

MIHRBOLDIR ET SA RÉGION

PARTIE I : LA RÉGION DU LOCH BOLDIR

RÉGION DU LOCH BOLDIR
GLENCOE DE HAVILLAND



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Cette région s'axant autour de l'immense Loch Boldir se situe à l'extrême nord du continent de Sarlone, et est désormais la province la plus septentrionale de l'immense empire d'Absalon.

Cette région est intimement liée historiquement et culturellement à la race Naine. La population naine y est majoritaire et s'organise en clans. Parmi eux, le **clan Lodahr** a longtemps été le plus puissant et le plus influent. Les nains de cette région sont volontiers isolationnistes voire xénophobes. Ce phénomène culmine notamment dans le village de **Dunkeld** et sur les terres entourant la **forteresse de Khaz Lodahr** sur la rive nord du Boldir.

On trouve également une importante population gobelinoïde, notamment dans les collines entre **Inver** et **Mihrboldir** ou au pied des montagnes au nord. Dans ces montagnes, on trouve des tribus Goliath qui descendent

quelquefois vendre des peaux ou leurs services comme mercenaires dans la ville de Mihrboldir. Les humains quant à eux sont surtout présents à Mihrboldir même, où ils représentent plus de la moitié de la population, et sur la rive sud du Boldir, terres d'influence du **clan Ross-Boldir** qui a permis leur bonne intégration. On trouve également une diaspora Férale, souvent ostracisée ou discriminée. Quelques Firbolgs habitent près de **Lindoral** et de sa forêt avoisinante. Les autres races ne sont pas implantées localement et sont présentes en quantité négligeable.

Comme beaucoup d'éléments le suggèrent, la région s'inspire de l'Écosse. Le climat, la faune et la flore y sont en tout point similaires (la fantasy en plus). La production locale s'organise principalement autour de l'élevage d'ovins et l'exportation de Whisky. La pêche tient également une importance capitale dans l'économie côtière.

CONTEXTE GÉOPOLITIQUE

Ce pays est marqué par un contexte d'après-guerre. En effet, les différents clans nains coalisés ont été écrasés par l'**Empire Absalonien** il y a un an à la bataille de Lindoral. Cette défaite cinglante a entériné l'annexion du territoire par l'Empire qui a fait de Mihrboldir la capitale de sa nouvelle province. Les stigmates de cette guerre sont encore visibles un peu partout. La ville de Lindoral n'est plus qu'une ruine et de nombreux réfugiés sont amassés dans des camps insalubres notamment autour d'Inver ou dans les faubourgs de Mihrboldir.

Les Nains demeurent en grande partie farouchement opposés à l'envahisseur et beaucoup ont décidé d'entrer en rébellion, pratiquant la guérilla, les attentats ou même une forme de résistance passive.

Les absaloniens quant à eux s'emploient à pacifier leur nouvelle province : une importante force militaire a été laissée à la frontière, un camp retranché surveille la côte près de Dunkeld et bien sûr une autre garnison occupe désormais le fort de Mihrboldir. Si l'empire manie le bâton, avec une sécurité renforcée, une traque active des rebelles et une justice expéditive pour ses opposants, il ne néglige pas non plus la carotte.

Les mœurs et les traditions sont respectées et les alliés récompensés. Le Clan Ross-Boldir notamment, qui a offert spontanément sa soumission et les clés de Mihrboldir aux impériaux, s'est vu distingué et de nombreux membres influents du clan ont rejoint l'administration impériale conservant et étendant ainsi leur pouvoir local.

