



LES PEUPLES DE LA TERRE DE NASSIR

CYAX

-LES ORIGINES

-LES US ET COUTUMES

-LES LOIS

-LA POLITIQUE

-LA GÉOGRAPHIE (LES MAISONS)

Cyax – Les Origines

Zhartages

(Les descendants de Cyax)

Le commencement

Les habitants de Zhartages, les Zhartes, étaient à l'origine un petit peuple de nomade marchand qui vivait principalement dans les déserts de Macbhaām, vivant par son commerce des raretés qu'il trouvait dans les déserts où peu de gens s'aventuraient ou savaient comment y vivre. Un jour ce peuple trouva un grand fleuve qui provenait des grandes montagnes et des grandes pluies du mont de Naèctyrille pour se déverser dans l'océan. Ils s'établirent à cet endroit sous l'autorité du jeune Mir des Zhartes nommé Ahb-Mar Sila, pour la richesse de l'endroit et des possibilités qu'elles offraient. D'un côté du fleuve s'étendait le grand désert et de l'autre côté les grandes montagnes et au milieu du fleuve quelques îles. Le peuple s'y habitua très vite et trouva beaucoup plus de ressources qu'ils auraient pu le croire. Après avoir érigé un fort, ils se lancèrent à la construction de bateaux pour naviguer sur le fleuve et trouver d'autres richesses que le grand désert et les montagnes gardaient secrètement cachées aux yeux des hommes. Avec les richesses qu'ils trouvèrent, ils construisirent des navires et entamèrent un plus grand commerce avec les autres peuples. Le peuple prospéra plus rapidement qu'il ne l'aurait espéré. À la mort du Grand Mir Ahb-Mar Sila, le fort qu'ils avaient construit à leur arrivée était rendu de pierre et un port avec plus d'une quinzaine de navires y flottait, sans compter les bateaux qui servaient à naviguer sur le fleuve. Après la mort du Grand Mir, le premier Caliph du peuple Zhartes fut nommé, son fils le Caliph Ahb-Dhaïn Sila.

L'accomplissement

Sous le règne du sage Ahb-Dhaïn, qui avait beaucoup appris de son père, les Zhartes grandirent en nombre et en puissance. Plusieurs ports furent construits. Le fort, devenu une cité avec une culture, une économie et une religion propres à elle. Même après avoir accompli ces grands exploits, le grand Caliph garda toujours deux grandes priorités; étendre son peuple jusqu'aux îles du fleuve et explorer puis acquérir encore plus de connaissance sur les mers, qui selon lui était le moyen le plus efficace

de transport et de commerce. Avant sa mort Ahb-Dhain nomma deux Mirs, qui furent responsables des îles du fleuve à l'endroit où les Zhartes s'étaient établis et avaient construit un village. Il put voir son peuple grandir et devenir d'expert navigateur et explorateur sur les mers. On disait même qu'avant que son règne ne se termine, certains marins Zhartes avaient découvert une île paradisiaque dans la grande mer où se cachaient des trésors inestimables et qu'apparemment un peuple magique et mystérieux y vivait. Malheureusement, le grand Caliph ne put voir cette île dite mystérieuse, car il mourut de vieillesse quelques semaines après avoir appris la nouvelle.

L'apogée

Ainsi, après la mort du premier Caliph, Ahb-Mar Sila II, prit place au pouvoir. Durant son règne, Ahb-Mar II n'avait pas hérité des grands talents visionnaires que ses parents avaient eus. Par contre, il fut un bon et noble Caliph et poursuivit simplement et avec acharnement la vision de son père. Ainsi Zhartage devenu un royaume, quatre villes Zharte l'entourèrent. La grandeur de son port commençait à faire parler d'autres peuples. On dit que les navires Zhartes de cette époque étaient presque magiques. Qu'aucun autre navire du monde connu ne pouvait égaler ceux de Zhartages. Les rumeurs courraient que les Zhartes connaissaient un endroit mystérieux où se cachaient des êtres légendaires avec qui ils négociaient et rapportaient des objets merveilleux de toutes sortes. Ces rumeurs avaient pris beaucoup d'ampleur lorsque Ahb-Mar Sila II fit construire d'énormes murs qui entourèrent en entier sa cité. Les gens disaient que les Zhartes voulaient protéger leur secret et empêcher les imposteurs de s'infiltrer dans leur cité pour y découvrir la vérité. Durant son règne, le Caliph s'allia avec un royaume voisin, le Royaume de Nahec-Mabar, qui lui aussi avait de très bons navigateurs et marchands. Certains disent que cette alliance n'était que pour calmer les rumeurs au sujet des Zhartes et leur secret, mais le peuple Zhartes avait foi en leur Caliph et savait qu'il avait bon cœur et que cette alliance était pour la prospérité de son peuple. Le fils du grand Caliph se maria avec une des filles du Roi nommé Praneb Kalam de Nahec-Mabar. Un des plus grands marchands offrit un cadeau aux mariés, le premier grand galion de Zhartages. On disait de ce navire qu'il était entièrement magique. Les rumeurs courraient que la coque avait été faite à partir d'os des oiseaux géants des grandes montagnes de Naëctyrille. D'autres disaient qu'il avait été

fait avec des ossements de dragons dans les vieilles cryptes cachées des terres mortes de Lectuu-Barānah ou autres créatures mythiques quelconques. Que les voiles avaient été tissées par la Dame des vallées des vents du nord et ainsi va s'en dire pour chaque pièce de ce Galion nommé le Cyaxérazan. Ce cadeau devenu le symbole et la fierté de Zhartage qui prouvait au peuple entier quels bons navigateurs ils étaient devenus. Certains disent que le Cyaxérazan pouvait naviguer sans homme pour se rendre jusqu'à l'île mystérieuse dont tout le monde parlait.

