

ATLAS DES MONDES CONNUS

EL' DÊRATH

À l'est d'Adalsweyr, au-delà de la Porte Hélydienne, s'étend une terre que les cartes du Trivium décrivent avec davantage de prudence que de certitudes. Là-bas, s'étendent les Contrées d'El'Dêrath.

Dominée par la silhouette sombre de Mor'Drath, la Montagne de Feu, la contrée forme une vaste île bordée par les eaux de l'Eastern et de la Mer du Sud. Montagnes, vallées luxuriantes, forêts profondes et terres volcaniques s'y succèdent dans un paysage où la nature semble avoir repris possession des vestiges laissés par des civilisations plus anciennes.

Les voyageurs lui donnent parfois le nom de « Jardins hélydiens ». Les sols enrichis par l'activité volcanique ont en effet donné naissance à une flore d'une diversité exceptionnelle. Plantes médicinales, essences rares et espèces difficiles à trouver ailleurs attirent naturalistes, botanistes et alchimistes, dont certains viennent de Messara pour étudier ou rapporter des spécimens vers les académies de Bérynor.

Mais El'Dêrath possède deux visages.

À l'ouest, autour de la Vallée d'Émeraude et jusqu'aux premiers reliefs des Chaînes d'Acier, l'influence d'Adalsweyr demeure perceptible. Quelques routes sont parcourues par les Légions Écarlates et les voyageurs peuvent encore progresser sans totalement quitter les terres surveillées. Plus à l'est commence un autre monde.

Les Chaînes d'Acier forment une immense barrière montagneuse dont les rares passages sont contrôlés par les Eldorons. Au-delà s'étendent les terres dominées par Mor'Drath, noyées sous les brumes volcaniques et largement soustraites à toute autorité. Fugitifs, bannis, contrebandiers, déserteurs et communautés indépendantes y ont trouvé refuge, parfois depuis plusieurs générations.

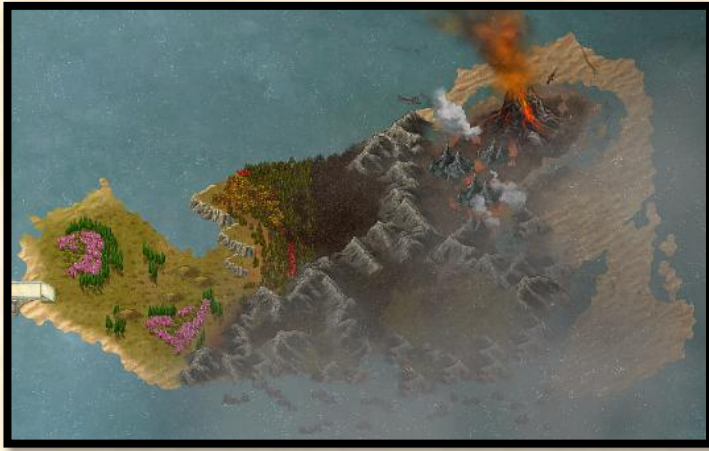
Dans ces mêmes eaux évoluent les équipages de la Fraternité des Brumes et les navigateurs capables d'en parcourir les chenaux les plus dangereux : les Brumiers.

À l'est des Chaînes d'Acier, chacun répond avant tout de lui-même. C'est pourquoi, sur les cartes comme dans les tavernes d'Adalsweyr, El'Dêrath porte un autre nom, celui de la Terre sans loi.

Terres & climat

El'Dêrath est une terre montagneuse profondément marquée par l'activité de Mor'Drath. À l'ouest s'étend la Vallée d'Émeraude, vaste ensemble de plaines, de collines et de vallées verdoyantes prolongeant les terres orientales d'Adalsweyr. Les sols y sont riches et la végétation abondante. Plusieurs cours d'eau descendus des montagnes traversent ces terres avant de rejoindre le détroit ou les côtes australes.

Plus loin commence Aradii'yah. Cette forêt ancienne forme une canopée particulièrement dense au pied des reliefs occidentaux. L'humidité, les sources chaudes et la fertilité du sol y favorisent une végétation exubérante. Certains arbres atteignent des dimensions considérables et leurs racines ont depuis longtemps envahi les anciennes voies qui apparaissent encore sous les feuillages.



