

Cyriande

Nation de libres penseurs, d'académiciens et de militaires chevronnés, Cyriande est l'une des plus riches d'Élude, là où Alfars et Humains vivent en collaboration constante. Ses cités ont su se démarquer des autres par leur vision d'une collaboration avec l'humanité, de l'expression de la culture, par leur amour courtois et bien sûr, par leurs compétences navales.

Renseignements HORS-JEU

ORIGINE DES NOMS : Occitans, italiens ou méditerranéens. Exemples : Viari, Donelto, etc.

Œuvre de fiction d'inspiration : The Musketeers, The Borgias, The Tudors (TV). Les Salauds Gentilshommes, Les Trois Mousquetaires, le Capitaine Fracasse (Livre).

Ce que sont les cités de Cyriande :

- Des cités florissantes possédant une somme considérable d'écrits datant de plusieurs siècles.
- Des cités où l'unité et la camaraderie caractérisent les relations entre Alfars et Humains, et où l'ordre et la consignation de la connaissance dictent les voies de la politique.
- Un état libertin, littéraire et philosophique, où la vérité se remet en question constamment.
- Une nation qui lègue son héritage par ses valeurs transmises aux générations suivantes

Ce qu'elles ne sont pas :

- Des citées d'elfes élitistes isolés du reste du continent et fermées aux autres courants de pensée. Les Cités de Cyriande ont, au contraire, une vision très humaniste et ouverte face aux autres croyances et mœurs.
- Un peuple en déclin, où les derniers survivants tentent à tout prix de conserver les connaissances qu'ils possèdent face aux races plus jeunes.

Les intérêts de Cyriande à Rivesonge

- La région étant un ancien territoire forsvarite avant l'essor de l'empire mévosien, il y a beaucoup de reliques et connaissances cyriandes et forsvarites à découvrir.
- Le secret de la chute mévosienne, mais aussi de leur puissance sont des mystères irrésistibles.
- Volonté d'enlever la brume pour en faire une possible nouvelle colonie extrêmement bien placée politiquement et riche en ressources générales.
- L'arrivée de chacune des provenances en Rivesonge donne accès aux citoyens des pays les plus lointains de Cyriande. Certaines connaissances culturelles qui n'étaient pas accessibles auparavant peuvent le devenir à travers leur échanges dans la région.

La place Saint-Marc, Canaletto (1730)

Vêtements et apparats

Les habitants des Cités Libres de Cyriande se plaisent à porter des atours flamboyants, typiques de leur mode de vie coloré. Lors de la confection des vêtements, de riches tissus sont soigneusement sélectionnés; soie, brocart, cachemire, satin, taffeta et velours sont des étoffes de choix pour les apparats des nobles cyriens, tant pour le large éventail de teintes que pour la diversité des textures. Chaque patron est conçu pour avantager son propriétaire, tout en lui offrant un confort sans égal. Souvent, il va être accompagné de chapeaux aux fines plumes qui relèvent l'ensemble avec goût.

Les Alfars présentent toujours une image agréable et conviviale, chaque pièce de vêtement étant assortie et agencée l'une avec l'autre. Les tissus sont ornementés d'exquises broderies mettant en valeur leurs nuances et la carnation délicate des Cyriens. Les bordures sont tissées de fils éclatants, souvent dorés ou argentés. Chaque bijou, délicat amalgame de fines pierreries et de métaux recherchés, est étudié pour s'harmoniser avec les ornements raffinés des vêtements. Les Humains de Cyriande portent également des vêtements colorés aux textures recherchées, agrémentés de superbes bijoux.



Moeurs et coutumes

L'éducation

Que ce soit par l'entremise d'écoles ou de l'apprentissage par la pratique, l'éducation est mise à l'avant-plan en Cyriande. Rares sont les Cyriens n'ayant pas accès à une éducation de base, et la plupart seront vivement encouragés à parfaire leur savoir à travers le voyage et la pratique. Les études se divisent entre le primaire, obligatoire pour les plus jeunes puis le supérieur accessible après le premier service militaire. La Voie de Cyre encourage la prise en charge des personnes dépourvues par ceux qui en ont les moyens.

L'inscription et son paiement à une académie pour un enfant correspond à son inscription au registre d'état civil, et donc à l'officialisation du lien de filiation. Un individu n'étant pas inscrit à ce registre n'est pas reconnu comme un citoyen des cités libres. Peu importe les géniteurs réels de l'enfant, les parents officiels sont ceux inscrits à ce document. Le nombre d'enfants à la charge d'un individu est traditionnellement considéré représentatif du statut social de l'individu. L'inscription à ce registre d'un tuteur-parent entraîne une obligation légale de paiement pour l'éducation de l'enfant, si ce paiement n'est pas fait, l'étudiant peut annuler son lien de filiation. À la fin de ses études académiques, le nom de famille des ses tuteurs-parents lui sera reconnu et il pourra choisir ceux par qui il préfère se nommer.

Il existe des individus très prospères et des organisations caritatives possédées par de grandes familles qui subventionnent l'éducation des enfants, et ont donc le statut de parents pour des centaines d'enfants qu'ils n'ont pourtant jamais rencontrés. On peut nommer ainsi les fondations tenues par les Brymielles dont les individus en charge supportent de nombreux artistes ou les Ivaldis qui subventionne les plus prometteurs des Pèlerins d'Himme.

Relations et amours

Les Cyriens sont considérés pour la plupart comme étant de libres penseurs. Ils sont généralement très ouverts face aux autres cultures, et n'hésitent pas à réprimander les États d'Élude faisant preuve de fermeture et d'élitisme face aux autres nations. Le libertinage et les mariages multiples entre individus de Cyriande sont fréquents. Le libre amour est également accepté et courant. Pour les Alfars cyriens, la procréation et la descendance sont d'une importance capitale, en accord avec la Voie de Cyre. Ainsi, la polygamie est souhaitable et assumée, puisque c'est une façon d'assurer un héritage riche et diversifié à la société de Cyriande. Même si la fécondité interracial n'existe pas, il n'est pas rare de voir un humain et un alfar en relation amoureuse. Ces relations peuvent mener à l'adoption d'un enfant de l'un par l'autre ou le soutien par le beau-parent afin de payer les études d'un pupile.

