

GRIDANIA



Gridania est une cité-état située dans la forêt sacrée de Sombrelineul, au centre du continent d'Aldenard. Elle est caractérisée par ses constructions en bois et sa flore foisonnante au sein même de la ville.

Elle est dirigée par le Conseil des Esprits, dont l'oracle Kan-E-Senna est exceptionnellement à la tête pour faire face à un destin incertain. Elle est une Padjale, une Hyure bénie par les Esprits de la Forêt, ce qui augmente son espérance de vie à plus de 200 ans, facilite sa communication avec les Esprits de la Forêt et lui octroie un don naturel dans l'élémentalisme et la magie blanche (la guérison).

Les habitants de Gridania vivent en forte proximité avec la nature et la respecte plus que tout, ce qui les rend proche de la déesse Nophica, représentante de la fertilité et de l'abondance parmi les Douzes. Ce mode de vie les rend reclus et très méfiants vis à vis des étrangers.

Sont présentes au sein de Gridania les guildes de nombreuses professions : maîtres d'hast, archers, élémentalistes, tanneurs, menuisiers et botanistes.

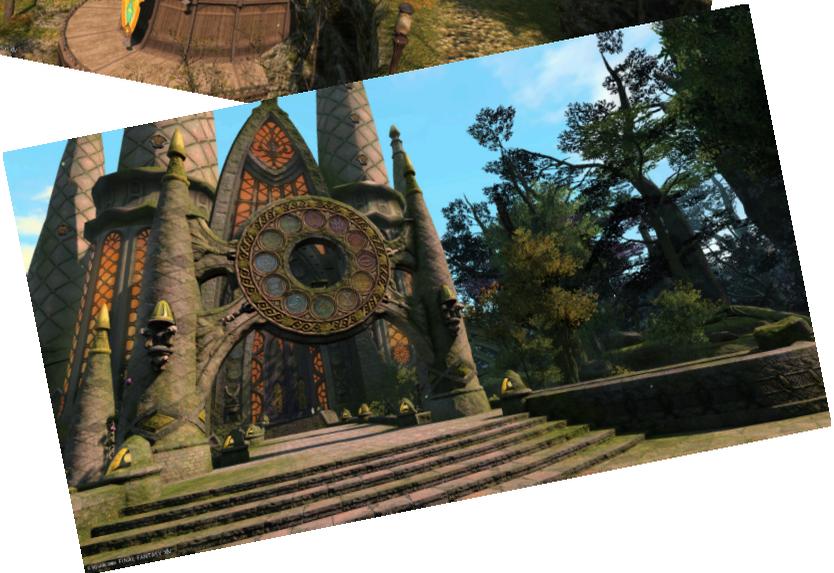
La ville et ses alentours sont protégés par les Flèches divines et les Vigiles Sombres, les combattants de l'Ordre des Deux Vipères, l'armée de la ville.

On y retrouve de nombreux monuments marquants, tels que l'auberge les Feuilles de Carline, qui sert d'hôte à la guilde des aventuriers et permet l'accès à l'aérodrome.

La forêt alentour héberge également le Sanctuaire des Douze, lieu où les mariages sont célébrés, sous la bénédiction des douze divinités.

Non moins important est le Ranch de Brancharquée, spécialisé dans l'élevage de chocobos, animaux omniprésents appréciés pour leur vitesse et leur capacité à transporter humains et marchandises.

Enfin, on notera dans les profondeurs de la Forêt de Sombrelineul la présence menaçante d'Odin et sa célèbre épée Zantetsuken, monté sur le non-moins célèbre destrier Sleipnir.



SHARLAYAN



Sharlayan est une cité-état située sur une île au sein de l'archipel des Mers du Nord. Reconnue partout comme étant la Cité du Savoir, sa communauté est composée quasiment exclusivement d'académiciens, de sages, et de leurs assistants. C'est tout naturellement que la divinité associée est Thaliak, dieu de la sagesse et du savoir, dont une statue est érigée dans la ville, face à la mer, tenant une jarre de laquelle s'écoule de l'eau.