Les vestiges astériens sont nombreux dans cette partie de l'île. Routes effondrées, fondations, arches et pierres taillées témoignent d'une occupation ancienne, mais la plupart des chemins ont depuis longtemps disparu sous la végétation. À l'est d'Aradii'yah s'enracinent les Chaînes d'Acier. Le massif traverse une grande partie de l'île et constitue une frontière naturelle entre les régions occidentales et les terres orientales.

Ses parois abruptes, ses gorges et ses cols étroits rendent son franchissement difficile. Au-delà des montagnes, l'influence de Mor'Drath devient omniprésente. La chaleur du sous-sol alimente de nombreuses sources thermales tandis que des vapeurs s'échappent régulièrement des fissures de la roche. Mêlées aux fumées de la Montagne de Feu, elles entretiennent sur une grande partie des terres orientales une brume presque permanente.

Vers le sud et l'est, la végétation finit par s'éclaircir. Les vallées vertes cèdent progressivement la place aux falaises sombres et aux formations volcaniques, dont certaines plongent directement dans la mer.

Les côtes orientales comptent parmi les plus dangereuses d'Hélyngard. Récifs, roches affleurantes, courants imprévisibles et bancs de brume rendent la navigation particulièrement hasardeuse. Certaines criques et certains passages demeurent absents des cartes officielles.

Cités & lieux remarquables

Les Chaînes d'Acier

Les Chaînes d'Acier constituent le principal territoire eldoron d'El'Dêrath. Leurs établissements sont dispersés entre vallées d'altitude, villages fortifiés et constructions aménagées à même les reliefs. Ponts suspendus, escaliers taillés dans la roche et chemins escarpés relient les différentes communautés tandis que les principaux cols sont protégés par des fortifications.

Les montagnes forment ainsi autant une région habitée qu'une véritable barrière entre l'ouest de l'île et les terres dominées par Mor'Drath. Les Eldorons surveillent particulièrement les passages conduisant vers l'est, faisant des Chaînes d'Acier la dernière région d'El'Dêrath où existe une autorité territoriale clairement établie.

Leur présence et leurs fortifications constituent également l'un des principaux obstacles aux déplacements entre les deux moitiés de l'île.

Velrêm

Au cœur des Chaînes d'Acier se dresse Velrêm, principale fortification eldoronne d'El'Dêrath. Bâtie autour de l'un des rares passages permettant de traverser le massif, elle contrôle les mouvements entre l'ouest de l'île et les terres brumeuses de l'est.

Velrêm n'est pas une frontière officielle au sens trivial du terme. Les Eldorons ne revendiquent pas l'ensemble d'El'Dêrath et n'administrent pas les communautés établies au-delà des montagnes. Ils décident néanmoins de ce qui traverse leurs terres.

À Velrêm, leur autorité ne souffre aucune contestation.



Mor'Drath, la Montagne de Feu

Visible depuis une grande partie de l'île, Mor'Drath domine l'El'Dêrath oriental.

Le volcan demeure actif. Ses fumées rejoignent les vapeurs des sources chaudes et contribuent aux brumes qui enveloppent régulièrement les terres environnantes. Des grondements sourds sont parfois entendus jusque dans les Chaînes d'Acier, tandis que de légères secousses rappellent aux habitants que la montagne n'est jamais véritablement endormie.

Son activité a profondément façonné El'Dêrath. Les anciennes coulées ont laissé de vastes formations rocheuses et des falaises sombres, tandis que cendres, minéraux et matières volcaniques ont progressivement enrichi les sols environnants.

Cette fertilité explique en grande partie l'extraordinaire diversité végétale qui vaut aujourd'hui à la contrée son surnom de « Jardins hélydiens ». Mor'Drath donne autant qu'elle menace.

Le Creux des Vigiles

Entre les Chaînes d'Acier et les premiers contreforts de Mor'Drath s'étend une longue dépression connue sous le nom de Creux des Vigiles.

L'Ébrénor y descend depuis les montagnes avant de poursuivre sa course vers les terres australes. Le lieu constitue l'un des derniers passages régulièrement surveillés par les Eldorons. Au-delà, les chemins deviennent incertains et les patrouilles se font rares.

Pour de nombreux voyageurs venus d'Adalsweyr, le Creux des Vigiles représente ainsi une frontière symbolique : franchir Velrêm signifie entrer dans les terres eldorones ; dépasser le Creux signifie accepter d'être seul.

