Tharvos — la Cité-Grain



Présentation

> **Note du MJ :** Tharvos est le socle vital de l'Empire. Moins flamboyante qu'Everward, cette cité-île est pourtant le lieu où la nature symbiotique des Elkhor est la plus visible. Ici, l'agriculture est une religion, et travailler la terre sacrée du Titan est considéré comme le plus noble des devoirs envers la Commune. Visuellement, c'est un spectacle saisissant : des moissonneuses lourdes à vapeur (Steampunk) côtoient des capteurs neuronaux enfoncés dans des racines bioluminescentes (Cyberpunk), le tout s'activant sur un sol de chair vivante.

- **Région :** Océan d’Onyria.
- **Statut :** Grenier nourricier de l'Empire Elkhor et cité agricole sacrée.

- **Dirigeants :** Le Conseil de Répartition.

□□ Présentation & Caractère de la Cité

Bâtie sur l’une des îles les plus fertiles de l’océan d’Onyria, Tharvos est l’indispensable soutien d'Everward. La terre y est directement bénie par la chair du Titan qui affleure le sol, offrant une fertilité surnaturelle et sans équivalent dans le reste de Sicard. C’est ici que les Elkhor cultivent, récoltent et stockent tout ce qui nourrit leur peuple et leurs alliés.

- **Une Ville-Grange Monumentale :** L'architecture y est massive et utilitaire. Ses larges avenues pavées ne sont pas faites pour l'apparat, mais calibrées pour le passage des processions religieuses et le transport des cargaisons colossales de céréales et de denrées.
- **Une Économie Intégrale :** La quasi-totalité de la population locale est structurellement liée au travail de la terre, à la transformation des denrées ou à l'ingénierie des flux de transport vers le reste de l'Empire.
- **Ambiance :** L’atmosphère y est laborieuse, pieuse et rythmée par les saisons. Chaque habitant y ressent une fierté silencieuse : si Tharvos n’a pas l’éclat de la capitale, chacun sait qu'elle en est le socle vital et qu'aucune prospérité ne serait possible sans son labeur.

□□ Lieux Notables & Infrastructures Organiques

- **Les Silos Vivants :** Des tours organiques colossales qui dominent le paysage. Conçues grâce à la magie de la chair, ces structures respirent à un rythme extrêmement lent, maintenant une température et une humidité parfaites pour conserver les récoltes pendant des décennies si nécessaire.
- **Les Champs Suspendus :** De gigantesques terrasses agricoles taillées à flanc de falaise tout autour de l'île. Elles sont irriguées en permanence par un réseau de canaux cristallins et de tuyauteries en cuivre qui captent les brumes de l'océan.
- **La Place du Partage :** Une immense esplanade centrale où se déroulent les rassemblements hebdomadaires. C'est là que les Maîtres d'œuvre calculent et redistribuent les excédents agricoles aux différentes cellules de la Commune.
- **La Porte des Bateaux-Grains :** Un complexe portuaire titanesque fortifié, d'où partent continuellement les flottes de navires Elkhor lourdement chargés de nourriture à destination d'Everward et des nations alliées.

□□ Politique : Le Conseil de Répartition

Contrairement à Everward où la politique est dictée par la haute diplomatie et la macro-économie, Tharvos est gouvernée par le **Conseil de Répartition**.

- Ce conseil local est composé de Maîtres d’œuvre issus de toutes les lignées de l'Empire.
- Leur priorité absolue est logistique et mathématique : la gestion, la conservation optimale et la redistribution équitable des ressources.
- Ce modèle sans faille applique à la lettre l’idéal du communisme sacré : aucun gaspillage n'est toléré, aucune spéculation sur la faim n'est possible.

□□ Personnages Importants de Tharvos

- □□ **Ilyra Myrren – La Haute Intendante des Silos**
  - *Rôle public :* Responsable en chef de la conservation, des stocks impériaux et de la distribution des récoltes. Sa rigueur administrative et sa profonde dévotion envers la Commune la rendent hautement respectée (et parfois crainte) de tous. Elle est le garant de l’équilibre absolu entre l’abondance des récoltes et les besoins réels du peuple.
  - *Signe distinctif :* Des cornes recourbées vers l’avant, vêtue de tuniques traditionnelles tissées à partir de fibres végétales locales.
- □□ **Orven Ashir – Le Maître des Champs Suspendus**
  - *Rôle public :* Cet ancien guerrier vétéran de Karvos s'est reconverti dans la protection et la gestion des cultures. Très proche du peuple des campagnes, c'est une figure chaleureuse et extrêmement populaire qui sert de guide aux milliers de travailleurs de la terre tout en assurant la sécurité militaire de l'île.
  - *Signe distinctif :* Une peau tannée et marquée par de longues années d'exposition au soleil, maniant une ancienne arme symbiotique militaire qu'il a modifiée pour en faire un outil de labour lourd.
- □□ **Selvar Veyra – L’Archiviste des Sols**
  - *Rôle public :* Mystique et érudit attaché au Conseil. Sa tâche est de communier spirituellement avec la terre et la chair sous-jacente du Titan. En la lissant, la mémoire et les flux magiques du sol, il est capable d'anticiper avec des mois d'avance les périodes de grande fertilité ou les risques de sécheresse et de stérilité.

