



Histoire **Fyros** à travers les ruelles de Pyr



Azazor (rédacteur)
Refyia (illustratrice)

Un peuple au service d'un Empire

En tant que capitale du désert, Pыр abrite le palais impérial, où réside le sharükos et sa famille, ainsi que le sénat. C'est le centre névralgique de l'Empire. Nombre de rues portent le nom d'un illustre Empereur Fyros. L'Empereur est l'Empire et peut donc modifier ou supprimer à tout moment, et sans consultation des celiakos ou des akenak, n'importe quel organe de la société ou de démettre de ses fonctions n'importe quel Fyros détenant une charge.

Grande salle principale du palais impérial



Premier étage du palais



Square impérial

Sur cette place se trouve la Flamme de la Justice. C'est ici que débute le rite de citoyenneté Fyros, consistant notamment à retrouver les trois autres flammes que sont la Discipline, la Vérité et l'Honneur réparties dans la région des Dunes Impériales, formant ainsi avec la flamme de la Justice les quatre piliers de l'Empire.

Flamme de la Justice du square impérial



Porte et avenue de Cerakos

La porte de Cerakos marque l'entrée principale de Pыр. Majestueuse mais solidement gardée, elle est nommée en l'honneur de Cerakos II.

Empereur Fyros lors du grand essaim, Cerakos II est une figure tutélaire du nouvel Empire Fyros fondé après 2483. Né en 2449 et mort en 2481, Cerakos II mena le peuple Fyros dans les Primes Racines lors du grand essaim, mais il y trouva également la mort alors qu'il combattait une des premières vagues de kitins. Ne pouvant allumer de feu dans les Primes sans provoquer une catastrophe, son corps fut embaumé en attendant d'être incinéré par le Feu Sacré comme le veut la tradition Fyros. Ainsi, en 2443, soit deux ans après sa mort, un bûcher fut élevé pour incinérer son corps. Les premières briques de Pыр furent posées en cet endroit précis, et ce bûcher devint la grande porte de la Cité. Une commémoration de la mise au bûcher de l'Empereur a lieu chaque année sous la lune du solstice d'hiver. Ce jour est connu comme le jour du bûcher. Le Feu Sacré aux portes de Pыр ne brûle pas les Homins. Il vient de la forêt enflammée, où la tribu des Veilleurs maintient l'activité des foyers tout en évitant leur expansion. Son essence magique a été transmise aux Fyros par les Kamis, afin de mieux réussir à dompter les véritables incendies. Il est entretenu aux portes par quelques homins qui en ont la charge.

Porte de Cerakos



Ronde des gardes impériaux dans l'Avenue de Cerakos



Avenue Arispotle

Arispotle est un empereur Fyros né en 2313 et mort en 2361. Il régna de 2329 à sa mort. Il fut sauvé par un Kami, ce qui scella une amitié entre les Fyros et les Kamis, ainsi qu'un profond respect dans le cœur des Fyros. Un ambassadeur Kami est d'ailleurs toujours présent à la porte de Cerakos. L'avenue, comme celle de Cerakos, a les murs recouverts de glyphes. Ça et là sont disposés des genres de guérites, au nombre de vingt. Ces deux avenues sont nommées le Sanctuaire.

Avenue Arispotle



Ci-dessous, un extrait du Sanctuaire de Ma-Duk de la dune Impériale, intitulé : Les Kamis et les Fyros.

Très tôt les kamis remarquèrent chez les Fyros une aptitude particulière. Le peuple du désert ne craignait tout simplement pas l'un des grands fléaux d'Atys : le feu. Les Kamis tentèrent de gagner leur cœur et de les rallier à leur cause. Les Fyros se méfièrent tout d'abord de ces créatures étranges. Puis le sauvetage de l'empereur Arispotle par un Kami scella une nouvelle amitié et marqua la naissance d'un profond respect dans le cœur des Fyros.

Les Fyros se tournèrent progressivement vers les Kamis pour apprendre d'eux les secrets de la magie. L'empereur fut le premier homin à utiliser la téléportation kamique. Les Fyros expérimentèrent une magie utilisant les pouvoirs du feu, manipulant l'énergie primordiale du désert. En retour des faveurs des Kamis, les Fyros ont garanti une protection contre le feu du Dragon, et ont accepté de se battre pour le dominer en cas d'incendie.