L'aube et le crépuscule

Dans les dernières années du Caliph Ahb-Mar Sila II, Zhartages était devenu un royaume très fort en commerce. Les ports du royaume étaient pratiquement aussi gros que le royaume lui-même. Beaucoup de citoyens vivaient en permanence sur leur bateau, même lorsqu'il ne faisait aucun voyage. Ce bon et noble Caliph fut le premier à retirer sa couronne et la donner à son fils avant de mourir. Ahb-Mar Sila II partit donc en voyage et ne revint jamais. C'est ainsi que son fils Rala-Pramek accéda au pouvoir. Le nouveau Caliph était un jeune rêveur, poète et philosophe. Il considérait l'économie du royaume très stable et voulut étendre la culture de Zhartages aux autres peuples. Il ouvrit donc les portes du royaume à tout étranger qui respecta les lois de celui-ci. À sa surprise, énormément de gens se plurent en Zhartages et beaucoup décidèrent d'y établir résidence. Ainsi, plusieurs hommes venant de différents peuples se mêlèrent aux Zhartes et partagèrent leur savoir. Une grande bibliothèque fut construite pour y écrire et préserver le savoir des cultures qui avaient été partagées. Au milieu du règne de Rala-Pramek Zhartage était devenu non seulement un Royaume très fort en commerce, mais aussi d'art de culture et de savoir. Cependant, un de ces fils du Caliph nommé Ar-Prama était en désaccord avec son père sur ce que Zhartage devenait. Ar-Prama était surtout en désaccord, car il avait beaucoup trop écouté son grand-père, du royaume voisin nommé Praneb Kalam, ancien Roi du royaume Nahec-Mabar. Ar-Prama commit l'irréparable en tentant d'accéder au pouvoir le plus rapidement possible. Sa tentative d'assassinat échoua. Le frère cadet nommé Mab-Azur trouva son père trop clément. Mab-Azur qui s'était lui-même endoctriné principalement de discipline militaire. Le frère cadet exigeait une exécution publique pour Ar-Prama qui avait trahi son propre sang, mais trop clément, le

Caliph lui laissa la vie sauve en le bannissant du royaume. Ar-prama jura qu'un jour il se vengerait et que le peuple le reconnaîtrait comme le vrai Caliph de Zhartages. C'est à partir de ce moment que le fils cadet Mab-Azur demanda au caliph que le recrutement militaire soit obligatoire pour tout habitant zhartes de 16 à 20 ans, car le jeune prince voulait être certain que son futur royaume est en toute sécurité contre les menaces de son grand frère. Mais Rala-Premek refusa le conseil de son fils en lui expliquant que Zhartage était un peuple libre et culturel, et que ceux qui voulaient rejoindre l'armée devaient le faire par leur propre volonté.

La Chute

L'Intendant au trône et son père devinrent vraiment proches et se consultèrent régulièrement sur le futur du Royaume. Un des plus grands sujets était, quel enseignement serait donné au descendant du trône, mais ce sujet ne prenait jamais fin. Rala-premek voulait que son futur petit fils suive sa voix et apprenne la politique, l'histoire, l'art et la culture de son peuple. Mab-Azur, lui, voulait que son futur fils devienne maître dans l'art militaire et stratégique pour que son royaume soit bien protégé et respecté de tous. Dans ces arguments, certains pensent que les dieux les ont entendus, car la bien-aimée de Mab-Azur accoucha de jumeaux. Le Caliph et son fils prirent donc la décision d'apprendre à un fils le militaire et l'autre la politique, tout en les gardant proche l'un de l'autre pour qu'ils se complètent et s'aiment. Les jeunes jumeaux étaient tous deux très charismatiques et intelligents, ils avaient une énorme passion pour leur apprentissage et étaient aimés de tout les Zhartes. C'est à la seizième année des jumeaux qu'une énorme armée s'approcha du royaume. L'armée de Nahec-Mabar arriva aux portes de Zhartages et à leur tête, Ar-Prama le maudit. Après plusieurs mois de siège, la cité tenait encore ainsi que leur port qui avait été sagement fortifié par leur ancien Caliph Ahb-Mar Sila II. Durant le siège, les jumeaux admiraient leur père et grand-père qui travaillaient ensemble pour repousser leur ennemi, un s'occupait du peuple et de ses ressources et l'autre de l'armée pour repousser l'ennemi. Mais après plusieurs mois, le Caliph Rala-Premek tomba malade. Les 2 jumeaux prirent donc la tâche de leur grand-père. Le royaume de Zhartages commençait à manquer de vivres et leurs hommes étaient de plus en plus fatigués. Mab-Azur commençait à croire que son frère allait

peut-être réussir ce qu'il avait juré. C'est alors que l'imaginable se produisit. Le ciel devint d'une couleur orangée comme s'il était en feu et un bourdonnement sourd et énorme se fit entendre, suivi par des coups de tonnerre que personne n'avait jamais entendu. Puis, il se mit à pleuvoir du feu. Les gouttes se changèrent en d'énormes boulets enflammés. Les maisons et les fortifications de Zhartages se faisaient détruire au hasard partout dans le royaume. Les Jumeaux ordonnèrent à tout peuple non militaire d'évacuer vers le port. Durant l'évènement, le très fiévreux Caliph Rala-Pramek sortit de son lit pour rejoindre son fils, puis aux côtés de celui-ci, il vit son royaume à feu et à sang, et la rage aveugle d'Ar-Prama qui continuait l'assaut. C'est alors qu'un boulet enflammé tombant du ciel heurta la porte du royaume et la détruit. Mab-Azur ordonna à la majeure partie de l'armée de retraiter au port et de veiller sur les réfugiés. Le vieux Caliph malade s'agenouilla devant ses 2 jeunes petits-fils, Prima et Soléus. Il prit sa couronne et la cassa parfaitement en 2. Il leur donna chacun une moitié et leur ordonna de veiller sur leur peuple. Puis alla rejoindre son fils Mab-Azur qui se préparait à recevoir l'assaut de son frère...

