

Kovalus

Kovalus



La région de Kovalus n'est pas la plus peuplée de l'Empire, et, mis à part quelques cités de tailles honorables, c'est une contrée de forêts et de prairies, parsemées de villages de paysans et de hameaux de bucherons. La population y est majoritairement humaine, avec la présence de nombreux nains, en particuliers dans l'Est, non loin des Montagnes. Le climat de Kovalus est tempéré, mais son automne est humide et son hiver relativement froid. Malgré tout, la province est fertile, avec la présence de vergers et de vignes. La région est parcourue par le fleuve Koval, qui la divise en deux : à l'Ouest, les terres de Kovalus sont en contact avec les régions dynamiques de l'Empire, le Cap d'Oudoun et le Duché de Famstrat, tandis qu'à l'Est, les quelques villes sont logées contre l'épaisse forêt de Brumebois qui garnit les flancs des escarpements des Montagnes. La côte sud est bordée par les flots de l'Oudoun mais reste peu fréquentée par les navires marchands. C'est une région encore relativement dangereuse, où la présence d'animaux sauvages et de monstres, dont les terribles ogres de Kovalus, rendent incertains les périples hors des terres civilisées.

Egreine

Egreine est la ville-centrale de la région de Kovalus, le siège du pouvoir impérial local, incarné par le Duc d'Egreine, Duric Mangrygana, qui dirige la province au nom du roi régent. La ville fut rebâtie lors des premiers siècles de l'Empire sur les fondations d'une cité ancienne, alors un avant-poste du Royaume du Roi Dragon, lorsqu'il était à son apogée de sa puissance, plusieurs siècles avant l'émergence de la Nation des Hommes. La ville a été agrandie, fortifiée et embellie sous le règne des premiers Empereurs de la lignée d'Ymraste, avec notamment la construction d'une grande cathédrale du Saint Ordre. L'Ordonnat de Kovalus est dirigé

par l'Ordonnateur Estinor, nommé à la fin de la Guerre Mortuaire pour remplacer l'Ordonnateur Beneth, condamné à mort pour avoir sombré dans l'hérésie et l'adoration des dieux sombres. Un peu en marge des terres impériales, Egreine ne bénéficie pas de l'opulence assurée par le commerce du Centrepire mais jouit cependant de sa proximité avec les Montagnes Naines et leurs cités souterraines, en particulier la Passe de Pierre.

Arnuval

Arnuval est une ville côtière, située au sud de la région, sur les bords de la mer d'Oudoun, qui vit essentiellement de l'exploitation de ses marais salants. En effet, la bourgade produit, depuis plusieurs siècles, un sel blanc et réputé, et bien que la quantité soit bien inférieure à celle fournie par la région du Cap d'Udril, sa qualité est, dit-on, supérieure. La récolte du sel assure fortune et renommée à certaines anciennes familles nobles d'Arnuval, comme les Velies, une pieuse et prestigieuse lignée de dignitaires kovaliens. La ville profite aussi de son port, de la pêche et du commerce maritime, surtout local, car les grands navires qui relient les Colonies à l'Empire ignorent souvent Kovalus, pour gagner directement le Cap d'Oudoun depuis la pointe du Soudral, tandis que les embarcations de moindre taille remontent le fleuve Koval, pour atteindre le lac Irident et l'intérieur des terres du Centrepire.

Tierbourg

À la lisière de la Forêt-Tierce, se dresse la ville de Tierbourg, constituée de grandes maisons, principalement en bois, avec des soubassements en pierre pour les plus grands édifices. C'est une ville commerçante, située entre la capitale, Famstrat, et la ville centrale de la région, Egreine. Tierbourg est connu pour ses

grandes caves, creusées dans le sous-sol granitique, qui abritent les innombrables tonneaux et bouteilles de vin du Koval, issu des vignes éponymes situées plus au Sud. De manière plus générale, la ville est réputée pour ses foires aux alcools, où se vendent la réputée production viticole du Cap d'Oudoun, les cidres de la région, les liqueurs et autres eaux-de-vie.

