



Gouvernement: Le pays est dirigé par une dictature. C'est-à-dire que l'individu le plus fort contrôle le tout.

Religion: Polior et Guergalagoth sont les divinités priées en majorité. Mais il n'est pas rare de rencontrer un priant de Shourmish ou un vénérant draconique.

Diversité ethnique: Le peuple Orc habite ces terres depuis toujours. Il est possible d'apercevoir des gobelins. Les hommes-rats et les trolls rôdent dans les rares forêts.



Description

Territoire arides habités par des orcs et trolls violents, le tout saupoudré de gobelins dangereusement ingénieux. Ayant à mainte reprise tentée d'envahir Élyra avec leurs chevaucheurs de warg, les orcs de Zajar'dha ont su faire leur place parmi les peuples les plus violents du continent.

Culture

Fondée sur la loi du plus fort, où violence et survie dictent plusieurs aspects de la vie. Les orcs valorisent la puissance physique et la capacité à inspirer la peur tandis que les gobelins complètent cette culture par une ingéniosité chaotique mêlant mécanique et pseudo-magie. Le Zajar'dha possède une culture imprévisible, mêlant rituel sacrificiel, ingénierie explosive et manque complet de pitié.

Capitale

Zar'Gulath

Une immense citadelle en ruine où les murs sont faits de pierres volcaniques noires, donnant l'impression d'être un endroit abandonné et maudit. Cependant, la ville est en réalité une place forte bien protégée, contrôlée par le dictateur. Elle est entourée de fausses profondes dans lesquelles plusieurs pièges ont été posés. Le centre de la ville abrite le palais du dictateur, une forteresse de métal rouillé avec des machines de guerre entreposées dans la salle du trône.

Autre ville

Mecanobourg

Ville souterraine des Gobelins, qui se distingue par ses inventions mécaniques capable d'imiter la magie. C'est un lieu dangereux où les inventions ne sont pas seulement des merveilles de l'ingénierie, mais aussi des bombes artisanales très efficaces. Les gobelins auraient même réussi à forger un dragon mécanique de taille impressionnante, capable de cracher des flammes. Mecanobourg est une ville d'une énergie chaotique, où les inventions gobelines prennent vie aussi souvent qu'elles échouent.

Tressnar

Village de peau verte priant de Polior. Dirigé par le grand Ricartroll, un chef orc très respecté grâce à son incroyable talent pour cuisiner le gibier. Ce village est connu pour ses chasses et où chaque année un grand concours de cuisson est organisé. Ils cherchent à créer un plat suffisamment appétissant et goûteux pour que Korl épargne leur village en échange de petits plats.

Arbre en Sucre

Petite troupe de priants de Shourmish qui rôde dans les forêts au Sud du pays. Ils sont très empathiques et ont tendance à voir toutes les créatures comme leurs enfants, étant prêts à tout pour leur bien-être. Leur approche pacifiste et leur extrême empathie en font des alliés recherchés pour ceux qui respectent la nature, mais aussi des cibles faciles pour ceux qui cherchent à profiter de leur générosité.

La serre draconique

Groupe dévoué au dragon Tironglur très méconnu et rarement observé. Ils ont tendance à montrer des trésors aux voyageurs, surtout lorsqu'ils sont seuls, pour les attirer dans un guet-apens et faire d'eux les victimes de leurs macabres cérémonies. Ils s'assurent que la victime reste vivante le plus longtemps possible afin qu'elle puisse apprécier leur œuvre.

Le clan Gustrak

Un clan orc brutal qui vit à la frontière Nord de Zajar'dha. Ils sont connus pour leur tradition guerrière et leur dévouement à Guergalagoth. Leurs membres sont redoutés pour leurs capacités au combat et leur obsession à s'entraîner afin de devenir toujours plus fort. Leur chef, Gultrax, est un orc géant capable de soulever 3 orcs à lui seul. Les membres du clan sont caractérisés par leur cri de ralliement: "Plus t'es fort, plus t'es fort!"

Ancumintenan

Situé à l'Est du pays, il s'agirait d'un grand fort appartenant précédemment à l'empire de Sheojin. Lorsque les orcs l'ont conquise, ils ont décidé de le renommer. Aujourd'hui, il compte parmi les plus gros bastion orc du pays. Les orcs en ont fait un centre de commerce d'esclaves et de babioles magiques volés lors de la prise du bâtiment.

