

Cité de la Griffe-d'Ambre (Félidae)



“ **Note du MJ** : Griffe-d'Ambre est le cœur de la puissance militaire, de la gloire et du code de l'honneur de Vallombre. Dans notre cadre de techno-magie solaire, cette citadelle n'est pas un simple château médiéval : c'est une forteresse de lumière dont les murailles d'ambre agissent comme de gigantesques capteurs magiques, emmagasinant la ferveur du jour pour alimenter les barrières de force cinétique de la ville. Les duels y sont de véritables rituels publics suivis grâce à des miroirs de projection magiques, où la force brute des Félidae est optimisée par des talismans de combat et des lames forgées dans le feu du soleil.

”

- **Région** : Les grandes plaines ouvertes de Vallombre.
- **Statut** : Capitale imprenable des Humanima félidés (Félidae).
- **Gouvernance** : Le Seigneur des Griffes et le Conseil des Arènes.

Présentation & Origines Mythiques

Bâtie au cœur des grandes plaines, la Cité de la Griffe-d'Ambre se dresse fièrement comme un défi lancé à quiconque oserait contester la suprématie des Féliidae. Ses remparts de pierre dorée surgissent du sol comme des griffes acérées, reflétant la lumière du soleil couchant pour conférer à la cité une aura presque divine.

- **La Fondation** : Érigée à une époque lointaine où les tribus féliidées devaient s'unir pour repousser les incursions humaines et reptiliennes, la citadelle fut conçue pour être définitivement imprenable. La légende affirme que ses premières fondations mêlent la pierre d'un ancien temple oublié à de l'ambre pétrifiée hautement conductrice trouvée dans les plaines.
- **La Consolidation** : Au fil des siècles, les guerres incessantes et les alliances stratégiques ont forgé le centre politique et militaire des Féliidae. C'est dans ses arènes, taillées directement dans le roc, que chaque chef et chaque champion a dû prouver sa légitimité par le sang et l'acier.

Vie Quotidienne & Climat Fraternel

La vie à Griffe-d'Ambre est une alliance permanente entre une discipline martiale rigide et une ferveur communautaire rugissante.

- **L'Éveil des Guerriers** : Chaque matin, les Murailles Dorées résonnent des rugissements des patrouilles qui s'élancent pour sécuriser les plaines environnantes. Dès leur plus jeune âge, les enfants féliidés sont soumis à un entraînement intensif pour maîtriser l'art du combat et la canalisation de leur force vitale.
- **Le Cœur des Arènes** : Les amphithéâtres de la cité sont en activité constante. On y règle aussi bien des compétitions amicales que des duels rituels ou des affrontements politiques dissimulés sous forme d'épreuves physiques.
- **La Fraternité du Sang** : Malgré la rudesse de leur culture, les féliidés partagent un sens profond de la communauté. Les grands festins nocturnes qui suivent les duels et les chants de guerre soudent les différents clans dans une unité farouche.

Politique & Loi de l'Arène

Le pouvoir à Griffe-d'Ambre est l'un des plus instables mais aussi l'un des plus respectés de Vallombre.

- **Le Seigneur des Griffes** : Ce titre suprême n'est jamais garanti par l'hérédité ou le droit du sang. Quiconque s'en estime digne et possède l'honneur nécessaire peut défier le souverain en place lors d'un duel à mort pour revendiquer la couronne.
 - **Le Conseil des Arènes** : Composé des maîtres de guerre les plus respectés et des juges des épreuves, ce conseil seconde le Seigneur dans la gestion administrative, logistique et commerciale de la cité.
-

Économie, Ressources & Technologie Organique

- **L'Élevage et la Chasse** : Les plaines ouvertes abritent de vastes troupeaux qui fournissent à la cité de la viande et du cuir de haute qualité. Le commerce des trophées de chasse (crocs, fourrures) et des bijoux d'ambre sculptés fait la richesse des marchands locaux.
 - **L'Artisanat de Pointe** : Les forgerons de la cité sont célèbres pour leurs armes et armures composites, ornées de symboles félins et souvent interfacées avec des condensateurs magiques alimentés par l'ambre. De nombreux aventuriers étrangers bravent les plaines pour venir acquérir ces équipements de guerre redoutables.
-

🏰 Lieux Notables de la Forteresse Dorée

- **Le Fort de l'Ambre** : La citadelle centrale fortifiée qui sert de siège au Seigneur des Griffes et de centre de commandement tactique.
 - **Les Grandes Arènes** : Un amphithéâtre colossal équipé de générateurs de barrières de force, où se tiennent les duels rituels, les exécutions et les épreuves sacrées.
 - **Le Marché des Griffes** : Un immense carrefour commercial où s'échangent des armes de prix, des talismans de combat, des trophées de créatures et des bijoux d'ambre.
 - **Les Murailles Dorées** : Remparts massifs combinant la pierre, l'acier et des veines d'ambre cristallin, protégeant la ville contre toute tentative de sortilège ou d'invasion.
-

