

LES NATIONS DU MAGNAMUND

Les nations vadériennes / aluviennes	page 02
Les nations naelles / naelles-aluviennes	06
Les Anciens Royaumes / nations des Fins de Terre	09
Les nations mythéniennes / tianésiennes	11
Les nations vassa	14
Les nations drakkarimes / agarashi	17
Les nations drodarines / primitives	21

Une exclusivité « Le Livre du Magnamund »



<http://lone-wolf.forumactif.com>

LES NATIONS VADÉRIENNES / ALUVIENNES

Royaume de Lencia

Souverain : Sarnac III

Capitale : Helmstorm

Population : 92 000+ hab.

Ressources : cuivre, argent, étain, agriculture, pêche, construction navale

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Cette région riche et fertile fut la première à être colonisée par les peuples vadériens, en PL 1007. La migration se poursuivit rapidement vers d'autres provinces, mais les premiers Vadériens s'établirent en Lencia et fondirent de nombreux ports, dont la grande ville portuaire de Helmstorm. Leur maîtrise des Tentarias occidentales leur permit de prospérer jusqu'à l'arrivée des Drakkarim en PL 2591. Ils perdirent le Nyra, autrefois Lencia septentrionale, lors de la guerre de l'Aube Noire (PL 2606-10) et, en dépit de nombreuses croisades lenciennes, resta sous leur contrôle jusqu'à aujourd'hui.

Royaume de Magador

Souverain : Vanagrom VI

Capitale : Helgor

Population : 82 000+ hab.

Ressources : minerai de fer, cuivre, bronin, or, argent, fourrures

Monnaie : Couronne d'Or

Les peuples qui s'établirent aux alentours des sources de la Storn étaient d'origine mixte, à la fois vadérienne et aluvienne. Les montagnes riches en minerai de ses provinces septentrionales furent exploitées intensivement, amenant une grande richesse à ses habitants. Cependant, les trésors du Magador attirèrent bientôt des bandes de hors-la-loi et des barons cupides qui luttèrent pour le contrôle du pays. En PL 3657, la maison royale fut exterminée, et le prince Dolgorn monta sur le trône. La rumeur veut que le souverain actuel, le roi Vanagrom VI, soit un pantin des Maîtres des Ténèbres.



Royaume du Lyris

Souverain : Konral XI

Capitale : Varetta

Population : 40 000+ hab.

Ressources : agriculture, minerai de fer, mercenaires

Monnaie : Couronne d'Or

Avec la fondation de Varetta (PL 1270), que la légende veut située sur le site de l'ancien royaume de Cynx, la migration des peuples vadériens ralentit et finit par s'arrêter. L'influence de la cité finit par s'étendre aux terres bordant la Storn. Durant la guerre de la Pierre de la Sagesse, le pouvoir du roi fut usurpé par ses fils, chacun prétendant avoir autant de droits que les autres au trône. Leur cupidité déboucha sur une guerre civile, ainsi que sur des conflits avec les pays voisins désireux de profiter de cette désunion. Le roi actuel n'a que peu d'influence sur les belliqueux princes du Lyris.

Terres libres de Talestria

Souverain : la reine Evaine

Capitale : Garthen

Population : 53 000+ hab.

Ressources : bois, pêche, agriculture

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Les vallées fluviales de Talestria furent arrachées aux Agarashi durant les Guerres de Restitution (pL 1660). Sous la bannière du roi Varnos II, les Talestriens repoussèrent les créatures des ténèbres dans les marais stagnants du Danarg et bâtirent des forteresses pour défendre leur nouveau royaume. Des alliances fortes avec le Bor et le Palmyrion assurèrent la paix, qui vola en éclats avec la venue des Drakkarim. Des raids récurrents venus d'Ogia ont ravagé les terres autrefois fertiles du nord, et les Talestriens sont aujourd'hui forcés de défendre leur patrie contre les agresseurs ogiens.

Protectorat de Cincoria

Souverain : margrave Vactor XXIV

Capitale : Quilla

Population : 68 000 hab.

Ressources : bois, agriculture, construction navale, argent

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Fondé en pL 1199 pour être un refuge religieux face aux doctrines du Grand-duché de Kasland, le Cincoria prospéra et se renforça sous le gouvernement de son premier Margrave. Mais avec la venue des Naels, le Cincoria se retrouva pris dans une série de guerres très difficiles avec les belliqueux Klarnoriens. L'ennemi s'empara de la majeure partie de ses terres australes, dont les monts de Klann, riches en or. Sans l'aide inattendue du Kasland, le Cincoria aurait été totalement vaincu au cours de ces guerres.



Principautés unifiées d'Eldenora

Souverain : prince Cillan de Tyssek

Capitale : Duadon

Population : 137 000+ hab.

Ressources : bois, agriculture, argent, construction navale

Monnaie : Couronne d'Or

Les riches vallées boisées et mines d'argent d'Eldenora ont attiré des colons vadériens et aluviens du Magnamund austral. Les premiers de ces colons gardèrent jalousement leurs terres, forçant les émigrants plus tardifs à poursuivre vers le nord (Slovie et Salonie). La méfiance et l'envie, des traits guère appréciables mais courants chez les Eldenoriens, les ont menés à être en guerre régulièrement avec leurs voisins, ainsi qu'entre eux-mêmes. L'Eldenora reste un pays instable, entre les mains de princes impitoyables et égoïstes.

Royaume de Delden

Souverain : Naumon III

Capitale : Luyen

Population : 65 000+ hab.

Ressources : agriculture, bois, construction navale, minerai

Monnaie : Couronne d'Or

Depuis la fondation de Luyen, en PL 1862, les souverains du Delden ont été constamment en guerre avec les royaumes voisins, chacun d'entre eux ayant, à un moment ou à un autre, proclamé être le seigneur légitime de la ville. Les Chevaliers du Hibou, une alliance de nobles aigris déclarés hors-la-loi dans leurs pays natals, fondèrent le Delden à partir de terres prises sur le Magador et l'Eldenora au cours de l'Âge de la Lune Noire. L'ordre de chevalier se désintégra peu après la guerre de la Pierre de la Sagesse, et la Maison de Naumon, anciens souverains d'Eldenora, réclama la couronne du Delden.



Principauté d'Eru

Souverain : prince Graygor

Capitale : Humbold

Population : 13 000 hab.

Ressources : minerai de fer, cuivre, étain, argent, pierres précieuses

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Le climat et le sol de l'Eru sont rudes et inhospitaliers ; sans l'abondance de matières premières, les pionniers vadériens auraient sans nul doute migré vers des terres plus agréables. Les établissements miniers souffrent des attaques répétées de la part de créatures des marais de l'Enfer, et des raids éclairs des renégats Drakkarim des Hardlands. Le prince Graygor et sa petite armée sont incapables de défendre leur pays des attaques qui le détruisent peu à peu.