Dolat

Au Sud-Est de Kovalus, au centre d'une large plaine, à mi-chemin entre le fleuve Koval et l'orée de Brumebois, se dresse l'ancestrale ville de Dolat. C'est une vieille cité, tranquille, qui paraît endormie et figée dans le temps. Ses origines remontent à une époque bien antérieure à l'Empire, et la cité garde les stigmates de cette ancienneté inconcevable. Peu animée, avec un commerce restreint, une population sur le déclin, la ville est peu attirante, mais il est de notoriété publique qu'il n'en a pas toujours été ainsi, et que, il y a plus d'un millénaire, Dolat était une bourgade florissante et dynamique, alors une cité libre, en marges des royaumes de l'époque pré-impériale, profitant du commerce entre les Montagnes Naines et les domaines des seigneurs humains. Mais aujourd'hui il ne reste que peu de trace de cette gloire et cette richesse d'antan, depuis que l'avènement de l'Empire a relégué cette bourgade à la marge de son territoire. Une légende entoure néanmoins Dolat : elle est souvent surnommée la « ville-miroir », car on prétend que la cité est un étrange passage entre les dimensions et que la ville serait reliée à sa jumelle, dans un autre monde, nommée Talod. La légende raconte que lors de certaines éclipses, le passage entre Dolat et son reflet est possible...

Hytre

Logée entre les avancées de Brumebois à l'Est, la courbe du Koval à l'Est et les terres ravagées au Nord, la ville d'Hytre n'est pas la bourgade la plus attractive de la région, en dépit de sa proximité avec Egreine. C'est une vieille cité de pierre, entourée de vastes prairies où paissent des troupeaux, bien que ceux-ci vivent sous la menace constante des nombreux ogres de la forêt qui ravissent souvent les moutons qui broutent trop près de la lisière et même les bergers malchanceux. La ville d'Hytre vit de son artisanat local, diversifié et de ses élevages, nombreux. C'est aussi la ville la plus proche de la Passe de Pierre, la ville naine creusée au cœur des Montagnes qui permet le passage entre l'Empire et les colonies, en particulier la province de Lakforas. Aussi, Hytre profite du commerce avec le royaume nain et les terres orientales. C'est de la cité que part la Route Brumeuse, qui serpente sur le flanc des montagnes, à travers Brumevois, pour gagner les portes monumentales de la Passe.

Serakim

Serakim est surnommée la « ville de la pomme », comme en attestent ses armoiries, présentant une pomme d'or sur champ vert. En effet, Serakim doit sa relative prospérité aux vastes vergers qui s'étendent dans les terres fertiles voisines. Les énormes pressoirs de la ville tournent sans relâche à la fin de l'été et au début de l'automne, pour produit jus et cidres. La récolte s'achève avec de grandes festivités.

Les Vergers de Kovalus

Le Nord-Ouest de la région de Kovalus est réputé pour ses terres fertiles, où, depuis des époques immémoriales, les humains ont

entretenus de vastes vergers. Les arbres fruitiers de Kovalus produisent d'abondantes récoltes dès le début de l'été et jusqu'à la fin de l'automne. Cerises, prunes, mirabelles et autres coings emplissent les étals des marchés de l'Empire dès le retour des beaux jours, mais c'est surtout les poires et, davantage encore, les pommes qui font la renommée de Kovalus. Aussi, la région produit-elle une très abondante quantité de cidre, exporté en tonneau, et d'autres alcools divers.

Prieuré de Mont-Vallon

Au Nord-Est de la région se trouve un large monastère, le prieuré de Mont-Vallon, occupé par un ordre religieux du Saint-Ordre, exclusivement féminin, l'Ordre des Orantes, dévoué à Toussaint. Cette communauté monastique, liée à l'Ordonnat de Kovalus, a pour vocation de prier pour le salut du monde et cultive des terres alentours. La vie des Orantes n'est que liturgies, cérémonies, travaux domestiques et agricoles, dans la ferveur de l'Unique. Les moniales de Mont-Vallon sont notamment renommées pour distiller un alcool fameux, une liqueur verdâtre et forte, censée contenir une centaine de plantes différentes, toutes cueillies dans les alentours du monastère, et ce spiritueux détient, paraît-il, des propriétés médicinales.

Vigne du Koval

Si le Cap d'Oudoun est clairement la plus grande région viticole de l'Empire, Kovalus se place probablement en seconde position. Les domaines ne sont pas aussi vastes que ceux du Cap, mais les vignes du Koval produisent des crus réputés et savoureux. Entre la Forêt-Tierce et le cours du Koval, sur les terres arables des vallons,

s'étendent des longues treilles, alourdies à la fin de l'été par des grappes généreuses.

