

Les citées libres - Orthys, la  
Cité Bleue — République  
parlementaire



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 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.

# 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 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 fonde leur identité commune. Les rues sont calmes mais animées par des débats, des assemblées de quartier et des cortèges citoyens.
- **Architecture.** Grandes **verrières coupe-rafale**, terrasses aériennes ouvertes aux vents, couleurs dominantes azur et blanc pâle.
- **Atmosphère.** On respire un air de liberté mêlé à une tension constante : chacun sait que l'Empire observe et n'attend qu'un faux pas.

## Politique & Institutions

Orthys fonctionne comme une **république parlementaire** fondée sur la participation et la rotation des responsabilités.

- **Assemblée des Voiles** : Parlement élu par **quartiers-voiles**, chacun représenté selon sa population. Vote des lois et contrôle des budgets.
- **Conseil des Ancrages** : Chambre technique formée de capitaines de navigation et de maîtres-chantiers. Gère la sécurité des routes et l'entretien de la cité.
- **Référendum civique** : Tout traité ou décision engageant la souveraineté doit être validé par vote populaire.

**Équilibre du pouvoir.** Les institutions s'appuient sur un consensus fragile : les capitaines (pragmatiques) tempèrent les élus (idéologues). Les référendums ajoutent une couche d'incertitude, parfois paralysante.

**Identité civique.** Tout Orthyen a effectué un **service civique de 3 ans** (navigation, secours en rafale, cartographie des vents). Cela confère droits politiques, respect et statut.



---

## PNJ Importants

### ⚖️ Alkaïm Theros — *Premier des Voiles*

**Rôle public.** Réformiste, jeune Premier élu de l'Assemblée des Voiles. Défend l'ouverture économique et les accords commerciaux avec les royaumes terrestres. Orateur charismatique, il incarne la vitalité de la démocratie orthyenne.

**Visage caché [MJ].** Son ascension rapide s'appuie sur des dettes contractées auprès des **Maisons de Vesperion**. Il risque de devenir l'instrument des ploutocrates.



---

## ☐ Amira Ouro —*Capitaine-syndique*

**Rôle public.** Figure populaire de la marine civique, célèbre pour avoir sauvé des centaines de bannis pris dans des rafales. Elle est désormais syndique au **Conseil des Ancrages**.

**Visage caché [MJ].** Elle organise discrètement des **couloirs humanitaires** pour exfiltrer des bannis ou dissidents hors des zones impériales. Son activisme frôle la provocation ouverte.



---

## ☐☐ Deyros Kael —*Archiviste des Vents*

**Rôle public.** Directeur des archives de cartographie, gardien des précieuses **roses des vents** accumulées depuis des générations. Neutre, technicien respecté pour sa rigueur scientifique.

**Visage caché [MJ].** Deyros truque certaines copies de cartes, fournissant à prix fort de fausses trajectoires aux émissaires impériaux. Ses véritables cartes restent réservées à Orthys et à ses alliés.



---

## ☐☐ Lysandra Vey *Tribune des Quartiers-Voiles*

**Rôle public.** Jeune tribun issue des quartiers pauvres, première de sa génération à accéder à l'Assemblée. Porte-voix des artisans verriers et des familles de service civique.

**Visage caché [MJ].** Elle est approchée par un **réseau clandestin** (soutenu par Helion) qui souhaite transformer Orthys en fer de lance des luttes judiciaires contre l'Empire. Elle hésite entre loyauté républicaine et combat plus radical.



---

# Relations & Tensions avec l'Empire

- **Couloirs impériaux.** Orthys revendique un droit de passage pour ses convois de secours, mais l'Empire limite ou taxe ce droit.
- **Cartographie.** L'Empire accuse Orthys de **voler et falsifier** des cartes classifiées.
- **Secours.** Les capitaines d'Orthys revendiquent le droit d'intervenir même en zone "impériale", ce qui provoque des frictions quasi-militaires.

---

Révision #2

Créé 5 septembre 2025 21:15:59 par karubak

Mis à jour 6 septembre 2025 17:18:03 par karubak