

ATLAS DES MONDES CONNUS

VYLORINNE

Au nord de Da'Asheer, là où les anciennes terres d'Astériâ rencontrent les eaux nordiques, s'étend l'une des contrées les plus singulières d'Hélyngard : Vylorinne.

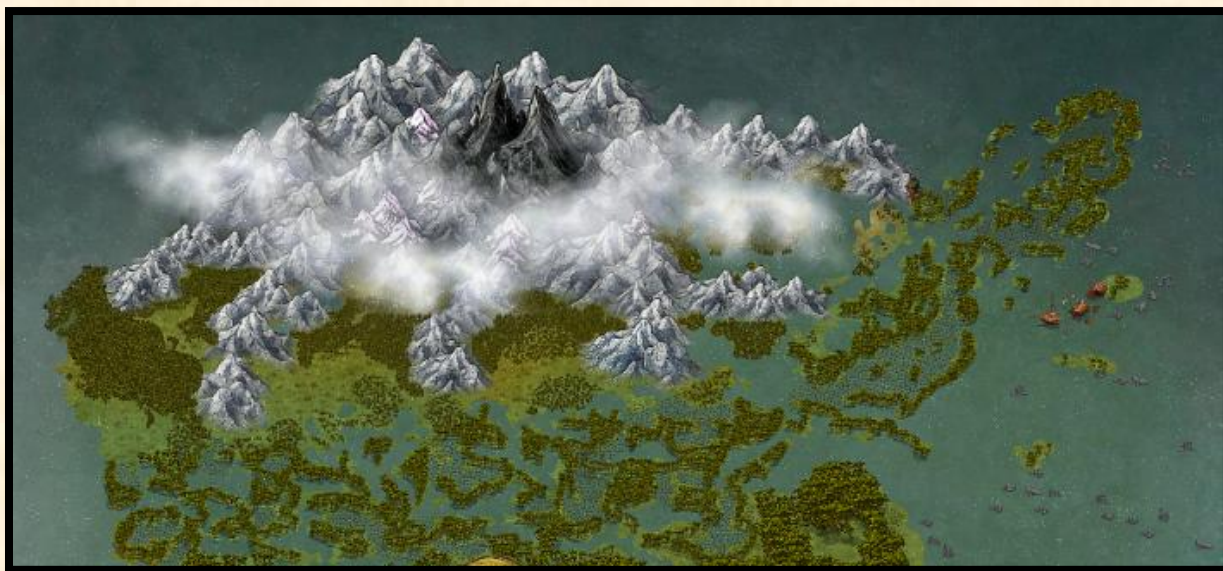
Une immense masse rocheuse flotte plusieurs dizaines de mètres au-dessus des eaux. Des constructions occupent ses terrasses, s'accrochent à ses parois et s'élèvent jusqu'à son sommet. Autour d'elle dérivent quelques îlots plus modestes, portant parfois des ruines, de la végétation ou de petites constructions.

La principale terre suspendue accueille la Grande Roquerie, capitale de Vylorinne. Plus au sud s'étendent de vastes marais recouvrant une partie des anciennes terres astériennes, tandis que routes, fondations et ruines reposent encore sous les eaux.

Vylorinne est une terre de contrastes : montagnes et marais, vestiges antiques et constructions nouvelles, terres continentales et rochers suspendus dans les airs.

Terres & climat

Vylorinne occupe l'extrémité nord des anciennes terres d'Astériâ. Sa géographie oppose les montagnes de l'ouest et du nord aux vastes zones humides orientales et australes.



Les sommets les plus élevés restent enneigés une grande partie de l'année. Les vallées connaissent un climat plus tempéré, mais les vents océaniques rendent les hauteurs difficiles à parcourir. Sous les montagnes s'étend un important réseau de cavernes et de galeries. Certaines sont naturelles ; d'autres portent les traces d'anciens aménagements astériens dont la fonction demeure parfois inconnue.

À l'est, la Roquerie et plusieurs fragments rocheux flottent au-dessus des eaux. Sources et pluies s'écoulent depuis ces terres suspendues, formant de longues cascades que les vents dispersent parfois avant qu'elles n'atteignent la mer.

Au sud commencent les marais de Vylorinne que l'on nomme les Vasières. Canaux, lagunes, étangs saumâtres et îlots de végétation composent un paysage constamment transformé par les pluies et les marées. Certaines voies disparaissent sous les eaux plusieurs mois durant, tandis que la vase et les sables mouvants rendent d'autres secteurs particulièrement dangereux. De nombreux vestiges astériens reposent sous les marais. Lorsque les eaux baissent, arches, chaussées et fondations réapparaissent parfois avant d'être de nouveau englouties.

