Ibiriqua — la Cité-Perle



> **Note du MJ :** Si Arsolane est le cœur politique des Ossians, Ibiriqua en est le poumon économique et touristique. C'est le lieu de villégiature le plus prisé par la haute société de Sicard. Derrière le luxe des thermes et l'abondance du marché, c'est l'endroit idéal pour croiser des diplomates corrompus, des marchands de contrées lointaines et des espions en vacances.

- **Région :** Pic rocheux de Viarne, Océan de Kalystrie.
- **Statut :** Capitale de la tribu d'Arka, plaque tournante du myr marin et station balnéaire de luxe.
- **Dirigeante :** La Matriarche Arka.

Présentation & Caractère de la Cité

Édifiée à même le gigantesque pic rocheux de Viarne, la cité d'Ibiriqua a été creusée et colonisée par la tribu de la Première Mère Arka. S'étendant du sommet de la falaise balayée par les embruns jusqu'aux profondeurs marines les plus sombres, elle forme une succession spectaculaire de terrasses extérieures et de cavités intérieures reliées entre elles.

- **Une Verticalité Saisissante :** La ville exploits les moindres failles du pic rocheux. Elle s'organise en étages naturels et artificiels, faisant cohabiter les installations de surface et la vie sous-marine.
- **Les Quartiers Suspendus :** Les grandes cavités de la roche ont été aménagées en dômes translucides — de véritables bulles de verre et de flux servant de quartiers aquatiques suspendus au milieu des parois de pierre.
- **Une Économie Prospère et Mixte :** Ibiriqua s'enrichit grâce à deux piliers : l'extraction du myr marin d'une pureté exceptionnelle et un florissant commerce de crustacés rares et exotiques.
- **L'Éden de Sicard :** Cité balnéaire réputée à travers tout le continent, Ibiriqua est une station de vacances luxueuse qui attire continuellement les grands marchands, les diplomates fatigués et les voyageurs fortunés en quête de repos et de discrétion.
- **Ambiance :** La cité respire la légèreté, l’insouciance et l’abondance. Les rues résonnent de chants marins traditionnels, des senteurs enivrantes des marchés de poissons et d'épices, et des reflets chatoyants des bulles de verre baignées par la lumière aquatique.

Lieux Notables & Complexes Balnéaires

- **La Source d’Azura :** Le cœur économique et le secret le mieux gardé de la cité. Il s'agit d'un réservoir naturel qui abrite le gisement de myr marin le plus pur de tout Sicard, jalousement protégé par la tribu.
- **Le Marché des Marées :** Une gigantesque halle troglodytique creusée dans la roche. C'est le point de rendez-vous des marchands internationaux où s’échangent à prix d'or les crustacés rares, les perles fines et les épices marines de Kalystrie.

- **Les Bulles de Viarne :** Le quartier résidentiel le plus prestigieux. Ces dômes de verre translucide sont littéralement encastrés dans les parois de la falaise, offrant à leurs riches résidents une vue imprenable sur les fonds marins.
- **Les Thermes Abyssaux :** Une merveille géothermique. Ce complexe de bains d’eau chaude naturelle et de flux marins massants est l'attraction majeure de la ville pour les notables étrangers.

Politique & Tourisme : L'Hospitalité Intéressée

La société d'Ibiriqua est régie par une structure matriarcale traditionnelle où la sagesse et le contrôle de l'élément aquatique dictent la légitimité du pouvoir.

- **Le Matriarcat Ouvert :** La Mère Arka maintient un équilibre fragile mais hautement rentable entre le respect des traditions de son peuple et l'ouverture culturelle et économique indispensable au tourisme de masse.
- **La Diplomatie des Bains :** À Ibiriqua, les traités ne se signent pas dans de froides salles de conseil, mais dans la chaleur des thermes ou lors de banquets de crustacés. La politique y est fluide, faite de compromis secrets, de pots-de-vin feutrés et d'alliances informelles.

