefer est le plus grand domaine gouverné par des nains. Erodius est la nation la plus riche et puissante du nord, mais aussi la plus désintéressée des affaires politiques extérieures. Bien que les anciennes mines de métaux précieux de l'empire se soient taries il y a longtemps, leur empire économique leur donne une richesse sans nom. Florinth est la plus connue des villes d'Erodius après la capitale, Erodar, puisqu'elle est la source de la monnaie utilisée par tous les royaumes du nord, soit le florin et le ducat. Erodius n'a pas connu de conflit depuis la seconde Grande Guerre et demeure neutre face aux conflits des quatre cents dernières années. Le culte des anciens dieux nordiques y est couramment pratiqué, particulièrement pour le dieu Gornir, qui selon les mythes serait le créateur des nains.

La grande fissure :

La grande fissure est un canyon s'étendant des contreforts brumeux aux rives nord de l'Érugion et l'empire d'Erodius. Vaste et escarpée, le seul moyen de la franchir est en la contournant ou en la traversant un pont de Portefer, maintenu et contrôlé par les nains d'Erodius.

Les côtes brisées :

Les côtes brisées s'étendent à l'ouest du continent et sont les vestiges des effets dévastateurs de l'horizon d'évènements sur ces rives densément habitées. Maintenant, un amalgame d'innombrables îles, de récifs rocheux et d'eau peu profonde forme un piège mortel pour tout navire assez fou pour emprunter ces eaux.

Le royaume d'Érugion :

L'Érugion, dernier royaume de l'ouest, protégé par la vaste chaîne de montagnes qui compose sa frontière sud avec les terres de Cardarrok, l'Érugion résiste aux hordes de Vandaris depuis leur formation. Pour les érugiens, le service militaire est obligatoire et nécessaire. Tous les habitants du royaume sont formés à l'art de la guerre et plus particulièrement de la guérilla. Les érugiens utilisent un réseau de fortifications dans les montagnes au sud afin de rapidement embusquer les patrouilles vandaris et retraiter par la suite. L'Érugion, bien que faisant du commerce avec les nains d'Erodius et les elfes de Nolrur, demeure isolé par la grande fissure. Malgré leur conflit constant avec les Vandaris, les deux peuples partagent un culte commun, soit la croyance en le Grand Tout.

La région de Cardarrok :

La région de Cardarrok constitue les terres au sud de l'Érugion et sont, pour la plupart, abandonnées, alors qu'elles étaient autrefois densément peuplées par des fermiers et gouvernées par deux cités-États, soient la cité d'Irane et la cité de Kaerdolan. Aujourd'hui, seules les ruines des fortifications des cités témoignent d'une quelconque trace de civilisation s'y étant trouvée.

Les Vandaris :

Les Vandaris sont un groupe d'hybrides entre les Vadars, une tribu d'humains nomades du plateau de l'ouest, et les elfes de cendres de jadis. Ils forment un peuple nomade arpentant les plaines désertiques et sauvages de l'ouest du fleuve Dogief. Leur dirigeant se nomme le Madar et il commande toute la horde par le biais de ses Volontés, des généraux commandant diverses parties de la horde. Peu est connu sur ce personnage énigmatique ainsi que ses plans puisque ses ordres sont relayés par un tiers parti dénommé la Voix. Les Vandaris projettent de tester la force de l'Empire en attaquant leurs convois de ravitaillement le long des routes longeant le fleuve.

Ils ne viennent ni pour l'or, ni pour des esclaves, ni pour la terre. Ils viennent pour exterminer ceux qui ont le don de la magie. Poussés par leur idéologie, ils ont déferlé depuis leur domaine dans les contreforts brumeux afin de conquérir toutes les terres à l'ouest du fleuve Dogief. Leur domination s'étend maintenant des limites sud des savanes d'Oura'Shazar jusqu'aux montagnes de l'Érugion et la grande fissure au nord.

Tous les peuples qui résidaient encore dans ces régions ont été soumis à la purge, soit à l'extermination systématique des parents et des enfants montrant des capacités magiques. Aujourd'hui, leur horde se



compose de tribus d'orcoïdes et de tribus d'hommes-bêtes assujetties. Et ils s'apprêtent à traverser la frontière afin de poursuivre la purge au sein de l'Empire perasien. Leur blason, un soleil noir dont coule une cascade de sang est le plus souvent peint sur des peaux d'animaux. Comme mentionné plus tôt, les Vandari partagent avec l'Érugion le culte du Grand Tout.

Au sud :

Le mur d'Anatos :

Les montagnes qui composent cette vaste chaîne sont presque infranchissables. Au temps jadis, il s'agissait de falaises escarpées, mais aujourd'hui, l'érosion a adouci les pans des montagnes et certains sont même arrivés à construire des villes à même la paroi de pierre. La ville d'Anatos est l'une de ces merveilles d'ingénierie. Il s'y trouve la porte portant le même nom et seul passage à l'est du fleuve Dogief.

Le désert de Khadanar :

Ce vaste désert s'étend de la côte est à la côte ouest et englobe toute la région occidentale du sud. On y retrouve le sultanat d'Ali'Shamar dont la ville solitaire et flamboyante semble presque émerger des dunes à l'est. À l'ouest se trouvent les ruines ensevelies des royaumes perdus et les serpentines. Au cœur de cette grande chaîne de montagnes à l'allure d'un serpent se trouve l'oasis de Med'meajay et la vallée maudite.

Les serpentines :

Les serpentines portent bien leur nom et forme une vaste chaîne de montagnes se dressant des dunes de sables du désert de Khadanar sous la forme d'un serpent. Selon les légendes, c'est là que le dragon Aaron aurait élu domicile.

Les royaumes perdus :

Les royaumes perdus sont les ruines ensevelies dans les sables du désert de Khadanar. Selon d'anciens tomes, parchemins, richesses et artefacts y seraient enfouis, mais seuls des fragments de légende indiquent la localisation de ces cités.

Les régions tropicales :

Les cités-États du sud :

Il existe en tout et partout 14 cités-États au sud du mur d'Anathos, se partageant les vestiges de l'ancien empire de Khadanar. Toutes ont une culture, un art, une architecture et une religion similaire, à l'exception d'Ali-Shamar et Anochaï. Chaque cité possède une particularité qui la différencie des autres, que ce soient des éléments architecturaux, la variation dans le culte, le système social ou encore le système politique servant de gouvernance. Malgré des différences propres à chacune, les cités-États se ressemblent bien plus qu'elles ne diffèrent. Toutes les cités sont généralement marchandes et l'esclavage y est commun. Le culte principal pratiqué est celui voué au dieu du soleil Anuwé et l'ancien culte d'Anathos est rejeté, étant maintenant personnifié plus comme un démon qu'un dieu, car il serait, selon les légendes, le seul responsable de la chute de l'empire de Khadanar.

Les terres de Zol :

Les terres de Zol se trouvent à la pointe sud du continent. Elles se composent d'une vaste et dense forêt tropicale. Aucun aventurier n'en est jamais revenu et ce qui s'y trouve demeure un mystère.