# 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.

---

Révision #6
Créé 5 septembre 2025 21:41:45 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 19:52:31 par karubak