Véa Àtoya

Quand Prima et Soléus arrivèrent au port, la plupart des gens n'étaient pas encore prêts à partir, mais ils ne savaient pas ce qui les effrayait le plus; que leur peuple ne soit pas encore prêt ou que leur Gallion le Cyaxérazan ait mystérieusement disparu. Les jumeaux espérèrent que leur père et grand-père contiennent l'attaque assez longtemps pour que tous les survivants puissent embarquer dans la flotte de Zhartages. Quelques minutes plus tard, les navires ouvraient leurs voiles et commencèrent à partir. Peu de temps après, l'armée ennemie arriva au port, mais la plupart des navires avaient déjà quitté le port et certains se battaient déjà contre les bateaux ennemis qui les attendaient à l'extérieur de la fortification qui protégeait le port. Le peuple Zhartes put facilement s'enfuir à travers les bateaux ennemis et en perdirent seulement quelques-uns qui restèrent pour se battre contre les gens de Nahec-Mabar. On ne sait pas si Rala-Pramek et Mab-Azur furent tués ou capturés durant l'assaut d'Ar-Prama, mais plus personne n'entendit parler d'eux. La flotte Zhartes navigua durant toute la nuit et à l'aube, ils crurent apercevoir le Cyaxérazan au loin et tentèrent de s'en approcher, mais le galion était

trop rapide pour eux et ils ne pouvaient que le suivre de loin. Les jumeaux décidèrent donc de suivre le Gallion en espérant qu'ils les amènent à l'endroit où les légendes le mentionnaient. On ne sait pas combien de jours ou de mois le voyage dura, mais la famine et le désespoir commencèrent à hanter la plupart des Zhartes, jusqu'au jour où ils aperçurent une île au loin. Puis le Cyaxérazan disparut mystérieusement. Les Jumeaux ordonnèrent à la flotte d'accoster sur l'île et de s'y réapprovisionner. L'île était couverte de flore et la faune était abondante. Un peu plus loin dans la jungle, ils découvrirent une cité abandonnée faite entièrement de marbre blanc. Les bâtiments étaient recouverts par la flore, mais étaient en très bon état. Il n'y avait aucun signe de vie ou de gens qui y habitaient. Tous les bâtiments étaient complètement vides. Prima et Soléus décidèrent donc de s'établir à cet endroit qui abondait de ressources naturelles, puis nommèrent la nouvelle cité Cyax.

Cyax

La nouvelle cité

Le nouveau peuple s'installa confortablement dans la cité abandonnée de marbre blanc. Il fut facile de vivre sur ces îles. Rien ne manquait au peuple et ils étaient déjà habitués aux chaleurs de leur ancien pays. Il ne leur fallut que quelques années pour rendre la cité recouverte par la flore en une cité propre et magnifique. Les marins naviguaient dans les alentours de leurs îles et apprenaient les nouveaux courants et commencèrent à cartographier les environs. Les Jumeaux changèrent leur façon de diriger leur peuple et établirent de grands changements. Ils établirent un conseil de gens dans diverses catégories et leur donnèrent quelques pouvoirs, ce qui les aiderait à diriger Cyax. Ce conseil servirait aussi à éviter qu'une personne de sang royal se retourne contre son propre peuple. Les jumeaux appelèrent ce conseil le magistrat. Ils instaurèrent aussi des lois strictes et respectueuses pour les gens de Cyax, pour qu'une fraternité et un zèle se créent au sein du peuple et qu'ils soient fiers d'être Cyax et qu'ils respectent le magistrat et leurs semblables. Les Cyaxs commencèrent à vénérer Pallas pour ses valeurs et principes moraux. Ainsi, avec les conseils du magistrat et la bonne éducation de Prima et Soléus ils créèrent une nouvelle cité qui serait plus forte que Zhartage et n'aurait aucun de ses points faibles. Prima et Soléus

s'accordèrent sur le fait que chaque gens de Cyax devraient recevoir un entraînement militaire obligatoire. Ainsi, un nouveau peuple était né. Les années passèrent. Les Cyaxs apprirent à connaître les eaux environnantes tout en restant discret pour ne pas se faire remarquer, le temps que leur peuple reprenne de la puissance. Ils découvrirent sur l'île des ressources pratiquement infinies de métaux et autres. L'île était une bénédiction pour eux. Après plusieurs décennies, Cyax avait pu rassembler une bonne partie des savoirs et secrets qu'ils avaient perdus durant la chute de Zarthages et gardèrent donc un bon nombre d'avantages qu'ils avaient dans le passé. Une fois que Cyax était eut une base solide et que le peuple connaisse les eaux, les jumeaux partirent en bateaux. Leur objectif était de retrouver Zarthage.

La promesse

Le voyage de Soléus et Prima dura plusieurs mois, mais ils finirent par trouver ce qu'ils cherchaient. Cependant, il ne restait plus rien de ce qu'ils se rappelaient d'autrefois. La grande cité de Zarthage et son port n'était que ruines. Plus rien ne restait, aucun bâtiment, aucune maison, aucun quai, seulement des blocs de pierres et des restants du grand mur qui avait été construit autour de la cité. On aurait presque dit qu'un géant ait piétiné à mainte reprise le royaume en entier pour s'assurer qu'il n'en reste plus rien. Ils repartirent donc de cet endroit et ne revinrent jamais. Les jumeaux jurèrent que Cyax ne tomberait jamais comme Zarthage... Ils retournèrent à Cyax et redoublèrent d'effort pour rendre leur cité et leur peuple encore plus forts. Après plusieurs années Cyax prospéra secrètement et discrètement loin de tous les autres humains et surtout loin d'une calamité dont ils ignoraient totalement l'existence. De grandes maisons familiales se formèrent à l'intérieur de Cyax. Chacune d'elles arborait fièrement le blason de Cyax, avec une modification, pour identifier leur maison. Le premier à mourir de vieillesse parmi les jumeaux fut Prima, et quelque mois après, Soléus mourra. Mais avant de mourir, les 2 frères firent jurer à leurs enfants la même promesse que celle qu'ils avaient faite en quittant les ruines de Zarthage; que Cyax ne tombe jamais. Ainsi, ce fut les fils aînés de Soléus et Prima qui prirent pouvoir au Magistrat.

La révélation

Cyax continua à grandir sous l'influence des fils aînés de Prima et Soléus. Para et Fortis poursuivirent les mêmes rêves que leur père. Ils continuèrent à faire évoluer leur société et leurs lois. Ils passèrent et dédièrent entièrement leur vie à Cyax et donnèrent eux aussi le pouvoir du magistrat à leur fils aîné Fidelis et Fortis II. Avant de leur remettre le pouvoir, ils demandèrent à leur fils de révéler au monde que Cyax existait, mais de ne jamais révéler l'endroit. Fidelis et Fortis II acceptèrent avec honneur cette tâche et au milieu de leur règne, ils envoyèrent des navires sur plusieurs terres pour établir des relations marchandes. Leur navire découvrit un monde qui avait été ravagé par la famine, la maladie et la guerre. Le monde entier de Nassir semblait avoir été touché par un cataclysme effroyable. Cyax déploya donc plusieurs navires remplis des meilleurs soldats pour aller explorer ces terres et aider les gens dans le besoin, au nom de Pallas. À l'insu du monde, le peuple de Cyax fit la guerre contre le mal durant plusieurs années, principalement pour mieux connaître le monde qui avait changé et aussi améliorer leur technique militaire. Cyax avait comme devoir de connaître le mal qui avait envahi le monde de Nassir et s'assurer que ce mal ne s'approche pas d'eux. À la fin du règne de Fidelis et Fortis II, certains peuples commencèrent à connaître l'existence de Cyax et quelques échanges commerciaux s'y faisaient. Cependant, il n'y avait qu'une seule condition; aucun étranger ne pouvait venir à Cyax. Ainsi, quelques années plus tard, ce fut Paratus et Fortis III qui continuèrent de s'occuper de Cyax.

