

Cité d'Anuire

Cette présentation de la cité d'Anuire dans le décor de campagne de Birthright est en grande partie constituée de traductions d'extraits d'un vieux document trouvé sur le Net et écrit par Jesse Harasta. De même, la carte est une adaptation. Il s'agissait d'un projet resté, à ma connaissance, inachevé.

La cité, ancienne capitale impériale, demeure un centre marchand, intellectuel et diplomatique. On vient de très loin en Cérilia pour étudier dans les universités ou pour intriguer à la cour ou y rencontrer les plus prestigieux artistes, savants ou bardes.

Le chancelier Caliedhe Dosiere administre la ville en attendant un nouvel empereur. Shaen Avan, Aeric Boeruine, Hierl Diem et le chancelier se partagent les droits, polices et banalités médiévales au sein de la ville.

Les Eglises qui maillent la cité avec leurs temples sont dans l'ordre d'importance, l'Eglise impériale occidentale d'Haelyn, Vie et Protection d'Avanalaë, l'Ordre militant de Cuiraecen et le Joyau céleste de Sarimie. Cependant, on trouve des sanctuaires dédiés à toutes les divinités anuiriennes.

Les dix principales guildes du vieil empire anuiriën contrôlent chacune une part du commerce bien que trois seulement obtiennent des points de régence de leurs holdings (Tisserands des terres centrales, Fierté du Prince et Bateliers du Maesil).

Pour le détail des différents domaines dans la ville : lois, guildes, temples et sources, voir p. 43 du livret « Ruins of empire » du décor de campagne Birthright.

Climat

En hiver, venteux, rarement assez froid pour neiger.

Population

~ 150 000 +/- 25 000 selon la saison.

Géographie

La cité est construite sur 43 îles à l'embouchure du Maesil.

Les 2 rives sont peuplées (un quart de la population) mais celle en Avanil prédomine.

Les grandes îles indiquées sur la carte sont en général un regroupement d'îles plus petites reliées par des pontons, des passerelles, etc.

La Chaussée est l'artère principale qui part d'Avanil et passe sur plusieurs ponts.

