Les plaines Abraxus

- MITRAN LA COLORÉE : Le Joyau des Sables d'Abraxus

MITRAN LA COLORÉE : Le Joyau des Sables d'Abraxus



> **Note du MJ :** Mitran est le centre culturel, artistique et commercial des terres méridionales. Dans notre cadre de techno-magie et d'alchimie minérale, cette cité offre un contraste visuel saisissant : une architecture flamboyante aux pigments magiques, bâtie à l'endroit exact où un fleuve turquoise traverse un désert de sable orange vif. Ici, le pouvoir n'appartient pas à des seigneurs de guerre ou à des lignées royales, mais au Conseil des Artisans. La magie locale repose sur la maîtrise des feux alchimiques, la forge tellurique et le tissage d'étoffes enchantées.

- **Région :** Les Plaines d'Abraxus (le Désert Orange), sur le continent sud de Sicard.
- **Statut :** Plus grande ville côtière du continent d'Emura et capitale culturelle du Sud.
- **Gouvernance :** La Place du Conseil (Le Conseil des Artisans).

Présentation générale

Mitran se distingue radicalement de ses homologues du Nord. Alors que les Tellurains septentrionaux s'isolent dans les montagnes de pierre brute, les Tellurains du Sud ont choisi de s'installer et de se développer en plein cœur du désert orange d'Abraxus.
Bâtie sur le littoral du continent d'Emura, là où le fleuve **Tur'koi** rencontre la mer, la mégapole est mondialement célèbre pour son architecture éclatante. Ses façades flamboyantes sont peintes à l'aide de pigments minéraux alchimiques qui captent la lumière, faisant de la ville un phare de couleurs au milieu des dunes de sable orange.

Lieux Notables de la Cité

- **Le Marché :** Un immense marché côtier réputé dans tout Emura. C'est un dédale de tentes colorées où l'on s'arrache les plus belles étoffes enchantées, les soies précieuses et le travail des plus grands artisans du monde méridional.
- **La Grande Place :** Le cœur social de la ville, pavé de dalles de grès poli où se croisent les voyageurs, les marchands et les conteurs du désert.
- **La Place du Conseil :** Le centre politique de la cité. C'est ici que se réunit le **Conseil des Artisans**, l'instance dirigeante qui dicte les lois, gère les taxes et protège les corporations de la ville.
- **Le Quartier des Artisans :** Un secteur vibrant et bruyant qui résonne jour et nuit du sifflement des fours à verre, du cliquetis des métiers à tisser et du grondement des enclumes.
- **La Balade du Fleuve Tur'koi :** Une magnifique promenade aménagée sur les rives du fleuve. Ses eaux d'un turquoise surnaturel tranchent magnifiquement avec le sable orange environnant.

PNJ Importants de Mitran

□□ Korin Deskin — Le Maître Tellurain

- **Rôle public :** Forgeron tellurain légendaire et pilier du Quartier des Artisans. Il maîtrise la forge tellurique à la perfection, capable de plier et de purifier les métaux lourds par résonance minérale.
- **Visage caché [MJ] :** Korin utilise secrètement des techniques interdites pour forger des boucliers d'alliage capables de dissiper la magie du feu. Il craint que les tensions économiques au sein du Conseil ne finissent par déclencher un conflit ouvert avec les Pyrax.

□□ Miskillia Nikelia — L'Orfèvre de Flamme

- **Rôle public :** Une artisane Pyrax dont les bijoux et pièces d'orfèvrerie fine sont recherchés jusqu'à la Frontière pour leur éclat unique et leur capacité à emmagasiner la chaleur du soleil.
- **Visage caché [MJ] :** Ses parures de luxe intègrent des gemmes d'Abraxus hautement instables. En cas d'attaque sur le marché, un mot de passe alchimique lui permet de transformer ses créations exposées en barrières de feu défensives.

□□ Nakia Kon — La Créatrice d'Armes

- **Rôle public :** Une Pyrax ingénieuse spécialisée dans la fabrication d'armes d'exception. Ses lames soumises à des traitements thermiques alchimiques sont réputées pour leur incroyable légèreté et leur tranchant destructeur.
- **Visage caché [MJ] :** Nakia fournit discrètement des cargaisons d'armes expérimentales à la cité telluraine alliée de Nikara. Elle se prépare activement à une guerre à grande échelle contre les puissances hostiles du désert.

Géopolitique : Alliances & Ennemis

Faction / Puissance	Nature	Rôle et Positionnement dans la Campagne
Anokala	Alliance	La puissante cité-garnison des Ossians orange. Elle sert de bouclier maritime à Mitran et gère la zone tampon commerciale sur les quais.
La République des Oasis Pourpre	Alliance	Une confédération amie qui sécurise les routes caravanières à travers les dunes et approvisionne Mitran en eau pure et en denrées agricoles.
Nikara	Alliance	Cité telluraine sœur située dans les terres, liée à Mitran par un traité historique de défense mutuelle et de partage des secrets de la métallurgie.
Ghelb	**Ennemi**	**Une Cité-État Pyrax rivale**. Ses dirigeants voient d'un très mauvais œil la richesse de Mitran et envoient des pillards et des saboteurs alchimiques pour détruire l'économie de son Grand Marché.

Faction / Puissance	Nature	Rôle et Positionnement dans la Campagne
Noxis	**Ennemi**	**Un Royaume Tellurain hostile**. Traditionalistes et expansionnistes, ils considèrent les Tellurains du Sud comme des hérétiques et cherchent à assiéger Mitran pour détruire ses digues et engloutir la ville sous le sable.

Secrets du Désert Orange [Réservé au MJ]

- **L'Arme Dissimulée d'Anokala :** La Matriarche Sakira d'Anokala vend ses armes lourdes issues de la *Forge des Flux* à la fois à Mitran et à la Cité-État ennemie de **Ghelb** pour maintenir un équilibre de terreur. Si le Conseil des Artisans de Mitran découvrait cette trahison, l'alliance maritime s'effondrerait, laissant le champ libre au Royaume de **Noxis** pour lancer son invasion terrestre.
- **La Résonance d'Abraxus :** Le sable orange des plaines contient des sédiments d'un ancien titan minéral. Le Royaume de Noxis possède un artefact capable de faire entrer ce sable en résonance. Si leurs armées approchent assez près des murs, ils pourraient liquéfier le sol sous Mitran, transformant le désert orange en un immense gouffre de sables mouvants.