

# LES CITÉS AQUATIQUES OSSIANES

- [Présentation générale](#)
- [Arsolane — la Cité-Cristal](#)
- [Ibiriqua — la Cité-Perle](#)
- [D'Anokala — la Cité-Fer](#)

# Présentation générale

## Le Discours Officiel / Ce que le monde en sait

Éparpillées à travers les plus grandes et sauvages étendues d'eau de Sicard, les cités aquatiques ossianes sont les berceaux originels du Peuple des Flux. Nées de la magie élémentaire et des vestiges du Dieu de la Vie, ces villes sous-marines sont considérées par les érudits de surface comme des merveilles d'architecture organique et de verre magique.

Chaque cité possède sa propre identité visuelle et sa propre culture, dictées par l'environnement marin qui l'abrite. Cependant, elles partagent toutes une architecture unique, dite **amphibie** : construites à moitié sur l'eau et à moitié sous l'eau. La surface émergée (terrasses, ports suspendus, halles) accueille les navires et les diplomates des races de chair, tandis que les profondeurs immergées (dômes de verre naturel, bulles de flux, quartiers abyssaux) protègent la véritable vie intime des Ossians.

Pour le monde extérieur, les Ossians incarnent la diplomatie parfaite et l'adaptation. Leurs cités sont régies par un matriarcat ancestral où les Premières Mères gouvernent avec une sagesse fluide. Elles maintiennent une paix apparente et de fructueux accords avec les **Cités Libres**, ainsi qu'une alliance historique et solide avec l'**Empire Elkhor (Everward)**.

---

## La Réalité du Terrain [Réservé au MJ]

Derrière les façades lumineuses, l'accueil légendaire et la fluidité diplomatique des Ossians se cache une vérité beaucoup plus complexe, nerveuse et secrète.

- **La Paranoïa de la Survie** : Le fait que ces cités soient isolées et dispersées aux quatre coins du globe n'est pas un hasard géographique, mais une stratégie de survie. Les Ossians se souviennent que leur don de métamorphose et leur lien avec le Dieu Décomposé inspirent une peur ancestrale aux races de chair. Sous l'eau, la politique matriarcale est inflexible : la protection du secret des Noyaux et la survie de l'espèce passent avant tout. Les traités signés avec les nations de surface ne sont que des boucliers diplomatiques ; les Mères savent que si les armées de surface trouvaient un moyen de respirer ou de briser leurs dômes de verre, la Kalystrie et les autres mers se transformeraient en un nouveau Zynchara.
- **Le Secret des Secrets (Le Retour d'Aurelia)** : Il existe une raison bien plus brûlante et terrifiante à la nervosité actuelle des Matriarches. L'**Empire d'Aurelia**, cette puissance mythique que tout le monde croyait disparue à jamais depuis des millénaires, vient de réapparaître dans le plus grand secret. Les dirigeants d'Aurelia refusent catégoriquement

de révéler leur existence pour le moment et préparent leurs plans dans l'ombre. Seule la Cité d'Arsolane a réussi l'exploit d'entrer en contact avec eux et de signer des traités commerciaux et militaires clandestins. Les Ossians cachent le plus grand secret de Sicard, un secret qui, s'il venait à être découvert par Skyperia ou Everward, déclencherait une guerre mondiale immédiate.

- **L'Asphyxie Humaine** : Cette opulence cachée et ce monopole sur les ressources marines créent de vives tensions avec d'autres puissances terrestres, notamment la mégapole humaine de **New Abuja**, qui soupçonne les Ossians de préparer quelque chose et voit d'un très mauvais œil leur contrôle sur les routes océaniques.
- 

# Les Fondements Communs de la Culture Aquatique

Peu importe où elles se situent dans le monde, les quatre grandes cités partagent trois piliers immuables :

