

# LA MYRIADE : La Cité-Essaim

## Verticale

- **Région** : Traverse l'intégralité des strates du secteur central de la forêt de Vallombre.
  - **Statut** : Mégalopole souveraine des Humanima insectoïdes, souvent ignorée ou sous-estimée par les autres factions.
  - **Gouvernance** : Le Triumvirat de l'Essaim, un conseil politique paritaire représentant les trois grandes strates.
- 

## ▣ Présentation générale

Si beaucoup de villes se targuent d'être la plus grande ville de Vallombre, **La Myriade** est sans aucun doute la plus grande ville principale de tous les humanima insectoïdes qui sont souvent mis de côté. **La Myriade** est l'une des seules véritables villes qui peut se targuer de se développer aussi bien sous terre que sur le bout des cimes des arbres de cette forêt millénaire.

La ville s'organise comme une immense colline urbaine verticale divisée en trois grands secteurs résidentiels et commerciaux :

- **La Cime (Quartier des Veilleurs)** : Le domaine des lignées volantes (Guêpes, Libellules, Papillons). Un réseau de nids suspendus faits de papier mâché alchimique et de résine sacrée, servant de hub pour les messagers et les éclaireurs.
  - **Le Tronc (Quartier des Artisans)** : Le secteur central où résident principalement les Coléoptères et les Arachnides. C'est le cœur marchand de la cité, célèbre pour ses tanneries de chitine, ses marchés d'épices et ses plateformes de troc.
  - **Le Sous-sol (Les Cryptes de Pierre)** : Le secteur industriel et minier, creusé et consolidé par les Myrmécidés (fourmis) et les Termites. Un labyrinthe de galeries massives qui abrite les forges et s'enfonce jusqu'aux failles géothermiques.
- 

## ▣ Histoire & Fondation

La Myriade est née d'un besoin de regroupement face au rejet. Historiquement mis de côté par les autres peuples de Vallombre à cause de leur apparence radicalement différente, les clans insectoïdes comprirent qu'ils s'éteindraient s'ils restaient isolés.

Ils unirent leurs talents — la maîtrise de la pierre des uns, la science des venins des autres, et l'art du tissage — pour coloniser un groupe d'arbres-piliers géants. Grâce à leur rigueur architecturale, ils bâtirent en quelques générations une cité si monumentale que les royaumes voisins durent cesser de les traiter comme des parias pour commencer à négocier avec eux.

## ⚙ Vie Quotidienne : Les Signaux de Sève et de Soie

À La Myriade, l'efficacité n'est pas le fruit d'une magie mentale, mais d'une éducation stricte et d'infrastructures ingénieuses.

- **Les Brumes de Signalisation** : Pour remplacer les panneaux d'affichage impossibles à lire dans la pénombre des arbres, les alchimistes diffusent des encens de sève colorés à travers les carrefours de passerelles. Une brume azur indique une zone commerciale, une brume ambrée signale un ordre de maintenance, et une brume pourpre annonce une alerte militaire. Chacun est libre d'y obéir, mais la discipline culturelle est forte.
- **La Soie Télégraphique (Le Grand Tissage)** : La cité est traversée par des millions de fils de soie tressés avec des filaments d'acier et imprégnés de Myr liquide. Ce réseau de cordes acoustiques parcourt la ville. En pinçant ces fils selon des codes précis, les habitants s'envoient des messages vibratoires d'un quartier à l'autre, faisant de La Myriade la cité où les informations circulent le plus vite.

## 🏛 Politique : Le Triumvirat de l'Essaim

La cité est dirigée par un Conseil de trois hauts magistrats élus par leurs pairs au sein de chaque strate géographique, garantissant que personne ne soit mis de côté.

Faction du Triumvirat	Représentation	Ligne Politique
<b>La Voix des Cimes</b>	Les clans volants et les messagers.	Prône l'ouverture commerciale, les alliances avec les Hauts-Nids et le libre-échange.
<b>La Voix du Tronc</b>	Les artisans, tanneurs et marchands.	Centriste, focalisée sur la richesse économique et les traités avec Racinebraise.