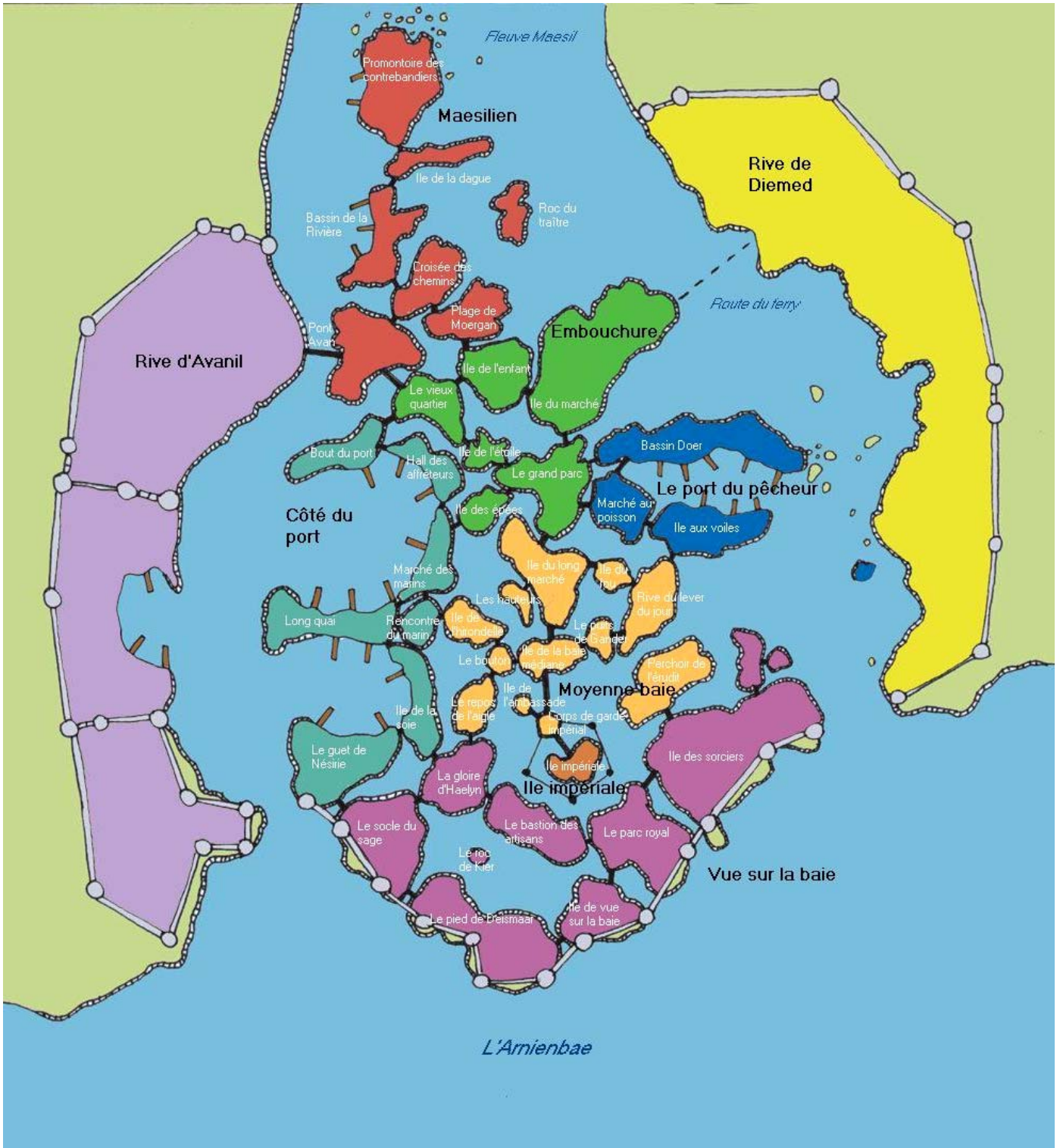
Monnaie

Standards impériaux	Valeur (en c)	AD&D Equiv
Barre d'or (GB)	2000 c	-
Empereur (R)	5 c	1 pp
Couronne (c)	1 c	1 po
Denier (d)	1/10 c	1 pa
Demi-denier (1/2 d)	1/20 c	5 pc
Coupe (¢)	1/100 c	1 pc

Justice et police

- La Cour de l'empereur n'est plus utilisée
- La cour de haute justice : pour seigneurs ou scions avec soit 7 hauts juges soit des seigneurs, grands prêtres et le chancelier.
- Cour d'Haelyn : 5 hauts prêtres de la ville pour juger les cas avec un prêtre concerné.
- Cour de justice : pour meurtre, incendie volontaire, trahison ; 7 juges en chef de la cité
- Cour civil : le restant, il y en a 5 en ville

La Garde impériale n'est présente que dans quelques endroits, ailleurs, le guet est la force de maintien de l'ordre.



Quartiers

Légende :

- Classe : classe sociale des habitants, B(asse), M(oyenne), H(aute).
 - Taille : estimation de la grandeur et de la population d'une île, environ 1000 habitants par point.
 - Fonction : principale activité, H(abitations), M(archés et échoppes), E(ntrepôts), G(uildes), T(emple), C(ité, gouvernement).
 - Loi : respect des lois et maintien de l'ordre, de A (très respectueux) à X (hors la loi)
- **Maesilien** : quartier le plus pauvre, en amont, industries nauséabondes (tanneries...), vent vient d'Arnienbae, dangereux même pour la garde, contrebandiers, ruine de forteresse des débuts du peuplement.

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Pont Avan	M	2	M	B	Pont principal vers Avani
Croisée des chemins	B	1	H	C	Ponts écroulées sous l'eau
Plage de Moergan	B	2	H	D	
Bassin de la Rivière	B	4	C	C	Très pauvre
Roc du traître	B	2	H	X	Odeurs des tanneries, inondable
Ile de la dague	B	1	H	X	Marais avec des bicoques
Promontoire des contrebandiers	B	3	G	X	Forteresse du Point nord (ruines) Guilde Volozchev Quais septentrionaux

➤ **Embouchure** : classes moyennes à basses

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Le vieux quartier	M	4	E	A	Plus vieille partie de la ville
Ile de l'enfant	B	3	H	C	Enclave hobbite
Ile de l'étoile	M	1	M	A	Ile en forme d'étoile
Ile du marché	M	4	M	B	Marché de Diemed, ferry vers Diemed
Le grand parc	M	5	C	A	Sanctuaire d'Aeric
Ile des épées	M	2	G	B	Ambassade de Boeruine

➤ **Port du pêcheur** : petite baie avec pêcheurs

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Bassin Doer	B	3	H	D	Pêcheurs pauvres, nettoyage de poissons (odeur)
Marché aux poissons	M	2	M	B	Marché aux poissons
Ile aux voiles	M	1	H	C	Pêcheurs riches

➤ **Moyenne baie** : section la plus grande et la plus peuplée de la ville, classes moyennes et moyennes supérieures