- **L'Autorité des Mères (Le Matriarcat)** : Le pouvoir exécutif et spirituel est exclusivement détenu par les femmes. Parce qu'elles incarnent la mer nourricière et le flux de la vie, seules les Matriarches peuvent siéger dans les conseils majeurs. Les hommes y sont respectés mais occupent les fonctions mobiles (guerre, exploration, commerce extérieur).
- **La Dualité des Chants** : La religion n'est pas faite de dogmes écrits, mais de vibrations. Toutes les cités vibrent au rythme des rituels dédiés à Venyr (le calme, la mort, les abysses) et Gronda (le mouvement, la vie, la surface).
- **La Loi du Changement** : Rien n'est figé. L'architecture de ces villes bouge en fonction des marées, et les lois s'adaptent aux cycles de l'océan. Pour un Ossian, l'immobilité des cités humaines est une anomalie contre-nature.

# Arsolane — la Cité-Cristal



- **Région** : Centre de la mer de Kalystrine
- **Statut** : Capitale de la tribu Arsolane, centre politique, culturel et magique des Ossians.
- **Dirigeante** : La Matriarche Kritis.

# Présentation & Caractère de la Cité

S'élevant des flots comme un récif de verre monumental, Arsolane est la plus grande et la plus influente des cités-tribus ossianes. Plus qu'une simple ville, c'est le pôle central de leur civilisation : c'est ici que se nouent et se dénouent les alliances tribales, que se transmettent les traditions ancestrales, et que se forme l'élite des mages élémentaires aquatiques de Sicard.

- **L'Architecture de Flux** : La cité est entièrement translucide, bâtie à partir de fines parois de verre naturel et de flux liquides magiquement maintenus en mouvement perpétuel.
- **Entre Lumière et Abysses** : La ville est divisée verticalement. Les étages supérieurs sont baignés par la lumière éclatante du soleil de Kalystrie, tandis que les niveaux inférieurs s'enfoncent dans les profondeurs océaniques, entièrement illuminés par des végétaux et des créatures bioluminescentes.
- **Un Carrefour Céleste et Terrestre** : Bien que la population soit majoritairement composée d'Ossians, Arsolane est une cité cosmopolite et accueillante. Elle abrite des communautés humaines, des Seigneurs Telluriens, et même des Ikariens (à la condition stricte que ces derniers ne soient *jamais des Bannis*, l'infamie des ailes brisées restant un tabou).
- **Ambiance** : Une cité de contrastes sonores et visuels. L'air y résonne de chants liquides sacrés, de rituels dédiés aux puissances de l'océan (Venyr et Gronda), et du murmure constant des courants magiques. Chaque habitant y ressent la fierté d'appartenir à la tribu qui incarne l'âme de leur mer.

---

## Lieux Notables & Sanctuaires

### Aquatiques

- **L'Académie des Ondebrises** : L'une des écoles d'élémentalisme aquatique les plus prestigieuses de tout Sicard. C'est ici que sont formés les plus grands mages capables de plier l'océan à leur volonté.
- **Les Jardins Abyssaux** : De vastes serres sous-marines situées dans les niveaux inférieurs. Éclairées par une bioluminescence féerique, on y cultive des espèces végétales et alchimiques extrêmement rares, arrachées aux fosses les plus profondes du monde.

- **La Salle des Marées** : Le cœur politique des Ossians. C'est dans cet hémicycle liquide que se réunissent les différentes matriarches du peuple de la mer et leurs émissaires pour débattre et décider des grandes orientations de la nation.
- **La Voûte Cristalline** : Une immense bulle de verre centrale suspendue entre deux eaux. C'est un sanctuaire hautement stratégique et mystique, surveillé jour et nuit par des patrouilles d'élite.

# Politique & Institutions : Le Matriarcat des Flux

La société d'Arsolane est régie par une structure matriarcale traditionnelle où la sagesse et le contrôle de l'élément aquatique dictent la légitimité du pouvoir.