Le service militaire

À l'intérieur de Cyriande, un service militaire de 5 ans est obligatoire, bien que beaucoup s'y engagent aussi pour 15 pour jouir des bénéfices qui en découlent. Cette mesure a été mise en place il y a 500 ans pour assurer une certaine constance dans les effectifs militaires de l'État. À 18 ans pour le premier service, à 25 ans pour le deuxième (qui se déroule toujours à Coranthe) et 40 ans pour le troisième. Chacune des parties du service militaire accorde des droits supplémentaires à un habitant de Cyriande. Un enfant n'est pas responsable jusqu'à la fin de son premier service militaire. Après ceux-ci, il sera considéré comme un adulte. Il est libre de ses décisions, aura le droit de faire des études supérieures et de son choix de carrière. Il peut aussi fonder une famille. Après son deuxième service militaire, il devient un citoyen. Il a droit de vote, il peut travailler dans une guilde. Après son troisième service, il peut acquérir un titre, posséder des terres, diriger une guilde ou occuper un poste qui nécessite une élection.

La désertion du service militaire se produit lorsqu'un habitant quitte l'armée sans que son supérieur l'y autorise ou s'il atteint un âge limite et qu'une partie de son service n'est pas débutée. Puisque le service militaire est requis, un habitant qui ne remplit pas ses obligations deviendra un sans-papiers. Son état civil sera révoqué et la Garde de Casimir sera informée de sa désertion. Il est possible de demander pardon et un juge pourrait exiger des années de service supplémentaires ou de la prison avant que son statut ne soit rétabli.



Les duels

Les duels sont une façon couramment utilisée à Cyriande pour régler les litiges entre individus et familles. Ils sont mis de l'avant afin de prévenir les conflits armés entre aristocrates du royaume. Il est souvent possible d'assister à ces duels d'honneur qui sont très rarement mortels. Certaines des classes sociales moins nanties usent toutefois les duels à outrances pour régler des désaccords et des querelles banales; les autorités encadrent donc strictement de tels combats afin d'en limiter l'abus et de prévenir les morts inutiles. Ceux qui outrepassent ces réglementations sont sévèrement punis par les autorités en place. Néanmoins, il est possible dans certaines cités, avec les bonnes connections, de savoir exactement comment ne pas se faire prendre et où aller.

La criminalité

Qui dit métropoles, civilisation et commerce dit également crime. Comme toutes les grandes villes d'Élude, les Cités libres ne sont pas sans leurs lots de pauvreté, de misère et de criminalité. Le crime organisé est très présent en Cyriande. à défaut d'actions personnelles, et il est très bien organisé. Celui-ci est partagé entre plusieurs organisations communément appelées «Cartels» qui sont très protecteurs des territoires dont ils ont la «protection». La plupart de leurs membres proviennent des milieux défavorisés des Cités libres, mais il arrive que certains mieux nantis se retrouvent à y être mêlés, de gré ou de force. Par exemple, les sans-papiers et les déserteurs composent la pluparts des habitants qui forment les cartels ou qui ont besoin de leur aide.

Les cartels sont également un excellent moyen de briser le plafond de verre entre humain et alfar, l'ascension méritocratique se faisant à coup de dague dans le dos. Les différents cartels gagnant et perdant en puissance de manière très rapide, il est essentiel de pouvoir s'adapter rapidement et toutes les races ont une chance de s'élever en haut de la pyramide.

Le principal revenu de ces groupes est la contrebande. La politique externe de Cyriande proscrit le commerce avec de nombreuses nations qui fournissent des denrées rares dont beaucoup de Cyriens raffolent. Parfois, le commerce est légal, mais les taxes sur les importations sont beaucoup trop grandes. Quoiqu'il en soit, il existe toujours un profit à faire en passant outre les canaux commerciaux habituels. Par exemple, les pierres précieuses de Drasilhelm sont importantes pour les expérimentations mystiques mais le commerce en est illégal. Les guildes doivent passer par des intermédiaires sans que le traçage ne soit clair pour les autorités ou simplement transiger avec d'autres pays. Les cartels peuvent établir des routes beaucoup plus directes et économiques.



Bien que les autorités soient constamment en train de lutter contre ces cartels, beaucoup de rumeurs circulent disant que bien des seigneurs font affaires avec ces criminels, soit pour mettre la main sur des denrées autrement inaccessible, soit pour mettre à profit leurs expertise dans les activités sournoises ou leur impressionnant réseau de contact. Dans tous les cas, le système instauré dans les Cités libres de Cyriande sont un peu comme la chèvre que les cartels vont traire: bien qu'ils doivent en éviter les cornes, ils ne survivraient pas sans son lait.

Même si le Cyr impose son autorité sur les Cités libres, la cohésion des familles nobles n'est pas parfaite. Financer la drogue dans une ville d'une autre famille, pour la rendre chaotique peut être un moyen d'avancement politique ou économique. Les cartels peuvent servir à atteindre son but sans que l'on puisse retracer la source de la commande. Il paraîtrait même que certains cartels sont directement sous la tutelle de familles dirigeantes.



La justice

Les principes de justice sont basés sur les Voies de Forsvar. Tout ce qui contredit la prospérité, la vigilance ou la sagesse risque d'être illégal. Par exemple, faire de la magie sous substance, les paris sur les arènes de combats et la création de fausses reliques pour se faire de l'argent sont toutes des manières d'enfreindre la loi et une Voie en même temps. Bien sûr, le vol, le meurtre, la trahison, le trafic d'influence et l'espionnage sont des crimes majeurs. La production de faux papiers, tricher le système ou la falsification d'une preuve du service militaire en sont aussi.

La plupart des activités économiques sont réglementées par une guilde. Une personne qui le fait sans être membre commet un crime de contrebande. Les casinos sont très populaires, mais la triche est sévèrement punie. De la même manière, les drogues sont populaires, mais la loi interdit surtout de mentir sur la composition d'une substance. Les crimes majeurs sont gérés par la Garde de Casimir, dans les tribunaux placés dans chacune des cités-états. Les crimes mineurs sont gérés localement et diffèrent par état.

La peine de mort est rarement administrée à l'intérieur de Cyriande. En effet, les autorités préféreront déconditionner les criminels ayant commis des crimes mineurs plutôt que de les envoyer en prison. Travaux forcés, corvées militaires et autres seront ainsi fréquemment utilisées comme sanctions pour les voleurs et autres criminels mineurs. Les meurtriers, violeurs et criminels d'état seront envoyés à l'intérieur de prisons spécialisées comme La Dernière Lueur, où les détenus travaillent dans les mines de Coranthe.



