

# Cité de Cuir-Noir



## Présentation

La **Cité de Cuir-Noir** est la plus énigmatique et la plus redoutée des grandes cités de Vallombre. Bâtie dans une zone marécageuse et sombre, au sud du territoire, elle se fond dans les brumes épaisses et les eaux stagnantes. Les Reptiliens y vivent dans une forteresse organique, faite de pierre sombre, de bois imprégnés de résine et de passerelles sinueuses. L'air y est lourd, saturé d'humidité et d'effluves étranges. Pour beaucoup, Cuir-Noir incarne la ruse, la patience et l'inflexibilité — des qualités qui en font à la fois une alliée incertaine et une ennemie redoutable.

# Histoire

La cité fut fondée par des clans reptiliens rejetés des autres territoires de Vallombre, contraints de survivre dans les marais hostiles. Au fil du temps, ces exclus firent de leur faiblesse une force : ils apprirent à tirer parti de la boue, du poison et des ombres, bâtissant une culture où l'adaptation prime sur la force brute. Leur nom, **Cuir-Noir**, vient des anciennes armures tannées dans les huiles de marais, réputées indestructibles. Aujourd'hui encore, la cité porte cette réputation de dureté et de méfiance.

## Vie quotidienne

La vie dans Cuir-Noir est rude, marquée par l'humidité et la chasse aux créatures marécageuses. Les marchés débordent de peaux tannées, de poisons subtils et de remèdes exotiques. Les habitants circulent sur des passerelles de bois glissant, vêtus de tissus huilés ou de cuir sombre, toujours armés de lames courtes adaptées aux combats rapides. La ruse et l'endurance sont des vertus cardinales : on apprend dès l'enfance à patienter des heures, immobile dans les marécages, avant de frapper avec une précision mortelle.

## Politique

La cité est dirigée par le **Synode des Écailles**, un conseil de chefs reptiliens où chaque siège est arraché par l'intrigue ou la force. Les débats sont feutrés, souvent réglés par le poison ou le duel discret. Le Synode est présidé par le **Primarque des Ombres**, élu à vie mais constamment menacé par ses rivaux. La politique de Cuir-Noir est marquée par une méfiance instinctive envers les autres cités, mais aussi par une habileté diplomatique qui leur permet d'apparaître tour à tour comme alliés utiles ou traîtres redoutés.

## Économie et ressources

La richesse de Cuir-Noir repose sur ses **tanneries**, ses **poisons** et ses **remèdes exotiques**. Ses artisans sont réputés dans tout Vallombre pour leur cuir noirci, aussi souple qu'imperméable, qui équipe aussi bien les assassins que les gardes des autres cités. Le commerce de toxines et de potions, souvent dissimulé, fait la fortune des clans influents.

## Culture

La culture de Cuir-Noir repose sur la patience, la ruse et l'instinct de survie. Les habitants cultivent l'art du silence et de l'observation, et les récits sont souvent des paraboles sur la méfiance et la prudence. Le culte des anciens dragons des marais reste vivace : des statues et des fresques rappellent la croyance que leurs ancêtres furent les gardiens des secrets enfouis dans la boue. Les vêtements sont sobres, huilés pour résister à l'humidité, et ornés de motifs d'écailles.

# Conflits internes

Les luttes d'influence entre clans sont permanentes. Le Synode n'est jamais stable, et les assassinats, duels ou disparitions mystérieuses rythment la vie politique. Les jeunes générations, plus ambitieuses, rêvent d'imposer la domination de Cuir-Noir sur tout Vallombre, tandis que les anciens prônent une prudence froide, préférant tisser leurs pièges dans l'ombre.

## Lieux notables

- **Le Fort des Écailles** : bastion central, siège du Synode et du Primarque des Ombres.
- **Les Tanneries Noires** : ateliers célèbres pour leur cuir imprégné d'huiles uniques.
- **Le Lac des Murmures** : marais sacré où les chamans reptiliens pratiquent leurs rituels.
- **Le Labyrinthe des Passerelles** : réseau de ponts et de tunnels, piège mortel pour tout intrus.

## Ambiance

Cuir-Noir est une cité silencieuse et inquiétante. La brume masque les silhouettes, et l'eau reflète des ombres déformées. Les marchés bruissent de négociations feutrées, tandis que des yeux perçants observent les étrangers sans relâche. Ici, chaque pas est surveillé, chaque parole pesée : la cité entière est une toile de pièges et de patience.

- **Sareth Cuir-Sombre** — Primarque des Ombres*Signe*
  - *Rôle* : chef actuel du Synode, maître des intrigues.

Sareth est le maître incontesté — et pourtant toujours contesté — du Synode des Écailles. Né d'une lignée modeste, il s'est élevé par la ruse, éliminant ses rivaux un à un, souvent sans que l'on retrouve jamais leurs corps. Ses écailles d'un noir lustré lui valent son surnom, et son regard perçant est réputé capable de glacer le sang des plus braves. Sareth gouverne par l'attente et la dissimulation : il laisse ses adversaires se détruire entre eux avant de frapper avec précision. Pour les habitants, il est à la fois un protecteur et un tyran silencieux, garant de la survie de Cuir-Noir dans un monde qui leur est hostile.



- **Veyra Tisse-Poison** — Maîtresse des Tanneries

- *Signe* : mains couvertes de cicatrices de brûlures chimiques.
- *Rôle* : artisan légendaire du cuir noir, fournisseur des guerriers et assassins.

Veyra est l'artisane la plus influente de Cuir-Noir. Ses mains marquées de cicatrices témoignent de décennies passées à manipuler huiles, acides et toxines pour produire les cuirs sombres qui ont fait la renommée de la cité. Elle n'est pas seulement une artisane : elle est aussi une marchande habile, dont les ateliers servent de façade à un vaste réseau de contrebande de poisons. Les assassins et espions de Vallombre convoitent ses concoctions, et même des étrangers risquent leur vie pour obtenir ses fioles. En politique, Veyra soutient le Synode mais n'hésite pas à monnayer ses services : elle est respectée comme une figure incontournable, mais crainte pour les chaînes invisibles qu'elle tisse avec ses venins.



- **Drakhos des Murmures** — Chaman du Lac
  - *Signe* : langue fourchue, voix sifflante.
  - *Rôle* : interprète des esprits des marais, gardien des rites anciens.

Drakhos est le plus ancien et le plus énigmatique des chamans de Cuir-Noir. On dit que sa langue fourchue n'est pas un don de naissance mais le fruit d'un rituel interdit qui lia son corps aux esprits du marais. Il passe ses journées au **Lac des Murmures**, où il écoute les voix qui résonnent dans la brume et prétend interpréter les volontés des dragons ancestraux. Sa voix sifflante, à la fois rauque et douce, est capable d'hypnotiser son auditoire. Pour certains, il est un sage visionnaire, guide spirituel de la cité ; pour d'autres, un sorcier dangereux manipulant la peur et la foi. Quoiqu'il en soit, nul ne peut nier son influence : même le Primarque des Ombres consulte ses augures avant de prendre une décision majeure.



---

Révision #1

Créé 14 septembre 2025 20:35:24 par karubak

Mis à jour 14 septembre 2025 21:06:03 par karubak