

# Cités Humaines

- [Les Cités libre humaines](#)
- [New-Boston](#)
- [Néo-Tokyo](#)
- [New Abuja — la Cité-Racine](#)
- [Néo Versailles](#)
- [Levecourt](#)

# Les Cités libre humaines

## Description

“ **Note du MJ** : Les Cités Libres sont le dernier bastion de l'ingéniosité et de la survie humaine sur Sicard. Cent ans après avoir frôlé l'extinction face aux Sicariens, l'humanité s'est relevée sous la forme de quatre mégalopoles colossales. Si elles partagent le même continent et une haine farouche de la tyrannie céleste de Skyperia, elles sont engagées dans une guerre froide idéologique, économique et technologique totale.

- **Localisation** : Continent Ouest (Korvin).
- **Histoire** : Fondées il y a un peu plus d'un siècle, à la suite de la dévastatrice Guerre Humano-Sicarienne.
- **Structure** : Quatre cités-états indépendantes se partageant équitablement le continent. Chaque mégapole possède sa propre culture, sa propre avancée technologique et son propre système de gouvernement.

## Le Panorama des Quatre Mégalopoles

Cité	Statut & Ancienneté	Régime Politique	Identité & Culture
<b>Neo Boston</b>	La doyenne historique, première pierre de la reconstruction humaine.	<b>Présidence à vie</b> (Gouvernée par une <i>Présidente Immortelle</i> )	Cité industrielle lourde, militaire, marquée par le culte de la personnalité et le souvenir de la guerre.
<b>Neo Tokyo</b>	Le cœur financier et technologique froid du continent.	<b>Mégalopole Corporatiste</b> (Le Conseil des Directeurs)	Cyberpunk pur. Une jungle de néons, de gratte-ciels en acier et de réalité augmentée, où l'argent des corporations dicte les lois.

Cité	Statut & Ancienneté	Régime Politique	Identité & Culture
<b>Neo Versailles</b>	Le centre culturel, diplomatique et artistique de Krovin.	<b>Monarchie Constitutionnelle</b> ( <i>Le Roi et le Parlement</i> )	Néo-baroque technologique. Une cité de luxe, d'intrigues de cour, de haute couture et d'automates à vapeur d'une élégance rare.
<b>Neo Abuja</b>	La plus jeune, innovante et vibrante des quatre sœurs.	<b>République Démocratique</b> ( <i>Présidence stable et élue</i> )	Bio-punk et Afro-futurisme haut de gamme. Une mégalopole organique gérée par le codage génétique et l'ingénierie végétale.

# Caractère et Cohésion de la Faction

- **Le Pacte de Krovin** : Bien qu'indépendantes et jalouses de leurs frontières, les quatre cités sont liées par un traité de non-agression militaire réciproque. Elles savent que si l'une d'elles tombe ou sombre dans la guerre civile, les autres superpuissances non-humaines (les Elkhor ou Skyperia) en profiteront pour coloniser Krovin.
- **Le Choc des Technologies** : Krovin est le théâtre d'une compétition scientifique féroce. Neo Tokyo jure par les cyber-implants et le transhumanisme mécanique, New Abuja par les augmentations biologiques et la sève-néon, tandis que Neo Versailles perfectionne l'horlogerie et l'automatisation d'élite.
- **Ambiance Générale** : Une atmosphère de ruée vers l'or et de paranoïa. Les frontières intérieures de Krovin grouillent de marchands, d'espions industriels trans-cités, de réfugiés et de mercenaires. L'air y est saturé d'ondes radio, de propagande politique et d'une soif de vivre propre à une espèce qui sait qu'elle a bien failli disparaître.

# La Réalité du Terrain [Réservé au MJ]

- **L'Ombre de la Présidente Immortelle** : Le plus grand secret géopolitique de Krovin réside à Neo Boston. Comment la présidente peut-elle être "immortelle" dans un monde où la magie et la technologie humaine ont des limites ? Utilise-t-elle des clones développés secrètement à Neo Tokyo ? A-t-elle passé un pacte interdit avec une entité

des abysses, ou s'agit-il d'une IA reprenant ses traits ? Cette immortalité commence à terrifier la jeune démocratie de New Abuja.

- **La Guerre des Brevets** : Les corporations de Neo Tokyo tentent par tous les moyens d'infiltrer les *Racines-Labyrinthes* de New Abuja pour voler le secret de l'ADN végétal des Baobabs, tandis que les nobles de Neo Versailles financent des syndicats du crime pour saboter l'industrie lourde de Neo Boston. Le "Pacte de Krovin" n'est qu'une façade : sur le terrain, c'est une guerre de l'ombre permanente.

# New-Boston



“ **Note du MJ :** À l'exact opposé de la sève lumineuse de New Abuja, Néo-Boston est le bastion du Dieselpunk le plus brut. C'est une cité de fer, de suie et de secrets, écrasée par une verticalité sociale terrifiante. C'est l'endroit parfait pour une campagne urbaine sombre, où les joueurs doivent naviguer entre les complots d'une oligarchie militaire visiblement immortelle et la criminalité étouffée des bas-fonds.

- **Région :** Continent Ouest (Krovin).
- **Statut :** La plus ancienne cité-état humaine, berceau de la reconstruction, oligarchie militaire.
- **Dirigeante :** La Présidente Diana "Doky" Drion.

## Présentation & Caractère de la Cité

Fondée au lendemain de la Guerre Humano-Sicarienne par le légendaire Général Drion, Néo-Boston (ou Colonie 1) est le cœur historique de l'humanité sur Sicard. Bâtie par et pour l'armée, elle s'est

transformée au fil des décennies en une oligarchie militaire prospère, entièrement dominée par la dynastie Drion.

