

Arsolane — la Cité-Cristal



Présentation

Arsolane est la plus grande et la plus influente des tribus ossians, dirigée par la matriarche **Kritis**. Située au cœur de la mer de Kalystrine, elle s'élève des flots comme un récif de verre, éclatant de lumière au sommet et s'enfonçant dans les abysses où règnent la bioluminescence.

Plus qu'une simple cité, Arsolane est le cœur politique et culturel des Ossians : c'est ici que se décident les alliances tribales, que se transmettent les traditions, et que se forme la nouvelle génération de mages élémentaires aquatiques.

Caractère de la cité

- **Cité-Cristal** : architecture translucide, fines parois de verre naturel et de flux liquides en mouvement.
 - **Étage de lumière et d'ombre** : niveaux supérieurs baignés de soleil, profondeurs illuminées par les créatures et végétaux bioluminescents.
 - **Cité cosmopolite** : bien que majoritairement ossiane, Arsolane accueille humains, Ikariens (jamais bannis) et Tellurains.
 - **Centre magique** : abrite l'une des écoles d'élémentalisme aquatique les plus prestigieuses de Sicard.
-

Lieux notables

- **L'Académie des Ondebrises** : école de magie aquatique, réputée pour former les plus grands mages élémentaires.
 - **Les Jardins Abyssaux** : vastes serres marines éclairées par la bioluminescence, où l'on cultive des espèces rares venues des profondeurs.
 - **La Salle des Marées** : lieu politique où se réunissent les matriarches et leurs émissaires pour décider des orientations tribales.
 - **La Voûte Cristalline** : bulle de verre centrale, sanctuaire surveillé par les patrouilles de mages élémentaires.
-

Ambiance

Arsolane est une cité de contrastes : éclatante en surface, mystérieuse en profondeur. L'air y résonne de chants liquides, de rituels dédiés à Venyr et Gronda, et du murmure constant des flux. Cosmopolite et ouverte, mais fermement protégée par ses mages, elle est à la fois un **havre de savoir** et une **forteresse translucide**. Chaque habitant y ressent la fierté d'appartenir à la tribu qui incarne l'âme de la mer Kalystrine.

PNJ majeurs

Kritis, Première Mère d'Arsolane

Matriarche et dirigeante incontestée de la cité. Sage glaciale, mais vision claire des équilibres.

- **Signe** : noyau lumineux plus brillant que la moyenne, cheveux liquides argentés.
- **Rôle** : gardienne de l'unité ossiane, arbitre des alliances tribales.



Nerya Selvon, Archimage des Ondebrises

Directrice de l'académie magique, vénérée par ses élèves. Spécialiste du contrôle des courants et des tempêtes marines.

- **Signe** : yeux turquoise lumineux, robe tissée d'eau solidifiée.
- **Rôle** : formatrice des futurs mages, garante du prestige académique.



Vaelor D'Anokala, Capitaine des Patrouilles

Chef des mages élémentaires chargés de surveiller et protéger la cité. Descendant d'une lignée guerrière abyssale.

- **Signe** : fluide sombre, tatouages lumineux sur le torse.
- **Rôle** : défenseur d'Arsolane, autorité militaire.



Révision #2

Créé 6 septembre 2025 20:50:31 par karubak

Mis à jour 7 septembre 2025 20:48:56 par karubak