

NORDREGG

PAR L'HONNEUR ET LA GUERRE

Nordregg est une île que l'on reconnaît à sa silhouette avant même d'en distinguer les villes. Une terre dure, battue par les vents, sculptée par l'écume et la discipline. Ici, la force n'est pas une posture : c'est une nécessité. Et si Nordregg est devenue un symbole de résilience, c'est parce qu'elle s'est forgée dans le sang et l'acier, génération après génération, à la recherche d'une rédemption.

Il fut un temps où l'île n'était qu'un territoire ravagé par la vermine, les nuisibles et où aucune loi ne prédominait. Les rebelles astériens, premiers hommes nordrois y gagnèrent leur réputation de guerriers en repoussant les menaces et s'y réfugièrent. Des petits royaumes s'établirent alors, chacun sous l'autorité d'un roi. Nordregg a longtemps été un front plus qu'un foyer : un territoire où survivre impliquait de tenir sa lame prête. Puis vint l'ère de la tourmente. Le nom de Vélaxès s'inscrit dans la mémoire comme une cicatrice.



Le dragon émeraude trouva refuge au sommet du Croc du Ver, s'y enfonça dans le sommeil et, par sa seule présence, imposa une peur si profonde qu'elle devint loi. En l'an 295, un homme décida de défier l'interdit. On le nomma Mérékar le Fou, et son ambition avait la forme d'un blasphème. Il gravit la montagne, réveilla Vélaxès par la puissance de ses arts et tenta de le soumettre. Pendant vingt années, le dragon ravagea Nordregg sous les ordres du magister, et l'île apprit ce qu'il en coûte de tenir une bête divine en laisse.

En 315, la fin tomba enfin, non pas par miracle, mais par ingéniosité. Grâce aux technologies des Nains, Vélaxès fut vaincu, et Mérékar capturé. On l'enferma dans les Geôles du Féronar, forteresse naine conçue pour étouffer la magie comme on étouffe un incendie : murs épais, mécanismes implacables, défenses pensées pour durer. Ces prisons devinrent inviolées, et les Nains reçurent, en récompense, la gestion de ce duché austère, gardien des sentences royales. Le dragon était tombé. Le magister était enchaîné. La pratique de la magie fut interdite sur l'île. Ce n'était pas un choix spirituel : c'était une mesure de survie.

Et pourtant... Nordregg ne trouva pas la paix. Car les royaumes, autrefois capables de s'unir face à un ennemi commun, s'entre-déchirèrent. Des guerres civiles éclatèrent. Des idéologies s'opposèrent. Des couronnes se disputèrent des frontières, et l'île, fragmentée, se vida lentement de sa force dans des conflits internes. Jusqu'à ce que la mer apporte une nouvelle menace.

En 793, les navires de Valkrheim accostèrent sur les rivages de Nordregg, porteurs de destruction. Le premier choc fut brutal : pillages, captifs, villages éventrés. On se souvient du nom d'Éverine, touchée la première, puis des royaumes de Pélagos et Valorys, frappés à leur tour. Et soudain, l'île comprit une vérité ancienne : se diviser, c'est offrir sa gorge. Alors un homme sut parler au moment juste. Valérian, roi de Valorys.



Par l'éloquence et la stratégie, il rassembla les royaumes restants sous une seule bannière. La guerre fut rude. Les batailles furent longues. Mais les Valakriens furent repoussés, et après la victoire, les anciens rois s'inclinèrent. Valérian devint le premier monarque d'une Nordregg unifiée. Ce jour-là, la paix entra sur l'île... non comme une douceur, mais comme une discipline. Les anciens royaumes furent restructurés en duchés, chacun tenant une fonction dans l'équilibre du royaume. Agroria devint le grenier : sols fertiles,

fermes vastes, bois suffisants, et une géographie naturellement défendable, serrée entre montagnes et falaises. Valorys devint le siège du pouvoir et le cœur commercial : le palais royal sur son haut plateau, et la Baie des Ancrages Immergés sous contrôle, avec ses grottes colossales taillées dans la montagne, capables d'abriter les navires, d'y stocker, d'y préparer des opérations loin des regards. Le Féronar, administré par les Nains, demeura la main de la justice : geôles, sentences, rigueur absolue. Éverine porta les forges et la production militaire, ville au niveau de la mer, vulnérable mais indispensable, où la pêche nourrit autant que le marteau. Et Pélagos fournit bois et minerais : forêts riches, mines du Croc du Ver, villages côtiers actifs, moteurs silencieux de la prospérité.

Nordregg, unifiée, commença alors à s'élever. En 803, l'île conclut une alliance stratégique avec Bérýnor, et l'équilibre changea : l'économie respira, l'armée grandit, l'industrie militaire accéléra. Les soldats nordrois devinrent des piliers, et leur savoir martial se transforma en institution. Lorsqu'Harrenfell rejoignit l'union en 1-291, le Trivium naquit officiellement. Trois îles, trois forces complémentaires : la discipline et le fer de Nordregg, l'esprit et les ressources de Bérýnor, l'innovation et la puissance navale de Harrenfell. Une superpuissance capable de rivaliser avec les anciennes forces astériennes.

