

MIHRBOLDIR ET SA RÉGION

PARTIE II: LA VILLE DE MIHRBOLDIR

LA VILLE

La cité portuaire fortifiée de Mihrboldir est de très loin l'agglomération la plus importante de la région. Ville commerçante et cosmopolite, son destin a toujours été à part dans l'histoire du pays.

HISTOIRE

Sa fondation remonte à la fin des temps antiques, immédiatement après la “Révolution de Fer” qui libéra les nains de l'emprise des Seigneurs Dragons. A l'embouchure du Boldir, la tribu Naine qui deviendra le clan **Ross-Boldir** érigea une forteresse et un grand phare pour abriter le cristal céleste dont elle était la gardienne.

Charpentiers et marins, les Ross-Boldir devinrent vite d'habiles négociants. Leurs navires remontaient les eaux du Loch pour commercer avec les autres clans nains, se fournissant en fourrures, laine ou minerais précieux. Les vaisseaux allaient ensuite toujours plus loin dans la mer pour échanger ces produits contre de l'or ou des ressources luxueuses comme de la soie, des épices, du miel ou du vin. La cité s'enrichit ainsi rapidement profitant autant du savoir-faire du clan que de sa position géographique avantageuse.

Le destin de Mihrboldir est intimement lié à celui de **Tridenbel**, grande colonie humaine fondée au sud des hauts-plateaux du Boldir. Cette puissante cité marchande est depuis des siècles la partenaire commerciale privilégiée des Nains. Tout naturellement, ces deux communautés furent appelées à se mélanger et de nombreux colons humains vinrent s'installer dans les terres du clan.

L'expansion rapide et la richesse de la ville attira bien des convoitises et elle fût plusieurs fois pillée, notamment par des guerriers du clan Lodahr. Ces pillages successifs entraînèrent la construction d'une nouvelle forteresse défensive ainsi que l'érection d'une enceinte fortifiée.

CULTURE ET DÉMOGRAPHIE

La cité est aujourd'hui devenue un exemple de culture syncrétique : Les hautes maisons à colombages dans le style de Tridenbel côtoient les grands halls et les forteresses typiquement nains. La religion est un autre exemple de cette cohabitation, les vieilles traditions druidiques claniques se juxtaposent sur le culte de **l'Hôte Souverain**, religion majoritaire des humains de

Sarlone. Parmi ce panthéon de divinités, souvent célébré de manière indivisible, **Kol Korran**, le dieu des navigateurs et des marchands, fait l'objet d'un culte particulier propre à la ville.

D'abord installés sur la rive gauche (au nord) du Boldir, les humains sont aujourd'hui omniprésents et représentent près de 65% des 8000 âmes qui peuplent Mihrboldir. Les nains sont évidemment la deuxième communauté avec près de 30%. Le reste est constitué de petites communautés gobelinoïdes, kalashtars et férales, mais dans des proportions plus rares, toutes les races peuvent être représentées.

MIHRBOLDIR AUJOURD'HUI

L'invasion impériale s'est faite ici sans heurts. Le clan Ross-Boldir, très détaché des autres, préférant une soumission négociée à l'instar de Tridenbel. Si le quotidien des affaires n'a pas été trop bouleversé et si les principaux dignitaires des Ross-Boldir sont toujours en place, l'après-guerre n'est néanmoins pas tout rose pour la nouvelle capitale provinciale. Les activités des **Ombres de Rusebarbe**, dont les attentats visent autant les légats impériaux que les dignitaires nains accusés de trahison, créent un climat d'insécurité permanente. La présence impériale y est donc vigilante et renforcée et les habitants doivent subir de nombreuses mesures coercitives : fouilles, couvre-feu, etc... Malgré ce climat complexe, la ville tente de maintenir son naturel accueillant et le bourdonnement caractéristique de son commerce florissant.

QUARTIERS

La ville est officiellement divisée en plusieurs quartiers dont certains présentent des différences très notables.

LE QUARTIER DU FORT

Le quartier du fort, protégé par un deuxième mur d'enceinte, est le plus ancien. C'est le siège du pouvoir impérial comme local. Trois bâtiments d'envergure s'y distinguent : le palais du gouverneur, le fort maritime et le grand phare.