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Ile du long marché	M	4	M	A	Plus grand marché, plaza impériale

Ile de la baie médiane	U	3	M	A	Temple de Sarimie, centre financier (banques)
Corps de garde impérial	U	2	C	AA	Bretèche
Les hauteurs	M	1	H	B	Hautes falaises
Le bouton	M	0	M	B	
Ile de l'hirondelle	M	3	G	B	Guilde de la Fierté du Prince, joailleries
Le repos de l'aigle	M	2	H	B	Nombreux aigles
Le puits de Gander	M	1	H	B	Tombe de Michael Roele, source
Rive du lever du jour	M	3	H	B	Temple d'Avanalaë, Guilde Tisserands des terres centrales
Ile du fou	B	1	G	C	Asile d'aliénés
Perchoir de l'érudit	U	3	H	B	Université de l'Impératrice Laurie
Ile de l'ambassade	U	0	C	AA	Ambassade d'Ariya

➤ **Côté du port** : port en eau profonde

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Bout du port	B	2	H	C	
Hall des affréteurs	M	2	G	B	Guilde des Bateliers du Maesil, restaurants et cafés
Marché des marins	M	2	M	B	Le marché du port
Long quai	B	4	E	D	Docks, entrepôts
Rencontre du marin	M	1	H	C	Marins à louer
Ile de la soie	M	3	G	C	Quartier khinasi
Le guet de Nésirie	U	3	E	B	Sanctuaire de Nesirie, tavernes

➤ **Vue sur la baie**

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Le socle du sage	U	4	H	A	Université d'Anuire, papetiers
La gloire d'Haelyn	M	2	T	B	Cathédrale d'Haelyn
Le bastion des artisans	U	3	G	B	Théâtre impérial, sanctuaire de Laerme
Le parc royal	U	3	H	A	Parc du chancelier, enclave elfe
Ile des sorciers	M	2	C	AA	College de sorcellerie, sanctuaire de Ruornil
Ile de vue sur la baie	U	1	H	A	Villas
Le pied de Deismaar	U	5	H	A	Villas
Le roc de Kier	U	0	H	AA	Domaine privé de la famille Avan

➤ **Ile impériale**

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Ile impériale	U	3	C	AAA	Hall principal du palais, trésor impérial, quartier général de la

garde impériale, Académie royale d'héraldique, Arc de l'Empire, port, Maison des Seigneurs, Maison du Chancelier (anciennes Cours de justice), Observatoire impérial, Cirque des anuiréens, Bains, Jardins impériaux, Coupole du Trône de fer, Service impérial des messagers, le Grand pont

➤ **Rives d'Avanil et de Diemed**

Ile	Classe	Taille	Fonction	Loi	Particularités
Rive d'Avanil	M	30	C	B	Enclave naine, Temple de Cuiracén, Arsenaux impériaux, Casernes de la garde impériale
Rive de Diemed	M	15	G	C	Casernes de la garde impériale

Coutumes

- Les gens riches ont chacun un bateau.
- Il est inconvenant pour les femmes de montrer leurs poignées (-> longues manches ou gants)
- Une loi interdit le port de l'épée longue ou courte à la cour ou dans les affaires sociales cependant rien n'interdit la rapière, cette arme brechte. De plus en plus de jeunes hommes en portent une, qu'ils sachent la manier ou pas (il n'y a rien contre les couteaux ou la dague).

Lieux d'érudition

- Temple d'Avanalaë sur "Rive du lever du jour" : centre de conférences, école primaire, bibliothèque encyclopédique et surtout religieuse, accessible aux fidèles et érudits contre une petite offrande.
- Université de l'impératrice Laurie sur le "Perchoir de l'érudit" : accessible aux nobles, spécialisée en droit, géographie, arts de la guerre.
- Université d'Anuire sur "Socle du sage" : accessible à tous contre frais d'inscriptions, spécialisée en sciences, littérature, langues.
- Collège de sorcellerie
- Académie royale d'héraldique : héraldique, histoire et civilisation anuiréenne, accessible aux nobles et aux savants
- Observatoire impérial : astronomie et astrologie, étudiants ou nobles.

Magie

Le Collège de magie et son conseil dirigeant contrôle et enseigne la magie à Anuire. Se reporter à l'article correspondant dans la rubrique « campagnes jdr » et au « Book of magecraft » pour plus de détails.

La cité d'Anuire a accueilli les personnages des joueurs, lors d'un conseil de la haute noblesse d'Anuire à l'automne 555 qui sera présenté dans le prochain article.