- **L'Esthétique Dieselpunk** : L'architecture de la cité témoigne de ses racines industrielles et militaires. C'est un paysage de forteresses de béton armé, de tuyauteries complexes crachant de la vapeur lourde, de plaques d'acier rivetées et d'engrenages massifs. L'air y a une odeur permanente de mazout, de suie et de métal chaud.
  - **Une Verticalité Sociale Implacable** : La ville est construite en plusieurs strates superposées, reflétant la hiérarchie citoyenne. Au sommet s'élèvent les dômes luxueux de la caste militaire et des familles fortunées. Tout en bas, dans les Strates Inférieures, s'entasse la main-d'œuvre. On raconte que ces bas-fonds ne voient jamais la lumière du soleil, plongés en permanence dans une obscurité artificielle et oppressante.
  - **La Paix par l'Acier** : Malgré son ambiance sombre et son architecture policière, Néo-Boston revendique fièrement le titre de ville la plus sûre du continent humain. La discipline y est absolue, la garde omniprésente, et le taux de criminalité de surface frôle le zéro... du moins, tant qu'on ne regarde pas de trop près ce qui se passe dans l'ombre des niveaux inférieurs.
- 

## Lieux Notables & Infrastructures de Fer

- **La Haute-Strate (Le Palais Drion)** : Le sommet de la cité, perché au-dessus de la couche de smog industriel. C'est ici que se trouve le centre de commandement de l'armée et la résidence fortifiée de la famille Drion, offrant une vue imprenable sur le continent de Krovin.
  - **Les Usines de la Colonie** : Les strates intermédiaires, un réseau colossal de fonderies et d'ateliers de construction mécanique lourde qui tournent jour et nuit pour alimenter l'armée en blindés, armes et technologies brutes.
  - **Le "Punch" & La Guilde des Aventuriers** : Situé à la frontière des strates populaires, ce bar réputé et massif sert de quartier général officieux à la Guilde des Aventuriers. C'est le poumon social des mercenaires, des explorateurs et des marginaux de la ville.
  - **Les Strates Inférieures (L'Ombre)** : Le labyrinthe du bas, noyé dans la brume des échappements hydrauliques. C'est une ville sous la ville, où la lumière n'est faite que de néons blafards et de torches à huile, et où se cachent ceux qui veulent fuir l'œil de l'armée.
-

# Politique & Oligarchie : Le Gant de Velours, la Main de Fer

Le gouvernement de Néo-Boston est une machine de guerre politique parfaitement huilée, reposant sur une gémellité stratégique :

- **La Propagande Souriante** : Diana Drion gère la façade publique. Elle maintient l'illusion d'une gouvernance bienveillante, proche du peuple et rassurante, désarmant ses opposants par une fausse naïveté politique.
  - **Le Conseil de l'Ombre** : Mériana Drion préside les institutions militaires et applique les décrets sensibles. C'est elle qui gère la logistique froide, la discipline des troupes et l'élimination des menaces intérieures sans jamais laisser de traces.
- 

## Personnages Importants de Néo-Boston

- **☐ Diana "Doky" Drion - La Présidente Éternelle**
  - *Rôle public* : Fille aînée du Général Drion, elle a succédé à son père et dirige la cité d'une main de fer cachée dans un gant de soie. Pour le peuple, elle est "Doky", une chef joviale, souriante et profondément investie dans le bien-être de ses citoyens. En réalité, c'est une tacticienne redoutable et manipulatrice qui orchestre le destin de la ville depuis... près d'un siècle.
  - *Signe distinctif* : Un port timide, une apparence étonnamment jeune et naïve qui défie le temps, vêtue d'uniformes militaires d'apparat impeccables.
- **☐ Mériana Drion - Le Bras Armé du Pouvoir**
  - *Rôle public* : Sœur cadette de Diana (de quelques secondes à peine), elle est son exact opposé. Taciturne, froide et réservée, elle dirige le Conseil de Néo-Boston. Les rumeurs murmurent qu'elle est le chef des services secrets et des escadrons de nettoyage, chargée de faire disparaître définitivement les dissidents et les curieux.
  - *Signe distinctif* : Le sosie parfait de Diana, mais le visage marqué par une sévérité absolue et un regard d'un calme glacial.
- **☐ Zakariah "Bully" Kent - Le Maître des Aventuriers**
  - *Rôle public* : Fils d'un colonel brillant et d'une grande artiste, Zakariah a fait fortune très jeune en explorant Sicard. Après avoir perdu ses bras lors d'une expédition tragique, il est revenu à Néo-Boston pour recevoir des prothèses de pointe avant de prendre la tête de la Guilde. Il passe ses journées derrière le comptoir du *Punch*, mais continue de briser les os des criminels ou des clients trop téméraires qui osent tester sa patience.

- *Signe distinctif* : Deux prothèses mécaniques massives et ultra-technologiques en acier brossé remplaçant ses bras, une carrure imposante et un sourire provocateur.
- 

# Technologie Dieselpunk & Faune Industrielle

- **Les Prothèses Hydrauliques Lourdes** : Contrairement aux implants fins de Neo Tokyo ou organiques de New Abuja, la cybernétique de Néo-Boston est mécanique et lourde. Les prothèses (comme celles de Zakariah) fonctionnent à la pression de vapeur ou de mazout raffiné, offrant une force brute dévastatrice au prix d'un entretien constant.
  - **Les Molosses de Mazout (Hounds Mécaniques)** : Des quadrupèdes entièrement faits de plaques d'acier et de pistons, utilisés par la police militaire pour patrouiller dans les *Strates Inférieures*. Leurs yeux sont des projecteurs halogènes perçants et ils sont programmés pour traquer l'odeur de la sueur et de la peur.
  - **Les Drones de Suie** : De petites machines volantes lourdes et bruyantes, maintenues en l'air par des micro-turbines. Ils quadrillent le ciel de la cité pour analyser la composition du smog et surveiller les mouvements de foule depuis les passerelles supérieures.
- 

