Everward, Cité-Île des Elkhor



> **Note du MJ :** Everward est une "ville-monde" qui recouvre l'intégralité de son île. C'est un spectacle unique : une fourmilière ultra-disciplinée où la technologie humaine la plus récente se mêle à une magie organique millénaire, et où la

> notion même de richesse personnelle est un crime de haute trahison. Visuellement, c'est un choc esthétique total, à la croisée d'un Steampunk industriel (cuivre, pistons, vapeur lourde) et d'un Cyberpunk dystopique (néons de sève, réseaux de données vasculaires, implants cyber-organiques), le tout greffé sur les structures vivantes des Elkhor.

- **Région :** Centre de l'Océan d’Onyria.
- **Statut :** Capitale du royaume Elkhor et plaque tournante économique du sud-ouest de Sicard.
- **Dirigeante :** La Première Voix Deyra Solkan.

□□ Caractère & Atmosphère de la Cité

- **Une Ville-Monde Totale :** L’île entière a été façonnée et bâtie par le peuple Elkhor. Aucun espace n'est laissé au hasard : chaque structure est optimisée pour l’habitat collectif, le négoce à grande échelle ou la défense militaire.
- **Le Métissage des Savoirs :** Everward est un carrefour technologique fascinant. Les étals des marchés marient harmonieusement les innovations technologiques humaines récentes et l’art magique organique ancestral des Elkhor. Des conduits de cuivre crachant de la vapeur longent des câbles de sève fluorescents qui alimentent des terminaux de données organiques.
- **Ambiance :** La cité respire la discipline, l'order et une prospérité partagée. Les rues vibrent au rythme des négociations commerciales, des signatures de traités et des démonstrations martiales. C'est une ruche bourdonnante où le bruit des pistons industriels se mêle aux pulsations harmoniques de la cité vivante.
- **L'Ombre du Passé :** Derrière cette façade d'harmonie parfaite, les nations étrangères gardent en mémoire le rôle d'Everward lors du *Grand Schisme*. Beaucoup craignent que ce peuple, s'il venait à s'unir derrière une cause belliqueuse, ne redevienne un adversaire implacable et destructeur.

□□ Quartiers & Lieux Notables

- **Le Grand Marché :** Le cœur battant de la cité. Une halle monumentale ouverte sur les quais où s'échangent les richesses et ressources venues des quatre coins de Sicard. C'est ici que le troc de haute technologie humaine rencontre le commerce des composants magiques.

- **La Tour des Comptes :** Le centre névralgique de l'administration Elkhor. C'est ici que chaque transaction, bénéfice ou ressource importée est méticuleusement enregistré par les scribes avant d'être redistribué équitablement à la Commune via des réseaux pneumatiques en cuivre.
- **Les Faubourgs de Pierre :** Des quartiers résidentiels troglodytes uniques, directement creusés dans la roche de l'île et ornés de motifs d'architecture organique propres à leur peuple, illuminés par des néons neuro-végétaux.
- **Le Port des Mille-Voiles :** Un complexe portuaire colossal où se croisent continuellement les flottes des Ossians, les navires des Seigneurs Telluriens et les marchands humains. Les grues à vapeur géantes y côtoient des écluses biologiques régulées par la magie.
- **L’Arène des Armes :** Un vaste amphithéâtre à ciel ouvert dédié aux démonstrations de force, où les guerriers Elkhor exposent la puissance terrifiante de leurs armes symbiotiques devant les acheteurs et diplomates étrangers.

□□ Organisation Interne & Justice

L'Appareil Politique

- **La... Première Voix :** Élue à vie par le conseil des Maîtres d’œuvre, elle est la dirigeante absolue, incarnant l’unité et la parole sacrée du peuple Elkhor.
- **Les Maîtres d’Œuvre :** Le conseil dirigeant de la capitale, composé des plus grands esprits dans les domaines de l'artisanat, du commerce, de la diplomatie, de la guerre et de l'érudition.
- **La Commune :** La structure de base de la société. Chaque citoyen appartient à une cellule productive. L'enrichissement individuel est inexistant : tous les bénéfices sont centralisés puis redistribués de manière parfaitement équitable.

