

Darnamen



Située sur les côtes rocheuses de la mer d'Oudoun, la région de Darnamen est le berceau de la religion impériale, le Saint Ordre. En effet, c'est dans cette province que se trouve le siège du culte de Toussaint, et tout Darnamen est marqué par la foi, plus encore que dans le reste de l'Empire, avec de très nombreux édifices dédiés au dieu unique des Hommes et des habitants très dévoués au Maître des Royaumes. La région de Darnamen était jadis le centre d'un puissant royaume, durant la période pré-impériale : le Royaume d'Hierar, qui s'effondra trois siècles avant que la Nation des Hommes ne fut créée. Aujourd'hui encore, de nombreux vestiges de ce royaume antique et à moitié oublié sont encore perceptibles dans la province, avec des villes dont l'origine remonte à l'apogée du royaume d'Hierar et des ruines de constructions en pierre des

temps anciens. C'est une contrée marquée par ses paysages de falaises sombres, de forêts denses de chênes touffus et de grands pins, de prairies vertes et de vignes généreuses, cultivées dans la région depuis une époque pré-impériale. Le climat de Darnamen est humide et très saisonnier, malgré l'influence de la mer d'Oudoun, avec un hiver froid et enneigé, et un été assez chaud pour que le raisin murisse et soit prêt à être récolté au début de l'automne, lorsque le temps commence à se rafraichir et à être pluvieux. Les villes de la région sont coiffées de toits en ardoises grises et bleutées, extraites du sous-sol de la région, et les bâtiments utilisent la pierre granitique grise, venue des carrières de l'Est de Darnamen, avec souvent des étages en bois. La population de la contrée est majoritairement humaine, avec quelques communautés naines, implantées dans les recoins occidentaux de la région. Darnamen est une région assez sûre, bien qu'exposée à des attaques de pirates sur ses côtes et à des activités criminelles à l'intérieur de ses terres. Quelques créatures dangereuses rodent encore dans les forêts et les campagnes, et semblent être en recrudescence depuis plusieurs années.

Enerianne

Enerianne, surnommée la Sainte Cité, est une l'une des plus grandes métropoles de l'Empire, quatrième ville en terme de population, mais s'illustre surtout pour son rôle de siège du pouvoir du Saint Ordre, la religion impériale. C'est pour cela que s'y trouve l'imposant et luxueux palais ordonnatorial où officie le plus haut membre de l'Éclésiarchie, le Grand Ordonnateur : Tibère Assylia, entouré d'une cour de prélats et de serviteurs. C'est dans ce bâtiment que se prennent des décisions qui influencent la foi des Hommes de l'Empire et toute la vie religieuse de l'humanité. À côté

du palais se trouve la Grande Cathédrale de Toussaint, le plus imposant et important édifice religieux humain : un chef d'œuvre d'architecture et d'art, bâti à la fin du deuxième siècle, avec de grands vitraux colorés, des statues innombrables, des tours et des flèches, des arcs-boutants ciselés, des idoles d'or et un mobilier liturgique fastueux. C'est dans cette somptueuse cathédrale que se déroulent les grandes cérémonies impériales, comme le couronnement des rois régents, la nomination des Ordonnateurs ou encore les solennités annuelles.

Toute la ville d'Enerianne est tournée vers la religion impériale, et donc sa population est quasiment exclusivement humaine. On trouve dans la cité de nombreuses écoles ecclésiastiques, des monastères urbains, où sont formés les clercs du Saint Ordre, mais aussi des institutions radicales de la foi impériale impérial, comme l'Ordre du Nacre Radieux et sa Maison du Nacre, ou encore les Lames de Toussaint ou Confrérie de la Sainte Epée, le bras armée du Saint Ordre. Des artisans dévoués à fabriquer les objets nécessaires à la pratique du culte sont aussi installés en ville. C'est aussi une ville commerçante, bien qu'éloignée des terres du Centrempire : les productions de la région γ sont acheminées pour être échangées contre des ressources venues de tous les coins de la Nation des Hommes et des colonies. Enerianne est une vaste ville construite en pierre grise, issue des massifs montagneux alentours, et en bois sombre, provenant des forêts de pins et de feuillus qui parsèment la région, avec des toits en ardoise bleutée et grise, caractéristique de Darnamen. De nombreuses églises, chapelles et autres dispensaires sont présents en villes et leurs clochers dominant les ruelles pavées. Une muraille partielle ceint certains quartiers, datant d'une époque reculée, mais ces fortifications n'ont

