

# Cité de Cuir-Noir



“ **Note du MJ :** Cuir-Noir est le pôle de l'espionnage, de la paranoïa et de la guerre d'usure à Vallombre. Visuellement, c'est une forteresse marécageuse et oppressante où la pierre sombre s'entrelace avec du bois résineux putréfié. C'est le foyer idéal pour des intrigues feutrées, des assassinats politiques indétectables et du trafic de composants chimiques ou magiques. Ici, la force brute ne vaut rien sans la patience.

- **Région :** Zone marécageuse et sombre, au Sud du territoire de Vallombre.
- **Statut :** La plus énigmatique et la plus redoutée des grandes cités de la région.

- **Gouvernance** : Le Synode des Écailles, présidé par le Primarque des Ombres.
- 

## Présentation & Origines

Fondée à l'origine par des clans reptiliens rejetés et exilés des autres territoires de Vallombre, la cité s'est développée dans un environnement hostile et insalubre. Forcés de survivre au cœur de marécages stagnants, ces parias ont transformé leurs faiblesses en une puissance redoutable. Ils ont appris à dompter la boue, à manipuler les ombres et à distiller les pires toxines, érigeant une culture unique où l'adaptation et la dissimulation priment sur la violence frontale.

- **L'Armure de Cuir-Noir** : Le nom de la cité provient de leurs légendaires armures de cuir noirci, tannées dans des huiles de marais uniques et réputées totalement indestructibles.
  - **Climat & Atmosphère** : L'air y est lourd, saturé d'humidité constante et d'effluves étranges. La brume épaisse masque en permanence les silhouettes, tandis que l'eau noire reflète des ombres déformées, créant un sentiment d'insécurité permanent pour les étrangers.
- 

## Politique & Conflits Internes

La politique à Cuir-Noir est un jeu d'échecs mortel où le silence est d'or et les erreurs se paient au poison.

- **Le Synode des Écailles** : Ce conseil de chefs reptiliens dirige la cité. Ici, aucun siège n'est acquis par le sang ou le droit : chaque place est arrachée par l'intrigue politique, le chantage ou l'élimination physique. Les débats y sont feutrés, polis en apparence, mais fréquemment réglés en coulisses par un duel discret ou une fiole de toxine.
  - **La Fracture Générationnelle** : Le Synode est traversé par une profonde instabilité. Les jeunes générations de Reptiliens, plus ambitieuses et agressives, brûlent d'imposer la domination militaire de Cuir-Noir sur l'ensemble de Vallombre. À l'inverse, les anciens prônent une prudence froide, préférant tisser lentement leurs pièges dans l'ombre sans s'exposer.
- 

## Économie & Ressources

La richesse de la cité repose sur le contrôle absolu de ressources hautement stratégiques et souvent illicites :

- **Les Tanneries** : Leurs artisans sont réputés à travers tout Vallombre pour leur cuir noirci. À la fois incroyablement souple et totalement imperméable, il est activement recherché

pour équiper les assassins, les voleurs et les gardes d'élite des autres cités.

- **Le Marché Noir des Toxines** : Le commerce dissimulé de poisons subtils, de remèdes exotiques et de potions hallucinogènes fait la fortune des clans les plus influents du Synode, alimentant les réseaux criminels bien au-delà des marais.
- 

## Lieux Notables de la Forteresse Organique

- **Le Fort des Écailles** : Le bastion central de la cité. Une structure massive de pierre sombre et de bois imprégné de résine qui sert de siège au Synode et de résidence fortifiée au Primarque des Ombres.
  - **Les Tanneries Noires** : Un quartier d'ateliers insalubres d'où s'échappent des vapeurs chimiques acides. C'est ici que les peaux sont traitées et imprégnées d'huiles de marais secrètes.
  - **Le Lac des Murmures** : Un marais sacré enveloppé de brumes denses. C'est le domaine exclusif des chamans reptiliens, qui y pratiquent leurs rituels anciens et communient avec les forces de la nature.
  - **Le Labyrinthe des Passerelles** : Un réseau complexe, sinueux et glissant de ponts de bois, de plateformes suspendues et de tunnels dissimulés. Sans un guide local, ce réseau se transforme en un piège mortel pour tout intrus ou armée d'invasion.
- 

