Les cieux

Les cieux sont le domaine des puissances ikariennes. Là où le monde terrestre s'étend dans la poussière, les hauteurs appartiennent aux cités volantes : îles suspendues, trajectoires mouvantes, territoires sans frontières où le vent impose sa loi.
Au sommet règne l'Empire de Skyperia, la Ville Blanche, capitale politique, religieuse et militaire. Elle se présente comme le modèle parfait, mère de toutes les autres. Face à elle se dressent les Cités libres — Orthys, Helion, Vesperion et Aegis-Burus — qui ont choisi l'indépendance. Chacune suit sa propre voie, et si les relations sont cordiales en apparence, elles cachent des rivalités profondes.
Pourtant, les cieux ne sont pas peuplés que de ces géants. Une poignée de communautés mineures subsiste en marge :
- villages flottants, bâtis sur des fragments d'anciennes cités,
- stations minières, où l'on extrait éther et métaux rares,
- relais marchands, escales pour convois et contrebandiers,
- hameaux-refuges, repaires de bannis et de pirates.

Fragiles et instables, ces lieux vivent sous la menace des tempêtes, des raids ou des pressions impériales. Leur poids politique est nul, mais ils sont essentiels aux voyageurs : escales vitales, marchés d'ombre, abris incertains.
Ainsi se dessine la carte des hauteurs : un ciel dominé par l'Empire et les Cités libres, strié de **zones grises** où se joue une guerre silencieuse d'influence, tandis que survivants et bannis bâtissent leurs vies sur les rebords du vide.

- Skyperia
- Citées libres Ikarienne - Helion, la Royauté des Miroirs
- Citées libres ikarienne-Vesperion, la République des Lettres
- Les citées libres - Orthys, la Cité Bleue — République parlementaire
- Citées libre Ikarienne-Aegis-Burus, la Cité d'Acier

Skyperia



Skyperia — La Ville Blanche

Note du MJ : Cette fiche est divisée entre le *Discours Officiel* (ce que tous les PJ savent ou ont entendu dire) et la *Réalité du Terrain* (les secrets sombres que les joueurs vont découvrir).

Âge de la Cité : Plus de 10 000 ans de flottaison ininterrompue.

□□ Présentation générale

□□ Le Discours Officiel

Majestueuse cité volante se déplaçant au-dessus de son territoire selon une trajectoire céleste immuable, Skyperia est l’actuelle capitale de l’Empire de Norn. Surnommée la *Ville Blanche*, elle est décrite à travers tout le continent comme le modèle d'une société parfaite, un havre de paix rayonnant où la criminalité, la pauvreté et l’insécurité ont été éradiquées. C'est une utopie de marbre blanc et d'or où chaque citoyen loyal rêve de finir ses jours dans l’opulence.

□□ La Réalité [MJ]

Derrière ses façades étincelantes de pureté, Skyperia est une dystopie totalitaire fondée sur un contrôle absolu et l'effacement de l'individualité. Sa trajectoire millénaire dans les cieux lui permet de surveiller son empire d'en haut, telle une panoptique géante. Sa richesse et sa propreté insolentes ne tiennent que par l'exploitation féroce du monde d'en bas et une terreur d'État invisible mais omniprésente.

□□ Organisation interne & Justice

Skyperia est dirigée par *quatre grandes familles* incarnant les vertus fondamentales que tout Ikarien digne de ce nom doit posséder : la Force, la Sagesse, la Discipline et la Loyauté.

□□ Le Discours Officiel

La paix sociale est maintenue par la dévotion des citoyens envers les institutions et la justesse de ses lois. Pour les rares brebis égarées, l'Empire a mis en place les *Hôtels de Redressement*, de paisibles et modernes établissements de réforme où les citoyens reçoivent une éducation bienveillante pour retrouver leur dignité, leur discipline et leur place dans la société.

□□ La Réalité [MJ]

La tranquillité de la Ville Blanche repose sur un système judiciaire implacable : quiconque émet la moindre critique ou enfreint le règlement intérieur de la cité disparaît purement et simplement du jour au lendemain.

- **Les Hôtels de Redressement :** Ce sont en réalité des camps de travaux forcés et des complexes miniers carcéraux secrets. À leur arrivée, les prisonniers voient leur nom effacé et leur identité dissoute dans l'oubli. Ils y extraient les minerais nécessaires à la lévitation et à la prospérité de la ville. Rares sont ceux qui en sortent vivants, et ceux qui reviennent ne sont plus que des coquilles vides, lobotomisées par le traumatisme.
- **Le Châtiment des Bannis :** Pour les crimes jugés "irrécupérables" (haute trahison, hérésie), la sentence est la mort sociale et physique. Les condamnés subissent la mutilation ultime : leurs ailes sont brisées ou arrachées, puis leur chair est marquée au fer rouge du sceau de la honte. Ils sont ensuite jetés par-dessus les murailles de la cité volante, condamnés à mourir lors de la chute ou à survivre en exil permanent dans la fange du monde d'en bas.

□□ Diplomatie & Les Cités Libres

(Orthys, Helion, Vesperion, Aegis-Burus)

□□ Le Discours Officiel

L’Empire ne considère pas les Cités Libres comme des ennemies ou des rivales, mais plutôt comme des *cités-sœurs égarées*. Si Skyperia tolère leur indépendance, c’est uniquement par la magnanimité et la patience de l'impératrice. Leurs dirigeants sont traités comme des partenaires respectables, et la propagande impériale rappelle régulièrement que tôt ou tard, ces enfants rebelles reviendront d’eux-mêmes au sein de la grande famille ikarienne.

□□ La Réalité [MJ]

Pour l'aristocratie de Skyperia, l'existence même des Cités Libres est une humiliation vivante et une insulte à leur grandeur. Leur indépendance prouve au reste du monde que l’autorité de la Ville Blanche n’est pas absolue. Sous couvert de sourires diplomatiques et de traités cordiaux, Skyperia mène une guerre de l'ombre agressive pour préparer leur réannexation forcée :

- Infiltration massive d’agents provocateurs et de sympathisants politiques.
- Pressions et chantages économiques asphyxiants.
- Campagnes de propagande massives pour monter les populations locales contre leurs dirigeants.
- Accords secrets et sabotages visant à briser l'alliance et l'unité des Cités Libres.

□□ Cultes & Croyances

☀ Le Culte d'Arthos

Le dieu de l'Ordre et du Soleil, Arthos, est le cœur spirituel de l'Empire. À Skyperia, ce culte a été poussé à son paroxysme théocratique. Le Soleil est vu comme la source de toute pureté, et la lévitation de la cité est présentée comme une preuve de la proximité et de la bénédiction d'Arthos. L'ordre politique, la hiérarchie des quatre familles et l'obéissance aveugle sont enseignés comme des devoirs divins. Tout manquement à la loi impériale est une offense directe au Dieu-Soleil.