Duché de Halia

Souverain : duc Isak, Freelordain de Halia

Capitale : Saidor

Population : 12 000 hab.

Ressources : bois, étain, cuivre

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

En PL 1306, le duc Saldor le Rétracteur se rebella contre la Ligue de l'Épée et s'exila dans les collines boisées de Halia. De nombreux chevaliers frustrés le suivirent en exil et se vouèrent à sa cause. Une brève campagne fut menée et perdue par la Ligue, après quoi le royaume hors-la-loi de Halia devint un refuge pour ceux qui cherchaient à fuir l'austérité de l'Illion.

Ligue d'Illion

Souverain : Ligue de l'Épée (conseil des Anciens Chevaliers)

Capitale : Feravan

Population : 55 000 hab.

Ressources : agriculture, construction navale, cuivre, chevaux

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

L'Illion faisait autrefois partie de la Lencia, jusqu'à ce que les Chevaliers de l'Épée (des Vadériens) se voient accorder l'indépendance, en PL 1294. Les fertiles plaines qui entourent Feravan sont très connues pour les chevaux blancs sauvages qui y vivent. Ce sont des créatures intelligentes à la longévité impressionnante, très prisés par la Ligue pour leur capacité à comprendre les langues humaines. Une alliance forte existe entre l'Illion et la Talestria, et l'un des régiments de cavalerie de l'armée de la reine Évaine est formé de Chevaliers de la Ligue.

Grand-duché de Kasland

Souverain : Archiduc Chalamis

Capitale : Casala

Population : 180 000 hab.

Ressources : minerai de fer, bois, pêche, construction navale, cuivre

Monnaie : Orla (2 Orlas = 1 Couronne d'Or)

Le Grand-duché fut le premier royaume aluvien fondé dans le Magnamund Austral. Il devint la base pour leur extension ultérieure des deux côtés des Tentarias, et le foyer de leur culture et de leur religion. En PL 1199, la Guerre de Révision vit la naissance du Cincoria, un état séparatiste fondé par le margrave Vactor Ier pour être un refuge contre ses poursuivants révisionnistes.

Grande Union de Lunarlie

Souverain : Aluvaria XV

Capitale : Avalar

Population : 300 000+ hab.

Ressources : agriculture, minerai de fer, bois, construction navale, cuivre, pierres précieuses, bronin

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

En PL 1234, la Grande Union fut fondée par l'union de plusieurs petits états aluviens qui se partageaient les plaines fertiles du Magnamund central. Les attaques des créatures de Kaum, Naaros et Kelder empoisonnèrent la vie de ces états pendant des siècles avant que l'Union de Lunarlie n'établisse une armée de métier suffisamment importante et puissante pour défendre les plaines. Avec l'arrivée des belliqueux Naels en PL 1309, la Lunarlie fut impliquée dans les guerres des Grandes Plaines, desquelles elle sortit victorieuse à l'issue de la bataille de Kaylar Flat (PL 1366).

République du Palmyrion

Souverain : électeur Manatine de Vanamor

Capitale : Vanamor

Population : 156 000+ hab.

Ressources : agriculture, bois, pêche, construction navale

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Dans une région du Magnamund empoisonnée par les guerres civiles et les luttes mesquines pour le pouvoir, la république du Palmyrion se dresse comme une flamme de justice et de prospérité. Son gouvernement fort et élu et son importante armée régulière garantit ses frontières, et le support constant de son allié talestrian.

LES NATIONS NAELLES / NAELLES- ALUVIENNES

Royaume de Klarnos

Souverain : Hulz

Capitale : Dragen

Population : 96 000 hab.

Ressources : or, minerai de fer, pêche, construction navale, agriculture, cuivre

Monnaie : Orla (2 Orlas = 1 Couronne d'Or)

Le Klarnos fut le premier territoire colonisé par les peuples naels en pl. 1309. Ils le prirent de force au royaume de Cincoria, et s'assurèrent les monts de Klann, riches en or, dans le nord. L'expansion naelle ultérieure fut à l'origine de la guerre des Grandes Plaines contre la Lunarlie, durant laquelle ils furent battus à la bataille de Kaylar Flat (pl. 1366). Les montagnes et les tempêtes de sable ont empêché tout contact avec le Klarnos, et l'hostilité incessante du Cincoria et de la Lunarlie ont forcé le Klarnos à se reposer fortement sur le commerce maritime avec les nations mythéniennes.



Grandes Principautés de Slovie

Souverain : Grand-prince Ormond de Suentina

Capitale : Suentina

Population : 190 000 hab.

Ressources : vêtements, textile, agriculture, minerai de fer, argent, bronin

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Les fertiles plaines sloviennes sont divisées en de nombreuses principautés unifiées, de façon assez précaire, sous la houlette du Grand-prince Ormond. La guerre menace constamment les Sloviens, qui font face à des ennemis au nord, à l'ouest et à l'est. Une importante armée régulière, constituée principalement de mercenaires et de chevaliers montés, assure la sécurité du territoire et aident l'allié anarien. Il est à craindre que la

subversion des Maîtres des Ténèbres ait miné la cour du Grand-prince, et la guerre civile semble imminente.

Principautés confédérées de Salonie

Souverain : Prince Ewevin de Rhem

Capitale : Rhem

Population : 42 000 hab.

Ressources : agriculture, bois, construction navale, minerai de fer, mercenaires, minerais rares

Monnaie : Couronne d'Or

Descendants à la fois de Naels et d'Aluviens, les Saloniens ont du lutter farouchement pour conserver leur indépendance. Leurs principautés encloses au milieu des terres ont souffert plus que tout autre région des guerres incessantes qui ont ravagé les Pays de la Storn. Leur victoire au cours de la guerre de la Pierre de la Sagesse est due en partie à l'aide néfaste qu'ils reçurent des Druides cénériens de Ruel.

Royaume de Siyen

Souverain : Oridon IV

Capitale : Seroa

Population : 480 000 hab.

Ressources : agriculture, bois, construction navale, pêche, minerai de fer, cuivre, or, pierres précieuses, bronin, étain, métaux rares

Monnaie : Orla (2 Orlas = 1 Couronne d'Or)

Le royaume de Siyen fut fondé par les peuples Naels très tôt au cours de leur migration à travers le Magnamund central. Suite à la guerre des Grandes Plaines, le Siyen fut coupé du royaume parent de Klarnos par l'Union de Lunarlie. Il se renforça grâce à son contrôle des Tentarias, ainsi que grâce à l'usage avisé qu'il fit de ses ressources naturelles importantes. Le roi Oridon maintient sur pied une puissante armée de terre et une grande flotte de guerre. De tous ses voisins, seul la Rezovie est amicale.

