

# Fractaïr

# Fractaïr



Fractaïr est une terre d'histoire et la contrée des châteaux, qui jalonnent la région, depuis les grands manoirs et les fortins de bois jusqu'aux impressionnants castels des seigneur locaux, puisque les vieilles familles nobles y sont nombreuses, dont certaines datent de l'époque pré-impériale, faisant remonter leur généalogie sur plus

d'un millénaire. L'avènement de l'Empire et l'intégration de la noblesse locale à la Nation des Hommes ont fait de Fractair une région prestigieuse et influente, traversée au Sud par une petite portion de la Route Royale. Le paysage de Fractair est verdoyant et fertile, avec de vastes prairies, pâtures et champs cultivés, mais surtout de vastes massifs boisés, d'épaisses forêts de chênes et de pins, qui demeurent les lieux les plus dangereux de la région, repères de brigands, d'animaux féroces et de monstres. Le territoire est divisé en deux par le cours de la Fracte qui se déverse du Sud vers le Nord. À l'Est du fleuve, les terres, proches des Royaumes Nains, sont escarpées, hérissées de reliefs, tandis que la partie Ouest de Fractair est plus plate, proche des terres du Centrepire et de l'influence elfique. Le climat local est humide et frais, avec des hivers enneigés et des étés doux, mais un printemps et un automne pluvieux. La population de Fractair est composée à part presque égale de nains, d'elfes et d'humains.

### Assiège

Assiège est la ville-centrale de Fractair, où réside le dépositaire du pouvoir impérial sur toute la région. Assiège est une grande cité fortifiée, très ancienne, aux maisons de bois et de pierre, cerclée de deux murailles concentriques, hérissées de vieilles tours. La forme atypique de la ville s'explique, comme son nom, par l'histoire pour le moins surprenante du lieu. En des temps très reculés, avant la fondation même de l'Empire, les royaumes des Hommes se livraient des guerres fréquentes. Une ancienne cité fortifiée, dont le nom fut oublié par les siècles écoulés depuis, occupait déjà le site où se dresse Assiège. Cette ville entra en conflit contre un autre domaine voisin, qui entreprit d'assiéger la cité. Le siège de l'antique ville fut si long, durant des décennies, que les assiégeants s'installèrent

durablement devant les remparts. Le camp des assiégeants devint progressivement une véritable ville circulaire autour de la ville assiégée. Nul ne sait comment se termina l'histoire de cet interminable siège, mais toujours est-il que depuis le début de l'Empire, les deux villes, attaquée et attaquante, ne forment plus qu'une seule cité, cernée par le grand mur en pierre construit par les assiégés tandis que le cœur de la ville est entourée par les inexpugnables remparts de la ville assiégée. C'est dans ce centre que se trouve le château du Duc d'Assiège, Arcan Falastei, relais direct du pouvoir de Famstrat en Fractair. Non loin se dresse la cathédrale du Saint-Ordre, bâtie plus tardivement, en remplacement d'un temple d'une divinité païenne aujourd'hui tombée dans l'oubli. L'Ordonnateur Niceffor dirige le clergé local, nommé il y a peu pour remplacer Simonius, l'Ordonnateur précédent, assassiné lors d'un concile.

### Palissère

La ville de Palissère est réputée dans l'Empire pour ses nombreuses filatures de laine qui produisent une part des productions textiles de la nation des Hommes. Depuis des temps très reculés, les vastes prairies herbeuses qui entourent le bourgade sont peuplées de moutons, que les paysans du coin font paître toute la belle saison et tondent pour leur laine blanche, noire, grise ou brune. Aussi, des productions artisanales se sont-elles développés à Palissère : le fromage de brebis et le gigot d'agneau sont parmi les mets prisés en Fractair, mais surtout, on y produit des étoffes de laine en abondance et de toute les qualités, depuis les bures écrus les plus brutes jusqu'aux capes fines et brodées qui plaisent tant à la noblesse locale. Des ateliers de filatures sont installés en ville depuis plusieurs siècles, et les fermiers vendent

leurs ballots aux artisans qui tissent alors le fil de laine et produisent des rouleaux de tissu. Les femmes du peuple possèdent toutes un rouet dans leur mesure, pour leur propre production. Ce commerce textile a assuré l'enrichissement de Palissère, au fil du temps, car les marchands qui participent aux foires impériales ne manquent pas de venir se fournir en ville pour remplir leurs carrioles en vue de vendre le tissu dans les grandes cités, d'autant plus que le bourg est situé non loin de la Voie Royale, la grande artère commerciale de l'Empire. De nombreux tailleurs et couturiers tiennent leurs échoppes dans les rues de Palissère, entre les grandes bâtisses de bois et de pierre.

