

Le Duché de Famstrat est sans doute la région plus peuplée de l'Empire et le siège du pouvoir de la Nation des Hommes, dominée par la plus grande ville du monde, la capitale impériale : Famstrat. La ville concentre une grande partie des habitants et de l'activité du Duché, le reste des terres est occupé par des forêts, vestiges des vastes étendues boisées de jadis, des champs, des villages et de quelques grandes villes, érigées dans une campagne verdoyante traversée de cours d'eaux. Les bâtisses de bois et de pierre, robustes et carrées, sont caractéristiques de la région, héritage de l'architecture humaine des premiers siècles de l'Empire durant lesquels tous les bâtiments avaient une vocation défensive. Le climat du Duché de Famstrat est tempéré, avec des saisons marquées et un hiver souvent rude. La région est principalement humaine, avec quelques communautés naines et elfiques, et la présence de nombreux voyageurs et marchands parcourant les terres du Centrepire, au grès des foires impériales et du commerce saisonnier. Inévitablement, un tel rassemblement de richesse et de population attire les envieux et la région n'est pas tout à fait sûre, avec des bandits de grands chemins sur les routes et dans les bois du Duché, et des criminels qui agissent dans l'ombre des bas-fonds de la capitale.

Famstrat

Ville immense, tentaculaire et surpeuplée, Famstrat est un endroit comme nul autre pareil sur Syranon. Abritant des milliers d'habitants, Famstrat n'a fait que croître au fil des siècles pour devenir la cité gigantesque qu'elle est aujourd'hui, avec une organisation qui paraît anarchique au premier abord mais qui repose sur l'existence de quartiers très identifiables.

Au centre de la ville se trouve le palais royal, ancienne demeure des empereurs depuis le règne d'Ymraste, le fondateur de la Nation des Hommes et le souverain qui transforma l'ancien bourg en grande ville. Aujourd'hui, le palais est le siège du pouvoir des rois régents, dont l'actuel représentant est le roi Aléor. Le roi vit entouré d'une cours de seigneurs, riches et influents qui l'aident dans sa gestion de l'Empire. Autour du palais se trouve le quartier politique avec les différents organes dirigeants de la ville, de la région et de toute la Nation : des conseils de nobles, de grands militaires et des assemblées décidant l'économie, la défense et la bonne tenue du monde civilisé.

Comme toute grande ville de l'Empire, Famstrat apparaît cosmopolite : si une écrasante majorité de la population est humaine, il ne faut pas négliger les minorités naines et elfes qui se sont installées dans la plus grande ville du monde, principalement regroupées en quartiers : à l'est de la ville, se trouve le quartier nain tandis que le quartier elfique se trouve à l'opposé, à l'ouest de la ville.

Les quartiers marchands du Nord constituent probablement le cœur économique de tout l'Empire : c'est là que se tiennent les marchés quotidiens, où se dressent les échoppes les plus renommées, qui s'alignent par centaines dans des dédales tortueux de ruelles. On trouve aussi dans ce coin de la capitale des banques, des prêteurs et des usuriers de toute sorte dont la profession est liée à la richesse sous toutes ses formes. Chaque rue de ces quartiers commerciaux présente des productions et des artisanats différents : orfèvre, couture, verrerie, travail du cuir, et bien d'autres, ont pignons sur rue dans cette partie de la capitale.

Des dizaines d'églises, de chapelles et d'autels de Toussaint jalonnent la ville, mais le plus grand édifice dédié à la foi impériale est la Cathédrale de Famstrat, probablement la plus grande du monde, derrière celle de Darnamen. Cette immense construction de pierre et de verre domine la ville par ses grandes tours, ses vitraux chatoyants et colorés et ses décorations en or et en argent. Autour de la cathédrale, se trouve la somptueuse résidence de l'Ordonnateur de Famstrat, Arcisse, et les dortoirs des chanoines et des clercs de la capitale.

Néanmoins, Famstrat a aussi une face sombre : parmi les milliers de personnes qui vivent dans la cité, tous ne sont pas recommandables ou aisés. La misère ronge certaines catégories de la population, la forçant parfois à se tourner vers la criminalité, quand ce n'est pas leur nature profonde qui les pousse à se livrer à des actes illégaux. Ainsi, les quartiers pauvres et malfamés sont nombreux en périphérie de la ville. Dans ces rues, la sécurité n'est pas assurée, malgré les interventions fréquentes de la milice urbaine de Famstrat. Trafic, prostitution, recel, vol, assassinat, cultes interdits : tous les vices sont représentés dans ces obscurs secteurs de la capitale, avec de véritables organisations criminelles qui agissent dans l'ombre et infiltrent même parfois les hautes sphères de l'Empire. De plus, toute la capitale est marquée par des vols en tous genres, des coupe-jarrets et des crapules arpentant Famstrat pour voler quelques bourses.