L'alliance

Paratus et Fortis III continuèrent leurs échanges commerciaux avec les peuples qui semblaient en avoir besoin et préféraient éviter les plus grandes puissances qui se disputaient les territoires (Systar et Kaldos). Cyax s'était déjà forgé une réputation et la plupart du temps, les échanges commerciaux se résumaient à un appui militaire pour défendre des terres en échange de vivre, matériaux et autres. Cyax avait de moins en moins de main d'œuvre à l'intérieur du peuple, mais une force militaire croissante, ce qui devenait presque un problème pour les ressources du peuple. Peu d'années après, le nom de Cyax vint aux oreilles du Sultan marchand. Il eut vent qu'un peuple effectuait des échanges commerciaux avec certains villages de son alliance et qu'ils les défendaient contre les envahisseurs et les créatures maudites qui rôdent en Nassir. Politiquement, le Sultan marchand n'avait pas d'autre choix

que d'aller découvrir et parler à ce peuple qui protégeait certains peuples de l'alliance que le sultan lui-même ne pouvait protéger en tout temps. Il envoya donc une invitation au dirigeant inconnu de Cyax. Paratus et Fortis III acceptèrent l'invitation et allèrent jusqu'à la grande cité d'Ab-Amarr pour rencontrer le grand Sultan marchand. Le Sultan avait besoin d'évaluer si ce peuple inconnu était une menace ou non à leur alliance et discuta donc longuement avec Paratus et Fortis III. Les dirigeants de Cyax démontrèrent qu'ils avaient beaucoup de force militaire qui avait aidé Megido durant les dernières années. Ils en avaient tous deux profité. Ils purent aussi démontrer qu'ils étaient un grand peuple de guerriers guidés par la voix de Pallas. Mais ils ne donnèrent aucune information sur leur cité; la location de celle-ci et le nombre de leur population ou de leur richesse. Le grand Jabbariss Kharmir demanda aux dirigeants du magistrat de rester plus longtemps dans la grande cité d'Ab-Amarr et de poursuivre la discussion au sujet de leur peuple. Paratus et Fortis III restèrent près d'un mois dans la capitale du sultan marchand. Pratiquement tous les jours, les deux dirigeants discutèrent avec le sultan. À la fin du mois, une alliance se forma. Cependant, il y avait quelque condition; aucune personne ou bateau n'était autorisé à aller à Cyax. Par contre, ils étaient prêts à accepter des esclaves sur leurs îles en permanence et ceux-ci allèrent extraire les ressources nécessaires pour des échanges commerciaux encore plus fructueux et Cyax s'accordait à appuyer militairement tous les peuples de l'alliance.

Cyax – Les Us et Coutumes

Le peuple

Les citoyens de Cyax ne s'appellent pas des Cyaxéens ou Cyaxois. Les citoyens qui vivent en Cyax sont nommés Cyax ou des Cyaxs. Ainsi lorsqu'on s'adresse à un Cyax on s'adresse aussi à la cité et donc à tout Cyax. Insulter un Cyax est donc insulter son peuple et sa cité en entier. Ceci s'applique aussi entre chacun des gens de Cyax. Aucune personne de moins de 16 ans n'a le droit de quitter Cyax. Aucun citoyen de Cyax ne travaille dans l'agriculture ou autre labeur de paysans. Chaque Cyax est éduqué et entraîné dans une discipline précise. La plupart des vivres et ressources sont reçus par des échanges commerciaux ou par les esclaves d'Ab-Amarr qui vivent à l'extérieur de la cité qui leur fournit ce dont ils ont besoin. Les esclaves que le sultan marchand donne au Magistrat suprême sont automatiquement affranchis une fois sur l'île, mais ils doivent y rester en permanence et y payer une taxe à la cité qui réside principalement en des ressources manquantes pour Cyax ou les échanges commerciaux. Les affranchis sont bien traités et doivent répondre aux lois de la cité. Ils sont aussi protégés. Seulement ceux qui naissent sur l'île sont considérés de sang Cyax et peuvent joindre les multiples maisons et écoles. Le blason qui représente Cyax est le phœnix dû à son histoire, le peuple qui est né des cendres d'un autre et en est sorti flamboyant. Chacune des écoles, de leurs étudiants ou leurs pratiquants sont identifiés par une couleur. Les pratiquants de leurs écoles affichent leur couleur en portant des plumes de couleur identique à l'école elle-même. Les plumes sont généralement portées à l'épaule (les plumes font toujours référence au phœnix et sont facile à obtenir dû à l'abondance des oiseaux exotiques sur l'île). Le salut des Cyaxs entre eux consiste en lever leur poing à la hauteur du menton (comme s'ils tenaient une arme dans leur main) puis, ils se pencheront légèrement la tête en signe de respect (militairement, lors d'un salut, le plus bas gradé doit s'incliner la tête encore plus bas que son supérieur).

Dès l'âge de 6 ans, fille ou garçon se font endoctriner dans des écoles, qui leur apprennent la religion de Pallas et les lois de Cyax, le fonctionnement de la cité et l'importance de chacun ainsi que la

fraternité qu'ils doivent développer entre eux. Ils apprennent aussi à respecter et à accepter sans questionnement les ordres du Magistrat Suprême.

À l'âge de 10 ans, les Cyax choisissent une discipline de leur choix et seront envoyés à une école spécialisée dans cette discipline. Certains d'entre eux y seront envoyés sans leur consentement si leur tuteur juge qu'ils sont vraiment doués dans une de ces disciplines. L'élève devra donc faire le choix d'une des écoles suivantes; Militaire, Religion et histoire, Art et politique, Arcane et alchimie, la faune et la flore, Législation et économie.