### Maint-Domaine

La ville de Maint-Domaine est la seconde bourgade de Fractair, en taille comme en nombre d'habitants. Bien moins peuplée qu'Assiège, mais bien plus importante que les autres villes de la région et les innombrables petits villages qui se nichent dans les vallons et à la lisière des bois. Maint-Domaine est une ville assez récente, en comparaison du caractère ancestral de Fractair, où tout semble remonter à de lointaines époques pré-impériales. La cité tire son nom de sa construction : après les guerres de l'Est, de nombreux petits seigneurs dont les terres avaient été divisées par des siècles d'héritages décidèrent de s'installer dans la seule région qui n'était pas dominée par le castel d'une grande famille noble, au sud de la forêt de Gheadir Unissant leurs richesses, ils fondèrent la cité de Maint-Domaine, dirigée par un conseil formé des chefs de ces familles de petite noblesse. Au fil des siècles, la ville prospéra et devint un bourg commercial important, avec, en son centre, les grands manoirs en pierre des Seigneurs des Domaines, qui restent,

encore de nos jours, méprisés par les fortunées et puissantes anciennes familles nobles de Fractair.

### Lindorn

Au confluent de la Fracte et de la Pile, la ville de Lindorn s'est développée sur les bords des cours d'eau, en particulier sur la rive Est, où se trouve l'essentiel de la bourgade. Au Nord et à l'Ouest, les autres quartiers de Lindorn sont reliés par des bacs et des petits ponts de bois qui permettent le passage des villageois. Située au centre de Fractair, entre la Forteresse du Pont et Castel-Gris, Maint-Domaine et Fortitude, la ville de Lindorn possède un emplacement stratégique qui pourrait favoriser le commerce et faire de cette cité l'une des places marchandes les plus importantes de l'Empire. Pourtant, la spécificité du bourg est toute autre : c'est à Lindorn que se trouve le principal monastère d'une branche du Saint Ordre, les Phoenix, une confession ancienne, jugée déviante par les autorités d'Enerianne, puisqu'elle résulte d'un étrange syncrétisme entre la religion impériale et d'autres cultes antérieurs. Cette religion vénère Toussaint, mais sous la forme d'un oiseau de feu, qui serait le soleil lui-même, apportant la lumière à l'humanité. Les traditions qui entourent cet ordre sont nombreuses et pluriséculaires. De nombreuses familles nobles de Lindorn sont converties à cette doctrine hétérodoxe. Le monastère des Phoenix, vaste construction en pierre, se dresse légèrement à l'écart de la ville, sur la rive ouest de la Fracte.

### Elviran

Située non loin de la Forêt de la Harde, la petite ville d'Elviran abrite une communauté elfique importante en Fractair. Au milieu des humains, des Grands-Elfes et quelques Sylvestres ont élu

domicile dans cette bourgade aux hautes maisons de bois construites dans le style caractéristique du beau-peuple. Les temples du panthéon elfique se dressent donc à côté de l'église de Toussaint. Les rapports entre les deux communautés, elfique et humaine, sont cordiaux mais les deux peuplades ne semblent pas se mélanger et fréquenter les mêmes lieux. Les elfes d'Elviran ont constitué une petite compagnie de rôdeurs qui protègent le bourg, servant de gardes, et qui ont pour habitude de chasser dans la forêt voisine, où les animaux sauvages et les monstres sont nombreux.

### Château de l'Orée

Situé à la limite nord de Fractair, non loin de la région voisine de Gargalis, le Château de l'Orée doit son nom au fait qu'il fut bâti à la lisière de la forêt de Gheadir, il y a de cela plusieurs siècles. Aujourd'hui, la forêt a reculé de plusieurs lieues et les remparts du Château de l'Orée n'étendent plus leur ombre sur les troncs bruns. Néanmoins, les frondaisons de Gheadir restent visibles depuis les tours et le donjon de la forteresse et demeurent le terrain de chasse favori du baron de l'Orée, dont les terres s'étendent sur toute la portion septentrionale de la région.

### Castel-Gris

Castel-Gris est une ancienne et massive forteresse semi-souterraine, construite et creusée dans les flancs des Piliers de la Pierre par les nains il y a des siècles. Elle fut cédée aux Humains lors de la fondation de l'Empire, en signe de bonne entente entre ces deux peuples. Aussi les salles inférieures sont-elles assez basses de plafond, car destinées à abriter des membres du petit peuple, avec une architecture angulaire classique, faite de colonnes

directement ciselées dans la pierre, d'arches monumentales et de statues massives, qui représentent les héros de la mythologie naine. Les étages supérieurs, en partie construits ou transformés par les humains, sont plus spacieux et arborent une architecture plus classique des châteaux de l'Empire. C'est à Castel-Gris qui siège le duc qui dirige les vastes terres situées entre la Fracte et son affluent, la Pile.

### Fortitude

Le château de Fortitude est réputé imprenable : juché en haut de collines escarpées, ceint de hauts remparts agrémentés de tours, de barbicanes et de mâchicoulis, la place-forte est parfaitement adaptée pour repousser les assauts d'ennemis extérieurs. Les récits prétendent qu'en plus de neuf siècle d'existence, jamais aucune armée, quelque soit sa taille, n'est parvenue à s'emparer de Fortitude, et qu'une trentaine de vaillants défenseurs suffisent à défendre la forteresse contre des assaillants cent fois supérieurs en nombre. Durant les premiers siècles de l'Empire, des troupes d'orcs ont essayé de piller Fortitude, qui abritait une compagnie de chevaliers, mais ceux-ci ne purent même pas atteindre les portes du château et furent tous abattus par les archers postés aux remparts, alors qu'ils remontaient le chemin tortueux qui menait au pont levis.