La religion

Définissant le rythme des journées et des années, la religion en Cyriande se vit à travers ses actions et sa dévotion à la société Cyriane. Les instances politiques des Cités de Cyriande démontrent une grande ouverture face aux différents courants de pensées religieux que pratiquent leurs citoyens. La religion principale reste toutefois celle des Voies de Forsvar, qui teint la culture des Cyriens depuis leur origine. De manière générale, les Alfars pensent que les humains finiront tous par voir la vérité et les générations suivantes se convertiront avec le temps vers les voies Forsvarites. La seule religion qui n'est pas tolérée est celle du dogmatisme de Vinëren. Depuis le Grand Silence, il est demandé aux fervents d'autres religions de se regrouper dans certains quartiers et d'être un peu plus discret qu'auparavant.

Les Cyriens à l'extérieur des Cités

Lorsque les Cyriens explorent les autres contrées d'Élode, ils sont curieux des autres cultures et aiment partager leur vision du monde avec les autres provenances. Ils peuvent avoir l'attitude académique d'un professeur qui s'intéresse à une culture qu'il pense mieux connaître que ceux qui la vive au quotidien ou celle d'un touriste qui vient s'incruster dans une cérémonie religieuse en posant des questions. Les Cyriens peuvent se comporter en touriste curieux et condescendant, mais certains d'entre eux sont aussi dans une recherche naïve et idéaliste de nouvelles connaissances et de nouveaux points de vue qui pourraient leur offrir une vision différente du monde.

La mort

Les Cyriens, de manière générale, suivent les rites Forsvarites lors de la mort d'un défunt qui se retrouve sous la cérémonie de la Guidance. Les corps sont rapatriés et incinérés selon les rites pour permettre un passage vers les Voûtes de Lumière.

Les cinq familles régnautes

Cyriande s'est construite sous cinq familles régnautes, chacune d'entre elles prenant le contrôle du pays à leur tour. Tous les 50 ans, selon le type de scrutin de la famille, la garde de Casimir prend soin de diriger des élections.



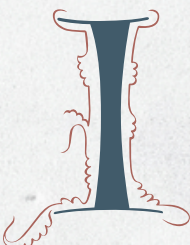
Cyriel

Famille dirigeante par excellence, les Cyriels sont peu nombreux. Ils préfèrent l'excellence au nombre et ne jure que par l'importance que chacun d'entre eux occupe en territoire Cyriand. Grands maîtres mystiques, ils tiennent dans la paume de leur main tout le savoir arcanique qu'il est possible de rassembler. Ce pouvoir se caractérise par le statut de premiers gestionnaires des Tours de Berluse, imminente académie alfarique. Ils représentent la prospérité et l'élégance Cyriane, tout en restant les protecteurs des valeurs des trois voies et des voûtes de lumière. Ils sont un roc solide qui veille à l'unité des cités Libres.



Brymielle

Les Brymielles est une famille qui se caractérise par sa foi et son sens du devoir. Ils gèrent la cité de Floriane avec grâce et un important souci du devoir. Très secrète, la partie visible est composée de diplomatie, de l'éducation des jeunes Cyriands et d'œuvres de charité. Ils comptent des contacts hautement efficaces dans tous les ordres : le leur, les vigiles et les pélerins. Élusifs, les Brymielles se concentrent sur les objectifs des voies de Forsvar et agissent dans l'ombre relative de leurs organisations.



Ivaldi

Il est dit qu'il y a un Ivaldi dans chaque taverne d'Élude. À Ravène, on se persuade qu'ils sont dans chaque tiroir tellement le nom est courant dans la cité. L'une des plus grandes familles parmi les cinq, elle se compose d'un nombre éclectique de membres adoptés parmi les meilleurs Pélerins d'Himme. Sûr d'eux, parfois un peu trop, ils agissent de manière difficile à prévoir tant la fin justifie les moyens. Tout ce qui est sûr, c'est ce qu'ils vous ont volé est déjà sous clé dans leur cité.



Valente

Exubérants et charismatiques, les Valentès prennent grand soin de leurs navires amarrés à Viscogne. Bretteurs de renom, joueurs invétérés, amateurs de bons vins et commerçants hors pair, ils sont rarement dans leur palais tant ils préfèrent voyager. Néanmoins, avec leur domination militaire des mers, la gestion d'une des rares forges arcaniques présente sur le continent d'Élude et la meilleure académie mystique sur la magie de Songe de Cyriande, les Valentès ne sont pas à sous-estimer. C'est l'erreur que beaucoup ont fait et qu'ils attendent que vous fassiez.



Lombarde

On ne présente plus les Lombardes dont le passage au pouvoir laisse toujours des marques de guerres et parfois de massacres. Leur gestion de Coranthe, au-delà des mers, est martiale par nécessité. Ils sont connus pour être la plus conservatrice des familles vis-à-vis des guerres Alfariques, prenant encore à cœur de défendre les intérêts de leur race avant tout. Méritocratiques, les Lombardes sont peu mais ils savent s'entourer d'alliés précieux et efficaces. Fervents suivants d'Hérions, certains les considèrent comme des personnes brutales, mais ce n'est pas ce qui les caractérise le plus. C'est avant tout la vigilance constante des Lombardes et de leurs hommes ainsi leur force de frappe d'élite que craignent alliés comme ennemis. Tout pour que l'histoire ne se reproduise pas.

Les organisations importantes

Cyriande s'est construite sous cinq familles régnautes, chacune d'entre elles prenant le contrôle du pays à leur tour. Tous les 50 ans, selon le type de scrutin de la famille, la garde de Casimir prend soin de diriger des élections.

Les ordres religieux :

- Les vigiles du Mistral
- Les pèlerins d'Himme
- L'ordre de Brymielle

Les organisations commerciales

- La coalition des Cygnes
- Les argentier

Les organisations politiques

- La Garde de Casimir

Les organisation militaire

- Bastion du Ticelin
- Les Corsaires de l'Azur
- La légion d'honneur
- Les guildes de mercenaire

Les cités-états

Il y a cinq cités-États en Cyriande : Berluse, Floriane, Ravène, Viscogne et Coranthe. Chacune possède sa propre histoire, culture et économie, mais elles font toutes partie des Cités Libres et entretiennent des liens étroits. Berluse est la capitale diplomatique, Floriane est connue pour ses monastères et sa bibliothèque, Ravène est une métropole commerciale, Viscogne est le centre académique et naval de l'État, et Coranthe est une cité militaire de l'autre côté de la mer, en territoire Al'sharazien.

