

Le Comté de la Cité Mage

Comté de la Cité Mage



Le Comté de la Cité Mage est situé dans le Centrepire, formé par les régions les plus dynamiques et les plus peuplées de la Nation des Hommes. Toute la contrée est dominée par la Cité Mage, troisième plus grande ville de l'Empire et d'une importance capitale.

La ville polarise toute la région, environnée par le Cerclemage et les tours de magie, encore debout ou en ruine. Les villages autours, de moindres dimensions car la Cité concentre les activités et les populations, servent surtout de relais entre la ville des mages et les autres capitales de l'Empire. Le Sud du comté est une contrée agricole, parsemée de champs nombreux, tandis que le Nord et l'Est sont davantage boisés. La population de la région est majoritairement humaine, mais les elfes sont également très présents dans le Comté, environ un tiers des habitants, de par leur participation très active dans les affaires magiques de l'Empire. Les nains, en revanche, sont bien plus rares. En tant que centre de la civilisation impériale, la région est assez sûre, avec assez peu de menaces. Le banditisme y est rare et les monstres dangereux ont été depuis longtemps éradiqués, du moins pour la plupart. Néanmoins, la région a dernièrement été touchée par la Guerre Mortuaire, puisque les noires armées des revenants ont été stoppés dans la partie orientale du Comté, marquant un tournant dans le conflit, avec l'entrée en guerre des forces magiques impériales qui permirent d'écraser les nécromanciens et de mettre en déroute leurs infâmes troupes.

La Cité Mage

Construite, durant le premier siècle de l'Empire, sur le point de convergence magique le plus puissant du continent, à l'intersection de sept lignes telluriques, la Cité Mage est le centre culturel, intellectuel et surtout mystique de l'Empire. Il s'agit aussi de la troisième ville de l'Empire en termes de population, elle est habitée par presque autant d'Elfes que d'Humains, même si ces derniers sont légèrement majoritaires, et quelques communautés naines sont implantées entre ses murs.

La ville et la région alentours sont gérées par le Comte de la Cité Mage, l'un des nobles les plus importants de l'Empire. À l'origine, le titre de Comte de la Cité Mage était dévolu à l'Archimage, durant les premiers siècles de l'Empire, mais cette dignité d'Archimage étant à l'époque attribuée alternativement à un humain et à un elfe, pour une durée de sept ans, cela provoqua une trop grande instabilité et les premiers empereurs jugèrent qu'il était déraisonnable de confier un trop grand pouvoir au sein de l'Empire des Hommes à un membre du peuple elfique. Aussi fut-il décidé que les deux charges, celle d'Archimage et celle de Comte de la Cité Mage, seraient distincte et la seconde héréditaire. Depuis, le titre d'Archimage n'a plus de durée fixe et certains archimages conservent le pouvoir pendant plusieurs décennies. De plus, plus aucun elfe n'a occupé ce poste depuis près d'un siècle et les tensions sont fréquentes entre le pouvoir magique incarné par l'Archimage et le pouvoir politique impérial incarné par le Comte, dans un contexte d'émancipation de plus en plus grande des mages vis-à-vis de la royauté de l'Empire. À présent, l'Archimage, dont l'actuel détenteur du titre est l'Archimage Phétrel, représente le véritable dirigeant de la Cité et des terres alentours.

Au centre de la ville se trouve la légendaire et prestigieuse Académie de Magie, nommée le plus souvent simplement « l'Académie ». C'est le lieu de formation obligatoire de tous les lanceurs de sorts humains, s'ils veulent pratiquer leur art de manière légale. Des milliers d'individus résident dans l'Académie, constituée d'un assemblage labyrinthique de bâtiments regroupant dortoirs, appartements privés, réfectoires, bibliothèque, salle d'études, d'enseignements ou d'expérimentations, bureaux administratifs,

scriptorium, jardins, laboratoires, et autres endroits dont l'utilité reste mystérieuse.

On trouve notamment des salles et des terrains d'entraînement pour toutes les disciplines magiques et pour le maniement des forces élémentaires : bassins d'hydromancie, salles réfrigérées pour l'exercice de la cryomancie, caves souterraines pour être en harmonie avec les forces chthoniennes ou autres terrasses exposées aux vents pour la pratique de l'aéromancie.