jamais été achevées car la ville a vite débordé en dehors du tracé des murs, même si aujourd'hui Enerianne ne semble plus connaître de réelle croissance. Avant d'être la cité de prédilection du Saint Ordre, Enerianne était déjà une ville de pouvoir, car elle était jadis la capitale d'un des nombreux royaumes préimpériaux, le royaume d'Heriar, qui chuta quelques trois siècles avant l'avènement de l'Empire. C'est durant les premiers siècles de la Nation des Hommes que la ville, tombée en désuétude, fut de nouveau un centre important avec l'installation des plus hauts membres de l'Éclésiarchie et la transformation urbaine d'Enerianne avec de nouvelles constructions, faisant presque disparaître les traces du passé de la cité.

Afinte

Le petit bourg d'Afinte, cis au milieu des vastes étendues herbeuses de la région, est un lieu assez tranquille, qui vit des productions agricoles et artisanales locales. La vallée située entre Afinte et la ville de Garaude est couverte de vignes, qui produisent un raisin noir à l'origine du vin rouge produit dans la région, le vin du Darnan, utilisé par le Saint Ordre dans ses liturgies, mais aussi consommé par les populations de tout l'Empire. Aussi, Afinte possède plusieurs pressoirs, propriétés des seigneurs locaux, qui permettent de transformer le fruit de la vigne en vin, après un murissement plus ou moins long dans des fûts de bois, confectionnés dans la ville voisine de Terpine. Le vin est aussi conditionné dans des bouteilles de verre, à la teinte sombre pour préserver le précieux liquide de la lumière, qui proviennent des artisans verriers de Swanolir, en particulier de la ville de Milhor. Ce vin, bien que peu sucré, est en partie à l'origine de la richesse de la

région et est exporté dans toute la partie Sud-Ouest de l'Empire, jusqu'à Famstrat.

Garaude

Garaude, comme Afinte, vit largement des exploitations viticoles environnantes, avec ses pressoirs et ses immenses caves souterraines taillées dans le sous-sol granitique du bourg. Mais Garaude est avant tout une ville-relais, entre Enerianne et le Centrempire et ses grandes agglomérations. C'est par cette ville que transitent les exportations de Darnamen (vin, objets liturgique, cierges, eau bénite, miel, fromages, ardoises, pierre de construction) et les produits venus des autres régions de l'Empire, notamment le grain de l'Egerfall ou les textiles du Duché de Famstrat. Garaude est donc le carrefour commercial de Darnamen, où se trouvent de très nombreuses échoppes et où officient des négociants en tout genre. Il n'est pas étonnant que ce soit la seule ville de la région qui accueille en été une foire impériale, moment privilégié pour le commerce au sein de la Nation des Hommes.

Grince-Vague

La ville portuaire de Grince-Vague doit son nom à la mélodie plaintive de la houle de la mer d'Oudoun qui vient mourir sur les plages rocailleuses alentours. Bâtie sur les bords de l'Océan, cette bourgade de bonne taille se dresse dans la fine bande de terre entre le littoral et l'épais bois de Sepir. Grince-vague vit de la pêche dans les eaux agitées et fraîches qui bordent Darnamen mais surtout du commerce. En effet, Grince-Vague sert de port de transit pour les marchandises venues par navire du Cap d'Oudoun et surtout des colonies, par cabotage le long de la côte Sud du continent. On y débarque des épices exotiques, venues de la Baie

du Soudral, qui seront acheminées par voie terrestre dans l'arrière-pays et dans l'intérieur des terres impériales. La cité de Grince-Vague était, des siècles avant la fondation de l'Empire, le port du royaume disparu d'Heriar, où mouillait sa flotte de commerce mais aussi ses navires de guerre. Aujourd'hui encore, le port accueille des bateaux arborant fièrement le pavillon de la marine impériale, quand les navires viennent faire halte dans le port, pour se ravitailler, lors d'une patrouille pour protéger les eaux de l'Oudoun contre la présence de pirates, de plus en plus fréquente en mer. Un chantier naval assez important se trouve à Grince-Vague, et produit de nombreux navires, commerciaux, de pêche ou militaires, en exploitant le bois de Sepir et ses arbres centenaires.

