

ATLAS DES MONDES CONNUS

VALKRHEIM

Au-delà des archipels du Trivium, dans les mers du nord d'Hélynggrad, s'étend Valkrheim, vaste île de fjords, de montagnes et de forêts glacées.

Longtemps encerclée par une banquise presque infranchissable, la contrée demeure l'une des plus hostiles du monde connu. Les vents froids balaient ses côtes, les tempêtes peuvent isoler des communautés durant plusieurs semaines et certaines régions de l'intérieur restent encore peu explorées.

Les habitants ont bâti leurs établissements avec les ressources disponibles : bois des grandes forêts de conifères, pierre des montagnes, fer extrait des mines et ossements des créatures gigantesques autrefois chassées sur terre comme en mer. À Skallgard, les restes des Léviathans font ainsi partie du paysage autant que les murailles et les quais.

Malgré son isolement, Valkrheim n'est plus coupée du reste d'Hélynggrad. Le recul des glaces a ouvert ses mers à la navigation et permis aux clans d'étendre leurs activités bien au-delà de l'île. Commerce et expéditions maritimes relient désormais Valkrheim aux autres terres, même si ses navires conservent une réputation redoutable sur de nombreuses côtes.

Terres & climat

Valkrheim est dominée par les montagnes, les forêts de conifères et les plaines glacées. Le climat demeure froid durant l'essentiel de l'année. Les hivers sont longs, les chutes de neige abondantes et les étés courts et frais. Sur les hauteurs, la neige ne disparaît pratiquement jamais.

Les côtes sont profondément découpées par de nombreux fjords. Le plus important s'enfonce loin dans l'île jusqu'à Skallgard et constitue l'une des principales voies de circulation du territoire. Les déplacements terrestres deviennent rapidement difficiles dès que l'on quitte les vallées et les régions côtières.

La banquise qui encerclait autrefois Valkrheim a fortement reculé. Les eaux sont désormais navigables durant une plus grande partie de l'année, mais les glaces dérivantes, les tempêtes et les courants continuent d'en faire des mers dangereuses.

L'intérieur est couvert de vastes forêts de conifères dont le bois alimente les habitations et les chantiers navals. À l'est, les montagnes renferment d'importants gisements de fer exploités par de nombreuses mines.



Au sud s'étendent les Hjaldr, vastes plaines enclavées par les montagnes. D'immenses armes demeurent fichées dans le sol ou prisonnières des glaces, vestiges d'anciens affrontements contre les géants. Plus au nord, les reliefs deviennent progressivement plus escarpés jusqu'aux régions dominées par Nörvkarn, le Pic des Sans-Retours.

Au cœur de l'île s'étend également Eyheim, forêt ancienne, dense et difficile d'accès. Certaines de ses profondeurs sont si rarement parcourues que les habitants de Valkrheim eux-mêmes ignorent ce qui peut encore y vivre.

Cités & lieux remarquables

Skallgard, la capitale

Au fond du principal fjord s'élève Skallgard, capitale de Valkrheim et siège du Haut-Jarl. La cité s'étend le long des eaux et sur les premiers reliefs qui les dominent. Bois sombre, pierre et fer constituent l'essentiel de ses constructions. À ces matériaux s'ajoutent les ossements de Léviathans accumulés au fil des anciennes chasses. Vertèbres, côtes et crânes gigantesques ont été intégrés aux bâtiments, aux portes et aux grandes halles.



Skallgard constitue le principal centre politique et commercial de l'île. Les clans y échangent leurs ressources, les navires y déchargent leurs cargaisons et les Jarls s'y réunissent lorsque le Haut-Jarl les convoque.

Au cœur de la capitale se trouve la Fosse, vaste arène accueillant combattants volontaires et captifs. Ses affrontements attirent une foule nombreuse et certains vainqueurs y acquièrent une réputation qui dépasse rapidement les murs de Skallgard.

Kald

À l'ouest, près de l'entrée du grand fjord, se dresse Kald, imposante forteresse chargée de surveiller l'accès maritime à Skallgard. Ses murailles dominent les eaux tandis que des postes de surveillance observent continuellement l'horizon. La forteresse contrôle également les chaînes d'Ygmurd, gigantesque ouvrage tendu entre les rives du fjord.

Lorsque ses maillons sont relevés, les navires de grande taille ne peuvent entrer ou quitter les eaux intérieures sans l'autorisation des Valakriens.

Les Hjaldr

Au sud de Valkrheim s'étendent les Hjaldr, plaines froides et battues par les vents. Le paysage est marqué par les vestiges d'affrontements anciens. Des armes aux dimensions colossales reposent encore dans la toundra, certaines à demi ensevelies sous la terre ou la glace. Trop massives pour être déplacées, elles servent désormais de repères aux voyageurs parcourant la région.

Quelques zones demeurent cependant évitées, nul ne sachant réellement ce qui peut encore reposer sous ces vestiges.

Eyheim

À l'intérieur de l'île s'étend Eyheim, une forêt particulièrement dense dont les profondeurs restent peu fréquentées. Les pistes s'y raréfient rapidement. Les arbres poussent parfois si serrés que la lumière atteint difficilement le sol, tandis que reliefs et cours d'eau compliquent toute progression loin des rares sentiers connus.

De vieilles histoires affirment que des individus appelés Eydrs vivaient au plus profond de la forêt, à l'écart des clans. Aucun établissement connu ni aucune route officielle ne permettent toutefois de confirmer leur présence.

