

Port-Lhuven

Petite cité marchande située sur la Rauvin entre Sundabar à l'Est et Everlund à l'Ouest, Port-Lhuven est en pleine expansion.

Port-Lhuven (bourg). Traditionnel ; AL LB ; limite financière : 800 po ; ressources 56 840 po ; population : 1421 ; ouverte (humains 66%, nains 15%, demi-elfes 12%, elfes 4%, autres 2%).

Autorités : Conseil de la cité (6 élus pour 3 ans), Gardien des Portes **Elmath Toggor**, NB, homme, humain, Gue7 (nommé par le conseil).

Personnalités : **Lorgun Tri**, LB, homme, humain, Pre7 de Tyr (Grand Prêtre du temple de Tyr et membre du conseil), **Aravilar Braegen**, CB, homme, elfe de la lune, Mag6 (Aîné des magiciens de la ville et membre du conseil), **Selmat Orak**, LN, femme, humaine, Exp4 (propriétaire du Chasseur Heureux et membre du Conseil), **Varmus Prime**, CN, homme, humain, Rou3/Exp3 (dirigeant du Consortium des marchands de Port-Lhuven et membre du conseil), **Ariston Bonden**, LM, homme, demi elfe, Rou2/Ens2 (Porte parole des pêcheurs et bateliers, membre du conseil [et de la SFSP]), **Bradin Tête-dure**, LB, homme, nain, Gue4 (représentant de la communauté naine et membre du conseil)

Garde de la cité : Gue5, Gue3 (*2), Gue1(*4), Mag3, Mag1 (*2), HdA6, HdA4 (*2), HdA2 (*4), HdA1 (*8)

Autre : Barb3, Barb1 (*2), Bard2, Bard1 (*2), Dru6, Dru3 (*2), Dru1 (*4), Ens2, Ens1 (*2), Gue5, Gue3 (*2), Gue1(*4), Mag6, Mag3, Mag2 (*4), Mag1 (*6), Moi3, Moi1 (*2), Pal3, Pal2 (*2), Pal1 (*4), Pre7, Pre4 (*2), Pre2 (*4), Pre1 (*8), Rod1, Rou6, Rou3 (*2), Rou2 (*4), Rou1(*8)

Exp8, Exp4 (*2), Exp2 (*4), Ade4, Ade2 (*2), GdP11, GdP6 (*2), GdP3 (*4), GdP2 (*8), Nob1 (*7), Exp1 (*40), Ade1 (*7), HdA1 (*66), GdP1 (*1203)

Principales importations : bière, armures, armes, fruits, sucre, minerais, objets en argile, or, argent, meubles, outils

Principales exportations : vin, céréales, cuir, fourrures, poisson,

Port-Lhuven était, à l'origine, un petit port de pêche qui servait d'étape aux marchands faisant le trajet entre Sundabar et Everlund. La cité a commencé à se développer lorsque les nains ont augmenté le trafic maritime sur la Rauvin. La cité s'est alors dotée de murs pour se défendre contre les invasions orques qui retardaient son expansion et détruisaient la campagne alentour. Aujourd'hui, Port-Lhuven est en passe de devenir un protectorat de l'Alliance des Marches d'Argent. En effet, le conseil envisage déjà de demander un siège, car l'expansion démographique donne de plus en plus de poids à cette candidature.

Organisation de la cité

Le Conseil de la Cité : Port-Lhuven est dirigé par le Conseil de la Cité, un petit groupe de personnes élues pour trois ans (bien que la majorité de ses membres enchaîne les mandats). Le Conseil nomme le Gardien des Portes et émet les décrets qui vont agir sur la vie de la cité. Le Conseil se réunit dans le Manoir, lieu où se trouve aussi une petite garnison de la garde et les bureaux des principaux agents de la ville. Tous les jours, le Conseil se réunit pour discuter des actions à envisager, des taxes en vigueur qui pourraient être modifiées, de l'expansion de la cité... C'est le Conseil qui a permis de réunir les hameaux se trouvant autour de la cité dans un même système juridique, et établit ainsi une loi sur les trouvailles des aventuriers. En effet, tous les trésors que trouvent les aventuriers sont taxés de 5% (la valeur de revente des objets est prise en compte, soit 50% du prix de l'objet neuf). Le Conseil délivre aussi les autorisations qui

permettent aux aventuriers d'opérer dans la région, ainsi que certains mandats leur permettant de se substituer à la garde ou aux milices (extrêmement rare, seulement pour des aventuriers ayant fait leurs preuves).

