

## Histoire du Fort de Borimar

Durant tout le dixième siècle, la grande Nation des Hommes, amputée de larges territoires et devenue le Vieil Empire, a tenté de restaurer sa grandeur passée par le commerce et l'exploration maritime. D'importantes expéditions furent lancées sur les mers entourant le Continent, notamment vers le Couchant, en Udril et vers le Méridion, en Oudoun. Ce n'est qu'à la toute fin du siècle que ces ambitions furent comblées avec la découverte en 987 des premières grandes terres émergées notables : l'archipel d'Eseleris. Ce vaste ensemble d'îles, situé entre les mers d'Oudoun et d'Oudral, paraissait sauvage et prometteur pour le Vieil Empire qui comptait bien s'y implanter et en exploiter les ressources nouvelles. Les navires impériaux vinrent donc longer les côtes de la première île découverte, Aoris, la plus proche du Continent.

Les équipages de ces bateaux réalisèrent vite qu'Eseleris était déjà en partie habitée par une étrange peuplade elfique. Ces Elfes, les Seleris, occupaient les plaines de l'île d'Aoris, qu'ils nommaient Olteran, et avaient bâti d'impressionnantes cités de pierre, comme celle de Teranor, dans la partie occidentale de l'île. Cependant, cela n'entrava pas le projet de colonisation de l'Archipel par les forces du Vieil Empire.

Après plusieurs voyages et des haltes éphémères sur les rivages d'Aoris, les navigateurs impériaux décidèrent d'implanter un vaste port fortifié au Nord de l'île. Cette ville devait être le premier jalon d'une installation sur les terres d'Eseleris. En 1027, quelques cent-quarante années après la découverte d'Aoris, une expédition impériale vint s'amarrer dans une large anse rocheuse et débarqua les premiers colons de l'Archipel, afin de débuter les travaux de constructions de ce qui deviendra le Fort de Borimar. L'emplacement choisi, sur un escarpement rocheux qui dominait les plaines et forêt alentour, avait jadis déjà été occupé, comme en témoignaient les anciennes ruines présentes sur le site, probablement elfiques ou même encore antérieures.

En quelques décennies, avec l'importation de ressources et de main d'œuvre venue du Vieil Empire, le port de Borimar s'érigea, se consolida et s'agrandit,

pendant que les Principautés Indépendantes lançaient, à leur tour, des flottes en direction des nouvelles terres insulaires. Le Fort lui-même, ceint d'épais remparts, était une véritable place militaire, conçue et équipée pour faire face à des attaques de la part des peuples autochtones, des bêtes féroces, d'adversaires issus des puissances continentales envieuses ou encore des pirates qui se mirent bien vite à arpenter les eaux d'Eseleris. À l'intérieur des hautes murailles de pierre, se trouvaient les quartiers d'une troupe conséquente de soldats, les bureaux de l'expédition coloniale et du gouverneur impérial dirigeant la place-forte, ainsi que d'énormes entrepôts pour les marchandises que le Vieil Empire espérait bien obtenir sur Aoris. Le Fort se doubla, au milieu du onzième siècle, d'une grande ville côtière, principalement en bois, et s'enrichit grâce aux échanges commerciaux entre l'Archipel et le Continent. Diverses ressources exotiques et rares transiterent par l'impressionnant marché de Borimar et la Compagnie des Îles Australes, l'organisation impériale chargée de la collecte et de l'exportation de ces richesses, s'installa en ville dans de vastes salles voutées.