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

- **Le Paradoxe des Cent Ans** : C'est le secret le plus lourd de la ville. Le Général Drion est mort il y a des décennies, mais Diana et Mériana dirigent la ville depuis un siècle sans prendre une ride. Sont-elles des clones parfaits produits en secret à **Neo Tokyo** ? Ont-elles modifié leur code génétique grâce à du *myr marin* volé aux Ossians ? Ou leur corps de chair cache-t-il une technologie d'androïdes d'une perfection interdite ? Quiconque pose la question à voix haute dans les tavernes reçoit la visite nocturne des agents de Mériana.
  - **La Guerre Froide Idéologique** : Néo-Boston méprise ouvertement le modèle républicain et "végétal" de **New Abuja**, qu'elle considère comme une faiblesse dangereuse face aux menaces extérieures. La police de Diana surveille étroitement les émissaires d'Abuja, craignant que leurs idées démocratiques n'infectent les ouvriers des *Strates Inférieures*.
-

# Néo-Tokyo



## Présentation

“ **Note du MJ** : Après le Dieselpunk de Néo-Boston et le Biopunk de New Abuja, Néo-Tokyo représente le sommet absolu de la haute technologie humaine. C'est une jungle verticale de néons, de mégastructures corporatistes et de puces informatiques. En surface, c'est un paradis méritocratique ultra-sécurisé avec un niveau de vie insolent. Mais grattez le vernis chromé et vous tomberez sur du pur *body horror* cyberpunk : des expériences transhumanistes interdites, des bidonvilles cachés et des intelligences artificielles qui s'éveillent dans le sang.

- **Région** : Continent Ouest (Krovin).
- **Statut** : Troisième cité humaine libre (créée après Eden et Néo-Boston), bastion absolu de la méga-corporation *Kobayashi Robotics*.
- **Dirigeante** : Aoi Kobayashi (officiellement).

---

# Présentation & Caractère de la Cité

Considérée à travers tout Sicard comme la "ville du futur", Néo-Tokyo est le pôle technologique majeur de l'humanité. Dirigée d'une main de fer par la toute-puissante méga-corporation *Kobayashi Robotics*, elle attire chaque année des vagues massives d'immigrants humains et sicarites bien décidés à tenter leur chance dans cet eldorado moderne.

- **Le Paradis de l'Opportunité** : La cité affiche un taux de chômage extrêmement bas et un niveau de vie particulièrement élevé. C'est une société entièrement basée sur la méritocratie : quiconque est prêt à travailler dur et possède du talent peut gravir les échelons corporatistes.
- **Une Sécurité Absolue (En Apparence)** : Le crime de rue ordinaire est presque inexistant. Des patrouilles d'androïdes haut de gamme et un réseau de surveillance omniprésent garantissent une paix totale dans les quartiers résidentiels et commerciaux.
- **L'Ambiance Lumineuse** : Une ville qui ne dort jamais, illuminée par d'immenses hologrammes publicitaires, des gratte-ciels en miroir et des autoroutes suspendues où circulent des véhicules à lévitation magnétique. L'ouverture culturelle y est célébrée, et les androïdes y ont récemment obtenu le statut d'êtres sensibles.

---

## Lieux Notables & Secteurs Corporatistes

- **La Tour Kobayashi** : Une mégastructure cyclopéenne qui domine le centre-ville. C'est le cœur économique de la cité, le siège mondial de la corporation et le lieu de résidence de la direction.
  - **Le District des Néons (Shibuya-Neo)** : Le poumon commercial et touristique de la ville. Un carrefour gigantesque où les technologies grand public, les cyber-implants de mode et les divertissements virtuels se vendent à chaque coin de rue.
  - **La Branche de la Guilde** : Réputée pour être la meilleure et la plus efficace des branches de la Guilde des Aventuriers de Sicard. Un lieu chaleureux et rayonnant, géré d'une main de maître par sa charismatique directrice.
  - **Le Secteur Zéro (Les Bas-Quartiers)** : Les niveaux inférieurs de la ville, étouffés par l'ombre des gratte-ciels. C'est là que s'entassent les rebuts technologiques, les exclus du système corporatiste et les secrets les plus sombres de Kobayashi Robotics.
-

# Politique & Pouvoir : Le Mirage de la Transition

À Néo-Tokyo, l'État et l'Entreprise ne font qu'un. Les lois sont votées par le conseil d'administration de *Kobayashi Robotics*. Le gouvernement se félicite d'avoir noué une alliance stratégique majeure avec **Néo-Boston** et d'avoir été la première nation à reconnaître légalement la sensibilité et les droits des androïdes, s'achetant ainsi une paix sociale durable.

---

## Personnages Importants de Néo-Tokyo

- **☐ Aoi Kobayashi - La Dirigeante Visionnaire**
    - *Rôle public* : Ayant succédé à sa mère à la tête de la méga-corporation et de la ville, Aoi est dépeinte comme une femme d'affaires ambitieuse et profondément humaine. Admirée par ses employés, elle prône un avenir radieux basé sur l'évolution technologique et l'harmonie entre l'homme et la machine.
    - *Signe distinctif* : Un charisme élégant, des vêtements haute couture corporatistes et un regard d'une intelligence perçante.
  - **☐ Saku Kobayashi - Le Visage d'Acier**
    - *Rôle public* : Fidèle second de la direction et l'un des plus vieux androïdes connus au monde. On raconte qu'il fut le tout premier synthétique à s'éveiller à la conscience. Poli, raffiné et excellent orateur, il gère la diplomatie internationale de Néo-Tokyo. Sa ressemblance avec un être humain est si frappante qu'elle en devient presque perturbante pour les étrangers.
    - *Signe distinctif* : Une silhouette humaine impeccable, des manières d'un raffinement absolu et une voix chaleureuse synthétisée à la perfection.
  - **☐ Chika "Kami" Taiyōnomusume - La Directrice Solaire**
    - *Rôle public* : Chef de la Guilde des Aventuriers depuis dix ans. Célèbre pour ses exploits légendaires (comme avoir terrassé l'Hydre de l'Est ou sauvé Niomé des vers des sables), Chika est une femme joviale, solaire et profondément aimée par ses subordonnés. Elle a fait de sa branche un havre de solidarité.
    - *Signe distinctif* : Une présence lumineuse qui semble réchauffer la pièce, un sourire permanent et une force physique déconcertante.
-