Berluse

Il est difficile de ne pas se sentir chez soi à Berluse, c'est le berceau des Alfars, la cité vibre de couleur et de beauté. Juste une fois dans sa vie, il faut visiter Berluse.

Berluse, joyau parmi les cités Libres, brille par son faste et les installations arcaniques encore présentes partout dans la ville. Adossée à la cité grise et écrin de la voûte de lumière, il est souvent dit que Berluse est ce qui se rapproche le plus des constructions impériales que l'on trouvait dans l'empire Héronidél. Les merveilles architecturales sont dizaines dans la ville, parmi lesquelles le réseau de canaux souterrain, le palais Cyriel, l'académie et le Flambeau Astral, lieu diplomatique et d'aisance pour le Cyr en place.

Les Berlusois et Berlusaises sont connus pour leur habillement fin et détaillé, aux couleurs vives et aux dorures en écho aux étoiles flamboyantes de la nuit. Dans la partie diplomatique et administrative de la ville, les tailleurs rivalisent d'originalité et d'orgueil pour permettre à tout individu avec les moyens d'être encore plus élégant et voyant que celui d'à côté. Dans la partie plus académique, il est de bon goût de porter des vêtements seyants, mais la praticité prend le pas sur le glorieux tandis que les apprentis mages doivent manier leurs instruments ou courir d'un côté à l'autre du large campus pour trouver leurs maîtres. La ville est donc composée de plusieurs quartiers dans la large enceinte de Berluse, chacun avec ses spécialités. Ces quartiers sont tous liés par des canaux souterrain, dernier rappel de l'océan et de la mer que les anciens ont amenés avec eux.

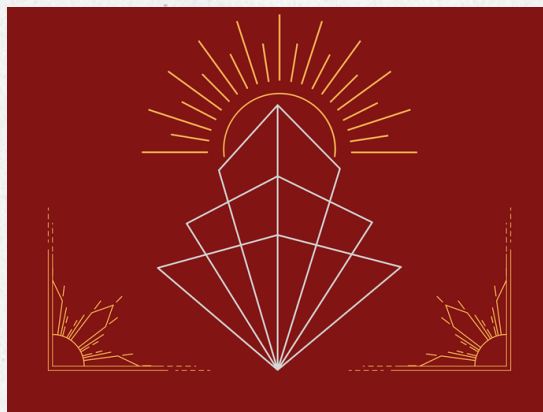
Le quartier du Flambeau Astral

Le Flambeau Astral est un palais dont les différents vitraux, accompagnés d'un jeu de miroirs astucieux, reflètent la lueur du soleil de manière à donner l'impression qu'il est lui même porteur de cette lumière. Palace dont les habitants changent tous les cinquante ans, avec le Cyr, et dont la décoration doit donc être refaite à chaque fois. Autour de cet édifice se trouvent tous les bâtiments administratifs importants, ainsi que les ambassades.

Le quartier autour du Flambeau est réservé aux dignitaires, aux diplomates des autres pays ainsi qu'aux membres des ministères qui sont reliés au Cyr. Lorsqu'une action diplomatique est requise, c'est à Berluse qu'elle sera orchestrée, peu importe la famille au pouvoir à ce moment là ou la ville dans laquelle il réside à plein temps.

On y trouve le bâtiment principal de la Garde de Casimir, l'une des rares organisation centrale dans les cité libres de Cyriande, plus modeste par son architecture, l'activité qui y règne de jour comme de nuit ne semble jamais tarir.

Famille : Cyriel
Gentilé : Berlusois; Berlusaise





L'académie de Berluse

Grouillante d'activité, jamais l'académie ne dort. Que ce soit par des expériences arcaniques ou dévorant les dernières connaissances recueillies, le temps de sommeil moyen d'un étudiant se compte parfois en minutes plus qu'en heures. Portant tous un uniforme selon leur spécialisation, les élèves peuvent rester des années à étudier un seul sujet tandis que d'autres raccrochent leurs robes pour explorer le monde et en rapporter plus de connaissances. Les académiciens de Berluse sont toujours prêts à financer des expéditions pour répondre à leur interrogations académiques. Leur système de révision par les pairs leur permet d'éviter qu'une théorie devienne un dogme. Tout membre de l'académie peut critiquer les pratiques du plus grand professeur, pourvu que son argumentaire soit bien soutenu. L'école de magie la plus courant est le runisme, pour sa complexité et sa stabilité

C'est là que les applications les plus destructrices de la brume sont recherchées et mises au service de l'armée. Les récentes années ont vu le financement des Tours augmenter de manière significative à la suite de la Chute, puis pendant la guerre contre Drasilhelm. C'est dans la bibliothèque du Cyr que se trouve les scribes travaillant sur les différentes manière dont l'évocation devrait être utilisée.

Le campus énorme couvre presque un tiers de la ville de Berluse et se compose d'une vingtaine de bâtiments académiques rassemblés autour d'un immense Brumelance continental. Les constructions sont aujourd'hui en grande partie soutenus par des échafaudages et montrent les signes de récents effondrements. Les tours si reconnaissables de loin ont perdu leurs superbe et gisent à moitié au sol. À travers les années sans magie, un effort fut surtout fait pour retrouver les corps de ceux qui sont restés sous les gravas. Aujourd'hui, un monument voué à honorer ceux qui sont malheureusement morts lors de cet évènement est en cours de construction. Une partie du savoir de Cyriande s'est alors envolé brusquement.

Le quartier aimable

Le quartier aimable est un endroit rempli de tavernes et de sourires aguicheurs. Lumineux et joyeux, il contient des cabarets avec des troupes de cirque itinérantes, les meilleurs restaurants de la cité-état et des établissements aux rideaux rouges que chacun connaît pour la selection de charmants hôtes et hôtesse qui s'y trouve. Contenant toute la vie nocturne de Berluse, c'est aussi un quartier dans lesquels se déroulent les discussions entre les différents cartels de Cyriande. Le quartier aimable cache une dague effilée derrière son sourire

Les Voûtes de Lumière

L'arche des Voûtes de Lumière est protégée par un système de lourdes grilles ornées, de sorts de protection maintenus quotidiennement et d'une escorte de gardes. Cachée au bord des murailles de la ville, dans les entrailles de la cité grise, au milieu d'un lac souterrain dont partent tous les canaux, elle est accessible lors de rituels et de parades religieuses. Son arche savamment sculptée domine à plus d'une dizaine de mètres du sol, et dans son âtre brille une lumière vespérale d'une pureté immaculée. Les disciples des voies de Forsvar ressentent une présence enveloppante juste par sa vision. Le reste de la Cité Grise est hors limite pour le commun des Cyriands, gardé derrière de lourdes portes et des protections diverses. Étrangement, le Grand silence et la destruction qu'il a engendré n'a pas touché la cité grise ou les arches.