Formidables guerriers, les Fyros ont toujours été prêts à se mobiliser pour une cause juste. Bien qu'ils aient préféré leurs propres cultes kamistes au Grand Ordre de Ma-Duk, ils ont répondu à de nombreuses reprises aux appels des adeptes des Kamis, quelles que soient leurs origines.

Le téléporteur kami de Pyr



Cirque d'Abylus

Abylus l'Érudit est un empereur Fyros né en 2366 et mort en 2348. Fils de Cerakos le juste (à ne pas confondre avec Cerakos II) et père de l'empereur Pyto, ainsi que de Tanistie et Thesop, il est le fondateur du Conseil des Chroniqueurs, un Conseil chargé de rédiger l'histoire des peuples Fyros. Il dut faire face au feu de Coriolis durant son règne.

Cirque d'Abylus



Rue Leanon

Soeur de l'empereur Cerakos II, elle occupa le poste de régente à la mort de son frère, jusqu'à sa mort en 2502 des suites d'une longue maladie. Elle signa en 2490 le Pacte d'Assistance Mutuelle (PAM) entre le Roi matis Yasson, le Grand Sage zoraï Hoi-Cho et le Gouverneur tryker Rigan Mac'Darrell pour contrer la menace kitin.

Rue Leanon



Rue Dexton

Dexton est un empereur Fyros né en 2480. Il a succédé à son père Cerakos II. Il n'occupa le pouvoir qu'à 22 ans, à la mort de sa tante Leanon qui assurait la régence. Il est mort en 2562 lors du Deuxième Grand Essaim. On lui doit le rapprochement avec les zoraïs, du fait notamment de son amitié avec le sage Mabreka. Il est le père de l'actuel empereur Lykos.

Rue Dexton



L'Agora

Situé derrière le Palais Impérial, l'Agora est avant tout une arène politique. Dotée d'une estrade, c'est ici que s'expriment la plupart du temps sharükos ou les officiels de la ville.

L'Agora



Rue du centre



Un peuple ancien

Les Fyros foulent Atys depuis longtemps, et Pyr ne fut pas toujours le centre de leur civilisation. Bien avant le Premier Essaim, des cités Fyros ont été bâties ailleurs sur Atys. Ces cités perdues, devenues inaccessibles depuis le Premier Essaim, ont laissé leur trace dans les ruelles de Pyr.

Route et Square de Karavia

Karavia désigne à la fois un square au sud-ouest de la ville et la route qui y mène. C'était une cité fortifiée des Matis, bâties sur le site de la première rencontre entre la Karavan et le roi matis Zachini, sur la côte du royaume de Matia. La cité fut le théâtre d'affrontement entre matis et Fyros qui se disputèrent sa possession pendant plus de deux siècles. La position stratégique de Karavia, située à mi-chemin de la Route de l'Eau, en faisait un enjeu militaire majeur car qui maitrisait Karavia maitrisait la Route de l'Eau. Le Traité de Karavia en 2490 marqua le début d'une trêve entre les peuples afin de combattre les kitins.

Square de Karavia



Rues du Bas et du Haut Piros

Avant d'arriver à la route de Karavia, on peut passer par les rues du Haut et du Bas Piros.

Piros était une ancienne ville Fyros, située au nord de Colomo, un des campements fyros établis le long de la frontière matis, là où la guerre avait fait rage autrefois. Colomo était le plus éloigné de ces avant-postes commerciaux. Il tenait son nom de l'aqueduc exploitant le fleuve Munshia en ce point. C'était un lieu très animé avec ses foires et ses convois commerciaux, ses marchands et ses artisans itinérants qui contaient leurs aventures pleines de bêtes sauvages et de dangers.

