

Karvos, la Cité-des-Arènes



Présentation

Karvos est la **cité martiale des Elkhor**, un archipel de petites îles rocheuses d'Onyria, battues par les vents et les vagues. Longtemps considérées comme inhabitables, elles furent reliées par des ponts colossaux et des passerelles de pierre vivante, façonnant un ensemble unique où chaque îlot accueille une fonction guerrière.

Ici, l'entraînement, les compétitions et les démonstrations martiales dominent la vie quotidienne. Karvos est autant un **centre militaire** qu'un **théâtre public** : les Arènes attirent les Elkhor de tout le royaume, ainsi que des étrangers fascinés par la puissance de leurs armes symbiotiques.

Caractère de la cité

- **Archipel martial** : cité composée de plusieurs îles reliées entre elles.
 - **Entraînement permanent** : toute la population participe aux exercices, démonstrations ou logistiques militaires.
 - **Théâtre du pouvoir** : les Arènes sont autant un lieu de spectacle que de guerre.
 - **Équilibre** : bien que tournée vers la guerre, Karvos reste ancrée dans l'idéal Elkhor du communisme sacré : chaque victoire appartient au collectif.
-

Lieux notables

- **La Grande Arène de Fer** : colisée central où se déroulent tournois, démonstrations et rites d'armes.
 - **Les Ponts du Courage** : passerelles gigantesques qui relient les îles, lieux d'entraînement pour les duels aériens.
 - **Les Îlots de l'Essai** : petites îles réservées aux épreuves de passage des jeunes Elkhor, souvent périlleuses.
 - **Le Bastion des Ashir** : forteresse martiale servant de caserne, école et temple de la discipline guerrière.
 - **La Salle des Lames** : dépôt sacré où sont conservées les armes symbiotiques des héros tombés.
-

Ambiance

Karvos résonne de bruits de marteaux, de cris de guerre et d'applaudissements. Chaque rue, chaque passerelle devient une arène potentielle. La cité vit au rythme des combats rituels, qui ne sont pas des jeux sanglants mais une manière d'honorer le Titan et de renforcer l'unité du peuple.

Politique

Karvos est gouvernée par un **Triumvirat Martial**, composé de trois Maîtres de lignée Ashir, Kaelith et Veyra.

- L'Ashir veille à la discipline militaire.

- Le Kaelith entretient les relations diplomatiques avec les spectateurs étrangers.
- Le Veyra préserve le caractère rituel et sacré des combats.

Contrairement à Everward ou Tharvos, la politique de Karvos est plus autoritaire, marquée par la rigueur martiale. Les décisions sont rapides, souvent imposées par le poids de la discipline.

PNJ majeurs

☐☐ Tharok Astuk— Seigneur des Arènes

Guerrier massif et légendaire, champion incontesté de Karvos.

- **Signe** : cornes épaisses brisées et reforgées en ornement.
- **Rôle** : dirigeant militaire, incarnation vivante de la discipline Ashir.



☐☐ Ysera Kaelith — Voix des Ponts

Diplomate et maîtresse de cérémonie, organisant les tournois publics pour les visiteurs étrangers.

- **Signe** : silhouette fine, rapière symbiotique argentée.
- **Rôle** : ambassadrice, gardienne de l'image de Karvos.



☐☐ Voren Veyra — Gardien des Essais

Mystique austère, surveille les rites de passage sur les îlots de l'Essai.

- **Signe** : peau ébène, sceptre organique fissuré par le temps.
- **Rôle** : garant du caractère sacré des épreuves.



Révision #2

Créé 6 septembre 2025 16:26:30 par karubak

Mis à jour 6 septembre 2025 16:34:42 par karubak