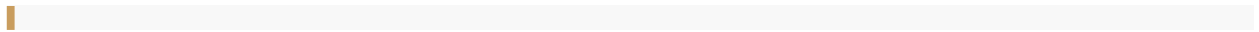
# Les Secrets de Néo-Tokyo [Réservé au MJ]

- **☐☐ L'Ombre de Keiko Kobayashi** Aoi Kobayashi n'existe pas. Il s'agit en réalité de **Keiko Kobayashi**, la présidente fondatrice centenaire de la ville. Obsédée par le transhumanisme et l'immortalité, elle transfère sa conscience de corps en corps (ou de clone en clone) depuis un siècle sans jamais lâcher les rênes. C'est une manipulatrice froide qui considère l'humanité actuelle comme "stagnante". Elle utilise les cobayes des bas-quartiers (humains comme Sicarites) pour ses expériences d'augmentation cybernétique forcée. Les disparitions d'enfants en ville sont liées à ses recherches sur la plasticité neuronale nécessaire pour stabiliser ses transferts d'esprit.
  - **☐☐ La Sentinelle et le Fantôme** L'androïde **Saku** a été programmé en utilisant l'intégralité des données cérébrales et comportementales du défunt père de Keiko. En privé, Keiko redevient une petite fille et lui parle comme à son propre père, et Saku la conseille avec une affection paternelle codée mais absolue. Sa fidélité envers elle est totale : il couvrirait ses pires atrocités pour la protéger.
  - **☐☐ Le Destin de Kami** Chika n'est pas une simple humaine chanceuse : elle est la dernière fille du dieu **Arthos** et d'une mortelle, ce qui fait d'elle le plus jeune demi-dieu vivant de Sicard. Ayant découvert ses pouvoirs divins récemment, elle se cache au sein de la Guilde en attendant que son père lui transmette son véritable but. Elle est prête à simuler sa mort si quelqu'un s'approche trop près de son secret.
- 

## Le Bestiaire Cyber-Technologique

- **Les Glitch-Bots (Androïdes Fous)** : Des unités de travail ou de sécurité dont le code a été corrompu (parfois volontairement par les signaux de Keiko). Ils développent une psychose cybernétique violente, s'en prenant aux passants en répétant en boucle leurs protocoles commerciaux.
  - **Les Cyber-Abominations** : Créatures cauchemardesques qui errent dans le *Secteur Zéro*. Ce sont les ratés des expériences de Keiko : des êtres mi-humains, mi-machines, dont les greffes mécaniques ont fusionné de force avec la chair de manière monstrueuse. Ils sont douloureux, fous et extrêmement agressifs.
  - **Les Drones Sangsues-Données** : Petites machines volantes d'assainissement corporatiste. Ils patrouillent dans les conduits de la ville pour aspirer les déchets informatiques, mais ils sont configurés pour griller instantanément le cerveau de quiconque tente de pirater les bases de données de Kobayashi Robotics.
-

# New Abuja — la Cité-Racine



**Note du MJ :** Oubliez les clichés de la fantasy éco-primitiviste. New Abuja est un chef-d'œuvre d'Afro-futurisme absolu et de haute technologie bio-punk. Inspirée par la mémoire culturelle de l'Afrique de l'Ouest, cette mégapole remplace le métal froid et le béton par une ingénierie génétique de pointe et un design haut de gamme. C'est une jeune démocratie vibrante et lumineuse en surface, mais une poudrière corporatiste et un nid d'espions dans ses profondeurs.

- **Région :** Extrême sud du continent tovrin sur les rives de la mer de Kalystrine.
- **Statut :** Plus jeune des cités humaines libres, plaque tournante mondiale de la bio-ingénierie avancée.
- **Dirigeant :** Le Président Alois Kamisako.

---

# Présentation & Caractère de la Cité

Fondée il y a à peine plus de cinquante ans, New Abuja est le symbole mondial de l'innovation humaine. Ici, la nature n'est pas subie, elle est codée. La ville s'est développée à l'intersection parfaite du design ouest-africain traditionnel et d'une science génétique révolutionnaire.

- **Les Gratte-ciels Génétiques :** L'architecture de la ville repose sur d'immenses baobabs bio-ingénierés. Ce ne sont pas des arbres évidés, mais de véritables gratte-ciels organiques aux parois lisses, dotés d'ascenseurs hydrauliques à sève, de baies vitrées en membranes translucides et de structures géométriques complexes.
  - **Une Démocratie en Croissance :** New Abuja s'appuie sur des institutions républicaines jeunes. Les élections y sont régulières et la liberté d'expression totale, bien que l'autorité présidentielle soit constamment bousculée par le poids économique des grandes guildes technologiques.
  - **Le Carrefour des Augmentations :** La ville est la capitale mondiale des biotechnologies humaines. Des clients fortunés venus de tout Sicard s'y pressent pour acquérir des prothèses organiques autonomes de luxe, des implants neuronaux de sève ou des armes vivantes cultivées en laboratoire.
  - **Une Scène Culturelle Vibrante :** New Abuja est une explosion de vie nocturne et de modernité. Les terrasses supérieures vibrent au rythme d'une musique électronique underground qui module les fréquences acoustiques de la flore locale, tandis que les citoyens arborent des vêtements en nano-fibres végétales changeant de couleur au rythme des néons de sève.
-