Rue du Bas Piros



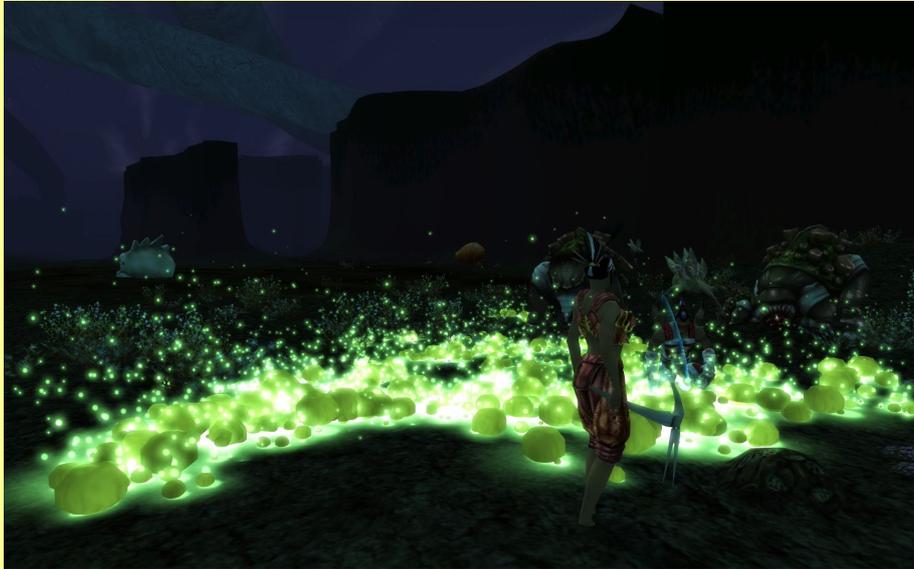
Rue du Haut Piros



Un peuple de mineurs

Les Fyros sont réputés pour leurs grandes connaissances en forage. On dit que les Fyros sont capables de forer en toutes occasions, n'hésitant pas à forer avec une armure lourde pour résister à la colère kami ou à s'enfoncer dans les kitinières pour récolter des larves de kitins.

Des Fyros forant dans le couloir brûlé



Venelle des mineurs

Cette petite ruelle rend hommage à tous les foreurs fyros qui ont contribué à bâtir la cité. En effet, la ville de Pyr a été bâtie grâce aux matières premières récupérés par les Percécorces, une tribu possédant leur campement dans les Mines de Sciures. Les Faces Brûlées (sharmogfyrètos), ces soldats d'élites n'obéissant qu'à l'Empereur, sont eux-mêmes, à l'origine, des foreurs Fyros.

Venelle des mineurs



Un peuple de savants et d'artisans du feu

Les Fyros forment un peuple né du feu et combattant par le feu. Tout dans leur artisanat est orienté vers leur objectif suprême : combattre Fyrak le Grand Dragon. Leur artisanat est ainsi réputé au point que la tribu des Taxeurs, établie dans les Dunes Impériales, veille le réserver principalement aux Fyros en taxant fortement les produits fyros vendus à l'étranger.

Pour les Fyros, le combat contre Fyrak ne se termine pas à la mort, bien au contraire. Il continue bien après, car les Fyros pensent qu'à la mort, ils rejoignent l'endroit où se trouve Fyrak pour le combattre et appeler les vivants à se battre également. Ainsi, la mort consiste à vaincre la fumée qui nous élève pour descendre là où réside le Grand Dragon. Les Fyros n'ont donc que faire du corps, et une fois mort, si les plus grands sont brûlés, la plupart sont jetés sommairement sous les maisons pour redevenir cendre. Naître du feu, disparaître par le feu, tel est l'ambition des Fyros.

La route de la Forge et du Marteau

Cette rue mène à la forge, où l'artisan amateur pourra y trouver quelques missions bien payées et développer ses capacités auprès du Maître Outilleur Zemolion Aeros.

Entrée de la forge



fyren, le feu, donna son nom à l'ancienne capitale Fyros Fyre

Intérieur de la forge



Artisan (ulyakos) est un métier respecté chez les Fyros, tout autant que guerrier. Les meilleurs artisans travaillent à la forge, car c'est du feu que naissent les armes les plus puissantes.