- **La Première Mère** : La matriarche suprême d'Arsolane détient l'autorité finale. Elle n'agit pas en tyran, mais en arbitre suprême des alliances entre les différents clans et tribus.
- **Le Conseil des Mères** : Composé des représentantes des grandes lignées de la cité, il gère la vie quotidienne, la diplomatie extérieure et les lois.
- **La Justice des Courants** : À Arsolane, les conflits majeurs ou les accusations de trahison sont souvent réglés par des arbitrages magiques ou des rituels de vérité surveillés par l'Académie, s'assurant que la paix de la cité ne soit jamais troublée par des ambitions individuelles destructrices.

---

## Personnages Importants d'Arsolane

- **☐ Kritis - La Première Mère d'Arsolane**
  - *Rôle public* : Matriarche suprême et dirigeante incontestée de la cité-cristal. Elle possède une sagesse aussi froide que les courants des profondeurs, doublée d'une vision politique d'une clarté absolue concernant l'équilibre des forces sur Sicard. Elle est la gardienne de l'unité de son peuple.
  - *Signe distinctif* : Son noyau lumineux (propre aux Ossians) brille d'une intensité bien supérieure à la moyenne, et ses cheveux semblent constitués d'un fluide liquide argenté en mouvement constant.
- **☐ Nerya Selvon - L'Archimage des Ondebrises**
  - *Rôle public* : Directrice suprême de l'académie magique, elle est vénérée par ses élèves et respectée par ses pairs. C'est l'une des plus grandes spécialistes mondiales du contrôle des courants marins et de la manipulation des tempêtes. Elle

est la garante du prestige académique d'Arsolane.

- *Signe distinctif* : Des yeux d'un turquoise lumineux perçant, vêtue d'une robe magistrale tissée à partir d'eau solidifiée par la magie.
  - **☐ Vaelor d'Anokala - Le Capitaine des Patrouilles**
    - *Rôle public* : Chef suprême des forces armées et des mages élémentaires chargés de la protection de la cité-cristal. Descendant d'une redoutable lignée guerrière issue des grandes abysses, il incarne la puissance militaire défensive d'Arsolane.
    - *Signe distinctif* : Son corps est composé d'un fluide sombre et mystérieux, parcouru de tatouages rituels lumineux sur le torse.
- 

## Faune Unique de la Mer de Kalystrine

- **Les Anguilles de Flux** : Créatures serpentiformes presque totalement invisibles car leur corps est composé d'eau pure. Elles nagent à travers les parois liquides de la cité et réagissent aux courants magiques, servant parfois de guides passifs pour les mages.
  - **Les Méduses-Chœurs** : De grandes méduses bioluminescentes qui flottent dans les niveaux inférieurs et les *Jardins Abyssaux*. Fait fascinant, leur lumière pulse et change de couleur en se synchronisant parfaitement avec les vibrations des chants liquides des Ossians.
  - **Les Dragons-Étoiles des Profondeurs** : De petits reptiles marins inoffensifs dotés d'écailles hautement bioluminescentes. Leurs mouvements lents au milieu des récifs sombres donnent aux profondeurs d'Arsolane l'apparence d'un ciel étoilé sous-marin.
  - **Le Prédateur des Fosses (Le Khallor)** : Une menace sauvage qui rôde loin sous la cité. Ces requins abyssaux aveugles traquent leurs proies grâce aux variations de pression. Seuls les guerriers d'élite sous les ordres du Capitaine Vaelor savent les repousser ou utiliser leur venin pour l'alchimie.
- 

## Secrets & Diplomatie de l'Ombre [Réservé au MJ]

- **Le Secret des Secrets (L'Ombre d'Aurelia)** : La véritable raison de la tension glaciale de la Matriarche Kritis est le retour récent de l'**Empire d'Aurelia**. Personne en surface ne sait que ce géant mythique est réapparu. Kritis a scellé de dangereux traités militaires secrets avec eux dans la *Voûte Cristalline*.
- **La Surveillance des Alliés** : L'Empire Elkhor (Everward) et les Cités Libres trouvent la diplomatie d'Arsolane un peu "trop" parfaite. Des espions des services de Samael Nifcen

(Skyperia) et des éclaireurs d'Everward rôdent dans les quartiers cosmopolites de la surface pour découvrir ce que cachent les niveaux inférieurs.