Plus ancienne bâtisse de Mihrboldir, **le Palais** a subi au cours des siècles plusieurs transformations et aménagements successifs. La vieille forteresse a été embellie par des agrandissements de fenêtres et une orgueilleuse toiture conique d'ardoises sertie de dorures assouplit les lignes austères de l'antique structure. Siège du pouvoir, le gouverneur **Brogmar “Domptemer” Ross-Boldir** y codirige les affaires courantes assisté du général impérial, l'absalonien **Dar Cy**.



Face à ce bâtiment, au sud de la place d'arme où se tiennent notamment les exécutions, se dresse **le Fort maritime**. Adossé à la muraille, cette place forte rectangulaire, aux murs de pierre blanche solide comme de l'obsidienne, se prolonge sur le fronton de mer en deux imposantes tours rondes dont les puissants canons sont braqués sur le large afin d'éviter tout assaut par l'océan. C'est ici que loge la légion impériale laissée en garnison.

Enfin **le Grand Phare** est sans conteste le bâtiment le plus célèbre de la ville et de la région. Son architecture s'inspire de celle du phare d'Alexandrie, avec une large base carrée prolongée d'une colonne hexagonale. Avec ses 80m de haut c'est l'un des édifices les plus hauts de Sarlone et une fierté de la culture naine. Son sommet abrite le **Cristal Céleste** dont la lumière puissante, légèrement rosée, guide les navires sur plus de 60km alentour. La base du phare est occupée par les druides du clan, garants des traditions naines et de la protection de l'artefact.

LE RESTE DE LA RIVE DROITE

La place du marché est le cœur battant de l'activité urbaine. Les belles et grandes demeures qui bordent cette agora bruyante et animée abritent les commerces et les enseignes les plus florissantes de la cité. Les nombreux petits vendeurs, dont les étals peuplent l'esplanade, s'égosillent et rivalisent d'ingéniosité pour haler le chaland. On y vend poissons, légumes, fromages, peaux et viandes ainsi que toutes sortes de bibelots et de colifichets. On peut y admirer de nombreux spectacles de rue, jongleurs, troubadours ou acrobates, tandis que les rires gras fusent des auberges et des tavernes.

Une imposante maison de pierre de 3 étages, construite dans le style des maisons hôtels flamands, abrite **l'hôtel Van Buerse** où les grands négociants fixent les prix et échangent les devises.

Immédiatement au sud de cette place s'étend **le Ventre** de Mihrboldir. Ce quartier résidentiel calme est peuplé de maisons cossues aux jardinets bien entretenus. C'est ici que résident les bourgeois les plus fortunés et les membres du clan les plus éminents. De nombreux dignitaires étrangers y ont aussi leur pied-à-terre.

Séparé du Ventre par la rue Principale, qui va de la porte sud au grand pont, se trouve **le Quartier du Port**. La longue jetée où débarquent constamment des navires est l'autre lieu le plus animé de Mihrboldir et un vif tohu-bohu règne dans les nombreuses tavernes et maisons de passe qui la délimitent. On trouve dans ce quartier de nombreux ateliers de tailleurs, menuisiers ou charpentiers et des entrepôts bien gardés.

Plus éloigné du quai, le quartier redevient majoritairement résidentiel, avec des immeubles à colombages partagés par plusieurs locataires, entrelacés d'un véritable labyrinthe de ruelles à la propreté et à la sécurité parfois douteuse.

Le long de la muraille sud, **la Ceinture** est un quartier modeste, aux petites maisons entassées les unes sur les autres. Cette étroite bande de lotissements n'est pas misérable ou mal famée pour autant. Ses habitants sont majoritairement des travailleurs : paysans, ouvriers, marins et domestiques. La quiétude de ce quartier laborieux est seulement troublée par les nombreux cris d'enfants qui jouent et courent le long de la chaussée, sous le regard bienveillant des anciens.

LA RIVE GAUCHE

Sur la rive gauche, après avoir traversé la place centrale dominée par la cathédrale de l'Hôte Souverain, on peut rejoindre la mer en passant par **le Quai des guildes**. Cet endroit accueille un grand nombre de guildes et de compagnies commerciales étrangères à la région : des négoces venus de Tridenbel, mais aussi de tout Sarlone voire du monde entier. En plus des tractations enfiévrées qui s'y déroulent chaque jour, cet endroit est un havre pour tous les étrangers désireux d'échapper au climat tendu de l'après-guerre. Parmi les guildes les plus notables, on trouve **la Maison Cannith** qui fournit les impériaux en armes nouvelles et modernes (fusils, canons) et **le Chantier Aéronaval Lyrandar**. Les Lyrandar sont des armateurs de vaisseaux élémentaires, marins ou volants.