Les écoles portent les couleurs suivantes :

- Le militaire affiche le rouge et le noir (le rouge pour le feu et le sang qu'ils causeront, le noir pour l'obscurité et les deuils qu'ils traverseront).
- La Religion et l'histoire affichent 2 teintes différentes d'orange (représente la flamme ardente pour Pallas et leur équilibre d'esprit pour les conseils qui doivent être apportés).
- Art et la Politique affichent 2 teintes différentes de bleu (représente la sagesse, l'apaisement, la sérénité et la communion qu'ils doivent apporter à leur peuple).
- Arcane et alchimie affichent le mauve et le noir (le mauve pour la sérénité, la patience et la dévotion qu'ils doivent apporter dans leur art, le noir est pour leur rappeler l'obscurité que leur art cache et qu'elle doit être manipulée prudemment).
- La faune et la flore affichent 2 teintes de vert (pour la compréhension de ce qui les entoure, outre les humains, et le symbole du printemps qui signifie la vie dans la nature).
- Législation et économie affichent le gris et le noir (la signification des couleurs n'est pas révélée pour cette école).

Les élèves auront un entraînement rude et très discipliné d'une durée de 6 ans. Peu importe leur école, les élèves auront un entraînement militaire et de combat dans leur discipline. Ainsi, n'importe quel Cyax aura une base au combat et devra connaître l'étiquette militaire de Cyax. L'entraînement militaire des combattants est rude et très exigeant.

Certains étudiants y laissent parfois la vie. Une fois l'entraînement terminé, les hommes ont le droit et le devoir de quitter Cyax pour servir les ordres du magistrat. Les femmes, elles, sont hautement respectées et leur vie est jugée très importante, car ce sont les femmes de Cyax qui apportent la vie dans la cité. Les femmes ne pourront quitter la cité que si elles ne peuvent pas engendrer d'enfant ou seulement après avoir donné naissance à un enfant.

Les hommes devront répondre aux ordres du magistrat et magistrat suprême et seront principalement employés pour le commerce de ressources ou l'art militaire. Certains seront stationnés dans Cyax pour sa défense ou pour poursuivre des études. Les hommes qui seront blessés au combat ou deviendront invalides resteront dans la cité pour la servir. Ils seront nommés enseignants ou travailleront sur les terres, ou aideront une maison qui aura besoin de ses services. Aucune honte ne sera attribuée à l'invalidité. Au contraire, les gens lui porteront respect, car ils auront servi Cyax avec preuve et continueront toujours malgré leurs infirmités, de servir leur peuple et sa cité.

La majorité des femmes serviront d'enseignante dans les multiples écoles (et elles seront impitoyables envers leurs élèves durant l'entraînement). Certaines d'entre elles seront aussi chercheuses et archivistes de la cité. Ce sont majoritairement les femmes qui dirigent les grandes maisons (nommé Prima Domus), car l'homme peut toujours être requis auprès du Magistrat. Les femmes ayant enfanté ou ne le pouvant pas, pourront choisir de rester à l'intérieur de la cité ou de poursuivre leur profession et avoir les mêmes responsabilités que l'homme c'est-à-dire répondre au Magistrat en tout temps. De cette façon, elles auront droit de quitter la cité et de partir au service du magistrat.

À l'âge de 10 ans, avant leur entraînement les jeunes Cyaxs doivent jurer les lois de Cyax et de Pallas sur une pierre nommée Le Cœur de Sang, qui est dans un temple situé au milieu de la cité. À l'âge de 16 ans, une fois leur entraînement complet les Cyaxs retournent au Cœur de Sang. Avec honneur, ils récitent les lois de Cyax et de Pallas. Ensuite, d'une arme, ils se taillent la main et laissent couler leur sang sur la pierre. Ce rituel symbolise leur union de sang et d'âme avec la cité, ses lois, ses citoyens et ses ancêtres pour ne faire qu'un avec le tout. Le couteau avec lequel ils

s'ouvrent la main doit être gardé en tout temps avec eux. Il signifie la commémoration du rituel que le porteur a fait à Cyax. Le couteau considéré comme un objet sacré est nommé un Cìvis

La plupart des membres du peuple de Cyax ont toujours une couleur vive sur leur habillement, principalement la couleur de sa discipline. Les Cyax mâles sont habituellement habillés de vêtements légers et amples dus au climat où ils vivent. Les femmes sont principalement habillées de robes légères en 2 ou 3 morceaux. Beaucoup d'entre eux portent des foulards longs ou courts (bandeau) qui servent à se couvrir le visage. Ce foulard est utilisé pour plusieurs techniques. Certains l'utilisent pour couvrir leur bouche et se promener aisément dans la jungle, protégés de l'abondance de moustiques et d'autres insectes. Les marins s'en servent pour couvrir leur visage du soleil durant les voyages en mer. D'autres l'utilisent pour plusieurs situations lors de leurs missions, pour se protéger du froid ou des sables dans les déserts ou toutes autres utilités. Beaucoup de régiments présentement en service portent tous le foulard pour ces raisons pratiques, mais aussi pour intimider leurs ennemis durant les batailles. Grâce au foulard, les ennemis n'arrivent pas à distinguer les émotions les différences chez les prima (soldat) de Cyax. Beaucoup de Cyax portent plusieurs bandeaux; des tissus longs, mais peu larges qui peuvent ressembler à un bandage, qui peuvent pratiquement recouvrir entièrement leur tête. Plusieurs sont placés verticalement sur la tête pour recouvrir le dessus et pendent ou seront tressés derrière leur tête. Ensuite quelques-uns sont attachés horizontalement pour tenir le tout en place. Les bandeaux ne sont pas nécessairement tous de la même couleur. Encore une fois, cette technique est utilisée pratiquement pour la même raison que le foulard, mais certains militaires vont utiliser ces morceaux de tissus robustes comme bandages ou cordes improvisées pour attacher leur équipement ou leur prisonnier.

(Le style vestimentaire des Cyax ressemble un peu à celui de l'Inde ancienne. Chez les hommes on peut s'inspirer des tenues vestimentaires suivantes : Churidar, Shalwar Kameez, Sherwani, kurta et le Achkan. Cependant, ces vêtements peuvent être plus amples et portés d'une façon plus décontractée. Chez les femmes les tenues peuvent être inspirées des vêtements suivant : Choli, Choli lehnga, Dupatta, Ghaghra, Shalwar kameez, Churidar et le Sari (même chose chez les femmes, les vêtements sont portés d'une façon plus décontractée).)