□□ Personnages Importants de l'Empire

- □□ **Ikari Nyx – La Vierge de Fer**
  - *Rôle public :* Dirigeante absolue de Skyperia, cheffe de la famille Nyx, Impératrice et Grande Prêtresse du culte d'Arthos. Elle incarne la pureté, la discipline et la justice inflexible. Dès son accession au trône, elle a replacé la religion au centre absolu de la vie civile et de l'éducation des enfants ikariens.
  - *Visage caché [MJ] :* C'est elle qui a secrètement planifié et mis en place le système des Hôtels de Redressement. Cependant, le peuple ne l'a pas vue en personne depuis plusieurs années. Le grand secret de la Haute-Ville est qu'Ikari a disparu. Est-elle morte ? Captive ? Nul ne le sait, mais le gouvernement actuel utilise son image comme une figure de proue vide, manipulée par les autres conseillers pour maintenir l'illusion de sa présence.
- ⚔ **Belphegor Burus – Le Bras Vengeur**
  - *Rôle public :* Maître des armées de Skyperia et chef de la famille Burus (Incarne la Force/Discipline). C'est un colosse inflexible, vétéran héroïque de la guerre Humano-Sicarite qu'il a menée avec une efficacité terrifiante. Pour les citoyens, il is le bouclier suprême de l'Empire.
  - *Visage caché [MJ] :* Belphegor est un fanatique du devoir militaire. Il ne tolère aucun compromis, aucune diplomatie, et méprise la mollesse du Conseil. Convaincu que les Cités Libres doivent être soumises par le sang, il masse secrètement des troupes et prépare des plans d'invasion à grande échelle, quitte à déclencher une guerre totale sans l'aval de sa souveraine.
- □□ **Uriel XVI Sulfus – L'Érudit Immortel**
  - *Rôle public :* Héritière de la prestigieuse famille Sulfus (Incarne la Sagesse/Le Savoir). Jeune mysticienne surdouée, elle gère les archives millénaires de la cité avec une curiosité insatiable et une joie de vivre qui détonne avec la rigueur de la ville.
  - *Visage caché [MJ] :* Le chiffre "XVI" cache un secret vertigineux lié aux 10 000 ans d'histoire de la cité. Est-elle vraiment la seizième de sa lignée, ou s'agit-il de *la toute première Uriel* qui aurait découvert le secret de l'immortalité magique et changerait

d'identité à chaque génération ? Elle en sait plus sur le passé sombre de Skyperia et sur la disparition d'Ikari Nyx que n'importe qui d'autre, ce qui la rend aussi fascinante que redoutable.

- **Samael Nifcen – L’Ombre Souriante**
  - *Rôle public :* Chef de la famille Nifcen (Incarne la Loyauté... en apparence). Membre discret du conseil impérial, c'est un homme effaced, poli, toujours pourvu d'un sourire bienveillant. Il se présente comme le serviteur de l'ombre, dévoué à la logistique et au bien commun.
  - *Visage caché [MJ] :* C'est le chef suprême des Services Secrets de l'Empire (la police politique et l'espionnage). C'est lui qui orchestre les déstabilisations dans les Cités Libres et fait "disparaître" les opposants politiques dans les Hôtels de redressement. La rumeur dit qu'il possède le pouvoir magique de changer de visage et d'apparence à volonté. S'il sourit toujours, c'est parce qu'il sait qu'aucun secret ne lui échappe.

Le Phénomène des Flammes Noires

Unique à Skyperia et aux territoires sous domination de l’Empire de Norn, la **Flamme Noire** est une anomalie magique céleste hautement instable. Contrairement au feu classique lié au soleil d'Arthos, cette combustion occulte ne produit aucune chaleur physique et n'émet aucune lumière réconfortante : elle se manifeste sous la forme d'un feu d'ébène glacial qui dévore l'énergie magique, l'esprit et la force vitale. Elle ne laisse jamais de cendres, seulement du vide et de la décomposition.

- **L’Élite des Mages d’Ébène :** Manipuler cette source est un tabou absolu pour le commun des mortels. Seule une poignée de mages de guerre d'élite, entraînés dans le secret le plus total par les services de Samael Nifcen ou sous la poigne de Belphegor Burus, savent canaliser ces flammes pour briser les barrières magiques de leurs ennemis ou purger instantanément l'esprit des dissidents.
- **L’Imprégnation Environnementale :** En flottant depuis plus de dix millénaires dans les hautes strates de l'atmosphère où cette énergie prend sa source, l'écosystème de Skyperia a été profondément muté. La faune sauvage des nuages a développé des défenses et des attributs physiques directement liés à ces flammes sombres, rendant les prédateurs locaux mortels pour quiconque s'aventure hors des dômes de marbre.

Bestiaire Céleste de l'Empire

- **Les Faucons d'Ébène (Traqueurs de la Garde) :**

- *Description :* Rapaces massifs au plumage blanc immaculé en surface, mais dont l'intérieur des ailes dissimule des plumes d'un noir absolu. Leurs yeux pulsent d'une lueur sombre et leurs serres semblent constamment fumer d'un résidu de feu froid.
- *Comportement :* Dressés par les Services Secrets de Samael Nifcen, ils planent autour de la cité volante. Lorsqu'ils fondent sur une proie, leurs serres imprégnées de Flammes Noires ne brûlent pas la chair, mais consument instantanément le système nerveux et les circuits magiques de la cible, la paralysant sur le coup.

- **Les Gargouilles de Brume :**
  - *Description :* Créatures reptiliennes massives dont la peau de pierre blanche imite à la perfection le marbre des palais de Skyperia. Elles restent immobiles sur les corniches des temples avant de fondre sur les intrus.
  - *Capacité :* Leur gueule n'articule aucun son, mais elles peuvent recracher un souffle concentré de Flammes Noires. Ce nuage de cendres immatérielles sature l'air, éteignant instantanément toutes les sources de lumière magique et aveuglant les cibles tout en drainant leur mana.
- **Les Phénix de Nuit (Les Brûleurs d'Âmes) :**
  - *Description :* De grands volatiles mythiques et extrêmement rares qui nichent dans les anfractuosités inférieures de l'île flottante, là où la lumière d'Arthos ne pénètre jamais. Leurs ailes sont entièrement constituées de Flammes Noires mouvantes.
  - *Danger :* Ils sont attirés par les fortes concentrations d'énergie magique ou par les émotions intenses (la terreur des prisonniers des Hôtels de Redressement). Croiser leur regard ou être effleuré par leur sillage provoque une agonie psychique immédiate : le feu sombre consume les souvenirs et la santé mentale de la victime, la laissant à l'état de coquille vide.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **Les Plumes du Dissident :** Un garde d'élite banni, dont les ailes ont été arrachées, a survécu miraculeusement à sa chute de Skyperia en atterrissant dans les bas-fonds d'une Cité Libre. Avant de sombrer dans le coma, sa chair blessée s'est mise à consumer l'énergie magique environnante, propageant des Flammes Noires incontrôlables dans le quartier. Les PJ sont engagés pour contenir l'incendie occulte, mais découvrent que des agents de Samael Nifcen sont déjà sur place pour éliminer le survivant avant qu'il ne révèle ce qu'il a vu dans la Haute-Ville.
2. **L'Arme de Belphegor :** Les PJ interceptent un convoi secret de l'armée de Belphegor Burus à destination d'une garnison frontière proche des Cités Libres. À l'intérieur des caisses blindées, ils ne trouvent pas de la technologie classique, mais des œufs de *Phénix de Nuit* et des grimoires cryptés détaillant comment forcer l'éclosion de ces monstres pour les utiliser comme armes de destruction massive d'esprits. S'ils détruisent le convoi, ils s'attirent les foudres du Bras Vengeur ; s'ils le vendent, ils déclenchent une catastrophe mondiale.
3. **Le Secret de la Seizième :** Uriel XVI Sulfus recrute discrètement les PJ à l'extérieur de la cité volante pour récupérer une relique scellée dans un ancien temple d'Arthos corrompu

par les Flammes Noires au sol. En ouvrent le reliquaire, les PJ découvrent des journaux intimes datant d'il y a 5 000 ans... écrits de la main exacte et avec la même écriture qu'Uriel elle-même. La relique contient également la preuve que l'Impératrice Ikari Nyx n'a pas disparu par accident, mais qu'elle a été piégée par ses propres conseillers.

