

Le Duché de Syranor



Le duché de Syranor est le centre de la société elfique du continent. C'est dans cette région du centre-ouest de l'Empire, que se trouve l'immense capitale des Grands-Elfes : Syranor. Aussi, la ville centralise à elle seule l'essentiel de la population de la région, constituée majoritairement d'elfes, et seuls quelques bourgs se dressent non loin. Le reste de la région reste rural, avec de vastes prairies, des forêts épaisses, des fermes et des champs. Le climat du Duché est tempéré, avec des saisons assez marquées : un bel été chaud, un hiver froid, bien que rarement enneigé, un automne frais et un printemps doux. Si la région est plutôt sûre en temps normal, les brigands profitent de l'affaiblissement de l'Empire pour parcourir les routes du Duché et œuvrent même parfois au cœur de la capitale. Le terrain vallonné de la région reste peu élevé, à l'exception du Mont Karanor, dont les sommets d'un blanc resplendissant dominant la contrée, et est sillonné de petits cours d'eaux, dont les principaux sont le Syran et la Précieuse. C'est une région importante dans l'Empire, pour son poids démographique, politique, commercial et culturel. En effet, le Duché est la seconde région la plus peuplée de l'Empire, derrière le Duché de Famstrat. Le pouvoir des Grands-Elfes y réside en la personne des conseillers de l'Amba Aldum et c'est un lieu d'échange important, accueillant les foires saisonnières. C'est aussi le siège de la culture des elfes du continent, dont l'influence est importante dans le monde entier.

Syranor

Deuxième plus grande ville du monde, derrière Famstrat, la ville de Syranor est une métropole gigantesque, abritant des milliers d'habitants. Cette cité immense est la capitale des Grands-Elfes mais des populations sylvestres et humaines résident également à Syranor. La ville est divisée entre grands quartiers de taille inégale. Partout dans la ville sont dispersés des centaines d'auberges, de tavernes, de boutiques, d'ateliers, de marchés, de fontaines, d'habitations et de jardins. Plus on se rapproche du centre de la ville, plus les populations qui y vivent et travaillent sont aisées, alors que les plus pauvres se concentrent dans les périphéries, non loin des murailles, là où sont reléguées les activités nuisibles, sales, odorantes et bruyantes : tannerie, prostitution, teinturerie, forges de piètres qualité.

L'Ouest et le Sud de la ville sont peuplés majoritairement par les Grands-Elfes, et l'architecture y est typique de ce peuple : tours de pierre blanche et dômes couleur de jade, maisons à pans de bois et à toits de chaume. Dans une grande artère, la Rue d'Argent, s'aligne les forgerons elfes renommés, non loin de la prestigieuse et surveillée Impasse des Joailliers, qui abrite les plus grands orfèvres du beau-peuple. On trouve également un quartier mystique, avec de nombreux temples dédiés au large panthéon elfique, dominé par le Grand Temple de la Déesse, grande construction à la colonnes, dressée à la gloire de la déesse Valenas, représentée sous les traits d'une statue colossale de marbre blanc, d'or, d'ivoire et de pierre précieuses, tel un géant impassible veillant sur Syranor. Les officines de magies sont également regroupées dans les rues alentours. Plus loin, la Place des Echoppes est le cœur du quartier marchand, où une bonne partie des commerces de la ville se

dressent, et surtout l'impressionnant marché permanent de Syranor où s'échangent, à prix d'or, quasiment toutes les ressources du monde, même les plus rares.

Au Nord de la ville, se trouve le quartier Sylvestre, où vivent en majorité des exilés volontaires de Saelia, venus sur le continent avant la rupture des liaisons avec l'île, ou tout simplement nés ici. Les constructions y paraissent plus raffinées, en bois, dans le style caractéristique du peuple des forêts. De grands jardins botaniques clairsement les bâtiments, avec de hauts arbres plantés il y a des siècles, qui dépassent en taille les toits des constructions. On trouve dans ce quartier un cercle druidique important, un temple d'Isfendras caché au cœur d'un jardin, de nombreuses boutiques d'herboristeries et les meilleurs fabricants d'arcs du continent.

À l'Est, se trouve le quartier humain, qui représente environ un quart de la capitale. C'est dans ce quartier que siège le Duc de Syranor, dépositaire de l'autorité impériale sur la ville et la région, bien que son pouvoir soit très faible en ce lieu à dominante elfique. Tout autour de son châtelet, s'étendent des constructions de style impérial, massif, à sous-bassement de pierre et à charpente en bois, aux toits couverts de tuiles. Auberges et boutiques sont nombreuses, tout comme les ateliers d'artisans, souvent réputés. C'est aussi dans cette circonscription que se trouve la Cathédrale du Saint Ordre de la ville, siège de l'Ordonnateur Nicior. Le bâtiment de grande taille est construit dans un style particulier, pour se fondre dans l'architecture plus globale de la ville, en imitant les matériaux et les formes caractéristiques des temples elfiques, afin de ne pas dépareiller, ce qui serait mal perçu par les esthètes du beau-peuple.

Au centre de la ville, se dresse l'Amba Aldum, le grand bâtiment qui accueille le conseil politique du même nom. C'est la réunion des dirigeants des Grands-Elfes, siégeant à Syranor, une des forces politiques majeures de l'Empire. L'Amba Aldum est composé de conseillers, tous Grands-Elfes, appartenant aux grandes maisons elfiques et le conseil prend des décisions importantes pour la ville de Syranor, le duché, le peuple des Elfes et même pour tout l'Empire.