La Grande Bibliothèque de l'Académie constitue probablement le plus important bâtiment de l'école, avec des milliers d'ouvrages manuscrits, dans toutes les langues connues, datant d'époques variées et traitant de quasiment tous les sujets imaginables. Certains rayonnages, réunis dans la Réserve, contiennent des ouvrages interdits ou dédiés aux forces occultes les plus noires et sont sous bonne garde, inaccessibles à quiconque n'en obtient pas l'autorisation de l'Archimage. De nombreux ateliers de scribes sont installés à proximité pour copier les innombrables grimoires et livres de savoirs.

La Cité Mage est également à la pointe de la connaissance du corps humain, de l'anatomie et de la médecine, avec le Dispensaire. C'est dans ce bâtiment que les plus grands soigneurs, pratiquants de la magie ou non, pansent les blessures et guérissent les maladies, pratiquent des opérations, réparent des membres ou curent des infections et des empoisonnements. On prétend que si les praticiens du Dispensaire ne peuvent soigner un mal, alors le patient est condamné car nulle part ailleurs dans l'Empire il ne pourra trouver de soins plus élaborés.

La Fabrique est l'atelier des magiciens, où sont conçus de nombreux objets magiques, réputés dans tout l'Empire et au-delà même de ses frontières. Lampes sans flammes, caisses réfrigérées, inducteurs de chaleur, décompteurs temporels arcaniques et autres sacs magiques sont conçus dans la Fabrique et vendus à prix d'or, mais pourtant bien moins cher que partout ailleurs.

La Guilde des Alchimiste, institution fortunée et prestigieuse s'il en est, possède également son siège à l'Académie, avec ses laboratoires et ses maîtres, qui préparent une infinité de breuvage, potions, élixirs, onguents, philtres, fortifiants et autres cataplasmes. Certains alchimistes se consacrent aux travaux de transmutation de la matière.

Autour de l'Académie se déploient des somptueux Jardins Botaniques qui servent à la fois de lieux d'études pour les druides, d'espace de méditation et de lecture, mais aussi de vivier d'espèces végétales diverses venues des quatre coins de Syranon et ramenées au cours des siècles par des explorateurs. On y trouve de nombreuses variétés de simples pour la préparation de remèdes, mais aussi des centaines de plantes aux propriétés magiques que les alchimistes utilisent pour leurs potions.

Tout un quartier adjacent à l'Académie regroupe de très nombreuses boutiques de magie, échoppes de composants, herboristes, vendeurs de matériels d'alchimie, libraires de grimoires et de sommes thaumaturgiques. Le quartier marchand est en pleine effervescence du lever du jour à la tombée de la nuit, et les commerçants comme les clients viennent de loin pour échanger des objets rares et coûteux, provenant parfois des terres lointaines de l'Est voire de Saelia.

Au Sud de la ville se dresse l'imposante Cathédrale du Saint Ordre, où officie l'Ordonnateur Ateslan, qui, dit-on, serait acoquiné avec l'Archimage Phétrel. Des bâtiments religieux, chapelles et églises de Toussaint se tiennent autour de la grande cathédrale aux vitraux colorés. Dans cette cité cosmopolite où se côtoient plusieurs peuples et plusieurs confessions, les tensions sont grandes entre le monde religieux strict et austère du Saint Ordre et l'univers magique et occulte de l'Académie.

En raison de la présence de très nombreux elfes en ville, on trouve, non loin de la cathédrale, tout un quartier dédié aux temples des différentes divinités du beau-peuple. Le temple de Valenas dresse fièrement ses colonnes blanches vers le ciel, les temples d'Isfendras et d'Udril sont de proportions plus modestes car ces divinités sont davantage vénérées dans leur milieu respectif, en forêt et en bord de mer. Des divinités moins importantes sont également vénérées devant des autels et des statues, pour lesquels ont déposé des offrandes variées.