Pour se protéger, la ville est ceinte d'une haute muraille, construite sous le roi Toralcar, au sixième siècle, remplaçant les précédents murs de protections bâtis par les souverains précédents, au début de l'ère impériale, alors trop petites pour contenir la croissance urbaine de Famstrat. Cette muraille permet aussi de contrôler les

entrées et sorties d'individus et de marchandise en ville. Elle est percée de nombreuses portes, dont la plus importante, au Nord, est la Porte des Princes, qui débouche sur la voie royale, la plus grande route commerciale de l'Empire. Outre le Mur de Toralcar, Famstrat dispose d'un important système de défense, constitué de chemins de rondes, de tours de guets, d'armes de siège, de meurtrières et de barbicanes, de herses et de pièges, permettant à la ville de résister à une armée entière. Pourtant, dans l'Histoire impériale, jamais la capitale n'a été assiégée ou menacée directement, que ce soit durant les Guerres de l'Est, la Guerre Démoniaque ou la récente Guerre Mortuaire.

Autour de l'enceinte, s'est développée d'importants faubourgs, quartiers récents, comportant échoppes, maisons bourgeoises, ateliers, en particulier bruyants et odorants, et autres constructions bâties durant le Siècle des Moissons, signe de la vitalité et de l'agrandissement de la ville.

Ighe

Située le long du fleuve Milhern, à proximité du pont de l'Ighar, cette petite ville tranquille est surtout un point de passage et un relais. Une grande partie des productions agricoles de l'Egerfall sont acheminées depuis le grenier à blé de l'Empire jusqu'à la capitale en franchissant le pont de l'Ighar et en passant par Ighe.

Padelène

Cette bourgade de taille moyenne, située à l'extrême ouest du duché est un point central entre Darnamen, Svanolir et l'Egerfall. Haut lieu de commerce, Padelène est enrichie par les foires saisonnières et les échanges de marchandises entre les régions voisines. La ville accueille de nombreuses échoppes, de grands entrepôts et des

auberges nombreuses pour les marchands itinérants qui font halte dans les environs et des écuries qui proposent des montures fraîches.

Prieuré d'Ebèce

Le Prieuré d'Ebèce est l'un des plus grands établissements monastiques de l'Empire. Il s'agit en réalité d'une double communauté du Saint Ordre, assez indépendante de l'Ordonnat local. D'un côté, on trouve la fraternité des moines-laborieux, des religieux qui vivent une existence stricte de privation et de travail, en consacrant leurs pensées à Toussaint. Ces moines sont réputés pour leurs productions de miel, d'hydromel, de bougies ou de toiles cirées. Dans le même prieuré, mais néanmoins strictement séparées, vivent les sœurs de l'Ordre des Orantes, dirigées par l'Abbesse Angélique, réputées pour leurs connaissances de la médecine.

Clargue

Clargue était à l'origine deux petits hameaux, construits de part et d'autre du cours de la Grinde, à l'époque pré-impériale. Avec la navette entre les deux rives, les échanges ont enrichi les deux modestes bourgades qui ont depuis fusionné pour former Clargue, qui a la particularité de n'avoir jamais construit de pont sur la Grinde et de se contenter d'un incessant échange par un bac sur les flots. Clargue est aujourd'hui un bourg florissant mais sans cesse menacé par les brigands et bandits qui sévissent fréquemment dans les environs.

Ancournel

Situé à côté du Bois-Nove, sur la rive de la Grande, non loin du pont de Mave, le village d'Ancournel est un petit bourg tranquille, qui semble ignorer l'agitation de la région et de la capitale. Ancournel vit essentiellement de l'agriculture, de l'exploitation forestière, de la pêche sur la rivière et de l'artisanat pratiqué dans le Centrempire.

Sarochiav

Sarochiav est une ville portuaire située au Nord-Est de Famstrat, sur les rives du lac Trident. C'est une importante bourgade commerciale qui doit sa richesse aux échanges entre la capitale et le reste de l'Empire par voies fluviales. En effet, les marchandises voyagent bien souvent jusqu'à l'intérieur des terres du Centrempire en remontant les fleuves du Milhern et du Koval jusqu'à la mer intérieure, et ce depuis les mers d'Udril et de l'Oudoun. Aussi, la ville de Sarochiav est construite autour d'un grand port qui voit débarquer chaque jour de grands bateaux plats, à même de naviguer à contre-courant et de passer sous les solides ponts qui enjambent les cours d'eaux de la région.