Royaume de Rezovie

Souverain : Delhan

Capitale : Maula

Population : 92 000 hab.

Ressources : agriculture, pêche, construction navale, bois, étain, cuivre

Monnaie : Orla (2 Orlas = 1 Couronne d'Or)

Le royaume de Rezovie fut fondé par des migrants Naels qui choisirent les plaines alluviales des Mens pour s'établir. Des querelles frontalières avec la Lunarlie ont provoqué de nombreuses guerres, et la perte graduelle des terres occidentales du royaume. En PL 3856, il s'allia avec le Siyen pour la défense de leurs intérêts communs dans les Tentarias. Beaucoup craignent que cette alliance ait été orchestrée par Helgedad.

Palatinat de Firalond

Souverain : Grandar Beylian

Capitale : Firina

Population : 89 000+ hab.

Ressources : vêtements, textiles, agriculture, minerai de fer (rare)

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Les riches plaines du Firalond sont réputées pour la qualité de leurs tissus. Firina, la « Cité du Lin », a une longue tradition libérale qui a attiré marchands et exilés de pays moins tolérants. Ses forts liens avec le Kakush et l'Anarie en ont fait un ennemi de la Vassagonie, et, durant les deux derniers siècles, le Zakhan a envoyé à plusieurs reprises des agents tenter d'assassiner les Grandars firalondoïis.

Théocratie du Valerion

Souverain : Pères de la Vérité

Capitale : Kelis

Population : 66 000 hab.

Ressources : bois, métaux et minerais rares, agriculture, argent, pêche

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Les Pères Saints de la Vérité fondèrent leur théocratie en PL 1961, afin qu'elle soit un refuge et un sanctuaire pour leur ordre. Des persécutions religieuses et l'intolérance envers leurs croyances les ont chassés du Siyen et du nord de Shadaki, les forçant à s'installer dans les collines et les

jungles du Valerion.

Sénatocratie de Lourden

Souverain : Sénat d'Arlcor

Capitale : Pforodon

Population : 106 000 hab.

Ressources : vêtements, textiles, agriculture, argent, minerais, minerai de fer

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

État farouchement attaché à son indépendance, le Lourden a réussi à se maintenir en-dehors des conflits qui ont fait disparaître ses voisins moins chanceux. Élu démocratiquement, le sénat d'Arlcor est vu par beaucoup comme un idéal : un gouvernement sage et élu, et un bon système judiciaire au cœur d'une région qui a été maintes fois frappée par des guerres et autres désastres.

LES ANCIENS ROYAUMES / NATIONS DES FINS DE TERRE

Royaume de Durenor



Souverain : Alin IV

Capitale : Hammardal

Population : 96 000+ hab.

Ressources : minerai de fer, agriculture, construction navale, or, argent, cuivre, pêche, pierres précieuses, bois

Monnaie : Couronne d'Or

La péninsule de Durenor fut le premier territoire colonisé par les peuples ulnariens lorsqu'ils débarquèrent sur le Magnamund, en pl. 2829. Ils ne rencontrèrent que peu de résistance à leur expansion : les hors-la-loi et corsaires (en majorité des Vassagoniens ayant fui leur pays) qui s'étaient établis sur la côte sud furent vers la Cloeasie et les îles Lakuri lorsqu'ils se retrouvèrent face aux armées ulnariennes. La deuxième migration (pl. 3434) vit l'arrivée des plus grands alliés de Durenor : les Sommlendings, ainsi que la construction d'Hammardal.

Magiocratie du Dessi

Souverain : « Magi Regnanti » (conseil des Anciens Sorciers)

Capitale : Elzian

Population : 4 000+ hab.

Ressources : minerai de fer, or, argent, platine, gemmes rares, minéraux

Monnaie : Couronne d'Or

Les Magiciens du Dessi sont les derniers représentants des Anciens Mages, la race d'où provient tout pouvoir magique. Envoyés pour détruire Agarash et délivrer le Magnamund de l'Âge de la Nuit Éternelle, les Anciens Mages le précipitèrent à bas lors de la guerre de Mille Ans (3572 pl.). En 2514 pl., leurs rangs furent décimés par la Grande Peste, et les survivants allèrent se réfugier dans les contreforts montagneux du Dessi, où ils vivent toujours.

État libre de Chaman

Souverain : Archichef Borghanaphon

Capitale : Gleesh

Population : 11 000+ hab.

Ressources : pêche, bois, cuivre, bronin

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Le gouvernement et la population de cet État sont presque exclusivement composés de Kloons, une race intelligente descendant des Drodarin. On peut en avoir à travers tout le Magnamund, et ils ont une réputation d'être studieux et industriels. La ville de Gleesh est l'un des grands ports de commerce des Tentarias, ce que l'on attribue au sens des affaires et à la sagesse du souverain du pays, l'Archichef Borghanaphon.

Île des Shianti (Île de Lorn)

Souverain : Haut Sorcier Acarya

Capitale : Temple d'Amida

Population : 1 500 hab.

Ressources : autosuffisant - agriculture, pêche, bois

Monnaie : aucune

Entourée par les vents magiques et les illusions de la Mer des Rêves, l'Île de Lorn est le dernier refuge d'une race de dieux inférieurs appelés Shianti. Ils furent exilés sur cette petite île sur l'ordre de la déesse Ishir, et ils jurèrent de rester à l'écart des autres peuples du Magnamund, et de ne plus interférer dans la destinée de l'humanité.

Plénarie de Bautar

Souverain : Grand-seigneur Fennic

Capitale : Talon

Population : 8 000+ hab.

Ressources : herbes rares, bois, pêche, cuivre, bronin

Monnaie : Couronne d'Or

Le petit territoire du Bautar est à la fois le lieu de pèlerinage et la demeure des Herboristes, qui apparurent au cours de l'Âge des Anciens Royaumes. De nombreux ordres d'Herboristes, dévoués à l'étude et à la pratique des arts curatifs, sont éparpillés à travers les deux continents du Magnamund. Ennemis jurés des Cénériens, ils ont juré de détruire le Ruel et d'exterminer ses agents maléfiques.

Royaume de Ruel

Souverain : Archidruide Cadak

Capitale : Mogaruth

Population : 8 000 hab.

Ressources : herbes rares, bois, pêche

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Les druides du Ruel sont les descendants des Cénériens, qui devinrent puissants au cours de l'Âge des Anciens Royaumes. Race maléfique et perverse, ils cherchaient à pervertir et déformer l'ordre naturel du monde. La Grande Peste de 2514_{PL} qui décima les Anciens Mages fut causée et propagée par les druides du Ruel. Dans le sillage de l'épidémie, ils s'emparèrent des terres du Magnamund central, qu'ils gouvernèrent jusqu'à ce que les Herboristes ne les vainquissent lors des guerres Druidiques, en _{PL} 1968. Leur empire fut détruit, mais leur bastion, le Ruel, resta inviolé.

