

VYLORINNE

VESTIGES DES TEMPS PASSÉS

Il existe, au Nord d'Ashann, par-delà la vaste forêt de Da'Asheer, une terre qui, jadis, fut brisée. Relevée, puis élevée bien au-delà de ses propres frontières, elle perdure encore aujourd'hui, malgré les cicatrices. Une terre où l'histoire ne se lit pas dans les livres, mais dans la roche, dans le vent, et jusque dans les îlots suspendus qui dérivent lentement dans le ciel. Cette terre porte le nom de Vylorinne.



Pendant plusieurs siècles, elle vécut sous le joug de l'empire assteryen, enchaînée à une oppression qui semblait éternelle. Pourtant, contre toute attente, elle sut un jour rompre ses liens. Et depuis cette libération, un peuple nouveau y règne. Les Volâres, libres comme le souffle qui leur donne leur nom, sont désormais les maîtres de ces cieux. Leur parole est devenue loi, et leur neutralité un phare pour l'ensemble des peuples. Aujourd'hui encore, le Chapitre des Treize surveille de son aile l'élection des chambres politiques du Trivium, garantissant la stabilité des terres hélydiennes.

Lorsque l'on approche de Vylorinne, un tableau inoubliable se déploie. Au Nord-Est du continent, l'île jaillit des eaux de la Percée du Nord, protégé par une cordillère d'atolls où viennent s'échouer les vagues. Au Nord, un massif montagneux, sublimé par les brumes, barre l'horizon. À l'Ouest, les pans des montagnes terminent dans l'océan, bordé ça et là de petites plages. Et au-dessus de tout cela, les îlots flottants tracent des ombres mouvantes, dans un ciel qui se souvient. Le Sud de Vylorinne se délimite naturellement par les marais d'Yv'Asheer, dominant les ruines de l'antique Asseryâ.

Mais Vylorinne n'est pas seulement une terre. C'est un empilement d'histoires. Des siècles auparavant, un raz-de-marée engloutit le Nord-Est d'Ashann. Alors que l'Excoriation frappa le monde, des révolutionnaires, alliés malgré eux à des mages captifs, arrachèrent des pans entiers de terre pour les soulever dans les airs, emportant avec eux les esclaves qu'ils libéraient. Lorsque la vague cataclysmique s'abattit sur la région, les terres suspendues échappèrent au désastre.

Lorsque les flots se retirèrent, l'ancienne capitale d'Assteryâ se retrouva brisée, éparpillée. Sur ces ruines naquit la Roquerie, capitale circulaire de Vylorinne, une tour gigantesque suspendue entre le monde terrestre et les cieux.

Aujourd'hui, ces masses célestes sont des sanctuaires, des archives silencieuses. Certaines abritent des demeures. D'autres laissent tomber des cascades qui se dissolvent dans le vide avant d'atteindre la mer. La capitale, la Roquerie, s'élève à plus de huit cents mètres du sol. Une ville entière sculptée en hauteur, où chaque étage raconte un pan du peuple vylorois.

Aux fondations, les parias y trouvent refuge. Aux niveaux inférieurs s'activent les artisans. Aux étages intermédiaires guérissent les soigneurs et vit la classe moyenne. Aux hauteurs s'épanouissent les érudits. Et tout au sommet, sous un toit triangulaire colossal, repose le sanctuaire du Chapitre des Treize. C'est là que se rassemblent les Ailes, les treize voix qui maintiennent l'équilibre du pays.

En s'éloignant de la Roquerie, le monde bascule. Au Nord-Ouest, les monts enneigés dominent le paysage. On raconte que sous la pierre gît une mémoire ancienne. Les tunnels labyrinthiques des cavernes sont respectés, mais redoutés. Au cœur de ce massif se dresse la Panse, une forteresse dont les origines se perdent dans les mythes. Certains murmurent qu'elle fut témoin des complots de la Cour Voilée. Aujourd'hui, les Vylorois forment leurs guerriers dans les montagnes avoisinantes, gardant toujours un œil acéré sur l'antique forteresse.

Pour atteindre Vylorinne, il faut du courage. Sans ailes, on passe par la mer. Les navires accostent au pied de l'altiport, porte d'entrée contrôlée avec rigueur. Une route aérienne relie Vylorinne à Bérynor, mais le voyage est coûteux, et les mandats d'entrée rarement accordés. Les Volâres protègent leur culture comme on protège un feu sacré. Dans les montagnes, seul l'alpinisme permet de franchir les sommets. Les cours d'eau serpentent entre les îlots, parfois navigables, souvent traîtres. Sous les eaux sommeillent les ruines antiques, pièges silencieux pour les navigateurs imprudents.

La société vyloroise, elle aussi, est faite de strates. Les Serres défendent le pays. Les Tsuntsu travaillent la terre, le bois, le métal. Les Sovas, enfin, administrent et légifèrent. Mais malgré cette organisation, chaque Volâre demeure libre de choisir sa voie. L'important n'est pas la naissance, mais l'élévation personnelle.

Les Volâres sont majoritairement athées. Leur neutralité les mène à l'étude plutôt qu'au culte. Aucun symbole religieux ne peut être affiché dans la Roquerie. Pourtant, le Cloître cherche à s'imposer, guidé par sa haine du Ranor. Ses moines-guerriers observent la Panse avec une insistance qui inquiète. Les Vylorois, eux, respectent toutes les croyances tant que celles-ci ne deviennent pas une chaîne.

En commerce, Vylorinne utilise aujourd'hui l'Égal, monnaie de l'Archipel. Mais parfois, des enfants reviennent des ruines littorales avec d'anciennes pièces d'Assteryâ, simples cercles de métal que la mer a polis. Et certains artisans jurent avoir trouvé des pièces de fer aux gravures grossières venues du Nord, peut-être de Valkrheim, terre de glace. Mystère non résolu, fenêtre entrouverte sur un passé qui ne demande peut-être qu'à renaître.

Vylorinne, dans son ensemble, ressemble à une gigantesque métaphore de son propre peuple. Une terre arrachée, brisée, reconstruite. Un territoire vertical, entre fondations et cieux. Une mémoire suspendue, mais jamais perdue.

Et dans le chant du vent, au-dessus des atolls, une vérité persiste. Celle que les Volâres n'ont jamais cessé de s'élever.