Le Koval

Le fleuve Koval, qui coule en Kovalus et divise la région en deux, a donné son nom à la région, lors du découpage des terres de l'Empire, il y a des siècles, à moins que ce ne soit la région qui ait donné son nom au cours d'eau. Vaste voie navigable qui prend sa source dans les eaux orientales du lac Trident, le Koval est emprunté par de nombreux navires qui s'engouffrent dans son estuaire pour gagner le Centrepire ou qui effectuent le trajet inverse, pour exporter les productions impériales vers les colonies. Cet axe de communication est vital à l'économie de la grande Nation des Hommes et, chaque jour, des dizaines de navires à faible tirant d'eau parcourent le fleuve et se croisent dans les flots indolents du Koval.

Le Lac Trident

Le Lac Trident, 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 Centrepire, et jusqu'à la ville portuaire de Sarochiav.

Pont du Méandre et Pont de Koval

Le fleuve Koval qui traverse de part en part la région et la divise en deux est si large qu'il ne peut être traversé aisément à guet. Il existe bien des bacs et des navettes fluviales qui permettent de passer d'une rive à l'autre, mais le moyen le plus fréquent de travers le cours impétueux du Koval est de franchir l'un des deux grands ponts. Le Pont du Méandre, situé en amont de la grande courbe que décrit le fleuve permet de relier la ville-centrale d'Egreine et Fytre à la capitale impériale : Famstrat. Le Pont de Koval, lui, permet de gagner la vieille ville de Dolat.

La Forêt-Tierce

Etendue 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.

Forêt de la Courbe

La forêt de la Courbe doit son nom à sa position, nichée dans le méandre du fleuve Koval. C'est un massif boisé de grande taille, mais bien moins vaste et dangereux que l'immense et impénétrable Brumebois. La forêt de la Courbe est le terrain de chasse favori des nobles de Kovalus et le lieu où les cochons des paysans de Serakim viennent se gaver de glands durant l'automne. Certains prétendent que cette forêt, composée majoritairement de noisetiers, de frênes, de chênes et de noyers aurait été, en fait, plantée par les premiers hommes qui habitaient la région il y a plus d'un millier

d'année, à l'instar d'un vaste verger, qui, tombé à l'abandon, serait devenu une forêt sauvage.

Brumebois

Sur les contreforts pentus des Montagnes Naines, perchés sur des collines rocheuses de granit gris, souvent baignés dans d'épais brouillards, se trouvent d'impénétrables massifs forestiers qui portent le nom évocateur de Brumebois. Cette forêt profonde, giboyeuse et largement sauvage couvre les vastes marges orientales de Kovalus, du Nord au Sud. Seule la Route Brumeuse offre un chemin dégagé, bien que peu sûr, à travers les frondaisons, pour gagner les portes de la Passe de Pierre, au cœur du royaume nain. Les autres rares sentiers qui parcourent Brumebois sont tortueux et à demi-oubliés par les siècles, si bien que rares sont ceux qui s'aventurent plus loin que l'orée. Des petits villages de bucherons et de chasseurs se dressent à la lisière de la forêt, mais tous les habitants de la région savent que c'est un territoire dangereux. Brumebois abrite de nombreux monstres, dont le nombre semble croître sans cesse : des ogres, nombreux, qui sortent parfois des frondaisons pour aller engloutir le bétail des fermiers du coin, des meutes de thorians, des harpies des bois, des araignées géantes, des tribus sauvages de peaux-vertes belliqueux et même, paraît-il, des manticores.

Les terres ravagées et les ruines d'Aradon

Lors de la Guerre Démoniaque, alors que les légions noires franchissaient les montagnes et se répandaient dans l'Empire, les hordes de Pöltar, démon de la chair et de la décadence, menées par le général Melcorpus, se dirigèrent vers le Sud et ravagèrent la contrée septentrionale de Kovalus, où ils contaminèrent la terre, firent pourrir les forêts, et empoisonnèrent l'air et l'eau. La ville d'Aradon, jadis prospère, fut entièrement détruite par l'armée de Melcorpus avant que les démons ne convergent vers Syranor où ils furent finalement vaincus. Aujourd'hui encore, des siècles après la Guerre Démoniaque, la blessure putride causée par Pöltär ne s'est toujours pas totalement résorbée. Les terres ravagées forment une large plaine stérile, au sol grisâtre, couvert de poussière, de cendre et de roches nues, parsemée d'arbres morts et noircis et dans laquelle siège les ruines désertes et maudites d'Aradon, qu'on prétend encore hantées par des forces maléfiques.