

ATLAS DES MONDES CONNUS

ADALSWEYR

Au sud du bassin intérieur, là où les eaux du Trivium rencontrent celles de la Mer du Sud, la Porte Hélydienne franchit le détroit séparant les terres d'Ashann de celles d'El'Dêrath.

Sur cet ouvrage colossal s'étend Adalsweyr, cité-frontière et principale possession continentale du Trivium dans le Sud. Contrairement aux villes ordinaires, elle ne s'est pas développée autour d'un port, d'un fleuve ou d'une forteresse : la Porte Hélydienne est la ville.

Une bonne journée de marche est nécessaire pour la traverser d'une rive à l'autre. Maisons, casernes, ateliers, auberges, entrepôts et bâtiments administratifs occupent son immense tablier. D'autres constructions s'agrippent à ses flancs ou descendent le long de ses fondations jusqu'aux quais établis au niveau du détroit. Sous les grandes arches astériennes passent les navires reliant la Mer du Trivium à la Mer du Sud.

Adalsweyr constitue ainsi l'un des principaux points de passage entre le bassin intérieur et les terres australes. Les Armadas Écarlates surveillent ses eaux tandis que les Légions contrôlent ses accès terrestres. Navires, caravanes, marchandises et voyageurs y sont enregistrés, inspectés et taxés avant de poursuivre leur route.

Cette position en fait autant une place militaire qu'un immense carrefour commercial. Marchands, marins, soldats, artisans, mercenaires et voyageurs venus de nombreuses contrées se croisent quotidiennement dans ses rues. Aux activités officielles répondent contrebande, corruption et marchés clandestins, particulièrement présents dans les niveaux inférieurs de la cité.

À l'ouest s'étendent les terres d'Ashann, dominées par les hauteurs glacées de Kyrdirêm. À l'est, la Vallée d'Émeraude ouvre la route d'El'Dêrath et des Chaînes d'Acier.

Entre ces deux mondes, suspendue au-dessus des flots, Adalsweyr demeure avant tout la Porte du Trivium vers le Sud.

Terres & climat

Le territoire placé sous l'autorité d'Adalsweyr s'étend sur les deux rives du détroit, reliées par la Porte Hélydienne.

Sur la rive occidentale, le relief d'Ashann s'élève progressivement vers le massif de Kyrdirêm, dont les sommets glacés dominent l'horizon. À proximité du passage conduisant vers la Gueule de Lòhrêm s'étend Mazzagath, ancienne forêt couvrant une partie des hauteurs.

Dense et peu exploitée, elle n'est traversée que par quelques routes connues.



Le Némédên, issu de l'Amaraan, traverse ces reliefs avant de descendre vers le détroit. Ses rives comptent parmi les terres les plus favorables à l'agriculture autour de la colonie et accueillent plusieurs petites communautés. À l'est, le paysage s'ouvre sur la Vallée d'Émeraude, ensemble de plaines, de collines et de terres verdoyantes prolongeant les régions occidentales d'El'Dêrath. Plus loin apparaît la canopée d'Aradii'yah, puis les reliefs des Chaînes d'Acier.

Entre les deux rives s'étend le détroit. Les vents marins y sont fréquents et peuvent devenir violents lorsque les courants de la Mer du Sud rencontrent ceux du bassin intérieur. Même au cœur de la cité, l'air porte l'odeur du sel et les cris des oiseaux marins.

Sur la Porte elle-même, les constructions sont directement exposées aux tempêtes et aux embruns. Les secteurs inférieurs nécessitent un entretien régulier, tout comme les structures anciennes de l'ouvrage, constamment surveillées.

Car toute la cité repose sur une construction vieille de plusieurs millénaires.

Cités & lieux remarquables

Adalsweyr, la cité-pont

Adalsweyr suit la forme même de la Porte Hélydienne et s'étire d'une rive à l'autre. Son organisation est essentiellement linéaire : quartiers, places, marchés et bâtiments officiels se succèdent le long du tablier.

Certains secteurs sont suffisamment larges pour accueillir de véritables places et des constructions imposantes.



Ailleurs, les rues se resserrent entre les façades et les parapets dominant le détroit. La ville s'étend également sous le niveau principal. Des bâtiments ont été aménagés contre les flancs de l'ouvrage et plusieurs niveaux descendent le long de ses fondations. Escaliers, plateformes, grues et monte-charges relient ainsi la ville haute aux installations portuaires.

