



Terres Sauvages

Les Terres Sauvages désignent l'ensemble des territoires situés au sud de l'île, en dessous du désert de Khaari. Ses habitants sont appelés les Peaux-Vertes, à savoir : les Orcs, les Gobelins et les Trolls. Leur mode de vie est assez varié puisque la majorité des Orcs chassent les troupeaux sur des territoires inhospitaliers de manière semi-nomade, alors la plupart des Gobelins sont sédentaires et vivent du commerce et de l'artisanat dans des cités de montagne. Les Trolls vivent reclus en petits groupes, parfois parmi les orcs, se développant à leur rythme.

Seul un territoire fait la jonction entre l'ensemble des Terres Sauvages et le reste du monde. Il s'agit des Landes de Gurnagal, aux portes du désert : une zone presque stérile où seules des caravanes de marchands (Gobelins, Orcs et Trolls) effectuent sans cesse des allers-retours. C'est le seul lien des peaux-vertes avec le reste du continent. Les caravanes ne traversent le désert que depuis peu, brisant peu à peu le long isolement de ces peuples sauvages : vus comme des parias et chassés par la plupart des peuples de l'île, qui ne connaissent les peaux-vertes que par les légendes héritées des anciennes guerres ayant opposées les peaux-vertes au reste du monde (guerres perdues par les peaux-vertes, raison de leur exil au delà du désert). Seule la ville de Valdur, au coeur de l'empire nain, a d'abord accepté de leur ouvrir ses portes. Alors que certaines peaux-vertes vivent désormais en paix dans ses murs depuis plusieurs générations, la situation évolue peu à peu et certaines régions des plus progressistes commencent à tolérer leur présence. Cependant, le moindre incident pourrait réduire à néant tous les efforts de mains timidement tendues envers ces ennemis du passé.

Les plus grands émissaires des peaux-vertes sont sans aucun doute les hommes-bêtes. Ces humains ayant volontairement refusé de suivre le cours de l'histoire et de marcher avec le reste de leur peuple dans leur quête civilisatrice ont gardé un mode de vie assez similaire aux orcs tribaux : des villages nomades, suivant le gré des saisons et les migrations du gibier, vivant au plus proche de la nature dans les

grandes réserves sauvages au sud de Valdur. Leur affinité avec la magie est puissante, comme les autres humains, mais prend une forme beaucoup plus bestiale : chaque homme bête est entraîné pour manifester son pouvoir de manière à imiter un animal particulier. Les plus doués sont capables de se métamorphoser totalement en l'animal qu'ils ont appris à copier. Défendant leur mode de vie et leur culture, ils se sont rapproché naturellement des peuples des Terres Sauvages et sont capables de cohabiter pacifiquement. Il n'est pas rare que des orcs ou des gobelins soient adoptés par une tribu d'hommes-bêtes ou que des hommes-bêtes partent vivre au coeur des Terres Sauvages.

Les peuples des Terres Sauvages sont riches en contraste, tiraillés entre des traditions ancestrales très fortes et une ouverture progressive au reste du monde, malgré le désert les séparant des contrées du nord. Alors que de nombreuses peaux-vertes souhaitent tracer une croix sur leurs anciennes rivalités et bâtir un avenir d'échange et de paix avec le reste du monde, d'autres ne digèrent pas la défaite de leurs ancêtres, les condamnant à vivre sur ces terres désolées, et n'attendent que l'occasion pour faire payer au reste du monde leur exil forcé. Bon gré, mal gré, les hommes-bêtes doivent également se défendre, par les mots ou par les armes, alors que leur mode de vie est de plus en plus menacé par les grandes cités qui fleurissent année après année, dans l'Empire Nain et ailleurs.