Les Lois Implacables du Collectif

Le droit Elkhor repose sur un principe unique : *tout acte qui nuit à la Commune est un crime.*

- **Crimes Économiques (Fraude, rétention de richesses, enrichissement personnel) :** Punis par la confiscation immédiate de tous les biens, le travail forcé ou l'exil hors du royaume.
- **Crimes de Trahison (Collaboration avec l'ennemi, refus de servir le collectif) :** Punis par l'exil définitif de l'Empire.
- **Le Sacrifice Final :** La peine capitale, extrêmement rare. Le criminel est condamné à offrir son propre corps (sa chair) et son arme symbiotique pour qu'ils soient réabsorbés et réutilisés par le royaume.

□□ Personnages Importants d'Everward

- □□ **Deyra Solkan – La Première Voix d’Everward**
  - *Rôle public :* Élue suprême et dirigeante absolue du royaume. Stratège implacable, elle incarne la stabilité, l'ordre et la prospérité économique d'Everward. Elle est la gardienne des traités internationaux et du communisme sacré.
  - *Signe distinctif :* Des cornes magnifiquement sculptées d’or, vêtue de robes sobres mais marquées de puissants sceaux commerciaux.
- □□ **Marveth Kaelith – L’Ambassadeur aux Cités Libres**
  - *Rôle public :* Diplomate brillant, charismatique et issu de la prestigieuse lignée des Kaelith. Il est l'envoyé spécial d’Everward auprès des grandes cités volantes étrangères (Orthys, Helion, Vesperion, Aegis-Burus). Sa mission est d'étendre les alliances et de sécuriser les réseaux marchands.
  - *Signe distinctif :* Une silhouette fine et élégante, arborant une arme symbiotique qui prend la forme d'une rapière d'une grande finesse.
- □□ **Korash Ashir – Le Maître des Arènes**
  - *Rôle public :* Figure martiale suprême de la capitale. Ce guerrier massif et vétéran supervise l’Arène des Armes et s'assure de l'entraînement rigoureux des jeunes Elkhor à l'art de la guerre symbiotique. Il est le bouclier et le protecteur d'Everward.
  - *Signe distinctif :* Un corps marqué de cicatrices profondes, maniant une arme symbiotique titanesque en forme de marteau de guerre.
- □□ **Veyraën l’Archiviste – Le Gardien des Profondeurs**
  - *Rôle public :* Mystique de la race des Veyra, il est le gardien des archives secrètes, des savoirs anciens et de la mémoire historique des Elkhor. Il agit comme un conseiller de l'ombre, discret mais indispensable, auprès de la Première Voix.
  - *Signe distinctif :* Une peau marbrée singulière, des yeux d'un bleu intense et un sceptre organique qui pulse d'une faible lueur.

⚙ Bestiaire Hybride (Cyber-Industrial Symbiosis)

La faune d'Everward et de l'océan d'Onyria a été profondément modifiée par l'industrialisation lourde des Elkhor et l'intégration de la cybernétique humaine à leur magie organique.

- **Les Scarabées-Soupapes (Valve-Scarabs) :**
  - *Description :* Gros insectes de la taille d'un bouclier, dotés d'une carapace en laiton et d'engrenages naturels en cuivre. Leur abdomen est un réservoir transparent où

pulse une sève bioluminescente sous haute pression.
    - *Rôle :* Ils vivent greffés sur les tuyauteries de la *Tour des Comptes*. Ils régulent mécaniquement la pression de la vapeur industrielle tout en filtrant les données numériques encodées dans les flux de sève de la ville.
- **Les Molosses de Chitine-Vapeur :**
    - *Description :* Prédateurs quadrupèdes massifs, nés de la fusion biologique entre des canidés locaux et l'ingénierie Elkhor. Leur squelette externe est fait d'une chitine noire ultra-dense, percée de pistons hydrauliques et de petites cheminées d'échappement en cuivre sur le dos. Leurs yeux sont des implants cyber-optiques qui lurent d'un rouge froid.
    - *Rôle :* Utilisés par la garde pour traquer les fraudeurs économiques dans les recoins sombres des *Faubourgs de Pierre*. Leur morsure injecte un sédatif neuro-organique puissant.
- **Les Crustacés-Foreurs d'Onyria (Clockwork Leviathans) :**
    - *Description :* Immenses homards abyssaux dont les pinces naturelles ont été renforcées par des plaques d'acier rivetées et des foreuses rotatives à vapeur. Leur système nerveux est directement connecté aux terminaux de commande des Elkhor via un réseau de fibres vasculaires.
    - *Rôle :* Ils travaillent dans les bas-fonds du *Port des Mille-Voiles* pour creuser la roche, réparer les fondations sous-marines de la ville-monde et charger les navires lourds.

