

# Le Cap d'Udril



Le Cap d'Udril est la région la plus à l'Ouest de Syranon, cette avancée de terre rocailleuse s'étend à sur les flots de la mer Udril qui lui donne son nom. C'est une contrée humide et fraîche, avec un climat doux et maritime, où le vent du large apporte les embruns de l'océan et où la pluie est fréquente. Les étés n'y sont pas très chauds en raison des courants aériens et maritimes qui viennent rafraichir les terres. Mais, pour les mêmes raisons, les hivers du Cap d'Udril sont moins rudes que dans le Centrempire, et il est rare que la neige y tombe. Le paysage du Cap est caractéristique : une lande de terre salée s'étend sur la majorité de la région, couverte d'herbe grasse, parsemée de rochers, où paissent des troupeaux et où poussent çà et là des bosquets épars. Sur les côtes, des plages de sable grossier alternent avec des grandes falaises escarpées en calcaire où viennent se briser la houle de la mer dans un grand fracas. C'est une région tranquille et civilisée, où peu de monstres ou de brigands rôdent, même s'il est conseillé d'éviter de parcourir la lande la nuit ou de s'aventurer trop profond dans les bois par parsèment le paysage et dans les grottes qui percent les falaises.

Dans cette région, la population est majoritairement composée d'humains, établis ici depuis des époques bien antérieures à la création de l'Empire, même si quelques communautés elfiques existent dans les grandes villes du Cap et que les elfes venaient parfois de la cité Mage ou de Syranor pour se rendre aux ports, afin d'embarquer vers Saelia, lorsque l'île était en communication avec le continent. La région vit essentiellement des produits de la mer : la pêche est pratiquée dans les eaux côtières qui regorgent de poissons, on ramasse de nombreux coquillages sur les plages et on produit du sel réputé dans tous l'Empire dans les marais salants.

Ce sel apporte une grande richesse aux villes du Cap d'Udril, grâce à la gabelle prélevée sur la vente de cette denrée rare, exportée jusqu'aux Montagnes Naines et même aux Colonies.

Le phare d'Udril domine toute la région. La principale ville est Maloria, c'est la ville-centrale de la région, c'est-à-dire le centre du pouvoir impérial, où on trouve un noble dépositaire du pouvoir du roi, ainsi qu'une cathédrale du Saint-Ordre, où siège un Ordonnateur. Mais le centre commercial reste Ytelia, réputé pour son commerce de poissonnerie et de sel.

### Maloria

C'est la ville-centrale de la région, mais moins peuplée et moins attractive qu'Ytelia. Dans cette grosse bourgade se dresse le grand château de Maloria, construit en calcaire, de style fin, à la différence des nombreuses fortifications du début de l'époque impériale. C'est dans cette bâtisse que siège le Comte de Maloria, qui est le relais de l'autorité de Famstrat sur toute la région du cap. C'est aussi au château de Maloria que se réunit la guilde des marchands maritimes, qui décident de la bonne marche du commerce par navire, notamment avec les Colonies, et des taxes. Parfois, lorsque les landes du Cap se font trop infestées de créatures malveillantes, le maître du château fixe des primes pour quiconque nettoiera un peu la région. C'est aussi à Maloria que se trouve la Cathédrale du Saint-Ordre du Cap d'Udril, c'est le centre de l'Ordonnat, où officie l'Ordonnateur Viralian.

## Ytelia

C'est la ville la plus active, la plus peuplée et la plus commerciale de la région impériale du Cap d'Udril. Située sur les bords de la mer, dans la pointe du cap, et non loin des marais salants, le marché d'Ytelia est réputé pour ses poissons et ses produits de la mer. Souvent bondé, et se déroulant tous les matins, le marché est malheureusement parfois aussi le terrain des voleurs de bourses. L'église d'Ytelia fut bâtie après la fin de la Guerre Démoniaque, par le clergé du Saint Ordre. Elle est accolée à un presbytère où les prêtres offrent soins et logis à ceux qui le demandent. Les rues d'Ytelia possèdent beaucoup d'échoppes, et de nombreuses tavernes. La grande place est célèbre pour sa fontaine salée qui, dit-on est, bénie par la présence de l'église en face d'elle. C'est dans cette ville que se trouve le manoir des Agédales, une famille riche et noble locale. Le port d'Ytelia est le lieu de débarquement de nombreux navires marchands venus des côtes de l'Empire ou des colonies.

