



Capitale : Aegundad

Gouvernement : Le pays est dirigé par une Oligarchie. C'est un conseil de chefs orcs, représentant leur propre clan.

Diversité ethnique : Les Orcs habitent le pays en majorité. Mais il n'est pas rare de croiser des gobelins. Certains trolls vivent dans la région. Il est rare de croiser d'autres peuples.

Religions : Polior est le dieu prié par excellence. Malgré cela, Guergalagoth garde une certaine présence et il est possible de croiser des priants d'Amogris et Nékron.



Drapeau



Culture

La culture orc du Kalanaï est profondément martiale. Chaque clan est autonome au niveau économique et leur chef possède une autorité qui repose sur sa force et sa réputation. L'honneur se gagne par l'action et le respect ne s'hérite pas entre les générations. Au Kalanaï, vivre, c'est prouver sa valeur où sa force n'est pas une ambition, mais un devoir.

Spécialités

L'économie des clans est basée sur l'autosuffisance de chacun d'entre eux. Chasse, pêche, cueillette. Toutes ces ressources sont disponibles à aller chercher mais aucun clan n'en fait sa spécialité. · La grande spécialité de Kalanaï est la guerre, les formations militaires, la forge d'armes, d'armures, de machines de guerre et, parfois, de forteresses.

Mines

Beaucoup de mines de fer, et autres métaux moins précieux tels que le cuivre se trouvent au Kalanaï. Les orcs s'en servent principalement pour fabriquer leurs armes et faire du commerce.

Bois

L'industrie du bois est aussi une ressource importante. Celui-ci est la ressource principale pour la fabrication des machines de guerre orcs et la réparation des quelques forteresses.

Élevage

L'élevage et le domptage de wargs sont très important car il s'agit de la production principale de fromage de warg du pays, voir même du continent. Les orcs démontrent beaucoup de fierté à s'assurer une production suffisante pour les nombreux marchands voulant se l'acquérir.

Fêtes et Activités

Ishi-In Mau

Les clans orcs sont tous des chevaucheurs de Warg. Et un orc n'arrive pas à l'âge adulte avant d'avoir chevauché son warg au combat pour la première fois. Le Ishi-In Mau, signifiant "le guerrier intérieur", est la cérémonie précédant cette chevauchée. Le rituel consiste à appeler les esprits afin de donner force et rage au cavalier. On insiste sur le potentiel du guerrier à accomplir de grandes prouesses guerrières et qu'à partir de ce moment, sa destinée est liée à celle de son warg.

Le Grand Fracas

Tous les 10 ans, les clans se rencontrent à la capitale Aegundad afin de participer à une joute des clans. Le but de la rencontre est de réaffirmer la position des clans et la hiérarchie de ceux-ci. Ce sont un peu les olympiques des clans. Plusieurs épreuves déterminent l'importance des clans. Chaque épreuve possède une importance particulière. À la fin du Grand Fracas, un nouveau clan est nommé comme clan dirigeant et obtient le droit d'aller s'installer dans la grande capitale.

La communion

Afin de créer un lien entre les wargs et les orcs, les shamans recommandent depuis des générations que chaque orcs soit en communion avec son warg. Pour ce faire, chaque orc doit être présent à la naissance de son futur warg et il doit être celui qui le nourrit et personne d'autre, il doit chasser avec lui, etc. De cette façon, l'animal et le maître deviennent compagnons et créent un lien d'interdépendance et de loyauté.

Lok' Narash

Rituel d'avant combat où les combattants font appel à Polior afin de leur donner férocité et courage au combat. Le Lok' Narash, signifiant "Aux armes!", est réalisé dans chaque régiment de cavalerie et est très intime. C'est ainsi que les liens se forment entre les membres la plupart du temps. Le rituel se termine par une insulte dirigée à Amogris afin de prouver qu'ils ne craignent pas la mort et qu'eux seuls sont maîtres de leur trépas.

Climat

Les plaines de Kalanaï sont recouvertes en majorité par la toundra et le pergélisol. La température dépasse rarement les 20 degrés Celsius en été et les périodes d'ensoleillement sont très courtes. Le territoire est également parsemé de plusieurs forêts de conifères qui abritent de grandes variétés d'animaux autant volatiles que terrestres, mais également les trolls.

Géographie notable

La toundra est peuplée de Mammosk, des créatures gigantesques recouvertes de fourrures et au crâne orné de cornes. Des troupes de bisons, de chèvres et d'autres herbivores sillonnent également la vaste toundra. Ces troupes sont la source de nourriture la plus répandue, étant facile à chasser à dos de warg.

Au nord du territoire, des montagnes enneigées cachent en leur cœur des gisements de métaux que les orcs adorent miner, à condition qu'ils soient capables d'endurer les gobelins y vivant. Un peuple de gobelins habite les montagnes du nord, ils se font nommer les Hoshos. En langue orc, cela signifie "les fous". Les Hoshos, comme leur nom le suggère, sont des créatures hors du commun. Ils sont constamment à la recherche de nouvelles façons pour faire exploser les choses. Que ce soit par la magie, la science ou même la stupidité, ils essaieront toujours d'innover dans l'art de la destruction.

Relation Internationale

Alliance : Le Kalanaï est en bon terme avec Jardvergur.

Ennemi : Le Kalanaï est en conflit avec Cité-Ruine et l'Empire de Jade.