Kabochmétal

Ville située à la frontière Ouest, sur des montagnes volcaniques. Elle est habitée principalement par des orcs et des gobelins travaillant ensemble pour extraire le minerai et forger des armes et armures. Les habitants sont connus pour guerroyer sans cesse contre Hélianthe, profitant de la clémence d'Élandaëril afin de revenir du combat en vie. Pour les orcs, il ne s'agit là que d'un entraînement, même s'ils n'ont encore jamais réussi à prendre contrôle d'un brin de territoire.

Drapeau

Sur un fond noir et rouge se trouve une tête d'orc mal dessiné ainsi qu'une roue d'engrenage sous celle-ci, rappelant leur ingéniosité dangereuse.

Fêtes

La Grande Chasse de Polior

Célébrée à Trollnar, cette fête est dédiée à Polior. Les orcs se rassemblent pour organiser des chasses pour les tests culinaires. À la fin de la fête, un grand banquet est offert pour célébrer les prises et goûter les recettes.

Le Jour du Mécanisme

Une fête des Gobelins, où chaque citoyen présente ses inventions magiques ou mécaniques. C'est aussi un moment où les Gobelins testent leurs créations les plus dangereuses. C'est un mélange de créativité, de chaos et de risques extrêmes.

Le Festin du Dragon

Un événement où les orcs et les trolls organisent une fête en l'honneur de Korl. On y prépare les meilleurs plats en l'honneur de ce dragon divin.

Spécialités

Le Ragoût de Korl

Plat légendaire préparé à Trollnar. Ce ragoût est composé de gibier sauvage, de racines et de fruits trouvés dans la forêt, cuit pendant des heures. Il est dit que seul un plat de ce type pourrait épargner un village de la faim de Korl.

L'Elixir de Mécanobourg

Un breuvage fabriqué par les Gobelins. Il contiendrait un mélange de liquides inflammables et de métaux, capable de conférer une force surhumaine pendant un court instant, mais au prix d'une extrême volatilité. Il n'est pas rare de voir des gobelins voler haut dans les airs, ce pourquoi la majorité de leur ville est sous terre...

Climat

Un climat principalement chaud et sec, marqué par des étés très chaud. Les terres sont souvent stériles, avec des tempêtes de sable fréquentes. Les forêts au Sud de Zajar'dha sont densément boisées, mais les terres autour sont désolées et parsemées de volcans endormis

Géographie notable

Les Hauts-Volcans

Une chaîne de volcans endormis qui constitue une frontière naturelle entre Zajar'dha et Hélianthe. Ces volcans sont riches en minerais ce qui attire de nombreux aventuriers et explorateurs. Selon certains, c'est dans cette région que le groupe de Tironglur se cacherait...

La Forêt des Murmures

Une forêt dense au Sud de Zajar'dha, habitée par un groupe de Shourmish. La forêt est réputée pour ses ressources alchimiques et son calme étrange.

Les marais de sang

Situé au nord-est de Zajar'dha, ce terrain marécageux et boueux où les eaux stagnantes teintées de rouge auraient été causées par de vieilles batailles. Le passage y est difficile, ce qui crée une protection naturelle vers l'Empire de Sheojin.

Construction notable

Le Cœur de Fer

Un gigantesque complexe souterrain à Mekanobourg, où les Gobelins fabriquent leurs machines et inventions les plus puissantes. C'est aussi un centre de rassemblement pour les plus grands ingénieurs et inventeurs du pays, où l'on forge des créations capables de rivaliser avec la magie elle-même.

Le temple affamé

Un temple situé au centre du pays, dédié à Korl. Les orcs viennent ici pour offrir des sacrifices et demander des bénédictions afin de recevoir sa protection lors de leurs raids ou pour augmenter leur force en bataille. Le temple est aussi réputé pour ses rituels de préparation des guerriers avant de partir en guerre, notamment leur peinture de guerre.

Relation International

Alliance : Zajar'dha ne possède pas d'alliés, car il a peu de contact avec les nations qui ne sont pas ses voisins.

Ennemi : Zajar'dha est en conflit ouvert avec l'empire de Sheojin, Élyra et Hélianthe.