Aradii'yah

Au pied occidental des Chaînes d'Acier s'étend l'immense forêt d'Aradii'yah. Sa végétation exceptionnellement dense, ses vestiges envahis par les racines et l'absence de routes entretenues

suffiraient déjà à décourager la plupart des voyageurs. Pourtant, sa réputation repose surtout sur les étranges disparitions qui lui sont associées.

Les habitants des régions voisines racontent qu'une femme nommée Saggä, maudite après avoir tué ses propres enfants, demeurerait éternellement dans les bois. Certains voyageurs affirment y avoir entendu des murmures ou des pleurs, aperçu une silhouette entre les arbres ou éprouvé l'étrange certitude d'être observés lorsque la forêt devient silencieuse.

Aucune expédition savante n'a jamais apporté la moindre preuve de son existence. Un fait entretient pourtant la légende : tous les quinze printemps, une jeune femme disparaît entre les troncs sombres de la forêt. Jusqu'à présent, aucune n'en est revenue.

Population

El'Dêrath ne possède pas de population homogène. Dans les Chaînes d'Acier vivent principalement les Eldorons. Leurs communautés occupent les vallées d'altitude et les passages fortifiés du massif, où elles entretiennent chemins, réserves et ouvrages défensifs. Leur implantation constitue la principale population organisée de l'intérieur de l'île.

La situation est très différente à l'est des montagnes. Aucune appellation commune ne désigne véritablement les habitants des Brumes. Fugitifs, contrebandiers, bannis, pêcheurs, familles isolées et communautés indépendantes partagent ces terres sans former un peuple unique.

De petites communautés se sont établies autour des sources, des vallées fertiles et des mouillages dissimulés de la côte. Certaines y vivent depuis plusieurs générations et n'ont jamais connu d'autre foyer.

Parmi cette population évoluent également les Brumiers. Ce nom ne désigne ni un peuple ni l'ensemble des habitants de la région, mais les navigateurs ayant acquis une connaissance exceptionnelle des brumes, des courants, des récifs et des routes oubliées d'El'Dêrath. Leur savoir leur permet d'emprunter des passages où les équipages étrangers hésitent à s'aventurer.

Pouvoir & institutions

El'Dêrath ne possède aucun gouvernement central. À l'ouest, l'influence d'Adalsweyr demeure perceptible autour de la Porte Hélydienne et des principales voies commerciales.

Les Forces Écarlates y assurent une présence limitée, principalement destinée à protéger les accès au détroit et les intérêts du Trivium.

Cette autorité diminue rapidement à mesure que l'on progresse vers l'intérieur de l'île. Les Chaînes d'Acier sont administrées de fait par les Eldorons.



Leurs communautés contrôlent leurs propres territoires et les passages du massif. Aucun représentant du Trivium ne gouverne Velrêm et aucune garnison écarlate permanente n'est établie dans leurs montagnes.

À l'est des Chaînes d'Acier, aucune autorité territoriale ne remplace véritablement la leur. La Fraternité des Brumes y exerce une influence importante sans pour autant gouverner la région. Ses équipages utilisent les côtes, les îles et les mouillages dissimulés d'El'Dêrath comme refuges et points de passage, contribuant à faire des Brumes l'un des principaux espaces échappant au contrôle maritime du Trivium.

Dans les communautés orientales, les relations reposent donc moins sur une autorité commune que sur les alliances locales, les réputations, les dettes et la parole donnée. À l'est des Chaînes d'Acier, il n'existe aucune loi commune. Seulement des conséquences.

Économie & échanges

Malgré son isolement, El'Dêrath possède des ressources considérables.

Ses forêts fournissent différentes essences de bois tandis que ses reliefs recèlent minerais, soufre et pierres exploitables. Sa richesse biologique constitue cependant l'une de ses ressources les plus recherchées. Plantes médicinales, champignons, résines, fleurs et substances rares intéressent particulièrement les alchimistes, botanistes et naturalistes de Bérýnor.

Des expéditions quittent régulièrement Adalsweyr pour collecter ces ressources. Les spécimens les plus intéressants sont ensuite acheminés vers Messara et ses institutions savantes. Le commerce officiel demeure principalement concentré dans les régions occidentales. Adalsweyr constitue le principal point de transit entre El'Dêrath et le Trivium, notamment pour le bois, les ressources minérales et les produits issus de sa flore.

Dans les Brumes, les échanges prennent une forme différente. Les communautés isolées pratiquent largement le troc, bien que diverses monnaies circulent également. L'Égal du Trivium demeure volontiers accepté en raison de sa valeur dans les ports et comptoirs d'Adalsweyr.

