Description du monde

Ce document décrit plus ou moins en détail le monde dans lequel se passe l’histoire. On y trouvera la description des différents lieux et royaumes, ainsi que des peuples qui y vivent. On y trouvera des informations concernant les croyances, la magie, des légendes, les technologies…

**Description rapide :**

**🡺Voir carte pour une vision d’ensemble.**

L’histoire se déroule principalement sur le continent d’Ostalya, dans le royaume de même nom. Ce continent est séparé de l’Andar, un second continent, par la Grande Mer (Ostalya au sud-est et Andar au nord-ouest de la mer). Au sud-est, le royaume d’Ostalya est séparé par un mur (le Mur, ou la Frontière) de ce qui se trouve plus au sud-est : des peuples (humains) étrangers, mais aussi des créatures. De l’autre côté du Mur se trouve une grande forêt, plus ou moins inexplorée. La capitale d’Ostalya est Alviera, située sur la côte.

La société est de type féodal, plusieurs maisons nobles possédant des terres plus ou moins grandes (voir liste des maisons pour plus de détails), toutes obéissant au roi.

Il existe quelques villes sur le continent d’Ostalya, appelées les Cités Libres, sur le sud-ouest de la côte, qui n’appartiennent pas à la couronne, et qui ont avec le royaume des échanges commerciaux essentiellement. Actuellement, le royaume connait la paix, mais l’histoire commence avec une invasion andarie.

Les Iles d’Or sont indépendantes d’Ostalya et des Cités Libres. Elles sont fédérées en une sorte de petit royaume, dominée par la ville d’Elyria. C’est la terre d’origine des dragons. Elyria est gouvernée par le Tout Puissant, qui siège sur le Trône Doré, et ses trois Puissants.

**Les peuples :**

Sur Ostalya, il n’y a que des humains, et d’ailleurs, les autres peuples ne sont que des légendes. Les populations sont sensiblement les mêmes dans tout le royaume, de type occidental.

**Les croyances/religions :**

Les Ostalyens croient en l’existence de deux dieux coexistant, le Guerrier et la Vierge, le premier symbolisant la force et la justice mais aussi la destruction, et la seconde symbolisant la vie et la santé.

Les hommes prient surtout le Guerrier, afin de leur accorder vigueur au travail ou force à la guerre, tandis que les femmes prient plus souvent la Vierge pour leurs enfants ou leur famille en général. Ces deux divinités sont supposées être bonnes, et certains croient en l’existence d’une troisième divinité maléfique de la mort, (l’équivalent du Diable catholique), appelé l’Archange, qui équilibrerait la balance divine, et serait à l’origine des guerres, maladies, et de tous les malheurs humains. Il s’appelle ainsi car il peut apparaître à la fois sous un visage méchant ou sous un visage tentateur.

Il y a donc deux courants majeurs : ceux qui croient que le Guerrier et la Vierge sont opposés à l’Archange dans une lutte bien/mal éternelle et qu’ils tentent de protéger les humains alors que l’Archange répand le mal partout, et ceux qui ne croient pas en l’existence de l’Archange, mais pensent en fait que le mal vient soit des hommes eux-mêmes, soit du Guerrier et de la Vierge, pour mettre à l’épreuve les hommes.

Remarque : la majorité des Ostalyens croient, mais certains non. Le fait de croire n’est pas obligatoire, la religion n’est pas imposée par le roi.

Dans les Cités Libres, d’autres dieux sont vénérés (même si certains vénèrent le Guerrier et la Vierge comme les Ostalyens).

Parmi ces dieux figure Masha’ar, un dieu unique, une figure masculine puissante, à la fois guerrier et sage/juge, plutôt crainte qu’aimée, réputée juste mais pas vraiment bonne. Il s’agit plutôt d’une divinité brutale, sanguinaire, mais qui veille sur ses adeptes et les protège. Les prêtres de cette religion pratiquent les sacrifices (animaux officiellement, mais également des humains officieusement).

**La magie :**

La magie est supposée avoir existé sur Ostalya, du moins des légendes en parlent. Mais il n’existe à ce jour aucune archive qui atteste cela, ou alors de très vieux livres, jugés pas forcément fiables, ou bien alors il existe des sources mais elles sont détruites ou perdues. Les endroits où la magie semble avoir le plus probablement existé est dans les Cités Libres, aux alentours du Mur, et également dans la capitale, Alviera, où il y aurait eu des guildes d’alchimistes ou de sorciers…

Les Iles d’Or sont réputées pour être un lieu magique (où la terre serait anormalement fertile ou infertile selon les endroits, où les forêts seraient mystérieuses, etc…). C’est aussi la terre d’origine des dragons, dont on pense qu’ils ont surgi des montagnes, lors de puissantes éruptions volcaniques.

Les Ostalyens ne connaissent que très peu les Iles d’Or, quasiment pas en fait (à part quelques érudits), et beaucoup pensent que la magie existe encore là-bas. Ils croient qu’il y a des mages, des vendeurs de potions, et peut-être même encore des dragons…

Les Cités Libres sont un peu moins méconnues, mais attisent également ce genre de superstitions.

La magie est considérée par la plupart des nobles Ostalyens comme une superstition de paysans.

**Légendes :**

De nombreuses légendes courent en Ostalya, au sujet de créatures mythiques. Les dragons en font partie, bien que leur présence soit avérée grâce à des archives anciennes (mais peut-être discutables). Au sud du Mur, il existe beaucoup de légendes également, au sujet de créatures plus ou moins monstrueuses, telles que des loups géants, des ours géants, des oiseaux mangeurs d’hommes, des hommes qui se transforment en animaux, des hommes minuscules cannibales (genre des pygmées), ou bien des géants, ou encore des bêtes qui ne ressemblent à rien de connu.