Micaras

Micaras est une ville tranquille de Darnamen, qui ne se démarque que par sa pratique de l'apiculture et ses ruches sont réputées. En effet, depuis des temps lointains, les habitants des environs ont appris à domestiquer les abeilles, nombreuses dans les champs et les bosquets des environs, pour les élever et récolter leur miel et leur cire. Cette cire est destinée à la confection des cierges et de bougies, dont la blancheur est reconnue, qui servent principalement pour les offices religieux et sont donc destinées particulièrement aux églises, chapelles et autres cathédrales du Saint Ordre dans la région mais aussi dans tout l'Empire.

Terpine

Nichée à l'orée de la forêt de Rivilde et de ses frondaisons insondables, la ville de Terpine est tournée vers l'exploitation du bois et l'artisanat qui en découle. Les immenses scieries de la ville découpent les arbres colossaux de Rivilde que les bucherons

abattent à la force de leurs bras et de leurs haches. Avec ce bois, les charpentiers, menuisiers, ébénistes et autres artisans confectionnent des tonneaux, des sabots, des outils, des meubles, des chariots ou encore des poutres pour la construction des maisons, dont les impressionnantes charpentes soutiennent de lourds toits d'ardoise. On produit aussi à Terpine de grandes quantités de charbons de bois. C'est une ville prospère, entourée d'une large palissade en troncs écorcés. En effet, d'après les Historiens Impériaux, Terpine était jadis un camp militaire du royaume d'Hériar, ceinte d'un grand mur d'épieux en bois. La tradition d'encercler la ville s'est perpétuée jusqu'à l'époque actuelle.

Darnam

Darnam est la seconde ville de la région en termes de taille et de population, et représente le contre-pouvoir à Enerianne. Si cette dernière est le siège de la puissance religieuse impériale, Darnam est un lieu de pouvoir politique et militaire. C'est la ville-centrale de la région, dirigée par le Duc du Darnam, le représentant local du roi régent, relais de l'autorité impériale et bien différencié des affaires spirituelles de la Sainte Cité. Darnam est une ville peuplée, avec de nombreux commerces, ateliers, et même une manufacture, ces fabriques qui présentent l'extraordinaire savoir-faire des nains. C'est aussi à Darnam que se trouve la grande caserne régionale qui abrite l'essentiel des forces armées de Darnamen, plusieurs régiments de fantassins, d'archers et de cavaliers, ainsi que les Fusiliers du Darnam, un régiment d'élite équipé d'armes à feu dévastatrices. Les rares soldats impériaux darnamiens à ne pas être stationnés et entraînés en ville sont les équipages de la marine impériale qui officient depuis Grince-Vague. La cité de Darnam possède un centre-ville ancien, datant des premiers siècles de

l'Empire, presque entièrement construit en pierres grises de la région, aujourd'hui rongées par la mousse, et couverts de larges plaques d'ardoises, couvertes de lichens.

Osbourg et les carrières de granit

Osbourg une est une ville de taille moyenne, ancienne et construite en pierre. Elle se dresse au Sud de la forêt de Rivilde, non loin des hautes falaises qui surplombent la mer et tombent à pic vers les flots agités de l'Oudoun. Cette cité est connue pour être, depuis des siècles, le centre d'exploitation des vastes carrières de granit alentours. Ces excavations, trouées béantes creusées depuis des époques encore plus reculées que la création de l'Empire, permettent l'extraction de la roche grise et dure caractéristique de la région. Cette pierre est à l'origine de la construction de nombreuses villes en Darnamen et avait fait la renommée et la puissance du Royaume d'Heriar, servant à construire le large mur de défense, plus à l'Est. Aujourd'hui encore, des mineurs arrachent d'impressionnants blocs de granit des entrailles de la terre et les remontent à la surface. Cette pierre est parfois exportée, sur de longues distances, notamment par bateau depuis Grince-Vague. En raison de l'activité principale d'Osbourg, une communauté naine s'est installée en ville, travaillant dans les carrières et apportant un savoir-faire propre au petit peuple.