Citées libres Ikarienne - Helion, la Royauté des Miroirs



> **Note du MJ :** Helion est la cité du spectacle politique et de l'illusion morale. Ici, l'image publique est une question de vie ou de mort civique. C'est le paradis des juristes, des diplomates et des maîtres chanteurs. En surface, tout n'est que lumière, justice et accueil philanthropique ; sous les verrières, c'est un jeu de miroirs déformants où les réputations se brisent en une réplique et où la paranoïa de sauver les apparences dicte chaque sourire.

- **Région :** Ciel oriental de Sicard.

- **Statut :** Cité libre indépendante (ancienne colonie de l'Empire de Norn), Monarchie Constitutionnelle.
- **Dirigeante :** La Reine Ilyra d’Helion.

□□ Présentation générale

Nichée dans les vents de l’Est, Helion est surnommée la **Royauté des Miroirs** en raison de son architecture éclatante : ses façades miroitantes, ses passerelles vitrées et ses dômes d’or blanc renvoient la lumière du soleil à des lieues à la ronde. La cité se veut le reflet parfait de la justice, de l’ordre et de l’accueil, servant de terre d'asile à de nombreux exilés et réfugiés politiques du continent.

- **Climat social :** L'honneur, la réputation et l'apparence sont aussi importants que la richesse. Les habitants sont fiers de leur culture de la transparence, mais cette quête de perfection esthétique et morale crée une pression sociale constante.
- **Architecture :** Une symphonie de reflets et d'éclats dorés. La ville est construite sur des colonnes translucides, des miroirs gravés d’inscriptions solaires et de larges passerelles de verre suspendues entre les dômes.
- **Atmosphère :** Ordonnée et rayonnante en surface. Pourtant, derrière les vitraux polis et l'éclat des ors se cachent de féroces rivalités de cour, des complots judiciaires complexes et une obsession maladive pour l’image publique.

□□ Politique & Institutions : La Monarchie Constitutionnelle

Helion a choisi la voie d'une monarchie encadrée par la loi, où le prestige de la justice est absolu.

- **La Couronne des Miroirs :** Le monarque, intronisé par le prestigieux **Rite Solaire**, incarne la stabilité et la légitimité de la cité. Son autorité est avant tout symbolique et morale, strictement limitée par la Charte fondamentale d'Helion.
- **La Chambre des Verres :** L'assemblée aristocratique et législative de la cité. Elle est composée des grandes familles nobles verrières et des plus éminents juristes. C'est elle qui détient le pouvoir effectif, proposant et révisant les lois.
- **La Garde Héliastique :** Cette force d'élite cumule les fonctions de police et de bras armé de la justice. Elle est chargée d'exécuter les jugements de la Chambre et de maintenir l'ordre public avec une rigueur géométrique.
- **L'Équilibre du Pouvoir :** Le pouvoir est un théâtre. Les procès publics sont fréquents, mis en scène de manière très théâtrale et massivement médiatisés. À Helion, une joute verbale devant un tribunal peut faire la réputation d'un citoyen ou causer sa ruine absolue

en une après-midi.

□□ Le Serment de Reflet

Clé de voûte de l’identité helionienne, ce serment est prononcé par chaque citoyen à sa majorité. Chacun s’engage solennellement à "*ne jamais trahir son image devant la communauté*" (ne pas mentir, ne pas trahir, agir avec honneur). Briser son serment est considéré comme l'un des crimes les plus graves de la cité, puni par l’exil ou **l’effacement civique** (la destruction publique de votre miroir gravé et la perte de votre identity).

□□ Personnages Importants d'Helion

- □□ **Reine Ilyra d’Helion – La Sérénissime**
  - *Rôle public :* Monarque modérée d'Helion, elle a été intronisée selon le rite solaire. Elle incarne la bienveillance, la droiture et la proximité avec son peuple. Très populaire, elle utilise son statut pour protéger activement les réfugiés et les opprimés qui frappent aux portes de la cité.
  - *Visage caché [MJ] :* Derrière sa neutralité affichée, la Reine Ilyra finance et soutient activement une *filière d’asile clandestine*. Ce réseau permet à des dissidents ou à des témoins détenant des secrets d'État compromettants pour l’Empire de Skyperia de disparaître définitivement sous une nouvelle identité helionienne.
- ⚖ **Grand Justicier Solame – Le Prévôt des Reflets**
  - *Rôle public :* Magistrat suprême de la Chambre des Verres, Solame est réputé à travers toutes les Cités Libres pour son intransigeance absolue et son incorruptibilité légendaire. Craint par les nobles comme par le peuple, il impose une discipline de fer lors des procès.
  - *Visage caché [MJ] :* Solame n'est pas juste un homme de loi, c'est un chasseur. Il dirige un *réseau d'informateurs clandestins* infiltrés parmi les clercs et les bureaucrates de l'Empire de Skyperia. Il exploite leurs confessions, leurs secrets et leurs failles administratives pour alimenter ses propres dossiers et faire éclater les scandales impériaux au grand jour.
- □□ **Liora Verennes – La Prêtresse des Lumières Brisées**
  - *Rôle public :* Haute figure religieuse indépendante. Elle est la garante de la séparation stricte entre le culte officiel d’Arthos et le pouvoir royal. Ses sermons poétiques sur la "fragilité des reflets et de l'âme humaine" attirent les foules.
  - *Visage caché [MJ] :* Liora est une manipulatrice hors pair. À l'aide d'artifices magiques et d'illusions d'optique complexes, elle *met en scène de fausses visions divines* pour manipuler l’opinion publique. Elle oriente ainsi subtilement les votes de la Chambre des Verres et les humeurs du peuple selon ses propres agendas.
- □□ **Kaelen Syris – L’Ambassadeur des Réprouvés**

- *Rôle public :* Diplomate brillant et empathique, il est officiellement chargé par la Couronne d’accueillir, de loger et de représenter politiquement les Bannis de l’Empire qui trouvent refuge à Helion. C'est un infatigable défenseur des droits des opprimés.
- *Visage caché [MJ] :* Kaelen Syris utilise sa couverture diplomatique pour orchestrer des actions bien plus subversives. He coordonne en secret une *alliance souterraine entre plusieurs Cités Libres* (notamment en approchant des figures comme Lysandra à Orthys) pour préparer une offensive judiciaire et idéologique commune visant à ébranler les fondements de l'Empire.

⚡ Relations & Points de Tension avec l'Empire

- **Le Refus d'Extradition :** L’Empire de Skyperia exige régulièrement la remise des criminels de droit commun, des déserteurs ou des dissidents politiques qui ont fui la Ville Blanche. Helion oppose un refus systématique et catégorique à ces demandes, au nom de sa Charte.
- **L'Affront de l'Asile :** En offrant un refuge officiel, décent, et parfois des postes politiques aux Bannis (ceux que Skyperia a mutilés et jetés dans le vide), Helion inflige un affront idéologique direct et permanent à l’autorité impériale.
- **La Justice Concurrente :** Le système juridique d'Helion is si rigoureux et réputé que ses jugements, ses arbitrages commerciaux et ses contrats sont reconnus et validés par plusieurs puissants royaumes terrestres. Cela sape directement le monopole juridique et la légitimité internationale que Skyperia tente d'imposer.