Figures Majeures de Griffes-d'Ambre

☐ Rakhan Griffes-d'Or — Le Seigneur des Griffes

- **Rôle public** : Souverain suprême de la cité, courageux, indomptable et implacable. Stratège de génie, il a arraché son titre lors d'un duel mémorable contre son propre oncle, prouvant sa dévotion absolue au code de l'honneur. Sa voix puissante suffit à soulever les foules lors des assemblées.
- **Signe distinctif** : Un lion massif au pelage sombre, dont la crinière est tressée de perles d'ambre, chaque perle représentant une victoire officielle dans l'arène.
- **Visage caché [MJ]** : Les perles d'ambre dans sa crinière sont en réalité des catalyseurs de mémoire spirituelle. Elles contiennent les échos psychiques et les styles de combat de tous les adversaires qu'il a vaincus. Rakhan utilise une transe chamanique pour puiser dans ces souvenirs et anticiper les mouvements de ses rivaux, mais cette surcharge d'esprits commence à provoquer des crises de folie et d'amnésie chez le vieux lion.

☐ Seyra Lame-Silencieuse — La Maîtresse des Arènes

- **Rôle public** : Gardienne des Grandes Arènes et garante absolue de l'équité des épreuves. Aucun duel ne peut être validé sans son accord, et sa parole est respectée par le roi lui-même. Elle incarne l'idéal de discipline, de rigueur et d'impartialité pour la jeunesse félidée.
- **Signe distinctif** : Une panthère noire élancée au regard doré et perçant, arborant une profonde cicatrice sur la joue, souvenir d'un duel formateur perdu dans sa jeunesse.
- **Visage caché [MJ]** : Seyra est une tisseuse de flux d'une habileté rare. Depuis son perchoir, elle contrôle secrètement les courants de Myr et les baumes alchimiques des *Grandes Arènes*. Si elle estime qu'un prétendant au trône n'a pas l'honneur requis ou est manipulé par des puissances humaines, elle utilise sa sorcellerie pour briser discrètement ses enchantements d'armure ou dissiper sa force en plein combat.

☐ Kael Tigran — Le Commandant des Murailles

- **Rôle public** : Chef militaire chargé de la sécurité des *Murailles Dorées* et des plaines. D'une loyauté sans faille envers Rakhan, c'est un soldat calme, solide comme un roc, qui veille jour et nuit sur la cité.
- **Signe distinctif** : Un tigre massif dont la fourrure rayée est gravée de marques de guerre et de runes protectrices, portant une lourde armure composite incrustée de crocs.
- **Visage caché [MJ]** : L'armure de Kael intègre une relique de vision lointaine (une lentille de prescience ensorcelée) récupérée sur un éclaireur de Néo-Boston. En analysant les flux

d'énergie des murailles, Kael a découvert une faille critique : l'ambre des remparts sature et pourrait exploser si elle est frappée par un sortilège de feu solaire trop concentré. Il cherche désespérément une solution alchimique sans en parler à Rakhan, pour ne pas l'impliquer dans les intrigues politiques de la cité.

Bestiaire des Grandes Plaines

- **Les Lions de Surcharge (Kinetic Lions) :**

- *Description* : Félines géants des plaines dont la fourrure possède des propriétés magiques accumulatrices. Plus ils courent et reçoivent d'impacts, plus leur corps génère de l'énergie de foudre.
- *Rôle* : Les patrouilles de Kael les utilisent comme montures de charge rapides. Lors des chocs, ils libèrent une onde de choc électrique capable de désactiver les mécanismes des armes ou des armures adverses.

- **Les Faucons d'Ambre (Amber-Hawks) :**

- *Description* : Rapaces diurnes dont les yeux ont été enchantés avec des rituels de vision à longue portée par les mystiques.
 - *Utilisation* : Ils survolent les plaines en permanence, transmettant leurs visions par résonance spirituelle directement dans les miroirs de scrutation des gardes postés sur les *Murailles Dorées*.
-

Secrets du Bastion [Réservé au MJ]

- **L'Ingérence de Néo-Boston** : Une faction radicale de jeunes guerriers félidés, fatiguée de la patience diplomatique de Rakhan, est secrètement financée par des érudits de Néo-Boston. Ces derniers leur fournissent des elixirs de fureur et des talismans de réflexes interdits pour qu'un jeune champion puisse défier et exécuter Rakhan lors du prochain grand tournoi, transformant Griffes-d'Ambre en un protectorat militaire humain.
 - **Le Secret de la Pierre Dorée** : Le temple oublié dont les pierres ont servi à bâtir les murailles était un centre de confinement pré-impérial. L'ambre pétrifiée n'est pas un simple minéral, mais une barrière magique figée contenant un fléau pathogène hautement mortel pour les Reptiliens de *Cuir-Noir*. Si les murailles venaient à être brisées ou si l'ambre était dissoute par un acide alchimique lourd, le mal se répandrait dans l'atmosphère de Vallombre.
-