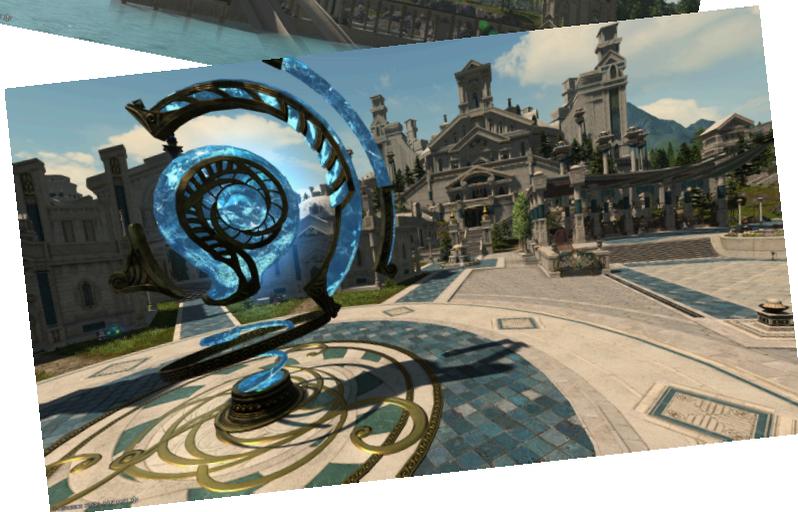
Afin de mener leurs recherches dans le calme, les interactions avec les autres cités-états sont limitées au maximum, et Sharlayan s'efforce de garder une position neutre dans tous les conflits qui pourraient survenir entre les autres cités. Cela en fait la seule ville qui ne possède pas d'armée pour se défendre. Ses savants optent plutôt pour un rôle d'observateurs et d'archivistes des événements du monde. C'est ainsi qu'ils possèdent les bibliothèques les plus majestueuses, entre Gubal qui a été laissée à l'abandon et le Noumène qui se trouve non loin de l'Académie de Magie au sein de la ville.

La ville est dirigée par le Forum, composé de membres élus par la population. En pratique, chaque membre du Forum fait partie de l'élite scientifique de la ville. Son fonctionnement est celui d'un parlement, avec des propositions de lois et des votes publics. Les élus remplissent leur fonction dans le bâtiment des Rostres, qui surplombe la ville avec son dôme et ses 6 colonnes réparties tout autour.

Afin de mener à bien leurs recherches, les académiciens ont besoin d'échantillons venant de l'extérieur, que ce soit des ressources naturelles, des objets d'artisanat, ou même des échantillons de la faune et de la flore. Pour récupérer toutes ces ressources, ils font appel à des spécialistes au collège de Glaneurs, qui sont quasiment les seuls Sharlayanais à

quitter la ville régulièrement.

Parmi les inventions les plus notables des Sharlayanais, on note celle des éthérites, des cristaux bleus permettant aux aventuriers de se téléporter à travers le monde, à condition de s'être au préalable "harmonisé" une première fois avec l'éthérite de destination afin de se repérer dans flux éthéréen.



UL'DAH



Ul'dah est une cité-état située dans le désert au sud du continent d'Aldenard, dans la région du Thanalan. Elle est caractérisée par ses constructions ostentatoires en pierre jaune, aux décorations élaborées, reflet de sa position de ville la plus riche d'Aldenard du fait des nombreux commerces qui y fleurissent.

Cette forte place du commerce amène évidemment son lot de corruption et de conspirations, dualité qui se retrouve dans la divinité préférée des Uldiens : Nald'Thal, le Dieu bicéphale, représentant des Enfers et du commerce parmi les Douze.

Ul'Dah est dirigée par la Lalafell et Sultane Nanamo Ul Namo, et par le syndicat "le Cartel du Scorpion", contenant six conseillers désignés parmi les personnalités les plus influentes de la ville. On y signalera notamment la présence du général des Immortels (l'armée de la ville) Raubahn Aldynn, qui s'est démarqué par de nombreux combats dans le Colisée de la ville avant de gagner sa liberté et de devenir l'un des dirigeants de la ville.

Sont présentes au sein d'Ul'dah les guildes de nombreuses professions : gladiateurs, pugilistes, thaumaturges, orfèvres, couturiers, alchimistes et mineurs.

La ville et ses alentours sont protégés par les Lames de Cuivre, les combattants des Immortels.