□□ Bestiaire Solaire & Faune Céleste d'Helion

L'environnement d'Helion est baigné de lumière constante et de phénomènes de réfraction pure, façonnant une faune unique et étincelante.

- **Les Colibris-Prismes :** De petits oiseaux agiles qui nichent sous les passerelles de verre. Leurs plumes possèdent une structure cristalline qui capte et décompose la lumière du soleil. Lorsqu'ils se déplacent en nuée, ils projettent de magnifiques arcs-en-ciel mouvants le long des façades, mais ils peuvent aveugler instantanément un agresseur en orientant collectivement leurs reflets.

- **Les Lions de Verre (Traqueurs Lumineux) :** Félins célestes impressionnants vivant sur les nuages denses entourant la cité. Leur fourrure translucide et miroitante agit comme un camouflage optique parfait en réfléchissant leur environnement immédiat. Les archers de la Garde Héliastique les considèrent comme des prédateurs d'élite quasi invisibles dans les galeries extérieures.
- **Les Égides d'Or Blanc (Raies Célestes) :** De gigantesques créatures plates et pacifiques qui flottent majestueusement dans les courants thermiques sous la ville. Leur ventre est recouvert d'écailles dorées très claires qui captent la lumière d'en bas et la renvoient vers les dômes de la cité, aidant à réguler la température et l'illumination des quartiers inférieurs.
- **Les Lucioles de Cristal :** Insectes nocturnes qui s'activent lorsque le soleil se couche. Ils absorbent la lumière solaire stockée par les miroirs gravés durant la journée et la restituent sous forme de pulsations douces et géométriques, servant de balisage naturel pour la navigation des navires volants.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **L'Éclat du Banni :** Un transfuge de haut rang de Skyperia, transportant des documents prouvant que l'Impératrice Ikari Nyx a disparu, a été exfiltré par le réseau de la **Reine Ilyra**. Cependant, un espion impérial a réussi à altérer son miroir civique à son arrivée pour le faire accuser d'avoir brisé son *Serment de Reflet*. Les PJ doivent prouver son innocence devant la *Chambre des Verres* lors d'un procès public ultra-médiatisé avant la fin de la journée, sans révéler sa véritable identité.
2. **L'Illusion Sacrée : Kaelen Syris** découvre que la dernière vision projetée par la prêtresse **Liora Verennes** (qui accuse les Cités Libres de comploter contre la foi d'Arthos) a été entièrement fabriquée à l'aide de miroirs magiques clandestins fournis par l'Empire. Il engage les PJ pour s'infiltrer dans le sanctuaire de Liora pendant son grand prêche afin de briser le dispositif optique en plein direct devant la foule, retournant sa propre arme contre elle.
3. **Le Chasseur de Reflets :** Le réseau d'informateurs du **Grand Justicier Solame** est victime d'un tueur invisible. Plusieurs clercs impériaux réfugiés à Helion ont été retrouvés morts, leurs miroirs d'identité réduits en miettes. Solame charge secrètement les PJ de servir de gardes du corps à sa prochaine source, mais ils découvrent que l'assassin utilise le camouflage optique d'un *Lion de Verre* domestiqué pour frapper au cœur même des passerelles de verre de la Haute-Ville.

Citées libres ikarienne-Vesperion, la République des Lettres



> **Note du MJ :** Vesperion est une dystopie bureaucratique et cérébrale fascinante. Ici, pas de force brute ou de sève magique, tout s'achète et se vend sous forme de données, de brevets et de lignes de texte. C'est le paradis absolu pour les personnages orientés vers l'investigation, l'espionnage, le vol de secrets ou la politique. Une simple idée peut y déclencher une guerre, et un parchemin volé peut détruire une dynastie entière.

- **Région :** Ciel occidental de Sicard.
- **Statut :** Cité libre indépendante (ancienne colonie de l'Empire de Norn), Ploutocratie du Savoir.
- **Dirigeant :** Le Chancelier Calem Vessar (préside le Sénat).

□□ Présentation générale

□□ contest d'Histoire & de Diplomatie

Autrefois toutes liées à la majestueuse Skyperia, cœur de l’Empire, les Cités libres ont choisi au fil du temps de se détacher de son joug. Chacune a tracé sa propre voie politique, façonnant son identité autour de ses institutions et de ses valeurs. Aujourd’hui, elles sont connues sous le nom de Cités libres : Orthys, Helion, Vesperion et Aegis-Burus. Toutes affirment leur indépendance, jalouses de leur autonomie, mais toutes partagent aussi un même héritage impérial.
L’Empire de Skyperia, derrière une façade de cordialité diplomatique, n’a jamais renoncé à son ambition de les réannexer. Ses agents d’influence, ses manœuvres politiques et sa puissance militaire restent une menace constante pour leur souveraineté. Les relations entre les Cités libres et l’Empire demeurent polies en surface, avec échanges commerciaux et traités de navigation, mais la méfiance est profonde. Les cités savent qu’elles ne peuvent compter les unes sur les autres qu’avec prudence : elles ne sont pas alliées, seulement voisines vigilantes qui défendent chacune leurs propres intérêts.

□□ L'Architecture & l'Atmosphère

À l’Ouest, Vesperion domine le ciel comme une bibliothèque vivante. Ses tours-scriptoriums monumentales, bardées de vitraux gravés de textes sacrés et profanes, s’élancent fièrement vers les nuages. La cité est animée par le bruissement incessant de milliers de copistes, de scribes et de notaires : ici, le savoir n’est pas un bien commun, il s’achète, le loue et se vend comme une monnaie.

- **Climat social :** La valeur absolue d’un citoyen se mesure uniquement à son capital de connaissances et à ses titres de propriété intellectuelle. C'est une société hyper-hiérarchisée où les enfants sont inscrits dès la naissance comme "sous-scripts" et doivent gravir les échelons de la société par leur esprit.

- **Architecture :** Des tours-bibliothèques suspendues reliées par des ponts couverts de parchemins enchantés qui résistent aux intempéries. Les places publiques sont de gigantesques salles d’enchères illuminées par des runes magiques flottantes. L’esthétique générale est austère mais monumentale : du papier, de l’encre, de la pierre et du verre à perte de vue.
- **Atmosphère :** Vibrante, cérébrale et férocement compétitive. Chaque idée originale peut devenir un titre de richesse immense, et chaque innovation technique ou magique se transforme instantanément en une arme politique mortelle.

□□ Politique & Institutions : La Ploutocratie du Savoir

À Vesperion, le marché et la politique ne font qu'un. Celui qui possède l'information possède le pouvoir.

- **Le Sénat des Maisons-Patentes :** L’assemblée centrale de la cité. Elle est exclusivement composée des familles détentrices des plus grands capitaux de savoir. Le système est simple : plus une Maison possède de brevets, de licences et de titres de propriété, plus elle obtient de sièges et de voix au Sénat.
- **La Chambre des Copistes :** L’organe de contrôle, de censure et de certification. Elle valide l’authenticité des œuvres et l'antériorité des brevets. C’est la véritable "police du savoir" de Vesperion, redoutée pour sa capacité à détruire une réputation académique.
- **La Prévôté des Enchères :** L'institution financière de la cité. Elle est chargée d'organisatiser, de réguler et de taxer les ventes publiques de brevets, de formules magiques, de licences de navigation et d'inventions en tout genre.
- **L'Équilibre du Pouvoir :** Tout est dicté par la loi du marché intellectuel. Une Maison noble qui perd ses brevets ou voit ses secrets d'ateliers volés perd instantanément son influence politique. Par conséquent, l'espionnage industriel, le vol de manuscrits et la corruption sont monnaie courante, bien que toujours dissimulés sous un vernis légal et des contrats impeccables.