Gynarchie de Telchos

Souverain : Conseil des Trente

Capitale : Telchos

Population : 30 000+ hab.

Ressources : argent, platine, minerais de fer, or, agriculture, pêche, gemmes rares

Monnaie : Telc (1 Telc = 1 Couronne d'Or)

L'arrivée précoce des Telcharim les situe parmi les peuples des Anciens Royaumes, mais à la différence de leurs contemporains, il ne cherchèrent pas à repousser leurs frontières. Les barrières naturelles qui encerclent Telchos dissuadèrent les étrangers de s'immiscer dans leurs affaires, et ainsi leur culture se développa-t-elle en autarcie complète vis-à-vis du reste du Magnamund. Leur société est dominée et administrée par les femmes, qui maintiennent un ordre social strict fondé sur leurs croyances religieuses et leur dévotion à la déesse Ishir.

LES NATIONS MYTHÉNIENNES / TIANÉSIENNES

Autocratie du Bhanar

Souverain : Autarque Impérial Sejanoz

Capitale : Otavai

Population : 350 000+ hab.

Ressources : pêche, construction navale, bois, agriculture, argent, cuivre, jade

Monnaie : Ren (10 Rens = 1 Couronne d'Or)

Après la fondation du Bhanar suite à la Grande Guerre Civile (PL 1620), l'Autarque Impérial entama l'expansion de son empire. Au nord, de vastes zones densément boisées furent rasées et la cité de Sejanoz fut bâtie en son honneur. La rumeur veut que l'Autarque Impérial ait conclu un pacte démoniaque avec les créatures de Naaros ; elle se base sur le fait que l'Autarque Sejanoz n'ait pas vieilli d'un jour depuis la fondation de la ville, il y a plus de trois mille ans.

Royaume de Vaduzhan

Souverain : Rhetaka

Capitale : Vaduz

Population : 120 000+ hab.

Ressources : pêche, bois, construction navale, or, argent, minerai de fer, cuivre, épices

Monnaie : Ren (10 Rens = 1 Couronne d'Or)

Les Mythéniens furent les premiers hommes à s'installer sur le Magnamund Austral après la création de la Pierre de Lune. Ils apparurent en Vaduzhan en PL 289 et migrèrent bientôt vers le nord et l'est, leurs premières cités se trouvant dans la péninsule Mythénienne. La Grande guerre Civile de PL 1620 divisa le Vaduzhan et donna naissance à la dictature du Bhanar. Les relations entre les deux nations se sont améliorées, bien qu'incidents de frontières et guerres commerciales restent de mise.

Principautés Insulaires de Mhytan

Souverain : Grand prince Tsumobi

Capitale : Shotia

Population : 43 000+ hab.

Ressources : construction navale, pêche, argent, cuivre, épices

Monnaie : Ren (10 Rens = 1 Couronne d'Or)

La métropole et les îles de Mhytan se sont enrichies depuis longtemps grâce au contrôle des détroits qui donnent accès à la mer de Chai. Les habitants du Mhytan sont, par nature, des marins et des négociants. Leurs flottes marchandes sont les plus grandes de tout le Magnamund, et voir leur pavillon bleu et or dans un port de commerce est monnaie courante. Ce sont également d'habiles diplomates, ce qui leur a permis d'éviter les nombreuses guerres qui ont enflammé les terres voisines ces derniers siècles.

Chai

Souverain : Khea-khan de Pensei

Capitale : Pensei

Population : 89 000+ hab.

Ressources : pêche, bois, argent, minerai de fer, agriculture, cuivre, bronin, jade

Monnaie : Ren (10 Rens = 1 Couronne d'Or)

Les défenses naturelles du Chai (montagnes, marais et forêts denses) l'ont protégé de ses voisins belliqueux pendant plus de trois mille ans. Longtemps auparavant, durant l'Âge de la Nuit Éternelle, le Chai était hanté par de hideuses créatures - les monstres d'Agarash le Damné. Lorsqu'il fut détruit, ses créatures s'éparpillèrent dans les régions sauvages du Chai. Beaucoup d'entre elles sont encore vivantes aujourd'hui et se terrent dans les marais et les grottes du pays.

Plaines de Lissan

Souverain : roi Samu (en exil)

Capitale : Rakholi (la Cité des Tentes de)

Population : 220 000 hab. (avant PL 5054)

Ressources : chevaux, agriculture, cuivre, argent, minerai de fer

Monnaie : Ren (10 Rens = 1 Couronne d'Or)

Habitées à l'origine par une fière race de guerriers nomades appelés Masbaté, ces plaines furent dévastées par l'invasion de Shasarak le Roi-Sorcier et de ses hordes de démons Zadakar, au début de l'année PL 5054. Après avoir utilisé ses chars, le maléfique Roi-Sorcier lança les abominables Zadakar sur les Masbaté, lesquels ne pouvaient se défendre contre eux. Leur souverain, le roi Samu, a survécu à l'extermination de son peuple et s'est enfui vers l'est, pour échapper aux monstres de Shasarak qui hantent maintenant les plaines (PL 5050).

Province de Suhn

Souverain : Mère Magri

Capitale : Suhn

Population : 25 000+ hab.

Ressources : pêche, épices, herbes et minéraux rares, construction navale

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

Depuis les débuts de son histoire, les industriels habitants de Suhn ont réussi à préserver une neutralité prudente, à travers une diplomatie habile et les intrigues de la maison royale, les Shygin. Cependant, bon nombre des guerres mesquines qui ont détruit les voisins de Suhn ont été causées par les tractations secrètes des nobles et ambassadeurs suhnésiens, auxquels ces conflits ont profité. Trop petit pour dominer, trop influent pour être conquis par une autre nation tianésienne, Suhn resta inviolée jusqu'à la venue des Shadakines. Le Shygin choisit de capituler face aux envahisseurs shadakines afin de rester entier, plutôt que de s'engager dans une résistance vaine à la domination de Shasarak.

Province d'Andui

Souverain : Mère Chow-loon

Capitale : Andui

Population : 8 000 hab.

Ressources : agriculture, minerai de fer, cuivre

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

Cette province sans accès à la mer faisait autrefois partie de l'état de Korli, mais suite à la découverte de minéraux dans les monts de Kashima, ses habitants, farouchement attachés à leur indépendance, rompirent avec la domination korlienne. Les terres fertiles qui bordent l'Anduis et

le Kalamar ont dès lors subi de nombreuses guerres quant à leur possesseur légitime. Des forteresses anduines s'élevèrent pour défendre la frontière, mais elles se révélèrent incapables d'empêcher l'invasion et l'occupation shadakine d'Andui, en PL 4665.