LES FORCES EN PRÉSENCE

L'EMPIRE D'ABSALON

Cet empire multiséculaire est la force politique dominante et quasi hégémonique du continent de Sarlone. Il s'étend désormais sur toute la côte ouest du continent dont il contrôle également l'intégralité de la partie centrale. Seules les terres arides du sud-est ainsi que quelques royaumes ou cités-états orientaux échappent encore à sa domination. Son histoire commence aux temps antiques lorsque les Adars, un peuple de guerriers nomades, conquièrent la ville d'Absalon, ville luxuriante considérée par certains érudits comme le berceau de l'humanité. Sédentarisés et devenus les "Absaloniens", les descendants des Adars vont pratiquer au fil des siècles une politique agressive et expansionniste débouchant sur la création de l'empire. Néanmoins ce bellicisme est toujours allé de pair avec une grande ouverture d'esprit. L'empire est respectueux des coutumes et des croyances des conquies ainsi que soucieux de développer le commerce et les infrastructures.

Son administration s'organise en province où les gouverneurs locaux, nommés par l'empereur de manière non héréditaires, exercent les pleins pouvoirs en son nom. Certaines régions, ou villes, ont pu conserver un plus grand niveau d'autonomie en échange d'une soumission spontanée. C'est notamment le cas de Tridenbel, cité marchande au sud de la région, où l'empire ne laisse pas de garnison et où le conseil des guildes exerce toujours le pouvoir contre versement d'un tribut.

Bien que les différents peuples conquies fassent partie intégrante de l'empire comme sujets de l'empereur, ne sont appelés Absaloniens que les originaires de la capitale et les descendants des Adars. Ils sont plutôt de petite taille et reconnaissables à leur teint olivâtre et à leur cheveux noirs presque toujours portés longs. Leurs noms se constituent souvent d'un préfixe : Dar, Dul ou Ha étant les plus répandus (ex : Dar Jin, Dar Si, Dul Zeev, Ha Myan).

LES OMBRES DE RUSEBARBE

Cette organisation secrète est la principale force de rébellion active et déclarée dans la région nouvellement occupée. Elle est rassemblée autour d'un nain charismatique, l'insaisissable Thrall Rusebarbe. Celui-ci jouit d'une immense popularité chez les nains récalcitrants pour ses actions d'éclat et ses attentats meurtriers contre des dignitaires impériaux. Rusebarbe et ses ombres sont formés aux arts obscurs (à l'instar des duergars) et ils utilisent l'invisibilité et les ténèbres pour mener à bien leurs attaques. Les actions de ce groupe sont principalement urbaines, et particulièrement à Mihrboldir, centre névralgique du pouvoir impérial.

Si l'objectif premier de ces rebelles est de déstabiliser l'empire en faisant régner un climat d'insécurité, il travaille en sous main à rallier les différents clans vaincus sous sa bannière pour lancer une véritable révolte à plus grande échelle.

REINHART ET SA BANDE

Profitant de l'insécurité ambiante et du climat délétère résultant de l'après-guerre, une bande de malfaiteurs nombreuse et bien organisée est apparue dans ce pays meurtri. Loin des actions politiques des Ombres, elle se livre au brigandage ou à la piraterie. Loin des villes, c'est sur les routes mal défendues de la campagne ou sur la mer que ces bandits attaquent convois de marchandises, navires ou même voyageurs isolés.

Une aura de mystère entoure leur chef et de nombreuses informations contradictoires circulent à son sujet. Certains disent que c'est un étranger venu d'un continent lointain, certains pensent qu'ils sont plusieurs à se cacher sous ce patronyme car **Reinhart** apparaît souvent à plusieurs endroits presque en même temps, d'autres encore affirment qu'il n'est pas humain, sans doute un fiélon ou une créature d'outre monde venue semer le chaos. Quoiqu'il en soit, ces rumeurs nourrissent la légende de ce bandit audacieux et il dispute à Rusebarbe la place d'ennemi public n°1 pour les impériaux. S'il ne compte pas sur un véritable soutien de la part des locaux, ses actions principalement dirigées vers des marchands ou des navires étrangers lui attirent l'indifférence des Nains, peu soucieux d'aider l'empire à attraper l'un de ses opposants.

