L’Empire Elkhor



> **Note du MJ :** L'Empire Elkhor est une puissance colossale, admirée pour son absence totale de pauvreté et son efficacité logistique, mais crainte pour son effacement absolu de l'individualisme. C'est un modèle de ruche sociétale sacrée où le mot "Moi" n'a pas de sens face au "Nous". Visuellement et technologiquement, c'est le berceau d'une symbiose unique : la chair d'un Titan décomposé fusionnée avec une ingénierie lourde, à la lisière du Steampunk mécanique et du Cyberpunk organique.

- **Origine mythologique :** Né de la chair même du Titan.
- **Particularité biologique :** Plus longue longévité connue parmi les peuples de Sicard.
- **Région d'ancrage :** L'Océan d’Onyria (Voisins immédiats des Ossians).

□□ Présentation générale

L’Empire Elkhor est l’un des plus anciens et des plus vastes royaumes de Sicard. Fortement ancré dans l’Océan d’Onyria, son peuple possède une espérance de vie hors du commun et incarne aux yeux du monde la stabilité, la prospérité et une discipline de fer.
Réputés pour leur génie commercial et leur diplomatie subtile, mais aussi pour leur force martiale dévastatrice, les Elkhor sont des partenaires recherchés autant que des rivaux redoutés. Leur société est entièrement structurée autour d’un **communisme sacré** où chaque individu voue sa vie au service du collectif, faisant de l’Empire un modèle d’ordre et d’efficacité absolue, fascinant pour les uns, profondément aliénant pour les autres.

□□ Structure Impériale : La Pentarchie Interdépendante

L'Empire se déploie autour de cinq cités majeures autonomes dans leur domaine, mais toutes connectées et interdépendantes. Elles rendent des comptes à la capitale et à la **Première Voix**, garante absolue de l'unité nationale.

Cité	Rôle & Spécialisation	Dynamique au sein de l'Empire
Everward	**Capitale impériale**	Le cœur économique, le poumon industriel et le centre névralgique du pouvoir.
Tharvos	**Cité agricole sacrée**	Le grenier nourricier de l'Empire, dont l'abondance biologique alimente toutes les autres cités.
Karvos	**L'Archipel des Arènes**	La cité martiale, berceau des armées, de la forge symbiotique et des tacticiens Elkhor.
Lyssara	**Centre mystique**	La cité spirituelle et l'ancien siège historique de l'Empire, gardienne de la sagesse et de la mémoire.
Myrren	**Port-frontière**	La cité commerciale, plaque tournante cosmopolite tournée vers les Ossians et la mer Dastur.

⚖ Politique & Société : Le Communisme Sacré

Chez les Elkhor, la notion de propriété privée ou d'ambition personnelle n'existe pas. Tout acte individuel est pesé et jugé uniquement selon son apport à la communauté.

- **La Première Voix :** Dirigeante suprême siégeant à Everward, elle est l'incarnation de l'autorité impériale et la boussole spirituelle du peuple. Elle est élue à vie par les Maîtres d’œuvre.
- **Les Conseils des Maîtres d’Œuvre :** À l'échelle locale, chaque cité est gérée par un conseil de Maîtres d'Œuvre qui encadrent d'une main de fer le commerce, l'armée, les archives et la foi.
- **La Redistribution à la Commune :** Tous les profits, innovations techniques, ressources et succès individuels sont immédiatement reversés à la Commune. En échange, l'Empire garantit à chaque citoyen une égalité parfaite, l'accès au logement, aux soins et à la subsistance, éradiquant la pauvreté.

□□ Le Rituel de Répartition & 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, ils doivent choisir un **Maître d’Œuvre** : une figure légendaire 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 intègre pleinement son rôle sociétal. Une fois leur formation achevée, les jeunes citoyens sont répartis entre les cinq cités du royaume selon les besoins immédiats du Collectif, assurant un équilibre parfait des savoir-faire et une circulation constante des talents.

- **L'Exil Volontaire :** Voyager hors des frontières est encouragé. L’exil d’un citoyen est vu comme une mission d'exploration : il doit nourrir l’Empire en ramenant de ses voyages de nouveaux contacts, des technologies extérieures (notamment le transhumanisme de Neo-Tokyo ou la mécanique de Néo-Boston) et de nouvelles richesses pour sa Commune.

⚔ Forces & Faiblesses de la Ruche

□□ Forces

- **Efficacité redoutable :** Une logistique parfaite, aucune perte de temps en conflits d'intérêts individuels, en corruption financière ou en débats politiques internes.
- **Armes Symbiotiques :** Le secret militaire de l'Empire. Leurs soldats utilisent des armes vivantes, forgées ou éveillées à partir de la *chair du Titan*, qui se lient biologiquement et nerveusement à leur porteur, offrant une puissance destructrice unique et évolutive.
- **Économie et Diplomatie :** Un bloc commercial totalement unifié, capable d'acheter ou de ruiner des marchés entiers sur le continent par de simples décisions de monopole.