Désolation de Taklakot

Souverain : le Roi Fou de Gyanima

Capitale : Gyanima, la Cité Interdite

Population : inconnue

Ressources : en grande partie détruites

Monnaie : Kote (10 Kotes = 1 Couronne d'Or)

En PL 3154, la puissance du Taklakot augmenta grandement suite à l'arrivée d'un sorcier Majdar renégat : Shasarak le Grand, qui avait refusé d'obéir à l'appel à l'exil de ses frères Majdar. Le pouvoir de sa « pierre de soleil » accéléra l'évolution des Taklakotiens, mais du fait de leur propres faiblesses, son pouvoir fut mal employé et finit par amener la destruction totale de leur pays. Celui-ci devint la Vallée de la Désolation, et la seule ville qui subsista (Gyanima) fut systématiquement fuie par les étrangers, car une terrible maladie s'abattait sur quasiment tous ceux qui osaient passer à proximité.

Guilde libre de Karnali

Souverain : Sado au Long Couteau

Capitale : Karnali

Population : 17 000 hab.

Ressources : peaux et minéraux rares, agriculture, pêche

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

Les habitants de cette région ont depuis longtemps la réputation d'être rudes et indomptables, reflet de la région qu'ils ont choisi comme patrie. Les marais inhospitaliers de Karnali ont attiré des Tianésiens frontaliers, préparés à endurer les conditions difficiles de cette région pour exploiter les richesses considérables de son sol. De nature rebelle, Karnali fut la première nation à secouer le joug des Shadakines, en PL 5050, après avoir été la dernière nation à se soumettre à eux.

Principauté de Forlu

Souverain : Mère Lhasa

Capitale : Forlu

Population : 36 000 hab.

Ressources : agriculture, bois, minerai de fer, jade

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

Gouvernée à l'origine par la maison corrompue de Mesanna, cette principauté subit sa domination impitoyable pendant plusieurs siècles. La population s'amenuisait et s'appauvissait tandis que les Seigneurs de Mesanna accumulaient les richesses issues des montagnes jadéfères de Shuri. Ils s'allièrent aux forces maléfiques de l'empire Shadakine, mais furent trahis au cours de la guerre des Vents, durant laquelle les Shadakines s'emparèrent du palais Mesanna à Forlu, laissant ses occupants aux mains d'une foule en colère.

État de Korli

Souverain : Mère Solani

Capitale : Korli

Population : 15 000 hab.

Le Guide du Magnamund

Ressources : agriculture, pêche, construction navale

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

Korli est l'un des plus anciens États tianésiens : il fut fondé en PL 675 par la maison royale du seigneur Margos. Il prospéra grâce au commerce avec les provinces voisines, sa mainmise sur la rivière Kalamar et son importante flotte marchande. La guerre civile avec l'État séparatiste d'Andui, mené par le prince renégat Junai et ses chevaliers d'Abbali, l'affaiblit, mais il ne perdit jamais le contrôle de la riche cité portuaire d'Abbali. Suite à la guerre des Vents, en PL 4663, Korli tomba entre les mains de l'empire Shadakine.

LES NATIONS VASSA

Empire de Vassagonie

Souverain : Zakhan Moudalla

Capitale : Barrakeesh

Population : 1 000 000+ hab.

Ressources : or, pierres précieuses, minéraux rares, épices, agriculture, argent, platine, cuivre, bronin, minerai de fer, pêche, construction navale

Monnaie : Couronne d'Or

Ce riche et puissant empire doit sa richesse et son influence à l'impérialisme sans pitié du Zakhan Noir, un ancien souverain vassagonien. Sous sa main de fer, les tribus vassa nomades de la Mer de la Sécheresse s'unifièrent et attaquèrent leurs faibles voisins, s'emparant de bon nombre de terres et de ressources au nord et à l'ouest. Le souverain actuel est âgé et n'a pas d'héritier pour lui succéder sur le trône, l'un des plus riches du Magnamund entier.

Empire de Shadaki

Souverain : Shasarak le Roi-Sorcyer

Capitale : Shadaki

Population : 850 000+ hab.

Ressources : pêche, agriculture, construction navale, bois, minerai de fer, or, cuivre, bronin, argent, gemmes rares, chevaux, épices

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

À l'origine un ensemble de cités-états éloignées, vaincues et subséquentement gouvernées par des nomades du désert de Sadi, cette nation devint une puissance sous la houlette de Shasarak le Roi-Sorcyer. Sa capitale fut bâtie pour célébrer l'union des peuples sadiens et vassa, et pour marquer la chute de Jazer, la province originale de Shadaki. Shasarak se consacra à l'expansion de son royaume en bâtissant une puissante flotte cuirassée en préparation de la guerre des Vents. Sa victoire lors de cette guerre amena la chute de tous les États voisins et leur occupation par l'armée shadakine. Enivrés par leur victoire, les Shadakines décidèrent de déclarer la guerre à leurs parents éloignés : les Vassagoniens du Magnamund septentrional. Une invasion massive s'acheva en désastre shadakine à la bataille de Tentarium, durant laquelle leur flotte et leur armée furent détruites. Cette guerre désastreuse accéléra la rébellion dans les pays occupés, et mena à la rébellion de Karnali.

Terres Sauvages

Souverain : Lachelan le Suzerain

Capitale : Ragadorn

Population : 20 000 hab.

Ressources : pêche, construction navale

Monnaie : Couronne d'Or

Autrefois Cloeasie septentrionale, cette région se transforma en désert suite à la formation de la Gorge de Maaken et aux chamboulements géologiques qui s'ensuivirent. La cité-état de Ragadorn, du fait de sa position côtière, fut la seule ville d'importance à survivre. Elle attira une foule bigarrée de bandits et de fugitifs qui, par des moyens plus ou moins avouables, prirent le contrôle de l'administration de la ville. En dépit de son passé sordide, Ragadorn est devenu un

port de commerce important du Magnamund septentrional.

État libre de Casiorn

Souverain : Haut-maire Cordas

Capitale : Casiorn

Population : 30 000 hab.

Ressources : agriculture, commerce

Monnaie : Couronne d'Or

Casiorn, la cité des marchands, fut fondée en PL 3074 pour être une cité-état fortifiée. Ses marchands se sont irrésistiblement enrichis grâce au commerce entre les Fins de Terre et le Magnamund central, bien que leur influence n'ait jamais dépassé les environs immédiats de la ville. Leur chef, le Haut-maire Cordas, est connu pour être l'un des plus riches hommes du Magnamund, avec une fortune personnelle estimée à dix millions de couronnes d'or.

