

Swanolir



La région impériale de Svanolir est une des merveilles du continent, considérée par beaucoup comme l'une des régions les plus raffinées de l'Empire. Souvent drapée d'une brume nacrée et éclairée de lucioles, cette région elfique sur le littoral possède un climat très doux. Le fleuve Milhern traverse Svanolir et se déverse dans l'Océan dans un delta, qui marque la jonction entre la mer d'Udril, au Nord, et la mer d'Oudoun, au Sud. De vastes forêts de bambous poussent au pied des petites collines et de rizières des temps anciens font de cette région une curiosité pour le reste de l'Empire. La faune y est étrange et exotique, et parfois dangereuse, car Svanolir reste encore une région indomptée de l'Empire, véritable paradoxe entre mystère et finesse. La population est presque entièrement constituée de Grands Elfes et d'Elfes Sylvestres établis sur le continent, et très peu d'hommes. Épargnée par les guerres, Svanolir semble vivre loin du tumulte des régions plus proches de l'Est, insouciantes des forces obscures qui menacent l'Empire. Une partie de cette contrée est inoccupée, couverte de collines herbeuses, de forêts, de marais et de ruisseaux, et même si une multitude de petits hameaux jalonnent la région, l'essentielle de la population se concentre dans trois principales villes.

Svanor

Cette ville est la plus grande de la région. Située sur une île formée par le delta du fleuve Milhern, c'est une création elfique qui date de l'arrivée de ce peuple sur le continent. L'architecture est proche de celle du peuple sylvestre, mais avec les matériaux des hommes. Des canaux ont été construits et protègent la ville avec une grande installation hydraulique. On trouve à Svanor un dispensaire de la Cité Mage ou la plupart des Grands Elfes viennent finir leur

second cycle d'apprentissage, loin de la grande région urbaine. Le marché de Svanor est assez particulier, en comparaison des autres, on y trouve beaucoup de choses rares ou insolites. Le prix des épices y est bas ainsi que celui du riz. Les humains se font rares dans cette ville, et la langue majoritairement parlée en ville est celle du beau-peuple.

Ovendir

Cette ville située au bord de la mer d'Oudoun possède un grand quai où s'arrêtent de grandes frégates aux voiles blanches. Les Elfes pêchent peu car ils respectent profondément la mer. Il y a dans cette ville plusieurs chantiers navals de style elfique qui produisent des navires de guerre ou de commerce pour le beau-peuple mais aussi parfois pour l'Empire. Il n'est donc pas étonnant d'y trouver un sanctuaire dédié au dieu elfique de la mer, Udril, bâti sur la plage et inondé lorsque la marée est haute. Une brume grise plane souvent près du quai et au dessus de la mer.

Les rues commerçants possèdent un grand nombre de boutiques de toute sortes, proposant des produits exotiques souvent acheminés sur de longues distances, comme des Colonies ou autrefois de Saelia, grâce au trafique maritime et au port qui permet des échanges avec les terres lointaines. Une gigantesque statue de dragon en granit rose orne la place centrale, datant d'une époque où ces créatures parcouraient encore les cieux de Svanolir.

Milhor

Cette ville, qui est la ville-centrale de la région, donna son nom à la rivière qui la traverse. La cité est bâtie des deux côté du fleuve, traversé par un grand pont de pierre. Sur la rive nord de la ville se trouve le quartier de l'Empire, où réside un représentant humain

du roi. C'est au cœur du quartier humain que se trouve la petite cathédrale du Saint-Ordre et le siège de l'Ordonnateur Ponthiel, non loin d'un monastère où vivent quelques prêtres qui s'occupent des offices. La rive Sud, quant à elle, est constituée de bâtiments de style elfique, alignés en ordre. On y trouve des auberges à tarif peu élevé, des petites échoppes sympathiques et le temple de Valenas. C'est aussi dans ce quartier que se trouvent les ateliers de nombreux verriers, car la région de Svanolir et surtout la ville de Milhor sont réputés pour leur artisanat du verre et du cristal, réputé dans tout l'Empire et prisé des plus nobles.

Forêt de Bambous

Des milliers de bambous démesurés se dressent en vaste forêt dans les plaines centrales de Svanolir, autour d'une portion du fleuve Milherm. Depuis longtemps, les Grands Elfes ont appris à maîtriser cette forêt, comme n'importe quelle autre, qu'ils exploitent avec respect, utilisant le bambou pour de nombreuses créations. De nombreuses créatures plus ou moins dangereuses vivent dans ces grandes tiges vertes. Chaque année, la forêt s'étend sur les vallées alentour, même si les elfes ont plusieurs tenté de circonscrire les bambous, avec des tranchées. Les elfes racontent que tous les bambous de la région sont reliés entre eux et qu'ils viennent tous d'un bambou original, planté par La Mère elle-même. D'autres forêts de bambous, bien moins importantes que la grande forêt centrale, sont disséminées dans la région, et certains bosquets sont constitués de feuillus, au Nord, et de conifère, au Sud.

Les champs inondés

Etrangement, dès leur arrivée sur le continent et leur installation en Svanolir, les elfes ont commencé à cultiver le riz, en irrigant des surfaces avec les affluents du Milherm, utilisant des sources naturelles et aménageant des réservoir d'eau de pluie. Ainsi, ils ont inondés une partie des champs, créant un paysage caractéristique pour le nord de la contrée, couvert de rizières. On trouve parfois des serpents dans ces cultures, mais les elfes savent surmonter ce danger. Mis à part cela, les champs inondés sont relativement protégés des bêtes sauvages qui rôdent parfois dans la région et qui pourraient ravager les précieuses rizières dont les productions sont renommées dans tout le monde elfique.

Les marais de Bourbejoc

Au Nord de Svanor, non loin des champs inondés se trouve une zone marécageuse, constituée d'étangs, de ruisseau et d'îlots où poussent de nombreux joncs, de magnifiques iris multicolores et des saules pleureurs. Néanmoins, de nombreux animaux sauvages vivent dans ces marais : oiseaux de grande taille, rongeurs, reptiles agressifs, félins étranges. Les habitants disent que les marais de Bourbejoc étaient jadis une rizière, abandonnée, où la nature a repris ses droits.

Les ruines de Pelthar

Au Sud Est de la région se trouvent les ruines d'une ancienne cité d'origine inconnue, probablement elfique ou antérieure, détruite durant les premiers siècles de l'Empire ou avant même. Il ne subsiste aujourd'hui plus qu'une tour à moitié effondrée et quelques substructions et dômes rongés par la végétation. On dit que des

cultes secrets et peut-être néfastes se réunissent la nuit dans ces ruines pour se livrer à des rites obscurs.

Les vallées aux lucioles.

Tout le reste de Svanolir est occupé par une multitude de petites plaines gondolées, où, à la nuit tombée, de petites lucioles brillantes viennent voler. Des hameaux et des petites forêts sont disséminés ça et là dans ce paysage verdoyant. Mais parfois, les lucioles s'éteignent et une ombre plus grande s'avance dans les vallées...

Le Vert-rivage

Les côtes de Svanolir sont nommées « vert-rivage » par les elfes de la région, car les plages s'y résument à une fine bande de sable grisâtre qui laisse place très vite aux prairies sombres et épaisses de l'arrière-pays. La mer d'Udril y est en général calme, mais, vers le Sud, au-delà du delta du Milhern, la mer d'Oudoun est en revanche plus agitée, avec une forte houle qui se brise sur les avancées des falaises qui marquent le littoral de Darnamen.