**En Général**

Le monde d’Esteren est vaste et complexe à appréhender, mais l’essentiel de ce qu’un aventurier doit savoir est contenu entre ces pages. En effet, les Sept chapitres qui suivent se concentrent sur les points les plus importants de cet univers, qui sont connus par tous. Si les aventuriers désirent en savoir plus sur un élément ou sur un autre, ils devront questionner le peuple et les livres. Voici les caractéristiques majeures des Royaumes d’Esteren :

-Les factions et la magie : ce chapitre revient sur les trois formes de magie présentes en Esteren. La magie Oghamique, magie naturelle qui s’utilise avec des objets de pouvoirs, les miracles, magie divine dont la puissance dépend de la foi, et enfin la magience, science fantastique et création d’artefact dont l’utilisation requiert du Flux.

-Le Monde et les Villes : L’emplacement des villes principales et la géographie des cinq Royaumes, à savoir, le Royaume du Sceptre, celui de la Couronne, de la Cape, et de l’Orbe. Le dernier, appelé Royaume Sans Roi, est maudit, et les plus braves hésitent à y pénétrer.

-L’Histoire : les grands événements de la 3e Epoque, de l’unification des royaumes jusqu’aux jours présents, les histoires troubles et inexactes de la 2e Epoque et les légendes de la 1er Epoque.

-La Mythologie : les Sept Dieux Vainqueurs, les Anciens Dieux et leurs adorateurs.

-La Société : vaste chapitre, traitant aussi bien du quotidien, des Varigaux et des Bardes, des ordres militaires, mais aussi des grandes familles dont dépend le futur des Royaumes d’Esteren.

-Les Ennemis : des tensions qui secouent les Royaumes, mais surtout des terribles Feonds, l’ennemi millénaire de la race humaine.