

La Frontière (La Taverne)



“ **Note du MJ** : La Frontière est une mégapole-forteresse verticale suspendue au-dessus d'un canyon vertigineux. C'est un immense hub interlope où les lumières des marchands de Néo-Boston se reflètent sur les pierres antiques et les racines sacrées. Ici, le *Pont des Épreuves* est un goulot d'étranglement politique et magique absolu, gardé par quatre Seigneurs Humanima légendaires. Chefs de familles craints et respectés, ils possèdent une puissance digne de demi-dieux et jugent quiconque tente d'entrer à Vallombre.

- **Localisation** : Aux portes de Vallombre, dominant un gouffre abyssal.
- **Statut** : Cité-état cosmopolite, carrefour commercial et sas de sécurité mystique.
- **Autorité** : Le Conseil des Quatre Clans & Le Jugement des Quatre Gardiens.

Présentation & Origines du Seuil

À l'origine, la Taverne n'était qu'un simple poste de repos en bois massif bâti par des explorateurs humains au bord du canyon. Avec le temps, ce refuge est devenu le point de rencontre névralgique entre les voyageurs du Sud, les caravanes des cités célestes et les contrebandiers de la jungle.

Comprenant la valeur stratégique de ce goulot d'étranglement, des générations d'architectes et de bio-ingénieurs ont consolidé ses fondations. Ils ont fait grimper une cité entière derrière l'auberge originelle, tressant la pierre de taille avec des racines géantes fortifiées par le Myr. L'instauration des quatre Gardiens, chefs des plus puissantes familles locales, a définitivement scellé son destin : la Taverne est devenue le sas mystique inviolable de Vallombre.

Caractère & Vie Quotidienne

- **Un Mouvement Incessant** : Dans les rues pavées et les passerelles suspendues, le vacarme est constant. Les marchands ambulants crient leurs prix, les aventuriers lourdement armés testent leurs mécanismes magiques, et les Humanima en pèlerinage croisent des érudits en quête d'artefacts.
- **La Discipline du Rempart** : Malgré le chaos apparent du marché, la discipline militaire est omniprésente. Chaque habitant, qu'il soit humain, Oni ou Humanima, est tenu d'accomplir un service civique, logistique ou guerrier. Les patrouilles du canyon rappellent à tous que la cité est le premier rempart contre les horreurs du dehors.

Politique : Le Conseil des Quatre Clans

La gestion civile de la cité est assurée par une assemblée paritaire, bien que la loi suprême reste dictée par le jugement souverain des Quatre Gardiens.

Clan Politique	Représentation & Rôle	Position Géopolitique
Les Marchands	Garants des échanges et des taxes de passage.	Poussent à l'ouverture totale et au libre-échange avec le Sud pour maximiser les profits.
Les Gardiens	Force militaire, sécurité des murailles et du canyon.	Prônent une vigilance paranoïaque et une fermeture stricte des frontières.
Les Mystiques	Shamans et érudits liés aux forces de Vallombre.	Revendiquent un contrôle politique total, affirmant être les seuls à décoder la volonté des Gardiens.
Les Étrangers	Assemblée mouvante de voyageurs installés à long terme.	Oscillent entre la loyauté envers leur terre d'accueil et le désir de détourner la cité à leur profit.

Lieux Notables de la Frontière

- **La Grande Salle** : Le cœur battant de la Taverne originelle. Un espace titanesque sous verrière et bois de fer où les chants d'aventuriers couvrent les murmures des informateurs. C'est là que se nouent les contrats et que s'échangent les rumeurs.
 - **La Tour du Gouffre** : Un poste de guet techno-magique qui surplombe le canyon. Des longues-vues renforcées au Myr et des résonateurs d'éther surveillent l'approche des caravanes et détectent les anomalies énergétiques à des kilomètres.
 - **Le Pont des Épreuves** : L'unique et vertigineux passage vers Vallombre. Ce pont de pierre antique est le théâtre des apparitions des Gardiens, qui s'y déplacent en personne ou projettent leur voix par magie pour juger ceux qui osent le franchir.
 - **Les Quartiers Bas** : Un labyrinthe de ruelles sombres et humides situé sous les fondations de la cité. C'est le domaine des contrebandiers où prospèrent les marchés clandestins de drogues de sève, d'armes d'occasion et de secrets d'État.
-

Les Quatre Gardiens : Chefs des Lignées Sacrées

Ces figures majeures ne sont pas des esprits, mais les seigneurs mortels de chair et de sang des quatre plus grandes familles de la Frontière. Leurs capacités exceptionnelles découlent d'artefacts ancestraux et d'une maîtrise absolue de la magie tellurique.

