

L'Empire Elkhor



Présentation

L'Empire Elkhor est l'un des plus anciens et des plus vastes royaumes de Sicard. Né de la **chair du Titan**, son peuple possède la plus longue longévité connue et incarne la stabilité, la prospérité et la discipline. Ancré dans l'**océan d'Onyria**, l'Empire se déploie autour de cinq cités majeures, chacune incarnant une facette essentielle de sa puissance.

Réputés pour leur **commerce** et leur **diplomatie**, mais aussi pour leur **force martiale**, les Elkhorsont des partenaires recherchés autant que des rivaux redoutés. Leur organisation en **communisme sacré**, où chaque individu sert le collectif, fait de leur société un modèle d'ordre et d'efficacité, admiré par certains et craint par d'autres.

Structure impériale

- **Everward** — Capitale et cœur économique.
- **Tharvos** — Grenier nourricier, cité agricole sacrée.
- **Karvos** — Cité martiale, archipel des Arènes.
- **Lyssara** — Cité spirituelle, centre mystique et ancien siège impérial.
- **Myrren** — Port-frontière, cité commerciale tournée vers les Ossians et la mer Dastur.

Chacune de ces cités est autonome dans son domaine, mais toutes rendent compte à **Everward** et à la **Première Voix**, garante de l'unité.

Politique

L'Empire Elkhors fonctionne sur le principe du **communisme sacré** : tout acte individuel est jugé selon son apport au collectif.

- La **Première Voix** dirige Everward et incarne l'autorité impériale.
 - Les **Maîtres d'œuvre** forment des conseils locaux, encadrant commerce, armée, archives et foi.
 - Les **cités** sont interdépendantes : l'abondance de Tharvos nourrit Karvos, les flux de Myrren enrichissent Everward, la sagesse de Lyssara guide tout l'Empire.
-

Culture et mode de vie

Chaque Elkhors choisit un **Maître d'œuvre** à l'adolescence, auquel il lie sa vie et son métier. Les profits et succès sont redistribués à la **Commune**, garantissant l'égalité.

Voyager n'est pas mal vu : au contraire, l'exil volontaire nourrit l'Empire par de nouveaux contacts et de nouvelles richesses.

Le Choix du Maître d'Œuvre

À l'aube de leur maturité, tous les jeunes Elkhor sont convoqués à Everward pour le **Rituel de Répartition**. Rassemblés dans la capitale insulaire, ils doivent choisir un **Maître d'Œuvre**, figure reconnue pour son expérience et son autorité dans un domaine précis (commerce, navigation, guerre, artisanat, diplomatie, érudition...).

Sous la tutelle de ce maître, l'Elkhor apprend son métier et son rôle dans la société. Une fois formés, ils sont **répartis entre les différentes cités et communautés du royaume**, assurant un équilibre des savoir-faire et une circulation constante des talents.

Ce système garantit la cohésion d'Everward : nul Elkhor ne vit uniquement pour lui-même, mais pour la prospérité partagée de l'ensemble du peuple.

Forces et faiblesses

- **Forces :**
 - Organisation collective d'une efficacité redoutable.
 - Puissance économique et diplomatique.
 - Armée disciplinée et armes symbiotiques uniques.
 - **Faiblesses :**
 - Société perçue comme rigide, parfois aliénante.
 - Souvenir encore vif de leur rôle belliqueux au Grand Schisme.
 - Tensions permanentes avec les Ossians, voisins immédiats.
-

Relations extérieures

L'Empire Elkhor est une puissance incontournable dans le sud-ouest de Sicard.

- **Alliés stratégiques :** seigneurs telluriens, certains clans Ossians.
 - **Relations tendues :** Empire de Norn, Cités libres (qui voient en eux une menace par leur organisation rigide).
 - **Position actuelle :** entre admiration et méfiance, l'Empire Elkhor reste un partenaire indispensable mais jamais tout à fait digne de confiance.
-

Révision #4

Créé 6 septembre 2025 15:55:39 par karubak

Mis à jour 7 septembre 2025 14:17:35 par karubak