Parmi les monuments marquants, on retrouve l'auberge les Sables Mouvants, qui sert d'hôte à la guilde des aventuriers.

La ville héberge également le Colisée, dédié aux combats de gladiateurs ainsi

qu'ultérieurement à la « Grande Mascarade », des combats dédiés aux adeptes de la magie bleue.

Non moins important est le Gold Saucer, un casino géant construit par Godbert de Manderville, un autre des six conseillers du Cartel du Scorpion. Une grande proportion d'aventuriers s'y divertissent entre deux missions en participant à des minis-jeux, les Jacta, ou même à des courses de Chocobos. C'est également le moyen privilégié pour l'apprentissage des jeux de réflexion que sont le Triple Triad et le Mahjong Domien.



EULMORE



Eulmore est une ville située sur l'île de Kholusia, dans la région apocalyptique de Norvrandt, théâtre d'un mystérieux "Déluge de Lumière". Construite sur un rocher, son architecture est essentiellement à la verticale afin d'optimiser l'espace. Elle est divisée en trois parties bien distinctes : les Racines, le Tronc et la Voûte. Situées aux pieds de la ville, les Racines accueillent ceux qui souhaitent intégrer la ville et qui vivent en attendant dans des bidonvilles, à même le rocher. Au-dessus se trouve le Tronc, contenant le quartier général et les casernes de militaires, dirigés par le général Ran'jit. La Voûte surplombe le tout tant par sa hauteur que par ses excès. Ce lieu est haut en couleurs et en débauche et regroupe la partie riche des habitants qui vivent dans un luxe perpétuel, entre nourriture à outrance, tissus nobles et flânerie. C'est également à cet étage que se trouve la Ruche, lieu de débauche où les plus aisés des Eulmoriens se rendent pour passer le temps entre alcool et spectacles dansants.

La ville est dirigée par le dictateur Don Vauthry, dont le peuple est contraint à le vénérer comme un dieu sous peine de tortures ou simplement de mort. Sa position de dictateur ainsi que l'allocation du Tronc en casernes fait de cette ville la plus forte puissance militaire de la région. Malgré cela, c'est étonnement la seule ville de Norvrandt qui semble vivre une sorte de paix avec les Purgateurs, d'étranges créatures agressives apparues lors du Déluge de Lumière. De fait, cette ville est naturellement devenue un asile pour de nombreuses personnes cherchant à fuir les attaques incessantes et toujours plus violentes de ces monstres, malgré les conditions déplorables qu'elles vivent au quotidien dans les Racines.

On notera une autre spécialité de la ville, culinaire celle-ci : le méol. D'origine inconnue au grand public, cette viande blanche est distribuée sous forme de petits pains fendus aux

habitants de la ville. Les résidents des Racines bénéficient aussi de cette distribution de méol dont leur survie dépend. Comme si la condition de ces derniers n'était pas assez compliquée, la distribution se déroule lors d'un petit spectacle, aussi ridicule que méprisant, animé par deux clowns.



LIMSA LOMINSA



Limsa Lominsa est une cité-état maritime située dans la mer de Rhotano à l'ouest du continent d'Aldenard, sur l'île de Vylbrand, dans la région de la Noscea. Elle est caractérisée par ses énormes ponts qui relient différents quartiers de la ville établis sur de petites îles alentours, ainsi que par son architecture en deux decks superposés créant de forts dénivelés.

Sa position de ville insulaire en fait le principal port de la région, ainsi que la base d'opérations de la plupart des équipages de pirates. Elle est aussi renommée pour ses activités de pêche et pour son climat tropical qui fait d'elle la destination privilégiée des touristes cherchant à profiter des plages de sable fin. Tous ces éléments font des Limséens des fidèles de la déesse Llymlaen, représentante des mers et de la navigation parmi les Douze.

Elle est dirigée par l'Amirale Merlwyb Bloefhiswyn, une ex-pirate Roegadyn. Elle a gagné la position d'Amirale lors d'une compétition qui a lieu tous les sept ans pour désigner le dirigeant de la ville. Bien qu'ayant un passé de pirate elle-même, elle a instauré plusieurs régulations dans ce domaine, interdisant les actes de piraterie contre les autres cités-états d'Aldenard.