Toute la Cité est ceinte de hautes murailles de pierre blanches, percées de seulement deux portes principales et d'une dizaines de petites poternes et portes secondaires peu usitées et rarement ouvertes. Ces remparts sont hérissés de tour de garde, et peuvent être équipées d'armes de sièges défensives en cas de guerre. Mais la Cité est surtout protégée par de puissants enchantements pluriséculaires, tissés par des magiciens habiles, lors de la construction de la ville et renforcés à plusieurs reprise pour fortifier les constructions, repousser la magie extérieure, stabiliser les pouvoirs qui convergent en ce lieu et d'autres usages inconnus à présent.

La Cité Mage est l'une des rares villes impériales fortifiées à ne posséder aucun faubourg, car, par décret, aucune construction n'est autorisée en dehors de l'enceinte protectrice, dans le Cerclemage.

Les Tours de Magie

Bien avant la construction de la Cité Mage, les elfes et les humains construisirent de grandes tours de Magie sur les sept lignes de puissance tellurique qui parcouraient la région. Chacune de ses tours était dédiée à l'étude et l'enseignement d'un domaine des sciences magiques : l'élémentarisme, l'arcanisme, le mentalisme, etc. Les maîtres de ces disciplines y vivaient, y regroupaient des ouvrages, y prodiguaient des leçons et menaient des expérimentations, à une époque où la Grande Académie de Magie n'était pas encore fondée pour regrouper toutes ces fonctions. Quatre des sept tours furent détruites au cours des siècles, attaquées par des orcs, effondrées suite à une puissante explosion magique, mises à terre lors la Guerre Démoniaque ou mystérieusement dégradées sans raisons rationnelles. Seules subsistent encore la Tour des Éléments, la Tour des Esprits et la Tour des Arcanes, qui correspondent aux trois disciplines magiques les plus représentées parmi les sorciers de l'Académie. Depuis la création de la Cité Mage, les Tours de Magie n'ont plus vocation à être des lieux d'enseignement, car les Archimages ont très vite dénoncé les effets néfastes de la séparation des différentes écoles de Magie et prôné l'apprentissage commun des disciplines dans une même institution. Les Tours restent cependant des lieux de recherche, d'expérimentation et de pratique pour les plus érudits des magiciens qui s'y rendent pour perfectionner leur art, consulter des maîtres en la matière ou réaliser des rituels particuliers.

Le Cerclemage

Le Cerclemage est le vaste territoire circulaire cis entre les grandes tours de magie et au centre duquel trône la Cité Mage. Nulles autres constructions que la Cité et que les Tours ne se dressent dans ce périmètre, vaste prairie entretenue. C'est dans ces terres alentours de la Cité que se tiennent les foires impériales estivales.

Brèvescale

Le long de la Voie Royale, entre le pont qui enjambe le Milhern et la Cité Mage se trouve le bourg de Brèvescale, qui, comme son nom l'indique, sert bien souvent de halte aux voyageurs et aux marchands dans leur périple dans les terres impériales. Située au croisement de routes commerciales de moindre importance, venues de l'Egerfall et de Zalkorn, c'est une ville marchande de moyenne envergure, avec de nombreuses auberges et tavernes, des boutiques et des ateliers d'artisans. Du fait du passage fréquent et du commerce important entre Famstrat et la Cité Mage le long de la route la plus arpentée de l'Empire, les habitants de Brèvescale entretiennent d'importantes écuries, pour fournir des montures fraîches. Les établissements de Brèvescale accueillent les nombreux marchands qui sillonnent les routes impériales, notamment l'été, lorsque les grandes foires se déplacent de Famstrat vers la Cité Mage.

Mystegrange

Mystegrange est un vaste village agricole, situé au sud-est du comté, au cœur d'une plaine fertile et couverte de champs de céréales. C'est un bourg paisible, éloigné de la voie royale et coupé de l'effervescence de la Cité par des lieues de plantations et de pâtures. Mystegrange vit au rythme des saisons et s'enrichit en

fournissant une grande partie des ressources alimentaires nécessaires pour nourrir la Cité Mage et ses milliers d'habitants. Certains druides et magiciens de la nature s'y arrêtent souvent et l'on prétend qu'ils effectuent des rituels pour favoriser les récoltes et protéger les champs des intempéries et des maladies. Néanmoins, Mystegrance se souvient qu'il y a quelques années à peine, les troupes de la Morte-Morte étaient aux portes de la ville, et on ravagé le Champ des Mages, plus à l'Est. La bourgade doit sa survie à l'intervention des centaines de magiciens assermentés impériaux qui ont mené une contre-offensive et mis en déroute l'armée des morts-vivants menés par les nécromanciens.