Floriane

Le silence est le meilleur ami des arts.

Le cadre autour de Floriane est certainement une inspiration magnifique pour tous les artistes peuplant la cité. Lieu de pèlerinage et de méditation, les temples resplendissants dédiés à Forsvar sont sertis dans un écrin de vallées verdoyantes parsemées de cours d'eau.

Floriane est un ensemble de temples, d'académies et de commerces spécialisés, soutenus par des quartiers résidentiels foisonnants de vie. La cité est prospère, mais plus modeste que Berluse dans son faste. La démesure étant surtout réservée aux temples dédiés aux trois voies de Forsvar. Le temple principal surplombe une haute chute d'eau dont les embruns scintillent tandis que le crépuscule s'installe.

La richesse de Floriane paraît à travers la propreté des routes et des bâtiments, tandis de magnifiques fontaines parsèment la cité. Les gardes de la ville sont des compagnies de mercenaires engagés par les différents prévôts des quartiers. Cette organisation est responsable du maintien de l'ordre dans les rues, les compagnies mercenaires étant la sphère commerciale la plus lucrative de la ville.

Monastère du Zéphyr

L'académie de Floriane était la plus petite de toutes les écoles de magie des grandes Cités. C'est avant tout un centre religieux et culturel. Floriane étant la Cité la plus près de la Marche exilée, elle a subit la plus grande attaque de la part des créatures de la brume. Malgré que la cité soit le centre de la religion de Forsvar, le besoin en abjuration est criant pour les voyageurs qui montent vers la Marche exilée. Avec l'aide des autres académies et l'Ordre d'Élode, le département d'abjuration s'est développé très rapidement depuis l'Année sombre.

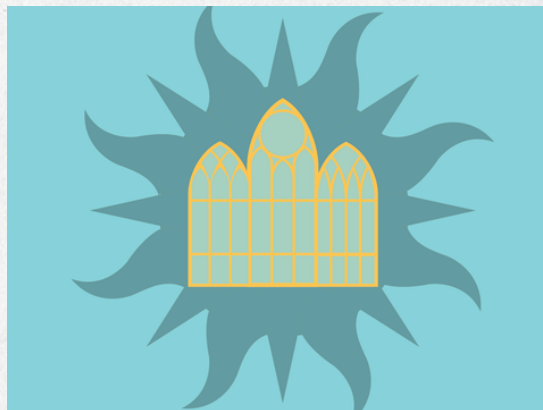
La passerelle des trois temples

Surplombant l'une des chutes d'eau les plus impressionnante de tout Élode, une large passerelle relie les trois temples dédiés chacun à une voie de Forsvar. Cet endroit composé d'une large place aux tuiles de marbre blanc et noir est souvent utilisé pour des représentations théâtrales ou pour vivre des banquets dans l'écrin qu'est la nature de Floriane. On y célèbre les productions locales au niveau des arts autant qu'agricoles.

Le conservatoire des arts supérieurs

Le plus reconnaissable des bâtiments à Floriane, le conservatoire surprends toujours ceux qui le voit pour la première fois. Il donne l'étrange impression de produire sa propre lumière à travers un système de miroir, de verre et de vitraux complexes. Depuis les fenêtres entrouvertes, on peut entendre des mélodies, des monologues grandiloquents ou le bruit régulier du maillet d'un tailleur de pierre.

Famille : Brymielle
Gentilé : Florian, Floranne



Ravène

Tous les chemins mènent à Ravène.

La cité de Ravène donne souvent la nausée aux instances les plus élitistes ou aux Forsvarites les plus pieux. Construite autour d'un large château de granite, c'est l'une de cité qui paraît les moins touchée par le faste décadent habituel des Cyriands. Il ne faut pourtant pas se fier aux apparences, si la cité n'est pas chargée de runes mystiques comme la plupart de ses semblables, il s'agit d'un des endroits les plus chaleureux et riche de tout Cyriande.

Dans les solides murs de Ravène se trouvent une diaspora éclectique de croyances et de voyageurs qui ont élu domicile sur le sol Cyriand pour une variété de raisons. Que ce soit pour fuir leur pays ou trouver fortune, il est dit qu'en Ravène, un brillant futur est entre les mains de ceux qui travaillent pour.

Ravène est une ville portée sur le commerce, administrée par la famille Ivaldi et la guilde des Argentiers, elle se situe au cœur des routes commerciales avec le Vigmark, Varn et tout le Nord du continent.

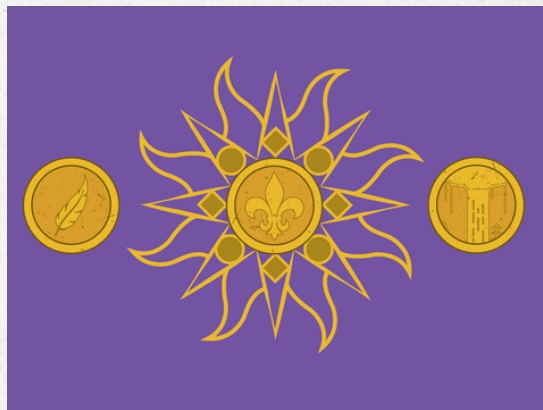
Ravène est composé de plusieurs enceintes de pierre, chacune menant vers un autre quartier. La ville profite d'un chaos ordonné qui offre une symphonie de couleur et d'architecture de toute beauté pour celui qui sait l'apprécier. Moins aérienne que ces semblables, la cité est composée de maisons confortables aux pièces surchargées de meubles en cuir, autres fournitures de luxe et de cheminées au feu ronflant. Les frontons sont extrêmement ouvragés pour présenter la famille qui y réside ou le commerce qui y est proposé.