Les deux accès

Les extrémités occidentale et orientale de la Porte comptent parmi les secteurs les plus fortifiés d'Adalsweyr. L'accès occidental contrôle les routes conduisant vers Ashann et Kyrdirêm. L'accès oriental surveille celles menant à El'Dêrath et aux Chaînes d'Acier.

Les caravanes y sont enregistrées et leurs marchandises peuvent être inspectées avant leur entrée dans la cité. Ces formalités restent généralement rapides pour un voyageur isolé, mais peuvent immobiliser une caravane pendant plusieurs heures.

Les quais inférieurs

Au niveau du détroit s'étendent les installations portuaires d'Adalsweyr. Certains quais sont réservés aux Armadas Écarlates et aux bâtiments officiels, tandis que les autres accueillent les navires marchands venus charger, décharger ou faire contrôler leurs cargaisons.

Les quais inférieurs sont également l'un des secteurs les plus animés et les moins respectables de la cité. Tavernes, maisons de plaisir, salles de jeu et établissements destinés aux équipages y côtoient entrepôts et installations portuaires. La proximité des navires, des marchandises et des anciens passages de la Porte favorise également une importante activité clandestine.

La Gueule de Lòhrêm

À l'ouest d'Adalsweyr, au-delà de Mazzagath, la Gueule de Lòhrêm constitue l'un des principaux passages conduisant vers Kyrdirêm.

À mesure que l'on gagne les hauteurs, les chemins deviennent plus difficiles et le froid s'intensifie rapidement. Au-delà commencent les anciennes terres de Lòhrêm, aujourd'hui ensevelies sous la glace.

Population

Adalsweyr possède une population particulièrement cosmopolite. Nordrois, Béryniens et Harrenfellois y vivent aux côtés d'Eldorons et d'habitants venus de nombreuses autres régions d'Hélyngard.

Soldats des Légions, marins des Armadas, douaniers et personnels administratifs représentent une part importante de la population permanente, mais la cité compte également de nombreux artisans, commerçants, dockers, aubergistes et travailleurs liés aux activités de la Porte. À cette population stable s'ajoute un flot constant de marchands, marins, mercenaires et voyageurs de passage.

Certaines familles vivent sur la Porte depuis plusieurs générations et leurs origines se sont souvent mêlées. Les habitants qui considèrent Adalsweyr comme leur foyer se désignent parfois simplement comme des Adals, terme qui ne correspond pas à un peuple particulier.

Pouvoir & institutions

Adalsweyr n'est pas l'une des trois contrées constitutives du Trivium. Elle ne possède donc ni Haut-Législateur propre ni pilier au sein de l'union et relève directement de l'autorité trivienne.

À la tête de la colonie siège le Prévôt d'Adalsweyr, chargé de superviser l'administration civile, les activités douanières, l'entretien des infrastructures et l'application des décisions prises au nom du

Trivium. Plusieurs intendants administrent les différents secteurs de la cité et les territoires dépendant de la colonie.

La défense relève des Forces Écarlates. Les Légions surveillent la Porte, ses accès et les principales routes terrestres, tandis que les Armadas contrôlent le détroit et les eaux environnantes. Postes de garde et patrouilles ponctuent ainsi la traversée. En cas de menace, les garnisons peuvent fermer entièrement les accès et la loi martiale peut être proclamée.

Cette administration directe n'est pas unanimement acceptée. Certaines familles établies depuis plusieurs générations considèrent désormais Adalsweyr comme une véritable contrée et réclament davantage de poids dans les décisions concernant leur territoire.

Économie & échanges

L'économie d'Adalsweyr repose avant tout sur sa position. La Porte contrôle l'un des principaux passages entre la Mer du Trivium et les eaux australes. Les navires franchissent le détroit sous la cité tandis que les routes terrestres reliant Ashann et El'Dêrath traversent directement ses rues.

Taxes de passage, droits d'amarrage, stockage, réparation, hébergement, restauration, ravitaillement et change constituent donc des activités essentielles. La longueur même de la traversée favorise auberges, écuries, ateliers et commerces. Les caravanes chargées peuvent passer plusieurs heures, voire davantage, dans la cité avant de poursuivre leur route.