On trouve au sein de Limsa Lominsa les guildes de nombreuses professions : maraudeurs, arcanistes, surineurs, forgerons, armuriers, cuisiniers et pêcheurs.

La ville et ses alentours sont protégés par les Casagues Jaunes, les combattants du Maelstrom, l'armée de Limsa Lominsa. Ils doivent notamment faire face à la menace d'un monstre géant dans les eaux environnantes, aux allures de serpent des mers, dénommé Léviathan.

On y retrouve de nombreux monuments marquants, tels que l'auberge le Dauphin Noyé, qui sert d'hôte à la guilde des aventuriers.

La ville héberge également le Bismarck, un restaurant de renom qui est aussi le siège de la guilde des cuisiniers. Etant l'un des meilleurs restaurants d'Eorzea, des clients du monde entier viennent à Limsa Lominsa pour goûter à ses fameux plats, évidemment à base de poissons.



CRISTARIUM



Cristarium est une ville située à Grand-Lac, dans la région apocalyptique de Norvrandt, qui fut le théâtre d'un mystérieux "Déluge de Lumière". Elle s'est construite lors du dernier siècle autour d'une non-moins mystérieuse Tour de Cristal qui est apparue soudainement et qui était accompagnée d'un étrange personnage encapuchonné surnommé l'Exarque du Cristal. Les habitants gardent tous en mémoire l'histoire de leur ville et perpétuent ce qui a forgé des liens si solides entre eux au cours des dernières décennies : toujours se rendre service et aider son prochain. Quant à l'Exarque du Cristal, il servit sûrement de guide au début et joue désormais le rôle de conseiller au sein de l'administration de la ville. Il a pris résidence dans la Tour de Cristal et reçoit les citoyens dans une pièce aussi sublime que mystérieuse : l'Oculus. D'aucuns diraient que cette pièce donne l'impression d'être hors du temps, avec, en son centre, son énorme dessin circulaire qui semble représenter des constellations liées, couronné de portes plus ou moins grandes, le tout dans des magnifiques teintes de bleu cristal et doré.

Suite à l'apparition de la Tour, la ville s'est construite petit à petit par l'accumulation de nombreuses personnes fuyant la violence des Purgateurs et cherchant refuge et réconfort. En effet, la Tour de Cristal combinée aux pouvoirs de l'Exarque de Cristal repoussaient ces monstres apparus suite au Déluge de Lumière, ce qui permis de créer un havre de paix pour ces populations blessées et esseulées.

La vie à Cristarium est ponctuée par une grande solidarité entre les habitants et une collaboration sans-faillie entre les différents corps de métier, de l'artisanat, aux récolteurs, sans oublier les éleveurs d'amaros, monture principalement utilisée pour se déplacer dans la région. La ville a d'ailleurs dédié un espace pour l'échange et le partage des compétences qui se nomme les Halles. Ensemble, les artisans essaient sans cesse

d'améliorer le quotidien des citadins afin d'offrir un avenir plus serein dans cette région meurtrie.

La Tour de Cristal est d'autant plus remarquable dans le paysage que sa couleur bleue dénote de la végétation qui se décline en un joli camaïeu de violet et rose.



ISHGARD



Ishgard est une cité-état située au nord du continent d'Aldenard, dans la région glaciale du Coerthas. Elle est caractérisée par ses grands bâtiments en pierre grise d'architecture médiévale et ses paysages enneigés en permanence. En plus de ces conditions défavorables, une politique isolationniste en fait une ville à l'écart au sein du continent, fermée aux étrangers.

Elle est dirigée par l'Archevêque Thordan VII, un Elzéen, entouré de ses douze loyaux chevaliers. Il dirige l'Eglise d'Ishgard, dont la Déesse tutélaire est Halone, la Conquérante, déesse de la guerre et maîtresse des glaciers.