Grand Désert de Sadi

Souverain : Shasarak le Roi-Sorcyer

Capitale : aucune

Population : 80 000 hab.

Ressources : minerai de fer, pierres précieuses, or, argent

Monnaie : Noble (1 Noble = 1 Couronne d'Or)

Les premiers colons des peuples Vassa furent les nomades endurents qui prirent possession de cette vaste mer de sable. Ils ont pour réputation d'être les guerriers humains les plus craints et les moins craintifs, semant la terreur dans le cœur de leurs ennemis pendant plus d'un millénaire. Après la Grande Alliance de PL 4650, les nomades de Sadi furent employés par le Roi-démon comme troupes d'assaut durant l'invasion et l'occupation du sud. Cependant, la promesse de terres et richesses en récompense de leur accomplissement de leur part du marché ne fut jamais respectée, et en conséquence, les nomades de Sadi attaquèrent les Shadakines en PL 4860.

Zultanat de Cloeasie

Souverain : Zultan Guldarra

Capitale : Kadan

Population : 28 000 hab.

Ressources : minerai de fer, cuivre, agriculture, construction navale, pêche, tissus rares, pierres précieuses

Monnaie : Couronne d'Or

La Cloeasie fut fondée en PL 2950 par des exilés vassagoniens et des rebelles du sud de Durenor. Elle maintient tant bien que mal son indépendance vis-à-vis de la Vassagonie, mais a perdu une grande partie de son territoire et de ses richesses à cause des chamboulements géologiques et politiques qui ont secoué les Fins de Terre. Actuellement, elle ne représente plus qu'un cinquième de sa superficie initiale, et sa population est inférieure à 30% de ce qu'elle était lors de la proclamation d'indépendance.

République d'Anarie

Souverain : président Dabudei

Capitale : Tahou

Population : 61 000 hab.

Ressources : agriculture, minéraux, or, argent, bois, minerai de fer

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Le bouclier naturel formé par la chaîne du Chah a permis à l'Anarie de repousser les armées vassagioniennes depuis plus de trois siècles. C'était autrefois un État bien plus étendue, qui était limitrophe de Casiorn, mais une défaite infligée par le Zakhn Noir réduisit son territoire de moitié. Une forte alliance la lie au Kakush, au Lourden, au Firalond et à la Slovie ; les mercenaires sloviens forment près de soixante-dix pour cent de l'armée du président.

Émirat Impérial de Kakush

Souverain : Émir Chotan

Capitale : Nikesa

Population : 76 000 hab.

Ressources : agriculture, bois, minerai de fer, or, minéraux, bronin

Monnaie : Couronne d'Or

En PL 4301, une tribu Vassa nomade, les Kakushi, rompit avec la tradition de nomadisme et fonda un établissement permanent dans les plaines du sud-ouest de la Vassagonie. Ils bâtirent la cité de Nikesa et nouèrent de forts liens commerciaux et d'amitié avec le Dessi, l'Anarie et le Firalond. Cependant, depuis la naissance de l'empire de Vassagonie, ils ont subi de lourdes pertes lors des guerres qui les opposèrent à leurs anciens parents.

Îles Lakuri

Souverain : capitaine Khadro

Capitale : Crique-de-Kita

Population : 1 500 hab.

Ressources : piraterie

Monnaie : Couronne d'Or

Les pirates Lakuri terrorisent les côtes de la mer de Kuri depuis plusieurs siècles. Leur base, une île volcanique, est lourdement fortifiée et a résisté à de nombreuses attaques, tant durenoraises que vassagioniennes. Ils sont réputés pour poursuivre les navires marchands jusqu'au golfe de Tentarium, et la vue de leurs navires aux voiles rouges glace le sang des capitaines et des équipages.

LES NATIONS DRAKKARIMES / AGARASHI

Le Danarg

Souverain : inconnu

Capitale : pas de villes

Population : 50 000+ hab.

Ressources : inexploitées

Monnaie : aucune

Cette vaste étendue de marécage boisé se trouve dans le cratère d'un volcan éteint, et est alimentée par les nombreux cours d'eau qui descendent des collines et montagnes alentour. De féroces monstres, héritage de l'empire Agarashi, contrôlent le marais et attaquent de temps à autre les Terres libres de Talestria. Il est dit que le temple perdu des Anciens Mages se dresse toujours au cœur du Danarg, mais cette rumeur n'est pas confirmée.



Ghatan

Souverain : Dakushna de Kagorst (MT)

Capitale : Torgar

Population : 25 000 hab.

Ressources : soufre, travail des esclaves

Monnaie : Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Les collines du Ghatan hébergent des créatures maléfiques depuis les jours sombres de l'empire Agarashi. Rien ne pousse sur ce sol sulfureux, excepté les arbres aux formes torturées qui bordent les sources du Marais de l'Enfer. En PL 2801, le Ghatan fut envahi par les Drakkarim qui fondèrent, au cœur de cette désolation, la cité de Torgar, destinée à emprisonner et torturer leurs ennemis. En PL 3150, lorsque les Drakkarim s'allièrent aux Maîtres des Ténèbres, Torgar tomba entre les mains de ces derniers.

Ixia - le Pays des Morts

Souverain : le seigneur Ixiataaga

Capitale : Xaagon

Population : inconnue

Ressources : minéraux rares

Monnaie : pas de système monétaire

La péninsule d'Ixia est un désert glacé, illuminé par les éclairs des tempêtes électriques qui font constamment rage au sommet de ses lugubres montagnes. Le seigneur Ixiataaga, Maître des Morts, règne sur ce terrible lieu depuis plus de dix mille ans. La cité de Xaagon est le centre de son pouvoir, ses habitants morts-vivants étant condamnés à passer l'éternité à son service. Sa puissance est telle que même les Maîtres des Ténèbres d'Helgedad redoutent de périr en son

royaume.

Les Terres Rudes - Tadatizagaza

Souverain : le Shog'aash du lac Ghargon

Capitale : inconnue

Population : 260 000 hab.

Ressources : minerai de fer noir, minéraux

Monnaie : aucune

Pendant des siècles, les terres infernales du Tadatizagaza ont repoussé toutes les créatures, excepté les plus courageuses. Le ciel noir, les collines embrumées et les plantes empoisonnées encouragent ses monstrueux habitants à rester terrés dans leur repaire. Dans les profondeurs obscures des eaux noires et glacées du lac Ghargon vit le Shog'aash, un maléfique dragon de mer d'une taille impressionnante. Il nage, souverain incontesté, ayant dévoré tous ses rivaux potentiels il y a bien longtemps. Il s'aventure de temps à autres sur la terre ferme pour terroriser les habitants de Gournen, une cité des Maîtres des Ténèbres bâtie sur les rives du lac Ghargon.