Le Gardien des Portes : il est nommé par le Conseil juste après son élection. Il est responsable de l'ordre dans la cité, ainsi que du prélèvement des taxes et des droits de douane.

Le Consortium des Marchands de Port-Lhuven : c'est la guilde locale des marchands. Tous les commerçants de la cité en font partie. Cette guilde permet de faire respecter un certain nombre de principes concernant le commerce dans la cité (concurrence...), ainsi que de limiter l'influence des fournisseurs de matières premières sur les prix. Elle prélève une petite taxe (moins de 5%) sur les recettes de tous les commerçants, ce qui lui permet de faire des stocks de toutes les matières premières. Ces fournitures sont stockées dans l'entrepôt de la guilde ou dans les caves du bâtiment où se trouvent les bureaux. L'actuel dirigeant du Consortium est Varmus Prime, un homme qui a déjà fait ses preuves dans le commerce, en faisant construire une partie des docks de la cité.

Sites importants

Port-Lhuven a été bâti selon les arrivées des colons. Ainsi, on peut distinguer plusieurs quartiers dans la ville : le Quartier Sylvain, le Quartier du Roc Solide, le Quartier du Port, le Quartier des Pèlerins, le Quartier du Conseil.

Les portes de la ville

Il y a deux portes pour entrer dans Port-Lhuven : la Porte d'Everlund et la Porte de Sundabar. Elles sont nommées ainsi parce qu'elles s'ouvrent sur la direction de ces deux cités. Les clefs de ces portes sont gardées par le Gardien des Portes, chef militaire de la cité, qui est nommé par le Conseil pour une durée de 3 ans. L'actuel Gardien des Portes est Elmath Toggor. Les portes ont été faites par les nains du quartier du Roc Solide, et sont enchantées pour résister aux éléments. Pour les détruire, il faudrait au moins un dragon adulte.

Le Quartier Sylvain

C'est le lieu d'habitation des elfes, demi-elfes et autres personnes proches de la nature et des arbres. Les maisons sont construites en bois, les remparts sont couverts de lierre et le sol est couvert d'un gazon vert toute l'année. C'est dans ce quartier qu'on trouve l'auberge du Chasseur Heureux, la chapelle dédiée à Corellon Larethian et un cairn autour duquel se réunissent les druide.

Le Quartier du Roc Solide

Ce quartier abrite la communauté nombreuse naine de Port-Lhuven. Des forges de qualité y sont présentes, ainsi que des joailliers et autres marchands de pierres précieuses. On y trouve aussi une chapelle dédiée à Moradin, et l'auberge du Loup Fiévreux. Ce quartier est situé entre le port et la porte d'Everlund. Le quartier s'étire en hauteur : les forges et les ateliers sont situés sous terre, tandis que les habitations et boutiques donnent sur les rues. D'un point de vue quelque peu naïf, on pourrait presque penser que les maisons de ce quartier sont plus solides que les murs de la cité. Les rues sont pavées avec soin et il n'y a que très peu de légumes (potagers...).

Le Quartier du Port

Le quartier du Port est, comme son nom l'indique, situé le long de la Rauvin. On y trouve des comptoirs de marchands, des entrepôts, des tavernes plus ou moins bien fréquentées et la très agitée auberge du Sabordeur... C'est dans ce quartier que le Consortium des Marchands de Port-Lhuven a son établissement. Dans le Quartier du Port, on peut trouver à peu près tout ce qu'on cherche : les navires marchands amènent de multiples marchandises, et les comptoirs existants

ont de nombreuses relations dans d'autres villes des Marches d'Argent. Les bâtiments de ce quartier sont plutôt hétéroclites, on trouve des baraques en bois et des grandes maisons en pierre. Un aventurier qui cherche du travail comme mercenaire peut très bien aller dans ce quartier, les marchands sont toujours prêts à payer d'avantage pour la protection d'un mage ou d'un guerrier expérimenté.

