

# Ibiriqva — la Cité-Perle



## Présentation

Édifiée dans le **pic rocheux de Viarne**, Ibiriqva a été creusée et colonisée par la tribu de la mère **Arka**. La cité s'étend du sommet de la falaise jusqu'à ses profondeurs marines, formant une succession de terrasses et de cavités reliées entre elles.

Connue pour son **myr marin d'une pureté exceptionnelle** et son florissant **commerce de crustacés**, Ibiriqua est autant un centre commercial qu'une destination de villégiature réputée dans tout Sicard.

---

## Caractère de la cité

- **Ville verticale** : de la cime du pic aux abîmes sous-marins, organisée en étages naturels et artificiels.
  - **Bulle de verre** : cavités aménagées en dômes translucides, véritables quartiers aquatiques suspendus dans la roche.
  - **Économie mixte** : extraction du myr marin, pêche, élevage de crustacés rares.
  - **Cité balnéaire** : réputée comme **station de vacances**, attirant marchands, diplomates et voyageurs en quête de repos.
- 

## Lieux notables

- **La Source d'Azura** : réservoir naturel de myr marin, réputé comme le plus pur du monde, cœur économique de la cité.
  - **Le Marché des Marées** : gigantesque halle troglodytique où s'échangent crustacés rares, perles et épices marines.
  - **Les Bulles de Viarne** : quartiers résidentiels construits dans des dômes de verre translucide suspendus dans la paroi rocheuse.
  - **Les Thermes Abyssaux** : bains d'eau chaude naturelle et de flux marins, attraction majeure pour visiteurs et notables.
- 

## Ambiance

Ibiriqua respire la **légèreté et l'abondance** : chants marins, odeurs de marchés, et reflets des bulles de verre baignées de lumière aquatique. On y vient pour commercer, négocier, mais aussi se détendre. Si Arsolane est le cœur politique des Ossians, Ibiriqua en est le **poumon économique et touristique**, symbole de prospérité et d'ouverture.

---

## PNJ majeurs

### **Arka, Première Mère d'Ibiriqua**

Fondatrice de la tribu et dirigeante respectée. Connue pour son sens du commerce et son hospitalité.

- **Signe** : fluide turquoise limpide, noyau brillant comme une perle.
- **Rôle** : garante de l'équilibre entre tradition et ouverture.



### **S**elior Vanth, Maître des Marées

Responsable du marché central et des échanges internationaux. Diplomate habile, parfois trop proche des intérêts étrangers.

- **Signe** : tatouages lumineux en spirales, vêtements incrustés de perles.
- **Rôle** : chef marchand, gardien des flux économiques.

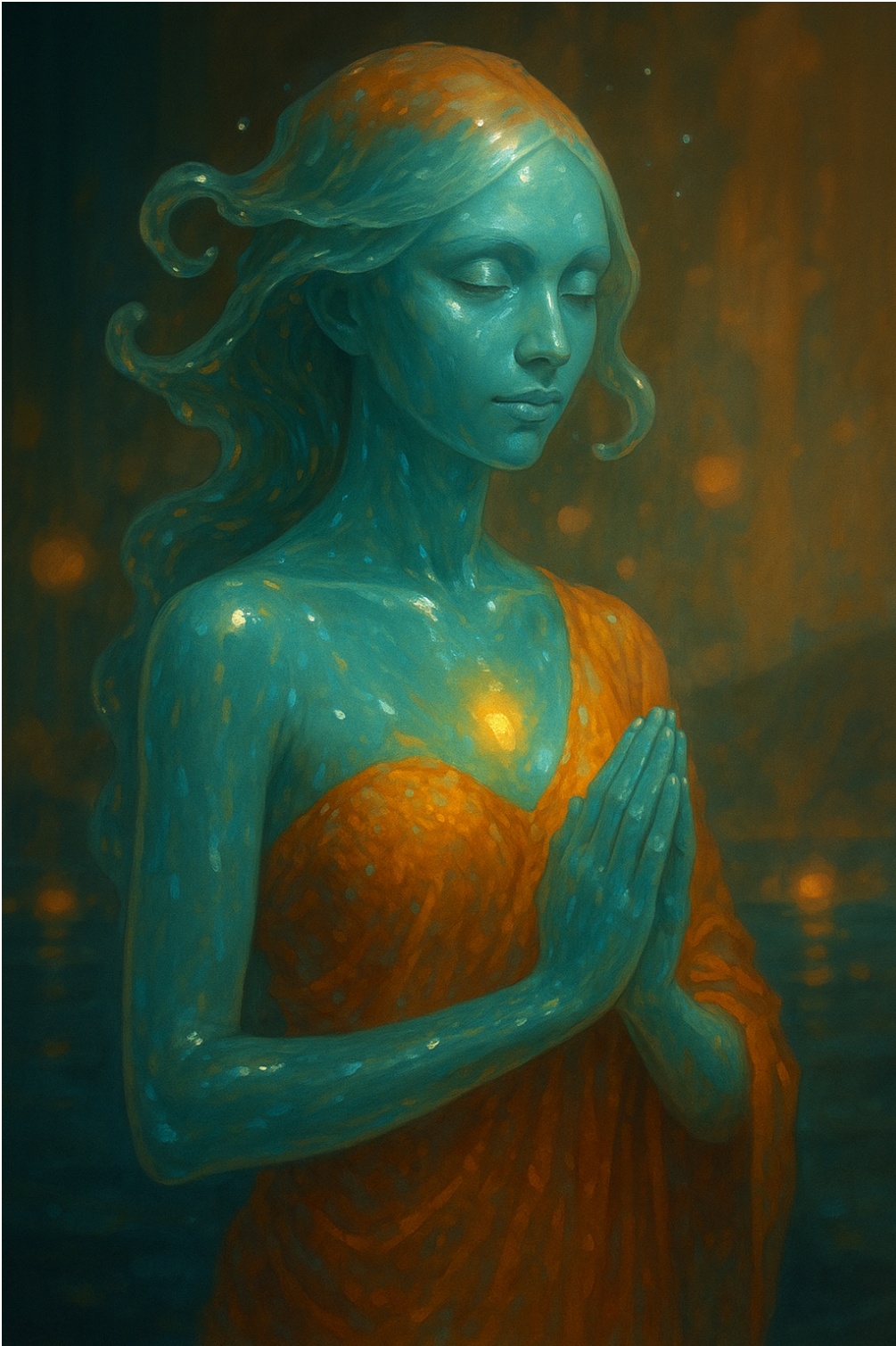


### **Y**nera Dosil, Gardienne des Thermes

Prêtresse-mystique des eaux chaudes, figure de la détente spirituelle. Ses bains sont autant des

lieux de repos que de rituels religieux.

- **Signe** : yeux argentés voilés, fluide scintillant comme un miroir.
- **Rôle** : prêtresse-soignante, ambassadrice de l'âme d'Ibiriqua.



---

Révision #1

Créé 6 septembre 2025 21:11:10 par karubak

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