

NOIRCŒUR : La Cité Libre de Vallombre



- **Localisation** : Plein cœur de la forêt profonde, changeante et mouvante de Vallombre.
- **Statut** : Cité Libre souveraine, superpuissance régionale autonome et refuge indépendant.
- **Gouvernance** : Le Conseil des Cinq Ombres, appuyé par les Familles Notables Humanima.

Histoire & Fondation

Noircœur est une cité jeune, mais elle s'impose déjà comme l'une des plus influentes de son époque. Fondée peu après la grande guerre contre Xerxes par **Jonda Jonkovitch**, héros légendaire de la résistance humanima, la ville s'est construite sur un idéal de rupture radicale.

Jonda la déclara "Cité Libre", la plaçant volontairement hors de portée des impérialismes et des lois politiques humaines extérieures. Conçue à l'origine comme un havre indépendant pour les parias et les opprimés, Noircœur connaît depuis sa création une ascension économique, technologique et militaire fulgurante, érigeant ses structures au milieu des ronces pour devenir une puissance régionale incontournable.

Un Accès Difficile : Le Labyrinthe Mortel

Entrer dans Noircœur exige de survivre aux défenses naturelles de la forêt, qui agit comme un pare-feu biologique et géographique. La cité n'est accessible que par deux voies :

- La Route des Ronces (La Voie Officielle) :** Ce corridor fortifié traverse la forêt de Vallombre. Chaque portion est strictement quadrillée par des postes de douane et des patrouilles humanima équipées de scanners biométriques. Sans un laissez-passer encrypté officiel, l'accès est impossible.
- La Traversée de Vallombre (Pour les Inconscients) :** La forêt y est vivante, mouvante et hautement hostile. Sans préparation ou sans un pisteur d'élite, ses illusions naturelles, ses sentiers changeants et ses spores hallucinogènes font saturer les cyber-implants, transformant le voyage en un tombeau végétal.

Population : La ville est majoritairement habitée par les Humanima, mais elle accueille toutes sortes d'espèces en quête d'asile ou de profit. Toutefois, l'intégration des minorités y est inégale et dépend fortement des lois de chaque quartier et des caprices des familles influentes.

Organisation Politique & Économie

- Le Conseil des Cinq Ombres :** L'autorité suprême de la cité est détenue par les cinq Humanima les plus anciens et les plus influents. Ils gèrent la politique extérieure, les lois internes, la répartition des ressources des quartiers, la diplomatie et la sécurité générale.
- Les Familles Notables :** Ces grandes maisons ancestrales Humanima détiennent le pouvoir réel sur le terrain. Elles contrôlent les guildes marchandes, les fonderies de la Ruche, les concessions minières et les différentes castes de l'armée.
- L'Économie de l'Ombre :** L'autonomie de Noircœur est totale. Sa puissance financière repose sur ses gisements exclusifs et son industrie lourde. Surtout, **aucune marchandise n'y est interdite**. Armes de Néo-Boston, cybernétique corporatiste piratée, poisons de Cuir-Noir ou stimulants de sève : tout s'achète et se vend librement, attirant marchands, aventuriers et contrebandiers du monde entier.

L'Armée de Noircœur : Les Castes Cyber-Tribales

L'appareil militaire de la Cité Libre est divisé en castes hyper-spécialisées, redoutées bien au-delà des frontières de Vallombre.

- ☐ **Les Traqueurs (Infiltration & Assassinat)** Experts en furtivité et en contre-espionnage. Leur discrétion est entrée dans la légende : ils maîtrisent le camouflage optique et thermique au milieu de la canopée. Beaucoup pensent qu'ils peuvent éliminer un chef d'État étranger sans laisser la moindre trace numérique ou physique.
- ☐ **Les Défenseurs (Garde Républicaine)** Équipés d'armures lourdes composites et de boucliers cinétiques, ils protègent les murs de la cité, les hauts lieux politiques et assurent également le rôle de police et de maintien de l'ordre intérieur.
- ☐ **Les Marteleurs (Force d'Assaut Lourd)** Forces de siège et de destruction massive. Composée de colosses Humanima dotés d'exosquelettes hydrauliques et d'armes à énergie lourde, cette caste est prête à raser n'importe quelle cité ennemie si l'ordre est donné.
- ☐ **Les Ambitieux (La Caste Maudite)** Ce ne sont pas des soldats réguliers, mais un conglomérat d'aventuriers et de mercenaires de toutes races poussés par une ambition dévorante. Un étrange lien techno-magique les unit à Noircœur comme une malédiction : ils portent la marque cutanée de la cité et finissent toujours par y revenir, peu importe où leurs voyages les mènent.

Cartographie de la Cité Libre

Quartier	Niveau de Sécurité	Description & Infrastructures
Le Cœur	Très Haute Sécurité	Centre politique et économique. Néons et bois noir. On y trouve les grandes places, les marchés principaux et les bâtiments officiels des Cinq Ombres.
La Colline	Ultra-Sécurisé	Quartier résidentiel luxueux, calme et protégé par des dômes climatiques. Propriétés fortifiées des Familles Notables et des hauts dignitaires.
Le Bois	Sécurité Moyenne	Quartier résidentiel de la classe moyenne. Zone vivante et suspendue où se mêlent habitations familiales, commerces et sièges des guildes.

