Skyperia



Skyperia — La Ville Blanche

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).

Âge de la Cité : Plus de 10 000 ans de flottaison ininterrompue.

□□ Présentation générale

□□ Le Discours Officiel

Majestueuse cité volante se déplaçant au-dessus de son territoire selon une trajectoire céleste immuable, Skyperia est l’actuelle capitale de l’Empire de Norn. Surnommée la *Ville Blanche*, elle est décrite à travers tout le continent comme le modèle d'une société parfaite, un havre de paix rayonnant où la criminalité, la pauvreté et l’insécurité ont été éradiquées. C'est une utopie de marbre blanc et d'or où chaque citoyen loyal rêve de finir ses jours dans l’opulence.

□□ La Réalité [MJ]

Derrière ses façades étincelantes de pureté, Skyperia est une dystopie totalitaire fondée sur un contrôle absolu et l'effacement de l'individualité. Sa trajectoire millénaire dans les cieux lui permet de surveiller son empire d'en haut, telle une panoptique géante. Sa richesse et sa propreté insolentes ne tiennent que par l'exploitation féroce du monde d'en bas et une terreur d'État invisible mais omniprésente.

□□ Organisation interne & Justice

Skyperia est dirigée par *quatre grandes familles* incarnant les vertus fondamentales que tout Ikarien digne de ce nom doit posséder : la Force, la Sagesse, la Discipline et la Loyauté.

□□ Le Discours Officiel

La paix sociale est maintenue par la dévotion des citoyens envers les institutions et la justesse de ses lois. Pour les rares brebis égarées, l'Empire a mis en place les *Hôtels de Redressement*, de paisibles et modernes établissements de réforme où les citoyens reçoivent une éducation bienveillante pour retrouver leur dignité, leur discipline et leur place dans la société.

□□ La Réalité [MJ]

La tranquillité de la Ville Blanche repose sur un système judiciaire implacable : quiconque émet la moindre critique ou enfreint le règlement intérieur de la cité disparaît purement et simplement du jour au lendemain.

- **Les Hôtels de Redressement :** Ce sont en réalité des camps de travaux forcés et des complexes miniers carcéraux secrets. À leur arrivée, les prisonniers voient leur nom effacé et leur identité dissoute dans l'oubli. Ils y extraient les minerais nécessaires à la lévitation et à la prospérité de la ville. Rares sont ceux qui en sortent vivants, et ceux qui reviennent ne sont plus que des coquilles vides, lobotomisées par le traumatisme.
- **Le Châtiment des Bannis :** Pour les crimes jugés "irrécupérables" (haute trahison, hérésie), la sentence est la mort sociale et physique. Les condamnés subissent la mutilation ultime : leurs ailes sont brisées ou arrachées, puis leur chair est marquée au fer rouge du sceau de la honte. Ils sont ensuite jetés par-dessus les murailles de la cité volante, condamnés à mourir lors de la chute ou à survivre en exil permanent dans la fange du monde d'en bas.

□□ Diplomatie & Les Cités Libres

(Orthys, Helion, Vesperion, Aegis-Burus)

□□ Le Discours Officiel

L’Empire ne considère pas les Cités Libres comme des ennemies ou des rivales, mais plutôt comme des *cités-sœurs égarées*. Si Skyperia tolère leur indépendance, c’est uniquement par la magnanimité et la patience de l'impératrice. Leurs dirigeants sont traités comme des partenaires respectables, et la propagande impériale rappelle régulièrement que tôt ou tard, ces enfants rebelles reviendront d’eux-mêmes au sein de la grande famille ikarienne.

□□ La Réalité [MJ]

Pour l'aristocratie de Skyperia, l'existence même des Cités Libres est une humiliation vivante et une insulte à leur grandeur. Leur indépendance prouve au reste du monde que l’autorité de la Ville Blanche n’est pas absolue. Sous couvert de sourires diplomatiques et de traités cordiaux, Skyperia mène une guerre de l'ombre agressive pour préparer leur réannexation forcée :

- Infiltration massive d’agents provocateurs et de sympathisants politiques.
- Pressions et chantages économiques asphyxiants.
- Campagnes de propagande massives pour monter les populations locales contre leurs dirigeants.
- Accords secrets et sabotages visant à briser l'alliance et l'unité des Cités Libres.

