

ADALSWEYR

LA PORTE HÉLYDIENNE

Autrefois, le royaume de Lòhrêm s'étendait fièrement depuis les hauteurs du massif aujourd'hui nommé Kyrdirêm jusqu'au Détroit d'Adalsweyr. Protégé par les Eldorons, ce territoire formait un rempart naturel entre les terres intérieures et la mer. Mais en l'an 1-354, une glaciation surnaturelle balaya Lòhrêm, anéantissant le royaume en un instant. Contraints à l'exil, les Elfes des montagnes survivants traversèrent le détroit pour trouver refuge dans les Chaînes d'Acier, empruntant le légendaire pont astérien de la Porte Hélydienne.

Ce pont colossal, érigé en 1403 – EA par la République astérienne, n'était pas qu'un exploit architectural. Il symbolisait l'unification des régions d'Hélyngard, un lien de pierre tendu entre les peuples et les ères. Dix ans après la chute de Lòhrêm, en 1-364, l'alliance du Trivium établit une présence durable à l'embouchure du détroit. Une ville douanière vit le jour : Adalsweyr. Ses bâtiments s'agrippent aux fondations du pont, suspendus au-dessus des flots, laissant aux navires marchands la possibilité de passer sous l'arche monumentale. Dès lors, la Porte Hélydienne devint un verrou stratégique, contrôlant l'accès entre la Mer du Trivium et la Mer du Sud.



Depuis ce jour, les forces du Trivium patrouillent le détroit. Elles inspectent les navires, régulent les transactions et traquent la contrebande. Mais si l'Archipel a renforcé sa présence à Adalsweyr, ce n'est pas uniquement pour des raisons douanières. L'île d'El'Dêrath, toute proche, regorge de bois et de minerais. Alors que les ressources se raréfient ailleurs, le Trivium cherche ici de nouvelles sources d'approvisionnement.

Après le séisme d'Harrenfell en 1-433, provoqué par une explosion majeure, un nouvel enjeu apparut : la poudre explosive. D'abord étudiée, puis strictement légiférée, elle devint un outil stratégique. Pirates, contrebandiers et opportunistes tentèrent d'en tirer profit, jusqu'à ce que le Trivium impose un monopole absolu sur son commerce. La poudre fut d'abord utilisée dans les mines, puis dans la défense. Des pièces de fonte virent le jour : les canons. Ils furent installés sur les remparts, à la Porte Hélydienne, puis sur les navires des Armadas Écarlates. Aujourd'hui encore, Adalsweyr conserve la mainmise sur le commerce fluvial. La Compagnie des Cinq Rives y joue le rôle d'intermédiaire officiel, garantissant, du moins en apparence, la légalité des échanges.

Adalsweyr s'étend sur le sud-est d'Ashann. À l'ouest, elle borde le Massif de Kyrdirêm. À l'est, les Chaînes d'Acier s'élèvent, abruptes, plongeant leurs racines dans la mer. Au sud, s'ouvre l'immensité de la Mer du Sud. Au nord, le fleuve permet de rejoindre la Mer du Trivium.

Le territoire est divisé en deux rives. La rive occidentale, ancrée à Ashann et la rive orientale, rattachée à El'Dêrath. Ports et quais bordent chaque rive. Les cargaisons partent vers Misance, Vylorinne ou le Bassin Intérieur, sous l'œil vigilant des Armadas Écarlates. Toute traversée sans manifeste en règle est un risque.

À proximité du passage menant à la Gueule de Lòhrêm, les hauts plateaux sont recouverts par la forêt de Mazzagath. Ancienne et dense, elle dissimule d'innombrables secrets. Parmi eux, une légende persiste : celle du Kirin, créature gardienne ancestrale. Selon les druides, le Kirin incarne l'harmonie universelle. Son pelage blanc irradie une lumière douce. Ses sabots n'impriment jamais le sol. Sa corne inclinée semble se plier à la volonté de la forêt. Il n'apparaîtrait qu'aux heures décisives, annonçant renouveau ou bouleversement. Le voir serait un présage, réservé à de rares élus. C'est également dans ces montagnes que le fleuve Némédên prend sa source, serpentant paisiblement jusqu'à Adalsweyr.



À l'est, les plaines de la Vallée d'Émeraude cèdent peu à peu la place à la canopée d'Aradii'yah, frontière naturelle avec El'Dêrath. Plus loin, les Chaînes d'Acier forment une barrière presque infranchissable, renforçant l'isolement stratégique de la région. Les Légions Écarlates sont omniprésentes. Elles surveillent berges et détroit, conscientes que la Porte Hélydienne doit tenir à tout prix.

La voie maritime reste le moyen le plus sûr pour atteindre la cité, bien qu'un passage terrestre existe via Ashann et la forêt de Mazzagath, rejoignant ensuite le Némédên. La population d'Adalsweyr est aussi diverse que la ville est tendue. Tous les peuples y passent, mais la majorité des habitants sont des soldats aux capes rouges. À l'extérieur des remparts, quelques fermes peinent à nourrir la cité. Les vivres viennent principalement de Misance ou de l'Archipel.

Le long du pont astérien, des cités suspendues abritent échoppes et ateliers. Forgerons, selliers et tailleurs y entretiennent l'équipement militaire. Le commerce prospère... tant que l'armée tient la route. Mais l'économie souterraine est tout aussi florissante. Prostitution et alcool dominent les nuits d'Adalsweyr. Soldats, contrebandiers et criminels s'y côtoient. Au marché noir, on trouve vins de Bérýnor, viandes de monstres marins venues de Valkrheim, conservées dans la glace ou le sel. La cité est régie par la loi martiale. Le couvre-feu est strict. La nuit, une rumeur persiste : les arbalétriers tireraient sans sommation. Mieux vaut vérifier l'identité d'un intrus une fois qu'il est à terre.

À Adalsweyr, le troc est une insulte. Seules comptent les pierres précieuses et les monnaies étrangères. La monnaie officielle reste l'Égal, introduit en 1291 – EC. Ce système quadratique reflète l'ordre rigoureux du Trivium. À Adalsweyr, posséder du platine n'est pas qu'une question de richesse : c'est un signe de pouvoir, dans une cité où chaque transaction peut sceller un destin.