Aujourd'hui, les Légions nordroises sont l'épine dorsale de la Légion Écarlate, la plus grande force terrestre d'Hélyngard. Leur gloire repose sur une tradition martiale millénaire, résumée par une devise qui n'a rien d'une phrase creuse : « L'honneur dans le sang, la gloire dans la victoire. »

Nordregg s'étend à l'extrémité orientale du bassin intérieur. Au nord, la Percée du Nord ouvre sur des mers froides menant, plus haut encore, vers la redoutée Mer des Léviathans. À l'est, les côtes plongent abruptement dans l'immensité de l'Océan Eastern, horizon sans fin, fascinant et inquiétant. Au sud, l'entrée de la Baie des Ancrages Immergés relie Nordregg à Harrenfell. Au sud-ouest, le Duché du Féronar se dresse comme une ombre austère : symbole d'une justice qui ne tremble pas.

Cette géographie a façonné le peuple. À Nordregg, on apprend tôt à respecter la mer, à craindre la falaise, à se méfier du vent mais aussi à tenir bon. Voyager sur l'île, autrefois, relevait de l'épreuve. Les routes étaient rares, mauvaises, dangereuses. Après l'unification des anciens royaumes, les Voies Royales changèrent la donne : une construction méthodique, stratifiée, robuste, pensée pour durer. La grande voie suit le fleuve reliant Pélagos à Agroria en passant par Valorys, puis bifurque vers le nord au Défilé Sentinelle pour rejoindre Éverine. Depuis la Baie des Ancrages, un passage souterrain traverse les cavernes jusqu'à Valorys. Cette artère est strictement surveillée, où les contrôles douaniers peuvent retenir un convoi des heures entières.

Sur l'eau, la route existe, mais elle n'est pas docile. Courants puissants, hautfonds traîtres : remonter le fleuve demeure une entreprise périlleuse. On dit même que seules les embarcations valakriennes y parviennent véritablement. Un détail qui continue de nourrir des inquiétudes, et quelques questions que personne ne pose trop haut.

Quant aux voies aériennes, elles restent rares. Les vents violents et les reliefs rendent la plupart des expéditions dangereuses. Seules les Geôles du Féronar disposent d'un altiport réellement sécurisé. Ailleurs, on ne vole qu'en cas d'extrême nécessité.

Dans la société nordroise, l'honneur, la bravoure et le respect des lois sont des piliers. Le service militaire est une étape incontournable pour la majorité des jeunes hommes : dès quinze ans, ils rejoignent casernes et garnisons. Les plus prometteurs suivent un cursus supplémentaire, puis vient le devoir : vingt printemps au sein de l'armée royale. Les meilleurs sont recrutés dans les Légions Écarlates. Les missions y sont plus risquées mais la solde plus haute et le prestige incomparable. Au terme de leur carrière, ils reviennent chez eux la tête haute et le regard changé.

Tous ne portent pas l'armure : certains sont exemptés, d'autres indispensables ailleurs, aux forges d'Éverine, dans les fermes d'Agroria, dans les ateliers et les convois. La guerre, ici, a besoin de mains autant que de lames.

Les femmes, elles, sont les gardiennes de la maison et de la lignée. Travail des champs, gestion des foyers, soutien à l'effort de guerre comme intendantes ou infirmières : leur rôle est central, mais la culture nordroise protège leur vie au point de leur interdire l'armée. Une valeur, un verrou, un choix de civilisation.

L'armée nordroise, majoritairement humaine, reste ouverte à d'autres races : Forestiers et Félidériens deviennent éclaireurs, rapides et précis ; les Nains, omniprésents dans les forteresses et sur les navires, entretiennent armes et mécanismes avec une rigueur qui fait leur renommée. Et, contrairement aux humains, ces peuples peuvent servir sans restriction liée au genre, ajoutant à l'armée une polyvalence que Nordregg assume pleinement.

Politiquement, Nordregg demeure une monarchie. Le roi règne sur l'ensemble du royaume et administre directement l'un des duchés. Les autres sont confiés à des ducs humains, sauf celui du Féronar, nain, héritage vivant de l'alliance scellée après la chute de Vélaxès. Dans l'union du Trivium, Nordregg doit désigner un Haut-Législateur, Le Haut-Justiciar parle au nom du roi. Ce dernier délègue souvent cette charge à un connétable de confiance, lien entre la couronne et l'union.

Après l'union, même le Cloître changea de visage. D'institution inquisitoriale, il devint église militaire : traquer les engeances ranoriques et leurs adorateurs. La chasse aux mages, héritage de

l'ère Véloxès, fut officiellement arrêtée mais l'ordre, au fil du temps, se durcit. Il attira d'anciens soldats et certains y cherchèrent moins la foi que l'occasion de continuer à verser le sang.

Paradoxalement, les Magisters furent réintroduits à la cour. Un Magister royal étudie désormais magie et phénomènes paranormaux, conseille le roi et sert l'armée sous une hiérarchie stricte. Utiles, mais surveillés. Respectés, mais bridés. À Nordregg, la magie n'est jamais un jeu : c'est un risque qu'on encadre.

Enfin, l'union se lit aussi dans le métal. À la fondation du Trivium, une monnaie unique fut créée : l'Égal, pièce triangulaire aux trois arêtes. Les anciennes pièces rondes nordroises furent refondues, les métaux précieux venant surtout de Bérýnor et l'Égal devint la devise officielle du Trivium, symbole d'équité, de stabilité et d'appartenance à une même puissance.

Ainsi Nordregg tient sa place : austère, solide, inflexible. Une île qui a appris à survivre avant d'apprendre à prospérer et qui, aujourd'hui, garde le Trivium debout comme on garde un rempart avec discipline et sans jamais détourner les yeux de l'horizon.