A l'ouest, à l'ombre de la grande cathédrale, on trouve **le Quartier du Marche-pied**. Un endroit pauvre dont la misère a encore augmenté avec l'afflux de réfugiés consécutif à la guerre. Ce ghetto, dont les quelques vraies maisons surpeuplées tombent en ruine, s'apparente plus à un bidonville dans sa périphérie qu'à un véritable faubourg bien organisé. La criminalité et la prostitution y sont rampants et les quelques tavernes mal famées servent des tords-boyaux malsains.

LOCALITÉS



(1) LE BON LOCH :

Cette auberge attenante à la place du marché est la plus spacieuse de la ville. Elle comporte deux étages de chambres sans fioritures mais confortables et une immense salle commune presque toujours pleine où rôissent volailles et cuisses de moutons. La bière et le whisky y sont servis bon train par le patron, le Nain Fargrim Torunn. Il est assisté dans la tenue de son établissement par ses deux fils, Dask et Spark. Plusieurs serveuses humaines au charme certain complètent son équipe. Les prix équivalent à un train de vie confortable.

(2) LES DÉCOCTIONS DE TARIVOL :

Cette boutique d'apothicaire est tenue par le demi-elfe Tarivol Bisset. Dans la force de l'âge et d'un naturel placide, il fait le gros de sa fortune en vendant des potions de vigueur pour la chambre à coucher ou des solutions contraceptives. Grand herboriste, il peut fabriquer et vendre la plupart des infusions, décoctions ou macérations de plantes. Il vend aussi des potions de soin classique et des potions de respiration aquatique.

(3) CHEZ FORGEFEU ET BIEN-AFFÛTÉ :

Dans la rue des orfèvres, juste derrière la place du marché deux armureries se font face. On peut y trouver toutes les armes et armures disponibles pour des aventuriers mais les deux forgerons Elaim Forgefeu et Orsik Sharpwell se détestent et sont de féroces rivaux. Ils sont prêts à tout pour se déstabiliser et attirer les clients dans leur magasin plutôt que celui de leur concurrent, parfois au détriment de leur propre intérêt commercial.



(4) LE JOYAU DU BOLDIR :

Dans cette coquette maison du quartier du fort se trouve la bijouterie la plus importante et la plus raffinée de la cité. Elle est tenue par Maître Thalmar, un nain très âgé. On peut y trouver bagues, bijoux et gemmes de toutes tailles et valeurs et c'est l'endroit idéal pour revendre ses pierres précieuses.

(5) LE PUIT DU SAVOIR :

Cette minuscule boutique se trouve au pied du fort maritime. Les étagères sont emplies jusqu'au plafond de livres et d'ouvrages parfois rares et anciens. Il est presque impossible d'y pénétrer à plus de deux tant l'espace est occupé par les volumes en cuir reliés qui s'empilent un peu partout. La Patronne Valentina Kuipers est une minuscule humaine aux cheveux blancs et à la voix fluette, ses grands yeux noisettes amplifiés comme des soucoupes par ses épaisses lunettes. Malgré son âge avancé, elle conserve toute sa tête et ses connaissances en littérature sont phénoménales.

(6) LE COTTAGE AUX CYGNES :

Non loin du palais, sur la berge du boldir, se trouve une charmante chaumière de belle taille entourée d'un joli jardin à l'anglaise parfaitement entretenu. C'est ici que se trouve le cottage aux cygnes, l'auberge la plus distinguée de la ville. En plus d'une salle à manger tout en bois clair, tapissée de confortables peaux, l'auberge dispose de cinq suites au charme rustique et à la propreté exemplaire. Le couple de tenanciers Johan et Katerina Groot se mettent en quatre pour servir les clients dont la bourse peut soutenir le train de vie riche à aristocratique exigé par l'endroit.

