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.

Révision #3
Créé 6 septembre 2025 21:32:57 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 12:32:52 par karubak