Personnages Importants d'Ibiriqua

- **Arka – La Première Mère d’Ibiriqua**
  - *Rôle public :* Fondatrice légendaire de la tribu et dirigeante profondément respectée par son peuple. Elle est célèbre à travers l'océan pour son sens inné du commerce, son intelligence politique et son hospitalité légendaire. Elle s'assure que la cité reste un havre de paix prospère.
  - *Signe distinctif :* Son corps de fluide arbore une teinte turquoise d'une limpidité parfaite, et son noyau brille d'un éclat pur comparable à une perle fine.
- **Selior Vanth – Le Maître des Marées**
  - *Rôle public :* Responsable en chef du marché central troglodytique et grand ordonnateur des échanges internationaux. C'est un diplomate commercial d'une habileté redoutable, gérant les flux économiques d'Ibiriqua d'une main de maître.
  - *Signe distinctif :* Son corps est parcouru de tatouages lumineux complexes en forme de spirales, et il porte des vêtements d'apparat richement incrustés de perles rares.
  - *Note du MJ :* Selior aime le luxe et le prestige extérieur. Il se montre parfois un peu trop complaisant avec les intérêts des marchands étrangers (notamment ceux de

Levecourt ou de Vesperion), ce qui commence à éveiller les soupçons des mages d'Arsolane.

- **Ynera Dosil – La Gardienne des Thermes**
  - *Rôle public :* Prêtresse-mystique responsable des célèbres Thermes Abyssaux. Figure incontournable de la vie spirituelle et de la médecine de la cité, elle enseigne que la détente du corps est la première étape vers la pureté de l'âme. Ses bains sont autant des lieux de relaxation que des sanctuaires de rituels religieux dédiés aux flux marins.
  - *Signe distinctif :* Des yeux d'un argent voilé mystique, et un fluide corporel scintillant en permanence à la manière d'un miroir liquide.

Faune Unique du Pic de Viarne

- **Les Crabes de Nacre :** Crustacés géants dont la carapace brille d'iridescences splendides. Très calmes, ils sont élevés dans les bas-fonds d'Ibiriqua. Leur chair est un mets de luxe absolu sur les tables de la surface, et leurs pinces vides sont sculptées pour faire des bijoux prisés.
- **Les Homards de Cristal :** Une espèce de crustacé rare vivant exclusivement à proximité de la *Source d'Azura*. Ils absorbent de microscopiques fragments de myr marin, ce qui rend leur sang hautement réactif à l'alchimie et leur carapace translucide comme du diamant.
- **Les Raies Thermales :** De larges créatures marines dociles qui se rassemblent par dizaines autour des failles géothermiques sous-marines. Elles adorent la chaleur des *Thermes Abyssaux* et se laissent parfois caresser par les baigneurs sous-marins.
- **Les Méduses-Ombrelles de Viarne :** Petites méduses qui flottent autour des *Bulles de Viarne*. Elles absorbent l'excès de brume marine en surface et scintillent d'un blanc laiteux la nuit, servant de lanternes naturelles le long des passerelles rocheuses.

Secrets & Diplomatie de l'Ombre [Réservé au MJ]

- **Le Conflit avec New Abuja :** Ibiriqua est l'alliée historique de l'Empire Elkhor (Everward) et maintient d'excellentes relations de commerce avec les Cités Libres. En revanche, les relations sont extrêmement tendues avec la mégapole humaine de **New Abuja**. Les industriels humains accusent la Mère Arka de monopoliser le myr marin ultra-pur de la *Source d'Azura* et d'asphyxier l'économie humaine avec des taxes de navigation abusives sur leurs navires de commerce.

- **La Trahison des Flux :** La paranoïa de New Abuja est alimentée en secret par **Selior Vanth**. Ce dernier, aveuglé par son amour de l'or étranger et du prestige, touche d'importants pots-de-vin de la part de cartels humains de New Abuja et de marchands véreux de **Levecourt**. Il a secrètement fourni des plans partiels des conduits de la *Source d'Azura* à ces factions, mettant en péril le secret le plus précieux de la tribu.
- **La Vigilance d'Arsolane :** Les mages d'Arsolane surveillent de très près Ibiriqua. Ils craignent que la légèreté de la Mère Arka face aux étrangers ne finisse par attirer l'attention sur les secrets des Ossians, ou pire, ne vienne briser le secret absolu entourant le retour de l'Empire d'Aurelia.

1.

Révision #4
Créé 6 septembre 2025 21:11:10 par karubak
Mis à jour 18 mai 2026 12:32:19 par karubak