Le Quartier des Pèlerins

Le nom de ce quartier vient du temple de Tyr de la ville. Le temple est contre la muraille Est de la ville et de nombreuses maisons sont bâties autour de lui. Le temple abrite aussi une petite compagnie de paladins et quelques moines, tous fidèles à Tyr. On trouve aussi dans ce quartier l'auberge du Pèlerin Affamé, une auberge de bonne qualité qui accepte tout le monde pour un prix plutôt modique et une petite chapelle dédiée à Séluné.

Le Quartier du Conseil

C'est dans ce quartier que se trouve le Manoir du Conseil, sorte d'hôtel de ville, grande bâtisse fortifiée faite de pierres où se réunit le Conseil tous les jours. Devant le Manoir se trouve la place du marché : grande étendue sans bâtiments fixes où se rendent les fermiers des hameaux alentours pour vendre leurs produits. C'est dans ce quartier aussi que se trouve le magasin □□l'Etoile d'Or□□, propriété du mage Aravilar Braegen, membre du conseil et aîné des mages de la ville. De nombreux marchands habitent ce quartier, car habiter près du Manoir permet d'entendre les rumeurs avant les autres habitants.

Les Auberges et Tavernes

L'Auberge du Pèlerin Affamé : c'est l'une des 4 auberges de la ville. Tenue par un ancien aventurier, Nahol Etlak (homme, humain, LN, guerrier 3, membre de la SFSP), cette auberge n'est pas un haut lieu de divertissement. Mais les lits sont propres et la nourriture satisfaisante. On n'y trouve que de la bière, mais elle est de bonne qualité. Elle se trouve près du temple de Tyr. Bizarrement, on y aime pas trop les non humains.

L'auberge du Loup Fiévreux : Cette auberge rustique est tenue par une famille de nains : les Korkax. Venue de la citadelle d'Adbar, cette famille s'est installée en ville et s'enrichit régulièrement. L'auberge est le meilleur endroit pour déguster de la bière à Port-Lhuven, car les Korkax ont des contacts avec de nombreuses brasseries des Marches d'Argent. Les chambres sont prévues pour des personnes ne cherchant pas de luxe particulier, mais elles sont agréables et on peut s'y reposer sans problème. La cuisine est à base de gibier et de poisson, et le cuisinier est plutôt doué.

L'auberge du Chasseur Heureux : Cette vieille auberge a été construite lors de la création de la ville. Les marchands de passage et les nobles se rendant dans la région pour chasser les créatures qui s'y trouvent se rendent dans cette auberge. On peut y trouver des guides connaissant la région, et qui sont prêts à conduire des groupes d'aventuriers n'importe où, pourvu que la paye soit suffisante. Cette auberge est tenue par Jolir Nor (Bard2, CB, homme, demi-elfe). Le vin et la cuisine sont de bonne qualité, et pour la modique somme de 5 pa, on peut passer la nuit dans le dortoir, un repas arrosé de bière étant fourni. On peut aussi y prendre des contacts plus douteux.

L'auberge du Sabordeur : Cette auberge souvent enfumée est plus connue pour ses rixes d'ivrogne que pour la qualité de son service. Son propriétaire n'est autre que Varmus Prime, mais il reste très discret la-dessus. C'est Matéhus le borgne ancien brigand repent, qui en est le gérant. C'est le meilleur endroit pour y perdre sa paye aux jeux de dés.

La Taverne du Soleil : Cette taverne est située dans le Quartier Sylvain. Tenue par Shaelnol Leth, un demi-elfe (exp2), cette auberge accueille avec plaisir les bardes et autres ménestrels.