La Place des Académies

Les Fyros ne sont pas un peuple de barbares. La Place des Académies en est la preuve. Elle est en charge de la scolarité des jeunes Fyros. C'est aussi le lieu de rencontre des savants qui viennent parfois faire part de leurs recherches aux homins venu les écouter. Dotée d'une grande bibliothèque (talumum), c'est probablement le centre culturel d'Atys le plus important. Le principal objet de recherche est bien sûr la quête du Grand Dragon, mais aussi les kitins et les origines des homins et de la culture Fyros. L'Académie Impériale a accueilli en 2596 le congrès académique de Pyr, regroupant historiens, kitinologues et autres grands savants de tout Atys. L'académie (talumetimak), est sous la direction de la chancelière (talumetimakos) Euphanyx Apotheys et regroupe les quatre chambres que sont l'Honneur (akash), la Discipline (orak), la Vérité (talen) et la Justice (rechten).

Place des Académies



Au premier étage de l'Académie

Akash, orak, talen, rechten, les quatre piliers Fyros

statuts représentant deux des quatre piliers de l'Empire



Cirque de Coriolis

Coriolis est une ancienne ville Fyros située dans la plaine du même nom. En 2435, sous le règne de l'Empereur Abylus L'Érudit, les mineurs Fyros trouvèrent une veine de sève acide qui embrasa les terres desséchées environnantes. Le feu s'étendit rapidement aux territoires homins, ravageant la ville de Coriolis et formant une traînée ardente jusqu'aux grandes forêts des Matis. Alors que les Fyros étaient occupés à éteindre le feu, les matis en profitèrent pour les attaquer et récupérer leur cité de Karavia.

Cirque de Coriolis



Ci-dessous, un texte d'Apocatus Menix, chroniqueur Fyros.

Nous étions sous l'autorité du Conseil des Chroniqueurs, mis en place par l'Empereur Abylus L'Érudit, lorsque la guilde de mineurs fut créée pour étudier les ruines découvertes dans la plaine de Coriolis. Malgré une certaine opposition liée à l'interdiction de la Karavan, une motion fut votée, autorisant les mineurs à creuser pour mettre à jour la vérité sur le dragon mythique et sur les trésors secrets ou le mal qu'ils pensaient enfouis dans les entrailles d'Atys. Le consensus général était qu'il valait mieux affronter la vérité que de vivre dans le mensonge, telle reste la devise du peuple Fyros. Cependant, le chemin vers la vérité n'est pas toujours un long fleuve tranquille...

Une équipe creusait dans la région de Coriolis, encouragée par la découverte d'étranges matériaux, lorsqu'elle tomba sur une veine d'acide qui embrasa les terres

desséchées environnantes. En raison du vent d'ouest, l'incendie s'étendit rapidement avant la venue des renforts. Le feu ravagea la ville de Coriolis et traça un chemin ardent, tel un gingo enragé dévorant toute forme de vie sur son chemin. Abylus L'Érudit envoya une armée pour combattre le feu mais le pire restait à venir.

L'incendie s'était étendu jusqu'à la frontière des Matis, formant un mur de feu qui empêcha les Trykers d'assurer l'alimentation en eau. Aniro III, le roi matis, profitant de cet écran de fumée, envoya une armée pour mettre en déroute les régiments surveillant l'eau et prendre possession de la route de l'eau, puis tourna son regard vers la Région des Lacs. Mais comme l'affirme si bien notre chant, « tant que l'air emplira nos poumons, nos cœurs fiers et justes battront à l'unisson, et tant qu'à la nuit succédera le jour, nous lutterons encore et toujours ! » Le feu de Coriolis fit rage durant plusieurs semaines. Mais la chance vint à croiser notre chemin, les nuages s'épaissirent et une pluie violente tomba éteignant le feu comme par magie. Ne perdant pas un seul moment et malgré l'épuisement des troupes, Pyto, le fils de l'Empereur alors âgé, mena une campagne héroïque pour reconquérir le lien vital vers la région des lacs.

Dessin représentant Coriolis en flamme



Un peuple d'aventuriers

Les Fyros aiment l'aventure et ils n'hésitent pas à explorer de nouveaux territoires. Mais ce sont avant tout des chercheurs de vérité. L'une des rues porte le nom du plus grand aventurier Fyros.

