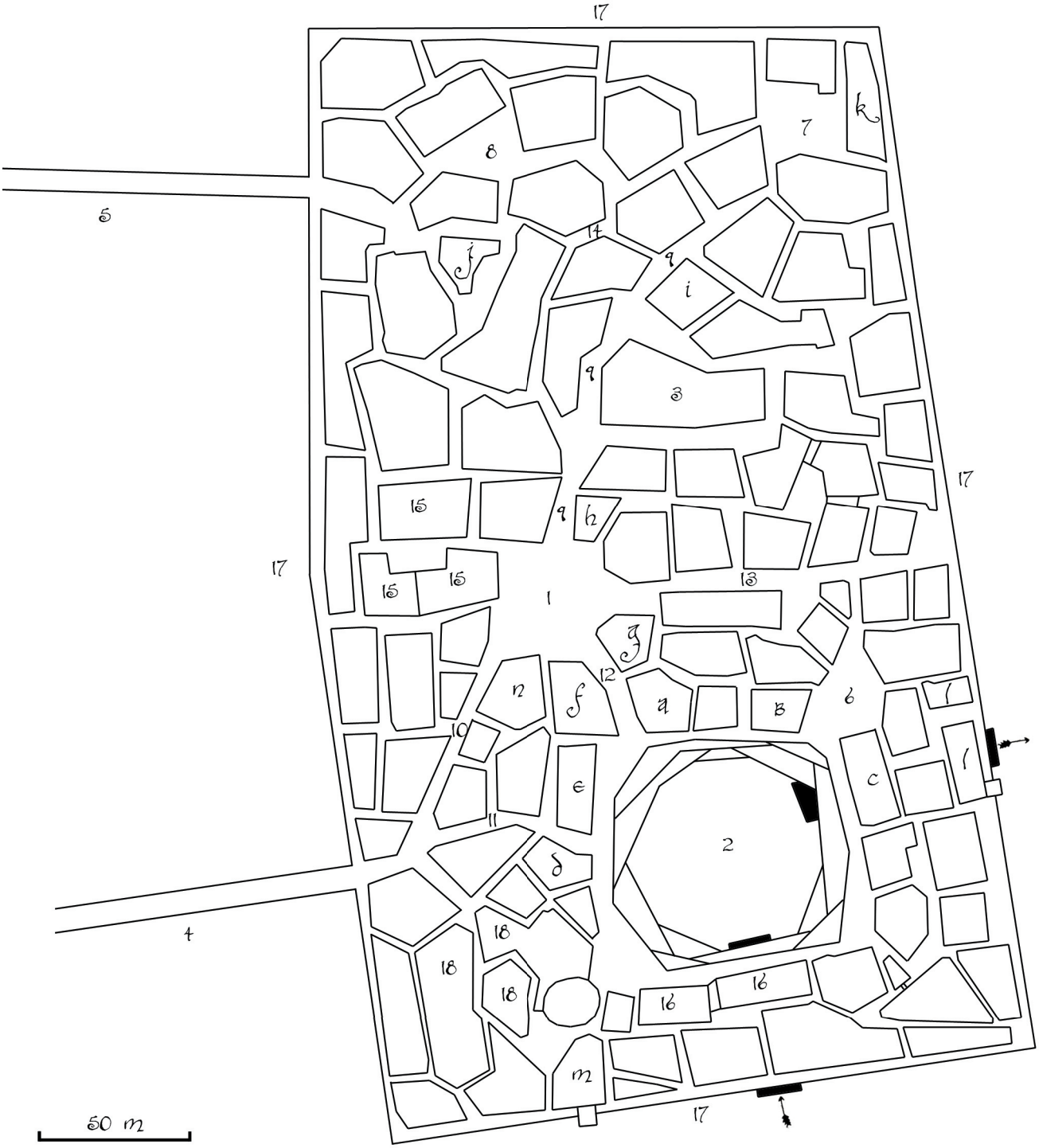
ESGAROTH
SUR LE LONG LAC

aux alentours de l'an 2960, Tiers-Âge de la Terre du Milieu



Rues & lieux d'importance

1. Place de la Victoire
Elle commémore les souffrances et le renouveau de l'an 2941, lorsque les hommes du Val vainquirent Smaug le Dragon. S'y tient le fameux marché d'Esgaroth, où se rencontrent dans un chahut indescriptible les marchands venus du Val tout entier, du Mont Solitaire aux confins de la Mer de Rhûn. On y trouve aussi, bien sûr, une vaste foule bigarrée de baladins, charlatans, et escrocs en tout genre.

