

# HARRENFELL

## INNOVATIONS ET PROGRÈS

On dit qu'Harrenfell fut la dernière île à rejoindre le Trivium, en 1-291. Une arrivée tardive... et pourtant, aujourd'hui, c'est elle qui imprime le rythme. Là où d'autres îles protègent leurs traditions, Harrenfell pousse le monde vers l'avant, comme une main ferme sur la roue du progrès.

Née de l'unification des trois grandes îles du bassin intérieur, le Trivium a reconnu Harrenfell comme le moteur de la nation. Sa puissance ne tient pas seulement à ses terres, mais à ses eaux : une flotte vigilante, omniprésente, qui verrouille les routes commerciales, sécurise les échanges fluviaux et fait de chaque traversée un couloir sous contrôle. Et partout où la sécurité s'installe, la prospérité suit. Mais la richesse, elle aussi, appelle son envers. Dans les angles morts des quais, derrière les entrepôts, là où la surveillance se relâche et où les regards s'habituent à détourner les yeux, le marché noir prend racine. Contrebande, trafics clandestins, alliances à voix basse : Harrenfell brille... mais ses ombres savent se faufiler dans la lumière.

L'île a deux visages. Au nord, l'activité est constante, le travail ne manque pas, les rues respirent l'ambition. Au sud, en revanche, la terre s'effrite et l'ordre se dissout. Livré aux brigands et aux opportunistes, ce territoire porte la marque de l'abandon, comme une plaie que l'on a cessé de panser. Et pourtant, malgré la fracture, Harrenfell tient debout grâce à un cœur unique : le chantier naval de la Faille. Une cathédrale de bois et de métal, un poumon économique dont le souffle nourrit l'île entière.



Là, le travail ne forge pas seulement des coques : il forge aussi des destins.

Perchée au sud du bassin intérieur, au nord d'Adalsweyr, Harrenfell se dresse comme un rempart. Première île à l'ouest de l'Eastern, elle surveille les passages, impose ses règles, et rappelle à tous que la mer n'est libre que pour ceux qui savent la tenir. Les patrouilles de l'Armada écarlate sillonnent sans relâche les frontières du bassin et les abords de l'Eastern : leur présence régulière autant qu'elle protège. Ici, le pavillon du Trivium n'est pas un symbole, c'est une autorité.

Au nord de l'île, la terre est généreuse. Forêts luxuriantes, sols fertiles, plaines travaillées avec soin. Les célèbres arbres pourpres y prospèrent, offrant un bois robuste, recherché, presque stratégique. Et pour irriguer cette abondance, un fleuve : la Veine, née au glacier des Monts Écarlates. Elle traverse la moitié nord, puis rejoint la Faille, alimentant le complexe maritime, ses grues, ses



machines, ses ateliers. On dirait que le pays entier a été conçu pour servir ce point précis : là où l'on assemble la puissance. À l'est, la capitale, Sang-des-Monts, s'accroche aux falaises. Ses murailles sombres et ses toitures aux teintes rougeâtres lui donnent l'allure d'une forteresse habitée, fière et intransigeante. Son phare nord, dressé face à la mer, guide les navires sur la route de Nordregg, une lumière de civilisation, plantée dans le vent. Mais au sud... Harrenfell se souvient autrement.

On raconte qu'une découverte, à la lueur de torches et de bougies, de salpêtre et de soufre, a fragilisé les profondeurs. Les plaques sismiques, déjà instables, devinrent une menace silencieuse. En 1-433, un séisme d'une violence rare fendit l'île, et le sud commença sa lente chute. Privée d'eau, la région se transforma. Les plaines fertiles d'Ashrafell devinrent peu à peu un désert stérile, où survivre exige davantage que du courage : il faut de la préparation, des réserves, et la capacité d'accepter que le paysage lui-même puisse vous effacer. Quelques bosquets subsistent encore, nourris par des sources souterraines, mais ils ressemblent à des miracles fatigués.

Pourtant, même ce sud brisé recèle de quoi attirer les hommes. À l'ouest, les mines d'Irvandell fournissent des matériaux essentiels au chantier naval. Le travail y est dur, dangereux, ingrat mais les salaires, eux, sont une promesse suffisamment forte pour que des volontaires s'y présentent encore. Non loin, les derniers bois exploitables s'amenuisent, prélevés avec une urgence que personne n'avoue. Et à l'est du désert, dans les dunes, surgissent parfois des traces d'un autre âge. Des vestiges de cités délaissées. La plus célèbre... est aussi la plus inquiétante : Fell, dont le nom rappelle celui que l'île portait avant sa reconstruction.

Fell, une grande cité souterraine, autrefois cœur d'une civilisation naine. Aujourd'hui, un repaire. Bandits, mercenaires, contrebandiers... tous trouvent là un refuge et un réseau : des tunnels, des galeries et des passages secrets. De quoi mener des transactions à l'abri des yeux et fausser compagnie aux légions écarlates.

Entre ces deux mondes, le nord prospère et le sud en ruines, la Faille demeure l'axe qui relie tout. Dès 1-700, on y déposa les premiers plans de la flotte du Trivium sous l'autorité de Kerwin Bolton Harren, premier contremaître de l'union. Quatre ans plus tard, en 1-704, la première frégate prit la mer. Celle qui deviendrait l'emblème des Armadas Écarlates. Depuis, le chantier s'est étendu, année après année, jusqu'à s'étirer sur des kilomètres le long de la brèche, produisant navires et aéronefs comme on produit des armes... ou des époques.