Promenade de Rydon

Cette rue tire son nom d'Oflovak Rydon, un cartographe et astronome des Nouvelles Terres d'Atys et membre de la guilde des Trail Blazers avec ses deux apprentis, Deutheus Xaphaan et Be'Cauny Kedgy. Oflovak Rydon est un des rares témoins de l'apparition d'Elias Tryton. Après avoir raconté son histoire à ses compatriotes, il repartit dans les profondeurs sauvages pour trouver une route menant aux anciennes terres. On ne l'a plus revu depuis. Son nom a également été donné à l'oasis à l'ouest des Dunes Impériales.

Promenade de Rydon



Ci-dessous, un fragment des mémoires d'Ulyssus Zessen, marchand fyros.

Oflovak Rydon était un grand voyageur des Anciennes Terres. Il est connu pour avoir sauvé la vie de milliers de Fyros lors du Grand Essaim. Il partit de Fyre, l'ancienne capitale de l'Empire, et conduisit son peuple à l'abri dans des régions reculées. Au septième jour de ce périple, tandis qu'Oflovak se hissait sur la crête

d'une dune, un halo de lumière descendit du ciel. Il s'en approcha et entendit les paroles d'un être supérieur.

« Oflovak Rydon, écoute-moi bien ! Je m'appelle Elias Tryton et je me présente à toi pour vous sauver... Conduis ton peuple vers l'est. Lorsque vous atteindrez le Récif de Baldos, vous trouverez un arc-en-ciel. Le temps presse Oflovak, va et accomplis ton destin ! »

Oflovak, impressionné, tomba à genoux et s'écria : « Comptez sur moi Elias ! Tant que l'air remplira mes poumons, je ne m'arrêterai pas ! »

Les minutes étaient comptées... Non loin de là, vers le sud, se trouvaient des troupes kitins. Le vent qui soufflait pouvait trahir à tout moment la position des milliers de Fyros en exode. Oflovak encouragea son peuple à le suivre et, fidèle à sa parole, le mena à bon port. Les homins accueillirent avec joie et soulagement le spectacle qu'offrait le Récif de Baldos : un arc-en-ciel ! Celui-ci permit aux homins de se réfugier dans les Primes Racines. Oflovak se retourna et regarda une dernière fois les terres qu'il allait quitter.

« Reviendrons-nous ? », soupira-t-il, tout en faisant non de la tête.

Au fil des jours, les homins se réfugiaient de plus en plus nombreux dans les Primes Racines. Tous racontaient les images d'horreur et de dévastation dont ils ont été les témoins. Il ne faisait alors plus aucun doute pour Oflovak Rydon que les kitins allaient détruire les derniers Arcs-en-Ciels. Ainsi disparaîtraient les dernières portes menant aux Anciennes Terres... Comment sortir les peuples homins des Primes Racines ?

Une fois de plus, Oflovak trouva la voie en regardant le ciel. En effet, s'était tout de suite mis à cartographier les régions que les homins occupaient. Avec ses deux apprentis, Deutheus Xaphaan et Be'Caunꝫ Kedꝫ, il trouva un lieu dans les Primes Racines d'où il pouvait observer les étoiles. Grâce aux connaissances qu'il avait amassées au cours de ses nombreux voyages, il avait appris à retrouver son chemin en fonction de la position des étoiles, il put conclure que les homins se trouvaient à l'ouest des Anciennes Terres.

Oflovak et ses deux apprentis passèrent les années suivantes de leur vie à parcourir des lieues et des lieues en quête des Anciennes Terres. C'est au cours de ce périple qu'il trouva les refuges que sont les Nouvelles Terres. Il y resta le temps

d'en cartographier une grande partie, puis il repartit seul, laissant ses apprentis derrière lui pour continuer son travail.

Je n'étais qu'un enfant à l'époque, mes parents faisaient partie des homins sauvés par la voie tracée par Oflovak Rydon et purent s'installer dans les Nouvelles Terres. Je regrette qu'Oflovak, un héros de notre peuple, n'ait pas pu voir la renaissance de notre civilisation. Néanmoins, parfois, j'aime à croire qu'il nous regarde de là-haut sur un nuage aux côtés d'Elias.