(7) LA SIRÈNE :

Cette vaste taverne de deux étages est l'endroit le plus animé du port. Repaire des marins et des dockers, cet endroit fréquemment surpeuplé offre une ambiance chaleureuse parfois survoltée et les rixes y sont monnaies courantes. Deux ogres patibulaires assurent la sécurité et veillent à ce que les soirées les plus animées ne dégénèrent pas tragiquement. En plus de l'impressionnante quantité d'alcool qui s'y écoule chaque soir, des parties de dés et de cartes endiablées y ont lieu dans la salle du haut. La taverne est adjacente au "**Repos du marin**", une maison de passe très prisée. Arabella la changeline en est l'attraction phare et réserve ses services aux clients les plus distingués.

Les deux établissements sont administrés par Madame Gurdis. Sans surprise, l'une des naines les plus riches et les plus influentes de la ville et du clan Boldir.

(8) LA DERNIÈRE LANTERNE :

Tout au sud des docks on trouve une petite taverne dont la lanterne extérieure reste allumée toute la nuit. C'est ici que se retrouvent les capitaines de navires et les vieux loups de mer qui aiment à s'échanger bonnes histoires et informations dans une ambiance plus calme et feutrée que la Sirène. Tout en bois sombre rappelant l'intérieur d'un navire, l'endroit est souvent saturé par l'épaisse fumée des pipes. Le patron, Melk, est un Kalashtar d'une cinquantaine d'années, reconverti en tavernier après une vie de navigateur. Il aime à passer du temps dans la salle pour discuter avec ses clients, dont la plupart sont aussi ses amis.



(9) LA GUILDE DES HÉROS :

Les grandes maisons commerciales de Mihrboldir ont vite vu l'intérêt de structurer les activités de mercenariat en guilde, de manière à toucher un pourcentage sur les primes et à écarter les "ingérables". Souvent débordé depuis l'invasion, l'empire voit d'un très bon œil cette guilde et en a repris la supervision, sans toucher à sa structure. Se tenant sur la place centrale, elle est abritée par une maison à colombages de trois étages. En plus du bureau d'enregistrement des quêtes et mission, chapeauté par Van Cliff le greffier obséquieux, on trouve un espace de repos, avec une salle commune où un demi-orc tient un stand sans prétention vendant bières et saucisses grillées dans du pain frais. Il va sans dire que l'argent dépensé dans cette aire de repos retourne dans les poches de la guilde.

(10) LA CATHÉDRALE DE L'HÔTE SOUVERAIN :

Cet imposant édifice en ardoise blanche est le point central de la rive gauche de la cité. L'hôte souverain (emprunté à la mythologie d'Eberon) est un panthéon de divinités, très majoritairement célébré par les humains de Sarlone. La cathédrale a été bâtie il y a 300 ans sous l'influence des colons venus de Tridenbel. La cathédrale accueille chaque jour une petite célébration pour l'une des 6 divinités et le dernier jour de la semaine une grande messe pour l'ensemble du panthéon où la foule, majoritairement humaine, se presse. Les religieux du culte pratiquent également de nombreuses missions de charité pour les plus démunis et sont très actifs dans le quartier du marche-pied.

(11) LA CHAPELLE DES MARINS :

Cette petite chapelle construite sur la falaise qui domine le nord de Mihrboldir est un des édifices les plus anciens. On y célébrait autrefois Duathal, divinité Naine de la mer. Aujourd'hui c'est officiellement Kol Korran, dieu membre de l'hôte souverain que l'on révère, mais ses attributs sont différents ici que dans le reste du monde, et ce culte est un exemple des mélanges culturels nés de la longue cohabitation humano-naine. Les célébrations pour les marins et les navigateurs sont organisées par les Filles de la Mer, des veuves ou des orphelines de marins disparus. La grande prêtresse, la kalashtar Garsh, est également une membre influente de sa communauté et sa magie curatrice peut ressusciter les morts.

(12) VALDAHAN :

Cette taverne mal famée du marche-pied n'a à priori rien de particulier. Petite et crasseuse, elle sert de l'alcool mal distillé. Le patron, Dugal, est un nain xénophobe et méfiant, bien que comprenant le commun il feint l'ignorance et ne communique qu'en Nain. Mais cette Taverne en cache une autre. Dans le cellier de Valdahaz, on trouve un souterrain menant à la Taverne clandestine de Thrall Rusebarbe, le centre de ses opérations. Thrall s'y trouve régulièrement en compagnie de ses lieutenants et garde du corps. Un mot de passe doit être communiqué à Dugal pour pénétrer dans le souterrain.