Les bandits de Reinhart sont divisés en trois bandes chacune dirigée par un capitaine :

- **Le dévastateur** est un Hobgobelin, un bandit local déjà célèbre avant l'émergence de Reinhart et la guerre, est actif près d'Inver et dans le sud de la région. Sa bande est principalement composée de gobelinoïdes et de quelques nains sans foi ni loi.
- **L'écorcheur** est un pirate nain originaire de Dunkeld. Ses actions se situent sur la côte entre Tridenbel et Mihrboldir où il attaque les navires marchands. Bien que particulièrement cruel, il peut compter sur le soutien sans faille des habitants de sa ville natale.
- **Le fossoyeur** est de très loin le plus craint et le moins aimé des lieutenants de Reinhart. C'est un nécromancien, très certainement étranger. Ses troupes de morts-vivants frappent impitoyablement tous ceux qu'ils croisent, sans laisser de survivants. Il est actif entre Garn et Lindoral, région plus pauvre et plus marquée par la guerre.

LES CLANS NAINS

Autrefois forces politiques dominantes du Boldir, les clans nains n'ont jamais su vraiment s'unir ce qui causa leur perte dans la guerre face à l'empire. Bien qu'ils existent toujours, ils sont relégués à l'arrière-plan par les envahisseurs. Certains clans ont subi des pertes irréparables pendant la guerre, d'autres se terrent en attendant l'heure de la revanche. La plupart de ces clans ont toujours été isolationnistes, attachés à la forte identité de la race naine, et peu tournés vers l'étranger. L'exception notable est le **clan Ross-Boldir**, des nains tournés vers la navigation et le commerce. En fondant la ville de Mihrboldir ils ont favorisé un brassage multiculturel, notamment avec les humains. De tous les clans, il est le seul à n'avoir pas directement pris part au conflit contre Absalon, voyant son intérêt dans un arrangement à l'amiable.

En plus des Ross-Boldir, on peut citer le **clan Lodahr**, avant la guerre le plus puissant et le plus vaste. Descendus des montagnes, ils étaient spécialisés dans les travaux miniers et d'excavation. Leur forteresse de Khaz Lodahr, réputée imprenable, est l'un des édifices les plus imposants de la région. Malgré sa richesse et ses guerriers redoutables, ce clan était peu apprécié des autres nains qui l'accusaient de pactes impies avec des forces du dessous, démoniaques ou aberrantes. Quoi qu'il en soit, les survivants de la guerre se terrent dans leur forteresse, attendant l'heure de la revanche et ils apparaissent désormais comme le meilleur espoir de mener une révolution contre Absalon.

Enfin, le **clan Lingorunn**, habitants de la ville de Lindoral et de ses alentours, était avant la guerre le leader des questions spirituelles. Ses clercs et ses druides guidaient et animaient la vie religieuse du pays. La terrible bataille qui scella le sort des nains réduisit Lindoral en cendres et les pertes semblent irréparables pour ce clan. Ses survivants réfugiés un peu partout dans le pays sont tiraillés entre désir de vengeance et aspiration à reconstruire en paix.

LOCALITÉS

DUNKELD

Ce petit village de pêcheurs coincé entre les falaises de la côte est habité par des nains particulièrement isolationnistes et réfractaires à l'empire. Il est constitué d'une grosse vingtaine de huttes et de chaumières modestes entourées d'une palissade de bois. Le village comporte une seule auberge de qualité moyenne, **le Filet Plein** tenu par un Halfelin taciturne nommé **Lerry Reblebop**. Cet établissement est presque désert depuis l'occupation et il y règne une ambiance lourde et pesante. Au centre du bourg, l'ancien grand Hall du clan a été reconverti en intendance impériale où réside la capitaine **Jarsalé Aloro**. C'est une elfe prudente et austère et son principal souci est de maintenir le statu-quo difficile entre la garnison et les locaux.

Elle commande le camp militaire retranché installé sur la falaise septentrionale au-dessus de Dunkeld. Cette garnison a pour but de surveiller les activités des locaux et de lutter contre les activités de **l'Écorcheur**, le pirate au service de Reinhart.