Route du Nord et du Sud

Pour qui voudrait suivre les traces du grand Oflovak, le chemin peut commencer par la route du Nord, qui mène au campement des Taxeurs et à l'autel kami, d'où il est possible d'être téléporté vers le bois d'Almati. Il peut aussi commencer par la route du Sud, vers Thesos, en passant le Canyon Interdit et le Couloir Brûlé. Chacune de ces portes est aussi solidement gardée que l'entrée principale.

La route du sud et sa table de boucherie



Porte sud protégée par les flammes sacrées



Tunnel menant à la porte nord



Étable nord de Pyr



Un peuple de marchands

On peut noter dans Pyr la présence de plusieurs marchés extrêmement dynamiques. Des voyageurs des quatre coins d'Atys font le voyage spécialement pour échanger, vendre, acheter dans ces marchés. D'autre part, l'économie déjà florissante de cette ville se trouve renforcée par des importations et exportations grandissantes. Ces marchés, pôles touristiques et économiques majeurs pour Pyr et les Fyros restent ouverts toute la journée et même la nuit ; ainsi, les affaires et les trocs s'effectuent continuellement.

Chemin des Bonnes Affaires



Marchands d'armes du Chemin des Négoces



Tunnel de la Promenade des Marchands



Marchands d'Outils de la Ruelle des Marchands



Nombre de places ou de rues sont ainsi consacrées au marché. Le Marché des Bonnes Affaires est la place principale, d'où s'effectuent la majorité des échanges ainsi que les coiffeurs, tatoueurs et vendeurs de pioches ardentes. Le grand marché n'est pas en reste, où l'on retrouve les vendeurs en tout genre. On y accède depuis le Marché des Bonnes affaires par le Chemin des Bonnes Affaire ou la Ruelle des Marchands, ou encore depuis le sud de Pыр par le tunnel appelé Promenade des Marchands. Enfin, le Chemin des Négoces et la Grande Rue de Pыр possèdent aussi leurs vendeurs.

La Grande Rue de Pыр



Le Grand Marché



Vendeuse d'armures lourdes au Grand Marché



Le Marché des Bonnes Affaires, ouvert jour et nuit



Un peuple du désert

Pyr a été construite sur une source d'eau, l'une des rares présente dans le désert. Quand on observe Pyr attentivement, on constate qu'elle est construite dans une souche d'arbre, trahissant la source d'eau qui se situe en dessous. D'ailleurs, Pyr vient du fyrk qui veut dire humide mais également vie.

Route de la fontaine et carré à la fontaine

La fontaine permet aux Fyros de s'y désaltérer lors des fortes chaleurs. C'est aussi un lieu de rencontre. Il n'est pas rare également d'y croiser quelques homins déçus à la sortie du bar « la patte du yubo » tenu par Lydix Deps.