Quand la commande militaire se fait moins pressante, la Faille commerce. Azyliss, la baie marchande de Misance, ... Harrenfell vend, échange, négocie. Et même les embarcations modestes comme des barques de pêche ou des radeaux de transport, sortent de ses ateliers, preuve que la puissance se construit aussi par l'ordinaire. Certaines ressources, toutefois, ne quittent jamais les grilles. Le bois pourpre, indispensable à la flotte militaire, est strictement réservé. Stocké dans d'immenses entrepôts, lourdement gardés, il rappelle une vérité simple : ici, l'innovation n'est pas un luxe. C'est une stratégie.

Sur les routes, cette stratégie s'entend au pas des patrouilles. Les convois attirent la convoitise. Les chemins qui relient Sang-des-Monts à Piémont et aux hameaux d'artisans traversent des forêts et des plaines parfaites pour des embuscades. Chaque trajet est un pari. Chaque détour, une erreur potentiellement fatale. Au sud, l'absence de voies navigables rend les transports plus vulnérables encore. Les matériaux issus des carrières et des mines dépendent d'un ouvrage colossal : les ponts jumeaux fortifiés, chefs-d'œuvre des bâtisseurs de la capitale. Ils ne sont pas seulement des axes de



passage : ce sont des verrous. Écluses, vannes, régulation des niveaux... ces portes monumentales contrôlent l'accès au chantier et permettent aux navires de guerre de rejoindre les eaux de la mer.

Dans le désert d'Ashrafell, les anciennes routes commerciales ont disparu sous le sable. Les repères se sont effacés. Seuls les "vrais sudistes" savent encore lire ce paysage, deviner le sol, anticiper la tempête. La route vers Fell, elle, est dite perdue depuis longtemps. Un vide sur les cartes qui fait le bonheur des malandrins. Et il arrive que des soldats trop curieux soient retrouvés près des pistes d'Irvandell... un poignard dans le dos, comme une signature.

Harrenfell attire pourtant toujours. Parce que l'île offre du travail. Parce qu'elle offre un départ possible, une ascension, une seconde chance. Charpentiers, pêcheurs, bûcherons, commerçants : on vient ici pour bâtir. Et l'on reste parce que l'on peut réussir. Car Harrenfell n'est pas seulement réputée pour ses navires : elle l'est aussi pour la poudre à canon, découverte et perfectionnée jusqu'à donner aux Armadas Écarlates une puissance de feu inimaginable auparavant. Une innovation qui a changé la mer... et la manière de faire la guerre.

Les nouveaux arrivants débarquent souvent avec presque rien. Mais un réseau d'organisations locales les absorbe, les oriente et les place. Registres d'offres d'emploi, contacts, recommandations : à Harrenfell, celui qui accepte de se salir les mains trouve rarement porte close. Avec le temps, certains ouvrent boutique. D'autres, plus chanceux ou plus habiles, finissent par s'installer à Sang-des-Monts, symbole d'une réussite solide. Et dans cette capitale, le pouvoir se partage.

La ville est tenue par une gouvernance tripartite : le Conclave, les Législateurs, et au sommet, le Haut-Législateur, qui porte aussi le titre de Haut-Trésorier du Trivium. Le Conclave rassemble vingt-sept sièges : des représentants des piliers de la société tels que banques, commerces, contremaîtres du chantier naval, église, armée et magister. Trois d'entre eux deviennent Législateurs et se répartissent les charges : le Trésorier pour la richesse et le commerce, le Justiciar pour la justice et la défense, le Diplomate pour les affaires publiques et étrangères. Au-dessus, le Haut-Législateur arbitre, tranche, et engage l'île dans les décisions qui comptent. Son élection est validée loin d'ici, à La Roquerie de Vylorinne, sous le regard du Chapitre des Treize, institution neutre, gardienne des traditions, garante du processus. Et dans l'union du bassin intérieur, trois Hauts-Législateurs gouvernent l'ensemble du Trivium : l'économique à Sang-des-Monts, le judiciaire à Nordregg, le diplomatique à Bérýnor. Trois piliers, trois îles... une même chambre de pouvoir.

Cette idée d'unité ne s'est pas contentée de discours. Elle a pris forme dans le métal. À la fondation du Trivium, les premiers Conclaves instaurèrent une monnaie unique. On fondit les anciennes pièces, on mobilisa banques et artisans, et l'on conçut une forme nouvelle : un triangle métallique, trois arêtes pour trois îles. On baptisa cette monnaie l'Égal.

Platine, or, argent, cuivre : une hiérarchie simple, quadratique, pensée pour être comprise, convertie, acceptée partout. Et même si les métaux proviennent surtout des gisements de Bérýnor, Nordregg et Harrenfell y participent aussi avec une rivalité amicale, une contribution réelle. L'Égal est plus qu'un outil d'échange. C'est une preuve tangible que le Trivium peut tenir debout par autre chose que la force : par l'ingéniosité, la coopération et la volonté de bâtir un avenir commun.

À Harrenfell, on ne se contente pas de rêver le progrès. On le construit. Clou par clou, coque par coque... et parfois, dans le silence des quais, on l'achète aussi à la lueur d'une lanterne ou à la pointe d'une dague bien affûtée.