□□ Cultes & Croyances

☀ Le Culte d'Arthos

Le dieu de l'Ordre et du Soleil, Arthos, est le cœur spirituel de l'Empire. À Skyperia, ce culte a été poussé à son paroxysme théocratique. Le Soleil est vu comme la source de toute pureté, et la lévitation de la cité est présentée comme une preuve de la proximité et de la bénédiction d'Arthos. L'ordre politique, la hiérarchie des quatre familles et l'obéissance aveugle sont enseignés comme des devoirs divins. Tout manquement à la loi impériale est une offense directe au Dieu-Soleil.

□□ Personnages Importants de l'Empire

- □□ **Ikari Nyx – La Vierge de Fer**
  - *Rôle public :* Dirigeante absolue de Skyperia, cheffe de la famille Nyx, Impératrice et Grande Prêtresse du culte d'Arthos. Elle incarne la pureté, la discipline et la justice inflexible. Dès son accession au trône, elle a replacé la religion au centre absolu de la vie civile et de l'éducation des enfants ikariens.
  - *Visage caché [MJ] :* C'est elle qui a secrètement planifié et mis en place le système des Hôtels de Redressement. Cependant, le peuple ne l'a pas vue en personne depuis plusieurs années. Le grand secret de la Haute-Ville est qu'Ikari a disparu. Est-elle morte ? Captive ? Nul ne le sait, mais le gouvernement actuel utilise son image comme une figure de proue vide, manipulée par les autres conseillers pour maintenir l'illusion de sa présence.
- ⚔ **Belphegor Burus – Le Bras Vengeur**
  - *Rôle public :* Maître des armées de Skyperia et chef de la famille Burus (Incarne la Force/Discipline). C'est un colosse inflexible, vétéran héroïque de la guerre Humano-Sicarite qu'il a menée avec une efficacité terrifiante. Pour les citoyens, il is le bouclier suprême de l'Empire.
  - *Visage caché [MJ] :* Belphegor est un fanatique du devoir militaire. Il ne tolère aucun compromis, aucune diplomatie, et méprise la mollesse du Conseil. Convaincu que les Cités Libres doivent être soumises par le sang, il masse secrètement des troupes et prépare des plans d'invasion à grande échelle, quitte à déclencher une guerre totale sans l'aval de sa souveraine.
- □□ **Uriel XVI Sulfus – L'Érudit Immortel**
  - *Rôle public :* Héritière de la prestigieuse famille Sulfus (Incarne la Sagesse/Le Savoir). Jeune mysticienne surdouée, elle gère les archives millénaires de la cité avec une curiosité insatiable et une joie de vivre qui détonne avec la rigueur de la ville.
  - *Visage caché [MJ] :* Le chiffre "XVI" cache un secret vertigineux lié aux 10 000 ans d'histoire de la cité. Est-elle vraiment la seizième de sa lignée, ou s'agit-il de *la toute première Uriel* qui aurait découvert le secret de l'immortalité magique et changerait

d'identité à chaque génération ? Elle en sait plus sur le passé sombre de Skyperia et sur la disparition d'Ikari Nyx que n'importe qui d'autre, ce qui la rend aussi fascinante que redoutable.

- **Samael Nifcen – L’Ombre Souriante**
  - *Rôle public :* Chef de la famille Nifcen (Incarne la Loyauté... en apparence). Membre discret du conseil impérial, c'est un homme effaced, poli, toujours pourvu d'un sourire bienveillant. Il se présente comme le serviteur de l'ombre, dévoué à la logistique et au bien commun.
  - *Visage caché [MJ] :* C'est le chef suprême des Services Secrets de l'Empire (la police politique et l'espionnage). C'est lui qui orchestre les déstabilisations dans les Cités Libres et fait "disparaître" les opposants politiques dans les Hôtels de redressement. La rumeur dit qu'il possède le pouvoir magique de changer de visage et d'apparence à volonté. S'il sourit toujours, c'est parce qu'il sait qu'aucun secret ne lui échappe.

Le Phénomène des Flammes Noires

Unique à Skyperia et aux territoires sous domination de l’Empire de Norn, la **Flamme Noire** est une anomalie magique céleste hautement instable. Contrairement au feu classique lié au soleil d'Arthos, cette combustion occulte ne produit aucune chaleur physique et n'émet aucune lumière réconfortante : elle se manifeste sous la forme d'un feu d'ébène glacial qui dévore l'énergie magique, l'esprit et la force vitale. Elle ne laisse jamais de cendres, seulement du vide et de la décomposition.