La fontaine vue depuis le bar



Fontaine moussante, c'est ce qui arrive quand on y verse du savon



La patte du yubo



Chemin de la cuvette

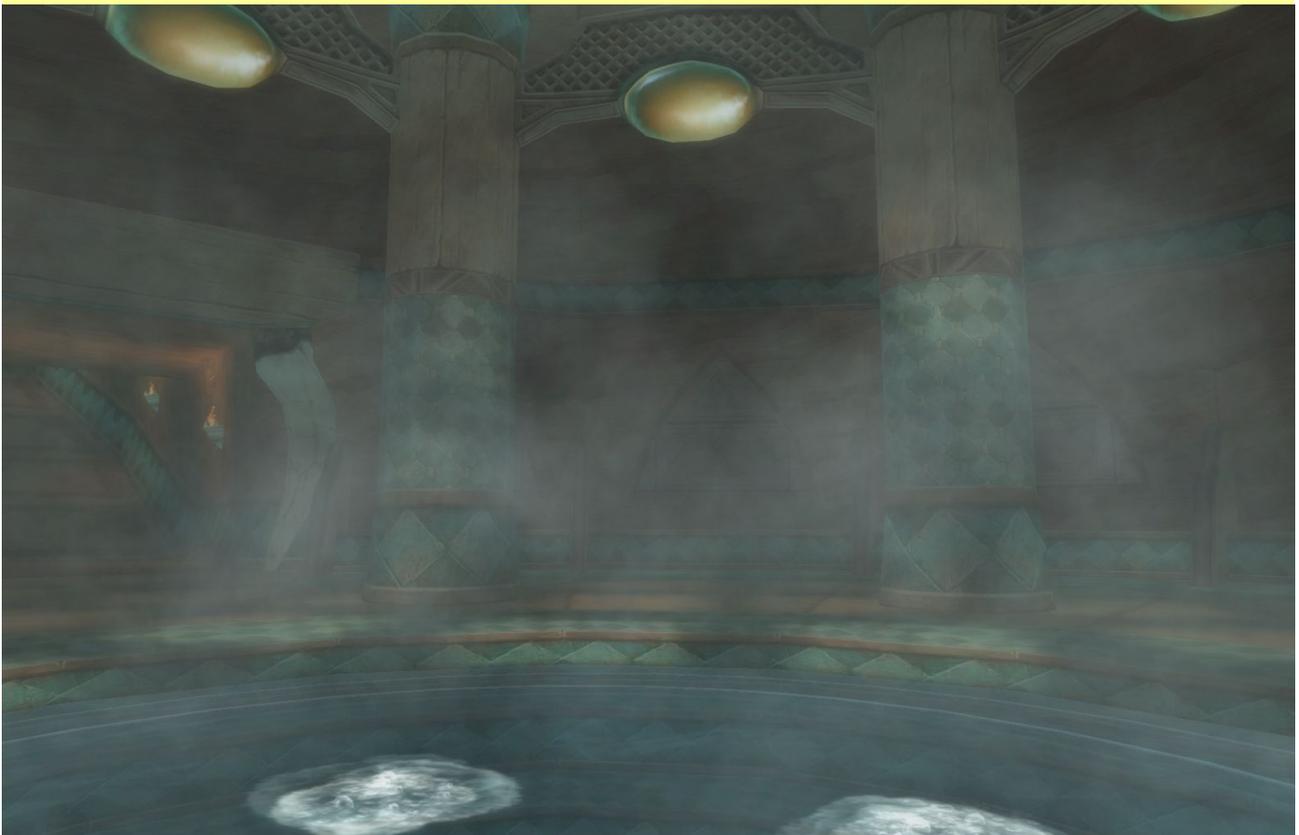
Ce chemin mène aux bains de Pyr. Tenus par Volubis Gargatus, ils sont un lieu d'échange et de rencontre pour les fyros. En bas se trouve un bain d'eau chaude et à l'étage un sauna. On compte parmi les habitués des bains Aloisius Iustus, Hilarius Avitus ou encore Xinna Cekaps, la sœur de Thulam.

Contrairement à leur réputation chez certains peuples barbares, les bains de Pyr sont nettoyés régulièrement. L'un de ces nettoyages est resté célèbre pour la petite crise diplomatique qu'il a failli engendrer. En effet, des lavandières trykers au service du karan matis ont été réquisitionnées aux Chutes de Virginia par un groupe de Fyros afin d'aller nettoyer les bains de Pyr. Des draps royaux présents dans les mektoubs des trykettes ont été utilisés comme serpillières avant d'être rendues souillées avec les lavandières. Bien sûr, un colis de remerciement composé de testicules de bodoc et de shooki a été envoyé au royaume, ce qui n'a pas été du goût du karan Stevano.