☐ Aelwyn Nightveil — Le Cervicé aux Ramures Spectrales

- **Rôle public** : Patriarche de la famille Nightveil, incarnation de la vigilance éternelle et juge des ombres. Il descend sur le Pont des Épreuves au milieu des brumes du canyon pour observer les voyageurs avec des yeux capables de lire les véritables intentions et de révéler les mensonges les plus enfouis.
- **Signe distinctif** : Une ramure ancestrale peinte de pigments magiques qui brille d'une lueur lunaire et semble capter les murmures secrets du gouffre.
- **Visage caché [MJ]** : La famille d'Aelwyn dirige le plus grand réseau d'espionnage de la Frontière. Les "murmures" de ses bois sacrés proviennent d'un rituel alchimique liant ses sens aux courants d'air du canyon. Il s'en sert pour détecter les mécanismes dissimulés ou les poisons que les agents de New Abuja ou de Néo-Boston tentent d'introduire en douce à Vallombre.

☐ Darius Flintmane — Le Lion Ardent

- **Rôle public** : Haut chef de la lignée Flintmane, symbole du courage, de la force brute et de l'autorité. Sa voix porte comme un tonnerre à travers la Taverne. Il exige que la bravoure soit prouvée par des actes concrets et insuffle une telle droiture que les lâches ne peuvent soutenir son regard sans fléchir.
- **Signe distinctif** : Un pelage doré et une crinière tressée d'or et de cuivre qui irradient une chaleur solaire constante.
- **Visage caché [MJ]** : Darius porte une relique sous forme de brassard forgé dans le feu du soleil. S'il frappe le sol du pont lors d'une crise, il peut déclencher une onde magique de fureur solaire capable de dissiper instantanément les enchantements défensifs adverses ou de paralyser la force physique des intrus.

☐ Shanru Emberpelt — Le Panda de l'Équilibre

- **Rôle public** : Patriarche de la maison Emberpelt, figure de la modération, de la sagesse et de l'harmonie. Il n'apparaît qu'aux voyageurs torturés et aux grands malades, leur offrant soit un remède de guérison, soit un exil définitif selon ce qu'ils portent dans leur cœur.
- **Signe distinctif** : Un pelage sombre parcouru de reflets rougeoyants, semblables à des braises couvant sous la cendre.
- **Visage caché [MJ]** : Shanru est le grand maître alchimiste de la région. Il contrôle les flux de sève magique et manipule des venins volatils secrets. D'un simple souffle d'encens, il peut purifier une corruption magique avancée ou, au contraire, consumer de l'intérieur les organes d'un assassin corporatiste pris en flagrant délit.

☐ Kaelor Karswood — L'Ours Colossal

- **Rôle public** : Général suprême de la garde et chef de la lignée Karswood. Véritable rempart vivant, cet Humanima à la stature titanesque fait trembler le pont à chacun de ses pas. Il ne prend les armes que lors des guerres ou des menaces d'invasion massives pour protéger les murailles.
- **Signe distinctif** : Une carrure colossale, une fourrure striée de givre éternel et de lourds crocs runiques gravés dans la roche sacrée.
- **Visage caché [MJ]** : Les runes sur ses crocs d'acier et son armure sont les ancrages des barrières magiques de la Frontière. Si un assaut lourd d'artillerie humaine menace les portes, Kaelor peut lier son sang mortel à la pierre du pont pour ériger un bouclier d'énergie tellurique absolu, au prix d'une immense fatigue physique.

Secrets du Gouffre [Réservé au MJ]

- **La Contrebande des Marchands** : Le Clan des Marchands a trouvé une faille dans la vigilance d'**Aelwyn Nightveil**. En enveloppant les marchandises interdites de Néo-Boston (mécanismes de précision, armes de poing fines) dans des feuilles de *Myr noir* fermentées

issues de la jungle de Thalara, ils parviennent à masquer les émanations métalliques de ces objets. Ils introduisent ainsi des armes de contrebande directement à Vallombre pour les revendre à des factions rebelles.

- **L'Usure du Code** : Les runes gravées sur les armes et les crocs de **Kaelor Karswood** maintiennent la stabilité magique du Pont des Épreuves. Le Clan des Mystiques a découvert que ces runes s'effacent lentement à cause des émanations de suie et du stress environnemental générés par le hub commercial de la cité. Si trois de ces runes s'éteignent, le Pont des Épreuves s'effondrera physiquement dans le vide, isolant Vallombre du reste du monde.
-

Révision #7

Créé 14 septembre 2025 15:32:26 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 18:15:46 par karubak