□□ L'Identité Civique & Les Degrés d Patente

La citoyenneté n'est pas un droit de naissance, c'est une échelle de mérite intellectuel :

- **Sous-script :** Le statut de base de la majorité de la population. Ils n'ont aucun droit politique et travaillent comme main-d'œuvre, copistes ou apprentis pour les grandes Maisons.
- **Patentable :** Statut obtenu après avoir produit une œuvre, une invention ou une thèse reconnue par la Chambre des Copistes. Donne un accès limité au droit de vote.
- **Patente Majeure :** La pleine citoyenneté. Elle nécessite un capital de brevets important et ouvre les portes de l'éligibilité au Sénat.

□□ Personnages Importants de Vesperion

- □□ **Calem Vessar – Le Chancelier des Patentes**
  - *Rôle public :* Négociateur hors pair et fin politicien, il préside le Sénat des Maisons-Patentes. C'est un homme mesuré, froid, qui parle peu mais dont chaque mot est pesé et lourd de conséquences. Il est le garant de la stabilité de la République.
  - *Visage caché [MJ] :* Calem est un traître pragmatique. Il vend secrètement des brevets technologiques à double usage (civil et militaire) à des puissances étrangères et à des ennemis jurés de l'Empire de Skyperia, s'assurant ainsi une fortune colossale tout en maintenant le continent dans un état de guerre rentable.
- □□ **Phaedra Lume – La Maîtresse des Enchères**
  - *Rôle public :* Célèbre pour sa direction théâtrale et flamboyante des plus grandes ventes publiques de la cité. Elle transforme les enchères de brevets en véritables spectacles dramatiques. Très populaire auprès du peuple et des sous-scripts, elle incarne le côté glamour et méritocratique de Vesperion.
  - *Visage caché [MJ] :* Phaedra est la source anonyme et le cerveau derrière *Penumbra*, une organisation clandestine spécialisée dans les fuites d'informations et le "cyber-activisme" magique. Elle utilise les secrets d'État qu'elle glane pour déstabiliser l'Empire de Skyperia, mais aussi pour faire chuter les Maisons sénatoriales trop arrogantes de sa propre cité.
- □□ **Selen Varros – L’Archiviste-Prévôt**
  - *Rôle public :* Directeur suprême de la Chambre des Copistes. Cet homme austère, rigide et d'une apparence inflexible est le gardien des sceaux officiels. C’est lui qui appose la signature finale certifiant qu'une œuvre est unique et protégée par la loi.
  - *Visage caché [MJ] :* Sous ses airs de saint laïque, Selen est profondément corrompu. En échange de faveur politiques ou de manuscrits rares, il altère subtilement les archives millénaires de la cité pour effacer l'antériorité des brevets de certaines familles rivales, consolidant ainsi la suprématie de sa propre lignée.
- □□ **Theryn Ocalis – L’Orateur des Sous-scripts**
  - *Rôle public :* Figure politique montante et brillant orateur issu de la classe misérable des sous-scripts. Il plaide courageusement pour une réforme humaniste du système, demandant la gratuité du savoir et remettant en cause le monopole tyrannique des

grandes Maisons Patentes.
    - *Visage caché [MJ] :* Theryn n'est pas un idéaliste isolé. Il est secrètement financé et guidé par des agents d’influence d’Orthys (la République démocratique voisine). Ces derniers voient en lui l’étincelle parfaite pour déclencher une révolution culturelle et démocratiser Vesperion de l’intérieur, afin de l'aligner sur leurs positions anti-impériales.

□□ Faune Unique de Vesperion & de Cieux Occidentaux

- **Les Rats de Grimoire (Scroll-Worms) :** De petits rongeurs nains presque translucides qui se nourrissent exclusivement des émanations magiques de l'encre runique ancienne. Bien que considérés comme des nuisibles pour les parchemins, leur salive a la propriété unique de stabiliser les écritures magiques instables.
- **Les Hiboux-Greffiers (Clockwork Owls) :** Créatures hybrides, oiseaux vivants dont les yeux et les tympans ont été augmentés de micro-lentilles et d'engrenages de précision par les savants de la ville. Ils servent d'assistants volants à la Chambre des Copistes pour enregistrer mot pour mot les débats publics et traquer le plagiat oral.
- **Les Griffons de Maculature :** De grands gardiens quadrupèdes invoqués par les mages du Sénat. Leur corps semble entièrement constitué de milliers de pages volantes de vieux manuscrits compressés et animés par des courants d'air magiques. Ils patrouillent dans les coffres-forts des grandes Maisons pour déchiqueter les voleurs de secrets.
- **Les Éphémères d'Encre :** De petits insectes volants lumineux qui naissent à la surface des grands encriers alchimiques de la cité. Ils ne vivent que quelques heures, traçant de magnifiques traînées calligraphiques lumineuses dans l'air nocturne des places d'enchères avant de s'évaporer.

⚡ Relations & Points de Tension avec l'Empire

- **Censure vs Savoir Libre :** L’Empire de Skyperia cherche à interdire, censurer ou détruire les ouvrages traitant d'anciennes technologies magiques, d'hérésies religieuses ou de l'histoire pré-impériale. Vesperion oppose un refus catégorique au nom de la liberté du marché, et se fait une spécialité de vendre ces textes interdits sous le manteau à prix d'or.

- **La Guerre des Licences :** Vesperion a récemment fouillé ses archives millénaires et revendique officiellement la paternité intellectuelle des anciennes cartes et formules magiques de lévitation utilisées par l’Empire. Le Sénat menace ouvertement Skyperia de leur retirer leur licence d'exploitation s'ils ne paient pas des royalties astronomiques.
- **L'Accusation d'Espionnage :** Skyperia accuse officiellement Vesperion d'être une plaque tournante de l'espionnage international, reprochant à la République des Lettres de récolter ses secrets militaires pour les revendre à ses pires ennemis sur le continent d'en bas.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **Le Vol de l'Ancêtre :** Une famille de chercheurs indépendants s'apprête à être déchue de son statut de *Patentable* et jetée à la rue parce que **Selen Varros** a falsifié les archives pour effacer leur droit d'auteur sur un système de navigation céleste. Ils engagent désespérément les PJ pour s'infiltrer de nuit dans la *Chambre des Copistes* afin de retrouver la matrice originale du brevet et prouver la fraude avant l'aube.
2. **L'Enchère de l'Hérésie : Phaedra Lume** organise une vente aux enchères clandestine d'une valeur inestimable : une carte pré-impériale révélant les failles structurelles de l'île volante de Skyperia. Alors que le réseau de résistance *Penumbra* veut s'en emparer pour le diffuser au peuple, le Chancelier **Calem Vessar** déploie la garde pour intercepter le document et le vendre en secret à un acheteur militaire de Néo-Boston. Les PJ se retrouvent au milieu de ce triple jeu d'espions.
3. **Le Piège d'Orthys :** Les services secrets de Skyperia ont découvert que **Theryn Ocalis** est manipulé par la république d'Orthys. Pour déclencher une crise diplomatique et justifier une intervention militaire, des agents impériaux prévoient d'assassiner Theryn en plein discours public et d'en faire porter le chapeau à la garde de Vesperion. Les PJ, engagés pour la sécurité de la place, doivent déjouer l'attentat de l'ombre.