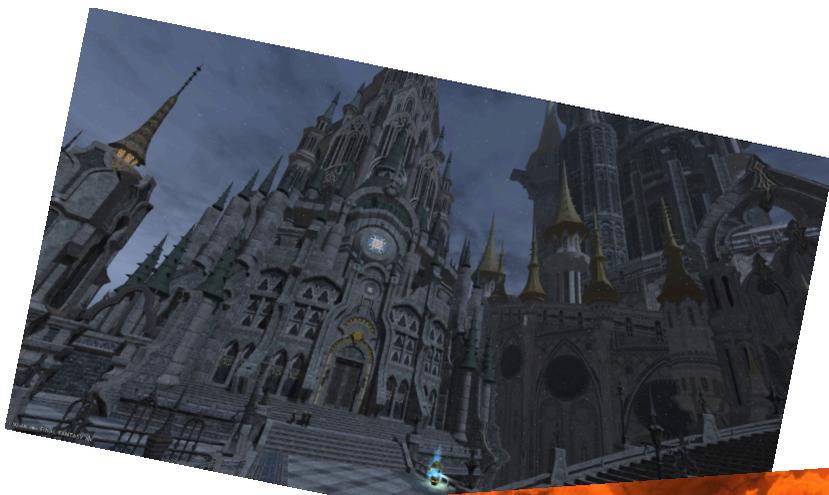
Ishgard est une ville où la différence est forte entre l'aristocratie, représentée par les quatre grande maisons (Hailienarte, Durendaire, Dzemaal, Fortemps), et le bas-peuple, qui vit dans la partie inférieure de la ville, à la limite de la survie dans des bâtiments délabrés. De fortes tensions résultent de cette ségrégation et de l'habitude généralement hautaine de l'aristocratie envers le reste du peuple.

L'histoire de la ville est fortement marquée par une guerre millénaire, qui est toujours en cours, opposant les humains aux dragons, dont Nidhogg fait office de commandant. Ainsi, Ishgard est la ville d'excellence des Chevaliers Dragon, dont les techniques leurs permettent de combattre les dragons plus efficacement. Cela procure aux Chevaliers Dragon un statut très important dans la ville, en tant que force d'attaque principale. Pour leur rendre hommage, on trouve régulièrement des statues de Chevaliers Dragon au sein de la ville, dont une géante non loin d'un camp militaire juste à l'extérieur de la ville.

Le principal corps armé de la ville se nomme les Templiers, avec à leur tête le Capitaine Général Aymeric de Borel, bien qu'on notera aussi la présence d'Inquisiteurs de l'Eglise.

On y retrouve de nombreux monuments marquants, tels que la cathédrale Saint Reymanaud, siège de l'Église Ishgardaise.

La ville héberge de même le collège d'Astromancie, maison de savants qui étudient les étoiles pour prédire les événements à venir. Plus récemment, la manufacture de Cielacier fait également parler d'elle en construisant de nouvelles armes à feu redoutablement efficace dans la guerre contre les dragons.



AMAUROT



Amaurot est une ville d'un lointain passé dont la position exacte s'est peu à peu perdue au fil des ans. Ses habitants se nommaient les "Anciens", ils étaient très grands et s'habillaient tous de la même manière, avec une toge noire et un masque blanc placé sur leur visage, effaçant ainsi toute leur individualité. Toute exposition de visage était malvenue car considérée comme un signe d'orgueil déplacé. Leur reconnaissance se basait surtout sur leurs compétences et leurs connaissances. Tous doués de magie créatrice, disparue à ce jour, chacun avait sa spécialité dans laquelle il excellait. Ils pouvaient donner forme à n'importe quoi en se basant sur des "concepts" : objets, mais également flore et faune. Une fois un concept créé par un habitant, il pouvait le mettre à disposition des autres pour qu'ils recréent facilement son contenu. Ces notions de concepts pouvaient également les amener à parler philosophie pendant des heures durant.

Bien que puissants, jamais ces philosophes n'utilisèrent leurs pouvoirs à des desseins belliqueux. Tous vivaient et aspiraient à vivre dans le calme et la sérénité, à contempler la nature et leurs créations.

En ce qui concerne la ville, les vestiges indiquent qu'elle semblait basée sur une architecture mystérieuse et avancée. De grands bâtiments allongés, dotés d'immenses fenêtres au style un peu floral, sont séparés par de larges allées où l'on pouvait trouver des bancs à l'abri de la cime des arbres. Sur quelques bâtiments, des constructions métalliques noires et singulières s'élançaient de ces derniers et donnaient l'impression qu'elles dansaient autour du bâtiment, ce qui pouvait accentuer l'aspect mystérieux de l'ancienne ville.