2. Le Boc
C'est dans cet endroit au nom étrange (et dont les origines se perdent dans l'oubli) qu'arrivent la plupart des bateaux des pêcheurs, et des riches marchands voyageant par voie fluviale. Le bassin est semblable à celui qui était autrefois enclos dans Esgaroth-la-Vieille. On y accède par un tunnel de pierre, et on en ressort par un autre ; mais ces tunnels sont assez étroits, et pas bien hauts, ce qui cause la plupart du temps un désordre certain, en raison de l'activité commerciale intense de la Cité. On accède au niveau de la rue en gravissant les plates-formes s'élevant par degrés, sur tout le pourtour du bassin.

3. La demeure du Maître de la Cité (« le Château »)
C'est dans la plus grande bâtisse d'Esgaroth que vit le Maître de la Cité. En raison de sa taille, les citadins lui prêtent un nom plaisant mais certainement peu approprié : si la demeure est haute et d'allure austère, elle diffère peu des autres bâtiments de la ville. Aux rares privilégiés admis en son sein, elle dévoile en revanche ses plus beaux atours, car elle est aménagée, meublée et décorée avec faste : on peut ainsi contempler, sur les murs du vaste hall d'entrée, une large fresque exécutée de main de maître, et représentant Barde abattant le Dragon de sa flèche noire.

4. Pont de la Forêt
Il mène à quelques postes de garde fortifiés, situés sur la rive, ainsi qu'à une route longeant le Long-Lac jusqu'à Dale et le Mont Erebor vers le Nord ; une autre mène vers le Sud, au travers des vertes et fertiles rives du Lac, à travers pâturages et champs, jusqu'au vieux cimetière. Ce pont solide et large, soutenu par de fortes poutres ancrées au fond du lac, peut néanmoins être aisément abattu (en certains points stratégiques) en cas d'ultime nécessité — tout comme le pont des Falaises, un peu plus loin.

5. Pont des Falaises
Le deuxième pont d'Esgaroth, sensiblement moins fréquenté, rejoint lui aussi la route du Nord menant vers Dale. On l'appelle ainsi car sur la rive, il aboutit non loin d'un sentier éponyme menant vers le paysage chaotique du Nord-Ouest.

6. Place des Filetiers
Ce lieu animé et bruyant est tout entier consacré aux produits et aux gens de la pêche ; on vient y vendre qui son poisson, qui ses filets ou son bateau.

7. Place des Trois Peuples
Au centre de cette place trône une admirable fontaine, taillée par les artisans Nains, et abreuvée par le biais d'un ingénieux mécanisme. Elle a pour symbole l'amitié entre les gens du Val : de métal et de pierre, elle est sculptée aux effigies d'un Elfe, d'un Nain et d'un Homme. Il n'est pas rare de trouver poètes, chanteurs, et damoiseaux contant fleurette en ce petit endroit calme, au sein des beaux quartiers.

8. Place Neuve
Dans les maisons adjacentes à cette place logent la plupart des dignitaires aristocratiques et militaires de la Cité.

9. La Grand-Rue
L'une des artères principales de la ville, très fréquentée, menant au « Château » et aux quartiers riches.

10. Rue des Cinq Armées
Très passante, elle aussi, elle commémore la bataille du même nom.

11. Rue de la Nouvelle Ville

12. Rue des Marchands
Cette courte rue est l'une des plus larges de la ville, mais aussi l'une des plus encombrées, car c'est en l'empruntant que les marchands transportent leurs produits depuis le Boc jusqu'à la Place de la Victoire ; il y règne un vacarme considérable tout au long de la journée.

