

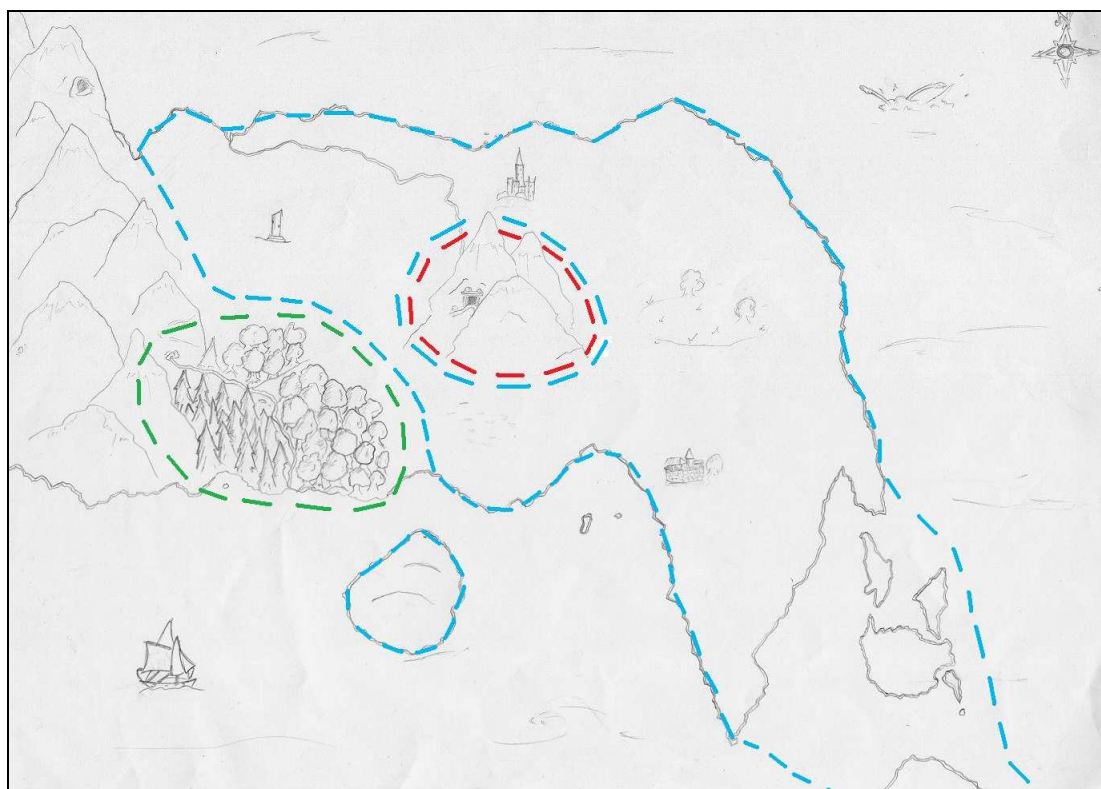
# Une présentation éclair des Terres de l'est

Voici une courte présentation des Terres de l'Est, d'abord les peuples principaux, puis la géographie, suivi d'une carte des royaumes, enfin les principaux cultes les plus courants et leur rapport à la magie.