Si les profits furent d'abord conséquents, permettant au Vieil Empire de renflouer les caisses de sa Nation déclinante, les choses se gâtèrent rapidement dans l'Archipel. Tout d'abord, une sévère concurrence coloniale se mit en place entre le pouvoir impérial, relativement affaibli par le démembrement de son territoire au cours des siècles précédent, et ses grandes rivales, les Principautés Indépendantes. Ces dernières, tournées depuis longtemps vers le commerce, notamment maritime, furent largement favorisées dans la conquête de l'Archipel et imposèrent aisément leur hégémonie sur Eseleris. Le Vieil Empire ne fut pas de taille à lutter contre l'influence grandissante des Principautés qui concentreront l'essentiel du commerce et fondèrent de nombreux avant-postes. Ensuite, l'installation impériale sur Aoris se heurta aux relations tendues avec les peuplades d'Elfes insulaires déjà présents sur l'île. En effet, à leur arrivée dans l'Archipel, les impériaux n'avaient reçu qu'un accueil froid de la part des Elfes Seleris, malgré la présence de Grands-Elfes dans les rangs des navigateurs. Les rapports diplomatiques entre colons et indigènes ne s'améliorèrent guère lorsque les forces expéditionnaires décidèrent de s'établir durablement sur Aoris, et qu'ils choisirent l'emplacement du Fort de Borimar.

Les anciennes ruines sur lesquelles le comptoir fortifié fut édifié semblaient être à la fois craintes et révérées par la tribu des Seleris.

Si des tractations commerciales purent parfois être établies entre les insulaires et les continentaux colonisateurs, une certaine hostilité émaillait cependant les échanges. L'animosité fut encore plus grande avec un autre groupe d'Elves Insulaires, les Exeris, résidant dans les forêts humides du Sud d'Aoris, notamment dans la Bruisse-Jungle. Ceux-ci se montrèrent agressifs envers les expéditions impériales qui tentèrent de s'installer plus avant dans les terres et d'exploiter les ressources naturelles d'Eseleris, comme les bois exotiques.

Cette situation compliquée dans l'Archipel, s'ajoutant aux difficultés politiques et économiques rencontrées par le Vieil Empire sur le Continent, mit un terme aux volontés d'une colonisation d'Eseleris. Le Fort de Borimar resta donc la seule véritable implantation impériale dans les îles du Sud. Progressivement, le budget alloué à la gestion de la cité portuaire diminua, tout comme les profits engrangés. Dans les dernières décennies du onzième siècle, le Vieil Empire initia le progressif retrait de ses troupes coloniales dans l'Archipel. Le Fort de Borimar se vida lentement de ses occupants avant que le pouvoir impérial de Famstrat ne décrète officiellement le renoncement à son projet d'implantation permanente à Eseleris en 1114. Les dernières garnisons sur places furent rappelées sur le Continent et la forteresse portuaire abandonnée.

Néanmoins, une petite troupe de soldats décida de déserte l'armée impériale et de rester sur l'île d'Aoris, avec leurs familles, ce qui constitua la base du premier peuplement autonome du Fort de Borimar. Ces hommes, qui désiraient s'affranchir du pouvoir de leur nation sur le déclin, entretinrent la place et se déclarèrent maîtres lieux. Par chance pour eux, les Principautés Indépendants ne s'emparèrent pas du Fort, durant ces quelques années d'occupation par les déserteurs, devenus contrebandiers et pillards.

Au fil du temps, plus en plus de pirates vinrent mouiller dans le port de Borimar, réparer leurs navires et échanger des cargaisons avec les occupants, sans chercher à prendre le contrôle de la ville par la force. Le lieu était devenu

un terrain neutre entre les différents équipages, un relai et un havre où ils pouvaient se détendre, commercer et s'équiper entre deux courses ou pillages.

Progressivement, les pirates se mêlerent aux résidents de Borimar, établirent leurs quartiers dans les vastes salles désaffectées du Fort, fréquentèrent les tavernes et boutiques qui se multipliaient à nouveau. Cette période fut celle de la renaissance de Borimar et de sa transformation en une cité pirate libre. La ville est, depuis, devenue un repère de contrebandiers et de forbans, grand comptoir commercial autonome, affilié ni au Vieil Empire ni aux Principautés Indépendantes, mais où les organisations marchandes de ces deux puissances continentales, la Fédération du Butin Insulaire et la Compagnie des Îles Australes, sont représentées. Borimar est dirigé par un conseil composé des capitaines des plus éminents équipages de pirates qui mouillent dans le port et surtout par un gouverneur élu parmi ces derniers. Sous cette tutelle et grâce à un code faisant office de loi, un semblant d'ordre règne dans les ruelles malfamées de la ville.