La faune locale est adaptée à ces eaux stagnantes. Prédateurs aquatiques, insectes venimeux et créatures amphibies y prospèrent. Les halevins occupent notamment les ruines et les cavités inondées.

Plus à l'est, récifs, hauts-fonds et roches affleurantes annoncent les Sept Écueils. Leurs courants rendent particulièrement dangereuse la navigation en direction de Bérýnor.

Cités & lieux remarquables

La Roquerie

La Roquerie est la capitale de Vylorinne et l'une des cités les plus inhabituelles d'Hélyngard. Elle occupe la plus importante des terres suspendues et réutilise de nombreuses structures astériennes. Palais, galeries, arches et murailles ont été réparés, transformés et complétés par des constructions plus récentes.



La cité se développe autant verticalement qu'horizontalement. Terrasses, balcons, plateformes et ouvertures aménagées à différentes hauteurs permettent de rejoindre directement les bâtiments depuis les airs. Certains possèdent ainsi plusieurs entrées superposées. Escaliers, galeries, passerelles et monte-charges permettent également de parcourir la cité sans voler et assurent le transport des marchandises.

Les niveaux inférieurs accueillent principalement ateliers, entrepôts et infrastructures. Plus haut se trouvent les quartiers d'habitation, marchés et établissements publics. Les niveaux supérieurs abritent davantage d'institutions administratives et savantes.

Au sommet, sous un toit triangulaire, se dresse l'édifice du Chapitre des Treize, dominant les îlots flottants, les montagnes et les eaux recouvrant les anciennes terres d'Astéria.

Les Sceaux d'Espheüs

La Roquerie demeure suspendue grâce à un réseau de sceaux de lévitation répartis dans sa masse rocheuse. Leur nombre, leur emplacement exact et la manière dont ils interagissent sont jalousement protégés. Des équipes spécialisées surveillent leur état et interviennent lorsque certaines structures montrent des signes de faiblesse.

La compréhension complète du réseau était cependant détenue par l'Archi-Gomar Espheüs, aujourd'hui disparu. Les sceaux fonctionnent toujours, mais leur ancienneté inquiète les autorités. Une défaillance locale peut être stabilisée. Une rupture générale entraînerait la chute de la Roquerie.

La Panse

Dans les montagnes de l'ouest se trouve une ancienne forteresse appelée la Panse. Son origine demeure incertaine. Une partie de ses structures semble astérienne, mais différents aménagements furent ajoutés par la suite. Couloirs, salles souterraines et galeries s'enfoncent profondément sous la montagne, et plusieurs secteurs restent condamnés ou inexplorés.

Les montagnes environnantes servent aujourd'hui à l'entraînement des combattants vylorais. La Panse elle-même demeure peu fréquentée.

D'anciens récits lui attribuent des liens avec la Cour Voilée, attirant régulièrement ceux qui recherchent les traces laissées par les Essencialistes.

Les Vasières

Les marais occupent une grande partie du sud de Vylorinne. Les routes permanentes y sont rares et de petites embarcations sont souvent indispensables pour suivre les canaux.

Sous les eaux apparaissent les vestiges d'anciennes routes, murailles et constructions astériennes. Certaines ruines donnent accès à des passages submergés dont l'étendue demeure inconnue. Ces vestiges attirent explorateurs et récupérateurs malgré les dangers du terrain, les halevins et les nombreuses créatures vivant dans les eaux troubles.

Les côtes orientales sont également jonchées d'épaves. Récifs, tempêtes et hauts-fonds poussent encore certains navires vers les marais, où leurs coques finissent emprisonnées dans la vase. Certaines y reposent depuis des siècles.

L'Altiport

Les Sept Écueils rendant difficile la navigation régulière vers Bérynor, une liaison aérienne relie la Roquerie à Azyliss. L'altiport occupe l'un des niveaux extérieurs de la capitale. Ses vastes plateformes permettent l'amarrage des dirigeables, le chargement des marchandises et l'accueil des voyageurs.

Pour ceux arrivant par les airs, la découverte de Vylorinne est particulièrement saisissante. La Roquerie ne grandit pas à l'horizon. Elle apparaît sous eux.



Population

Vylorinne est une contrée cosmopolite dont la population demeure majoritairement volâtre. La Roquerie accueille également des Valmynas et des représentants d'autres peuples d'Hélyngard. Cette diversité est particulièrement visible dans les quartiers commerçants, les ateliers et autour de l'altiport.

L'influence vyloroise reste néanmoins évidente dans l'aménagement de la capitale, largement conçu pour permettre l'utilisation naturelle de l'espace aérien.

Pouvoir & institutions

Vylorinne est gouvernée par le Chapitre des Treize, dont les membres, appelés Gomar, siègent au sommet de la Roquerie.