Amaurot était dirigée par le Concile des Quatorze, constitué d'habitants ayant fait preuve d'un talent exceptionnel dans un domaine, suffisamment pour se démarquer et s'être vu

proposer un poste au sein de ce Concile. Chacun avait sa spécialité qui pouvait être la création, la médecine, les arts, les lois et discipline, et bien d'autre encore. Seul un siège au sein de ce Concile différait des autres : le rôle du Médiateur, qui se devait d'avoir un jugement impartial dans les décisions prises. En plus d'un siège au Concile, chacun était pourvu d'un cristal renfermant les mémoires des anciens membres qui avaient occupés eux aussi le même siège que le possesseur actuel du cristal.

Malgré toutes leurs connaissances, leurs compétences et la magie créatrice, les Amaurotains n'ont rien pu faire face à la terrible apocalypse qui s'est abattue sur la ville, transformant les créations en monstres. Entre la peur et le désespoir, la ville fut entièrement détruite, laissant derrière elle de bien maigres indices rendant l'étude de cette ère ardue pour les historiens actuels.



KUGANE



Kugane est une cité portuaire et la principale ville de la région d'Hingashi, située sur le continent d'Othard, à l'est du continent principal. Elle est bordée par la Mer de Rubis, une zone indépendante où sévissent de nombreux pirates. Elle est caractérisée par ses bâtiments avec des toits en pagode rouges et verts, des cloisons en papiers, des lanternes et des portes torii. Bien qu'Hingashi soit une région fermée aux étrangers, Kugane en est l'exception, étant le seul port permettant des échanges avec les autres états. Elle reste malgré tout empreinte de cet état d'esprit régional et n'est pas des plus ouvertes aux étrangers qui foulent ses rues.

Elle est dirigée, comme le reste d'Hingashi, par l'empereur Reigen, entouré du bakufu, un gouvernement militaire.

La culture locale est faite de nombreuses légendes autour des kami, des esprits divins faisant un avec la nature environnante. La plus populaire des légendes raconte les faits d'un certain samouraï nommé Tenzen qui aurait rallié à sa cause 4 animaux : une tortue, un tigre, une paonne et un serpent nommés respectivement : Genbu, Byakko, Suzaku et Seiryû. Les aventures qu'ils vécurent tous ensemble donnèrent naissance à une amitié aussi forte que vénérable. Malgré la disparition de leur compagnon, les 4 animaux gardèrent son souvenir intact pendant les siècles qui se poursuivirent et trouvèrent refuge au Couvercle des Enfers, temple souterrain situé à flan de volcan.

Parmi ces légendes et traditions, on y retrouve également des histoires autour des samouraïs et du ninjustu, tous les deux originaires de ce continent.

Le principal corps armé de la ville se nomme le Seikiseigumi, composé majoritairement de samouraïs dont la seule mission est de maintenir la paix au sein de la ville.

Contrairement aux cités-états en Eorzea, le Seikiseigumi ne s'occupe pas des éventuelles menaces en dehors des murs de Kugane.

On retrouve à Kugane de nombreux monuments marquants, telles que deux tours reliées par un énorme pont. D'une part le Shiokaze, la plus grande taverne de la ville, où les étrangers peuvent profiter d'une cuisine locale à base de produits de la mer et de riz, y compris de l'alcool de riz. D'autre part l'Ofunakura, un établissement spécialisé dans la construction et la réparation de petits bateaux et vaisseaux où se trouve l'aérodrome de la ville. Ces deux tours dévoilent ensuite une grande place où se trouve des petits bancs sur lesquels les habitants prennent le temps de déguster un thé accompagné de brochettes sucrées.



RADZ-AT-HAN



Radz-at-han est une cité-état située au centre des trois grands continents, dans la région de Thavnair, sur le continent d'Ilisabard. Sa place centrale fait de cette ville l'une des plaques tournantes du commerce dans le monde. De fait, on peut y rencontrer plein de personnes issues de villes et races différentes mais une race est endémique et s'aventure très peu hors du continent d'Ilisabard : les Matangas, des éléphants bipèdes de taille raisonnable naturellement doués en alchimie.

