Karvos, la Cité-des-Arènes



Présentation

> **Note du MJ :** Karvos est le bouclier et l'épée de l'Empire Elkhor. Bâtie sur des rochers hostiles autrefois jugés inhabitables, cette cité-garnison est un spectacle de discipline de fer et de ferveur patriotique. C'est ici que bat le cœur militaire de la ruche, là où la symbiose entre les guerriers et leurs armes de chair est poussée à son paroxysme absolu. Visuellement, l'archipel offre un spectacle

> brutal : d'immenses usines de blindage à vapeur (Steampunk) s'encastrent dans la roche noire, tandis que les arènes brillent de projecteurs à sève et de tableaux de scores holographiques (Cyberpunk) alimentés par le système nerveux de l'île.

- **Région :** Océan d’Onyria.
- **Statut :** Cité martiale de l'Empire Elkhor et centre d'entraînement suprême des armes symbiotiques.
- **Dirigeants :** Le Triumvirat Martial (Tharok Astuk, Ysera Kaelith, Voren Veyra).

□□ Présentation & Caractère de la Cité

Karvos s'déploie sur un archipel de petites îles rocheuses et abruptes, perpétuellement battues par les vents violents et les vagues déchaînées d’Onyria. Les Elkhor ont dompté cet environnement hostile en reliant chaque morceau de roche par des ponts colossaux et des passerelles de pierre vivante. Chaque îlot s'est ainsi vu attribuer une fonction guerrière spécifique.

- **Le Théâtre du Pouvoir :** Karvos est autant une base militaire ultra-sécurisée qu'un théâtre public à ciel ouvert. Les démonstrations de force et les tournois rituels y attirent les Elkhor de tout le royaume, ainsi que de nombreux observateurs étrangers fascinés par la puissance de leurs armes symbiotiques.
- **L'Entraînement Total :** À Karvos, l'armée et la société ne font qu'un. Toute la population locale participe quotidiennement aux exercices, aux revues de troupes ou à la logistique militaire de l'Empire.
- **Ambiance :** La cité résonne perpétuellement du fracas des forges, du rythme des tambours, des cris de guerre et des acclamations de la foule. L'atmosphère est dure mais festive. Les duels et les combats rituels n'y sont pas considérés comme des jeux sanglants, mais comme une manière sacrée d'honorer le Titan et de cimenter l'unité du peuple. Chaque victoire individuelle y est immédiatement dédiée au collectif.

□□ Lieux Notables & Îlots Spécialisés

- **La Grande Arène de Fer :** Un colisée central monumental construit en bord de mer. C'est le cœur névralgique de Karvos, où se déroulent les grands tournois internationaux, les revues militaires de la *Première Voix* et les rites sacrés liés à l'éveil des armes symbiotiques.

- **Les Ponts du Courage :** Des passerelles gigantesques suspendues au-dessus du vide et de l'océan déchaîné. Elles servent de terrain d'entraînement intensif pour les tactiques de combat en hauteur et les duels aériens.
- **Les Îlots de l’Essai :** Un groupe de petites îles escarpées et sauvages, réservé aux épreuves de passage hautement périlleuses que doivent surmonter les jeunes Elkhor pour prouver leur valeur militaire.
- **Le Bastion des Ashir :** Une forteresse colossale taillée à même le roc. Elle sert à la fois de caserne générale, d'académie militaire et de temple dédié à la discipline guerrière.
- **La Salle des Lames :** Un sanctuaire crypte solennel où sont conservées et nourries les armes symbiotiques des héros Elkhor tombés au combat, en attendant qu'elles choisissent un nouveau porteur digne d'elles.

□□ Politique : Le Triumvirat Martial

Contrairement aux autres cités de l'Empire, la politique à Karvos est profondément autoritaire et rigide, calquée sur la chaîne de commandement militaire. Les décisions y sont expéditives, dictées par le sens du devoir. La cité est gouvernée par un Triumvirat Martial, composé de trois Maîtres représentant les trois grandes lignées Elkhor :

- **L’Ashir :** Veille à la discipline de fer des troupes, aux tactiques de combat et à l'administration des casernes.
- **Le Kaelith :** Gère la haute diplomatie, la sécurité et l'accueil des spectateurs et dignitaires étrangers qui assistent aux tournois.
- **Le Veyra :** Préserve la dimension mystique, s'assure du caractère rituel des combats et de la dévotion au Titan.

□□ Personnages Importants de Karvos

- □□ **Tharok Astuk – Le Seigneur des Arènes**
  - *Rôle public :* Guerrier massif, champion incontesté des arènes et légende vivante à travers tout Sicard. Il dirige les forces militaires de l'archipel et incarne à lui seul la discipline implacable de la lignée Ashir.
  - *Signe distinctif :* Des cornes épaisses, brisées lors de ses innombrables batailles et magnifiquement reforgées avec des ornements d’or.
  - *Visage caché [MJ] :* Tharok est secrètement terrifié. Son arme symbiotique, une hache de chair colossale, a commencé à fusionner de manière irréversible avec son système nerveux central. Elle lui transmet des hallucinations de guerre totale et une

soif de sang incontrôlable. Il pousse secrètement le Triumvirat à lancer une guerre préventive contre les Ossians avant de perdre totalement l'esprit.

