

L'Egerfall



La province de l'Egerfall est souvent surnommée « le grenier à blé de l'Empire », car c'est la plus grande région agricole de l'Ouest de Syranon. Ces vastes contrées fertiles sont couvertes de champs, de fermes, de petits hameaux, de moulins, de pâturages et de collines boisées. La production céréalière de l'Egerfall est redistribuée dans toutes les régions avoisinantes, car elle est abondante et réputée. C'est une région marquée par un bel été ensoleillé, chaud et sec, un automne doux, un hiver froid et humide. L'essentiel de la population de l'Egerfall est humaine, avec de rares elfes et nains dispersés sur le territoire. Ces habitants sont, pour la plupart, des paysans, qui exploitent le fruit de la terre généreuse de la région. Ces fermiers entretiennent en général des champs, de taille variable selon leurs richesses, avec des troupeaux de bétail, porcs, bœufs, moutons et chevaux, qui servent également pour les travaux agricoles. Les villes et villages de la contrée sont composés de bâtiments en bois, aux poutres apparentes, coiffés des caractéristiques toits de chaumes. L'Egerfall vit au rythme des saisons et des cultures : durant les beaux jours, les champs grouillent d'activité, entre labour, semailles et moissons, tandis que les périodes moins propices sont réservées au négoce, à l'entretien des outils, à la reproduction et à l'abatage des troupeaux. Sur ces terres de bocage, les dangers sont moindres, même si des brigands parcourent parfois les campagnes, à la recherche de convois à attaquer, et que des monstres se tapissent encore dans les profondeurs de certaines forêts.

Drabet

Drabet est la ville centrale de l'Egerfall, la cité plus peuplée de la région et le centre local du pouvoir impérial. C'est une grande ville, enrichie par le commerce, avec de nombreux artisans. Le quartier des boulangers est réputé dans tout l'Empire pour produire le meilleur pain du continent dans ses fournils. Le duc de l'Egerfall, représentant du roi régent sur la région, est l'un des hommes les plus riches et les plus influents de l'Empire, car il assoit son pouvoir sur une région d'une grande importance pour le bon fonctionnement de la nation des Hommes et surtout, il prélève une dîme sur toutes les productions agricoles de son grand duché. La Cathédrale du Saint Ordre de Drabet, l'une des rares constructions en pierre de la ville, hormis le château du duc, est richement décorée, car le clergé local jouit également du fruit des taxes prélevées sur le travail de la terre par les paysans. C'est le siège de l'Ordonnat de l'Egerfall, dirigé par l'Ordonnateur Feriduvh. Drabet est aussi le siège du régiment impérial de l'Egerfall, qui est recruté, entraîné et stationné dans ses différentes casernes.

Perenor

Perenor est aussi appelée la « ville aux moulins ». Située sur une petite colline qui domine la région de l'Egerfall, la ville est entourée de nombreux moulins à vent qui bordent les champs. Propriété des seigneurs de la ville qui prélèvent une taxe de ban sur les paysans les utilisant, ces grands moulins en bois exploitent la force des courants aériens puissants qui soufflent aux alentours de Perenor. Deuxième plus grande ville de l'Egerfall, Perenor abrite une petite communauté de Grands-Elfes, de part sa proximité avec le Duché de Syranor et la capitale elfique. Aussi, un temple elfique, dédié à

Mironis, déesse mineure du beau-peuple, assurant de bonnes récoltes, se dresse aux abords de la ville, entouré de champs. On trouve aussi, dans la ville, un petit prieuré d'ermites, des moines du Saint Ordre s'étant coupés du reste du monde pour se consacrer à la foi en l'Unique.

Caruden

Avec toutes les céréales cultivées en Egerfall, il serait étonnant que l'activité brassicole ne soit pas développée. C'est à Caruden qu'on trouve les plus grandes brasseries de la région, produisant des centaines de gallons de bières de toutes sortes, certaines étant même réputées. C'est la seule ville de la région où semble s'être installée une véritable communauté naine, autour de cet artisanat caractéristique du petit-peuple. Outre des brasseries, la ville se distingue aussi par son nombre important de tavernes. Aussi, c'est à Caruden que se déroule la plus importante fête des moissons, à la fin de l'été.