La ville est ceinte d'une haute muraille de pierre, hérissée de tour de pierre et de postes de gardes. Dans ce mur sont percées quatre portes, une à chaque coin cardinal. La porte du Sud est la plus grande, elle mène à la Voie Royale, la plus grande route commerciale de l'Empire. Cette route pavée traverse le Centrempire, reliant Syranor à Famstrat, en passant par la Cité Mage. C'est le chemin le plus sûr, emprunté par de nombreux voyageurs et marchands.

Milfras

À l'Est de la région, se trouve Milfras, un bourg de grande taille, à bonne distance de la capitale. C'est une ville comme on en trouve tant dans l'Empire, plus souvent en relation avec Azrill au Cap d'Udril ou Lendrome à Ternoras qu'avec Syranor, qui se trouve de l'autre côté des rivières du Syran et de la Précieuse. On trouve à Milfras des relais de chevaux, proposant des montures fraîches pour rejoindre la capitale, et l'hôtel de ville, dirigé par un noble local, offre bien souvent des petits contrats aux aventuriers de passage.

Belefront

Au Nord du Duché, où un fin littoral épouse les côtes de l'Udril, a été construite la ville portuaire de Belefront. C'est une cité maritime qui vit essentiellement du commerce et de la pêche, où s'arrêtent de très nombreux navires qui traversent le Golfe de Siléas pour rejoindre la nation gobeline du Cap Estnet ou la colonie impériale de la Côte d'Eradril. C'est aussi au port de Belefront que s'amarrent les nombreux navires de guerre des elfes, des frégates qui luttent contre les pirates.

Bosquet de l'Yr

Le bosquet de l'Yr est une petite forêt, notable pour accueillir un temple naturel d'Isfendras, la divinité elfique de la forêt, où sont célébrés les Isfrendrales, des festivités saisonnières en l'honneur de ce dieu, auxquelles participent de nombreux membres du beau-peuple, notamment les Sylvestres du continent. C'est aussi dans ces bois que les cours d'eau de la région trouvent leur origine, à partir d'une source d'eau pure qui jaillit d'une petite caverne souterraine, qui serait un don de Déaras, un des fils divin d'Isfendras.

Cours d'eau

Du bosquet d'Yr s'écoule un ruisseau qui gagne en ampleur : le Syran. Mais bien vite, le lit de la rivière se divise, la branche principale se fraye un chemin vers l'Est et vient se jeter dans les grandes douves et les canaux qui entourent la grande capitale de Syranor. En revanche, le cours secondaire, qu'on nomme la Précieuse, irrigue le Sud de la région, s'aventurant dans la forêt éponyme, où la rivière disparaît, absorbée par la dense végétation et le sous-bois humide, formant çà et là des étangs au milieu des clairières qui parsèment les bois.

Mémorial de la Guerre Démoniaque

Au Nord-Ouest de la capitale elfique se dresse un grand mémorial de marbre blanc, qui célèbre la plus grande bataille de l'Histoire : la bataille de Syranor, en l'an 590. Ce combat légendaire, opposant les terribles armées démoniaques du seigneur démon Drucktern, l'envoyé de Multarckan, et les forces unies de l'Empire, elfes, nains, humains, fit des milliers de morts. C'est dans ce sanctuaire que sont honorés les innombrables héros qui ont donné leur vie pour défendre Syranon des forces des ténèbres et ont permis d'arracher la victoire face aux cohortes maléfiques.

Camp militaire elfique

Lors de la Guerre Mortuaire, les elfes ont mobilisé de nombreuses troupes. Pour rassembler leurs forces, les entraîner et les envoyer sur le front, ils ont choisi un lieu stratégique, déjà utilisé lors de la Guerre Démoniaque. C'est au Sud Est de la région qu'ils ont établi un camp militaire fortifié de grande dimension, pour accueillir les nombreux guerriers qui composaient les forces elfiques alliées aux troupes humaines de l'Empire. Aujourd'hui, alors que le conflit contre la Morte-Armée est terminé, les milliers d'archers, lanciers, épéistes, cavaliers, et autres mages de guerres du beau-peuple ont majoritairement été démobilisés. Le camp militaire est donc presque désert ; mais avec le retour des troubles et de l'ombre de la guerre, l'armée elfe commence de nouveau à se réunir...

Mont Karanor

Surnommé « La Montagne Blanche » par les elfes, ce massif montagneux est constitué de petits sommets surmontés d'un pic bien plus haut que les autres : le Karanor. Couvert de neige éternelle, si blanche qu'elle est éblouissante au soleil, c'est une

montagne sacré pour les elfes, entourée de mythe. On dit que c'est la demeure terrestre de la déesse Valenas, voire même de La Mère elle-même, que des dragons blancs vivaient sur son sommet souvent nimbé de nuages. Pour toutes ces raisons, un véritable tabou entoure le Mont Karanor et il est interdit de gravir ce relief.

Forêt précieuse

À cheval sur la région voisine de l'Egerfall, la forêt précieuse doit son nom à la rivière qui la traverse, après que celle-ci se soit séparée du Syran, à moins que ce ne soit la forêt qui donne son nom au cours d'eau. C'est une vaste forêt profonde et ancienne, qui a perdu une bonne partie de sa superficie dans les premiers siècles de l'époque impériale, lorsque des terres ont été déboisées pour accroître les parcelles destinées à l'agriculture et à l'élevage, dans ces régions fertiles et peuplées.