Quelques données sur la ville d’Ilairthe

Pourquoi vient-on à Ilairthe

Outre la population habituelle d’une ville comprenant artisans, commerçants, etc… on y rencontre :
Quelques curieux, les personnes qui souhaitent en savoir plus sur le devenir de leur proche ou sur ce qui les attend, quelques aventuriers, ceux qui se retirent du monde, cette ville étant en général calme et silencieuse, ceux qui se cachent, quelques personnes qui mènent des études eschatologiques.

Les habitations d’Ilairthe

Les Maisons «communes»

Construites à partir d’une roche claire à très claire sur un étage. Des maisons de belles factures, en bon état, coiffées d’un toit pentu en ardoises blanches hérissé de cheminées. Une lucarne à l’architecture sophistiquée pointe telle une antenne désarticulée. Un balcon ou une terrasse ceinture le 1er étage. Percée par de nombreuses fenêtres (toujours anguleuses). Une volée de marches mène à la porte d’entrée.

————————————————————————————

Les Maisons des adeptes d’Amélis

Les maisons les plus modestes de la ville. Aucun ornement, ni embellissement ne parent ces habitations qui sont en bon état mais simples. Le bas relief d’un vieil homme décharné annonce le foyer des croyants.

————————————————————————————

Les Maisons des floconneuses

Il y en a 4 (aux quatre coins cardinaux de la ville). Divers blocs de rochers agglomérés anguleux façonnés à partir de nuages solidifiés traversés par plusieurs ouvertures, proches de boyaux ou chatières. Quelques grottes étroites sillonnées par ce qui ressemble à des stalagmites ou stalactites.

————————————————————————————

La Maison de la nature

Unique parcelle de vie dans ce domaine semi-éthéré. Résidence d’Alihaë, la

grande prêtresse de Reizhom. Cette maison est formée par un enchevêtrement de végétaux abritant oiseaux, insectes et reptiles en tout genre. Elle incarne la nature en miniature. Sur un côté, une large ouverture officie comme porte tandis que les diverses trouées au sein des branchages dessinent ce que l'on suppose être des fenêtres.

———————————————————————————

Les Maisons des désignés

Rappelons que ces désignés sont les personnes choisies par les Asthénos pour rejoindre le royaume de Nysnmos. La plupart sont cantonnées dans les zones de transition d'Ilairthe mais il existe parmi elles des personnes privilégiées qui de part leur position sociale, leur relation ou leur argent, disposent avant de franchir le portail de la mort, d'avantages. Ces maisons somptueuses rivalisent en magnificence et ingéniosité. Arches, portails, balcons, colonnades, péristyles, chacune d'elle étale au grand jour la richesse de son propriétaire.

———————————————————————————

Les 5 tours d'arrivée

Ces tours circulaires disposées à la périphérie des différents points cardinaux de la ville ainsi qu'en son centre sont les seules bâtisses de la ville rotondes. Les escaliers en escargot qui les enlacent pourfendent la couche nuageuse qui tapisse le sol de la ville. Ces tours sans fenêtres sont coiffées d'un chapeau en tuiles blanches coniques sur lequel une sphère d'environ un mètre de diamètre diffuse une lumière coruscante. Le seul moyen de rejoindre le sol d'Almagamo passe par ces escaliers ou par les élévateurs intérieurs.

———————————————————————————

Les zones de transition

Ces quartiers, sortes d'enclos à bestiaux très sécurisés, sont réservés aux vivants destinés à mourir bientôt. D'ailleurs, sont-ils encore vivants ? Ces zones sont délimitées par une barrière électrique. Cette barrière vibre et dégage une forte odeur d'ozone. Des cercles de feu posés sur le sol, d'environ 1m50 de diamètre chacun, enferment les pauvres hères que le monde des morts attend. Chaque personnage titube dans son cercle et semble plongé dans un état débilitant, bredouillant et bafouillant un galimatias à peine intelligible.

———————————————————————————

L'écurie des coursiers

Ce bâtiment tout en bois comparable à une cheminée d'un paquebot et ouvert aux quatre vents culmine à une cinquantaine de mètres de hauteur. Chaque étage -on en dénombre huit au total- est nanti d'une terrasse sans rebord qui sert de piste d'atterissage ou de décollage aux coursiers et d'une arche qui s'ouvre vers l'intérieur. Les coursiers qui ne sont pas partis en mission cerclent haut dans le ciel autour de l'écurie, jouant avec les vents, leurs silhouettes émergeant des nuages pour disparaître quelques instants plus tard.

———————————————————————————

Le temple d'Amélis

Un des plus grand édifice de la ville. Strucuture monolithique carrée pourvue de fenêtres étroites et traversée par trois frises enchevêtrées dépeignant des scènes dédiées à la joie, à la beauté et la guérison. Une large rosace en vitrail rosâtre domine le portail monumental de type baroque. Composition : le grand prêtre ainsi qu'une vingtaine de prêtres ou serviteurs

———————————————————————————

Le Palais royal

Le plus bel édifice d'Ilairthe. Ici trône Zathor, monarque des morts sur Almagamo, légat de Jiâne. Malgré son importance, peu de personnes habitent le palais. Ce palais émerge des brumes et surplombe la masse nuageuse de toute sa masse imposante. Pourtant, on ne devine que sa partie basse, le reste est noyé dans un brouillard épais impénétrable que nul n'a jamais vu. Une petite place forte à trois étages le relie par un pont barré par une rangée de herses imposantes.

