Le Cap d'Oudoun

La région impériale du Cap d'Oudoun, située dans le Sud-Est de l'Empire est, depuis toujours, relativement épargnée par les guerres qui ont déchiré le continent au cours des siècles passés. Assez peu nombreux, les habitants du Cap sont majoritairement des humains, avec la présence de nains et d'elfes en petits effectifs, sans qu'ils ne forment d'importantes communautés.

Le Cap d'Oudoun est une région chaude, du fait de sa position très méridionale qui en fait la contrée la plus au Sud de la Nation des Hommes ; l'été y est torride et les hivers secs et relativement doux. Les précipitations sont peu abondantes sur le Cap, avec un printemps et un automne plus arrosés que le reste de l'année. Aussi, le paysage de la région est assez aride.

Si les vastes de plaines fertiles où se dressent les principales villes permettent la culture, notamment celle des vignes, très importantes dans la région, les plateaux rocheux, les élévations et les reliefs sont désolés, secs et sauvages, parsemés d'une végétation rare et adaptée au manque d'eau durant la saison estivale. Aussi, aucun cours d'eau important ne traverse le Cap, juste des petites rivières, franchissables à guets et des ruisseaux, certains asséchés lors des nombreuses périodes chaudes. C'est une terre de garigues, avec des maquis, des prairies jaunissantes parsemées de fleurs sauvages colorées et de collines couvertes de vignes baignées par le soleil.

Longées de larges littoraux, le Cap possède de nombreux hameaux côtiers et quelques grandes villes construites au bord de la mer, avec les architectures traditionnelles de la région, utilisant des pierres claires et assez peu de bois. La pêche, permise par les eaux poissonneuses de l'Oudoun est une activité importante à l'échelle locale.

Néanmoins, cette contrée demeure dangereuse : de nombreux reptiles, serpents, lézards et autres basiliques rôdent dans les recoins les plus sauvages du Cap. Les côtes sont également le territoire de chasse des harpies et on prétend que la mer recèle de nombreux dangers : hydres, esprits de marins noyés en mer, pirates et autres monstres aquatiques légendaires.

Tanas

Tanas est la Ville Centrale de la région du Cap d'Oudoun. Vaste bourgade, imposante et construite en pierre, la cité est le lieu de résidence du Duc de Tanas, le plus influent seigneur du Cap d'Oudoun et le dépositaire local de l'autorité du roi. Au centre de la ville se dresse la cathédrale du Saint Ordre où officie l'Ordonnateur Anarth. Outre deux larges avenues orthogonales qui se rejoignent sur le grand forum, la ville est constituée de ruelles tortueuses et parfois étroites, où s'alignent des dizaines d'échoppes, d'étals de maraichers et de carrioles de marchands itinérants. C'est une place commerciale importante dans le Sud-Est de l'Empire, où transitent des produits locaux, vin, huiles, parfums, fleurs d'été, fruits et légumes, mais aussi des productions exotiques venus des colonies, épices, sucre et trésors orientaux, tout comme des marchandises venues du Centrempire, en transit vers les ports du Sud. Les seigneurs de Tanas sont issus de la noblesse viticole, moins ancienne et prestigieuse que les illustres familles patriciennes qui font remonter leur arbre généalogique à l'époque préimpréiale et à la lignée d'Ymraste. La ville est entourée de vastes jardins, qui profitent des terres arables et fertiles autour de Tanas, alors qu'une grande partie des sols de la région sont rocailleux et peu propices à la culture autre que la vigne. Les grands jardins de

Tanas fournissent d'importantes quantités et variétés de légumes du soleil, de fruits sucrés et de plantes aromatiques.

Bragèle

Au Nord de la région, à la frontière avec le Duché de Famstrat, non loin de l'orée de la Forêt-Tierce, se dresse la ville de Bragèle, une antique cité datant de l'époque préimpériale, berceau de la vieille noblesse de l'Oud. Cette cité, la plus ancienne de la région, a toujours été la rivale de Tanas et les antagonismes sont forts entre les ancestrales familles bragelènes et la noblesse viticole tanasienne plus récente. C'est une grande bourgade ancienne, aux austères bâtisses de pierre grise, aux toits d'ardoises, venues des mines de la région voisine de Darnamen. Autrefois puissante ville commerçante, relais entre le Cap et la capitale, Bragèle est à présent moins influente mais reste un bourg important de la région, réputé pour ses ateliers nombreux, dont les Antres de Fûts, de vastes fabriques de tonneaux, qui, exploitant les massifs troncs de la forêt voisine, confectionnent des centaines de barriques cerclées pour accueillir la production de vin annuelle de la région.