Si les relations sont parfois difficiles politiquement, Ravène a la chance d'avoir développé un large réseau de routes, pavant à travers champs et forêts. Il devient alors plus pénible et dangereux d'éviter Ravène que d'y passer. Cette mobilité avantage aussi les compagnies de mercenaire qui prospèrent dans la ville, ainsi que les ennemis qui voudraient prendre Ravène en passant par les axes routiers. La ville a dû alors se prémunir en construisant des enceintes avec de lourds systèmes de portes barricadées, mettant en place des douves cachées, ainsi qu'en posant des engins de siège sur les murailles. Les connaissances militaires et mystiques de Ravène se basent alors sur la défense et l'ingéniosité. Les installations de la ville se font améliorer constamment, au grand dam des citoyens qui ont l'impression de vivre dans une ville constamment en travaux.

Le palais Ivaldi

Construction centrale, surplombant la ville depuis le bord d'une falaise, le palais Ivaldi est composé de murs de pierre solides couverts de teinture représentant les symboles de la famille régnante. Au sein des murs, le luxe s'étend avec opulence. Les meubles sont faits des bois les plus rares, le cuir des bêtes les plus difficile à chasser et des objets mystiques les plus étranges arrivés de si loin qu'ils faussent les boussoles.

*Famille : Ivaldi
Gentillé : Ravènois, Ravènoise*



La route du Lys

Ce n'est pas une route et on n'y voit que peu de lys. Il s'agit néanmoins du quartier dans lequel la monnaie coule à flot. Repaire des Argentiers, cette enclave de la ville est la partie la plus protégée après le palais. Sécurisée par les meilleurs mystiques de Berluse et gardée par une milice, on y entre pas sans laisser-passer. Quant aux sécurités des coffres, les ingénieurs du Collège Éphémère de Viscogne ont été appelés en renfort, donnant une idée lugubre de la mortalité des défenses posées. Les plus observateurs pourront remarquer que les banques comportent toutes un escalier qui descend sous la surface du sol. Somme de bâtiments ronflants aux devantures dorées, le quartier comporte un bon nombre de banques, des auberges de luxe, de larges demeures et d'autres endroits où il fait bon être riche. Sans réel quartier général, les Argentiers se rassemblent les uns chez les autres de manière presque naturelle tant l'organisation fonctionne comme une famille depuis longtemps formée.

L'Académie Universelle

Fondée avec un esprit d'ouverture, cette académie a été fondée dans le but d'offrir à chacun une base de mysticisme pour se défendre contre la brume et les engeances. Proche du territoire de l'ancien empire Mévosien, Ravène offre aux voyageurs d'en apprendre plus pour éviter les mauvaises rencontres, se promener dans un monde avec Brume. L'école d'évocation est majoritaire.

L'Arène de clarté

À Ravène se trouvent, imbriquées dans les murailles, des portes. Certaines donnent sur un mur de brique, tandis que d'autres refusent de s'ouvrir. Seuls les pèlerins d'Himme connaissent les secrets pour pouvoir accéder à ce qui se trouve derrière : le lieu de rendez-vous et de débat qui leur est réservé. Étrange bazar où chacun s'y retrouve, l'arène de Clarté est une large pièce sous terre éclairée de centaines de luflor contenus dans des bouteilles dépareillées, au milieu se trouve un amphithéâtre ouvert où chacun est invité à conter les histoires de ses périple, tandis que sur les côtés, des voyageurs présentent des artefacts ou propose des tables de discussions sur divers sujets tel que les coutumes ou les légendes de différentes provenances,

La Grand'place

Un des plus grand marché de la ville se trouve au centre de celle-ci, bien protégé de hautes murailles et accessible uniquement par deux portes aux lourdes grilles bien gardées. La place est couverte de constructions en bois colorées, de tentes avec des runes qui bariolent de couleurs scintillantes les étals pour attirer les clients. On trouve de tout et de rien, un nombre important de colporteur voir de mercanti visent tout particulièrement les touristes pour leur vendre leur camelote, des marchands qui vendent des épices introuvables ailleurs, des antiquités mévosiennes ou des pages de rituels oubliés.

Le petit Vigmark et Les Collines

Légèrement en dehors des murailles principales de la ville, deux étranges banlieues se sont formées dans une des vallées adjacente. Ces endroits étranges sont des quartier peuplés par des familles venant du Vigmark et des collines de Varn. Marchants ou simplement de passage pour quelques temps, depuis des décennies, les Cyriens accueillent ces cultures près de chez eux sans trop sourciller. Parfois, certains d'entre eux finiront adoptés et intégrés à la société Cyriande après s'être converti au Forsvarisme. Certains Cyriens vont dans ces quartiers pour la nourriture, l'ambiance ou les aptitudes dans les domaines de leurs nations, comme l'herborisme pour les Varinois.



Viscogne

Ce qui se passe à Viscogne reste à Viscogne.

Au bord de la mer et donnant sur le détroit du Moar, sur le continent d'Élude, Viscogne est une ville qui regarde résolument et avec affront vers l'horizon des anciens empires. La ville, belle, aux rues pavées et aux maisons couvertes de tuiles de céramiques colorées donnent au sud est sur un port militaire où d'austères bâtiments offrent gîte et couvert aux soldats.

De l'autre côté de la descente, dans les criques où l'eau pourri plus qu'elle ne coule, se trouve les quartiers de la Rapière. Ce nom signifie qu'il ne faut jamais s'y balader sans arme à la taille. Serpentant comme une pieuvre malade à travers les marécages, les habitations sur pilotis s'étendent sans ordre et dans un labyrinthe insensé.

Le palais des murmures

Derrière les lourdes portes du palais des Murmures se trouvent les connaissances les plus poussées sur la magie de songe. Il est dit que les prisonniers de guerre les plus importants sont emmenés ici pour être offerts à une hordre de mystiques assoifés d'expériences qui paraîtraient fortement immorales à travers Élude. Les rumeurs parlent de torture, altération de l'essence et de camisolles alchimiques. Ces protocoles cruels sont essentiels pour les chercheurs du Palais des Murmures, puisqu'il s'agit de s'en prémunir et répondent au besoin de recueillir toutes les connaissances propre à la doctrine Forsvarite.



Le quartier de la Rapière

Lié à toutes les cités de Cyriande par des routes commerciales rapides, Viscogne est un centre névralgique de commerce, mais aussi une plaque tournante du crime et de la contrebande. Si le quartier aimable à Berluse est un endroit qui brille par son luxe indolent, la Rapière représente la sphère sale, triste et misérable des Cartels. Vivier de bandits de petites envergures voulant grimper dans l'échelle sociale du crime, les rues malfamées du Quartier sont remplies d'individus prêts à vendre leur âme contre un brin de richesse. C'est également le meilleur endroit pour les criminels en fuite et les assassins cherchant à se faire oublier. 'Un duel à la rapière' est une expression pour dire que le duel a été truqué en faveur d'un participant.