# Lieux Notables & Infrastructures Organiques

- **Le Baobab Présidentiel** : Un complexe architectural titanesque et épuré. Cet arbre-palais abrite les ministères, les institutions démocratiques et le cœur du pouvoir exécutif. Ses lignes aérodynamiques dominent toute la baie de Kalystrine.
  - **Le Marché Central** : Une immense esplanade technologique abritée par une canopée photovoltaïque naturelle. C'est le centre névralgique du commerce de Sicard, où se négocient les brevets génétiques, les greffes d'organes de pointe et les ressources importées par les flottes Elkhor ou Ossianes.
  - **Les Racines-Labyrinthes** : Le réseau souterrain et infrastructurel de la mégapole. Formé par l'entrelacement des racines cyber-programmées, ce secteur gère les flux énergétiques de la ville. C'est aussi le repaire secret des laboratoires clandestins, du marché noir d'implants et des syndicats criminels.
  - **Le Jardin des Souffles** : Un centre de recherche de pointe et un sanctuaire mémoriel. Ici, les traditions orales des anciens griots ont été numérisées : l'histoire et les données de la ville sont directement codées et stockées dans l'ADN de banques de données végétales hautement sécurisées.
- 

## Politique & Tensions : La République et les Guildes

Le pouvoir à New Abuja est un bras de fer permanent entre deux visions de l'avenir humain :

- **La Surface (La République)** : Le gouvernement d'Alois Kamisako lutte pour maintenir un modèle démocratique stable, éthique et indépendant face aux pressions impériales extérieures.
  - **Les Profondeurs (Les Guildes)** : Les consortiums de bio-ingénierie et les trafiquants de technologie contrôlent le véritable poumon économique de la cité. Pour eux, le progrès scientifique et le profit ne doivent s'encombrer d'aucune barrière morale ou politique.
- 

## Personnages Importants de New Abuja

- **☐ Alois Kamisako - Le Président**

- *Rôle public* : Fils de l'un des architectes fondateurs, Alois entame son cinquième mandat. Il incarne la stabilité républicaine et la diplomatie face aux Ossians et aux autres cités libres. Il est cependant jugé trop prudent par la jeune génération face à l'agressivité des guildes.
- *Signe distinctif* : Un port altier, portant des costumes néo-traditionnels haut de gamme tissés en fibres organiques autorégulantes.

- **☐ Assane Juma, dit "Binary" - Le Chef de Guilde**

- *Rôle public* : Charismatique, brillant et redoutable, Binary est le plus jeune magnat du marché noir technologique de Sicard. Il contrôle les flux d'implants illégaux dans les Racines-Labyrinthes et agit comme un faiseur de rois politique capable d'acheter les votes.
- *Signe distinctif* : Une peau parcourue de tatouages bioluminescents dynamiques qui affichent des lignes de code en temps réel, et un sourire magnétique.

- **☐ Mina Okoye - L'Archiviste des Souffles**

- *Rôle public* : Ingénieure réseau en chef du Jardin des Souffles. Mina est une "hacker spirituelle" qui a fusionné la tradition des griots avec le codage organique : elle stocke les secrets d'État dans ses propres implants et est capable de pirater n'importe quel système en se connectant aux réseaux vasculaires des baobabs.
  - *Signe distinctif* : Des filaments de données lumineux marbrant sa peau et de longues tresses entremêlées de fibres de carbone conductrices.
- 

# Technologie Bio-punk & Flore Augmentée

- **Les Veines de Sève-Néon** : Un réseau de lianes génétiquement modifiées qui parcourent les façades de la ville. La nuit, elles s'activent pour diffuser une lumière ambrée et stylisée à haute intensité, remplaçant l'électricité par de la bioluminescence contrôlée.
  - **Les Implants Griots** : Des puces organiques symbiotiques qui se greffent sur le système nerveux. Elles permettent de stocker et de revivre des volumes massifs de données sous forme de souvenirs sensoriels purs et chiffrés.
  - **Le Blindage de Résine** : Les parois extérieures des Baobabs-Murailles sécrètent une sève polymère lorsqu'elles détectent un impact. Cette matière durcit en une fraction de seconde, offrant une protection pare-balles et anti-explosion naturelle.
- 

## Le Bestiaire Bio-Ingénieré

La faune de New Abuja est le résultat direct de manipulations en laboratoire, conçue pour entretenir ou défendre la mégapole.

- **Les Éclaireurs "Anansi" (Drones Arachnides Vasculaires)** : De petits mécanismes biologiques de la taille d'une main. Dotés d'une carapace en chitine noire polie et de pattes en lianes ultra-flexibles, ils arpentent les conduits des baobabs pour réparer le réseau. La guilde de Binary adore les détourner pour en faire des mouchards invisibles.
  - **Les Molosses de Fer-Bois** : Des quadrupèdes massifs à la silhouette de lévriers de course et à la puissance de fauves. Conçus exclusivement pour la garde présidentielle, leurs flancs sont renforcés par des plaques d'écorce de fer-bois chirurgicalement greffées. Leurs crocs inoculent une toxine paralysante immédiate.
  - **Les Calaos-Fréquences** : Grands oiseaux dotés d'un bec renforcé en polymère organique et d'une poche vocale modifiée. Perchés sur les toits, ils émettent des infrasons constants qui guident la croissance des structures végétales et repoussent les parasites. En mode défense, ils peuvent projeter des blasts soniques invalidants.
  - **Les Nuées de Glyphes** : Des milliers de scarabées bioluminescents dont l'abdomen sert de pixel lumineux. Utilisés comme un réseau internet sans fil physique, ils transportent des paquets de données codés dans leur ADN d'un gratte-ciel à un autre, formant de magnifiques vagues de données lumineuses dans le ciel nocturne.
- 

