Les Cités libre humaines

Description

> **Note du MJ :** Les Cités Libres sont le dernier bastion de l'ingéniosité et de la survie humaine sur Sicard. Cent ans après avoir frôlé l'extinction face aux Sicariens, l'humanité s'est relevée sous la forme de quatre mégalopoles colossales. Si elles partagent le même continent et une haine farouche de la tyrannie céleste de Skyperia, elles sont engagées dans une guerre froide idéologique, économique et technologique totale.

- **Localisation :** Continent Ouest (Korvin).
- **Histoire :** Fondées il y a un peu plus d'un siècle, à la suite de la dévastatrice Guerre Humano-Sicarienne.
- **Structure :** Quatre cités-états indépendantes se partageant équitablement le continent. Chaque mégapole possède sa propre culture, sa propre avancée technologique et son propre système de gouvernement.

Le Panorama des Quatre Mégalopoles

Cité	Statut & Ancienneté	Régime Politique	Identité & Culture
Neo Boston	La doyenne historique, première pierre de la reconstruction humaine.	**Présidence à vie** *(Gouvernée par une Présidente Immortelle)*	Cité industrielle lourde, militaire, marquée par le culte de la personnalité et le souvenir de la guerre.
Neo Tokyo	Le cœur financier et technologique froid du continent.	**Mégalopole Corporatiste** *(Le Conseil des Directeurs)*	Cyberpunk pur. Une jungle de néons, de gratte-ciels en acier et de réalité augmentée, où l'argent des corporations dicte les lois.

Cité	Statut & Ancienneté	Régime Politique	Identité & Culture
Neo Versailles	Le centre culturel, diplomatique et artistique de Krovin.	**Monarchie Constitutionnelle** *(Le Roi et le Parlement)*	Néo-baroque technologique. Une cité de luxe, d'intrigues de cour, de haute couture et d'automates à vapeur d'une élégance rare.
Neo Abuja	La plus jeune, innovante et vibrante des quatre sœurs.	**République Démocratique** *(Présidence stable et élue)*	Bio-punk et Afro-futurisme haut de gamme. Une mégalopole organique gérée par le codage génétique et l'ingénierie végétale.

Caractère et Cohésion de la Faction

- **Le Pacte de Krovin :** Bien qu'indépendantes et jalouses de leurs frontières, les quatre cités sont liées par un traité de non-agression militaire réciproque. Elles savent que si l'une d'elles tombe ou sombre dans la guerre civile, les autres superpuissances non-humaines (les Elkhor ou Skyperia) en profiteront pour coloniser Krovin.
- **Le Choc des Technologies :** Krovin est le théâtre d'une compétition scientifique féroce. Neo Tokyo jure par les cyber-implants et le transhumanisme mécanique, New Abuja par les augmentations biologiques et la sève-néon, tandis que Neo Versailles perfectionne l'horlogerie et l'automatisation d'élite.
- **Ambiance Générale :** Une atmosphère de ruée vers l'or et de paranoïa. Les frontières intérieures de Krovin grouillent de marchands, d'espions industriels trans-cités, de réfugiés et de mercenaires. L'air y est saturé d'ondes radio, de propagande politique et d'une soif de vivre propre à une espèce qui sait qu'elle a bien failli disparaître.

La Réalité du Terrain [Réservé au MJ]

- **L'Ombre de la Présidente Immortelle :** Le plus grand secret géopolitique de Krovin réside à Neo Boston. Comment la présidente peut-elle être "immortelle" dans un monde où la magie et la technologie humaine ont des limites ? Utilise-t-elle des clones développés secrètement à Neo Tokyo ? A-t-elle passé un pacte interdit avec une entité des abysses, ou s'agit-il d'une IA reprenant ses traits ? Cette immortalité commence à

terrifier la jeune démocratie de New Abuja.

- **La Guerre des Brevets :** Les corporations de Neo Tokyo tentent par tous les moyens d'infiltrer les *Racines-Labyrinthes* de New Abuja pour voler le secret de l'ADN végétal des Baobabs, tandis que les nobles de Neo Versailles financent des syndicats du crime pour saboter l'industrie lourde de Neo Boston. Le "Pacte de Krovin" n'est qu'une façade : sur le terrain, c'est une guerre de l'ombre permanente.

Révision #6
Créé 24 septembre 2024 11:22:18 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 12:34:26 par karubak