Le collège provisoire

Le collège provisoire est nommé ainsi car des parties du campus ont la mauvaise habitude de s'embraser, d'exploser ou de devenir toxique d'un seul coup. Spécialisés dans l'évocation, les mystiques du Collège provisoire n'ont rien à envier à leur collègue des Murmures tant les expériences, ici aussi, dépassent l'entendement. La différence principale étant que les victimes de leurs folies sont les étudiants eux-mêmes.

Le campus contient une **forge mystique**, nécessaire à fondre le brumacier ou des minéraux mystiques. La liste d'attente pour l'utiliser est extrêmement longue si l'on passe par les moyens officiels. Il est dit, par contre, que les Cygnes de la coalition y ont accès presque immédiatement lorsque nécessaire.

Famille : Valente

Gentillé : Viscontois, Viscontoise



Le Quartier des Cygnes

Le quartier des Cygnes est composé de grandes villas au murs d'un blanc éclatant, qui semble être une insulte directe au taudis que l'on peut trouver plus loin dans la cité. Le Quartier contient tous les domiciles des différents Cygnes de la Coalition, ainsi que le Palais de la famille Valente. Chaque villa a son propre système de sécurité, qu'il soit humain, alfar ou mystique. Il est rare que l'endroit soit fréquenté par d'autres personnes que les habitants et ceux qui y travaillent, les visiteurs et les étrangers ne sont pas les bienvenus.

Au sein du Quartier des Cygnes se trouve le Palais des Valente, constamment animé par une fête ou des tournois de combat récréatifs. On y trouve courtisans et courtisanes venant et partant de l'endroits pour mieux servir la famille qui s'y trouve, ainsi que beaucoup de cargaisons d'alcool.

Deuxième bâtiment d'intérêt, plus calme mais gardé féroce, la bibliothèque Valente en périphérie du quartier est fréquentée par les universitaires de tous Cyriande. Elle contient tous les ouvrages récupérés dans les premières guerres contre les Dokkalfar.

Le jardin botanique

Le jardin botanique est un ensemble de serres qui culmine sur les hauteurs de la ville, renvoyant la lumière contre les habitations lors des petites heures du matin. Cet endroit fournit les plantes au palais des Murmures, mais est aussi une université pour un nombre d'étudiants choisis sur le volet. On y trouvait une variété de plante absolument immense. Beaucoup sont mortes durant le Grand Silence, laissant des serres entières à présent à l'abandon et l'avantage à des plantes invasives de s'installer partout.

Une pépinière se trouve également sur le flanc nord de la cité, fournissant les bateaux en bois de différentes variétés.

La passe d'Azur

La passe d'Azur est l'endroit où le continent d'Élude est le plus proche de celui d'Al'Sharaz. Viscogne profite de ce fait en ayant construit un large port qui dessert toute la côte de la mer de Sang et du Déroit de Moar. La passe d'Azur contient également un chantier naval immense de bateaux de guerre, nécessaires au commerce vu la dangerosité des mers autour d'Élude. Endroit où les embruns salins font partis du décor, on y trouve des baraques pour les soldats et des bordels (pour les soldats aussi). Des hauteurs de la ville, l'endroit ressemble à une fourmillière d'uniformes bleus et de contremaîtres frustrés.

Ce qui se passe à Viscogne, reste à Viscogne” Giuseppe l'avait entendu de son père alors qu'il lui apprenait à manier la dague dans le quartier de la Rapière. Quelques années plus tard, quand il croisa les bottes de son père dépassant de la vase, il comprit : à jamais Viscon, il était passé et il restait. Il ne se réservait pas le sort de son Padre, au prise avec les cartels. Alors que le soleil le couvrait, il passa les hautes murailles de la cité vers son destin au delà de Cyriande : rejoindre son cousin à Rivesonge.

Coranthe

Personne n'était destiné à survivre ici, mais Cyriande suit ses propres voies. Nous sommes le dernier rempart et nous ne bougerons pas.

*Famille : Lombarde
Gentillé : Coranthen, Coaranthienne*

Coranthe est séparée du reste du continent par la mer, ce qui offre à cette cité une vision du monde unique. Sa position, entre l'océan et un vent de brume, donne aux citoyens comme aux soldats, une dureté de caractère et un courage sans pareil. Des siècles à défendre Élude de l'empire Al'Sharazien ont formé les meilleurs soldats et les arcanistes les plus acharnés. La cité de Coranthe se dresse derrière le grand phare d'Hérion, blanc comme le sable qui borde les rivages hostiles d'Al-sharaz.

Coranthe est une cité militaire, tout s'y est construit sous la contrainte d'attaques surprises constantes. L'extérieur est composé d'immenses remparts de pierre claire, chapeautés de créneaux où la garde passe constamment, à des heures irrégulières, pour éviter le moindre plan mis en place par des attaquants. Deux grandes portes composent les seules entrées dans la ville. La première fait face à la mer, assez large pour laisser passer un fendeur de brume, elle se ferme à l'aide de protocoles magiques savants, d'innombrables runes couvrent chacun des pierres dont elle est composée. L'autre, plus modeste, donne sur le désert d'Al Sharaz, pour y accueillir les marchands et ceux qui reviennent des forts.

La vie à Coranthe est joyeuse, colorée et bruyante. L'arrivée de soldats faisant la deuxième partie de leur service militaire obligatoire provoque une nécessité pour des types de services tel que des tavernes, des quartiers de plaisir ou des marchés bruyants.

Le Phare d'Hérion

Culminant le Déroit de Moar, l'immense phare blanc est un symbole fort dans la ville. Au delà de sa présence, il représente la ténacité des Cyriands. Ancien temple d'Hevn, il a été décidé qu'il deviendrait autel pour son pire ennemi, ainsi la base fut couverte d'or et un demi soleil fait de métal étincelant chapeaute le toit du bâtiment. Devenu lieu de pèlerinage pour les suivants d'Hérion, il est l'allégorie parfaite de la vigilance.