Pirën et les mines d'ardoises

À l'instar d'Osbourg, la ville orientale de Pirën vit également majoritairement de l'activité minière. Néanmoins, ce n'est pas le granit qui est excavé dans les alentours de Pirën, mais l'ardoise, extraite de galeries souterraines profondes. Cette pierre est alors taillée par les artisans de la ville et sert à couvrir le toit de tous les

bâtiments de la région et même des contrées voisines. Les mines d'ardoises forment un vaste réseau de tunnels obscurs et humides, certains désaffectés depuis longtemps et on prétend que des gobelins et des êtres abjects vivraient dans ces cavernes oubliées : des chauves-souris troglodytes, des araignées géantes et des rats démesurés et d'apparence presque humaines. Une communauté naine vit également à Pirën, aidant à creuser la mine et à exploiter les importants gisements d'ardoise. Ces nains élèvent également de grands troupeaux de chèvres, originaires des Montagnes, et fabriquent un fromage de qualité avec le lait de ces caprins.

Les Forêts

Le plus grand massif boisé de Darnamen est la forêt de Rivilde, qui s'étend largement dans le centre de la province, couvrant de vastes étendues par ses frondaisons impénétrables. Cette forêt est dangereuse, avec peu de sentiers et surtout de nombreux animaux sauvages, loups, ours et d'autres créatures pus dangereuses encore. Quelques monstres vivent encore dans les coins les plus reculés de Rivilde, comme des harpies, des thorians ou des ogres. Les forêts de la région, et surtout Rivilde, sont connues pour abriter un très grand nombre de sanglier, certains spécimens atteignant des tailles impressionnantes. Cet animal, symbole du royaume disparu d'Heriar, ravage parfois les champs et les cultures proches des orées, c'est pourquoi il est chassé, tant pour réduire sa population que pour sa viande savoureuse. La forêt de Rivilde est également exploitée pour son bois et de larges bandes de terres sont déchiffrées au Sud, ce que les habitants appellent les Avancées de Rivilde, une vallée où il ne demeure que d'innombrables souches, vestiges des arbres centaines qui se dressaient là jadis. Autre

massif forestier important, les bois de Sepir se dressent au Sud d'Énerianne. Ces bois abritent aussi des animaux sauvages et quelques créatures monstrueuse mais semble moins dangereuse que l'immense forêt de Rivilde. Enfin, non loin de la côte, le bosquet au pin est une ancienne sapinière, plantée avant l'Empire, sous le règne des rois d'Ériar, qui est aujourd'hui redevenue sauvage, avec des conifères gigantesques, vieux de près d'un millénaire et hauts de centaines de pieds.

Les Trois Crocs

À l'Est de Darnamen, se dressent trois grands pics de granit gris, dont les sommets sont couverts de neige une très grande période de l'année. À la fin du printemps, une partie de la couronne glacée des hauteurs se met à fondre et forme des torrents qui descendent jusqu'à la vallée aux pieds des Trois Crocs, mais, dès le début de l'automne, les premières neiges en altitudes viennent reblanchir les sommets. Ces montagnes sont nommées « Les Trois Crocs », en raison de la forme des pics, qui rappellent celles de canines monumentales. En des temps reculés, ces reliefs étaient sacrés pour les habitants du royaume préimpérial d'Ériar et aujourd'hui encore elles sont considérées avec respect par les locaux.

Ruines du mur

Entre l'Est de la forêt de Rivilde et les contreforts des Trois Crocs, s'étendent les ruines d'un haut et long mur de pierre grise, rongée par les siècles et la végétation. Cette ancienne muraille de l'époque préimpériale marquait la frontière du royaume d'Ériar, qui s'effondra longtemps avant l'avènement de l'Empire, et protégeait l'intérieur des terres. Après la chute du royaume et l'avènement de l'Empire, le mur perdit sa vocation défensive et fut même un

obstacle pour la communication entre les terres de l'ancien royaume et le reste de l'Empire. On démonta alors des portions du mur et certaines des pierres qui le composaient furent même utilisées pour construire d'autres bâtiments. Mais aujourd'hui encore, de larges portions en ruines de cette fortification courent encore dans les prairies de Darnamen, couvertes de mousses, de fougères et s'effondrant occasionnellement. La route reliant Osbourg à Darnam longe donc la forêt de Rivilde, empruntant un large passage dégagé où le mur a été détruit pour permettre la communication et le commerce.

Côtes et rivages

La région de Darnamen est bordé par la Mer d'Oudoun, dont les flots sont souvent agités, notamment en automne et en hiver, froids mais néanmoins poissonneux. Sur de larges portions, les terres rejoignent la mer en formant un estran de sable grossier et de gravier ou des plages de grève. Sur d'autres parties du littoral, de grandes formations granitiques surplombent la mer et forment d'imposants escarpements rocheux sur lesquels se brisent les vague : les falaises du Darnam.