Une fois par semaine la ville abrite un marché couvert où s'échangent poissons et produits frais. Une des vendeuses, **Myria Sifflevite** est en fait une guenaude déguisée qui vend des objets maudits.

Sur la falaise méridionale, une petite chapelle en vieilles pierres envahies de mousse célèbre le culte de Duathal, une divinité maritime naine mineure. Le prêtre **Ranulf le voyant** est un vieux nain aveugle, assisté dans ses déplacements par une jeune naine d'une grande beauté, **Prudence**.

GARN

De toutes les petites localités entourant le Loch Boldir, Garn est la plus développée et la plus riche. C'est un village à l'architecture nordique où des longues maisons aux tuiles de bois côtoient des habitations plus modestes aux toits de chaume ou même des petites "maisons de gazon" à demi enfouies. Outre la pêche et la chasse, le village compte d'importantes distilleries de Whisky dans son arrière pays en raison de ses sols

marécageux particulièrement propices aux fermes de tourbe.

Situé idéalement entre les différentes zones d'influence des clans, ce village a su profiter d'un commerce florissant, même si la guerre a porté un coup dur à son développement et déplacé encore plus le centre de gravité des échanges commerciaux vers Mihrboldir. La population est en majeure partie naine mais elle cohabite en bonne intelligence avec les familles humaines installées ici.

À l'ouest de la bourgade une immense zone marécageuse désolée s'étend sur des kilomètres. C'est dans ce territoire peuplé de danger que se cache **le Fossoyeur**.

INVER

Ce village est un ensemble de collines aménagées en habitations, un peu à la manière des hobbits de la Comté mais en beaucoup moins espacé et verdoyant. Portes, fenêtres et cheminés sortent des monticules de terre comme autant d'excroissances pittoresques. Ces demeures sont séparées par d'étroits sentiers en pierre qui serpentent entre les collines. La plupart de ces venelles sont creusées artificiellement et sont soutenues par des contreforts de bois ou de pierre. L'ensemble de la ville est légèrement enfoncé par rapport au terrain avoisinant et protégé par un enclos d'antiques rocailles noirâtres ce qui la rend difficile à détecter de loin.

Situé sur la route à mi-chemin entre la garnison impériale et Mihrboldir, ce village est devenu un point stratégique en plus d'un relais immanquable pour les voyageurs et les caravanes de marchands. **L'auberge du Mouton Bleu**, installée dans une des larges collines du centre de la ville, est vaste et confortable. **Rombuss** l'aubergiste accueille tous les voyageurs avec bonhomie, sans distinction de race ou d'appartenance politique. En face de l'auberge, un petit régiment impérial est installé dans le monticule principal, commandé par le Drakéide **Rishaal Yargerit**. Caché dans les collines non loin de la ville, **Le Dévastateur** est son principal problème.

En plus des nains et des humains, la ville abrite une importante communauté férale. Depuis la fin de la guerre, de nombreux réfugiés de Lindoral subsistent dans des conditions précaires aux abords du village.

KHAZ LODAHR

Cette immense forteresse trône à pic d'une cime escarpée surplombant le Boldir. Elle est composée d'un imposant donjon carré serti de quatre tours défensives à ses coins, d'un vaste manoir de pierres noires au toit de tuiles grises mitoyen au donjon. Face à cet ensemble fortifié, une dépendance plus basse toute en pierre s'arqueboute aux hautes murailles qui ceignent l'ensemble.

En contrebas de la falaise où se tient le fort, des quais de bois s'avancent dans le loch et abritent un petit port pour les drakkars et les barques du clan. Un escalier étroit et escarpé est creusé à l'intérieur de la falaise et permet de remonter dans le fort. Il est facilement condamnable en cas d'invasion.