Contre une représentation de qualité, Shaelnol offrira à boire et à manger au barde, et si la représentation est vraiment exceptionnelle, il lui donnera quelques po. La taverne est une maison faite de végétation : des arbres entrelacés forment les murs, et le sol est en gazon.

La Taverne du Marteau : cette taverne est située dans le Quartier du Roc Solide. Elle est jumelée avec la chapelle de Moradin. Les Tap-fer tiennent la taverne et la chapelle. La bière y est d'excellente qualité, mais les gens qui n'ont pas les moyens de payer leurs consommations sont impitoyablement remis entre les mains de la garde. La taverne est un bon endroit pour des aventuriers cherchant du travail : les marchands humains et les nains se rendent souvent ici pour discuter affaires, et nombre d'embauches se sont faites dans cette taverne.

A ces établissements on peut ajouter quelques tavernes disséminées dans toute la ville, mais sans réelle importance.

Magasins et Commerces

Port-Lhuven est une ville en pleine expansion, et de nombreux artisans elfes et nains s'y sont installés.

La Place du Marché : Désignée comme le centre de la ville et séparant les quartiers, c'est le meilleur endroit pour obtenir des renseignements sur la région et les hameaux alentours, et aussi pour acheter des objets mineurs (artisanat local, nourriture...).

L'Etoile d'Or : c'est le seul magasin qui vend des objets magiques dans la ville. On peut y trouver de nombreuses potions, et un bon nombre de parchemins de sorts jusqu'au niveau 3. Ce magasin est tenu par Aravilar Braegen, et il est approvisionné par lui et les mages de la ville. Il propose des cours de magie en échange de menus services : fabrication de potion ou écriture de parchemin pour lui ou la boutique.

Le Baiser de Sunie : Datant de la construction de la ville, cet établissement offrant les services de « dames de compagnie » et massages en tout genre, a déjà déménagé 3 fois. Sa tenancière, la très belle « Dame Marissa » dont personne ne connaît le nom de famille a beaucoup de soucis pour ne pas gêner le voisinage. Ceci dit, son influence certaine auprès de quelques membres du conseil l'aide facilement à retrouver un logement.

Les Fournitures de Gaela : ce magasin est situé dans le Quartier des Pèlerins. On y trouve tous les objets nécessaires à la vie de tous les jours, ainsi que des parchemins vierges et certains composants de sorts. La tenancière, Gaela, est une femme forte qui ne se laisse pas abuser facilement. Un garde est en permanence dans la boutique, pour éviter les vols.

Le Bac : Des passeurs au service de la ville font payer la traversée par bac entre la rive nord et sud de la Rauvin. N'ayant aucun pont ou guet dans les environs immédiates de Port-Lhuven, ce commerce est très lucratif pour la ville.

Les forges des nains : le Quartier du Roc Solide est le quartier des forges. Les nains qui s'y sont installés ont amené avec eux leurs outils et leur savoir-faire. Ce sont eux qui fournissent les armes de la garde et de la milice, ainsi que les outils des fermiers autour de la ville. On peut y trouver n'importe quelle arme, et si on ne la trouve pas, on peut la faire fabriquer. Les nains fabriquent aussi des objets de maître, mais pas d'objets magiques.

Les Maîtres artisans elfiques : dans le Quartier Sylvain se trouvent de nombreux artisans elfes, bijoutiers, fabricants d'arcs. On peut y trouver toute sorte d'arcs, arbalètes et autres armes à projectiles. Des sculpteurs y sont aussi présents, ils embellissent les maisons des riches marchands et le quartier elfes, ainsi que certaines auberges ou tavernes.

Les temples et chapelles

La religion à Port-Lhuven reste du domaine privé. On y trouve un temple de Tyr, une chapelle dédiée à Moradin, une chapelle de Corellon Larethian et en cherchant un peu dans le Quartier des pèlerins, on peut trouver la chapelle de Séluné.