La souricière

Près de la porte océanique se trouve un dédale de bâtiments construits les uns sur les autres, dortoir géant pour les Cyriands venant faire leur service militaire. Parmi les modestes chambres construites dans le calcaire friable d'Al'Sharaz, on trouve des dépôts de boissons et des maisons de plaisirs. Le passage régulier de nouvelles recrues et les festivités autour des retours des forteresses en fait un des endroits les plus vivants de la ville avec le souk.

L'Hôpital Pourpre

La Cité de Coranthe possède le département de magie écarlate le plus développé. La guerre contre les Al-Sharaziens produit une quantité effarante de blessés et les cas les plus graves sont amenés à Coranthe pour des soins à long terme. L'école de magie est en fait un hôpital et les patients sont traités en même temps que les cours mystiques sont donnés à des étudiants dans d'autres pavillons. Le bâtiment central est sobre, fait en terre ocre décorée de runes. De grandes arches bordées de teintures rouges composent au rez de chaussé et tandis que des chambres séparées composent le haut de l'hôpital.

Dans un autre pavillon, un peu plus loin, on y entend souvent des cris. Affligés par la brume, les vigiles mis en quarantaine dans cet endroit, sont traités au cas par cas par des augures et des maîtres chirurgiens.

La Dernière lueur

Bâtiment sans fenêtres, avec une unique porte frappée du symbole de Forsvar, l'endroit est évité par la population. Ceux qui ne sont pas les bienvenus dans la société Cyriande se retrouvent ici. Prison parmi les prisons, la Dernière Lueur est une peine de mort à peine voilée, car ici, le seul moyen de sortir est de rejoindre les Vigiles sur le mur en tant qu'aide de camp. Et donc de survivre à des épreuves terribles pour vérifier si vous allez exceller à votre nouveau poste.

Le souk

Marché par excellence, le souk change constamment de configuration et les Corantheiens se perdent entre les étals quotidiennement. Des enfants aux mains lestes courent dans les traverses près à dépouiller le premier naïf qui ne protégerait pas assez ses sacs tandis que les tissus bariolés qui protègent les marchands du soleil étouffent à peine les discours de vente et autres crieurs. Les marchandises proposées viennent de partout d'Elode et des villes autour de Coranthe. On peut également y trouver un nombre impressionnant d'étranges objets trouvés dans le sable du désert, des artefacts de brume dangereux, des viandes séchées d'origine douteuse, des objets probablement empruntés à d'autres nations, des potions qui aident avec la virilité ou des fruits oniriques. On y trouve de tout et surtout n'importe quoi, diraient certains.

La Déchirure et la Tortueuse

La Déchirure, comme une lacération voulant trancher en deux le corridor du Mysthral, s'arrête dans les environs de Coranthe. Cette large faille naturelle accueille en son sein la Tortueuse, un fleuve bien caché du soleil par les profondeurs. Il est l'apport majeur en eau de la région, mais il est aussi le point d'entrée des ennemis ancestraux des Cités libres. Tout le long de son canyon, un réseau d'habitation s'est formé dans les grottes sur les flancs, une stratégie idéale pour préserver la fraîcheur. Les plateaux qui bordent la Déchirure sont des rares prairies où les troupeaux pâturent par milliers et sont souvent attaqués par les hors la loi sévissent dans la région.

Les plateaux de la Perdition et les citadelles du Misthral

La région limitrophe du Corridor du Misthral est un lieu de désolation. La partie du fleuve la plus étroite est contrôlée efficacement. Cet endroit nommé l'Étrangleuse est surmonté de deux tours de la même citadelle reliées par une haute passerelle dont la hauteur vertigineuse mettrait mal à l'aise n'importe quel individu. Les Vigiles y patrouillent jour et nuit pour surveiller le fleuve en dessous.

Parmi les dizaines de citadelles qui longent le corridor du Misthral certaines sont perdues et ne sont plus défendues, laissées à l'abandon ou aux hors la loi qui habitent l'inhospitalière région. Durant le Grand silence, le contact avec la plupart des citadelles fut perdu. Les messages que l'on reçoit à nouveau de celles-ci ne semblent pas encourageants quand à la santé mentale de ceux restés sur place les cinq dernières années. Seules la citadelle de la Rose et celle de l'Étrangleuse semblent avoir été épargnées par l'étrange folie qui supprime des citadelles les plus lointaines.

Géographie



Bordée par Drasilhelm, l'Ancien Empire Mévosien, la Marche Exilée et Langegarde, les cités libres de Cyriande occupent une place de choix dans le monde d'Élude au niveau continental. Leur accès au détroit de Moar leur permet d'avoir un pied sur le Continent Al'Sharazien ainsi qu'un poste de défense extrêmement efficace. Composée de cinq états, chacun dirigés par une famille qui réside dans la cité principale, le territoire de Cyriande compte plusieurs atouts importants au delà de sa localisation :

- **Les Rivières du Tielcelin**

Réseaux de rivières dispersées un peu partout à travers Cyriande. Selon leurs dimensions, elles sont utilisées comme de petites routes de navigation communiquant entre chacune des cités de l'ouest.

- **Le Fleuve d'Anthe**

Les rivières du Tielcelin se rejoignent toutes pour former le Fleuve d'Anthe qui se déverse à l'intérieur du Déroit de Moar. Des avant-postes côtiers sont situés près de ce courant d'eau afin d'offrir une position défensive de choix contre les envahisseurs.

- **Le Corridor du Mysthral**

Il s'agit d'un épais Vent de Brume qui passe par l'intérieur du continent d'Alsharaz. Il sépare la cité de Coranthe des Crocs d'Hevn. Sa densité variant avec les saisons, le reste du continent d'Alsharaz devient alors accessible pour les Corantheiens pendant une partie de l'hiver à chaque année. Cet élément implique également que pendant l'hiver, les assauts d'Hevn se font plus fréquents sur les frontières de Coranthe.

- **La Vallée d'Éliore**

Plaine sacrée où fut jadis signé le Traité de Cyriande. Située à quelques lieux de Floriane, cette vallée est à la fois synonyme de beauté et de liberté pour le peuple de Cyriande. Certaines messes et fêtes de grande envergure ont lieu à chaque année à l'intérieur de ce lieu mythique.

- **La forêt de Berluse**

L'ouest du pays est un grand boisé dense qui contient les arbres les plus grands de la contrée. Après avoir détruit les parties les plus proches de la mer pendant la colonisation, la société cyriane a commencé à développer des techniques de plantations régulières afin de maintenir l'apport en bois courant et fournir les efforts de construction en bâtiments et pour les bateaux construits à Viscogne.