Faction du Triumvirat	Représentation	Ligne Politique
La Voix des Racines	Les mineurs, forgerons et la garde lourde.	Protectionniste, paranoïaque envers les humains et partisane d'un isolement militaire.

## ☐☐ Lieux Notables de l'Essaim Vertical

- **Le Grand Conseil du Tronc** : Une immense plateforme de bois de fer sculptée en forme de mandat, suspendue au milieu du Tronc, où les citoyens se réunissent pour débattre des lois et écouter le Triumvirat.
- **Les Galeries Mandibules (Sous-terre)** : Les forges souterraines de la ville. Le fer et la chitine de mue y sont martelés ensemble pour créer des armes et des armures composites réputées pour leur incroyable légèreté.
- **Le Tronc-Ascenseur** : L'artère logistique principale. Un arbre-titan évidé au centre de la ville, équipé d'une immense plateforme de bois actionnée par des contrepoids hydrauliques alimentés par la sève.
- **Les Voûtes de Résine (Sous-terre)** : Le quartier résidentiel de la Matriarche et des familles fondatrices, dont les parois de pierre sont scellées et décorées d'ambre fossile et de fresques géométriques historiques.

## ☐☐ PNJ Majeurs de La Myriade

### ☐☐ La Matriarche Myrméca — La Grande Architecte

- **Rôle public** : Reine honorifique de la lignée des fourmis et doyenne de la cité. Elle ne contrôle personne par la pensée, mais sa sagesse politique et sa connaissance des plans secrets de la ville en font la figure la plus respectée de La Myriade. Elle sert souvent de médiatrice lorsque les membres du Triumvirat menacent de se disputer.
- **Signe distinctif** : Une formicidée âgée à la chitine d'un rouge sombre, portant de lourdes robes de soie runique et marchant appuyée sur un sceptre de bois de fer.

### ☐☐ Kaelen Vespra — L'Aiguillon de Fer (Voix des Cimes)

- **Rôle public** : Commandant des forces de défense aérienne et représentant élu de la Cime. Issu de la lignée des frelons, c'est un militaire ambitieux, fier et strict. Persuadé que les humains de New Abuja convoitent le bois sacré de Vallombre, il tente de convaincre le peuple de militariser la frontière.
- **Signe distinctif** : Quatre ailes translucides qui vibrent nerveusement, et une armure de combat en plaques de chitine noire polie.

## ☐ Xylia Tisse-Réseau — La Maîtresse des Vibrations

- **Rôle public** : Une Arachnide d'élite, responsable de la maintenance de la soie télégraphique. C'est elle qui gère l'équivalent de la "poste centrale" de la ville. Fin diplomate et courtisane habile, elle utilise les secrets qu'elle intercepte sur les fils pour renforcer sa position politique.
- **Signe distinctif** : Deux bras biologiques normaux et quatre bras fins articulés supplémentaires dans le dos, utilisés pour manipuler les instruments de tissage.

## ☐ Secrets de l'Essaim [Réservé au MJ]

- **Le Complot de l'Aiguillon** : **Kaelen Vespra** est fatigué des débats interminables du Triumvirat. Il a secrètement intercepté des armes à feu de contrebande en provenance de Noircœur. Son but est de simuler une attaque humaine sur la Cime pour semer la panique, accuser la lenteur du Conseil, et s'emparer du pouvoir suprême par un coup d'État militaire.
- **La Crise de la Sève** : Le système de contrepoids du *Tronc-Ascenseur* et l'hydratation des *Jardins de Surface* consomment beaucoup trop de Myr. Pour éviter une révolte des quartiers d'artisans, la **Voix des Racines** dissimule le fait que les fondations de l'arbre-pilier principal commencent à s'assécher et à se fragiliser. Si aucune solution magique n'est trouvée pour revitaliser les racines, la structure entière de la cité risque de s'effondrer d'ici un an.

---

Révision #2

Créé 18 mai 2026 18:00:36 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 18:01:27 par karubak