Habitant(s) : Le Roi Zathôr et Lame, son chien fidèle (Moon dog).
Plusieurs Lordoom (doom guard) ; les 2 Hermesophon Hapauq ou Shale ; Quelques rares serviteurs ; June, le Monadic deva ; Selon les circonstances, Linthia et Olanthe, les deux Astral deva ; Parfois quelques Asthénos.

Le fortin : poste de garde avancé
Plusieurs Lordoom (doom guard) ; Plusieurs Piliers (Giant cloud) ; Quelquefois : l'un des deux Hermésophons et l'un des Monadic deva de la ville (June et les autres).

Détail de la population

Alihaë, Sylph. – Grande prêtresse de Reizhom à Ilairthe ;

Tanwen, Elfe gris. – Grand prêtre d'Amélis à Ilairthe ;

Shale et **Hapauq**. : Hermesophon (Gythiankis). – Pisteurs tueurs de Naasûlht ;
Shale : 1m82, 85 Kg. Robuste. Jambes et bras longs et décharnés, peau de couleur jaune maladive et parcheminée, yeux noirs intenses, cheveux en brosse sombre. Visage carré, déterminé, boursouflé et strié de cicatrices. Voix sèche et profonde. Habillée savamment et richement. Gants en toile gris. Porte de nombreuses breloques. Recouverte de tatouages.
Armement : Two-handed sword torsadée, Poignard identique à la two-handed. Armure fine de type plate field, légère, non bruyante, annelée et sombre. Des ciselures dorées représentant d'étranges arabesques parsèment l'armure.
Une chasseuse mue par la soif de la chasse et l'art de la guerre. Elle ne lâche jamais sa proie, n'a peur de rien et bafoue les codes. Une personne amorale. Cassante et directe.
Hapauq : 1m89, 71 Kg. Maigre, jambes et bras longs et décharnés, peau de couleur jaune maladive et parcheminée, yeux bleus nuits intenses, chauve. Machoire étroite et avancée, rangées de dents pointues, blanches et immaculées. Voix aigrelette.
Habillé négligemment; Ses habits sont rapiécés, élimés et troués
Armement : Two-handed sword torsadée, Poignard identique à la two-handed et Armure massive et lourde de type full plate ciselée, ornée de très nombreuses sculptures et symboles de mort
Comportement : Un chasseur mû par la soif de la chasse et l'art de la guerre. Fonctionne toujours par pair. Il sait être patient. Il ne lâche jamais sa proie, n'a peur de rien et bafoue les codes car il ne les reconnait pas. Contrairement à Shale, plus attentif et patient.

Bandes de lumière. – Être d'énergie lumineux de petite taille qui strie l'environnement d'Ilairthe afin d'empêcher que la ville ne plonge dans l'obscurité. Nombre : indéfini ;

Auras : Humains qui s'occupent d'allumer les réverbères. Munis d'un staff doté d'un globe lumineux à leur extrémité qui leur sert à allumer les nombreux

luminaires de la ville afin que la nuit ou l'obscurité n'envahissent la ville. Chaque aura est accompagné d'une sorte de will of the wisp (good) qui virevolte à côté d'eux. Ils sont très respectés. Au moins une vingtaine ;

Coursiers : Chevaux osseux apparentés à des Pégaze utilisés pour relier Ilairthe à Thalirie ou d'autres zones d'Almagamo. Le coursier se déplace seul vers sa zone de destination et peut éventuellement transporter un passager avec lui. Localisation : Dans la grande "écurie d'Ilairthe". Nombre : une dizaine;

Désignés : Les personnes choisies par les Asthénos pour rejoindre le royaume des morts. Elles portent un long manteau gris, futur linceul pour rejoindre le royaume des morts. – Localisation : dans certaines maisons d'Ilairthe pour les plus riches ou importants ou dans les zones de transitions pour les autres ;

Floconneuses : Masse nuageuse mouchetée de noir et de blanc à l'aspect vaguement humanoïde, sans doute élémentaire. Elles s'occupent d'aérer les nuages. Nombre : indéfini ;

Piliers (Cloud giant). – On les considère comme des soutiens aux lieux importants. Localisation : à proximité des zones de transition vers le monde des morts, des 5 tours d'arrivée, du Palais royal, des maisons des floconneuses. Nombre : Une trentaine ;

Défenseurs (Moon dog). – Grands chiens sillonnent les rues d'Ilairhe et les alentours. Ils se fondent dans les nuages et alertent par leur hurlement puissant les piliers. Localisation : dans Ilairthe et les alentours proches. Une cinquantaine présents sur site ;

Asthénos (Undead spirit cloaker). Les convoyeurs. Nombre indéterminés et variables;

Lordoom (Undead doom guard). Nombre indéterminé;

Protecteurs (Devas):
Astral deva : Linthia (♀) ; Olanthe (♂). Les ordonnateurs. Présence ponctuelle;
Monadic deva : (♂) = Miyois, June ; (♀) = Shee, Dille, Hunele. Les organisateurs des défenses de la ville. Seul June est présent en permanence, les autres le sont ponctuellement;
Movanic deva. Les combattants. Jusqu'à une vingtaine. En général quelques uns

sur place, rarement plus de trois.

Zathôr, Monarque des morts sur Almagamo, légat de Jiâne (voir fiche) accompagné de **Lame**, son fidèle Moon dog.