Fraën

Fraën est une ville importante de l'Egerfall, centre de distribution des céréales vers les régions du Sud et de l'Est, notamment vers le Duché de Famstrat et le Comté de la Cité Mage. De nombreuses granges entreposent d'énormes sacs de grains, qui sont envoyés par charrettes vers les contrées voisines. De grandes écuries à l'entrée de la ville permettent une rotation des montures des convois. C'est une place économique importante, avec de nombreuses boutiques et des marchés réguliers. C'est à Fraën que se trouve la réserve impériale de blé et de grains, un immense dépôt, renouvelé annuellement, de céréales que l'Empire garde précieusement pour redistribuer en cas de disette, lorsque les

guerres menacent ou que les récoltes sont mauvaises. Cette provision de grain est constituée en prélevant une taxe sous la forme d'une partie des récoltes de tous les fermiers de la région. D'une importance stratégique notable, cette réserve est gardée par un petit régiment de soldat stationné dans la ville.

Darhum

Au nord de Perenor, coincé entre Ternoras et le Duché de Syranor, se trouve le petit bourg de Darhum, qui fait office de centre d'exportation du grain et de la farine vers le Nord et l'Ouest, jusqu'aux côtes de l'Udril. En automne, un balai incessant d'attelages transportant des sacs de blés défilent en ville.

Mathilia

Située sur les rives du fleuve Milhern, Mathilia est une ville connue pour ses ateliers de tisserands qui filent le lin, cultivé dans les plaines alentours. Les productions drapières et textiles de Mathilia sont ensuite revendues sur les foires estivales du Centrempire. De grands moulins à eau, équipés de roues à aube, permettent également de broyer les céréales du Sud et de l'Est de l'Egerfall en utilisant la force du courant de l'impétueux fleuve. Mathilia est une ville à la population aisée, et où les guildes d'artisans sont influentes.

Teleran

Non loin de l'orée de la Forêt Précieuse, se dresse la ville de Teleran, qui vit essentiellement de l'exploitation des ressources des bois alentours. C'est une grosse bourgade paisible et prospère, qui semble endormie, lovée contre l'épaisse forêt de chêne et de sapins. Les scieries, menuiseries et autres ateliers de la ville produisent des

charrues, des charrettes, des tonneaux et des outils pour tout l'Egerfall. La ville est également réputée pour ses charcuteries et sa viande porcine, car les gens de Teleran élèvent des cochons qui se nourrissent des glands de la forêt.

Couvent des Sœurs du Secret

Au sud de Perenor se trouve un couvent de moniales du Saint Ordre, les Sœurs du Secret, qui vivent en communauté recluse et suivent un dogme stricte. Priant pour le salut du monde, les Sœurs du Secret excellent cependant dans la guérison et l'herboristerie et leur jardin des simples est renommé dans la région. Le couvent accueille des âmes désœuvrées qui désirent oublier leur vie passée et se tourner vers la dévotion de Toussaint.

Forêt Précieuse

A cheval sur la région voisine du Duché de Syranor, la forêt précieuse doit son nom à la rivière qui la traverse, après que celle-ci se soit séparée du Syran, à moins que ce ne soit la forêt qui donne son nom au cours d'eau. C'est une vaste forêt profonde et ancienne, qui a perdu une bonne partie de sa superficie dans les premiers siècles de l'époque impériale, lorsque des terres ont été déboisées pour accroître les parcelles destinées à l'agriculture et à l'élevage, dans ces régions fertiles et peuplées.

Bois de Baldone

Les bois de Baldone, situés au nord de Fraën, étaient auparavant une partie de la Forêt Précieuse, qui couvrait jadis toute la contrée, mais une large bande de terre a été défrichée il y a des siècles, pour gagner des terres arables à cultiver, construire des villages et surtout débusquer les nombreux monstres qui infestaient les bois

avant les Grandes Purges. Aujourd'hui, les Bois de Baldone forment un vaste massif forestier au milieu des champs de blés et d'orge.

Pont de l'Ighar

Le pont de l'Ighar est une grande construction de pierre et de bois, datant de l'époque pré-impériale, qui traverse le cours agité du Milhern et permet le passage entre les régions de l'Egerfall et du Duché de Syranor, contre quelques piécettes d'argent.