

Myrren — Port des Rivages



Présentation

Myrren est le **port oriental de l'Empire Elkhor**, situé à la limite de la mer Dastur et des territoires Ossians. Plus petite que ses sœurs, elle n'en reste pas moins vitale : elle est à la fois **port de commerce** et **frontière militaire**.

Les navires de Myrren assurent la circulation des ressources entre l'Empire et ses alliés, tout en surveillant les tensions possibles avec les clans Ossians. Ici, l'équilibre est fragile : Myrren est autant une cité de négociants qu'un **poste avancé**, prête à basculer en forteresse si les relations venaient à se rompre.

Caractère de la cité

- **Port frontière** : la plus petite cité Elkhor, mais la plus exposée.
 - **Commerce intense** : un marché permanent où transitent ressources, perles Ossians, armes et vivres.
 - **Ambiance tendue** : chaque quai peut devenir une arène diplomatique ou un champ de bataille.
 - **Double fonction** : cité commerciale et avant-poste militaire.
-

Lieux notables

- **Le Quai des Mille-Pavillons** : port animé où flottent les bannières Elkhor et Ossians, signe d'échanges autant que de méfiance.
 - **La Halle des Négociants** : marché couvert où se concluent les traités commerciaux.
 - **La Forteresse de Sel** : bastion militaire bâti au bord de la mer, prête à verrouiller tout accès en cas de guerre.
 - **Le Phare de Dastur** : tour gigantesque qui guide les navires dans les eaux traîtresses de la mer, symbole de Myrren.
-

Ambiance

Myrren est à la fois **vivante et nerveuse**. Les marchés grouillent de négociants, marins et espions. Les Ossians y sont des partenaires quotidiens, mais chaque discussion cache une tension latente. Dans les tavernes du port, on dit que Myrren est la **“poignée de main armée”** des Elkhor : toujours ouverte à l'échange, mais jamais désarmée.

Politique

Myrren est dirigée par un **Prévôt du Commerce**, élu parmi les lignées Kaelith et Myrren locales, mais ses décisions doivent être validées par le **Commandant de la Forteresse de Sel**, toujours issu des Ashir. Ce double pouvoir reflète la nature de la cité : moitié marché, moitié fort militaire.

PNJ majeurs

☐ Erynd Kaelith — Prévôt du Commerce

Négociant habile, il veille à maintenir les alliances avec les Ossians tout en enrichissant Everward.

- **Signe** : cornes fines ornées de bijoux de nacre, vêtements colorés de négociant.
- **Rôle** : diplomate et négociateur en chef.



☐ Tharn Ashir — Commandant de la Forteresse de Sel

Guerrier austère, toujours méfiant envers les Ossians.

- **Signe** : cornes épaisses usées, arme symbiotique en hallebarde.
- **Rôle** : protecteur de la cité, partisan d'une ligne dure.



Révision #1

Créé 6 septembre 2025 16:40:39 par karubak

Mis à jour 6 septembre 2025 16:43:51 par karubak