---

# Ibiriqua — la Cité-Perle



“ **Note du MJ :** Si Arsolane est le cœur politique des Ossians, Ibiriqua en est le poumon économique et touristique. C'est le lieu de villégiature le plus prisé par la haute société de Sicard. Derrière le luxe des thermes et l'abondance du marché, c'est l'endroit idéal pour croiser des diplomates corrompus, des marchands de contrées lointaines et des espions en vacances.

- **Région** : Pic rocheux de Viarne, Océan de Kalystrie.
  - **Statut** : Capitale de la tribu d'Arka, plaque tournante du myr marin et station balnéaire de luxe.
  - **Dirigeante** : La Matriarche Arka.
- 

# Présentation & Caractère de la Cité

Édifiée à même le gigantesque pic rocheux de Viarne, la cité d'Ibiriqa a été creusée et colonisée par la tribu de la Première Mère Arka. S'étendant du sommet de la falaise balayée par les embruns jusqu'aux profondeurs marines les plus sombres, elle forme une succession spectaculaire de terrasses extérieures et de cavités intérieures reliées entre elles.

- **Une Verticalité Saisissante** : La ville exploite les moindres failles du pic rocheux. Elle s'organise en étages naturels et artificiels, faisant cohabiter les installations de surface et la vie sous-marine.
  - **Les Quartiers Suspendus** : Les grandes cavités de la roche ont été aménagées en dômes translucides — de véritables bulles de verre et de flux servant de quartiers aquatiques suspendus au milieu des parois de pierre.
  - **Une Économie Prospère et Mixte** : Ibiriqa s'enrichit grâce à deux piliers : l'extraction du myr marin d'une pureté exceptionnelle et un florissant commerce de crustacés rares et exotiques.
  - **L'Éden de Sicard** : Cité balnéaire réputée à travers tout le continent, Ibiriqa est une station de vacances luxueuse qui attire continuellement les grands marchands, les diplomates fatigués et les voyageurs fortunés en quête de repos et de discrétion.
  - **Ambiance** : La cité respire la légèreté, l'insouciance et l'abondance. Les rues résonnent de chants marins traditionnels, des senteurs enivrantes des marchés de poissons et d'épices, et des reflets chatoyants des bulles de verre baignées par la lumière aquatique.
- 

## Lieux Notables & Complexes Balnéaires

- **La Source d'Azura** : Le cœur économique et le secret le mieux gardé de la cité. Il s'agit d'un réservoir naturel qui abrite le gisement de myr marin le plus pur de tout Sicard, jalousement protégé par la tribu.
- **Le Marché des Marées** : Une gigantesque halle troglodytique creusée dans la roche. C'est le point de rendez-vous des marchands internationaux où s'échangent à prix d'or les crustacés rares, les perles fines et les épices marines de Kalystrie.
- **Les Bulles de Viarne** : Le quartier résidentiel le plus prestigieux. Ces dômes de verre translucide sont littéralement encastrés dans les parois de la falaise, offrant à leurs riches

résidents une vue imprenable sur les fonds marins.

- **Les Thermes Abyssaux** : Une merveille géothermique. Ce complexe de bains d'eau chaude naturelle et de flux marins massants est l'attraction majeure de la ville pour les notables étrangers.
- 

# Politique & Tourisme : L'Hospitalité Intéressée

La société d'Ibiriqa est régie par une structure matriarcale traditionnelle où la sagesse et le contrôle de l'élément aquatique dictent la légitimité du pouvoir.