Les citées libres - Orthys, la Cité Bleue — République parlementaire



> **Note du MJ :** Cette fiche est divisée entre le *Discours Officiel* (ce que tous les PJ savent ou ont entendu dire) et la *Réalité du Terrain* (les secrets sombres que les joueurs vont découvrir). Orthys est le cœur civique et démocratique des Cités Libres, un havre de vent et de verre azuré. C'est le terrain idéal pour mêler des missions de sauvetage héroïques dans les tempêtes, des débats politiques intenses et des complots d'espionnage cartographique.

- **Région :** Suspendue aux vents du Nord.
- **Statut :** Cité libre indépendante (ancienne colonie de l'Empire de Norn), République parlementaire.
- **Dirigeant :** Le Premier des Voiles, Alkaïm Theros.

□□ La Menace Impériale & les Relations [MJ]

L’Empire de Skyperia, derrière une façade de cordialité diplomatique, n’a jamais renoncé à son ambition de les réannexer. Ses agents d’influence, ses manœuvres politiques et sa puissance militaire restent une menace constante pour leur souveraineté. En surface, les relations demeurent polies, rythmées par les échanges commerciaux et les traités de navigation, mais la méfiance est profonde.
Les Cités Libres savent qu’elles ne peuvent compter les unes sur les autres qu’avec prudence : **elles ne sont pas alliées, seulement des voisines vigilantes** qui défendent farouchement leurs propres intérêts.

□□ Présentation générale

Suspendue aux vents du Nord, Orthys est surnommée la **Cité Bleue** pour ses dômes de verre teintés d’azur qui scintillent au soleil. C’est la plus ouverte et la plus civique des anciennes colonies de Skyperia : une cité qui revendique haut et fort le droit de choisir son cap sans jamais dépendre d’un seul gouvernail.

- **Climat social :** Les habitants se sentent citoyens avant tout. Le service civique est le ciment de leur identité commune. Les rues y sont calmes mais animées par des débats d'idées, des assemblées de quartier et des cortèges citoyens.
- **Architecture :** Caractérisée par de grandes verrières coupe-rafale et de larges terrasses aériennes ouvertes aux quatre vents. Les couleurs dominantes sont l'azur et le blanc pâle.

- **Atmosphère :** On y respire un air de liberté grisant, mais teinté d'une tension constante : chacun sait que l’Empire observe la cité d'en haut et n’attend qu’un seul faux pas pour intervenir.

□□ Politique & Institutions : La République des Vents

Orthys fonctionne comme une république parlementaire fondée sur la participation citoyenne et la rotation des responsabilités.

- **L’Assemblée des Voiles :** Le parlement de la cité. Ses membres sont élus par "quartiers-voiles", chacun étant représenté proportionnellement à sa population. L'Assemblée vote les lois et contrôle les budgets.
- **Le Conseil des Ancrages :** Une chambre purement technique formée de capitaines de navigation chevronnés et de maîtres-chantiers. Ils gèrent la sécurité des routes aériennes et l’entretien structurel de la cité.
- **Le Référendum Civique :** Un pilier de leur démocratie. Tout traité international ou décision majeure engageant la souveraineté de la cité doit obligatoirement être validé par un vote populaire.
- **L'Équilibre du Pouvoir :** Les institutions s’appuient sur un consensus fragile. Les capitaines du Conseil (très pragmatiques) tempèrent régulièrement les ardeurs des élus de l'Assemblée (souvent idéalistes). Les référendums ajoutent une couche d’incertitude populaire qui peut parfois paralyser les décisions urgentes.

□□ L'Identité Civique

Tout Orthyen, sans exception, doit effectuer un **service civique obligatoire de 3 ans** (généralement dans la navigation, les secours en rafale ou la cartographie des vents). C’est la complétion de ce service qui confère les droits politiques, le respect de la communauté et un véritable statut social.

□□ Personnages Importants d'Orthys

- ⚖ **Alkaïm Theros – Le Premier des Voiles**

- *Rôle public :* Réformiste et jeune Premier élu de l’Assemblée des Voiles. Orateur charismatique, il défend l’ouverture économique et la signature d’accords commerciaux avec les royaumes terrestres. Il incarne aux yeux de tous la vitalité et le renouveau de la démocratie orthyenne.
- *Visage caché [MJ] :* Son ascension politique fulgurante n’est pas un miracle : elle s'appuie sur de lourdes dettes financières secrètement contractées auprès des puissantes Maisons marchandes de Vesperion. Sans le savoir, Alkaïm est en passe de devenir l'instrument de ces ploutocrates étrangers.

- **Amira Ouro – La Capitaine-Syndique**
  - *Rôle public :* Figure héroïque et extrêmement populaire de la marine civique, célèbre pour avoir sauvé au privilège de sa vie des centaines de Bannis jetés de Skyperia et pris dans des rafales mortelles. Elle siège désormais comme syndique au Conseil des Ancrages.
  - *Visage caché [MJ] :* Elle ne s'est pas arrêtée à ses exploits passés. Amira organise aujourd'hui en secret de véritables couloirs humanitaires clandestins pour exfiltrer les Bannis ou les dissidents traqués hors des zones d'influence impériales. Son activisme humanitaire frôle la provocation de guerre ouverte avec Skyperia.
- **Deyros Kael – L’Archiviste des Vents**
  - *Rôle public :* Directeur des archives de cartographie de la cité, il est le gardien des précieuses roses des vents accumulées depuis des générations. C'est un technicien neutre, froid et profondément respecté pour sa rigueur scientifique.
  - *Visage caché [MJ] :* Deyros mène sa propre guerre de l'ombre. Il truque volontairement certaines copies de cartes aérologiques pour y insérer des anomalies, avant de les vendre à prix d'or aux émissaires impériaux. Les véritables trajectoires, sûres et stratégiques, restent jalousement réservées à Orthys et à ses rares alliés.
- **Lysandra Vey – La Tribune des Quartiers-Voiles**
  - *Rôle public :* Jeune tribune issue des quartiers les plus pauvres de la Basse-Cité, elle est la première de sa génération à avoir accédé à l’Assemblée. Elle est le porte-voix passionné des artisans verriers et des familles modestes qui vivent du service civique.
  - *Visage caché [MJ] :* En raison de sa colère légitime face aux injustices, elle a été approchée par un réseau révolutionnaire clandestin (secrètement financé par Helion). Ce réseau souhaite instrumentaliser Lysandra pour transformer Orthys en fer de lance d’une guérilla judiciaire et idéologique radicale contre l’Empire. Elle hésite encore entre sa loyauté envers les institutions républicaines et un combat beaucoup plus violent.