⚡ Relations Extérieures & Tensions

- **Le Bloc du Sud-Ouest :** Everward maintient des alliances diplomatiques et militaires extrêmement solides avec ses voisins immédiats : les **Seigneurs Telluriens** et les **clans Ossians**.
- **Le Choc Culturel :** La cité mène une diplomatie très active, mais se heurte régulièrement au rejet ou à l'incompréhension des cultures individualistes du continent (comme **Levecourt**), qui voient l'organisation Elkhor comme une dictature aliénante.
- **La Vigilance Céleste :** L’Empire de Norn (Skyperia) et les Cités Libres respectent la puissance financière et militaire d'Everward. Cependant, ils surveillent de très près la capitale, redoutant que sa rigidité idéologique ou un réveil de sa vieille nature belliqueuse ne vienne briser l'équilibre précaire du monde.

□□ Secrets & Coulisses du Collectif [Réservé au MJ]

- **Le Marché Noir du Data-Myr :** Si la richesse matérielle est interdite à Everward, une monnaie clandestine a fait son apparition dans les bas-fonds technologiques : le *Data-Myr*. Il s'agit de capsules de sève magique modifiées avec de la haute technologie humaine, capables de stocker des souvenirs interdits, des secrets d'État ou des algorithmes de piratage. **Marveth Kaelith** utilise ses voyages diplomatiques pour importer en secret des composants de Neo-Tokyo afin de stabiliser ce réseau de contrebande d'informations.
- **Le Secret du Sacrifice Final :** Lorsqu'un criminel subit le *Sacrifice Final*, son esprit et sa mémoire ne sont pas effacés : ils sont numérisés et stockés dans les serveurs bio-mécaniques des profondeurs de la *Tour des Comptes*. **Veyraën l'Archiviste** utilise les esprits de ces "morts civiques" comme une puissance de calcul monumentale pour anticiper les fluctuations économiques mondiales et guider les choix de **Deyra Solkan**.
- **La Poudrière Industrielle :** Les ouvriers humains de la Commune, influencés par des agents infiltrés de **Levecourt**, commencent à saboter discrètement les *Scarabées-Soupapes* pour provoquer des surcharges de vapeur. Ils réclament le droit à la propriété privée et menacent de paralyser le *Port des Mille-Voiles* si la Première Voix ne révise pas les lois implacables du collectif.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **La Fuite des Comptes :** Un scribe de la *Tour des Comptes* a été arrêté pour avoir tenté de cacher une puce de données contenant la liste des transactions secrètes entre Everward et le mystérieux retour de l'Empire d'Aurelia. Avant d'être condamné au *Sacrifice Final*, il a réussi à transférer les données dans le noyau d'un *Scarabée-Soupape* qui s'est enfui dans les conduits du *Grand Marché*. Les PJ sont engagés pour capturer l'insecte avant que les espions de Skyperia ne s'en emparent.
2. **L'Arme Déchaînée :** Lors d'une démonstration majeure dans *l'Arène des Armes*, le marteau symbiotique titanesque de **Korash Ashir** a brutalement rejeté ses composants cybernétiques humains, devenant fou et fusionnant avec un *Molosse de Chitine-Vapeur*. La créature s'est enfuie dans les *Faubourgs de Pierre*, massacrant les cellules productives sur son passage. Korash engage les PJ pour abattre le monstre en toute discrétion afin de cacher la faille technologique aux acheteurs étrangers.

Révision #4
Créé 6 septembre 2025 10:48:44 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 19:54:59 par karubak