Alcomble

Situé à la limite nord du Comté, à la limite avec la région de Fractaïr, la petite ville d'Alcomble est une bourgade anodine qui vit dans l'ombre de la Cité voisine. La ville avait jadis était quasiment entièrement détruite durant la Guerre Démoniaque par les armées du démon Ethérac, en marche pour Syranor, et rebâtie durant le Siècle des Moissons, non loin de la Route Royale, bien que les marchands fassent peu fréquemment le détour jusqu'à Alcomble lorsqu'ils cheminent entre les grandes villes du Centrempire.

Cardant

Lovée à la lisière de Magebois, et non loin de Sorcebois, le gros village de Cardant est en marge des échanges commerciaux et vit essentiellement des activités artisanales, de l'exploitation de la forêt ainsi que de la forge. La bourgade a été construite lors des premiers siècles de l'Empire, lors des grands déchiffrements qui séparèrent et réduisirent les forêts du Comté. Les vieux bâtiments en bois, ternis par le temps, ont été bâtis à partir des énormes

troncs des arbres séculaires qui se dressaient jadis à l'emplacement qu'occupe aujourd'hui Cardant.

Sorcebois et Magebois

Jadis, les forêts de Sorcebois et Magebois ne formaient qu'un seul massif, mais les grands défrichements consécutifs à l'avènement de l'Empire ont grandement réduit la taille des régions boisées et formé deux sylvies différentes. Ce sont d'épaisses et vieilles forêts, dont les arbres pluriséculaires étendent leurs racines noueuses et leurs branches feuillues. Depuis plus d'un millier d'années, d'innombrables légendes entourent ces bois, connus pour être, encore aujourd'hui, le lieu de rituels magiques, de conclaves de druides, d'entraînement des sorciers élémentaires, de vie de certains animaux fantastiques et les herboristes de la région y collectent énormément de plantes sauvages. Sorcebois a clairement une réputation plus sombre que Magebois, car on prétend que c'était le lieu de rituels impies et de sacrifices à des puissances occultes. C'est dans cette forêt que se trouve la source qui donne naissance à la rivière nommée la Fracte, qui s'écoule jusqu'à Magebois. De nombreux elfes se rendent régulièrement sous les frondaisons de Magebois afin d'honorer Isfendras, dieu de la nature et de la chasse, dans un grand temple couvert de lierre, niché au cœur d'une clairière.

Le Champ des Mages

Jadis, les terres connues sous le nom de Champ des Mages étaient de vastes parcelles cultivées et fertiles, mais elles ne sont aujourd'hui qu'une plaine désolée et jonchée de débris. Quelques années auparavant, cet endroit fut le théâtre d'une des plus grandes batailles de la Guerre Mortuaire : l'Intervention Magique,

c'est-à-dire l'enrôlement de tous les magiciens assermentés de l'Empire pour contrer la menace de la Morte-Armée qui avait pénétré sur les terres impériales et se dirigeait vers la Cité Mage. En une sanglante journée, des centaines de magiciens se sont déployés et ont combattu les forces des nécromanciens et leurs innombrables troupes mort-vivantes. Des dizaines de mages ont trouvé la mort sur le champ de bataille, mais leur sacrifice a mis fin à l'avancée de la Morte-Armée et a précipité sa déroute, assurant la victoire impériale dans le conflit.

La Fracte

Prenant sa source au cœur de Sorcebois, la Fracte s'écoule ensuite sous les frondaisons de Magebois avant de continuer son cours vers le Nord, où les torrents venus des Piliers de la Terre, en Fractair, viendront grossir ses eaux, avant que la Fracte ne se jette dans l'Udril, sur les plages de galets de Gargalis. Dans le Comté de la Cité Mage, la Fracte n'est encore qu'une fine rivière, franchie par de nombreux ponts de bois entre les deux forêts qu'elle arrose.