Cité de Racinebraise



- **Localisation :** Au croisement des racines millénaires et des tunnels embrasés de Vallombre.
- **Statut :** Cité jumelle des Laporidés et des Muslidés ; principal fournisseur d'armes composites et de composés chimiques de la région.
- **Gouvernance :** Le Conseil des Quatre Anciens.

Présentation & Dualité Organique

Née d’une alliance improbable entre les ombres de la forêt et la braise des forges souterraines, Racinebraise est l’un des lieux les plus stables mais aussi les plus ambivalents de Vallombre. La cité fonctionne comme un écosystème symbiotique où les racines de la surface alimentent physiquement et énergétiquement les brasiers des profondeurs.

- **La Surface Laporidée :** Un réseau de terrasses végétales cachées et de dômes de sève qui abritent les herboristes, les bio-ingénieurs et les guérisseurs. C'est le sanctuaire du Voile-Sylvestre, où l'on étudie la mort moléculaire et la régénération cellulaire.
- **Les Profondeurs Muslidées :** Un dédale de galeries industrielles et de fonderies qui résonnent du chant des marteaux hydrauliques et des brasiers éternels alimentés par le Myr lourd. C'est le bastion de l'acier composite et de la cybernétique lourde.

Vie Quotidienne & Cycle Circadien

Le quotidien de Racinebraise est marqué par une alternance chronologique stricte qui maintient la cité dans un état de vigilance perpétuel :

- **Le Shift du Jour (Les Racines) :** Les Laporidés cultivent les *Jardins Cachés*, expérimentant des remèdes moléculaires et des toxines de combat dans des laboratoires intégrés aux racines des arbres.
- **Le Shift de la Nuit (La Braise) :** Les Muslidés prennent le relais dès le coucher du soleil, rallumant les *Brasières-Souterraines* pour couler les alliages et forger les implants ou les armes thermiques qui circulent dans tout Vallombre.

Politique : Le Conseil des Quatre Anciens

La cité est régie par une gouvernance paritaire stricte qui siège dans le **Sanctuaire des Racines de Feu**, une immense salle mi-taillée dans la roche volcanique, mi-tressée de bois vivant noirci.

- **L'Équilibre Fragile :** Deux figures laporidées (la prudence, le secret, la sève) font face à deux figures muslidées (l'ambition, le pragmatisme, le feu). Chaque décision politique majeure y est pesée pour éviter que l'une des deux factions ne court-circuite l'autre.
- **Diplomatie de l'Acier :** Racinebraise maintient sa neutralité en se rendant indispensable : la cité fournit des armes à la *Griffe-d'Ambre* et des contre-poisons à *Cuir-Noir*, s'assurant ainsi qu'aucune autre puissance ne prenne le risque de perturber ses infrastructures.

Lieux Notables de la Ruche Hybride

- **Le Sanctuaire des Racines de Feu :** Cœur politique et mystique de la cité. Un brasier de Myr éternel y brûle au centre, alimenté par des conduits de sève lourde et entouré par les sièges du Conseil.
- **Les Jardins Cachés :** Un réseau de serres hydroponiques et de clairières dissimulées par des champs de dissimulation optique. C’est le berceau des herbes sacrées et des champignons mutagènes.
- **Les Brasières-Souterraines :** De monumentales forges ardentes creusées dans une faille géothermique. Le bruit des marteaux-pilons et des turbines à vapeur de Myr y est assourdissant.
- **Les Galeries de Cristal :** Des tunnels profonds naturellement illuminés par des clusters de quartz piézo-électriques et de minéraux bioluminescents, utilisés pour la méditation et le stockage des données mémorielles de la ville.

Figures Majeures de Racinebraise

□□ Ryndel Racine-Sombre — Le Premier Ancien

- **Rôle public :** Plus vieux membre laporidé du Conseil et dépositaire de la mémoire vivante du *Voile-Sylvestre*. Maître herboriste d'une intelligence acérée, il incarne la prudence absolue de la cité. Il pèse chaque décision politique avec une lenteur calculée qui exaspère la jeunesse.
- **Signe distinctif :** Un pelage gris blanchi par les années, des longues oreilles marquées d'entailles rituelles et des mains tremblantes mais d'une précision chirurgicale.
- **Visage caché [MJ] :** Ryndel est lent car son système nerveux est directement connecté aux filtres biologiques qui purifient l'eau des *Jardins Cachés*. Si son esprit s'emballe ou s'il stresse, le niveau de toxicité de la sève de la cité augmente drastiquement. Il utilise des inhibiteurs neuronaux pour rester calme en permanence.

□□ Sylra Queue-d’Ombre — La Maîtresse des Poisons

- **Rôle public :** Jeune conseillère laporidée audacieuse et calculatrice. Elle a transformé les laboratoires médicaux en un réseau d’espionnage et d'influence souterrain à travers tout Vallombre. Elle représente la faction progressiste et impatiente de la cité.

- **Signe distinctif :** Un pelage brun sombre et un regard d’ambre vif qui analyse constamment son interlocuteur.
- **Visage caché [MJ] :** Sylra est en contact secret avec les réseaux de contrebande de la Frontière (La Taverne). Elle développe des nanotoxines capables de pirater et de désactiver à distance les implants cybernétiques des Félidae de la *Griffe-d'Ambre*, planifiant de renverser Ryndel pour imposer sa doctrine de guerre asymétrique.

□□ Bjorak Main-de-Fer — Le Grand Forgeron

- **Rôle public :** Leader muslidé de la *Confrérie des Marteaux*. Colosse pragmatique et direct, il gère la production d'armes industrielles de la cité. Pour lui, la morale n'a pas sa place dans la survie : tant que Racinebraise vend des armes mortelles aux deux camps, personne n'osera les attaquer.
- **Signe distinctif :** Une carrure massive, un pelage noir de jais et des bras couverts de brûlures thermiques profondes.
- **Visage caché [MJ] :** Bjorak a secrètement accepté des contrats de fabrication d'armements lourds pour le compte de corporations humaines du Sud (New Abuja). Il dissimule les chaînes de production de ces mechas de combat dans les niveaux les plus profonds et inaccessibles des *Brasières*.

□□ Ylvara Feu-Souterrain — La Gardienne des Cristaux

- **Rôle public :** Chamanesse muslidée et oracle respectée de la cité. Elle passe ses journées dans les *Galeries de Cristal* à écouter les murmures de la roche. Ses prophéties et ses augures sont indispensables avant chaque réunion du Conseil.
- **Signe distinctif :** Un pelage argenté et des yeux blancs de cécité qui captent et reflètent la lumière des quartz sacrés.
- **Visage caché [MJ] :** Ylvara n'est pas aveugle par accident : ses globes oculaires ont été remplacés par des capteurs sismiques à haute fréquence. Ses "prophéties" sont en réalité des analyses de données télémétriques. Elle surveille les mouvements d'une ancienne IA de maintenance pré-impériale enfouie sous la cité, dont le réveil imminent pourrait pulvériser les fondations de Racinebraise.

Révision #4
Créé 19 septembre 2025 16:36:05 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 18:02:35 par karubak