□□ Faiblesses

- **Rigidité psychologique :** Les citoyens Elkhor peuvent se montrer totalement perdus, prostrés ou incapables d'agir s'ils sont coupés du groupe ou si leurs ordres ne sont plus clairs. C'est une société qui tend à détruire l'esprit critique individuel.
- **Le Poids du Passé :** Le souvenir de la cruauté et du rôle hautement belliqueux de l'Empire lors du *Grand Schisme* est encore vif dans la mémoire des autres peuples, générant une haine latente à leur encontre.
- **La Poudrière des Ossians :** Les tensions frontalières et historiques avec leurs voisins immédiats, les Ossians, menacent constamment de dégénérer en guerre ouverte pour le contrôle des routes de l'Océan d’Onyria.

□□ Faune Symbiotique de l'Océan d’Onyria

L'écosystème entourant l'Empire Elkhor est imprégné des restes biologiques du Titan, donnant naissance à des créatures hybrides combinant la chair, la roche et les sédiments métalliques.

- **Les Nautilus-Relais (Data-Nautilus) :** Céphalopodes marins massifs dont la coquille est un alliage naturel de nacre et de cuivre conducteurs. Les Elkhor les utilisent comme des serveurs sous-marins vivants : ils stockent les registres de la *Tour des Comptes* dans leur système nerveux et transmettent les données à travers l'océan via des pulsations électriques.
- **Les Léviathans-Greffés :** Monstres marins titanesques pacifiques, dont la peau est si épaisse qu'elle permet d'y visser directement des plaques de blindage industrielles. L'Empire s'en sert comme de gigantesques navires de fret vivants pour transporter les récoltes de *Tharvos* vers le reste de la Pentarchie.
- **Les Crabes-Forgerons :** Crustacés vivant à proximité des forges de *Karvos*. Leurs pinces sécrètent une substance acide organique capable de faire fondre le fer brut, qu'ils réabsorbent pour renforcer leur propre carapace de chitine métallique. Les armuriers Elkhor les élèvent pour épurer les alliages de leurs lames symbiotiques.

□□ Secrets de l'Empire [Réservé au MJ]

- **Le Murmure du Titan :** Les armes symbiotiques des Elkhor ne sont pas de simples outils. Depuis peu, les Maîtres d'Œuvre de *Lyssara* (le centre mystique) constatent une anomalie terrifiante : les armes commencent à "vibrer" à l'unisson, transmettant des cauchemars géométriques à leurs porteurs. La chair du Titan endormi sous l'océan donne des signes d'éveil, menaçant de reprendre le contrôle de tout le peuple Elkhor par le biais de leurs implants et de leurs lames.
- **La Paranoïa d'Aurelia :** Si l'Empire Elkhor masse actuellement des troupes à *Karvos* et montre les crocs face aux Ossians, ce n'est pas par simple goût de la provocation. Les éclaireurs Elkhor ont détecté des mouvements d'armées sous-marines impossibles au fond de l'Océan d'Onyria. Ils soupçonnent leurs voisins Ossians de cacher quelque chose de titanesque. Ils ignorent qu'il s'agit du retour ultra-secret de **l'Empire d'Aurelia**, mais ils se préparent au pire.
- **L'Hérésie du "Moi" :** À *Lyssara*, une secte clandestine de mystiques Elkhor, appelée *Le Sceau Brisé*, expérimente des drogues neuro-chimiques volées à Neo-Tokyo. Ces substances coupent temporairement le lien spirituel avec la Commune. Pour la première fois de leur vie, ces Elkhor ressentent l'individualisme et l'ambition personnelle. Ils planifient d'empoisonner les flux de sève nourricière de Tharvos avec ce sérum pour "libérer" l'Empire de son communisme sacré, quitte à plonger la ruche dans le chaos psychologique.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **La Lame Éveillée :** Un jeune Elkhor en exil volontaire dans une Cité Libre a soudainement vu son arme symbiotique muter violemment. La lame de chair a pris le contrôle de son système nerveux, le transformant en un tueur fou qui massacre les marchands sur les docks. L'ambassadeur **Marveth Kaelith** engage les PJ pour capturer ou éliminer le conscrit avant que les autorités locales ne découvrent que l'arme est une excroissance vivante du Titan, ce qui raviverait la peur du Grand Schisme.
2. **Le Convoi Obscur :** Un *Léviathan-Greffé* transportant une cargaison vitale de Tharvos vers Everward a mystérieusement dévié de sa trajectoire immuable pour s'échouer près des frontières des Ossians. La Première Voix suspecte un sabotage ou une attaque des peuples de la mer. En inspectant l'épave biologique, les PJ découvrent que la bête n'a pas été attaquée, mais que son système de pilotage cyber-organique a été piraté de l'intérieur par la secte du *Sceau Brisé*.

Révision #6
Créé 6 septembre 2025 15:55:39 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 20:00:18 par karubak