La ville de Radz-at-Han est très chargée visuellement. Les bâtiments sont composés de différents types de pierres aux couleurs vives, avec des peintures ou des ornements fournis parfois même dorés. Les nouveaux arrivants sont toujours subjugués par le charme et la densité que cette ville offre, à en faire tourner la tête. En plus des bâtiments, Radz-at-han possède une production locale de soies qui sont également dans les mêmes teintes et vendues sur le Bazar de Balshah. Ajouter à cela les épices tout aussi colorées ainsi que les herbes à thé, et on obtient un beau florilège de couleurs, d'odeurs et de saveurs. Gare à ceux qui oseraient manger le goût curry épicé au Meyhane de Mehryde sans en avoir l'habitude, certaines épices sont tellement fortes qu'elles sont déconseillées aux non-initiés.

La renommée de Radz-at-han repose aussi sur ses alchimistes, dont la discipline y est née, avec une spécialisation dans les remèdes en tout genre. On retrouve deux laboratoires d'alchimie : un dans la région qui se trouve à la sortie de la ville, l'autre au sein même de la ville. Tous deux disposent de grands alambics dont un qui brasse continuellement les mixtures préparées par les alchimistes.

En plus d'exporter ses tissus, épices et thés, Thavnair a aussi exporté l'art du combat basé sur des danses de guerre et qui a vu le jour en ses terres : les Danseurs. Cet art, appelé

"Kriegstanz", est célèbre pour sa grâce et ses mouvements envoûtants, mais se révèle également être une redoutable technique de guerre. Le danseur ou la danseuse projette des cercles affûtés et souvent décorés, appelés chakrams, lors de ses mouvements de danse. Les légendes racontent également que, au delà de la technique de combat, leurs danses auraient le pouvoir de toucher l'âme de ceux qui les regardent, et d'apaiser les sentiments négatifs qui se terrent au plus profond de ces derniers. Une place en l'honneur de cet art et des danseurs a été érigée en plein Thavnair.

La ville est dirigée par le satrape Ahewann bin Alzadaal qui réside au palais du Meghaduta, situé au point culminant de la ville. Le satrape, de la lignée des Alzadaal, est le descendant du héros qui a amené la paix entre les différentes factions de la région il y a bien longtemps. Très prévenant et à l'écoute de ces sujets, il dirige aussi l'armée qui protège la ville et qu'il a nommé l'Ost rayonnant.



SHARLAYAN



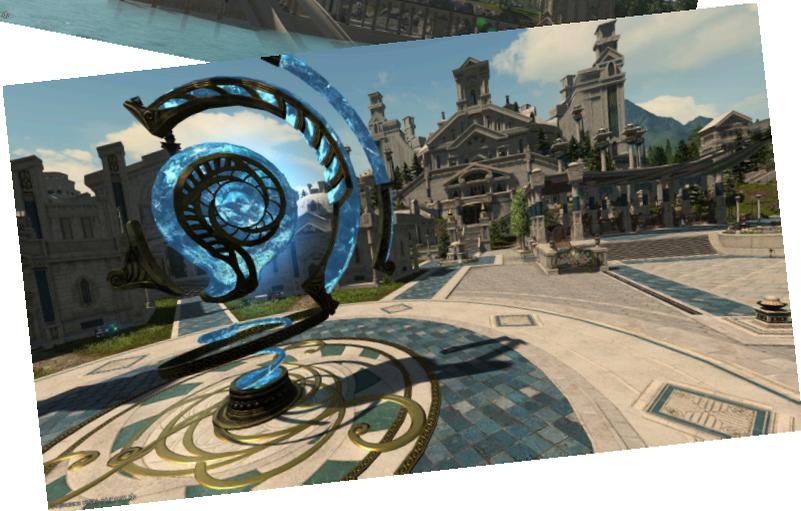
Sharlayan é uma cidade-estado situada numa ilha do arquipélago do Mar do Norte. Reconhecida em todo o lado como a Cidade do Conhecimento, a sua comunidade é composta quase exclusivamente por académicos, sábios e seus assistentes. É bastante natural que a divindade associada seja Thaliak, deus da sabedoria e do conhecimento, cuja estátua está erguida na cidade, virada para o mar, segurando um jarro de onde jorra água.