- **Le Matriarcat Ouvert** : La Mère Arka maintient un équilibre fragile mais hautement rentable entre le respect des traditions de son peuple et l'ouverture culturelle et économique indispensable au tourisme de masse.
  - **La Diplomatie des Bains** : À Ibiriqa, les traités ne se signent pas dans de froides salles de conseil, mais dans la chaleur des thermes ou lors de banquets de crustacés. La politique y est fluide, faite de compromis secrets, de pots-de-vin feutrés et d'alliances informelles.
- 

# Personnages Importants d'Ibiriqa

- **☐ Arka - La Première Mère d'Ibiriqa**
  - *Rôle public* : Fondatrice légendaire de la tribu et dirigeante profondément respectée par son peuple. Elle est célèbre à travers l'océan pour son sens inné du commerce, son intelligence politique et son hospitalité légendaire. Elle s'assure que la cité reste un havre de paix prospère.
  - *Signe distinctif* : Son corps de fluide arbore une teinte turquoise d'une limpidité parfaite, et son noyau brille d'un éclat pur comparable à une perle fine.
- **☐ Selior Vanth - Le Maître des Marées**
  - *Rôle public* : Responsable en chef du marché central troglodytique et grand ordonnateur des échanges internationaux. C'est un diplomate commercial d'une habileté redoutable, gérant les flux économiques d'Ibiriqa d'une main de maître.
  - *Signe distinctif* : Son corps est parcouru de tatouages lumineux complexes en forme de spirales, et il porte des vêtements d'apparat richement incrustés de perles rares.
  - *Note du MJ* : Selior aime le luxe et le prestige extérieur. Il se montre parfois un peu trop complaisant avec les intérêts des marchands étrangers (notamment ceux de Levecourt ou de Vesperion), ce qui commence à éveiller les soupçons des mages d'Arsolane.
- **☐ Ynera Dosil - La Gardienne des Thermes**

- *Rôle public* : Prêtresse-mystique responsable des célèbres Thermes Abyssaux. Figure incontournable de la vie spirituelle et de la médecine de la cité, elle enseigne que la détente du corps est la première étape vers la pureté de l'âme. Ses bains sont autant des lieux de relaxation que des sanctuaires de rituels religieux dédiés aux flux marins.
  - *Signe distinctif* : Des yeux d'un argent voilé mystique, et un fluide corporel scintillant en permanence à la manière d'un miroir liquide.
- 

## Faune Unique du Pic de Viarne

- **Les Crabes de Nacre** : Crustacés géants dont la carapace brille d'iridescences splendides. Très calmes, ils sont élevés dans les bas-fonds d'Ibiriqua. Leur chair est un mets de luxe absolu sur les tables de la surface, et leurs pinces vides sont sculptées pour faire des bijoux prisés.
  - **Les Homards de Cristal** : Une espèce de crustacé rare vivant exclusivement à proximité de la *Source d'Azura*. Ils absorbent de microscopiques fragments de myr marin, ce qui rend leur sang hautement réactif à l'alchimie et leur carapace translucide comme du diamant.
  - **Les Raies Thermales** : De larges créatures marines dociles qui se rassemblent par dizaines autour des failles géothermiques sous-marines. Elles adorent la chaleur des *Thermes Abyssaux* et se laissent parfois caresser par les baigneurs sous-marins.
  - **Les Méduses-Ombrelles de Viarne** : Petites méduses qui flottent autour des *Bulles de Viarne*. Elles absorbent l'excès de brume marine en surface et scintillent d'un blanc laiteux la nuit, servant de lanternes naturelles le long des passerelles rocheuses.
- 

## Secrets & Diplomatie de l'Ombre [Réservé au MJ]

- **Le Conflit avec New Abuja** : Ibiriqua est l'alliée historique de l'Empire Elkhor (Everward) et maintient d'excellentes relations de commerce avec les Cités Libres. En revanche, les relations sont extrêmement tendues avec la mégapole humaine de **New Abuja**. Les industriels humains accusent la Mère Arka de monopoliser le myr marin ultra-pur de la *Source d'Azura* et d'asphyxier l'économie humaine avec des taxes de navigation abusives sur leurs navires de commerce.
- **La Trahison des Flux** : La paranoïa de New Abuja est alimentée en secret par **Selior Vanth**. Ce dernier, aveuglé par son amour de l'or étranger et du prestige, touche d'importants pots-de-vin de la part de cartels humains de New Abuja et de marchands véreux de **Levecourt**. Il a secrètement fourni des plans partiels des conduits de la *Source*

*d'Azura* à ces factions, mettant en péril le secret le plus précieux de la tribu.