Royaume noir du Skaror

Souverain : Kraagenskûl d'Helgedad (MT)

Capitale : Noirok

Population : 38 000 hab.

Ressources : travail des esclaves, bois, minerai de fer, cuivre

Monnaie : Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Les collines du Skaror ont depuis longtemps la réputation d'abriter des créatures maléfiques. En 518_{PL}, les tunnels creusés sous les hautes terres d'Ogia et de Karak furent envahis par les créatures d'Agarash le Damné, et pendant de nombreux siècles, elles se multiplièrent dans leurs antres souterrains, jusqu'à ce que leur maître les convoque pour grossir les rangs de ses légions durant la guerre de Mille Ans. Lorsque Naaros tomba, la majeure partie des Skaroriens fut exterminée. Le Skaror ne fut occupé par une race humaine qu'en _{PL} 2650, avec l'arrivée des barbares Drakkarim. En _{PL} 3150, le Skaror s'allia aux Royaumes des Ténèbres, passant sous leur contrôle.

Hélotrie du Nyras

Souverain : Haut Seigneur de guerre Magnaarn de Dhârk

Capitale : Dhârk

Population : 55 000+ hab.

Ressources : construction navale, bois, esclaves, agriculture

Monnaie : Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Les terres désertes et boisées du Nyras formaient autrefois la Lencia Septentrionale, jusqu'à ce qu'elles soient conquises par les Drakkarim durant la guerre de l'Aube Sombre (_{PL} 2606-10). Les Lenciens lancèrent une série de campagnes et de croisades pour reprendre ces terres, mais elles se révélèrent toutes coûteuses et infructueuses. Les Drakkarim bâtirent une puissante forteresse sur les ruines de Gamir, l'ancienne capitale lencienne, qu'ils appelèrent Nagamir. En _{PL} 3150, le Nyras s'allia aux Maîtres des Ténèbres d'Helgedad, et Nagamir fut rebaptisée Dhârk en leur honneur.

Hélotrie de Nyvoz

Souverain : Dakushna de Kagorst (MT)

Capitale : Kagorst

Population : 75 000 hab.

Ressources : bois, travail des esclaves

Monnaie : Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Ce désert boisé au nord du Marais de l'Enfer devint un refuge pour bandits et hors-la-loi durant l'Âge d'Or des Shianti. Ils s'allièrent progressivement pour former un royaume de bandits, et menèrent de nombreux raids sur les territoires de l'Eru et de la Lencia septentrionale. Lorsque les Drakkarim arrivèrent, les bandits s'enfuirent dans les Hammerlands, laissant la ville de Kagorst en ruines. Les Maîtres des Ténèbres prirent le contrôle du Nyvoz en PL 3152, et Kagorst fut rebâtie en tant que cité-forteresse par leurs esclaves Gloks.

Seigneurie noire du Zaldir

Souverain : Gnaag de Mozgoâr (MT)

Capitale : Shpydar

Population : 26 000 hab.

Ressources : minerai de fer, bois, cuivre, travail des esclaves

Monnaie : Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Le Zaldir fut la première région à tomber entre les mains des Drakkarim, en PL 2591. La ville de Shpydar (anciennement Vinaldo) fut prise d'assaut et ses habitants massacrés par les barbares Drakkarim. En PL 3140, les Drakkarim furent eux-mêmes submergés par une invasion venue du Tadatizaga. Les Maîtres des Ténèbres se jouèrent des Zaldiriens en permettant à leurs Gloks de fouler le sol du pays afin de repousser l'envahisseur ; lorsque la guerre fut terminée, ce furent les Maîtres des Ténèbres qui prirent le contrôle du Zaldir et écrasèrent promptement tous ceux qui osaient s'opposer à eux.

Marais de Maaken

Souverain : inconnu

Capitale : V'ka

Population : inconnue

Ressources : inexploitées

Monnaie : aucune

La géographie des Fins de Terre connut un changement dramatique lors de la formation des Gorges de Maaken, en PL 3055. Auparavant plaine herbeuse, les marais de Maaken apparurent lorsqu'une vaste région s'effondra en-dessous du niveau de la mer, au fur et à mesure que les tremblements de terre se déplaçaient vers l'est. Des reptiles terrifiants et semi-intelligents, dont les Kwaraz et les Gourgaz, peuplèrent bientôt les marais récemment formés. La forteresse insulaire de V'ka est dite contenir des milliers de ces créatures hostiles.

Marais de l'Enfer

Souverain : Seigneur des marais Vag'kroag

Capitale : inconnue

Population : inconnue

Ressources : herbes et minéraux rares

Monnaie : aucune

Ces marécages stagnants, dont les terres sont instables et les étendues d'eau traîtresses, est la demeure de nombre de reptiles géants et d'amphibiens humanoïdes. Il héberge également une myriade d'insectes carnivores et des plantes toxiques qui, souvent, se révèlent être des plantes carnivores qui piègent toute créature au sang chaud ayant l'audace ou l'infortune d'entrer dans ces

marais. Sa bordure orientale est beaucoup moins hostile que les régions centrales ou occidentales, et de petits bateaux tentent souvent d'accéder aux territoires intérieurs.



Domaine des bandits d'Hammerland

Souverain : baron Shinzar

Capitale : Noirsak

Population : 62 000 hab.

Ressources : minerai de fer, minéraux rares, pierres précieuses, mercenaires

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or) / Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Hélotrie d'Ogia

Souverain : Chef de guerre Zegron

Capitale : Xanar

Population : 42 000 hab.

Ressources : minerai de fer, argent, bronin, mercenaires, esclaves

Monnaie : Kika (10 Kikas = 1 Couronne d'Or)

Les montagnes et collines d'Ogia marquent la limite de l'invasion drakkarime avant que les Maîtres des Ténèbres n'arrivent. Sous son sol aride survivent une multitude de créatures maléfiques depuis la chute d'Agarash le Damné. Beaucoup d'entre eux furent asservis par les Drakkarim et furent employés pour bâtir la ville de Xanar, à partir de laquelle il lançaient leurs attaques sur les riches vallées fluviales du nord de la Talestria.

Terres maudites de Naaros

Souverain : inconnu

Capitale : Naaros (en ruine)

Population : inconnue

Ressources : en grande partie détruites

Monnaie : aucune

Autrefois siège de la plus grande et de la plus maléfique dynastie qui ait jamais régné sur le Magnamund, Naaros n'est désormais plus qu'un désert désolé de cendre noire et de roche fondue. Un vaste gouffre marque l'emplacement de l'antique ville, et dans ses profondeurs se sont réfugiés les derniers survivants de ce royaumes autrefois puissants.

LES NATIONS DRODARINES / PRIMITIVES

Royaume de Starn

Souverain : Korl

Capitale : mont Vost

Population : 2 000+ hab.