Aucun siège n'appartient à une famille ou à une lignée. Parmi les Treize, l'Archi-Gomar occupe une fonction particulière et représente l'une des plus hautes autorités de la contrée sans disposer d'un pouvoir absolu sur les autres Gomars.

Le Chapitre administre Vylorinne, ses relations extérieures et veille à préserver son indépendance politique. Cette impartialité lui confère un rôle particulier auprès du Trivium. Les élections des Hauts-Législateurs d'Harrenfell et de Bérýnor se déroulent à Vylorinne sous la surveillance du Chapitre. Celui-ci garantit le déroulement des procédures sans intervenir dans le choix des représentants. Vylorinne ne décide pas pour ses voisins. Elle veille à ce que personne ne puisse décider à leur place.

Économie & échanges

Les reliefs et les marais limitent les surfaces agricoles de Vylorinne. Les vallées et les terres continentales assurent une partie de la production alimentaire, tandis que les zones humides fournissent poissons, plantes, fibres et diverses ressources.

L'artisanat occupe une place importante. Pierre, métal et bois sont abondamment travaillés, notamment pour entretenir les structures anciennes de la Roquerie. La restauration est ainsi devenue un savoir-faire particulièrement développé.

Les ruines astériennes fournissent encore matériaux et objets anciens. Armes, armures et pièces d'équipement sont parfois récupérées, restaurées puis adaptées à de nouveaux usages. Leur esthétique influence également une partie de la production locale.

Vylorinne dépend néanmoins des échanges extérieurs pour certaines céréales, matières premières et marchandises. L'Égal, monnaie de l'Archipel du Trivium, circule largement dans ses échanges avec Bérýnor et Harrenfell.

Bérynor constitue l'un de ses principaux partenaires. La liaison aérienne entre la Roquerie et Azyliiss transporte voyageurs, courrier et marchandises de valeur, tandis que les cargaisons plus lourdes empruntent des itinéraires maritimes plus longs.

Origines de la contrée

Vylorinne occupe une partie des anciennes terres d'Astériâ, profondément transformées par le cataclysme qui accompagna la fin des Guerres Ranoriques.

Un gigantesque raz-de-marée engloutit une partie de la région et transforma les terres du sud en vastes marais. Face à l'arrivée des eaux, plusieurs mages maintenus en servitude unirent leurs pouvoirs et soulevèrent une importante portion du territoire ainsi que plusieurs fragments voisins. Depuis, des sceaux de lévitation maintiennent ces terres dans les airs.

Les constructions astériennes ayant échappé au désastre furent progressivement réparées, transformées et réutilisées. La principale terre suspendue devint ainsi la Roquerie, autour de laquelle se développa Vylorinne.

Les conséquences du cataclysme façonnent toujours la contrée : terres flottantes, marais, ruines englouties et les Sept Écueils en constituent les cicatrices les plus visibles.

Particularités

L'héritage astérien

Les vestiges d'Astériâ sont omniprésents à Vylorinne. Plutôt que de les abandonner, les habitants les réemploient. Une colonne antique peut soutenir une habitation, une ancienne galerie devenir un marché et les matériaux récupérés dans les ruines servir à de nouvelles constructions.

Cette pratique a créé une esthétique propre à la contrée, où formes astériennes et aménagements vylorois se mêlent constamment. Vylorinne ne préserve pas Astériâ. Elle bâtit sur ses vestiges.

Une cité faite pour voler

La Roquerie utilise pleinement la troisième dimension. Une place peut se trouver directement au-dessus d'une autre. Deux habitations séparées par plusieurs niveaux peuvent n'être distantes que de quelques secondes de vol. Les terrasses servent simultanément de rues, de balcons et de points d'envol.

Cette organisation déconcerte souvent les visiteurs. Un Vylorois donnant des indications peut ainsi considérer comme évident un trajet nécessitant de franchir cinquante mètres de vide. Les habitants ont appris à en rire. Les étrangers, généralement après avoir trouvé l'escalier.

Les secrets d'Espheüs

La pérennité de la Roquerie dépend de sceaux dont la maîtrise ne progresse plus et pourrait progressivement se perdre. L'Archi-Gomar Espheüs en possédait la connaissance la plus complète.

Il connaissait leurs emplacements, leurs interactions et les moyens de stabiliser leurs défaillances. Puis Espheüs disparut.

Nul ne sait ce qu'il advint de lui ni quelle part de son savoir subsiste dans ses archives. Les sceaux fonctionnent toujours, mais leur état, bien que stable, pourrait un jour se dégrader lentement. Une question demeure donc suspendue au-dessus de la Roquerie autant que la cité elle-même : que se passerait-il si le secret d'Espheüs avait disparu avec lui ?

Vylorinne résume son rapport à sa cité et à son indépendance en quelques mots :

« Nul ne nous élève si ce n'est nous-mêmes ! »