## Azrill

C'est une petite bourgade tranquille sans grand intérêt, où la population elfique est presque aussi importante que celle des humains. C'est autour de cette ville que se concentre l'essentiel de l'élevage de la région, si bien qu'une grande partie de la viande, du fromage et de la laine de la région provient d'Azrill et de ses alentours.

## **Avengrim**

Avengrim est une petite ville qui vit bien de son agriculture. Etant assez éloignée de la côte, la terre est moins salée et ses champs alentours sont verdoyants : choux, artichauts, blettes, céleri et fenouil emplissent les étals des marchands locaux et sont exportées dans tout le Cap, et même vers les autres régions proches de l'Empire. Les vergers d'Avengrim sont aussi réputés pour leurs productions de pomme et donc de cidre.

## **Dordumass**

Cette petite ville, nichée au cœur de la crique du Cap, est un petit port de pêche sans grande prétention qui accueille une petite communauté elfique. On y trouve néanmoins une annexe de la Cité Mage où quelques magiciens élémentalistes viennent se former à la maîtrise des éléments, notamment l'hydromancie et l'aéromancie, profitant des embruns de l'Udril et de ses flots tumultueux.

## **Le pic d'Udril**

Souvent appelé « le Croc de l'Océan », cette pointe rocheuse surgie des flots intrigue. Les oiseaux de mer tournent autour et l'écume se brise dessus. Bien des aventuriers espèrent pouvoir escalader le pic, car on dit qu'un trésor est caché à sa base, mais la mer est trop souvent agitée et seules des épaves de frêles esquifs jonchent les rochers autour du pic.

## **Le phare d'Udril**

Cette gigantesque tour est située tout à l'extrémité de la pointe du cap, construite au second siècle de l'Empire. La nuit, le sommet du phare brille, éclairé par un brasier d'huile, et guide les navires au loin.

## Les plateaux salants

Ce paysage amer et stérile est caractéristique de la région. Le sel remonte à fleur de terre et les habitants du cap le récoltent car c'est leur principal atout économique. La nuit, on prétend que des esprits rodent au dessus des lacs blancs de cristaux.

## La crique du cap

Une plage de sable grossier borde le creux dans les falaises, et la mer s'étend dans cet espace fermé, où la marée est moindre. Souvent, on peut apercevoir des magiciens s'exercer à l'hydromancie et tenter de maîtriser les flots pour parfaire leur art. De vieilles légendes racontent qu'au commencement du monde, l'Île de Saelia était collée au continent et que ses côtes étaient rattachées au Cap d'Udril, venant s'imbriquer dans la crique, mais que les Nains ont séparé la terre des Elfes de l'Empire d'un coup de marteau.

## La ceinture rocheuse

Il faut prendre une embarcation pour atteindre cette ligne de rochers qui ferme la crique du cap, vestige de terres aujourd'hui immergées. De nombreux oiseaux marins y nichent, mais aussi des harpies des mers qui s'attaquent parfois aux pêcheurs.

## Les landes

Le jour, les landes sont juste des plaines déprimantes, au sol salée, à la végétation grasse et rare où paissent des troupeaux de moutons ou de bovins et où des rochers dépassent ça et là. Rien ne semble perturber le calme de l'endroit, parsemé de bosquets d'arbres. Mais la nuit, des créatures rodent, des lumières brillent au loin, et des ombres tournoient. Les traditions locales parlent de

lutins, de farfadets ou encore de korrigans, des petits êtres farceurs et nuisibles, qui parcourraient la lande à la nuit tombée, mais cela ne semble être que des contes pour enfants. Tout autour des landes, de larges falaises de craies tombent à pic vers la mer.

### **Le bois de Wereld**

Cette forêt est assez grande pour qu'on s'y perde facilement et ses sentiers oubliés sont tellement tortueux qu'on peut les suivre des jours entiers durant sans jamais revoir la lisière. On dit que des bêtes étranges vivent dedans, mais les gens ne craignent pas de s'y aventurer lorsque le soleil rassurant les éclaire.

### **La Grotte de la lune**

Cette cavité naturelle creusée dans les falaises par la mer est au centre de toutes les légendes du pays. On dit que des feux follets vous y entraînent, et vous font tomber dans le puits de la lune. Lorsque la marée est haute, juste un îlot, juste en dessous du puits reste immergé. Certains prétendent que c'est le refuge de nymphes et d'esprits tourmentés, et que des ossements y gisent, jetés dedans.