Ressources : minerai de fer, or, pierres précieuses, minéraux rares, bronin, argent

Monnaie : Ain (1 Ain = 1 Couronne d'Or)

Les Drodarin géants du royaume de Starn occupent les halles du mont Vost depuis l'Âge des Anciens Royaumes. Ils sont une race renfermée, qui a cessé tout contact avec les humains depuis que la Grande Peste de 2514 PL a décimé leur population. Un fort lien d'amitié existe avec les Nains de Boden, qui, en dépit de leur profondes différences physiques, descendent également des Drodarin.

État libre du Caron

Souverain : Svedchek Moldo

Capitale : Orello

Population : 6 000+ hab.

Ressources : minerai de fer, cuivre, bois, pêche, construction navale, agriculture, argent

Monnaie : Lune (4 Lunes = 1 Couronne d'Or)

Ce petit, mais riche en ressources, État libre, est la patrie d'une race drodarine à la peau bleue : les Ogrons. Parents proches des Nains de Bor et des géants de Starn, ils doivent régulièrement faire appel à leur aide pour repousser leurs sinistres voisins (les Druides de Cener) de leurs provinces septentrionales.

Désolation de Kelder

Souverain : comte Laj de Sheasu

Capitale : Sheasu

Population : 2 000+ hab. (Sheasu) / 30 000+ hab. (continent)

Ressources : construction navale, pêche, agriculture

Monnaie : Ren (10 Rens = 1 Couronne d'Or)

L'île de Sheasu est le seul établissement humain de la désolation de Kelder, le continent étant une vaste jungle peuplée de lézards et autres créatures semi-intelligentes, descendantes des Agarashi, qui s'y réfugièrent après la chute de Naaros. Le comte Laj règne sur une petite population d'exilés de diverses nations qui, pour une raison ou une autre, ne souhaitent pas revenir dans leur pays natal.

Royaume de Bor

Souverain : Ryvin

Capitale : Boradon

Population : 130 000 hab.

Ressources : minerai de fer, cuivre, argent, platine, métaux et minéraux rares, pierres précieuses, or

Monnaie : Ain (1 Ains = 1 Couronne d'Or)

Le royaume de Bor est la patrie de tous les Nains drodarin du Magnamund septentrional. Les

vastes réseaux de galeries au cœur de la Chaîne de Bor sont issus du travail de ce peuple solide et farouche. Leur ingéniosité (notamment sur le plan de l'armement et des armures) et leur réputation de bravoure et d'endurance sont connues dans le Magnamund entier.

Royaume de Boden

Souverain : Lomaer II

Capitale : Anarin

Population : 120 000+ hab.

Ressources : minerai de fer, bronin, or, argent, métaux et minéraux rares, agriculture, pêche

Monnaie : Ain (1 Ain = 1 Couronne d'Or)

Les Nains survivants du Magnamund austral, connus dans certains pays sous le nom de Droda, s'établirent dans les Pics de Boden suite à la destruction de leur race par la Grande Peste de 2514_{PL}. À la différence de leurs cousins de Bor, ils choisirent de bâtir des forteresses dans les vallées de leur royaume montagneux, plutôt que de creuser et miner sous terre. Une alliance forte les lie aux géants de Starn, et les Droda se sont grandement enrichis grâce au commerce le long des Tentarias.

Terres brûlées de Lara

Souverain : Shasarak le Roi-démon

Capitale : aucune

Population : 2000+ hab.

Ressources : agriculture éparse

Monnaie : Noble

Avant la venue des Shadakines, le Lara était le royaume de la tribu primitive des Kundi, qui peuplaient ses luxuriantes forêts. Mais en _{PL} 4663, ces forêts furent incendiées sur ordre de Shasarak le Roi-démon, afin de mettre un terme à la guérilla menée par les Kundi contre les armées shadakines. Suite à la destruction de leur patrie, les Kundi disparurent, pour réapparaître quelque temps plus tard dans les jungles de l'Azanam. Le Lara est maintenant une terre désolée, peuplée par quelques colons shadakines qui cultivent ses terres.

Royaume nuageux d'Azanam

Souverain : roi Okosa

Capitale : aucune

Population : 12 000 hab.

Ressources : herbes et minéraux rares, bois, épices

Monnaie : aucune

Cette péninsule, couverte d'une épaisse forêt pluviale, est restée inexplorée longtemps, du fait de l'hostilité de la nature et son accès difficile, sans oublier la férocité de ses habitants originels, les Kazan Insulaires. Suite à la destruction de Lara en _{PL} 4663, les Kundi se réfugièrent dans l'Azanam, bâtissant leur nouveau royaume au sommet des massifs arbres d'Aza.

Forêt ténébreuse de Longuefougère

Souverain : aucun

Capitale : aucune

Population : incertain

Ressources : herbes rares, flore rare, essences de bois rares

Monnaie : aucune

Le Guide du Magnamund

Cette grande forêt faisait autrefois partie du Taklakot, jusqu'à la destruction de ce royaume en PL. 3280. Longuefougère est depuis entourée d'un manteau de mystère, car si la forêt survécut à la Grande Déflagration, ses arbres mutèrent de façon inimaginable. Des rumeurs d'étranges créatures et de trésors enfouis sous son sol couleur de sang ont tenté bon nombre d'aventuriers, qui scellèrent ainsi leur destin. On dit que personne n'est ressorti de la forêt de Longuefougère sain d'esprit.

Déserts glacés de Kalte

Souverain : le Brumalmarc Kzu'tooa

Capitale : Ljuk

Population : 6 000 hab.

Ressources : fourrures

Monnaie : Couronne d'Or (uniquement à Ljuk)

Les déserts glacés de Kalte sont contrôlé par une race de nomades belliqueux, les Barbares des glaces. Leur seul contact avec le reste du Magnamund se fait par le comptoir de Ljuk. Leur souverain, le Brumalmarc Kzu'tooa, règne sur son domaine enneigé depuis la forteresse de glace d'Ikaya, à l'origine une forteresse des Shianti bâtie durant l'Âge de l'Éveil.

Terres sauvages de Kaum

Souverain : inconnu

Capitale : aucune

Population : 1 000+ hab.

Ressources : argent, pierres précieuses, herbes et métaux rares

Monnaie : aucune

Réputées pour être encore un bastion des Cénériens, ces terres montagneuses ont toujours constitué une menace pour la stabilité et la sécurité des États voisins. Le Halia et la Lunarlie ont en particulier subi des attaques constantes de géants à la peau noire, usant une sorcellerie maléfique (proche de celle des Cénériens), aux conséquences déplorables. De nombreux colons humains ont été enlevés par ces géants, et toute tentative de les sauver a échoué, car les montagnes de Kaum sont une formidable forteresse naturelle.