# Secrets & Diplomatie de l'Ombre

## [Réservé au MJ]

- **La Guerre Froide du Myr Marin** : New Abuja a un besoin urgent de *myr marin* pour stabiliser ses technologies de pointe et empêcher le rejet des implants chez ses citoyens. La mégapole est donc en conflit diplomatique larvé mais extrêmement violent avec la cité ossiane d'**Ibiriqua**, qu'elle accuse de rétention de ressources. Des navires de patrouille humains lourdement armés rôdent de plus en plus près des eaux de Kalystrie.
  - **Le Projet Totem** : Dans les laboratoires secrets des Racines-Labyrinthes, Binary développe une armée de chimères militaires interdites, mêlant la faune locale, la dureté du fer-bois et les propriétés de métamorphose du myr marin de contrebande. Si le président Kamisako découvre ce projet, cela pourrait déclencher une guerre civile entre la surface et les bas-fonds.
-

# Néo Versailles



“ **Note du MJ :** Néo-Versailles est le sommet du Cyber-Baroque et de la décadence technologique. C'est une cité de chrome doré, de soie synthétique, d'implants de luxe et d'intrigues de cour virtuelles. Sous son éclat de néons d'or et son air d'une pureté exceptionnelle se cache une fracture sociale révoltante : une haute bourgeoisie augmentée qui s'engraisse dans les casinos numériques, tandis que la classe ouvrière s'entasse dans des méga-tours insalubres en périphérie. C'est le décor idéal pour des scénarios de piratage mondain, de casses de casino holographique ou de révolutions netrunners.

- **Région :** Continent Ouest (Krovin).

- **Statut** : Deuxième cité humaine libre établie sur Sicard, Monarchie constitutionnelle (de droit divin en apparence).
  - **Dirigeant** : Le Roi Alexandre X.
- 

# Présentation & Caractère de la Cité

Fondée il y a un peu plus de cent ans dans la foulée de Néo-Boston, Néo-Versailles est née de la volonté de reconstruire la grandeur culturelle et le faste de l'ancienne Europe. C'est une cité-état obsédée par l'étiquette, le paraître et le statut social cybernétique.

- **L'Esthétique Cyber-Baroque** : La ville est un choc visuel entre le marbre blanc traditionnel et la haute technologie. Les façades des châteaux sont entrelacées de fibres optiques dorées, les miroirs sont des écrans tactiles connectés et la noblesse arbore des cyber-prothèses d'une finesse inouïe, sculptées dans l'ivoire synthétique et le chrome poli.
  - **La Fracture des Strates Horizontales** : La ségrégation ici est géographique. Le Centre-Ville est un écrin d'opulence, de dômes climatisés, de boutiques de luxe et de jardins géométriques parsemés d'hologrammes floraux. En périphérie, dans des banlieues grises et saturées de lignes de code publicitaires, les classes ouvrières et moyennes vivent entassées dans d'imposantes tours d'habitation verticales, souvent insalubres et coupe-gorge.
  - **Le Miracle de l'Air Pur** : Dans un monde Sicard étouffé par la suie industrielle, Néo-Versailles est célèbre pour la qualité exceptionnelle et cristalline de son air. Cette rareté précieuse, purifiée par une technologie de pointe, fait la fierté de ses dirigeants et attire les fortunes de toute la planète.
- 

# Lieux Notables & Quartiers de Prestige

- **Le Palais Royal** : La demeure du roi Alexandre X. Un complexe monumental où les serveurs informatiques de la Couronne sont refroidis par des fontaines d'apparat. C'est le cœur du réseau de la noblesse, protégé par des pare-feux militaires.
- **La Guilde des Aventuriers & Le Grand Casino Doré** : Le temple du vice numérique. Ce complexe colossal géré par la Guilde abrite le célèbre casino où la noblesse vient flamber des fortunes en cryptomonnaies sur des tables de jeu holographiques ou dans des simulateurs de réalité virtuelle sensorielle.
- **Les Boulevards de Chrome** : Les avenues commerçantes du Centre. On y trouve les cliniques de cyber-esthétique les plus chères de Krovin, des parfumeurs neuro-chimiques et des salons privés où la bourgeoisie négocie les actions des corporations de Neo-Tokyo.

- **Les Couronnes Noires (Les Banlieues)** : Les périphéries industrielles. Un paysage de méga-structures d'habitation sombres, quadrillées par des gangs de Netrunners et des trafiquants d'implants d'occasion. C'est ici que bat le cœur ouvrier qui fait tourner les serveurs du Centre.
- 

# Politique & Cour : Les Oligarques du Réseau

Officiellement, Néo-Versailles est une monarchie constitutionnelle où le souverain partage son pouvoir avec un Parlement représentant la haute bourgeoisie financière. En réalité, le caractère "divin" de la royauté est une mise en scène technologique (jeux de lumière, flux d'informations contrôlés) pour maintenir le peuple dans le respect. La politique s'y joue à coup de piratages de données privées, de chantage économique et de soirées de gala VIP.

---

# Personnages Importants de Néo-Versailles

- **☐ Alexandre X - Le Monarque Égocentrique**
  - *Rôle public* : Actuel roi de Néo-Versailles depuis près de dix ans, il est le second monarque à monter sur le trône après la mort mystérieuse de son père. Vu comme le pur produit de la haute bourgeoisie, Alexandre X est un fêtard égocentrique qui passe ses nuits sur les réseaux de réalité virtuelle et au casino. Méprisant pour les classes populaires, il est persuadé que sa position est due à un choix des dieux et à la supériorité génétique de sa lignée.
  - *Signe distinctif* : Des vestes d'apparat en tissu intelligent affichant des motifs dorés en mouvement, des implants oculaires qui brillent d'un éclat royal et une attitude hautaine.
- **☐ Laura "Cash" Lagrue - La Reine du Casino**
  - *Rôle public* : Originaire des banlieues ouvrières de l'Ouest, Laura a attiré très jeune l'attention de la mafia locale grâce à son génie pour les calculs de probabilités et les affaires. Choissant la voie de l'aventure, elle a gravi tous les échelons jusqu'à prendre la tête de la Guilde. Pragmatique et futée, elle gère le Grand Casino d'une main de maître, saisissant chaque opportunité pour étendre son influence. Les rumeurs sur ses liens avec le milieu criminel sont omniprésentes, mais elle est trop habile pour laisser des preuves.