Faune Unique des Vents du Nord

- **Les Goélands d’Azura :** Oiseaux marins majestueux dont les plumes translucides prennent une teinte bleu-roi lorsqu'elles sont gorgées d'humidité céleste. Ils planent en nuées autour des dômes de verre et servent de baromètres vivants pour les citoyens :

leur sifflement change de fréquence à l'approche d'une tempête.
- **Les Glisseurs des Couloirs (Vent-Rays) :** De grandes créatures plates et éthérées qui se laissent porter par les courants d'altitude. Quasiment invisibles à l'œil nu, elles stabilisent les flux d'air autour des terrasses de la cité. Les jeunes recrues du service civique apprennent à les éviter pour ne pas perturber la trajectoire des navires.
- **Les Faucons-Ancres :** Rapaces robustes au plumage blanc et gris, dotés d'une force de préhension phénoménale. Élevés par les équipes de secours d'Amira Ouro, ils sont entraînés à voler au cœur des pires rafales pour apporter des lignes de vie ou des grappins d'ancrage légers aux navires en perdition.
- **Les Sangsues des Voiles :** Petits parasites invertébrés qui se collent aux verrières coupe-rafale et aux toiles des navires. Ils se nourrissent de la magie résiduelle des runes de navigation, rendant les structures fragiles si les patrouilles de maintenance du Conseil ne les nettoient pas régulièrement.

⚡ Relations & Points de Tension avec l'Empire

- **Les Couloirs Impériaux :** Orthys revendique un droit de passage et de navigation absolu pour ses convois de secours et de commerce. En réponse, l’Empire tente d'asphyxier la cité en limitant ou en taxant lourdement ces droits d'accès.
- **La Guerre de la Cartographie :** Le gouvernement de Skyperia accuse officiellement Orthys de voler, falsifier et receler des cartes de navigation militaires classifiées (ce qui est vrai, merci Deyros).
- **Le Droit de Secours :** Fidèles à leurs valeurs civiques, les capitaines d’Orthys revendiquent le droit d’intervenir pour sauver des navires ou des personnes en détresse, même lorsque cela se produit dans les eaux ou zones aériennes dites "impériales". Cela provoque régulièrement des frictions frontalières qui passent à un cheveu de l'affrontement militaire.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **La Trajectoire Fantôme :** Un navire d'exploration impérial s'est écrasé dans un récif de nuages à cause d'une carte volontairement truquée par **Deyros Kael**. Les survivants de l'équipage ont réussi à rejoindre la Basse-Cité d'Orthys et détiennent la preuve physique de la falsification. Deyros engage secrètement les PJ pour récupérer la carte compromise et faire taire les survivants avant que l'Assemblée des Voiles ne découvre le pot aux roses et ne l'accuse de provoquer une guerre.

2. **La Dette du Sang :** Un émissaire masqué de **Vesperion** arrive à Orthys pour réclamer le paiement des dettes d'**Alkaïm Theros**. Il exige que le Premier des Voiles vote contre le projet d'accueil des prochains Bannis et bloque les budgets de la marine d'**Amira Ouro**. Soupçonnant une trahison, la jeune tribune **Lysandra Vey** recrute les PJ pour enquêter discrètement sur les finances d'Alkaïm et trouver de quoi faire chanter le Premier élu avant la session parlementaire.
3. **Le Convoi des Réprouvés :** Une flottille clandestine dirigée par Amira Ouro revient d'une mission de sauvetage en zone impériale avec à son bord plusieurs dissidents majeurs de Skyperia. Un navire de guerre de Belphegor Burus a violé les frontières pour les traquer et menace de bombarder les terrasses extérieures d'Orthys si les réfugiés ne sont pas immédiatement livrés. L'Assemblée est paralysée par le débat, et le temps presse. Amira demande aux PJ de l'aider à exfiltrer les dissidents à travers les dômes d'azur avant l'assaut.

Citées libre Ikarienne-Aegis-Burus, la Cité d’Acier



> **Note du MJ :** Si Vesperion est l'esprit et Helion le miroir des Cités Libres, Aegis-Burus en est le poing d'acier. C'est une gigantesque forteresse volante faite de docks modulaires, d'arsenaux suspendus et de discipline militaire. C'est le cadre idéal pour des scénarios de sabotage industriel, de paranoïa face aux infiltrations d'espions, ou pour confronter vos joueurs à la dure réalité d'une société sur le pied de guerre permanent.

- **Région :** Vents du Sud.
- **Statut :** Cité libre indépendante (ancienne colonie de l'Empire de Norn), Stratocratie Industrielle.
- **Dirigeants :** Le Triumvirat des Stratèges.

□□ Présentation générale

□□ Le Cadre Historique & Géopolitique

Autrefois toutes liées à la majestueuse Skyperia, cœur de l’Empire, ces cités ont choisi au fil du temps de se détacher de son joug. Chacune a tracé sa propre voie politique, façonnant son identity autour de ses institutions et de ses valeurs. Aujourd’hui, elles sont connues sous le nom de Cités libres : Orthys, Helion, Vesperion et Aegis-Burus. Toutes affirment leur indépendance, jalouses de leur autonomie, mais toutes partagent aussi un même héritage impérial.

□□ L'Architecture & l'Atmosphère

Au Sud, Aegis-Burus domine les nuées par sa masse imposante de docks modulaires et d’arsenaux suspendus. Surnommée la **Cité d’Acier**, elle incarne la rigueur militaire et la puissance industrielle brute. C’est la plus martiale de toutes les Cités Libres : ici, les habitants respirent le devoir, la discipline et la préparation perpétuelle à la guerre.

- **Climat social :** L’identité civique est entièrement fondée sur l’honneur de servir la communauté. L'ambiance y est spartiate mais solidaire. Les citoyens tirent une immense fierté de leur capacité à résister à n'importe quelle agression.
- **Architecture :** Des quartiers entiers organisés de manière géométrique comme des casernes, de massifs docks aériens fortifiés, et des cuirasses d’ailes métalliques suspendues aux façades pour briser les vents. Les tours de commandement y sont hérissées de monumentales cornes de vent.
- **Atmosphère :** Dure, froide et hautement disciplinée, mais paradoxalement sécurisante. Tout dans la cité est calibré, standardisé et blindé pour résister à un siège ou à une guerre totale.

□□ Politique & Institutions : La Stratocratie Industrielle

À Aegis-Burus, la société est calquée sur la structure d'une armée et d'une immense forge.

- **Le Triumvirat des Stratèges :** L'instance exécutive suprême. Il est composé de trois officiers supérieurs élus par leurs pairs. Ils sont responsables des doctrines militaires, de la défense de la cité et de la projection des forces armées dans le ciel.
- **Le Collège des Maîtres-d’Arsenal :** L'organe économique et industriel. Il gère la production massive d’armes, de blindages et de navires de guerre, et attribue les précieux contrats de manufacture aux différentes guildes.

- **La Conscription Civique :** Un pilier institutionnel. Chaque citoyen, sans exception, doit accomplir un an de service militaire ou industriel obligatoire. C'est ce service complété qui conditionne l’accès à la pleine citoyenneté, aux droits sociaux et au logement.
- **L'Équilibre du Pouvoir :** Le Triumvirat incarne la force de frappe et le commandement, tandis que le Collège contrôle les cordons de la bourse et l'effort de guerre. Les deux entités doivent obligatoirement coopérer pour faire fonctionner la cité, mais elles rivalisent férocement dans l'ombre pour étendre leur influence sur la politique globale d’Aegis-Burus.

□□ La Culture des Armes

Chaque habitant est considéré comme un soldat potentiel. La mémoire des grandes batailles passées contre l'Empire ou les menaces terrestres structure toute la culture locale : les musées d’essais technologiques, les parades militaires millimétrées et les exercices d'alerte publics en témoignent quotidiennement.

