

Cité de Racinebraise



Présentation

Au croisement des racines millénaires et des tunnels embrasés, Racinebraise est la cité jumelle des Laporidés et des Muslidés. Née d'une alliance improbable entre les ombres de la forêt et la braise des forges, elle est aujourd'hui l'un des lieux les plus stables mais aussi les plus ambivalents de Vallombre. En surface, les terrasses végétales cachées abritent les herboristes et guérisseurs laporidés. Dans les profondeurs, les galeries muslidées résonnent du chant des marteaux et des brasiers éternels. Racinebraise est à la fois le sanctuaire du poison et le bastion de l'acier : une ville où les racines nourrissent les flammes.

Vie quotidienne

Le quotidien de Racinebraise se partage entre l'ombre et le feu. Les laporidés cultivent les Jardins Cachés, expérimentant remèdes et toxines dans des laboratoires de racines. Les muslidés, eux, entretiennent les Brasières-Souterraines, forgeant armes et armures qui circulent dans toutes les tribus de Vallombre. Les deux peuples commercent entre eux mais vivent selon des rythmes distincts : les laporidés s'activent au jour, les muslidés rallument la cité la nuit. Cette alternance fait de Racinebraise une ville toujours éveillée, toujours méfiante.

Politique

La cité est gouvernée par le Conseil des Quatre Anciens, composé de deux figures laporidées et de deux figures muslidées. Ils incarnent l'équilibre fragile entre la prudence des racines et la force des flammes. Leurs décisions sont prises dans le Sanctuaire des Racines de Feu, vaste salle mi-taillée dans la pierre, mi-tressée de bois vivants, où brûle un brasier sacré. Ce Conseil est respecté, mais ses tensions internes sont connues de tous : patience et ambition, secret et pragmatisme s'y affrontent sans cesse.

Culture

Racinebraise reflète l'union de deux mondes. Les laporidés portent des tuniques sobres aux teintes végétales, les muslidés des vêtements lourds et renforcés de métal. Les fêtes sont doubles : les Veillées des Ombres, dans les clairières luisantes de champignons, où l'on danse et chante des récits de survie, et les Festins de Feu, dans les galeries embrasées, où les chants martelés résonnent comme des marteaux sur l'enclume. Cette dualité nourrit une culture ambivalente, où la guérison et la mort, l'ombre et le feu, cohabitent dans un équilibre précaire.

Lieux notables

Le Sanctuaire des Racines de Feu est le cœur politique et spirituel de Racinebraise, union de bois vivants et de pierre taillée. Les Jardins Cachés, clairières et terrasses dissimulées, abritent les herbes sacrées qui nourrissent la science du Voile. Les Brasières-Souterraines, vastes forges ardentes, sont le berceau des armes de Vallombre, tandis que les Galeries de Cristal, tunnels illuminés, servent de lieux de rituels et de méditation, guidés par la voix d'Ylvara.

Ryndel Racine-Sombre — Premier Ancien

Eryndel est un laporidé au pelage gris blanchi par l'âge, dont les longues oreilles portent des entailles marquées par les rituels anciens. Ses yeux fatigués brillent encore d'une intelligence acérée, et ses mains tremblantes connaissent chaque racine et chaque feuille de Vallombre. Maître herboriste, il est le dépositaire de la mémoire vivante du Voile-Sylvestre et incarne la prudence de

la cité. Pour lui, chaque décision doit être pesée comme une décoction : trop de hâte et tout s'empoisonne. Admiré par les anciens et les guérisseurs, il est parfois critiqué par les plus jeunes pour sa lenteur et son conservatisme. Mais personne ne doute que, sans lui, Racinebraise aurait déjà sombré dans ses propres divisions.



Sylra Queue-d'Ombre — Maîtresse des Poisons

Jeune laporide au pelage brun sombre et au regard d'ambre, Sylra est l'opposée d'Eryndel. Audacieuse, calculatrice, elle a transformé les laboratoires du Voile en un réseau d'influence souterrain. Ses poisons et antidotes circulent dans toute Vallombre, lui assurant un pouvoir invisible mais redoutable. Connue pour son esprit vif et son ambition dévorante, elle représente la jeunesse impatiente, prête à bousculer les traditions. Ses partisans la voient comme l'avenir de Racinebraise, tandis que ses ennemis la craignent comme une vipère dont la morsure peut être fatale. On murmure qu'elle tisse déjà ses filets pour prendre la place d'Eryndel et imposer une ère nouvelle où l'ombre se substituerait à la prudence.



Bjorak Main-de-Fer — Grand Forgeron

Bjorak est un muslidé colossal au pelage noir, aux bras massifs marqués de brûlures profondes. Chaque cicatrice est l’empreinte d’un feu qui ne s’éteint jamais, et chacun de ses marteaux forgés devient une œuvre à la fois sacrée et létale. Chef de la Confrérie des Marteaux, il croit fermement que la survie repose sur l’utilité : tant que Racinebraise fournit armes et armures à Vallombre, elle sera intouchable. Direct, pragmatique, Bjorak ne s’embarrasse pas de morale. Ses alliés le respectent comme un pilier de force et de stabilité, mais d’autres le dénoncent comme un cynique prêt à vendre son art au plus offrant. Sa voix résonne comme un coup de marteau : brutale, définitive, impossible à ignorer.



Ylvara Feu-Souterrain — Gardienne des Cristaux

Aveugle depuis son enfance, Ylvara est une muslidée au pelage argenté dont les yeux blancs reflètent la lumière des cristaux sacrés. Chamanesse vénérée, elle passe ses journées dans les Galeries de Cristal, écoutant les murmures de la pierre et les grondements des profondeurs. Ses prophéties sont redoutées et respectées, car aucune grande décision n'est prise sans son augure. Certains la voient comme une prêtresse guidée par les forces de la terre, d'autres comme une manipulatrice qui enveloppe ses ambitions dans le voile du mysticisme. Elle parle peu, mais ses mots tombent comme des oracles impossibles à ignorer, nourrissant à la fois la foi et la peur.



Révision #1

Créé 19 septembre 2025 16:36:05 par karubak

Mis à jour 19 septembre 2025 17:05:31 par karubak