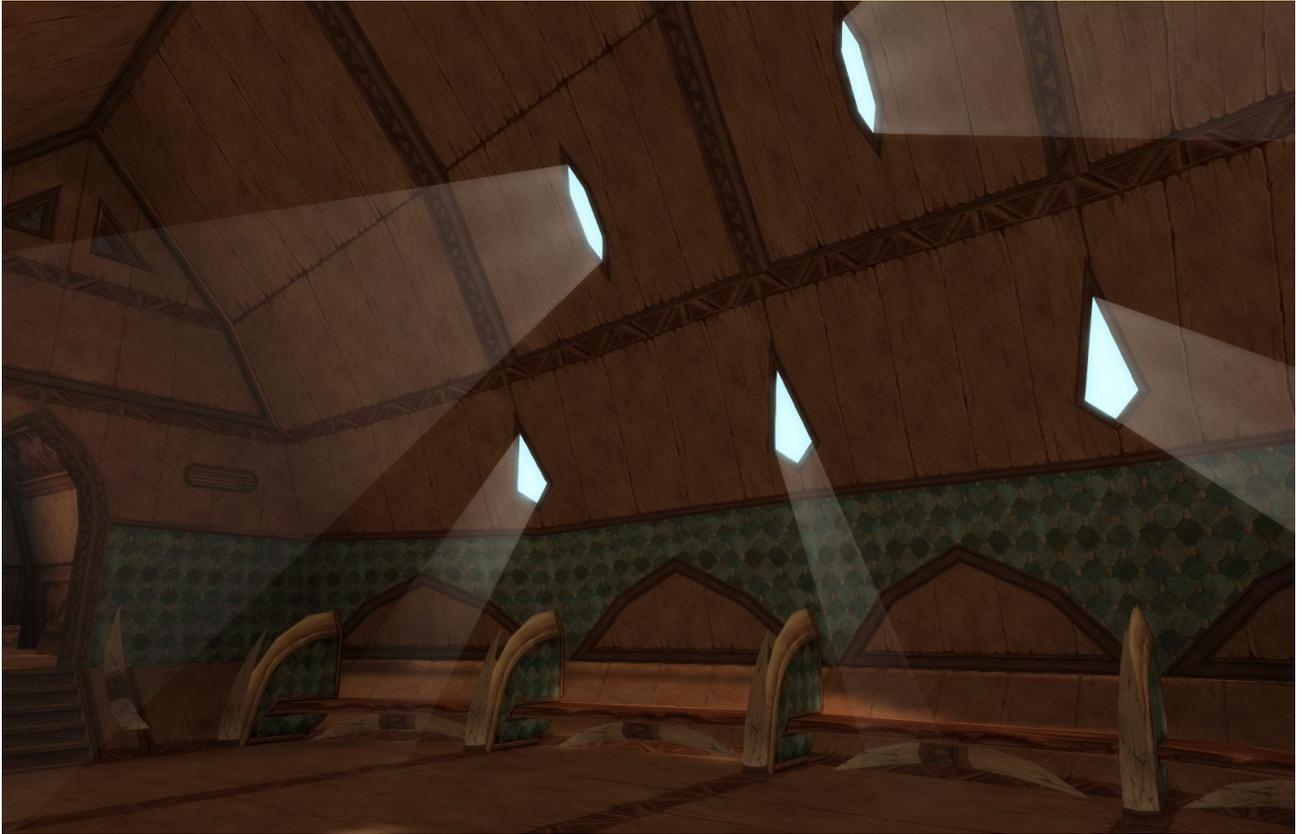
L'entrée des bains par le chemin de la cuvette



Le bain à vapeur



Le sauna à l'étage



Machine à vapeur pour faire fonctionner les thermes



Un peuple de guerriers

La combativité des Fyros est légendaire, et de nombreuses fois, ils ont su faire preuve d'audace et de bravoure au combat. La cité de Pÿr a subi de nombreux assauts, qu'ils soient kitins ou maraudeurs, mais a su à chaque fois se relever. Elle est solidement défendue par plus d'une centaine de gardes en faction.

Chemin et Place des Corps de Gardes

C'est la place forte de Pÿr, avec celle de la Place de l'Académie et le Palais Impérial. La tour de garde sur la place permet une vue sur toute la cité et sert de casernement pour les soldats (glados).

Chemin des corps de gardes



A l'intérieur de la tour de défense



Remerciements

akep Refyia, pour tes superbes lucios et ta gentillesse. Tu es vraiment une fyrette de cœur.

akep aux fonctionnaires de l'Académie Impériale pour m'avoir autorisé à fouiller dans leurs archives.

akep aux varinx morts pour que je puisse écrire sur leurs cuirs, car je ne le dirai jamais assez, l'écrit est à mon sens plus beau que n'importe quel cube d'ambre.

Et enfin, akep à notre sharükos pour sa confiance depuis tant d'année.

sharük pyrèküd ! sharükos pyrèküd !

Azazor

