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.

Révision #4
Créé 5 septembre 2025 21:15:59 par karubak

Mis à jour 17 mai 2026 19:51:16 par karubak