□□ Personnages Importants d'Aegis-Burus

- □□ **Maréchale Calya Drav – Stratège du Front Sud**
  - *Rôle public :* Figure froide, rationnelle et profondément respectée du Triumvirat des Stratèges. Célèbre pour son esprit tactique hors norme, elle privilégie publiquement la retenue, la fortification et la dissuasion militaire plutôt que l'attaque irréfléchie.
  - *Visage caché [MJ] :* Calya Drav cache un secret de haute trahison : elle entretient depuis des années un pacte secret et direct avec un amiral de l'Empire de Skyperia. Tous deux communiquent en secret pour étouffer les incidents frontaliers et éviter à tout prix qu'une escalade militaire ouverte n'éclate entre les deux puissances.
- ⚙ **Torvel Igan – Le Maître des Quais**
  - *Rôle public :* Logisticien en chef méticuleux et infatigable. Il est le responsable absolu de la coordination des docks modulaires, de la maintenance des arsenaux suspendus et de la sécurité des convois marchands qui ravitaillent la cité.
  - *Visage caché [MJ] :* Torvel est un dissident technologique. Il détourne discrètement de précieuses cargaisons de *myr* (une ressource rare) pour financer et approvisionner des laboratoires de recherche clandestins. Il y fait développer des programmes expérimentaux d'armements secrets, convaincu que la cité doit posséder des armes interdites pour survivre.
- □□ **Serin Kaelor – Le Tribun Conscrit**

- *Rôle public :* Cet ancien simple conscrit issu des classes ouvrières est devenu par la force de ses discours la voix du peuple des forges. Porte-parole des jeunes soldats et des ouvriers, il dénonce courageusement à la tribune les abus de pouvoir et la cupidité du Collège des Maîtres-d'Arsenal.
- *Visage caché [MJ] :* Serin n'est pas qu'un tribun populaire, il est secrètement financé et conseillé par la République d'Orthys. La cité démocratique voisine utilise le charisme de Serin pour introduire des idéaux républicains et syndicaux au sein de la Cité d'Acier, espérant ainsi briser sa structure militaire rigide de l'intérieur.

- **Valerius Kryn – Le Conseiller d'Arsenal**
  - *Rôle public :* Diplomate au discours lisse, habile et courtois, il est un membre particulièrement influent du Collège des Maîtres-d'Arsenal. Il se présente toujours comme un homme de compromis pragmatique, prônant publiquement une "coopération pacifique et commerciale" avec l'Empire.
  - *Visage caché [MJ] :* Valerius est une taupe de Skyperia. C'est un agent d'influence impérial payé par les services de Samael Nifcen. Son objectif est de ralentir l'expansion industrielle et militaire d'Aegis-Burus de l'intérieur, tout en poussant subtilement le Collège à signer des traités économiques désavantageux qui lient les mains de la Cité d'Acier à celles de l'Empire.

Faune Unique de la Cité d'Acier

L'environnement lourd, hautement industriel et balayé par les vents du Sud a donné naissance à des créatures dotées d'une incroyable endurance physique.

- **Les Faucons-Goupilles :** Petits rapaces des nuages dotés d'un bec et de serres renforcés par l'assimilation de sédiments ferreux. Ils font leurs nids directement dans la structure des docks suspendus et sont protégés par les ouvriers, car ils se nourrissent des parasites qui s'attaquent aux câbles de lévitation.
- **Les Baleines-Enclumes :** Créatures colossales à la peau grisâtre, épaisse et blindée comme du cuir tanné, qui dérivent lentement dans les basses strates sous la cité. Elles absorbent et filtrent le smog rejeté par les grandes forges. Les ingénieurs d'Aegis-Burus les utilisent parfois comme points d'ancrage biologiques pour stabiliser les docks lors des tempêtes du Sud.
- **Les Condors de Cuivre :** Oiseaux de très grande envergure au plumage métallique et sombre. Dressés par les logisticiens de Torvel Igan, ils sont équipés de harnais légers pour transporter de petits composants d'armement d'un arsenal à l'autre ou pour patrouiller le long de la ligne de front aérienne.
- **Les Scorpions des Docks :** De petits arthropodes d'une grande agilité qui pullulent dans les recoins sombres des entrepôts modulaires. Attirés par la chaleur des turbines et des plaques de métal, ils se nourrissent de la rouille et des résidus de graisse industrielle, nettoyant passivement les jointures des navires.

La Menace Impériale & les Relations [MJ]

L’Empire de Skyperia, derrière une façade de cordialité diplomatique, n’a jamais renoncé à son ambition de les réannexer. Ses agents d’influence, ses manœuvres politiques et sa puissance militaire restent une menace constante pour leur souveraineté. En surface, les relations demeurent polies, rythmées par les échanges commerciaux et les traités de navigation, mais la méfiance est profonde.
Les Cités Libres savent qu’elles ne peuvent compter les unes sur les autres qu’avec prudence : **elles ne sont pas alliées, seulement des voisines vigilantes** qui défendent farouchement leurs propres intérêts.

- **La Querelle des Escortes :** Aegis-Burus exige le droit de déployer ses propres navires de guerre pour escorter et sécuriser ses convois commerciaux à travers tout le continent. L’Empire de Skyperia refuse catégoriquement, y voyant une provocation militaire et une violation de son espace aérien.
- **L'Espionnage des Arsenaux :** Situées au sommet de la technologie industrielle, les deux cités s'accusent mutuellement, de manière quasi-hebdomadaire, d’espionnage industriel, de vol de plans de cuirassés et de détournement de technologies aéronautiques.
- **La Guerre des Embargos :** Les échanges de matières premières et de métaux lourds sont régulièrement bloqués par des vagues de sanctions économiques croisées. Ce blocus mutuel étouffe l’économie locale d'Aegis-Burus, mais pousse la cité à devenir toujours plus autarcique et agressive.

Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **Le Vol du Prototype :** Un laboratoire clandestin de **Torvel Igan** a été forcé de nuit, et un prototype d'arme expérimentale utilisant du *myr* hautement concentré a disparu. Torvel ne peut pas alerter le Triumvirat sans dévoiler ses propres activités illégales. Il engage les PJ pour retrouver l'arme. La piste les mène tout droit vers les entrepôts de **Valerius Kryn**, qui s'apprête à faire exfiltrer l'objet vers Skyperia.
2. **L'Incident du Front :** Une frégate d'Aegis-Burus a ouvert le feu sur un éclaireur impérial à la frontière Sud. Pour éviter que la situation ne dégénère en guerre ouverte, la Maréchale **Calya Drav** charge secrètement les PJ d'escorter un émissaire impérial (envoyé par son amiral allié) pour falsifier les boîtes noires du navire avant que le Triumvirat ou le public n'apprenne la vérité. Mais le tribun **Serin Kaelor** a eu vent de l'affaire et cherche à exposer le complot à la tribune.
3. **Grève aux Arsenaux : Serin Kaelor** organise un débrayage massif des ouvriers sur les docks principaux, paralysant la maintenance des cuirassés. Le Conseiller **Valerius Kryn** pousse le Collège à réprimer violemment le mouvement, espérant ainsi déclencher une

émeute qui affaiblira durablement les défenses de la cité. Les PJ, pris entre deux feux, doivent découvrir qui finance réellement Serin ou désamorcer la crise avant que la Garde Héliastique n'intervienne.