

Everward, Cité-Île des Elkhor



Présentation

Everward est la **capitale du royaume Elkhor**, l'une des quatre races primordiales de Sicard. Située au cœur de l'océan d'Onyria, la cité recouvre l'intégralité de son île, transformée en port, marché et quartier vivant.

Carrefour du sud-ouest, Everward est considérée comme la **capitale économique** de la région. Ses marchés foisonnent de richesses venues de tout Sicard, mariant la **technologie humaine récente** et la **magie ancestrale des Elkhor**.

Commerçants hors pair et guerriers redoutés, les Elkhor tirent leur puissance d'un équilibre entre diplomatie et discipline, renforcé par leurs alliances avec les **seigneurs telluriens** et les **clans Ossians**.

Caractère de la cité

- **Ville-monde** : l'île entière est bâtie, chaque espace dédié à l'habitat, au commerce ou à la défense.
 - **Économie totale** : tout Elkhor contribue à la prospérité commune, sans enrichissement individuel.
 - **Mélange des savoirs** : la cité marie technologie humaine et art magique organique.
 - **Carrefour diplomatique** : Everward est un centre d'échanges où se nouent pactes et alliances.
-

Quartiers et lieux notables

- **Le Grand Marché** : cœur battant d'Everward, halle immense ouverte sur les quais, dédiée au négoce de tout Sicard.
 - **La Tour des Comptes** : centre administratif, où chaque bénéfice est enregistré puis redistribué à la Commune.
 - **Les Faubourgs de Pierre** : quartiers troglodytes, creusés dans la roche et marqués de motifs organiques.
 - **Le Port des Mille-Voiles** : complexe portuaire colossal où se croisent Ossians, Telluriens et marchands humains.
 - **L'Arène des Armes** : vaste amphithéâtre où les Elkhor démontrent la puissance de leurs armes symbiotiques.
-

Ambiance

Everward respire la **discipline et la prospérité**. Chaque Elkhor connaît sa place et agit pour le bien commun. La ville vibre au rythme des marchés, des traités et des démonstrations martiales.

Mais derrière cette façade d'ordre parfait, subsistent la mémoire du Grand Schisme et la crainte que ce peuple, si uni, ne redevienne un adversaire implacable.

Politique

Organisation interne

- **La Première Voix** : élue à vie par les Maîtres d'œuvre, elle incarne l'unité et la parole du peuple.
- **Les Maîtres d'œuvre** : conseil dirigeant des grands artisans, marchands, diplomates, guerriers et érudits.
- **La Commune** : chaque Elkhor appartient à une cellule productive ; tous les bénéfices sont redistribués équitablement.

Lois et justice

- **Principe** : tout acte nuisant à la Commune est un crime.
- **Crimes économiques** : fraude, enrichissement personnel → confiscation, exil, travail forcé.
- **Crimes de trahison** : collaboration avec l'ennemi, refus de service → exil définitif.
- **Sacrifice final** : peine capitale rare, où le criminel offre son corps et son arme symbiotique au royaume.

Relations extérieures

- Alliances solides avec les **Telluriens** et les **Ossians**.
- Relations méfiantes avec l'**Empire** et les **Cités libres**, qui respectent leur puissance mais craignent leur rigidité.
- Diplomatie active, menée par les lignées Kaelith.

Forces et tensions

- **Forces** : cohésion collective, prospérité partagée, discipline martiale.
 - **Tensions** : rejet par les cultures individualistes, réputation belliqueuse héritée du Schisme.
-

PNJ majeurs

☐☐ Deyra Solkan — Première Voix d'Everward

Élue suprême, dirigeante absolue du royaume. Stratège implacable, elle incarne l'ordre et la prospérité de la cité.

- **Signe** : cornes sculptées d'or, vêtements sobres marqués de sceaux commerciaux.
- **Rôle** : garante du communisme sacré Elkhor, gardienne des traités.



☐☐ Marveth Kaelith — Ambassadeur aux Cités Libres

Diplomate charismatique, envoyé d'Everward dans les grandes cités étrangères.

- **Signe** : silhouette fine, arme symbiotique en rapière élégante.
- **Rôle** : expansion des alliances et des réseaux commerciaux.



☐ Korash Ashir — Maître des Arènes

Guerrier massif, figure martiale de la cité. Il forme les jeunes Elkhor et supervise l'Arène des Armes.

- **Signe** : cicatrices profondes, arme symbiotique en marteau gigantesque.
- **Rôle** : incarnation de la force guerrière et protecteur d'Everward.



☐☐ Veyraën l'Archiviste — Gardien des Profondeurs

Mystique Veyra, gardien des archives et de la mémoire des Elkhor.

- **Signe** : peau marbrée, yeux bleu intense, sceptre organique.
- **Rôle** : mémoire et sagesse, conseiller discret de la Première Voix.



Révision #2

Créé 6 septembre 2025 10:48:44 par karubak

Mis à jour 6 septembre 2025 17:00:31 par karubak