Cyax - Les lois

- 1- Tu ne serviras ou n'adoras aucun autre peuple que celui de Cyax
- 2- Tu obéiras au conseil du magistrat et Magistrat Suprême car ce sont eux qui ont donné vie à Cyax et ainsi la tienne.
- 3- Tu ne seras que d'un seul peuple. Si tu le corromps, le trahis ou t'opposes à lui, tu seras puni ainsi que tes descendants, ceci jusqu'à la 5e génération.
- 4- Tu ne parleras pas au nom de Cyax, ne t'adresseras pas aux magistrat ou Magistrat Suprême à moins que celui-ci te donne la parole.
- 5- Respecte les membres de la maison dans laquelle tu y es né, ainsi que tous tes semblables, car ce sont eux qui t'ont donné vie, élevé et supporté.
- 6- Tu ne tueras pas les hommes et femmes qui sont nés en Cyax.
- 7- Tu ne voleras pas ton peuple ni tes alliés.
- 8- Tu ne mentiras pas à ton peuple et Cyax.
- 9- Tu ne commettras pas l'adultère.
- 10-Tu ne convoiteras pas ce que tes ennemis ou alliés possèdent.
- 11-Tu ne laisseras entrer ou approcher aucun être vivant qui n'est pas originaire de ton peuple à Cyax.
- 12-Tu ne révéleras jamais la position de Cyax. Ta mort servira à sauver la cité ainsi que son peuple entier.
- 13-Tu honoreras Pallas et ses valeurs. Tu lui dédiras un moment à chaque matin de chaque jour que tu vis.

Les Lois de Pallas

- 1- Une fois le mal révélé tu lui fera une guerre sans trêve pour le détruire.
- 2- Tu défendras le bien qui ne peut se défendre lui-même, car ses serviteurs sont eux aussi des enfants de Pallas.
- 3- Tu t'opposeras à l'injustice.
- 4- Tu ne fuiras pas de peur dans un combat.
- 5- Tu n'enfreindras pas les lois.
- 6- Tu n'utiliseras pas les armes pour l'avidité.
- 7- Tu garderas toujours la foi.
- 8- Au combat, tu respecteras les ennemis vaincus, tu n'abandonneras jamais ni tes morts, ni tes blessés, ni tes armes.
- 9- La mission est sacrée. Tu l'exécuteras jusqu'au bout et si besoin est, au péril de ta vie.
- 10-Tu es un soldat divin. Tu t'entraîneras avec rigueur. Tu entretiendras ton arme comme ton bien le plus précieux.
- 11-Attaché à tes supérieurs, la discipline la camaraderie sont ta force, le courage et la loyauté tes vertus.
- 12-Meurs avec honneur.

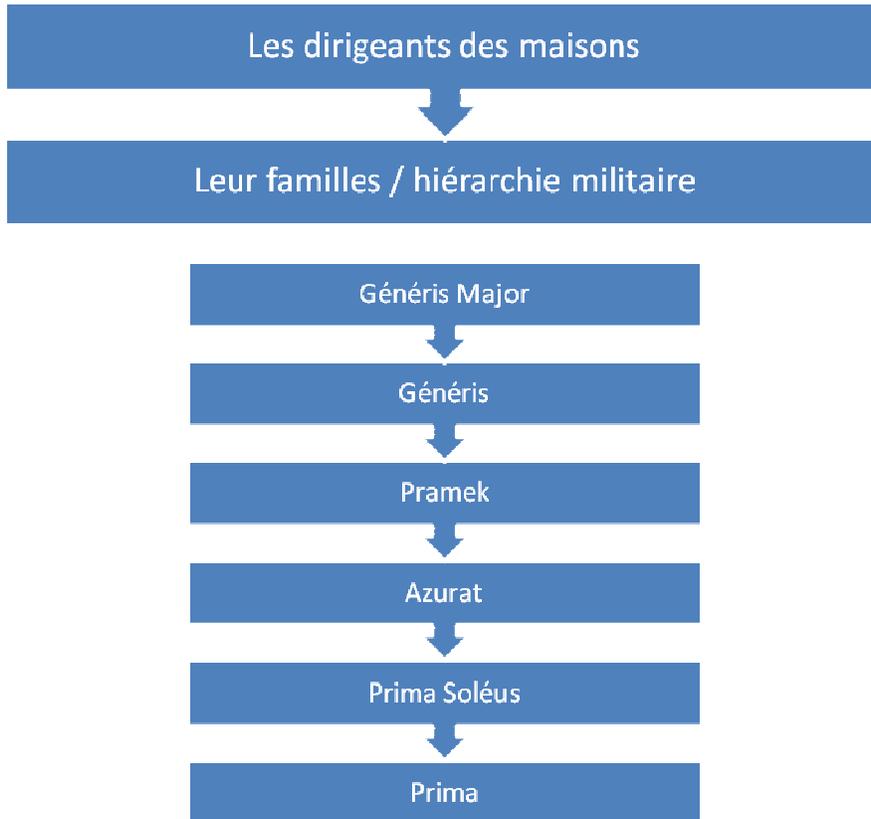
Cyax- La politique

Le Magistrat

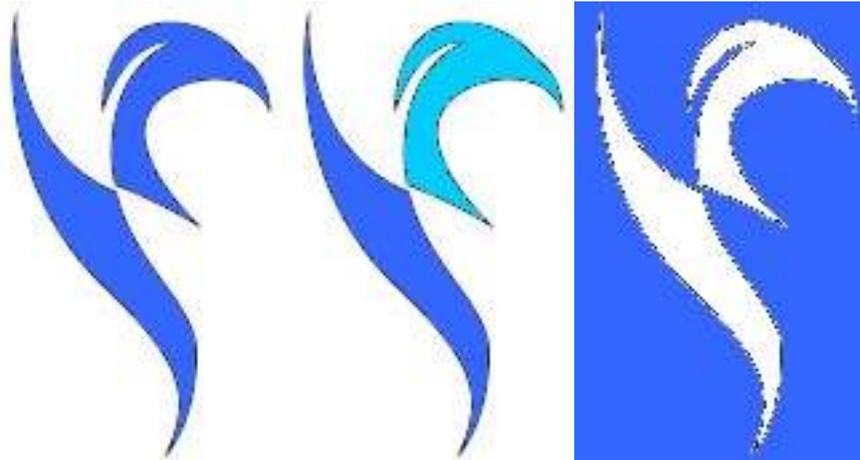
Cyax est dirigé par le magistrat suprême. Le magistrat suprême est constitué de 2 personnes qui sont généralement des enfants aînés de sang magistral. Le magistrat suprême travaille en parfaite symbiose. Ce sont eux qui choisissent les autres membres du magistrat. Ils choisiront donc 6 magistrats, qui selon eux, auront les meilleures performances et la plus grande fidélité en Cyax et leur domaine.

