

Cité des Hauts-Nids (Avians)



“ **Note du MJ :** Les Hauts-Nids représentent la supériorité aérienne, l'espionnage et le contrôle absolu de l'information à Vallombre. Dans ce cadre de technomagie organique, cette cité n'est pas qu'une collection de cabanes : c'est un immense réseau de tours d'acoustique en pierre faisant office de relais pour les messagers, d'archives mémorielles et de forteresse inatteignable. Les Avians

maîtrisent le ciel. Grâce aux Corvidés (espions et courtiers en secrets), aux Hiboux (mystiques et oracles nocturnes) et aux Rapaces (chasseurs d'interception), quiconque veut transmettre un traité secret ou une marchandise rapide à travers Vallombre doit payer le tribut aux Hauts-Nids.

- **Région** : Les falaises escarpées de l'Oximar, dominant la forêt de Vallombre.
- **Statut** : Capitale des Humanima avians, centre de communication par relais, de diplomatie et hub de renseignement.
- **Gouvernance** : Le Cercle des Ailes, présidé par le Voix-Céleste Zariel Voix-Claire.

▣ Présentation générale & Origines Aériennes

Accrochée aux parois abruptes du canyon de l'Oximar, la Cité des Hauts-Nids est un prodige d'architecture verticale. Ses tours de pierre brute et de bois massif s'élèvent comme des perchoirs géants, reliées entre elles par un réseau de ponts suspendus et de passerelles vertigineuses continuellement battues par les vents. C'est le domaine exclusif des Humanima avians, dont les aptitudes de vol en font les maîtres absolus des cieux de Vallombre.

- **Le Sanctuaire des Origines** : Selon les récits traditionnels, la cité fut fondée par les premiers chamans avians qui cherchaient à bâtir un refuge au plus près des dieux de l'orage. Cette quête de hauteur les mena à tailler la pierre des falaises de l'Oximar.
- **Le Goulot de l'Information** : Avec le temps, les Hauts-Nids sont devenus le centre névralgique de la communication régionale. Des volées de messagers alchimiques, de parchemins chiffrés et d'oiseaux-mémoire partent chaque jour d'ici pour transporter les nouvelles, les avertissements militaires et les traités commerciaux, rendant la cité indispensable à l'équilibre géopolitique de Vallombre.

⚙ Vie Quotidienne & Climat Atmosphérique

La vie dans les Hauts-Nids est dictée par la gestion constante du vent, du vide et des résonances acoustiques.

- **Le Chœur de l'Aube** : Chaque matinée débute par les rituels sacrés de l'Aube. Les Avians saluent le soleil levant par un chœur synchronisé de chants perçants. Ce rituel sert également à canaliser la magie du Myr dans la pierre de la cité pour repousser les

prédateurs ailés sauvages et purifier l'air des spores toxiques venues des profondeurs de la forêt.

- **L'Artisanat de Haute Altitude** : Les habitants se déplacent avec une agilité innée à des dizaines de mètres au-dessus du sol. Les artisans locaux se spécialisent dans la confection d'armures légères en cuir tressé et plumes durcies à la résine, ainsi que d'instruments à vent capables d'émettre des ondes de choc acoustiques ou d'imiter à la perfection les cris d'autres espèces.
- **Les Nuits du Canyon** : Éclairées par de lourds braseros suspendus au-dessus du gouffre, les nuits vibrent de chants épiques et de récits de chasse portés d'une tour à l'autre par l'écho parfait des falaises.

☐ Politique & Factions du Perchoir

Le pouvoir est partagé au sein du **Cercle des Ailes**, une assemblée paritaire où chaque grande lignée aviane défend ses intérêts, créant un équilibre de pouvoir interne souvent tendu.

Faction Aviane	Idéologie & Rôle	Objectif Politique
Les Rapaces	La force armée, la vitesse et l'interception.	Souhaitent militariser les cieux, équiper les montures volantes d'armures lourdes et affirmer la suprématie guerrière des Hauts-Nids.
Les Hiboux	La sagesse, l'archivage et le mysticisme.	Prônent une neutralité absolue, observant le monde pour archiver son histoire sans s'impliquer dans les conflits des "rampants".
Les Corvidés	La ruse, la logistique et l'analyse.	Cherchent à maximiser les profits en gérant un marché noir redoutable basé sur la vente de secrets, de rumeurs et de chantage.

☐ Lieux Notables des Hauteurs

- **Le Nid-Céleste** : La tour centrale monumentale où siège le Cercle des Ailes. Son sommet abrite une immense vasque acoustique en bronze et en Myr cristallisé, capable de capter les murmures du vent sur des dizaines de lieues pour écouter les mouvements dans la vallée.
- **Les Ponts du Vent** : Un réseau de passerelles de bois de fer suspendues au-dessus du vide, oscillant sous les bourrasques et testant le courage (et l'équilibre) des voyageurs non-volants.
- **L'Amphithéâtre des Échos** : Une structure en hémicycle creusée dans la roche, taillée avec une précision telle qu'un simple murmure au centre résonne jusqu'au dernier gradin.

sans jamais se déformer.