Une part importante du commerce oriental échappe cependant aux taxes et aux registres. Marchandises interdites, cargaisons détournées, reliques et objets de provenance incertaine transitent par les mouillages cachés avant de rejoindre d'autres régions d'Hélyngard.

Les réseaux de la Fraternité des Brumes occupent une place majeure dans ces échanges clandestins.

Origines de la contrée

La présence astérienne constitue la plus ancienne occupation d'El'Dêrath encore clairement visible dans le paysage. La Porte Hélydienne, inaugurée en 1403-EA, reliait déjà les terres d'Ashann à l'île, tandis que les nombreux vestiges enfouis sous la végétation témoignent d'anciennes voies et implantations aujourd'hui disparues.

La contrée reçut son nom durant les Guerres Ranoriques. Les textes anciens associent « El'Dêrath » à une adaptation astérienne du parler de Senrazzar et au retour du Traître dans la région. La signification exacte du terme demeure cependant discutée. Le nom de Mor'Drath semble provenir du même héritage linguistique, nourrissant depuis lors les traditions associant la Montagne de Feu à ces événements anciens.

L'occupation actuelle des Chaînes d'Acier est beaucoup plus récente. Après la glaciation ayant détruit Lòhrêm en 1-254, les Eldorons survivants franchirent la Porte Hélydienne et trouvèrent refuge dans les montagnes d'El'Dêrath. Ils occupèrent progressivement les vallées d'altitude et fortifièrent les rares passages praticables, donnant au massif son organisation actuelle.

Les terres situées plus à l'est demeurèrent quant à elles largement hors de toute autorité. Leur isolement et leurs brumes attirèrent au fil du temps exilés, fugitifs, communautés indépendantes et navigateurs cherchant à échapper au contrôle du Trivium.

Lorsque celui-ci renforça son emprise sur les grandes routes maritimes, les eaux d'El'Dêrath devinrent finalement l'un des principaux refuges des capitaines indépendants et des équipages qui formèrent la Fraternité des Brumes.

Ces différentes implantations expliquent encore aujourd'hui la division de la contrée : une façade occidentale liée à Adalsweyr, les Chaînes d'Acier contrôlées par les Eldorons, puis les Brumes orientales où aucune puissance ne règne véritablement.

Particularités

Le dernier sable de nyrrite

Dans les profondeurs des Chaînes d'Acier subsisteraient des dépôts de nyrrite, un sable minéral extrêmement fin et presque blanc dont l'existence sur Hélynggrad n'est connue qu'à travers les récits les plus anciens.

Les textes qui en font mention décrivent une matière provenant de Tévérass, autrefois employée dans la fabrication de l'acier nyrré. Mêlée à certains métaux selon des procédés aujourd'hui oubliés, elle aurait permis d'obtenir l'alliage auquel les traditions anciennes associent les Sept Reliques d'Astramad.



La présence de nyrrite dans les Chaînes d'Acier demeure inconnue des académies de Messara comme des Eldorons eux-mêmes. Certaines galeries profondes sont peu explorées, jugées dangereuses ou dépourvues d'intérêt, laissant les éventuels dépôts hors de portée des exploitations ordinaires. Ainsi, les forteresses des Chaînes d'Acier protégeaient depuis des siècles, sans le savoir, l'une des matières les plus rares d'Hélynggrad. Les mortels recherchent encore les anciennes Reliques. Ils ignorent qu'ils marchent peut-être sur le moyen d'en créer une nouvelle.

Les Brumes d'El'Dêrath

Les brumes orientales ne constituent pas seulement une particularité climatique. Associées aux récifs, aux courants et aux innombrables passages côtiers, elles ont profondément façonné l'isolement de la région.

Elles dissimulent criques, îlots, mouillages et chenaux dont beaucoup n'apparaissent sur aucune carte. Les navigateurs étrangers y progressent difficilement, tandis que les Brumiers en ont fait un véritable réseau de routes maritimes invisibles.

Cette géographie explique pourquoi les Armadas Écarlates, malgré leur domination des mers ouvertes, n'ont jamais exercé dans les eaux orientales d'El'Dêrath un contrôle comparable à celui qu'elles imposent ailleurs.

Les Brumes constituent ainsi la meilleure défense de la Terre sans loi et la raison même pour laquelle tant de ses secrets ont survécu.

« Les Chaînes d'Acier gardent El'Dêrath. Les Brumes gardent ses secrets. »