Para conduzir a sua investigação de forma pacífica, as interações com outras cidades-estado são limitadas tanto quanto possível, e Sharlayan esforça-se por manter uma posição neutra em quaisquer conflitos que possam surgir entre outras cidades. Isto torna-a a única cidade que não possui um exército para se defender. Os seus estudiosos optam, em vez disso, pelo papel de observadores e arquivistas dos acontecimentos mundiais. É assim que têm as mais majestosas bibliotecas, entre Gubal que está abandonada e Noumenon que não fica longe da Academia de Magia da cidade.

A cidade é administrada pelo Fórum, constituído por membros eleitos pela população. Na prática, cada membro do Fórum faz parte da elite científica da cidade. Funciona como um parlamento, com propostas legislativas e votações públicas. Os eleitos desempenham a sua função no edifício Rostra, que domina a cidade com a sua cúpula e as suas 6 colunas espalhadas por toda a volta.

Para realizarem as suas pesquisas, os académicos necessitam de amostras externas, sejam recursos naturais, objetos artesanais ou até mesmo amostras de fauna e flora. Para recuperar todos estes recursos, recorrem a especialistas do colégio Respigadores, que são quase os únicos Sharlayaneses a abandonar a cidade regularmente.

Entre as invenções mais notáveis dos Sharlayaneses, destacamos a dos eteritas, cristais azuis que permitem aos aventureiros teletransportarem-se pelo mundo, desde que primeiro se “harmonizem” pela primeira vez com o eterite de destino para encontrar o caminho no etéreo fluxo.



RADZ-AT-HAN



Radz-at-han é uma cidade-estado localizada no centro dos três grandes continentes, na região de Thavnair, no continente de Ilsabard. A sua praça central faz desta cidade um dos centros de comércio do mundo. Na verdade, pode conhecer ali muitas pessoas de diferentes cidades e raças, mas uma raça é endêmica e raramente se aventura fora do continente de Ilsabard: os Matangas, elefantes bípedes de tamanho razoável, naturalmente dotados em alquimia.

A cidade de Radz-at-han é muito carregada visualmente. Os edifícios são feitos de diferentes tipos de pedras de cores vivas, com pinturas ou ornamentos, por vezes até dourados. Os recém-chegados são sempre cativados pelo charme e pela densidade que esta cidade oferece. Para além dos edifícios, Radz-at-han tem uma produção local de sedas que também são dos mesmos tons e são vendidas no Balshah Bazaar. Acrescente-se a isto as especiarias igualmente coloridas, bem como as ervas do chá, e obtemos uma bela antologia de cores, cheiros e sabores. Cuidado com quem se atreve a comer o saboroso caril picante de Mehryde com Meyhane sem estar habituado, alguns temperos são tão fortes que não são recomendados para os não iniciados.

A fama de Radz-at-han reside também nos seus alquimistas, cuja disciplina aí nasceu, com especialização em medicamentos de todos os tipos. Existem dois laboratórios de alquimia: um na região fora da cidade, outro dentro da própria cidade. Ambos possuem grandes alambiques, um dos quais mexe continuamente as misturas preparadas pelos alquimistas.

Para além de exportar os seus tecidos, especiarias e chás, Thavnair exportou também a arte do combate baseada nas danças de guerra e que surgiu nas suas terras: os Dançarinos.

Esta arte, chamada "Kriegstanz", é famosa pela sua graça e movimentos fascinantes, mas também se revela uma formidável técnica de guerra. O dançarino projeta círculos nítidos e muitas vezes decorados, chamados chakrams, durante os seus movimentos de dança. As lendas dizem ainda que, para além da técnica de combate, as suas danças têm o poder de tocar a alma de quem as assiste e de acalmar os sentimentos negativos que residem no fundo das mesmas. Uma praça em homenagem a esta arte e aos dançarinos foi erguida no meio de Thavnair.

A cidade é governada pelo sátrapa Ahewann bin Alzadaal que reside no Palácio Meghaduta, localizado no ponto mais alto da cidade. O sátrapa, da linhagem de Alzadaal, é descendente do herói que há muito tempo trouxe a paz entre as diferentes facções da região. Muito atencioso e atento a estes assuntos, lidera também o exército que protege a cidade e a que chamou Hoste Radiante.

