



Capitale : Cardhon

Gouvernement : La Monarchie est le système gouvernemental principale du pays.

Diversité ethnique : Les elfes et humains y vivent en grande majorité, ce qui a aussi créé des communautés de demi-elfes. On y trouve plus rarement d'autres peuple dans le pays.

Religions : Majoritairement draconique, avec une forte présence de la déesse Ennorath. Néanmoins, il arrive de trouver des priants de d'autres divinités.



Drapeau

Le drapeau d'Élyra est séparé en deux à l'horizontale, la partie du haut de couleur sable et la partie du bas de couleur des plaines. Une patte de dragon dorée tenant une sphère de cristal émerge d'une fleur de lotus à l'avant plan. Le drapeau représente la dualité entre le côté désertique causé par Calcifer, les dragons qui y étaient enfermés, et le côté verdoyant du pays.



Gouvernement

Le gouvernement en place en Élyra est une monarchie. Le roi Seleran et la reine Amarylis, fille de Darkan, vivent dans le château de la capitale, avec leurs enfants. Le prince Zircon, deuxième né et héritier au trône, le prince Soram, le prince Rafael ainsi que la princesse Églantine, la plus jeune de la famille. Le prince Marek, aîné de la famille, ainsi que la princesse Ilya ont tous deux choisi de quitter la famille royale afin de poursuivre leurs ambitions personnelles.

Culture

La culture élyrienne repose sur une spiritualité draconique. Le peuple vénère Ennorath, la déesse primordiale, mais aussi Calcifer, le dragon dont sa fureur créa le désert, rappelant au monde que la magie peut être bénédiction comme malédiction. Elle valorise la beauté, la connaissance et la maîtrise de soi. Le peuple d'Élyra célèbre autant la nature que la magie. Ils vivent sous une tension constante avec les orcs de Zajar'dha, qui convoitent leurs terres fertiles. Pourtant, grâce à son alliance avec Hélianthe, le royaume demeure.

Spécialités

- Le vin
- La magie draconique
- Les textiles
- Les artefacts magiques

Fêtes et Activités

La Fête du vin

Quand les raisins dans les vignobles du pays sont prêts à être récoltés, les gens passent la journée entière à ramasser les raisins et à produire du vin. Cette journée signifie aussi l'arrivée de la saison des pluies. En soirée, après avoir tout récolté, les gens célèbrent en buvant du vin avec ceux qui leurs sont chers.

La Grande colère

Une fois par an, au début de la saison chaude, un grand feu de joie est organisé, ainsi que d'autres festivités tel qu'une pièce de théâtre racontant la libération des dragons. Cette fête est célébrée pour commémorer l'évènement, se rappeler de ce qui fut détruit et prier au nom du dragon Calcifer pour que jamais ça ne se reproduise.

Le Grand rassemblement des mages

Chaque année, tous les mages d'Ennorath se rassemblent pour partager leurs découvertes et démontrer leur puissance lors d'une convention de 13 jours, à Torell. C'est un événement dédié aux connaissances et plusieurs avancées se font même lors de ce rassemblement alors que les plus grands experts dans chaque domaine combinent leurs efforts.

Climat

Le climat d'Élyra diffère selon l'endroit où l'on se trouve dans le pays. À l'ouest de la chaîne de montagnes, dans le côté désertique, il y fait chaud en quasi-permanence. Sans être aride comme Sergath, le désert d'Élyra est un endroit avec peu de verdure, donc aucun moyen de se cacher du soleil. Ledit désert fut créé par Calcifer qui, un jour, s'est enragé et a ravagé de ses flammes toute la nature se trouvant de ce côté du pays. Les quelques constructions de cette portion d'Élyra sont bâties en partie dans le sol afin d'en refroidir l'intérieur. À l'est du pays, la nature est florissante, le climat est plus doux, et plusieurs forêts et rivières s'y trouvent. La majorité des grandes villes se situent dans la section verdoyante du royaume. À même le sommet de la chaîne de montagne se trouve la capitale du pays: Cardhon. Il y fait froid dû à la hauteur, et il n'est pas rare d'y voir de la neige pendant la saison froide.

Géographie notable

Les Crocs de Ma'Adinay

La chaîne de montagnes qui séparent les deux côtés du pays, la capitale se situe à son plus haut point, seulement accessible par un réseau de grottes.

La Langue de feu

Fleuve au fond de sable rouge qui traverse toute la moitié verdoyante du pays. Elle alimente les vignobles et les villages.

Le Dédale

Le réseau de grottes permettant de se rendre au sommet de la chaîne de montagnes et ainsi à la capitale. Il est facile de s'y perdre sans un guide.

Les Plaines de saphir

D'immenses vignobles qui s'étendent sur des dizaines de kilomètres, servant à la production du vin qui fait la fierté du royaume.

Construction Notable

Le Temple draconique

Situé au milieu du désert, ce temple dédié aux grands dragons se trouve au fond d'un cratère qui a été formé par Calcifer lorsque celui-ci s'est libéré de son emprisonnement. La concentration en magie draconique y est plus importante que n'importe où en Ennorath.

La Tour des mages d'Elyra

Dans la ville de Torell, une grande tour en pierre polie, haute de plusieurs mètres, qui accueille les plus grands mages du pays. Dans la tour se trouve des cours de magie supérieur, des rituels, et les artefacts les plus puissants du pays. Peu d'aventuriers étrangers ont eu la chance d'y entrer, les règlements étant très strictes sur la magie dans l'endroit.

Autres villes

Seyah

Ville taillée dans le grès, c'est la plus grande ville du côté désertique du pays. On y trouve un grand marché central avec plusieurs étales qui vendent de tout. On peut même y trouver une sorte de textile unique: un tissu permettant de ne pas ressentir la chaleur du désert.

Torell

La Capitale du savoir, comme on la surnomme, est l'endroit de convergence pour la plupart des érudits du pays. Malgré sa petite taille, on y retrouve cinq collèges dont quatre de magie, ainsi que le Grand complexe de archives d'Elyra. Des conférences s'y donnent chaque jour en un endroit et il n'est pas rare de croiser une panoplie de gens avec le nez dans un livre en public.

Amarin

Point de relais pour tous ceux qui veulent se rendre à Cardhon, Amarin n'était il y a environ un siècle qu'un rassemblement de tentes et de cabanes appartenant aux différents guides qui offraient leur service aux visiteurs du château. Le précédent roi vit les conditions peu appréciables des gens qui y vivaient et choisit d'en faire une ville à proprement parler, la nommant en l'honneur de sa fille, la princesse Amarylis, maintenant devenue reine.

Dunhast

Dunhast fut fondé bien avant le royaume même d'Elyra. Un charpentier s'était établi au point le moins large de la Langue de feu et y avait construit un pont pour permettre aux voyageurs de traverser ainsi qu'une auberge où ils pourraient se reposer. Avant longtemps, l'auberge fut rejointe par une panoplie d'autres édifices et le petit point de relais devint la ville la plus peuplée du pays.

Relation International

Alliance : Élyra est en alliance solide avec Hélianthe, car ils partagent le même ennemi, Zajar'dha.

Ennemi : Élyra est en conflit contre son voisin, les orcs de Zajar'dha, qui tentent à mainte reprise d'envahir son territoire.