Nörvkarn

Dominant les terres du nord, Nörvkarn, le Pic des Sans-Retours, compte parmi les sommets les plus élevés de Valkrheim. Un long chemin gravit ses pentes. Statues, stèles et monuments jalonnent l'ascension jusqu'aux hauteurs et commémorent les grandes figures de Valkrheim. Le Pic constitue ainsi autant un lieu remarquable du territoire qu'un immense mémorial dominant les terres glacées.

Sa dimension spirituelle et les rites qui lui sont associés relèvent de la Voie des Héros.

Population

Valkrheim est principalement habitée par les Valakriens, dont l'apparence, la physiologie, la culture et les croyances sont développées dans le Compendium des Peuples.

La population est répartie entre Skallgard, plusieurs communautés côtières et de nombreux territoires contrôlés par les clans. Les établissements se concentrent principalement autour des fjords, des vallées, des forêts exploitables et des régions minières.

Les conditions naturelles rendent certaines zones presque inhabitées. L'intérieur montagneux, les hauteurs de Nörvkarn et les profondeurs d'Eyheim restent ainsi très peu peuplés. Captifs et esclaves sont également présents sur l'île, notamment dans les mines, les ports, les chantiers et les travaux les plus pénibles.

Pouvoir & institutions

Valkrheim est divisée entre de nombreux clans dirigés par des Jarls. Chacun contrôle ses propres terres, ressources, communautés et guerriers.

Au-dessus d'eux siège le Haut-Jarl, installé à Skallgard. Il constitue la plus haute autorité politique de l'île, arbitre les différends majeurs et peut réunir les clans lorsqu'une menace concerne l'ensemble de Valkrheim.

Son pouvoir n'est toutefois pas absolu. Les Jarls conservent une large autonomie et l'autorité du Haut-Jarl dépend en grande partie de sa capacité à maintenir leur soutien.

Cette organisation donne à Valkrheim une unité réelle sans effacer les rivalités locales. Querelles territoriales, intérêts commerciaux et anciennes vendettas entretiennent régulièrement des tensions entre les clans.

Économie & échanges

Malgré son climat, Valkrheim possède d'importantes ressources naturelles.

Le fer, extrait principalement des montagnes orientales, alimente les forges et permet la fabrication d'armes, d'outils, d'armures et de pièces destinées aux navires. Les grandes forêts fournissent quant à elles le bois nécessaire aux constructions et aux chantiers navals.

La pêche et la chasse complètent ces ressources. Les matériaux provenant des anciennes chasses aux Léviathans restent également présents dans de nombreux bâtiments et objets.

La navigation occupe une place essentielle dans l'économie de l'île. Les navires valakriens transportent ressources et marchandises entre les différentes communautés et permettent les échanges avec les terres extérieures. Les expéditions maritimes peuvent cependant prendre aussi bien la forme de commerce que de raids, dont proviennent encore richesses, ressources et captifs.

Les échanges entre clans utilisent notamment le Tölkr, monnaie de fer grossièrement ronde portant traditionnellement un crâne de Léviathan.

Créé pour faciliter les transactions et limiter le troc, il constitue également un signe visible de richesse.



Origine de la contrée

Les ancêtres des Valakriens atteignirent Valkrheim après avoir poursuivi leur voyage au-delà de Nordregg. Leurs navires furent brisés par les glaces et les tempêtes, les laissant isolés sur une terre particulièrement hostile.

Les premières communautés durent s'établir parmi les fjords et les forêts tout en affrontant les créatures gigantesques qui occupaient alors les mers et certaines régions de l'intérieur. Les ressources tirées de ces terres, puis la maîtrise progressive de leurs eaux, permirent aux établissements de s'étendre.

Les clans finirent par reconnaître une autorité commune capable de les réunir lorsque l'ensemble de l'île était menacé. De cette nécessité naquit la fonction de Haut-Jarl, sans que disparaisse pour autant l'autonomie des différents clans.

Le recul progressif des glaces ouvrit ensuite Valkrheim aux mers environnantes. L'île cessa alors d'être un territoire presque entièrement isolé et ses navires commencèrent à parcourir les côtes d'Hélyngard.

Particularités

Les chaînes d'Ygmurd

À Kald subsistent les gigantesques chaînes autrefois employées contre le Léviathan Ygmurd. Renforcées et entretenues au fil du temps, elles font désormais partie intégrante des défenses du grand fjord. Lorsqu'elles sont relevées, elles peuvent empêcher les navires étrangers d'atteindre Skallgard ou retenir ceux qui ne sont pas autorisés à quitter ses eaux.

Leur présence contribue au surnom de Terre des Chaînes de Glace donné à Valkrheim.

Les os de Léviathans

Les ossements des anciennes créatures marines constituent l'un des matériaux les plus caractéristiques de Valkrheim. Ils furent employés pour renforcer des bâtiments, fabriquer des outils, façonner des armes ou réaliser divers objets.

Les spécimens les plus imposants demeurent visibles à Skallgard, où côtes, vertèbres et crânes gigantesques ont été intégrés à l'architecture.

Les Eydrs d'Eyheim

Les récits concernant Eyheim évoquent l'existence des Eydrs, individus vivant à l'écart des communautés connues et auxquels sont attribuées d'anciennes pratiques arcaniques.

Leur existence demeure difficile à établir. Ils ne constituent ni un clan reconnu ni une institution officielle, aucun recensement ne les mentionne et aucune route connue ne conduit à leurs éventuels refuges.

Pour la plupart des habitants de Valkrheim, les profondeurs d'Eyheim restent simplement un endroit où il vaut mieux ne pas s'aventurer.

« Un Valakrien meurt deux fois. La première lorsque son cœur cesse de battre. La seconde lorsque son nom est oublié. »