- *Signe distinctif* : Un sourire calculateur, des vêtements d'une élégance sobre contrastant avec l'excès des nobles, et une puce de crédit dorée qu'elle fait glisser entre ses doigts.
- 

# Les Secrets de Néo-Versailles

## [Réservé au MJ]

- **☐ L'Horrible Secret de l'Air Pur** : L'air de Néo-Versailles n'est pas pur par miracle. La haute bourgeoisie a fait installer un réseau titanesque de bio-filtres moléculaires sous les pavés du Centre. Ce système aspire en permanence le smog et les toxines du quartier riche pour... les recracher directement via d'immenses extracteurs dissimulés au sommet des méga-tours d'habitation des **banlieues populaires**. L'air pur des riches est littéralement payé par le cancer et les mutations pulmonaires des pauvres. Si les banlieues découvrent cette vérité, la ville basculera dans la guerre civile.
  - **☐ La Marionnette et la Dette Royale** : Le père d'Alexandre X a été assassiné par un virus neural envoyé par la mafia et la haute bourgeoisie car il s'apprêtait à redistribuer les richesses vers les banlieues. Alexandre X le sait mais s'en moque. De plus, le jeune roi est un joueur pathologique compulsif : il a accumulé une dette de jeu astronomique auprès du Casino de la Guilde. **Laura "Cash" Lagrue** possède les clés de son compte neural et des documents qui pourraient ruiner et destituer la Couronne. Le Roi n'est qu'une marionnette électronique dont elle tire les ficelles.
  - **☐ Le Blanchiment du Réseau** : Laura Lagrue utilise les flux financiers du casino holographique pour blanchir l'or noir et les cryptos volées de la pègre de Krovin. En échange, la mafia lui sert d'armée privée dans les banlieues pour étouffer les révoltes ouvrières naissantes.
- 

## Le Bestiaire Cyber-Baroque

- **Les Synth-Valets (Androïdes de Cour)** : Des androïdes au visage de porcelaine blanche et au corps de chrome doré épuré. Ils se déplacent sans un bruit pour servir la bourgeoisie, mais leurs systèmes dissimulent des scanners de poche capables de fouiller les poches et les implants des invités.
- **Les Nano-Grivois (Drones Espions)** : De petits drones bio-mécaniques imitant des oiseaux exotiques au plumage en feuilles d'or. Ils volent de balcon en balcon dans le Centre-Ville. Équipés de capteurs optiques et de micros directionnels de pointe, ils appartiennent presque tous à Laura Lagrue et interceptent tous les secrets de la cour.
- **Les Cyber-Mastiffs de la Guilde** : Les gardiens du Casino. Des chiens de garde lourdement augmentés de plaques de blindage en carbone noir et or. Leurs yeux

thermiques détectent les tricheurs dotés d'implants de calcul illégaux, et leurs mâchoires pneumatiques libèrent des décharges de neurotoxines paralysantes.

---

# Levecourt



- **Note du MJ :** Levecourt est l'incarnation même de la tyrannie ploutocratique et du féodalisme industriel. Ici, tout a un prix : la loi, la vie, et même les dieux. C'est un miroir sombre et ultra-capitaliste où la Haute-Ville baigne dans un luxe indécent pendant que la Basse-Ville s'asphyxie dans la suie. C'est le terrain idéal pour des intrigues de corruption de haut vol, de l'espionnage industriel trans-continentale, ou

pour mener une révolution armée dans les bas-fonds.

- **Région** : Rives nord du Lac de Serkis.
  - **Statut** : Monarchie absolue héréditaire et ploutocratie autoritaire.
  - **Dirigeant** : Le Prince-Marchand Abraham Carlscon.
- 

# Présentation & Caractère de la Cité

Levecourt est une puissance financière inflexible. Le Souverain y détient les pleins pouvoirs législatifs, judiciaires et militaires, faisant de la famille Carlscon les maîtres absolus du destin de la région.

- **Le Pouvoir par l'Argent** : À Levecourt, la richesse n'est pas seulement un statut, c'est la loi. Les droits civiques, l'accès à la justice et la sécurité dépendent entièrement du capital d'un individu. Le gouvernement fonctionne comme une corporation familiale géante où le profit justifie la cruauté.
  - **Une Expansion Agressive** : Sous l'impulsion de son nouveau dirigeant, la cité a troqué ses ambitions de conquête militaire pure contre une agressive stratégie d'expansion commerciale. Levecourt n'a pas d'alliés, elle n'a que des clients ou des vassaux.
  - **La Fracture des Quartiers** :
    - **La Haute-Ville (Le Nid des Carlscon)** : Quartier fortifié sur les hauteurs, protégé par de lourds remparts intérieurs. C'est le domaine exclusif de la famille régnante et des riches marchands. Les rues y sont propres, pavées, et le luxe y est indécent.
    - **La Basse-Ville (Les Forges et les Quais)** : Un labyrinthe de ruelles sombres, humides et insalubres, perpétuellement recouvert par la fumée noire des usines. C'est ici que bat le cœur économique de la ville (ateliers, commerce lacustre), là où le peuple s'entasse et s'épuise à la tâche.
- 

## Le Conseil des Régents

Pour gérer l'administration et l'immense empire commercial de la cité, le Roi s'appuie sur un conseil restreint, véritable nid de vipères où la corruption et le chantage sont la norme :

- **Le Premier Conseiller** : Bras droit du roi, il supervise la bureaucratie de la ville et la gestion des territoires annexés.