- **La Vigilance d'Arsolane** : Les mages d'Arsolane surveillent de très près Ibiriqua. Ils craignent que la légèreté de la Mère Arka face aux étrangers ne finisse par attirer l'attention sur les secrets des Ossians, ou pire, ne vienne briser le secret absolu entourant le retour de l'Empire d'Aurelia.
- 

1.

# D'Anokala — la Cité-Fer



“ **Note du MJ :** Là où Arsolane incarne la sagesse et Ibiriqua le plaisir, D'Anokala est le bouclier impitoyable du peuple Ossian. C'est une cité-garnison austère, taillée dans une roche rougeoyante et baignée d'eaux ferrugineuses. C'est le

terrain idéal pour confronter tes joueurs à la rudesse militaire, à des rituels de fer et à une poudrière diplomatique entre puissances terrestres rivales.

- **Région** : Frontière maritime des continents du Sud-Ouest.
- **Statut** : Forteresse martiale suprême, avant-poste défensif des Ossians et centre de forge minérale.
- **Dirigeante** : La Matriarche Sakira.

## Présentation & Caractère de la Cité

Bâtie autour de sources ferrugineuses qui teintent ses eaux de reflets rouge-orangé, D'Anokala est la cité la plus martiale des Ossians. Ville austère mais imposante, elle n'est pas tournée vers le commerce de luxe ou la villégiature : elle se présente comme un rempart guerrier indomptable, forgeant ses enfants dans la discipline, la rudesse et le devoir.

- **Une Cité Minérale** : L'architecture n'est pas faite de verre pur, mais d'une structure cristalline intimement mêlée à la roche ferrugineuse locale, ce qui donne aux parois de la ville une teinte rougeoyante et sanglante unique.
- **Les Ossians Orange** : L'omniprésence des minéraux a provoqué une spécificité génétique unique chez les habitants. Les Ossians d'D'Anokala possèdent une pigmentation orangée incandescente, véritable héritage direct des sources qui imprègnent leur fluide corporel. C'est une marque identitaire et de fierté absolue.
- **Un Peuple Endurant** : Forgés par un environnement rude, les habitants sont réputés à travers tout Sicard pour leur incroyable dureté au combat, leur résistance physique et leur loyauté indéfectible envers le matriarcat.
- **Ambiance** : L'atmosphère y est sombre, tendue et profondément martiale. Les chants qui résonnent dans ses halls de pierre ne sont pas des harmonies poétiques, mais des hymnes guerriers vibrants. Chaque Ossian y grandit avec l'idée de défendre les océans coûte que coûte. La cité est crainte autant que respectée : elle est le bouclier ossian, intransigeant et incorruptible.

## Lieux Notables & Complexes Militaires

- **La Source de Feu-Liquide** : Un immense bassin central d'où jaillissent les eaux ferrugineuses bouillonnantes de la terre. C'est à la fois le cœur énergétique de la ville, un sanctuaire religieux et le lieu d'initiation obligatoire pour tous les jeunes appelés.
- **Le Bastion Abyssal** : Une forteresse sous-marine colossale, taillée dans les racines de la roche. Elle sert de garnison principale, de centre de commandement pour les patrouilles

d'élite et d'école militaire suprême pour les officiers ossians.

- **La Forge des Flux** : Un atelier industriel et magique unique au monde. Les artisans y combinent les propriétés de l'eau ferrugineuse lourde aux techniques de manipulation des fluides pour forger des armes et des armures symbiotiques imprégnées de minéraux, presque indestructibles.
  - **Les Colonnes Sanglantes** : De hautes formations rocheuses naturelles d'un rouge vif qui s'élancent hors de l'eau. Ce labyrinthe de pierre sert de terrain d'entraînement intensif pour les embuscades et de site sacré pour les rituels guerriers de la tribu.
- 

# Politique & Discipline : Le Matriarcat de Fer

À D'Anokala, la structure matriarcale traditionnelle a pris une tournure strictement militaire.