La pente accidentée de la falaise par le nord rend cette forteresse quasiment imprenable par la force et on raconte que ses murs sont imprégnés de puissants sortilèges défensifs. Les survivants du clan Lodahr s'y terrent dans l'attente de jours meilleurs et l'enceinte n'est pas ouverte aux visiteurs, encore moins aux étrangers. Le clan a pu conserver l'usufruit de ce château en l'échange d'un tribut qu'il verse à Mihrboldir tous les ans. Le patriarche du clan, **Ulfgar** "Fortepoigne" Lodahr, est en contact avec Rusebarbe et ne rêve que de rompre la paix précaire qui le vassalise à l'Empereur.

L'arrière pays, montagneux est composé de petits villages de nains isolés entre lesquels paissent d'immenses troupeaux de moutons et de chèvres. Plus à l'est, des exploitations minières importantes sont désormais supervisées par les impériaux.

C'est le cas notamment d'**Erkund**, le plus important des villages minier de la chaîne de montagne. Son *Ruk Grunkul* (chef/contremaître), le Nain **Baltair Tournerune**, s'accommode comme il peut de la cohabitation avec l'empire personnalisée par le capitaine **Dul Zheel**. Là encore la révolte gronde et n'est jamais loin d'éclater.

LINDORAL

Cette ville, construite au pied d'une haute colline sacrée, le **Gongol Wyr** a été pendant des siècles le centre spirituel de la région. Les nains de tous les clans s'y rendaient deux fois l'an. Au solstice d'hiver, pour célébrer la fête de l'éveil qui honore l'indépendance de la race naine sur les grands Dragons, et à l'équinoxe de printemps où les clans prient pour la prospérité et l'abondance des récoltes et des richesses.

Le Gongol Wyr se dresse au milieu d'une belle vallée fertile parsemée de bois sacrés et traversée par la rivière **Findhorn**. Le pont des ancêtres, qui joignait les deux rives de Lindoral autour de la Findhorn, était un symbole du dialogue entre les clans et du lien qui existait entre tous les nains. C'est tout naturellement que cette ville devint le sanctuaire de l'alliance fragile des clans contre l'invasion impériale. C'est aussi là qu'ils furent défaits, écrasés par les armées absaloniennes secondées par leurs puissants mages de guerre. La ville autrefois chatoyante et heureuse n'est en grande partie plus qu'une ruine calcinée. Des nains courageux du clan Lingorunn tentent de la repeupler et de guérir la terre scarifiée mais leur tâche est rendue ardue par le **Fossoyeur** et les nombreux morts-vivants qui hantent maintenant cet endroit désolé et morbide.

MIHRBOLDIR

La ville fait l'objet d'un développement spécifique dans la partie 2 de ce descriptif.

UNE BRÈVE HISTOIRE

L'histoire de la région commence aux temps antiques. La race naine émergente des montagnes, fille de pierre et du feu, est alors sous le joug des grands Dragons. Pendant des siècles, les sauriens déifiés maintinrent les nains sous le joug de leur griffes. Ces derniers excavèrent des montagnes les trésors les plus beaux et bâtirent sous terre forts et temples pour honorer leurs maîtres. Certains noms de ces grands seigneurs Dragons sont arrivés jusqu'à nos jours, comme **Brolgur Rex** le souverain des montagnes ou **Féopantith la Verdoyante** maîtresse des forêts. Mais cette domination n'eut qu'un temps.

Creusant toujours plus profond les entrailles de la terre, les nains libérèrent des abysses des forces noires et démoniaques. Ces puissances du dessous déversèrent leurs légions malfaisantes et un affrontement légendaire les opposa aux Seigneurs Dragons.

Les vérités historiques de cette période sont difficiles à cerner tant la légende se mêle à l'histoire. On raconte que c'est à ce moment que les nains apprirent à maîtriser les arcanes. Était-ce la volonté des Dragons pour renforcer leurs armées contre leurs démoniaques opposants ? Ou bien cela résultait-il d'un pacte fait entre les nains et ces puissances du dessous pour saper les fondements du pouvoir draconique ? Nul ne le sait.

