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.

Révision #5
Créé 5 septembre 2025 21:33:58 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 19:46:40 par karubak