Chaque magistrat représentera un domaine, les domaines sont identiques aux écoles de Cyax; le militaire, la religion et l'histoire, l'art et la politique, l'arcane et l'alchimie, la faune et la flore et la législation et l'économie. Chacun de ces magistrats doit choisir 5 consulats qui les aideront dans leurs décisions et conseils à apporter au magistrat suprême. Un magistrat doit s'assurer que tous ses consulats soient de maisons différentes. Les magistrats et consulats peuvent être changés toutes les années selon le magistrat suprême. La même situation s'applique avec les magistrats et leurs consulats. Par contre, les changements surviennent rarement et ceux qui ont été retirés du conseil, l'ont été avec honneur et respect (ex : un magistrat donne sa démission, car il croit qu'il pourra en faire plus pour Cyax en étant présent sur le terrain pour diriger une équipe militaire).

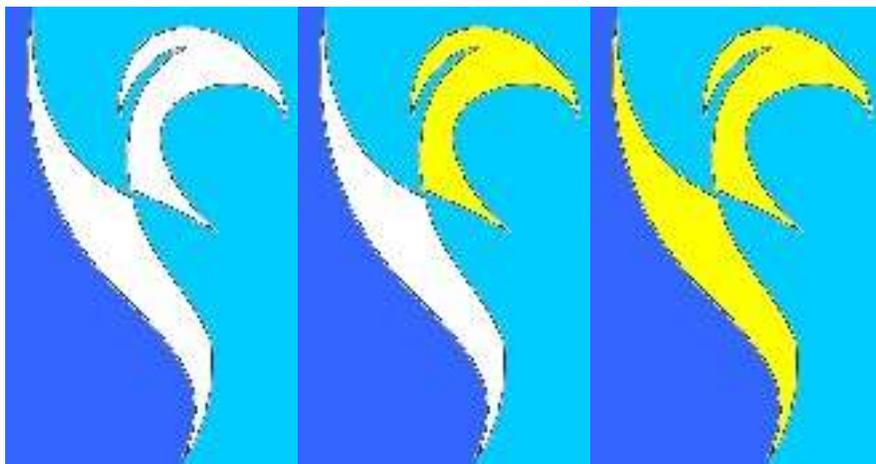
Le Magistrat suprême prend donc des décisions en demandant conseil ou en se faisant conseiller par le magistrat lui-même et ses consulats. Une fois la décision prise, tout dépendant de l'importance de la décision, ce sera un des membres du magistrat (magistrat suprême, magistrat ou consulat) qui annoncera la décision ou donnera un ordre au peuple. Cette directive sera normalement transmise à la dirigeante de la maison concernée.



Écussons BARDES :

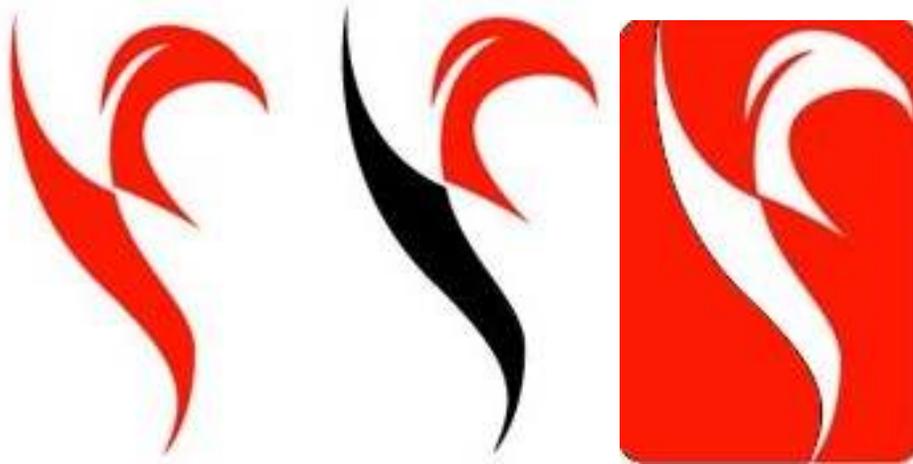


Primat – Prima Soléus- Azurat



Parmek – Générís – Générís Major

Écussons Guerriers :



Primat – Prima Soléus- Azurat

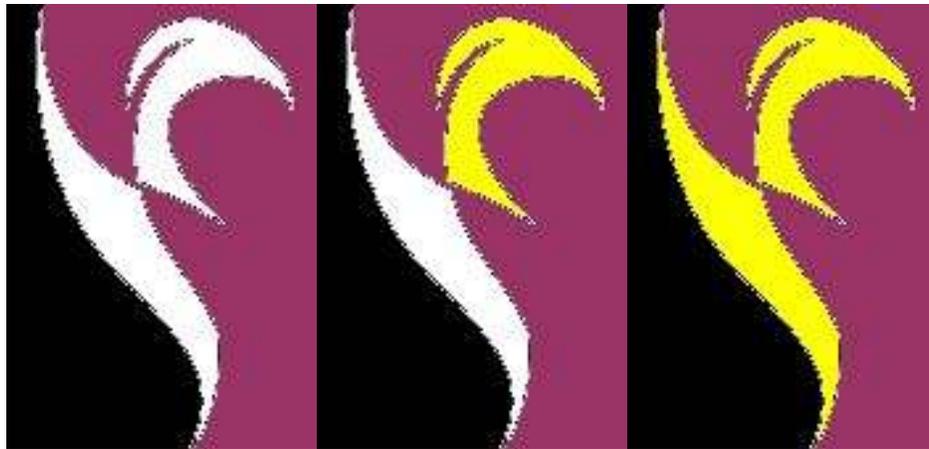


Parmek – Généris – Généris Major

Écussons Mages :