### La Forteresse du Pont

Construit sur le cours de la Fracte, la Forteresse du Pont est en fait composée de deux castels reliés par un grand pont. La structure, à l'origine en bois, fut rebâtie en pierre après que les fortifications furent entièrement incendiées durant la Guerre Démoniaque, par les innombrables légions maléfiques qui

cheminaient droit vers Syranor et qui franchirent la rivière à cet endroit. Depuis, c'est devenu le siège d'une des seigneuries les plus riches de tout l'Empire, grâce au commerce, car la Forteresse du Pont est le lieu de passage de nombreux marchands et de leurs marchandises qui cheminent entre l'Est et le centre de la Nation des Hommes, ne manquant pas de s'acquitter de droits de douane. Aussi, le Seigneur de la Fracte, qui siège dans la tour Ouest de la forteresse, est-il l'un des nobles les plus fortunés de la région.

### Vert-Château

À l'Est de Partebois, se dresse Vert-Château, un ancien bastion dont les murs et les tours ont été couverts de mousses et de lierres par les siècles écoulés depuis son édification. Vert-Château est aussi nommé Elfe-Château, car la noble famille qui dirige les terres alentours et siège dans la forteresse est l'une des rares maisons seigneuriales de sang-mêlé. Les demi-elfes de Vert-Château sont issus de l'union lointaine entre des individus des deux peuples, elfes et humains, et la lignée entretient depuis des siècles la tradition d'organiser des mariages aussi fréquents avec les nobles impériaux qu'avec les membres éminents du beau-peuple, ce qui préserve l'hybridité de leur sang.

### Forêt de Gheadir

Le vaste massif forestier de Gheadir couvre une large portion du Nord de Fractair. Les sous-bois s'étendent au pied des massifs troncs de chênes centenaires et d'immenses pins qui grincent au vent. Peu sont ceux qui s'aventurent plus loin que la lisière des bois, car le centre ancien de Gheadir est peu connu, sans aucune véritable route, juste des sentes à gibier et des chemins à demi recouverts par la végétation. La forêt a cependant considérablement

reculé depuis la création de l'Empire, et de larges bandes ont été déchiffrées. C'est, en outre, une sylve giboyeuse, terrain de chasse favori des nobles de la région.

### Partebois

La voie royale traverse l'extrémité Sud-Ouest de la région de Fractair et coupe une forêt qui a pris le nom de Partebois depuis qu'elle est divisée en deux par le tracé de cette vaste route commerciale. Même si Partebois n'est pas très étendue, la traversée de cette dernière constitue l'une des étapes les plus risquée pour les marchands qui arpentent la plus grande route de l'Empire, car certains bandits de grands chemins profitent du couvert des arbres pour s'y cacher et surgir à l'improviste afin de détrousser les caravanes, les chariots de commerce et même les simples voyageurs.

### Forêt de la Harde

Ce vaste massif boisé, qui s'étend entre Fractair, Zalkorn et l'Eneleor, doit son nom au fait que, en dépit des défrichements et de la Grande Purge, cette forêt soit restée sauvage et infestée de diverses créatures dangereuses. Longtemps, de nombreuses tribus orcs vivaient dans ces bois et en sortaient régulièrement pour attaquer les villages des régions alentours. Même si leur nombre a considérablement diminué, les peaux-verts sont encore présents dans la Forêt de la Harde : non seulement des orcs brutaux, mais aussi de fourbes gobelins des bois, ainsi que des trolls, relativement pacifiques, qui sont cachés au cœur des frondaisons. Outre ces peuples, d'autres dangers rôdent entre les massifs troncs des chênes séculaires et des pins massifs : des vouivres, des thorians, d'énormes loups, des ours et d'autres animaux redoutables et

monstres terrifiants. Pour toutes ces raisons, aucune route ne traverse la forêt et rares sont les courageux qui s'y aventurent.

### Les Piliers de la Pierre

Les Piliers de la Pierre sont trois imposants sommets de granit gris, dressés vers le ciel, à la limite de Fractäir, de Gargalis et de l'Eneleor. Même si ces massifs sont bien moins grands que les titanesques Montagnes Naines, ils restent bien assez hauts pour être enneigés en altitude une grande partie de l'année. La fonte des neiges et les ruissellements sur les pentes rocheuses des Piliers forment des torrents qui se rejoignent pour former la Pile, un des affluents de la Fracte.

### La Fracte

Prenant sa source au cœur de Sorcebois, dans le Duché de la Cité Mage, la Fracte s'écoule ensuite sous les frondaisons de Magebois avant de continuer son cours vers le Nord, où les torrents venus des Piliers de la Terre, se rejoignent pour former la Pile, et viennent grossir ses eaux, avant que la Fracte ne se jette dans l'Udril, sur les plages de galets de Gargalis.