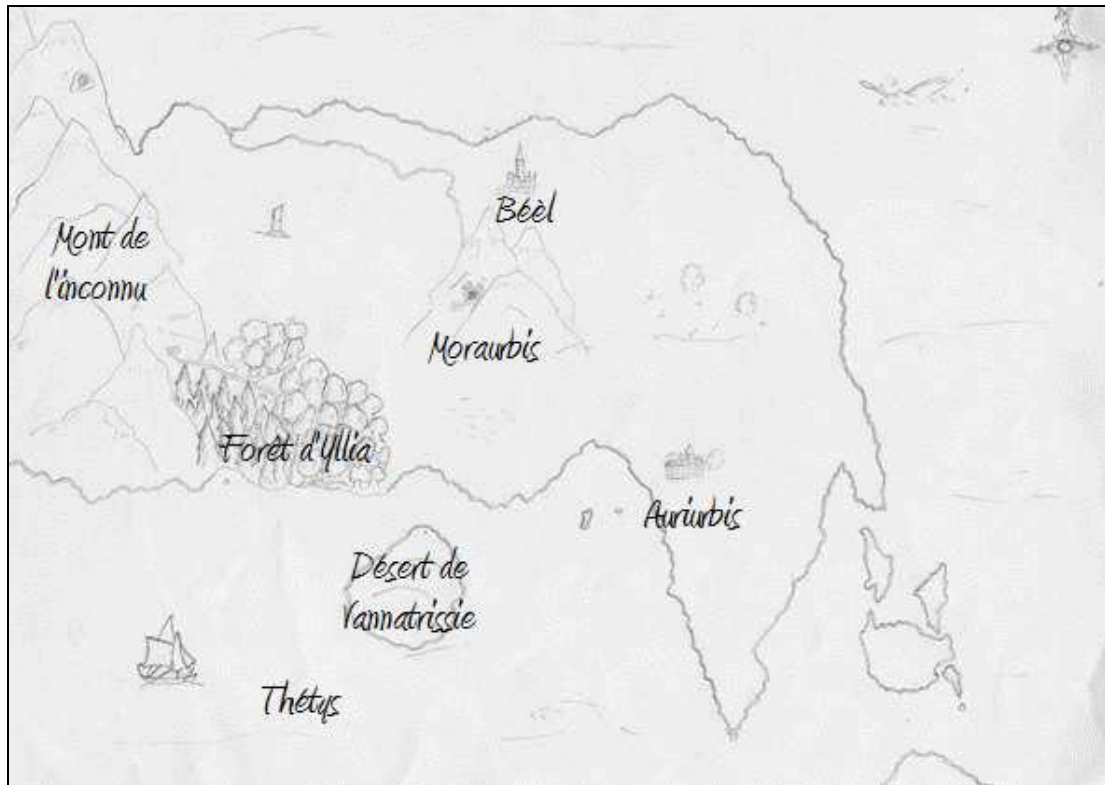
## Les peuples

Il y a environ trois peuples qui cohabitent sur les Terres de l'Est : les elfes (en vert), les nains (en rouge) et les hommes (en bleu). Les elfes sont très communautaires et tuent les étrangers à vue, on ne sait que peu de choses de ce peuple, si ce n'est qu'on ne peut pas rentrer dans leur forêt. Les nains sont vivants dans des cavernes creusées dans leurs montagnes. Ils sont assez ouverts vers l'extérieur. Ils importent de la nourriture venant des plaines et exportent des minerais. Les hommes font partie d'un peuple assez cosmopolite. On y trouve de nombreuses races en exil. Les deux races les plus représentées sont les humains (entre 60 et 70 %) et les gobelins (autour de 10 %), mais on y trouve aussi des elfes qui ont fuit leur forêt.

Chaque race a une très haute opinion d'elle-même et elles n'ont pas besoin de véritables raisons pour se montrer méprisantes les une envers les autres.



Et là, vous vous dites, c'est bien joli tous ces traits mais qu'est-ce que c'est que cette carte. Voici donc quelques explications.