## Figures Majeures de Cuir-Noir

### ☐ Sareth Cuir-Sombre — Le Primarque des Ombres

- **Rôle public** : Chef actuel du Synode des Écailles et maître incontesté des intrigues de la cité. Issu d'une lignée modeste, il s'est hissé au pouvoir par une ruse pure, éliminant ses rivaux un à un sans jamais laisser de traces. Il gouverne par l'attente, observant ses adversaires s'autodétruire avant de porter le coup de grâce.
- **Signe distinctif** : Des écailles d'un noir lustré et profond, et un regard fixe si perçant qu'il est réputé capable de glacer le sang des guerriers les plus braves.

### ☐ Veyra Tisse-Poison — La Maîtresse des Tanneries

- **Rôle public** : Artisane la plus influente de la cité et directrice des *Tanneries Noires*. Elle fournit les équipements en cuir d'élite pour les factions de Vallombre. Ses ateliers servent

de couverture idéale à un immense réseau de contrebande de poisons et de drogues.

- **Signe distinctif** : Des mains et des avant-bras lourdement marqués par des cicatrices de brûlures chimiques et acides.

## ☐ Drakhos des Murmures — Le Chaman du Lac

- **Rôle public** : Le plus ancien et le plus mystique des chamans de la cité. Il passe ses journées au *Lac des Murmures* à écouter la brume et à interpréter la volonté des anciens dragons des marais. Son influence est telle que même le Primarque consulte ses augures avant toute décision majeure.
  - **Signe distinctif** : Une langue fourchue et une voix sifflante, à la fois rauque et douce, capable d'hypnotiser son auditoire.
- 

# Bestiaire des Marais Stagnants

- **Les Dragons de Boue (Vestiges des Anciens)** :
    - *Description* : Reptiles crocodiliens massifs à la peau recouverte de sédiments rocheux, presque invisibles lorsqu'ils sont immergés dans la vase.
    - *Rôle* : Les chamans comme Drakhos savent les apaiser. Ils servent de chiens de garde naturels dans les eaux situées sous le *Labyrinthe des Passerelles*, dévorant instantanément quiconque tombe des ponts.
  - **Les Vipères de Résine** :
    - *Description* : Petits serpents arboricoles qui nichent dans les bois imprégnés de la cité. Leur venin ne tue pas instantanément, mais provoque une paralysie nerveuse totale en quelques secondes, permettant aux gardes de capturer les intrus vivants.
- 

# Secrets du Synode [Réservé au MJ]

- **L'Origine de la Langue de Drakhos** : La langue fourchue de Drakhos n'est pas une mutation magique bénigne. C'est le résultat d'une greffe bio-organique ratée à base de *Myr noir* liquide, réalisée par un ancien alchimiste évadé du Sud. Drakhos n'écoute pas des esprits de dragons, mais capte les échos psychiques résiduels d'une entité ancienne emprisonnée sous le lit du marais, qui le pousse lentement à saboter l'autorité de Sareth.
- **Le Grand Piège de Sareth** : Sareth sait parfaitement que la jeune génération de son conseil complotte pour l'assassiner et lancer une guerre à Vallombre. En réalité, il finance lui-même anonymement leurs complots via le réseau de Veyra. Son objectif est de les pousser à commettre un coup d'État prématuré afin de les exposer publiquement et de purger l'intégralité de l'opposition radicale en une seule nuit de sang.

- **Le Secret du Cuir-Noir** : L'ingrédient secret qui rend les armures de Veyra si résistantes n'est pas une huile naturelle, mais un composé chimique extrait de sève de Myr distillée mélangée à du sang de prisonniers humains. Si cette méthode de fabrication sacrilège était révélée aux mystiques de la Frontière (La Taverne), la cité serait immédiatement frappée d'un embargo commercial total.
- 

Révision #3

Créé 14 septembre 2025 20:35:24 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 18:09:56 par karubak