Le Temple de Tyr : il est dirigé par le Grand Prêtre Lorgun Tri (Pre7 de Tyr), et abrite un bon nombre de prêtres, moines et paladins. En effet, le temple dispose d'une force armée importante pour une ville de cette taille. Sept paladins et trois moines de Tyr vivent dans le temple, et combattent pour la gloire de Tyr. Ils aident la garde lors d'attaques orques, et se rendent parfois dans les villages de la région lorsqu'un problème important arrive.

La Chapelle de Moradin : accolée à la taverne du marteau, la chapelle de Moradin est tenue par Keltark Tap-fer (LB, Pre4 de Moradin). La plupart des nains vivant à Port-Lhuven ou s'y trouvant pour une période courte s'y rendent pour rendre grâce à Moradin. Keltark rend service à tout le monde, faisant bénéficier la population de ses sorts de soins et de bénédiction.

La chapelle de Corellon Larethian : est située au fond du Quartier Sylvain. La prêtresse Shelvora Nelsa (CB, Pre4 de Corellon Larethian) accueille tous ceux qui veulent se recueillir un instant dans la chapelle, ou discuter avec elle de la bénédiction de son Dieu dont bénéficie le quartier.

La chapelle de Séluné : fut construite il y a seulement 10 ans sous l'influence d'un puissant prêtre chasseur de loup-garous de passage. Il éradiqua un petit clan de ces monstres et avec l'argent de la récompense, fit construire cette petite chapelle puis reparti à l'aventure. Brahiss Moonlighting CB, Pre2 de Séluné, homme, demi elfe est le seul prêtre à y officier. Sans aucune influence dans la région, cette chapelle a toute de même un point fort. Elle regorge d'ouvrages de légende en tout genre et de publications ésotériques ou religieuses que collectionne Brahiss depuis de nombreuses années.

Intrigues possibles & secrets

La Sainte Fraternité des Sangs Purs : Cette organisation secrète est dirigée par Ariston Bonden qui prône la supériorité de la race humaine et revendique le droit aux colons humains de gouverner la vallée de la Rauvin. Nul ne sait qu'Ariston est en réalité un demi elfe qui, traumatisé depuis sa petite enfance à Luneargent, cache son ascendance elfique. Ces membres (environ 50 personnes) portant des cagoules blanches se réunissent régulièrement à l'extérieur et font brûler des mannequins représentant divers races. A l'intérieur de la ville, ils se font plus discret. Ils sont à l'origine de quelques bagarres mais Ariston aurait depuis peu, engagé un alchimiste afin de concocter un sal coup.

Contrebande : Varmus prime en plus de son commerce légal, est le chef d'un réseau de contrebande allant de Sundabar à Everlund. Beaucoup de marchandises illicites passent entre ses mains et Dame Marissa serait une de ses meilleurs clientes. Varmus commence à réfléchir très sérieusement à la création d'une guilde de voleur.

Le secret des Marpers : A l'écart de la ville, vit une famille de fermier, les Marpers. Ils s'obstinent à vivre en dehors de la ville et même lors de raids orques, ceux-ci se calfeutrent dans leur cave plutôt que d'aller sous le couvert des murailles. Venant rarement en ville, les rumeurs fusent sur leur compte. En fait, il y a dix ans, leur enfant a été blessé par un loup-garou alors qu'il n'était âgé que de 3 ans. Atteint de lycanthropie, le jeune garçon se transforme régulièrement. Maintenant adolescent, il se fait de plus en plus fort. Sera-t-il bientôt capable de briser ses chaînes ?

L'apprenti mage : Non loin de la ville au nord, vit un petit clan d'orques dirigé par Garum, LM, mâle, demi-orque, G3, qui n'a qu'une obsession, devenir un magicien. Il a récemment enlevé un

jeune mage mais qui hélas n'a pas survécu aux blessures infliger par la torture (Le Shaman ayant volontairement donné un placebo). Garum ne pouvant pas déchiffrer le livre du magicien, nul doute qu'il tentera bientôt de kidnapper un autre « maître ».

