



Tanæphis

(L'an 1043 De Néennes)



Ce continent est la seule terre connue, on appelle aussi Tanæphis la planète qui l'abrite. Elle dispose de deux soleils et trois lunes :

Fey, grosse sphère jaune étincelante

Raz, étoile bleutée à la luminosité intense mais largement plus petite que son frère, autour duquel elle orbite.

Taamish lune la plus petite. Teinte claire d'un blanc grisé. Cycle le plus court. Surnommé la perle, l'œil gris des elfes ou la danseuse.

Nænerg, de taille intermédiaire. Lune de couleur gris sombre, terne et cendreuse. Appelée aussi la brûlée, l'œil noir des hommes ou la boudeuse.

Ephis, la plus massive. Lune au cycle le plus long. De couleur rougeâtre. Connue comme la sanglante, l'œil rouge du Néant ou la dormeuse.

Ses peuples...

- Les **Dérigions** habitent la fière cité de Pôle et ses environs. Autrefois grand empire, aujourd'hui l'ombre d'une gloire passée, malgré les efforts du jeune empereur Bert III. Civilisés et riches d'une culture complexe, ils restent influents et au cœur des réseaux d'échange du continent. Écartelés entre l'image de pervers décadents et l'espoir d'un ultime sursaut.
- Les **Voroziens** sont la puissance montante de Tanæphis. Anciens vassaux de Pôle, leur société est policée et structurée à l'extrême. Divisées en castes (travailleurs, légistes, nobles et soldats), elle fascine autant qu'elle effraie, surtout ceux qui voient se rapprocher les légions de l'Hégémone.
- Les **Piorads** sont les puissants guerriers du nord. Leur monde est celui de la force, de la domination et des certitudes. Peu importe que ceux du sud les voient comme des barbares stupides. En guerre avec leurs voisins Thunks.
- Les **Thunks** vivaient autrefois en calme tribus nomades parcourant le nord d'une côte à l'autre. Dépossédés de leurs terres ancestrales par les Piorads, ils se sont réfugiés dans le grand nord hostile. Apparemment souriants et amicaux, ils cachent une rancune immense.
- Les **Batranobans** de l'ouest s'enorgueillissent d'une société stable et prospère. Ils commercent avec tout le continent et cultivent les épices, plantes étranges aux vertus magiques. Ils vivent au bord des déserts ardents.
- Les **Gadhars** sont les enfants de la Jungle, peuplade primitive s'organisant en mille tribus étranges. Leur peau noire les met souvent au ban de la société des « pâlots », bien souvent un Gadhar n'est qu'une marchandise, à moins qu'il ne porte une Arme-Dieu...
- Les **Alwegs**, apatrides, sont traités avec crainte ou mépris. On donne le même nom aux enfants bâtards issus de deux peuples. Trop d'origine ou aucune, le souci est le même : la différence.
- Les **Hysnatons** sont l'expression visible d'un reste de sang chimérique dans les lignées humaines (nain, elfe, troll, formoirés...). Certains sont craints comme des monstres, d'autres utilisés pour leur beauté.
- Les **Sekekers** vivent en tribus de rapines et de meurtres et ne vivent qu'entre femmes.

... & ses Armes-Dieux

Elles sont les autres acteurs essentiels de l'histoire tumultueuse de Tanæphis. Elles passent de mains en main, conférant une puissance inégalée. Elles offrent aussi une destinée extraordinaire, bien que souvent sanglante, aux hommes et femmes suffisamment chanceux ou fous pour devenir leurs Porteurs, éléments essentiels à la vie de ces dieux. Les Porteurs profitent de leurs pouvoirs divins et vivent en symbiose avec leurs Armes, ces deux esprits sont en lien permanent