



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Prophecy > Aides de jeu > Encyclopedie > **Les Cités Draconiques**

Les Cités Draconiques

dimanche 27 mai 2007, par [azathoth](#)

Les Hommes sont capables de prouesses que seuls les Dragons peuvent leur inspirer. Chacun des Grands Dragons possède sa propre capitale construite par ses suivants humains. Battis en fonction des aspirations des Dragons tutélaires, elles possèdent chacune des particularités qui en font des lieux uniques. Qui n'a pas rêvé de visiter les arènes d'Ankar, dormir pendant la télé transportation de la cité d'Onyr ou de contempler du sommet de la plus haute ville arbre de Temeth, toute l'étendue de la Forêt mère. Plongez vous dans la magie des Dragons et les constructions des Hommes.



[Ankar](#) / [Onyr](#) / [Kern](#) / [Oforia](#) / [Dungard](#) / [Havre](#) / [Temeth](#) / [Yris](#) / [Nadjar](#)

Lorsque les Hommes revinrent vers les Grands Ailés à l'Age des Fondations, ils décidèrent de créer des cités pour se réunirent, mais aussi pour glorifier les ailés. Ils construisirent des cités capables d'accueillir les Hommes mais aussi les Dragons pour que ces derniers puissent s'y sentir chez eux et partager avec les Hommes leurs secrets. Chacun des Grands Ailés possède une Capitale Draconique qui peuvent être la capitale du royaume ou pas forcément. C'est en ces lieux qu'il est le plus facile de rencontrer ces demi-dieux, même si cela reste encore très exceptionnel.



Ankar, la cité des Combattants se trouvent dans les hauteurs du royaume de Kar. Ses murailles impressionnantes côtoient un gouffre sur toute sa longueur. A l'intérieur s'amassent des constructions de tous styles architecturaux. Les adeptes de Kroryn, le maître des lieux, peuvent louer le Dragon de feu dans un temple situé sur les hauteurs de la ville. Malgré les combats, les défis qui rythment le cours de la vie d'Ankar, cette capitale est des plus sûrs, car les codes de loi des Combattants sont appliqués à la lettre. C'est dans cette capitale que n'importe

quelque citoyen peut défier le grand Dragon. Mais rares sont les occasions et elles sont toujours accompagnées de fêtes et de représentations.



Entre rêve et réalité, Onyr est la parfaite alchimie entre la magie et la physique. Cité itinérante qui se déplace à chaque saison pour magnifier ses sphères de magie, elle est une assemblage de tours titanesques reliées par une architecture qui ne doit son existence que par la magie qui enchante cette cité. Elle abrite cent mille individus qui sont pour la plupart des mages. Au centre se trouve le sanctuaire de la chimère. Les neuf sphères de magie sont représentées et c'est l'endroit idéal pour tout initié à la magie qui désire parfaire son apprentissage. Cette capitale est à la saison de l'été, la capitale de la Pomyrie, royaume magicate.



Kern est le seul endroit où vous pouvez attendre que le ciel vous tombe sur la tête en toute tranquillité. Cette capitale forteresse possède les tours les plus hautes et les remparts les plus épais de tout le royaume de Kor. Situé entre les Marches Alizées et la Forêt Mère, perchée dans les montagnes, cette capitale est imprenable. Le sanctuaire de Brone est l'académie militaire des protecteurs, celui-ci se trouve en plein centre de la forteresse. En dehors de



cette forteresse se dressent des quartiers entiers qui accueillent les artisans, maîtres dans la conception d'armes. Cette capitale, joyaux de Brorne reste toujours nimbée d'un calme absolu.



Ville fondée par les adeptes d'Ozyr, Oforia accueille près de trois cents mille âmes. Essentiellement des mages et des érudits qui vaquent de bibliothèques en bibliothèques. Le sanctuaire du Dragon des Océans se situe à 50 mètres de profondeur au plein coeur de la baie. Cette ville possède de multiples pontons d'ou partent les navires chargeant marchandises et connaissances. La cité d'Ozyr se trouve dans le royaume d'Ysmir entourée de cinq cités dédiées à différentes connaissances. Oforia traite de l'Histoire de la Géographie et de l'art du livre en général. Certains marchands et artisans arpentent les rues d'Oforia mais nombres de bibliothèques leurs sont fermées, car réservées aux initiés.