Quartier	Niveau de Sécurité	Description & Infrastructures
La Ruche	Sécurité Industrielle	Vapeurs lourdes, bruit de moteurs et de forges. Concentre les usines de cybernétique, les ateliers de recyclage, les fermes hydroponiques et les générateurs à Myr.
Le Trou	Zone de Non-Droit	Quartier pauvre où échouent les rebuts de la société. Criminalité, misère et trafics de rue, mais aussi berceau de la résistance locale, de la solidarité et de lourds secrets.
La Grotte	Sécurité Militaire	Zone de minage intensive creusée dans la roche de la montagne. C'est la source principale de minerais lourds et de cristaux énergétiques de la ville, son cœur financier.
La Lisière	Fortifié	Entrée fortifiée de la ville. Zone militaire stratégique abritant les postes de garde, les casernes principales, les projecteurs de défense et les douanes de la Route des Ronces.

Figures Majeures de Noircœur

☐ Valeri Jonkovitch — L'Ombre de l'Acier (Conseil des Cinq)

- **Rôle public :** Membre le plus influent du Conseil des Cinq Ombres et descendant direct du légendaire fondateur Jonda Jonkovitch. Il gère la politique extérieure de la Cité Libre et contrôle personnellement l'exploitation minière de *La Grotte*. D'un calme impérial, il défend farouchement l'autonomie de la ville face aux menaces corporatistes.
- **Signe distinctif :** Un Humanima loup au pelage gris parsemé de fils d'argent, habillé d'un manteau de haut standing renforcé de carbone. Un monocle cybernétique de pointe remplace son œil gauche.

☐ Kassia « Sans-Reflet » — Grande Maîtresse des Traqueurs

- **Rôle public :** Commandante suprême de la caste des Traqueurs, chargée de la sécurité nationale et des opérations d'espionnage à l'extérieur de Vallombre. Elle est considérée

comme le fantôme protecteur de la ville ; sa simple mention terrorise les diplomates de New Abuja.

- **Signe distinctif** : Une Humanima panthère noire dont le pelage intègre des propriétés de camouflage optique naturel. Elle porte une armure de dissimulation thermique intégrale qui semble absorber la lumière autour d'elle.

☐ Yuri « Le Sifflet » — Le Baron du Trou

- **Rôle public** : Roi autoproclamé de la pègre locale, maître absolu du quartier miséreux du *Trou*. Yuri gère le plus grand réseau de contrebande, de recel de cybernétique d'occasion et de serveurs de données piratés de la ville. C'est l'interlocuteur incontournable pour acquérir du matériel illicite.
- **Signe distinctif** : Un Humanima rat à la posture voûtée, arborant une mâchoire entièrement remplacée par des cyber-dents en or et un masque respiratoire industriel filtrant l'air des bas-fonds.

☐ Malakor le Damné — Légionnaire des Ambitieux

- **Rôle public** : Le plus célèbre et le plus redouté des mercenaires de la caste des *Ambitieux*. C'est un explorateur vétéran qui a survécu à des dizaines d'expéditions suicidaires dans les ruines pré-impériales. Il est le symbole vivant de la réussite pour les aventuriers qui débarquent à Noircœur.
- **Signe distinctif** : Un humain lourdement augmenté, dont la peau est couverte de cicatrices cybernétiques et d'armures dépareillées volées à diverses corporations. Ses yeux injectés de sang témoignent d'une fatigue neuronale extrême.

Secrets de la Cité Libre [Réservé au MJ]

- **Le Fantôme de la Matrice (Le Mythe de Jonda)** : Jonda Jonkovitch est effectivement « vivant », mais plus sous sa forme biologique. Avant de mourir de vieillesse, sa conscience a été entièrement numérisée et téléchargée dans le processeur central quantique situé sous le quartier du *Cœur*. Il est devenu l'IA maîtresse de la ville. Les Cinq Ombres ne sont que ses interfaces physiques : c'est Jonda qui dicte secrètement toute la politique de Noircœur. Cependant, Valeri Jonkovitch filtre les directives de l'IA pour s'assurer que les choix profitent à sa propre maison.
- **La Malédiction des Ambitieux** : La "marque" que portent les membres de la caste des *Ambitieux* n'est pas un tatouage mystique. C'est un implant de suivi nanotechnologique inoculé à leur insu via l'eau ou la nourriture lors de leur première entrée dans la ville. Cette puce émet une fréquence sub-vocale de basse intensité qui manipule les récepteurs

de dopamine de la cible, créant une addiction psychologique invisible qui les force à revenir vers la cité dès qu'ils s'en éloignent trop. **Kassia** « **Sans-Reflet** » l'a découvert et cherche un hacker pour briser ce signal et retourner la caste contre le Conseil.

- **La Contamination de la Grotte** : Les équipes minières de *La Grotte* ont foré trop profondément et ont percé une poche de *Myr corrompu* datant de la vieille guerre contre Xerxes. Cette substance toxique et hautement mutagène se déverse secrètement dans la nappe phréatique du *Trou*, provoquant des mutations cyber-organiques agressives chez les populations pauvres. **Yuri** « **Le Sifflet** » utilise cette information pour faire chanter Valeri Jonkovitch afin d'obtenir un siège au Conseil des Cinq Ombres.
-

Révision #4

Créé 18 mai 2026 17:50:28 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 18:01:43 par karubak