Primat – Prima Soléus- Azurat



Parmek – Générís – Générís Major

Écussons Prêtres :



Primat –

Prima Soléus-

Azurat



Parmek –

Généris –

Généris Major

Écussons druides :



Primat – Prima Soléus- Azurat



Parmek – Généris – Généris Major

Écussons voleurs :



Primat –

Prima Soléus-

Azurat



Parmek –

Générís –

Générís Major

Cyax – La géographie (les maisons)

Les Maisons (Familles)

Les maisons en Cyax sont considérées aussi comme des familles (qui ne sont pas nécessairement reliées par le sang). Chacune d'elles est responsable de plusieurs citoyens (plusieurs milliers). Une maison est donc responsable d'un quartier. La maison mère où les personnes responsables prennent les décisions est normalement au centre du quartier et est le plus grand bâtiment. La plupart des maisons sont dirigées par des femmes. La hiérarchie est la même que celle des grades utilisés du côté militaire. La plupart des maisons ont une spécialisation dans un domaine. Au total, il y a 8 familles dans Cyax, qui dirigent et élèvent le peuple de la citée. Chaque personne venant d'une maison prend le nom de la maison comme nom de famille. Ceux qui sont en charge d'une maison son nommée une/un Prima Domus.

Les familles sont : Xaraudax, Noc-Tulia, Laudéus, Erralur, Ignima , Bellfrat, Horassa et Témétt.

Xaraudax, aussi connu sous le nom de « Mille Tempêtes », est la maison qui s'occupe principalement de la majeure partie des navires. C'est la famille située le plus près du port et principalement la majorité des membres de la famille navigue sur les bateaux hors de l'île. Le Magistrat suprême leur a donné la responsabilité que chaque navigateur de Cyax soit une personne de confiance et qu'eux seuls connaissent l'endroit où Cyax se trouve. Xaraudax est donc une famille principalement de marchands et de navigateurs et a une légère implication militaire.

Laudéus, aussi connu sous « La main du passé », possède la plus grande bibliothèque et le plus grand temple de Pallas. La famille est constituée de beaucoup d'archivistes, prêtres, cartographes et explorateurs. Cette famille a la tâche principale de veiller sur l'histoire et le savoir de Cyax. Le magistrat vient souvent consulter le savoir que les Laudéus possèdent. Le Magistrat Suprême a donné à la famille la responsabilité du savoir. Ils doivent découvrir les mystères et légendes, les erreurs et les avantages de tout ce qui est présent dans ce monde. Les Laudéus sont les archivistes du passé et les écrivains de demain.

Noc-Tulia, mieux connu sous « L'œil de l'ombre », est une famille principalement de diplomates, magiciens, informateurs et espions. Ce sont eux qui s'assurent que l'information que Cyax reçoit est véridique. L'œil de l'ombre peut être utilisé partout et en tout temps, il sert à la désinformation de ses ennemis, à récolter les rumeurs ou même parfois en partir eux-mêmes.

Erralur, qu'on nomme « Les agents du marbre » est principalement responsable de la milice civile. Le Magistrat Suprême a donné la grande tâche à cette famille de protéger Cyax et son peuple sur l'île. Ce sont eux qui s'assurent que les lois soient respectées dans la cité et ils veillent aussi très vigoureusement sur les esclaves affranchis d'Ab-Amarr qui travaillent en dehors de la cité. Les agents du marbre protègent aussi les ports de Cyax et certains autres endroits et places fortes en dehors de Cyax. La maison d'Erralur est constituée principalement de militaires ou toute autre personne qui peut aider à sa défense.

Ignima est la plus grande des maisons. Elle surpasse de beaucoup toutes les autres familles en population. On nomme cette famille « Lance de feu ». Ce sont eux qui sont en majeure partie impliqués dans toutes les opérations militaires en dehors de Cyax. Le Magistrat Suprême leur a donc confié la tâche du succès des opérations militaires et de leur efficacité en dehors de Cyax. Ignima est principalement constituée de guerriers, mais aussi tout ce qui peut les appuyer militairement.

Bellfrat, connu sous le nom de « Frères de guerres », est une maison qui est diversifiée dans tous les domaines (malgré que le bassin de guerrier soit plus élevé que le reste des autres domaines) et est constante et rigoureuse en entraînement. Les Bellfrat sont des perfectionnistes dans leur discipline. Ils ont plusieurs groupes d'élite dans la plupart des disciplines. Le Magistrat Suprême leur a donné la tâche d'appuyer toutes les autres maisons dans leurs tâches et responsabilités. Les membres de cette famille seront donc là où certains ne possèdent pas le nombre requis d'effectifs ou ont besoin d'un appui quelconque. Parfois, ils sont aussi employés là où certains n'arrivent pas à leur but ou là où certains échouent. Certains ennemis connaissent le nom des Bellfrat, car chaque fois qu'ils sont arrivés dans une opération militaire, celle-ci réussissait automatiquement et se terminait en bain de sang chez l'ennemi.

Horassa est une petite famille qu'on nomme aussi « Le pilier du phœnix ». Elle est une maison qui se consiste majoritairement en artisans. Ce sont eux qui continuent à pratiquer les arts uniques et secrets de Cyax, et qui aussi innove. Les Horassa sont les architectes de Cyax. Ce sont eux qui fournissent en grande majorité les armes, armures, vêtements, navires et autres. Ils tentent toujours d'inventer, d'innover et de s'améliorer dans ce qu'ils font pour que Cyax prospère par leurs créations. Le Magistrat Suprême leur a donné la tâche de créer ce que Cyax nécessite en besoins essentiels). Horassa est la famille la plus respectée, car c'est elle qui produit les navires dont les marchands ont besoin, les armes que les soldats utilisent, qui créent les plans des bâtiments qui doivent être construits, etc.

Témets, probablement la plus petite famille de Cyax, est surnommé « La lame transcendante ». Cette famille contient le plus gros laboratoire et centre de recherche en alchimie et en arcane de Cyax. C'est d'ailleurs la seule famille à posséder plus de livres sur l'alchimie, l'arcane, la sorcellerie, la nécromancie (tout ce qui englobe la métaphysique) que les Laudéus. Les Témets ont reçu la tâche de connaître le surnaturel et l'inconnu, et y trouver une faiblesse et une défense pour s'en protéger. Ils utilisent aussi beaucoup leur alchimie pour créer ou démystifier ce qui les entoure.