- *Signe distinctif :* Une peau marbrée typique de sa vocation, avec de fines cornes élégantes incrustées de pierres précieuses conductrices de magie.

□□ Bestiaire Agricole & Faune Symbiotique

La sève sacrée et les nutriments issus de la chair du Titan ont fait muter la faune de Tharvos, créant des bio-mécanismes indispensables à l'effort agricole.

- **Les Vers-Moissonneurs (Harvest-Worms) :** De gigantesques annélides baveux dont la tête a été coiffée d'une structure rotative en laiton et en acier. Ils s'enfoncent dans le sol pour retourner la chair du Titan et l'aérer, agissant comme des charrues vivantes géantes tout en filtrant les impuretés minérales.
- **Les Épouvantails de Chitine (Steam-Stalkers) :** Des bio-construits spartiates faits de plaques de chitine, de pistons à vapeur et de capteurs de mouvement cyber-optiques. Ils arpentent inlassablement les *Champs Suspendus* pour chasser les prédateurs volants et surveiller le taux d'humidité des plants grâce à des aiguilles vasculaires enfoncées dans les tiges.
- **Les Libellules-Fumigateurs :** Insectes de la taille d'un condor, modifiés par les ingénieurs de l'Empire. Leurs réservoirs abdominaux en cuivre contiennent des engrais alchimiques ou des neurotoxines naturelles qu'elles pulvérisent en volant au-dessus des terrasses pour protéger les cultures des parasites.

□□ Secrets & Diplomatie de l'Ombre [Réservé au MJ]

- **Le Blight de la Conscience (La Nécrose du Titan) :** Depuis quelques mois, les pulsations des *Silos Vivants* ralentissent anormalement et les récoltes pourrissent prématurément de l'intérieur, touchées par une sève noire et fibreuse. Selvar Veyra a découvert la terrifiante vérité : le Titan sous-jacent fait un cauchemar ou commence à rejeter les Elkhor. Sa chair produit des toxines neurologiques qui se transmettent aux plantes. Si l'information fuite, la panique alimentaire brisera l'unité de l'Empire.
- **Le Sabotage Industriel de Levecourt :** Les agents du Prince-Marchand **Abraham Carlscon** infiltrent activement les dockers de la *Porte des Bateaux-Grains*. Levecourt, jalouse du monopole Elkhor, tente d'introduire un parasite cyber-organique pour détruire les réserves des silos et forcer l'Empire à acheter du grain humain à des prix exorbitants.

- **Le Secret d'Orven Ashir :** Le Maître des Champs Suspendus n'est pas qu'un simple vétéran pacifique. Son outil de labour lourd cache une arme de destruction massive interdite lors du *Grand Schisme*. Orven surveille la faille géologique de l'île : si le Titan menace de s'éveiller et de détruire Tharvos, il a reçu l'ordre secret de la *Première Voix* d'enfoncer son arme au cœur de la source pour achever définitivement la créature, quitte à couler l'île entière.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **L'Infection des Silos :** Une des plus grandes tours des *Silos Vivants* est entrée en état de suffocation violente, bloquant ses portes organiques alors qu'elle contient les réserves d'hiver de Tharvos. **Ilyra Myrren** engage les PJ pour s'infiltrer par les conduits respiratoires de la structure. À l'intérieur, ils devront purger les kystes de sève noire et découvrir si la panne est une maladie naturelle du Titan ou un acte terroriste de Levecourt.
2. **La Ruée vers la Formule :** Un échantillon de super-fertilisant bio-punk, capable de faire pousser des cultures sur n'importe quel sol aride ou calciné, a été dérobé dans les laboratoires de **Selvar Veyra**. Les PJ doivent traquer le voleur à travers le labyrinthe des *Champs Suspendus*. Le coupable est un espion à la solde de **New Abuja**, prêt à tout pour ramener cette technologie et stabiliser leur propre Cité-Racine.

Révision #4
Créé 6 septembre 2025 16:16:19 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 20:01:48 par karubak