Figole

Sur les côtes de la mer, entre la Baie des Cyprès et l'Anse d'Oudoun, la cité de Figole jouit de la renommé de son grand domaine viticole, qui produit des crus fameux, d'un rouge profond, gorgés de soleil et de sucre. Figole est aussi un petit port de pêche et de commerce, de moindre importance, car la plupart des grands navires marchands ne se risquent pas à emprunter le chenal qui longe la côté, entre l'Anse et l'Archipel stérile, et contournent les récifs rocheux, pour gagner directement le port de Grince-Vague, en Darnamen.

Vynir

La ville côtière de Vynir est logée à l'extrémité nord de la Côte des oliviers, non loin des vastes vignobles de l'Est. Par conséquent, cette bourgade possède une large activité viticole, avec d'immenses chais. Les vins de Vynir sont extrêmement réputés de connaisseurs, en particuliers les vins salés, qui ont le goût des embruns venus du large, et les vins fumés, dont l'arôme vient des tonneaux utilisés pour leur maturation. Mais c'est aussi par la production d'huile d'olive que Vynir s'illustre, avec d'énormes moulins, dont les meules titanesques sont taillées dans les flancs des collines de l'Échine. Vynir et ses alentours produisent des milliers d'amphores d'huile chaque année et exportent aussi des olives, vertes et noires, conservée dans du vinaigre, de l'huile ou de la saumure. Par ces activités, la ville de Vynir est prospère, d'autant que, comme les autres cités de la région, elle n'a que peu été impactée par les conflits des années passées.

Sudarion

Située à l'extrémité de la pointe rocheuse du Cap d'Oudoun, la ville de Sudarion est la cité la plus méridionale du monde. Entourée par les flots de l'Océan, Sudarion est une bourgade de pêcheurs et de marins. En raison de sa position géographique, Sudarion est un port actif, point de passage et de relai pour les navires commerciaux venant des colonies impériales de l'Est, notamment de la pointe de la Baie du Soudral. Par conséquent, c'est une ville commerciale active, où se vendent et s'échangent des produits venus de l'Empire et des territoires proches : y débarquent épices, bois et ressources exotiques de l'Orient et s'y exportent les productions locales, notamment le très réputé vin du Cap.

Crimati

Bâtie en bas du dernier relief des collines de l'Échine durant les premiers siècles de l'Empire, la paisible cité de Crimati est à l'image des innombrables petits villages qui parsèment la région : des petites ruelles étroites et pentues, bordées de maisons de pierre, aux toits de tuiles ou d'ardoises et aux fenêtres fleuries. C'est une paisible ville, vivant de ses productions locales, surtout des parfums. En effet, Crimati est réputée pour les productions d'huiles parfumées, prisées dans tout l'Empire, notamment par les dames de la noblesse et de la haute bourgeoisie. Les abords de la ville sont donc colorés par des champs de fleurs odorantes qui, du printemps à l'automne, parent de teintes chatoyantes les reliefs entourant Crimati.

Les ruines de l'Eneion

Construit il y a presque un millénaire, au sommet d'une colline rocheuse parsemée de végétation éparse, l'ancien temple de l'Eneion est l'un des derniers vestiges d'une ancienne religion oubliée qui précède l'avènement de l'Empire et du Saint-Ordre, aujourd'hui sa seule foi officielle. Il ne reste à présent plus que des ruines de ce temple monumental, construit en granit blanc et en marbre. Les débris de colonnes ciselées, mises à terre par l'inexorable marche du temps, sont à présent couverts de mousses et de lichens pendant que les lierres et la vigne vierge s'accrochent aux blocs monolithiques effondrés. Peu connaissent les divinités auxquelles ce temple était dédiée, mais celles-ci furent encore vénérées durant les premiers siècles de l'Empire, en manière discrète, résistant à l'influence du culte de Toussaint, et d'aucun prétendent qu'encore aujourd'hui, les divinités préimpériales du Cap d'Oudoun ont encore

des adeptes, bien dissimulés, notamment parmi les grandes familles nobles de la région.

Palais d'Été

Le Palais d'Été est une grande et luxueuse résidence royale, construite il y a trois siècles sur la côte Est du Cap d'Oudoun, au bord de l'Océan. Cette bâtisse accueille la famille du roi régent lorsque celui-ci profite d'une période particulièrement calme pour s'éloigner quelques temps de l'agitation de la capitale. Cette pratique était courante durant les époques fastes du Siècle des Moissons mais semble avoir totalement disparu depuis le retour des troubles, durant les dernières décennies. Toutefois, une véritable cour de nobles oudouniens se réunissent régulièrement pour des réceptions et des festivités dans le Palais d'Été, souvent à l'instigation du Duc de Tanas.

La Forêt-Tierce

Etendu sur trois régions - le Duché de Famstrat, le Cap d'Oudoun et Kovalus - ce grand massif boisé a pris le nom de Forêt-Tierce lors du découpage administratif de l'Empire, au moment de la fondation de la Nation des Hommes. Dense et peu arpentée, la forêt n'est traversée par aucune véritable route et est contournée en raison de son impraticabilité.