- **L’Élite des Mages d’Ébène :** Manipuler cette source est un tabou absolu pour le commun des mortels. Seule une poignée de mages de guerre d'élite, entraînés dans le secret le plus total par les services de Samael Nifcen ou sous la poigne de Belphegor Burus, savent canaliser ces flammes pour briser les barrières magiques de leurs ennemis ou purger instantanément l'esprit des dissidents.
- **L’Imprégnation Environnementale :** En flottant depuis plus de dix millénaires dans les hautes strates de l'atmosphère où cette énergie prend sa source, l'écosystème de Skyperia a été profondément muté. La faune sauvage des nuages a développé des défenses et des attributs physiques directement liés à ces flammes sombres, rendant les prédateurs locaux mortels pour quiconque s'aventure hors des dômes de marbre.

Bestiaire Céleste de l'Empire

- **Les Faucons d'Ébène (Traqueurs de la Garde) :**

- *Description :* Rapaces massifs au plumage blanc immaculé en surface, mais dont l'intérieur des ailes dissimule des plumes d'un noir absolu. Leurs yeux pulsent d'une lueur sombre et leurs serres semblent constamment fumer d'un résidu de feu froid.
- *Comportement :* Dressés par les Services Secrets de Samael Nifcen, ils planent autour de la cité volante. Lorsqu'ils fondent sur une proie, leurs serres imprégnées de Flammes Noires ne brûlent pas la chair, mais consument instantanément le système nerveux et les circuits magiques de la cible, la paralysant sur le coup.

- **Les Gargouilles de Brume :**
  - *Description :* Créatures reptiliennes massives dont la peau de pierre blanche imite à la perfection le marbre des palais de Skyperia. Elles restent immobiles sur les corniches des temples avant de fondre sur les intrus.
  - *Capacité :* Leur gueule n'articule aucun son, mais elles peuvent recracher un souffle concentré de Flammes Noires. Ce nuage de cendres immatérielles sature l'air, éteignant instantanément toutes les sources de lumière magique et aveuglant les cibles tout en drainant leur mana.
- **Les Phénix de Nuit (Les Brûleurs d'Âmes) :**
  - *Description :* De grands volatiles mythiques et extrêmement rares qui nichent dans les anfractuosités inférieures de l'île flottante, là où la lumière d'Arthos ne pénètre jamais. Leurs ailes sont entièrement constituées de Flammes Noires mouvantes.
  - *Danger :* Ils sont attirés par les fortes concentrations d'énergie magique ou par les émotions intenses (la terreur des prisonniers des Hôtels de Redressement). Croiser leur regard ou être effleuré par leur sillage provoque une agonie psychique immédiate : le feu sombre consume les souvenirs et la santé mentale de la victime, la laissant à l'état de coquille vide.

□□ Pistes d'Aventures pour le MJ

1. **Les Plumes du Dissident :** Un garde d'élite banni, dont les ailes ont été arrachées, a survécu miraculeusement à sa chute de Skyperia en atterrissant dans les bas-fonds d'une Cité Libre. Avant de sombrer dans le coma, sa chair blessée s'est mise à consumer l'énergie magique environnante, propageant des Flammes Noires incontrôlables dans le quartier. Les PJ sont engagés pour contenir l'incendie occulte, mais découvrent que des agents de Samael Nifcen sont déjà sur place pour éliminer le survivant avant qu'il ne révèle ce qu'il a vu dans la Haute-Ville.
2. **L'Arme de Belphegor :** Les PJ interceptent un convoi secret de l'armée de Belphegor Burus à destination d'une garnison frontière proche des Cités Libres. À l'intérieur des caisses blindées, ils ne trouvent pas de la technologie classique, mais des œufs de *Phénix de Nuit* et des grimoires cryptés détaillant comment forcer l'éclosion de ces monstres pour les utiliser comme armes de destruction massive d'esprits. S'ils détruisent le convoi, ils s'attirent les foudres du Bras Vengeur ; s'ils le vendent, ils déclenchent une catastrophe mondiale.
3. **Le Secret de la Seizième :** Uriel XVI Sulfus recrute discrètement les PJ à l'extérieur de la cité volante pour récupérer une relique scellée dans un ancien temple d'Arthos corrompu

par les Flammes Noires au sol. En ouvrent le reliquaire, les PJ découvrent des journaux intimes datant d'il y a 5 000 ans... écrits de la main exacte et avec la même écriture qu'Uriel elle-même. La relique contient également la preuve que l'Impératrice Ikari Nyx n'a pas disparu par accident, mais qu'elle a été piégée par ses propres conseillers.

Révision #14
Créé 3 mai 2024 10:56:46 par karubak
Mis à jour 17 mai 2026 19:44:16 par karubak