Erinvald

Située dans le sud du Duché, aux abords de la forêt de Veredian, la bourgade d'Erinvald est réputée pour ses manufactures diverses, qui approvisionnent l'Empire en textiles, notamment en tapisseries, prisées par les nobles de la Capitale et d'ailleurs. Ces étoffes brodées, fruit d'un savoir-faire séculaire, sont vendues à prix d'or et assurent la prospérité des ateliers et des familles de tapissiers d'Erinvald. C'est une ville de taille moyenne, qui profite de la relative sécurité apportée par la proximité avec Famstrat, malgré les temps troublés et la présence de bandits dans la région.

Neivinurg

Lovée entre les méandres du Milhern et de la Grinde, la ville de Neivinurg est réputée dans tout l'Empire pour ses poteries. En effet, cette ville de taille moyenne est construite sur un sol argileux et la terre glaise affleure le long des rives des cours d'eaux voisins. Récoltée, cette terre permet aux nombreux ateliers de potiers de fabriquer des pots, amphores, objets de vaisselle, vases et autres récipients divers. Les longues cheminées des fours permettant de cuire les poteries fument sans cesse au dessus de Neivinurg, alimentés par le bois venu de la forêt proche.

Oscharan

Situé dans l'extrême Nord-Est du Duché de Syranor, le petit village d'Oscharan est devenu une ville riche durant le Siècle des Moissons, grâce à la culture des plantes tinctoriales. Avec le développement des ateliers drapiers dans le Centrempire et donc de la production textile, le besoin en colorant naturel pour teindre les tissus a permis à la ville de profiter de ses cultures de pastel, d'indigo et de fleurs colorantes diverses. En quelques décennies, les ateliers de teinturiers se sont multipliés à Oscharan, assurant sa renommée et son enrichissement, durant une grande période prospère pour l'Empire. Même avec les troubles que connaît à présent la Nation des Hommes, la ville reste aisée.

Thiertrem

Ce grand village, situé dans le sud-est du Duché est un lieu de passage pour les aventuriers et les marchands venus du Cap d'Oudoun et désireux de gagner le capitale. C'est un bourg assez grand, présentant des échoppes, tavernes et ateliers, ainsi qu'une belle église du Saint Ordre, bâtie après la Guerre Démoniaque. La

particularité de Thiertrem est d'accueillir les réputées forges impériales, qui produisent les épées, cuirasses, casques et boucliers pour les soldats impériaux. Jour et nuit, les fourneaux des forges flamboient pour produire par centaines les armes et les armures réglementaires qui équiperont les guerriers dévoués à la défense de la Nation des Hommes. Les ateliers de forge, situés au Nord de la ville, près de l'orée de la forêt, engloutissent d'importantes quantités de charbon, de bois et de minerais de fer, qui viennent des régions voisines, de Darnamen, de Zalkorn, de Kovalus, et même des Montagnes Naines. Ces ressources sont acheminées par de longs convois de chariots, protégés par des régiments de soldats, qui permettent aussi d'exporter les précieuses productions à travers tout l'Empire pour équiper son armée décimée au sortir de la Guerre Mortuaire.

Fort Edaucan

Cette ancienne forteresse, construite par les seigneurs humains durant les Guerres de l'Est, a été bâtie sur les ruines d'un bastion encore plus ancien, datant de l'époque pré-impériale. C'est un grand fort de pierre grise, entouré de remparts crénelés, surmonté d'un grand donjon, réputé imprenable. À l'origine érigé pour défendre la région contre les assauts des orcs, alors que l'Empire redoutait les peaux-vertes, le Fort Edaucan sera un lieu stratégique lors de la Guerre Démoniaque, permettant de protéger la capitale contre des hordes de créatures démoniaques qui sillonnaient les terres alentours et servant de centre de commandement pour les forces impériales.

La Tour de Vindar

Construite par l'Empereur Vindar, le souverain qui régnait sur la Nation des Hommes au deuxième siècle, connu pour posséder des pouvoirs magiques mineurs et pour être un érudit notable, cette tour abrite l'observatoire astronomique impérial. Aujourd'hui encore des sorciers, des savants et des devins viennent de tout l'Empire pour profiter de l'installation et scruter le ciel, observant les astres et se servant de leurs mouvements pour réaliser des prédictions.