- **Ysera Kaelith – La Voix des Ponts**
  - *Rôle public :* Diplomate d'élite et maîtresse de cérémonie en chef de l'archipel. C'est elle qui organise les tournois publics, gère les loges des visiteurs étrangers et s'assure que la puissance de Karvos rayonne à l'international. Elle est l'ambassadrice et la vitrine politique de la cité.
  - *Signe distinctif :* Une silhouette fine et altière, portant à la ceinture une arme symbiotique prenant l'apparence d'une rapière argentée.
  - *Visage caché [MJ] :* Ysera utilise l'effervescence des tournois mondiaux pour orchestrer un vaste réseau de contre-espionnage. Elle pactise en secret avec des agents de **Neo-Tokyo** (**Kobayashi Robotics**). En échange de plans d'armements biologiques Elkhor, elle reçoit des puces de sur-cadencement cybernétiques illégales qu'elle fait implanter sur ses gladiateurs pour s'assurer que Karvos ne perde jamais un duel international.
- **Voren Veyra – Le Gardien des Essais**
  - *Rôle public :* Mystique austère, froid et inflexible. Il supervise les rites de passage traditionnels sur les Îlots de l’Essai. Il s'assure qu'aucun favoritisme n'ait lieu et est le garant spirituel de la sacralité des épreuves face au Titan.
  - *Signe distinctif :* Une peau d'un noir d'ébène saisissant, s'appuyant sur un sceptre organique lourd, fissuré par le temps.
  - *Visage caché [MJ] :* Voren a découvert une anomalie sous les *Îlots de l'Essai*. Les grottes sous-marines abritent des sanctuaires de **l'Empire d'Aurelia**. Les épreuves rituelles qu'il fait passer aux jeunes recrues ne servent pas seulement à tester leur valeur, mais à nourrir inconsciemment les sceaux magiques qui maintiennent les horreurs aureliennes endormies dans les abysses.

Bestiaire Martial d'Onyria

L'agressivité de l'environnement et l'omniprésence des déchets industriels et biologiques des forges Elkhor ont donné naissance à des prédateurs impitoyables autour de l'archipel.

- **Les Requins de Laiton (Gore-Squales) :**
  - *Description :* Squales abyssaux massifs attirés par le sang des blessés de la *Grande Arène de Fer*. Leur peau est naturellement recouverte d'écailles de laiton durcies par les rejets des fonderies de Karvos.
  - *Danger :* Ils nagent en meutes compactes sous les *Ponts du Courage*. Si un guerrier tombe lors d'un duel en hauteur, les Requins de Laiton déchiquètent sa chair et son armure en quelques secondes grâce à des mâchoires pneumatiques.
- **Les Faucons-Glaives :**
  - *Description :* Rapaces d'altitude féroces dont les serres et le bec sont faits d'une chitine tranchante comme des lames de rasoir.

    - *Comportement :* Les dresseurs de l'Ashir les utilisent pour tester les réflexes des recrues sur les passerelles suspendues. Ils attaquent en piqué, forçant les guerriers à parer tout en maintenant leur équilibre au-dessus du vide.
- **Les Sangsues de Moelle (Marrow-Leeches) :**
    - *Description :* Parasites rampants qui pullulent dans les recoins sombres de la *Salle des Lames*. De la taille d'un avant-bras, elles se nourrissent de la sève magique et des nutriments organiques nécessaires à l'entretien des armes symbiotiques en sommeil. Si elles entrent en contact avec la chair d'un humanoïde, elles tentent de s'y greffer de force pour drainer son mana.

□□ Secrets du Triumvirat [Réservé a MJ]

- **La Rébellion des Lames :** Le grand secret de la *Salle des Lames* est que les armes des héros disparus refusent de plus en plus d'être attribuées à de nouveaux porteurs Elkhor. Elles semblent attendre un signal. Voren Veyra soupçonne que la conscience collective du Titan est en train de réécrire les directives biologiques des armes, préparant un éveil massif qui retournera les outils de guerre contre l'Empire lui-même.
- **Le Virus de Shibuya :** Les implants cybernétiques de pointe qu'**Ysera Kaelith** importe clandestinement de Neo-Tokyo contiennent un cheval de Troie conçu par **Keiko Kobayashi**. Ce virus informatique est capable de cartographier l'ADN du Titan à travers les connexions neurales des gladiateurs Elkhor augmentés. Si Neo-Tokyo parvient à finaliser cette carte génétique, ils pourront fabriquer des contre-mesures technologiques capables de désactiver instantanément l'armée symbiotique de Karvos.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **L'Hérétique des Lames :** Une arme symbiotiques légendaire, conservée dans la *Salle des Lames*, s'est violemment réveillée et s'est évadée du sanctuaire en brisant ses conteneurs. À la surprise générale, elle n'a pas choisi un général Elkhor, mais s'est greffée de force sur un prisonnier humain originaire de **Néo-Boston** qui nettoyait les casernes. Le Triumvirat veut exécuter l'humain pour blasphème, mais la lame le protège en déployant un bouclier de chair impénétrable. Les PJ sont engagés pour désamorcer la situation avant que les casernes n'explosent.
2. **Sabotage en Haute Altitude :** Lors du grand tournoi international de la *Grande Arène de Fer*, plusieurs passerelles des *Ponts du Courage* s'effondrent mystérieusement en plein duel, précipitant des dignitaires de **Levecourt** dans les flots infestés de *Requins de Laiton* . La Maréchale **Calya Drav** (d'Aegis-Burus) accuse Karvos de complot. Les PJ doivent

mener l'enquête au milieu des festivités martiales et découvrir si le sabotage vient d'une taupe de Skyperia ou des cyber-implants défaillants d'Ysera Kaelith.

Révision #4
Créé 6 septembre 2025 16:26:30 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 20:04:14 par karubak