Myrren — Port des Rivages



> **Note du MJ :** Myrren est la fenêtre de l'Empire sur l'extérieur. C'est la plus petite et la plus exposée des cinq cités Elkhor. Décrite comme la "poignée de main armée" du royaume, c'est une plaque tournante cosmopolite où l'or des marchands et l'acier des soldats se côtoient sur les mêmes quais.

- **Région :** Limite orientale de l'Océan d’Onyria, aux abords de la mer Dastur.
- **Statut :** Port de commerce international et avant-poste militaire stratégique face aux territoires Ossians.

□□ Présentation & Caractère de la Cité

Située aux confins des eaux traîtresses de la mer Dastur, Myrren est le verrou oriental de l’Empire Elkhor. Moins gigantesque que ses sœurs, elle n’en reste pas moins vitale. Ses navires et ses marins assurent la circulation permanente des ressources entre l’Empire et ses alliés terrestres ou maritimes.

- **Une Frontière sur le Fil :** Myrren vit dans un équilibre fragile. C’est une cité de négociants autant qu'un poste avancé militaire, capable de se verrouiller et de basculer en forteresse imprenable en quelques minutes si les relations diplomatiques venaient à se rompre.
- **Le Grand Brassage :** C'est un marché permanent et intense où transitent les denrées de Tharvos, les perles précieuses des Ossians, les armes symbiotiques de Karvos et les technologies humaines.
- **Ambiance :** Vivante, cosmopolite et profondément nerveuse. Les marchés grouillent de négociants, de marins de tous horizons et d'espions à la solde des grandes puissances (comme Skyperia). Les Ossians y sont des partenaires commerciaux quotidiens, mais chaque transaction cache une tension latente. Dans les tavernes des quais, l'ambiance est toujours à double tranchant : on s'y serre la main, mais on garde toujours une main sur la garde de son arme.

□□ Lieux Notables & Verrous Maritimes

- **Le Quai des Mille-Pavillons :** Un complexe portuaire d'une activité frénétique où flottent côte à côte les bannières de l'Empire Elkhor et celles des différents clans Ossians. C'est le symbole parfait de leur interdépendance économique teintée de méfiance mutuelle.
- **La Halle des Négociants :** Un immense marché couvert et hautement sécurisé où se négocient et se signent les grands traités commerciaux internationaux sous l'œil attentif des clercs de la cité.
- **La Forteresse de Sel :** Un bastion militaire massif et austère, bâti à fleur d'eau au bord de la mer. Ses défenses organiques et ses garnisons de la lignée Ashir sont prêtes à bloquer l'accès à la baie à la moindre alerte.
- **Le Phare de Dastur :** Une tour gigantesque et magique qui domine l'océan. Elle sert de guide aux navires marchands à travers les récifs et les courants meurtriers de la mer Dastur. C'est le symbole visuel de la cité de Myrren.

□□ Politique : Le Double Pouvoir (Marché et Bouclier)

La nature hybride de Myrren se reflète directement dans ses institutions politiques. La cité est régie par une gouvernance bicéphale où chaque décision nécessite un compromis entre l'or et le sang :

1. **Le Prévôt du Commerce :** Élu parmi les puissantes lignées locales Kaelith et Myrren, il gère l'économie, les taxes, les douanes et la diplomatie avec les marchands étrangers.
2. **Le Commandant de la Forteresse de Sel :** Toujours issu de la lignée martiale des Ashir, il détient le droit de veto militaire. Aucune décision majeure du Prévôt ne peut être appliquée sans sa validation, garantissant que la sécurité de l'Empire passe avant les profits.

□□ Personnages Importants de Myrren

□□ Erynd Kaelith — *Le Prévôt du Commerce*

- **Rôle public :** Négociateur habile, charismatique et doté d'un sens des affaires digne des plus grands marchands de Sicard. Il déploie toute son énergie pour maintenir la paix et les alliances économiques avec les clans Ossians, tout en s'assurant que les flux de richesses qui repartent vers Everward restent colossaux.
- **Signe distinctif :** Des cornes fines élégamment ornées de bijoux de nacre et de perles de mer, vêtu de riches vêtements colorés traditionnels des hauts négociants.

□□ Tharn Ashir — *Le Commandant de la Forteresse de Sel*

- **Rôle public :** Guerrier austère, froid et vétéran endurci des conflits maritimes. Il est le protecteur militaire de la cité. Tharn nourrit une méfiance viscérale et paranoïaque envers les clans Ossians, qu'il refuse de voir comme de simples partenaires. Il est le partisan d'une ligne politique dure et d'une militarisation accrue des quais.
- **Signe distinctif :** Des cornes épaisses, usées par le port du casque et les combats, maniant avec une aisance terrifiante une arme symbiotique prenant la forme d'une hallebarde lourde.

⚡ Points de Tension Frontaliers

- **La Querelle des Escortes :** L'Empire refuse catégoriquement aux flottes de guerre Ossians le droit d'approcher de la *Forteresse de Sel* pour escorter leurs propres marchands, ce qui crée des frictions régulières à la limite des eaux territoriales.
- **Le Nid d'Espions :** La double fonction de la cité en fait la plaque tournante idéale pour la contrebande d'armes symbiotiques réformées et le trafic d'informations secrètes vers le continent d'en bas ou vers les Cités Libres.
- **Les Embargos Éclairs :** Au moindre incident politique entre Everward et les dirigeants Ossians, le Commandant Tharn Ashir n'hésite pas à décréter des embargos militaires stricts, bloquant les navires à quai et asphyxiant temporairement l'économie locale, au grand désespoir du Prévôt Erynd.

Révision #2
Créé 6 septembre 2025 16:40:39 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 19:47:06 par karubak