13. Rue des Rivières d'Or

14. Rue du Pied Velu
Une ruelle au nom étrange, d'origine mystérieuse.

15. Les Casernes
Ici vivent et s'entraînent les soldats de la garnison d'Esgaroth.

16. Les Halles
Autre grand lieu de marché, les marchands désirant s'y installer doivent ici payer leur place, souvent au prix fort (ce qui n'est pas le cas sur la Place de la Victoire) ; en contrepartie, on n'y craint pas les intempéries, et quelques gardes y assurent la sécurité. On y trouve donc généralement les produits les plus luxueux, de meilleure qualité, et de nombreux commerçants Nains.

17. Les Quais
Une grande partie des jetées, sur les quais Nord, sont réservées aux navires royaux. Autrement plus imposants que de simples bâteaux de pêche, ils peuvent servir au transport de troupes par les eaux comme à diverses missions d'escorte de navires commerciaux, lorsque les temps sont difficiles.

18. Les Taudis
Les quartiers au Sud-Ouest de la Cité sont les plus miséreux ; les incendies y sont monnaie courante, et les ruelles tortueuses sont autant de coupe-gorges où ne s'aventurent pas les honnêtes gens sans une solide escorte.

Marchands & autres personnages secondaires

a. Forgeron : Thorwald, fils de Thorburn
Le forgeron n'est pas des plus bavards, mais c'est un homme très franc ; de derrière sa grosse frange brune et sa moustache imposante, il comprend bien plus de choses qu'on ne pourrait le soupçonner.

b. Pidenwaïs, négociant en vins
Ce marchand rondouillard, au teint cuivré des gens du Sud, sélectionne les meilleurs crus et les met en cave pour les vendre tout au long de l'année ; ses concurrents, qui n'ont pas la chance de posséder un établissement fixe, ne peuvent remonter le fleuve depuis le Dorwinion qu'au moment des vendanges — sans quoi le prix du transport ne serait pas rentable.

c. Les Doigts-Agiles
Gilles, le propriétaire, n'est pas seulement un grand amateur de calembours ; il est surtout un excellent confectionneur de filets de pêche, et un cordonnier hors pair.

d. La Tannerie du Boc
Holgeir, le tanneur, a quelques problèmes avec son voisinage, qui semblent supporter avec difficulté les effluves acides s'échappant de son atelier. Mais il les envoie toujours paître sans remords : après tout, il ne fait que son travail, et si ces messieurs sont indisposés par les odeurs du cuir que l'on tanne, il n'ont qu'à déménager.

e. Taverne de la Flèche Noire
Le propriétaire se nomme Sigmund Antevil. Son établissement fait aussi office d'auberge, plutôt correcte (malgré les désagréments éventuels, selon la direction du vent, étant donné la proximité olfactive du voisin Holgeir).

f. Le Burin d'Argent
Atelier d'un tailleur de pierres Nain, du nom de Radsvid.

g. Nalbalann, négociant de tissus

h. Ganeald, apothicaire

i. Auberge de la Cloche dorée
Dirigé par Alnacar Brochu et ses quatre fils, c'est un établissement réservé à une clientèle aisée, recherchant luxe, calme et volupté. Repas et hébergement sont de toute première qualité... Mais n'y entre pas qui veut.

j. La Perle du Lac, joaillerie
Danayl, le propriétaire, est un orfèvre et un joailler des plus talentueux. Il est spécialisé dans l'ornement d'armures rutilantes et d'écussons respectables. Inutile de préciser, sans doute, que ses travaux sont hors de prix.

k. Bornam,
l. Forniald,
m. et Abavaïn sont des charpentiers, se chargeant des toitures comme des embarcations.

n. Le Comptoir des Saveurs
Odell le marchand vend ici quantité de produits luxueux, tout particulièrement des mets raffinés et exotiques venus du Sud et de l'Est.