Bois-de-Rocailles

L'ancienne forêt de Bois-de-Rocailles est constituée d'arbres secs et pluricentenaires, aux branches couvertes de plantes grimpantes séchés et aux feuilles jaunies par le soleil. Les racines s'enfoncent dans un sol rocheux, s'infiltrant entre les cailloux. C'est dans les

futaies de Bois-de-Rocailles que vivent de nombreuses créatures hostiles et sauvages.

Les Côtes du Cap

La région, de par sa nature, est bordée par les flots de la mer d'Oudoun. Les rivages forment différents paysages aux particularités propres. Au Nord-Ouest, à la jonction avec Darnamen, se trouve la Baie des Cyprès, une large bande de plage surplombée par de vastes rangées de cyprès centenaires dont les silhouettes rectilignes bruissent indolemment sous les vents marins. Plus au Sud, la côte Ouest du Cap forme l'Anse d'Oudoun, une gigantesque courbe littorale. Sur la côte Est du Cap, se trouvent les Falaises de l'Horizon, de hauts promontoires rocheux escarpés du haut desquels on peut contempler l'immensité de l'océan, tandis que plus au Nord, le rivage prend le nom de Côte des Oliviers, en raison de la présence en grand nombre de ces arbres caractéristiques de la région.

Les vignes

Le Cap d'Oudoun est la plus importante région viticole de l'Empire, avec des cépages reconnus et appréciés dans toute la Nation des Hommes. De vastes vignes s'étendent sur les collines pierreuses, produisant un raisin noir et sucré, qui est récolté au début de l'automne, dans toutes les villes de la région, puis transformé en vin rouge, mis en tonneau et en bouteille, avant d'être entreposés dans d'obscures caves ou envoyés vers les grandes cités et les auberges. De nombreuses festivités du Cap d'Oudoun sont célébrées en lien avec la production viticole : fête des vendanges, première percée de fut, fête des fins de tonneaux. Les vignes du Cap d'Oudoun sont divisées en grands domaines dont les principaux

sont au nombre de quatre : au Nord-Ouest de la région, se trouvent les vignes de l'Oud ; plus au Sud, se trouvent le domaine de Figole, entourant la ville éponyme tandis que sur l'autre côté de la région, non loin de Vynir s'étendent les vignes de l'Est. Enfin, tout au sud de la région, entre Bois-de-Rocailles et l'aride maquis se trouve les coteaux de la Pointe.

Les Cimes Divines

Les deux hautes montagnes nommées les Cimes Divines doivent leurs noms aux mythes et légendes qui entouraient ces pics dans l'ancienne religion préimpériale qui étaient pratiquée dans la région il y a des siècles. Si la tradition s'est aujourd'hui perdue, le nom de ces montagnes demeure. Les Cimes Divines dominent la région, avec leur sommet enneigé une très grande partie de l'année, surplombant la ville de Tanas à l'Est et protégeant des intempéries les vastes vignes de l'Ouest.

Les collines de l'Échine

La série de falaises et de reliefs escarpées qui serpentent le long de la côte Est de la région rappellent inévitablement l'échine d'un titanesque géant de pierre, endormi depuis des éons. Ces collines rocheuses sont arides, parcourues de fins ruisseaux aux printemps, mais qui se tarissent dès l'été, et couvertes d'une végétation sèche et rabougrie constituée de buissons épineux, de bosquets rachitiques et de fleurs sauvages. C'est un endroit dangereux, repère de certaines créatures monstrueuses et de serpents mortels.

Le maquis

La pointe sud du Cap est une contrée sèche et rocheuse, dont le paysage se résume à un vaste maquis, à la végétation basse et

décatie. Quelques petits hameaux se dressent dans ces marges reculées, autour de petites sources qui sont bien souvent asséchées dès le retour des beaux jours.

Île-Méridion

L'Île-Méridion n'est qu'une petite terre rocheuse, située à l'extrémité du Cap, non loin de la ville de Sudarion. C'est sur cet îlot que se dresse le Phare Méridion, une énorme tour de pierre au sommet de laquelle brûle toutes les nuits un braséro de poix ardente, afin de servir de repère aux navires en mer, pour qu'ils évitent de s'échouer sur les littoraux escarpés de la région. Certains prétendent que ce phare est plus grand que celui du Cap d'Udril, mais les Udriliotes ne l'entendent pas de cette oreille...

Archipel Stérile

Au creux de l'Anse d'Oudoun se trouve un petit archipel, désert et désolé, composé d'une trainée de petites îles, rocheuses et presque entièrement stériles, où ne poussent que quelques rares plantes. Ces îlots sont, dit-on, maudits depuis des temps immémoriaux et de nombreux récits entourent chaque île au nom évocateurs : le récif des noyés, le rocher des harpies, l'îlot aux serpents ou encore l'île des morts...