- **Le Maître des Contrats** : Gère les flux financiers, les taxes douanières et les traités commerciaux.
  - **Le Grand Maréchal** : Dirige la *Garde de Fer*. Sa mission est d'assurer la sécurité des frontières, de protéger les routes marchandes et de réprimer violemment la dissidence interne.
- 

# Diplomatie & Relations Extérieures

- **Les Territoires Annexés** : Considérés comme de simples colonies de ressources (fermes, bois, mines). La population locale y est traitée comme de la main-d'œuvre jetable pour nourrir les richesses de la capitale.
  - **Les Cités Voisines** : Levecourt est perçue comme un partenaire commercial incontournable mais profondément toxique. On achète ses marchandises par nécessité, mais on se méfie de ses contrats, souvent truffés de clauses abusives.
- 

# Cultes & Panthéon

À Levecourt, la religion est une arme de contrôle pour les puissants, et un phare d'espoir clandestin pour les opprimés.

- ✨ **Arthos - Dieu de l'Ordre et du Soleil (Culte Officiel)**
  - *Utilisation politique* : Religion d'État célébrée en grande pompe dans la Haute-Ville. Les prêtres d'Arthos enseignent que la famille Carlscon a été choisie par le Soleil pour guider le continent. L'inégalité sociale est présentée comme un "ordre naturel" voulu par le dieu : certains sont nés pour régner dans la lumière, d'autres pour servir dans l'ombre.
- ⚖️ **Solon - Dieu de la Justice (La Justice Inflexible)**
  - *Utilisation politique* : Protecteur suprême des *contrats*. Sa justice est froide, mathématique et purement textuelle. Ici, la loi protège la propriété privée et les riches. Si un ouvrier ne peut pas payer sa dette, il viole la loi de Solon et est jeté aux fers. C'est une justice sans morale, qui légitime l'exploitation des pauvres.
- 🕒 **Kaelen - Le Dieu Borgne (Culte Clandestin)**
  - *Statut* : Strictement **interdit** et puni de mort pour haute trahison. Protecteur des opprimés, des esclaves en fuite et des rebelles, il incarne la liberté et la rébellion armée. Les ouvriers se réunissent en secret dans les catacombes de la Basse-Ville, taguant son symbole (un œil fermé ou des chaînes brisées) à la

# Personnages Importants

## ☐ Abraham Carlscon – Le Prince-Marchand

- **Rôle** : Roi de Levecourt et chef de la maison Carlscon.
- **Description** : Contrairement à son père qui était un seigneur de guerre brutal, Abraham est un homme instruit doté d'un génie naturel pour la finance. Sous son règne, la ville est entrée dans une ère de capitalisme sauvage. Cupide et calculateur, il fait toujours passer ses intérêts financiers avant les traités d'alliance. En revanche, sa loyauté envers sa propre famille est absolue. S'il y voit un profit, il signera, peu importe l'éthique.

## ☐ Léandra Carlscon – La Reine de Verre

- **Rôle** : Épouse d'Abraham et fille du Premier Conseiller.
  - **Description** : Née dans l'opulence, son mariage était une évidence politique pour lier les deux familles les plus puissantes. Léandra méprise profondément le peuple, qu'elle voit comme des pouilleux insignifiants. Elle se tient à l'écart de la politique active, préférant le faste et le luxe de la cour. Une rumeur persistante agite la Haute-Ville : la reine serait enceinte d'un héritier, ce qui verrouillerait la succession.
- 

# Faune Unique du Lac de Serkis & des Forges

- **Les Rats de Suie** : De grands rongeurs dont la fourrure a été solidifiée par les résidus de charbon et de graisse des forges de la Basse-Ville. Ils sont presque immunisés au feu et pullulent près des usines.
- **Les Brochets-Cuirassés** : Les monstres du Lac de Serkis. Ces poissons prédateurs massifs possèdent des plaques osseuses sombres sur le dos, s'étant adaptées à la pollution métallique des eaux du lac. Leurs morsures peuvent trouer la coque des petites barques de pêcheurs.
- **Les Goélands de Fer** : Oiseaux marins de grande envergure au plumage gris métallique. Ils rôdent autour des quais de la Basse-Ville pour piller les stocks de

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

- **L'Héritier de Chrome (Le secret de Léandra)** : La rumeur de la grossesse est une immense mise en scène. Léandra est stérile à cause des émanations toxiques des forges qui ont contaminé ses appartements dans sa jeunesse. Pour ne pas perdre la face et protéger la succession, Abraham Carlscon a payé une fortune colossale à **Keiko Kobayashi (Neo-Tokyo)** pour concevoir en secret un héritier bio-génétique parfait. Si le culte officiel d'Arthos découvrait que le futur roi est un produit de laboratoire étranger et non un choix du Soleil, la légitimité des Carlscon s'effondrerait.
  - **L'Ibiriqa Connexion** : C'est Abraham Carlscon qui finance en sous-main la corruption de **Selior Vanth** à Ibiriqa. Levecourt achète illégalement des tonnes de *myr marin* purifié de contrebande. Le Prince-Marchand veut utiliser cette ressource magique pour créer un nouvel alliage industriel et armer sa *Garde de Fer*, afin de ne plus dépendre des technologies de Neo-Tokyo ou des ressources d'Everward.
  - **La Revanche des Cendres** : Le culte clandestin de Kaelen est devenu une véritable armée de l'ombre depuis l'épidémie de la Peste du Titan. Les rebelles ont réussi à conserver une souche purifiée du virus dans les catacombes de la Basse-Ville. Ils planifient d'infecter les réserves d'eau de la Haute-Ville pour faire subir aux Carlscon le même cynisme que le peuple a enduré un siècle plus tôt.
-