- **La Volière Sacrée** : Un immense sanctuaire protégé par des enchantements de vents cisailants. C'est ici que la tribu élève et dresse ses oiseaux géants et que les chamans étudient la magie des tempêtes.
-

☐☐ Figures Majeures des Hauts-Nids

☐☐ Zariel Voix-Claire — Voix Première du Cercle

- **Rôle public** : Président du Cercle des Ailes, élu pour sa neutralité, son éloquence et sa capacité à unifier les factions. Ce Corvidé est l'arbitre suprême de la cité, capable de faire taire les querelles d'un seul mot. Les jeunes rapaces lui reprochent cependant une prudence excessive qui bride l'influence de la cité.
- **Signe distinctif** : Un plumage noir aux reflets bleutés profonds, et des tatouages rituels en spirales blanches entourant sa bouche et sa gorge.
- **Visage caché [MJ]** : Les tatouages de Zariel sont imprégnés d'une magie d'envoûtement. Sa voix possède une résonance hypnotique capable de plier subtilement la volonté de ceux qui l'écoutent. Derrière sa façade de neutralité, il utilise son réseau d'espions corvidés pour amasser des secrets compromettants sur les chefs de *Racinebraise* et de *La Griffes-d'Ambre*, s'assurant qu'aucun d'eux n'osera jamais attaquer les falaises.

☐☐ Lyandra des Ailes-Nocturnes — Gardienne de la Volière

- **Rôle public** : Aviane hibou, prêtresse et gardienne de la *Volière Sacrée*. Elle interprète les signes du vent, lit les étoiles et organise les rituels de divination. Ses "visions" nocturnes lui confèrent une autorité incontestable, teintée de crainte révérencieuse.
- **Signe distinctif** : Un plumage sombre et velouté, et des yeux dorés à la luminescence intense qui luisent dans la pénombre.
- **Visage caché [MJ]** : La prescience de Lyandra n'a rien de magique ou de divin. Par des rituels alchimiques complexes, elle a lié sa vue à celle des dizaines de chouettes et de hiboux géants qui survolent les campements humains et les autres cités la nuit. Ses prophéties sont en réalité des rapports de reconnaissance militaire parfaits. Elle sait exactement où se massent les troupes de Noircœur.

☐☐ Kaelith Serre-d'Acier — Maître des Éclaireurs

- **Rôle public** : Puissant rapace, chef des armées et entraîneur de la jeunesse guerrière. Fervent partisan d'une politique martiale, il est considéré comme un héros national par ses troupes pour avoir survécu à une blessure mortelle, remplacée par des prothèses

alchimiques.

- **Signe distinctif** : Un plumage brun de faucon, des ailes marquées de cicatrices de combat et des jambes terminées par de redoutables serres forgées en métal et incrustées de Myr.
 - **Visage caché [MJ]** : Pour contourner le refus de guerre du Cercle, Kaelith a secrètement négocié avec *Racinebraise* pour obtenir des jarres d'explosifs alchimiques et du feu grégeois. Il entraîne ses rapaces de confiance à mener des bombardements furtifs nocturnes sur les caravanes commerciales humaines pour déclencher une guerre que le Conseil ne pourra plus éviter.
-

☐☐ Alchimie Aérienne & Bestiaire

- **Les Rocs-de-Tribut (Freight-Rocs)** :
 - *Description* : Oiseaux colossaux d'une envergure de 15 mètres, élevés dans la *Volière Sacrée*.
 - *Rôle* : Équipés de harnais en cuir lourd, ils servent de cargos volants pour transporter les marchandises lourdes ou les diplomates entre les Hauts-Nids et le *Pont des Épreuves* de la Frontière.
 - **Les Corbeaux-Mémoire (Whisper-Crows)** :
 - *Description* : Petits corvidés dont la gorge a été modifiée par les chamans de Zariel.
 - *Utilisation* : Ils ne croassent pas : ils enregistrent magiquement des conversations exactes et ne les répètent qu'à la personne dont ils reconnaissent le timbre de voix, servant de courriers secrets infailibles pour le chantage.
-

☐☐ Secrets de l'Oximar [Réservé au MJ]

- **Le Grand Cri** : L'acoustique parfaite de l'*Amphithéâtre des Échos* et du canyon n'est pas un hasard naturel. Les falaises de l'Oximar forment une arme de siège antique. Si les prêtres avians entonnaient une incantation runique spécifique (perdue depuis des siècles) au centre de l'amphithéâtre, la résonance du canyon générerait une onde de choc sismique capable de pulvériser les armées massées dans la vallée en contrebas.
 - **Le Mal de l'Altitude** : Les vents qui frappent la cité sont de plus en plus chauds et chargés de cendres microscopiques. C'est le signe précurseur que l'ancienne faille géothermique sous *Racinebraise* s'emballe. Les Hauts-Nids sont les seuls à avoir remarqué ce changement atmosphérique, mais les Corvidés cachent cette information pour spéculer sur le prix des ressources d'eau pure.
-

Révision #3

Créé 18 septembre 2025 17:09:53 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 18:05:06 par karubak