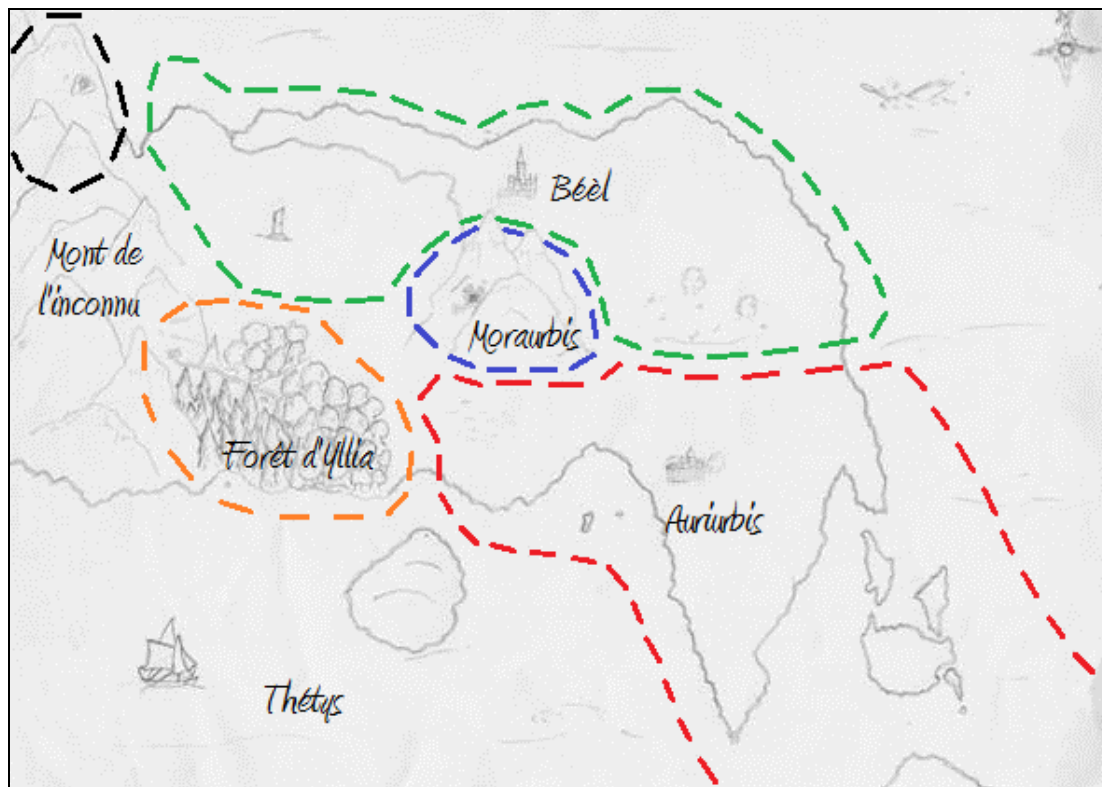


Voici la légende :

- Auriurbis : capitale d'un des deux royaumes humain ;
- Béel : capitale de l'autre royaume humain ;
- Désert de Vanatrissie : une île faite de sable ;
- Forêt d'Yllia : c'est là que vivent les elfes ;
- Moraubis : capitale du royaume nain ;
- Monts de l'inconnu : très hautes montagnes, assez hostiles. Personne ne les traverse ;
- Thétys : l'océan qui fait le tour des Terres de l'Est.

## La politique

Maintenant que vous savez tout des différents peuples et de la géographie, on peut passer à la politique. En rouge, l'empire (ou royaume, ça dépend des jours et du titre que le dirigeant veut se donner) d'Auriurbis. En vert, l'empire de Bèel (ou royaume, encore une fois ça dépend du souverain). En bleu, le royaume nain (le nom de change pas). En orange, la forêt où vivent les elfes, c'est une théocratie. Enfin, en noir, des tributs barbares qui vivent sur des plateaux, ce sont des clans non fédérés.



## Les cultes et la magie

Et maintenant, les cultes et la magie. Les cultes sont généralement associés à des peuples et non à des empires. Les peuples ont donc des dieux différents (sauf les nains, je me tâte pour leur coller le panthéon des hommes). Les elfes vénèrent principalement Céliën, leur déesse de la forêt et de la vie. Les hommes ont trois divinités principales : Aurell (dieu de la justice), Séharinne (déesse du commerce) et Arx (déesse des artisans). Les cultes d'Aurell et de Séharinne se livrent une forte guerre d'influence à moitié avouée. Pendant que les serviteurs d'Arx tentent de protéger les artisans (la plus grande partie du peuple).

La magie est quasi entièrement dominée par les serviteurs des cultes. D'ailleurs, ce sont les seuls à avoir le droit de s'en servir. Pour arriver à ce monopole, les prêtres et autres personnes tirant sa magie d'une source divine, ont chassé et tué les magiciens profanes dès que ces derniers furent en position de faiblesse. La magie est quasi entièrement dominée par les serviteurs des cultes. D'ailleurs, ce sont les seuls à avoir le droit de s'en servir. Pour arriver à ce monopole, les prêtres et autres personnes tirant sa magie d'une source divine, ont chassé et tué les magiciens profanes dès que ces derniers furent en position de faiblesse.

Voilà, c'est fini pour la présentation rapide du monde.