

Présentation générale

Le Discours Officiel / Ce que le monde en sait

Éparpillées à travers les plus grandes et sauvages étendues d'eau de Sicard, les cités aquatiques ossianes sont les berceaux originels du Peuple des Flux. Nées de la magie élémentaire et des vestiges du Dieu de la Vie, ces villes sous-marines sont considérées par les érudits de surface comme des merveilles d'architecture organique et de verre magique.

Chaque cité possède sa propre identité visuelle et sa propre culture, dictées par l'environnement marin qui l'abrite. Cependant, elles partagent toutes une architecture unique, dite **amphibie** : construites à moitié sur l'eau et à moitié sous l'eau. La surface émergée (terrasses, ports suspendus, halles) accueille les navires et les diplomates des races de chair, tandis que les profondeurs immergées (dômes de verre naturel, bulles de flux, quartiers abyssaux) protègent la véritable vie intime des Ossians.

Pour le monde extérieur, les Ossians incarnent la diplomatie parfaite et l'adaptation. Leurs cités sont régies par un matriarcat ancestral où les Premières Mères gouvernent avec une sagesse fluide. Elles maintiennent une paix apparente et de fructueux accords avec les **Cités Libres**, ainsi qu'une alliance historique et solide avec l'**Empire Elkhor (Everward)**.

La Réalité du Terrain [Réservé au MJ]

Derrière les façades lumineuses, l'accueil légendaire et la fluidité diplomatique des Ossians se cache une vérité beaucoup plus complexe, nerveuse et secrète.

- **La Paranoïa de la Survie** : Le fait que ces cités soient isolées et dispersées aux quatre coins du globe n'est pas un hasard géographique, mais une stratégie de survie. Les Ossians se souviennent que leur don de métamorphose et leur lien avec le Dieu Décomposé inspirent une peur ancestrale aux races de chair. Sous l'eau, la politique matriarcale est inflexible : la protection du secret des Noyaux et la survie de l'espèce passent avant tout. Les traités signés avec les nations de surface ne sont que des boucliers diplomatiques ; les Mères savent que si les armées de surface trouvaient un moyen de respirer ou de briser leurs dômes de verre, la Kalystrie et les autres mers se transformeraient en un nouveau Zynchara.
- **Le Secret des Secrets (Le Retour d'Aurelia)** : Il existe une raison bien plus brûlante et terrifiante à la nervosité actuelle des Matriarches. L'**Empire d'Aurelia**, cette puissance

mythique que tout le monde croyait disparue à jamais depuis des millénaires, vient de réapparaître dans le plus grand secret. Les dirigeants d'Aurelia refusent catégoriquement de révéler leur existence pour le moment et préparent leurs plans dans l'ombre. Seule la Cité d'Arsolane a réussi l'exploit d'entrer en contact avec eux et de signer des traités commerciaux et militaires clandestins. Les Ossians cachent le plus grand secret de Sicard, un secret qui, s'il venait à être découvert par Skyperia ou Everward, déclencherait une guerre mondiale immédiate.

- **L'Asphyxie Humaine** : Cette opulence cachée et ce monopole sur les ressources marines créent de vives tensions avec d'autres puissances terrestres, notamment la mégapole humaine de **New Abuja**, qui soupçonne les Ossians de préparer quelque chose et voit d'un très mauvais œil leur contrôle sur les routes océaniques.

Les Fondements Communs de la Culture Aquatique

Peu importe où elles se situent dans le monde, les quatre grandes cités partagent trois piliers immuables :

- **L'Autorité des Mères (Le Matriarcat)** : Le pouvoir exécutif et spirituel est exclusivement détenu par les femmes. Parce qu'elles incarnent la mer nourricière et le flux de la vie, seules les Matriarches peuvent siéger dans les conseils majeurs. Les hommes y sont respectés mais occupent les fonctions mobiles (guerre, exploration, commerce extérieur).
- **La Dualité des Chants** : La religion n'est pas faite de dogmes écrits, mais de vibrations. Toutes les cités vibrent au rythme des rituels dédiés à Venyr (le calme, la mort, les abysses) et Gronda (le mouvement, la vie, la surface).
- **La Loi du Changement** : Rien n'est figé. L'architecture de ces villes bouge en fonction des marées, et les lois s'adaptent aux cycles de l'océan. Pour un Ossian, l'immobilité des cités humaines est une anomalie contre-nature.

Révision #4

Créé 7 septembre 2025 13:22:17 par karubak

Mis à jour 18 mai 2026 12:31:18 par karubak