Colline d'Elène

Ce long et large promontoire rocheux domine le duché de Famstrat, avec sa formation granitique escarpée, au sommet de laquelle se dresse une petite forêt de pin. C'est, d'après les récits, dans ce bosquet au sommet de la colline d'Elène que le premier souverain de la Nation des Hommes, Ymraste, aurait rencontré les seigneurs elfes pour fixer l'accord qui débouchera sur la fondation de l'Empire.

Bois-Nove, forêt de la Marielle et bois de Sieravin

En des temps reculés, avant la création de l'Empire et même des royaumes humains qui l'ont précédé, la région était couvertes d'immenses frondaisons épaisses et impénétrables. Des siècles plus tard, le défrichement a réduit ces massifs à des bosquets épars et quelques forêts de taille respectables. Le Bois-Nove, la forêt de la Marielle et les Bois de Sieravin sont des ces forêts qui parsèment encore le duché de Famstrat, situés non loin des terres agricoles et des grands villages.

Bois d'Anème

Situé non loin d'Élbergue, sur la rive septentrionale de la Grande, cette petite forêt, reliquat des immensités boisées de jadis, borde la rivière et sert de refuge aux nombreux brigands qui sévissent depuis quelques années dans la région, profitant de l'affaiblissement de l'Empire suite à la Guerre Mortuaire. Les sentiers de la forêt sont donc dangereux, et nul n'a su trouver le repaire des malandrins cachés dans le bois d'Anème, et donc déloger les criminels, malgré les nombreuses primes fixées par le roi.

Forêt de Veradian

Plus grande étendue sylvestre du Duché de Famstrat, l'épaisse forêt de Veradian est réputée pour être l'un des lieux les plus giboyeux de l'Empire. En effet, les sous-bois de Veradian sont peuplés d'innombrables animaux : chevreuils, cerfs, élans, daims, sangliers, faisans, lièvres, perdrix, loups, renards et même ours. C'est pourquoi cette forêt est depuis des siècles le domaine de chasse royal, réservé aux seigneurs les plus influents de la région, et protégés de tous les autres types d'exploitations. Les abords de la forêt abritent des petits manoirs et des pavillons de chasse, et de grandes chasses à cour sont souvent organisées par les nobles locaux.

Les ponts

Le pont de la Mave est un solide pont de bois et de pierre construit sur la rivière de la Grande, à mi-chemin entre sa source et le lac Trident, permettant la traversée entre les terres de la côte occidentales et le Centrempire. Plus loin sur la rivière, le vieux et massif pont d'Enjambe se dresse lui-aussi sur la Grande entre l'affluent du Svalte et le canal urbain, dans la continuité de la Voie

Royale, la plus importante route pavée de l'Empire, qui relie Famstrat à Syranor en passant par la Cité Mage. Plus au Nord, la Voie Royale traverse le large cours du Milhern par le pont royal, un antique édifice de pierre, dont la construction fut, dit-on, un cadeau des nains aux premiers empereurs. Enfin, au Nord-Ouest, près de la ville d'Ighe, le pont de l'Ighar permet lui aussi de traverser le Milhern, pour gagner l'Egerfall.

Les cours d'eau

La limite nord du Duché de Famstrat est marquée par le fleuve Milhern, qui s'écoule d'Est en Ouest, depuis le lac Trident vers la mer d'Udril et sépare la région de ses voisines : l'Egerfall et le comté de la Cité Mage. En outre, le duché est également traversé par la Grinde, une rivière importante prenant sa source dans les collines de Darnamen, qui est le principal affluent de la mer intérieure. La Grinde est également alimentée par le Svalte, petit cours d'eau prenant sa source non loin de la capitale.

Canal urbain

Pour alimenter la capitale impériale en eau, les humains ont détourné une partie du cours de la Grinde, à l'aide d'un large et profond canal qui dirige les flots de la rivière jusqu'au réseau de la ville. Ainsi, grâce à cette installation, les habitants de Famstrat ont accès à une eau pure dans de nombreuses fontaines.

Le lac Jrident

Le Lac Jrident, dont les eaux miroitent non loin de Famstrat, est la plus grande étendue d'eau douce de l'Empire et même du continent entier. Le lac est tellement vaste que beaucoup le surnomment « la mer intérieure » ou « la mer de l'Empire », à cheval entre le duché de Famstrat, Zalkorn et Kovalus. Alimenté par la Grinde et donnant naissance à deux grands fleuves de l'Empire, le Milhern et le Koval, le lac remplit de nombreuses fonctions. C'est un lieu de pêche mais aussi de navigation, avec de nombreuses marchandises remontant le fleuve jusqu'au cœur du Centrempire, et jusqu'à la ville portuaire de Sarochiav.