Adalsweyr constitue également le principal point de transit des ressources provenant d'El'Dêrath vers le bassin intérieur, notamment le bois, les minerais et différentes ressources naturelles.

La Compagnie des Cinq Rives occupe une place privilégiée dans ces échanges. Ses comptoirs et entrepôts sont présents dans plusieurs secteurs de la Porte et ses agents travaillent régulièrement avec les autorités douanières pour organiser transport, stockage et redistribution des marchandises.

L'Égal demeure la monnaie officielle, mais les monnaies étrangères circulent beaucoup plus largement qu'ailleurs dans le Trivium. Changeurs et maisons de commerce évaluent quotidiennement pièces, métaux et pierres précieuses venus de contrées éloignées.

Le commerce clandestin

L'importance des contrôles nourrit parallèlement une économie clandestine particulièrement active. Marchandises non déclarées, produits taxés, objets volés et cargaisons interdites circulent principalement dans les niveaux inférieurs.

Certains trafics empruntent les navires ; d'autres utilisent les anciens passages techniques aménagés dans les fondations de la Porte.

Une partie de ces galeries est condamnée ou réservée à l'entretien de l'ouvrage. D'autres ne figurent plus sur les plans récents. Les autorités connaissent l'existence de ces réseaux. Leur véritable difficulté consiste à déterminer jusqu'où ils s'étendent.

Origines de la contrée

Adalsweyr doit son existence à la Porte Hélydienne, ouvrage astérien achevé en 1403-EA afin de franchir le détroit entre Ashann et El'Dêrath.

La Porte traversa les siècles et demeura un passage majeur longtemps après la disparition de ses bâtisseurs. Lorsque Lòhrêm fut frappé par une glaciation surnaturelle en 1-254, une partie de ses survivants l'emprunta pour fuir vers les Chaînes d'Acier.

Après la formation du Trivium, l'importance stratégique du détroit conduisit les autorités à établir une présence permanente sur la Porte en 1-364. Postes de garde, douanes et installations destinées aux voyageurs furent progressivement rejoints par des entrepôts, des ateliers, des auberges et des habitations.

La colonie d'Adalsweyr naquit ainsi autour du contrôle du passage avant de devenir la cité actuelle.

Particularités

La Porte Hélydienne

Construite en 1403-EA, la Porte Hélydienne compte parmi les plus impressionnants ouvrages astériens encore fonctionnels. Ses arches permettent aux navires de haute mer de franchir le détroit sous la cité tandis que ses fondations plongent profondément dans les eaux.

L'ouvrage est principalement constitué d'une pierre claire ayant remarquablement résisté aux siècles. Les ingénieurs du Trivium savent entretenir ses structures accessibles, remplacer certaines pierres et consolider les constructions ajoutées au fil du temps.

Ils ne savent cependant pas reproduire l'ouvrage dans son ensemble.

Certaines parties intérieures restent d'ailleurs inconnues. Portes scellées, galeries murées, anciens passages techniques et salles dont la fonction a été oubliée subsistent dans ses profondeurs. Personne ne peut affirmer connaître toute la Porte.

Les batteries de la Porte

Les principales défenses d'Adalsweyr sont disposées afin de contrôler le détroit.

Plusieurs batteries de canons couvrent les voies navigables et permettent de croiser leurs tirs contre un bâtiment tentant de forcer le passage.

Ces armes demeurent sous le contrôle des Forces Écarlates. Leur poudre est conservée dans des installations fortifiées situées aux extrémités de la Porte et strictement surveillées.

La poudre demeure un monopole du Trivium et son exportation vers les territoires étrangers est interdite.



Mazzagath et le Kirin

À quelques lieues de l'agitation de la Porte s'étend la forêt de Mazzagath. Les récits locaux l'associent au Kirin, mystérieuse créature blanche dont les apparitions annonceraient un profond changement.

Les druides établis dans la forêt refusent généralement de confirmer ou de nier son existence. Chasseurs et voyageurs rapportent pourtant occasionnellement avoir aperçu une silhouette blanche entre les arbres.

Aucun n'affirme avoir trouvé ses traces.

« Tous passent par la Porte. Nous, nous y demeurons. »