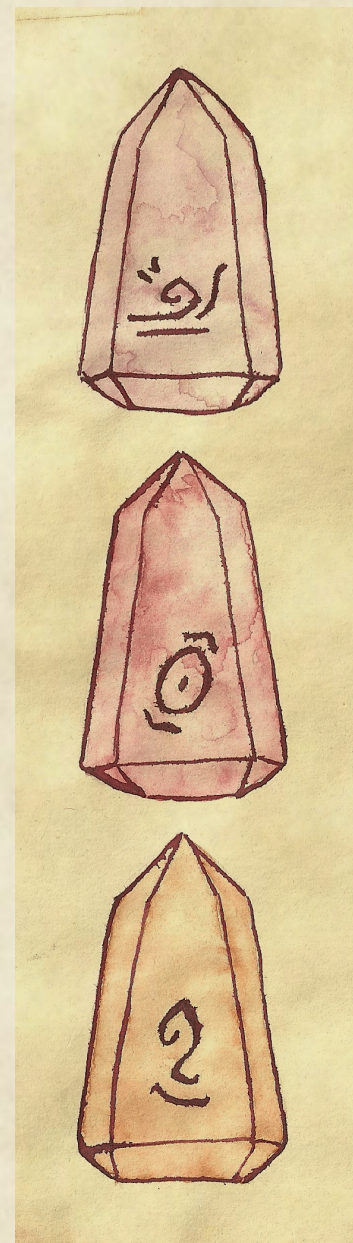
On raconte encore que les nains entrèrent en possession de trois artefacts, **trois cristaux élémentaires** liés soit aux éléments, Terre, Air et Feu soit plus probablement aux sphères de la cosmogonie : Le monde terrestre et matériel, la voûte céleste qui l'entoure et le monde souterrain qu'il cache. La légende raconte que ces trois cristaux réunis conférèrent au Nains un immense pouvoir de divination.

Ce qui est certain c'est que les Dragons sortirent très affaiblis du conflit à l'inverse de la race naine, considérablement renforcée. Une grande révolte eut lieu appelée la "**Révolution de Fer**". Les Nains se libérèrent du joug de leurs maîtres et chassèrent définitivement les Seigneurs Draconiques. Désormais libre de leur destinée, la race naine façonna la région à sa guise et à son image. Les embryons des futurs clans se séparèrent, fondant villes, forteresses et colonies nouvelles.

De ce passé semi-mythifié reste la trace des trois cristaux primordiaux qui guidèrent les nains dans leur révolution. Le clan Lingorunn garda la pierre élémentaire de la Terre, et en fit la source de son pouvoir spirituel pendant des siècles. Elle disparut mystérieusement du temple pendant la bataille de Lindoral et nul ne sait ce qu'elle est devenue depuis. Le clan Ross-Boldir hérita du cristal céleste. Il construisit le grand phare de Mihrboldir pour l'abriter et, depuis,

son éclat diaphane guide les navires jusque dans les eaux du port.

Enfin le clan Lodahr conserva la pierre du dessous. Son sort est depuis des siècles un grand mystère, mais on raconte que le clan l'enferma dans un sanctuaire au plus profond des entrailles de la terre. L'histoire poursuit son cours, indolente. Bien que liés par une identité culturelle commune, les clans ne s'unirent jamais politiquement. Au contraire, les siècles passants exacerbèrent les vieilles rivalités. Bien que les contacts avec les humains se firent de plus en plus nombreux, notamment au sud et sur la côte, la région resta, par sa position géographique, isolée. Cet état de fait dura jusqu'à ce que sa richesse en minerais et en troupeaux attise la convoitise d'Absalon ce qui déboucha sur la guerre, mettant un terme à l'autonomie des clans nains.



TROIS CRISTAUX ÉLÉMENTAIRES
GLENCOE DE HAVILLAND