- Le pouvoir est centralisé entre les mains de la Première Mère Sakira, dont les décisions sont sans appel. La priorité absolue de son gouvernement est la survie collective, l'entretien des défenses et la préparation perpétuelle à la guerre.
  - L'éthique locale méprise la mollesse des cités balnéaires. La vie y est réglementée par des revues de troupes et des rituels de passage rigoureux sous la surveillance des prêtres-guerriers.
- 

# Personnages Importants de D'Anokala

- **☐ Sakira - La Première Mère de D'Anokala**
  - *Rôle public* : Matriarche autoritaire, froide mais considérée comme profondément juste par son peuple. Elle dirige la cité d'une main de fer et se positionne comme la garante absolue de la discipline tribale et de la survie guerrière de sa race face aux menaces extérieures.
  - *Signe distinctif* : Un corps de fluide orangé particulièrement incandescent, et un noyau magique qui brille dans sa poitrine comme une braise ardente.
- **☐ Hirenn Kaor - Le Maître des Colonnes Sanglantes**
  - *Rôle public* : Instructeur militaire en chef et prêtre-guerrier suprême de la cité. Il incarne à lui seul la fusion parfaite de la foi envers les anciens rituels et de la discipline martiale moderne. Il est le responsable absolu de l'entraînement des recrues et de la sacralité des rites de combat.

- *Signe distinctif* : Une silhouette massive dont le corps est marqué de profondes cicatrices de minéraux incrustées dans son fluide, et des yeux d'un rougeoyant sinistre qui brillent dans le noir.
- 

# Faune Unique des Eaux Ferrugineuses

- **Les Crabes-Enclumes** : Crustacés massifs dont la carapace a absorbé tellement de sédiments métalliques qu'elle est devenue lourde et dure comme de l'acier trempé. Très agressifs, ils sont capturés et utilisés à la *Forge des Flux* pour tester le tranchant des nouvelles armes métalliques.
  - **Les Requins de Rouille** : Les grands prédateurs de la région. Ces squales abyssaux possèdent une peau rugueuse teintée d'ocre et une morsure qui provoque de terribles infections métalliques. Les patrouilles du Bastion Abyssal ont appris à les dompter pour s'en servir comme montures de combat.
  - **Les Méduses-Braises** : De grandes méduses orange vif qui flottent à proximité de la *Source de Feu-Liquide*. Leurs filaments n'injectent pas du venin, mais un acide ferreux brûlant qui peut faire fondre le blindage des navires de surface.
  - **Les Sangsues de Fer** : De petits parasites rampants qui pullulent au pied des *Colonnes Sanglantes*. Elles s'accrochent aux armures ou à la peau des intrus pour absorber l'énergie minérale et magique, affaiblissant rapidement les guerriers imprudents.
- 

# Secrets & Diplomatie de l'Ombre [Réservé au MJ]

- **La Poudrière des Éléments** : Pour assurer sa sécurité et financer ses infrastructures, D'Anokala a signé de puissants traités défensifs avec deux géants terrestres : la **République Pyrax de Mitran** et l'**Empire Tellurain de Ghebe**. Le port de surface de la cité sert de zone tampon neutre où transitent l'ingénierie de Mitran et les métaux lourds de Ghebe. Le problème majeur est que **Ghebe et Mitran se détestent historiquement**. Faire cohabiter le Feu, la Terre et l'Eau sur les mêmes quais engendre des tensions diplomatiques au couteau.
- **Le Double Jeu des Armes** : La Première Mère Sakira joue un jeu extrêmement dangereux. Elle utilise les minéraux de la *Forge des Flux* pour fabriquer des armes d'une puissance interdite, qu'elle échange secrètement avec Mitran ET avec Ghebe, en s'assurant que les deux rivaux restent à égalité pour qu'aucun ne domine l'autre. Si l'un des deux empires découvrait que Sakira arme également son pire ennemi, D'Anokala

deviendrait la cible d'une invasion immédiate.

---