Dungard est la ville fondée par les Artisans et dédié à Kezyr le Dragon de métal. Ici rien n'est définitif. La cité, construite sur les contreforts des montagnes du sud du royaume de Solyr, change constamment d'aspect. Construite sur un gisement inépuisable de métaux et de gemmes, les chantiers bougent aux rythmes des extractions. Certains quartiers sont détruits pour creuser et d'autres apparaissent sur les vestiges d'un puit. Ici travaillent les plus grands Artisans de tout le royaume de Kor. Ils utilisent directement les matériaux de la montagne qui sont d'une qualité exceptionnelle. Beaucoup de forges mais aussi beaucoup d'échoppes et de comptoirs de compagnies de marchands qui raflent les productions pour les exporter. Il faut souvent commander et payer cher un Artisan pour obtenir l'Epée tant attendue.



Capitale au sens politique du terme, Havre est un assemblage hétéroclite de tentes, cabanes, chapiteaux etc.. Seuls quelques infrastructures urbaines sont construites pour durer comme : les

fontaines, certaines places et le gigantesque Caravansérail, temple construit par les adeptes de Szyl à leur maître, le Dragon des vents. On y trouve de tout et c'est ici que commencent ou se terminent bons nombres d'aventures. Deux fois l'an, d'immenses foires attirent plus d'un million de visiteurs qui se pressent dans les routes bombées pour faire l'affaire de sa vie. Dans ce chaos total, les Protecteurs, assurent avec difficulté le service d'ordre de cette ville qui semble s'enflammer à chaque instant.



La plus belle création de la nature, Temeth, la ville qui a exclu la pierre et le métal pour se réfugier dans les hauteurs d'arbres millénaires. La superficie de la ville est la plus imposante qui soit. Etagée, cette ville comptent au moins quatre cent milles âmes qui louent chaque jours les vertus d'Heyra le Dragon de la nature. Ce sont les Prodiges qui forment la caste la plus présente et leur seule force leur permet de se substituer aux Protecteurs. Cette ville idyllique abrite des centaines d'espèces d'animaux et de plantes. Les parfums et les couleurs se fondent un mélange enivrant qui parcourt les allées et les bâtisses suspendues. Même les plus endurcis ne peuvent résister à la magie des lieux.



Ville d'entre les villes, Yris est la capitale des capitales, celle de l'Empire de Solyr mais aussi de Kor. Construite à l'embranchement du Mélod et de l'Odieux, elle profite de sa position géographique pour développer le commerce fluvial. Dans cette ville opulente de près de sept cent milles personnes, les affaires sont plus prolifiques qu'ailleurs. Khy, le Dragon des cités, vie dans cette ville enchanteresse, déambulant de quartiers en quartiers qui font cohabiter haute bourgeoisie et mendiants. Nombreux sont les Dragons qui se font construire des tours en périphérie pour ne rater aucune miette de ce spectacle des va-et-vient incessant de ces fourmis appelées Homme.





De tout les capitales, Nadjar est celle qui fait le plus parler mais peu sont ceux qui y sont allé. Moins nombreux encore ceux qui en sont revenus. Dans cette ville construite de part et d'autre d'un précipice, la richesse côtoie la pauvreté et la mort, la vie. Vous seriez étonné de savoir le nombre d'années que l'on peut vivre à Nadjar le corps froid et le regard éteint. S'il est vrai que tous les humains sont acceptés dans cette ville, il faut rectifié que les

Prodiges y sont absent. Sinon, les autres castes possèdent des temples qui servent généralement à repérer les traîtres. Kalimsshar accueille les exclus dans un grand palais d'obsidienne ou toute connaissance est facile d'accès. Vivre à Nadjar est un comble en lui même.

Les Illustration sont la propriété de leurs auteurs et d'Halloween Concept