Lyssara — Cité des Profondeurs



> **Note du MJ :** Lyssara est la mémoire hantée des Elkhor. C'est une cité troglodytique verticale où la foi envers le Titan frôle parfois le fanatisme le plus sombre. Entre ses reliques de la Guerre Sainte et ses secrets de famille millénaires, c'est l'endroit parfait pour confronter tes joueurs à l'histoire interdite de Sicard.

- **Région :** Falaises de l'Océan d’Onyria.
- **Statut :** Centre spirituel et mystique de l'Empire Elkhor, ancienne capitale impériale historique.

□□ Présentation & Caractère de la Cité

Accrochée de manière spectaculaire aux falaises abruptes d’Onyria, Lyssara est une immense cité troglodytique entièrement creusée dans la roche. Ses habitations, ses temples monumentaux et ses antiques bibliothèques forment un réseau complexe de cavernes et de galeries, illuminées par la lueur vacillante de cristaux magiques et de feux rituels perpétuels.

- **Une Cité de Mémoire et de Foi :** Si on y vénère les dieux du commerce et de la mer pour la forme, le véritable cœur spirituel de Lyssara bat pour la **chair du Titan**, perçue ici comme un héritage biologique et divin sacré.
- **Le Berceau des Armes Interdites :** Lyssara est l'un des rares lieux de Sicard où furent forgés les terrifiants *artefacts de la Guerre Sainte*. Ces reliques interdites, d'une puissance dévastatrice, dorment encore pour certaines dans les profondeurs scellées de la roche.
- **L'Ombre des Péchés :** Jadis, de grands noms de l'Empire y résidaient. C'est ici qu'a grandi **Leandra Irelius**, une figure tragique et maudite devenue aujourd’hui l’Archnée, l’incarnation du Péché de la Gourmandise.
- **Ambiance :** Austère, solennelle, écrasante d'Histoire. La ville oscille en permanence entre la beauté mélancolique de ses ruines vivantes et la ferveur parfois dévorante de ses croyants.

□□ Lieux Notables & Profondeurs Sacrées

- **La Bibliothèque des Mille Voix :** Des archives colossales et vertigineuses creusées dans la pierre. Elles abritent les parchemins, les traités historiques, les chants et les récits

originels de la civilisation Elkhor depuis ses balbutiements.
- **Les Cryptes de la Guerre Sainte :** Un labyrinthe de catacombes scellées par de puissants verrous magiques et gardées par l'armée. C'est là que reposent les armes sacrées et les artefacts interdits issus des anciens conflits mythologiques.
- **Le Sanctuaire du Titan :** Une immense cathédrale troglodyte naturelle où la chair pétrifiée du Titan affleure directement la roche. C'est le lieu de pèlerinage le plus sacré de l'Empire.
- **La Fosse du Silence :** Une caverne ténébreuse et strictement interdite au public. C'est le repaire de la sinistre secte de la *Lame Cramoisie*, qui y pratique ses rites sanglants et ses purifications à l'abri des regards.

□□ Politique : Une Influence Diffuse et Religieuse

Lyssara n’exerce plus de pouvoir politique ou économique direct sur l’Empire depuis que la capitale a été transférée à Everward. Cependant, elle conserve une **influence spirituelle immense** sur tout le peuple Elkhor. Ses patriarches, ses prêtres et ses oracles sont consultés en permanence par Everward avant chaque grande décision.
Le pouvoir au sein de la cité est diffus, partagé dans un équilibre précaire entre :

1. **Les Familles Anciennes :** Les vieilles lignées aristocratiques, gardiennes des archives et du sang originel.
2. **Les Cultes Reconnus :** Qui encadrent la foi publique, gèrent la vie quotidienne et organisent les rituels officiels.
3. **Les Sectes Marginales :** Comme la Lame Cramoisie, qui sont tolérées par le gouvernement central tant qu’elles servent la mémoire du Titan et maintiennent l'ordre par la terreur.

□□ Personnages Importants de Lyssara

□□ Kalum Irelius — *Le Patriarche Immortel*

- **Rôle public :** Descendant direct de la prestigieuse et maudite lignée Irelius, Kalum est considéré comme le plus vieil Elkhor vivant de tout Sicard. Les rumeurs disent qu'il a **plus de 10 000 ans** (ce qui en fait un contemporain de la fondation de Skyperia !) et qu'il a

assisté en personne aux premières heures de l'Empire. Il est le conseiller vénéré de la Première Voix.
- **Signe distinctif :** Une silhouette usée par les millénaires mais qui reste imposante, dotée de très longues cornes entièrement recouvertes de runes anciennes gravées dans l'os.
- **Note du MJ :** En tant que parent de Leandra Irelius (l'Archnée), il porte un secret familial terrifiant concernant la nature exacte des "Péchés" qui rôdent sur Sicard.

□□ Kalista Ryuh *La Cheffe de la Lame Cramoisie*

- **Rôle public :** Dirigeante suprême de la secte de la *Lame Cramoisie*, un ordre religieux d'assassins fanatiques dédié au sang et à la purification. Kalista et ses hommes éliminent impitoyablement dans l'ombre tous ceux qu'ils jugent "impurs" ou hérétiques aux yeux du Titan. Elle est tolérée par les autorités par pure terreur.
- **Signe distinctif :** Des cornes fines et acérées perpétuellement tachées d'un résidu rouge, maniant une paire de lames symbiotiques jumelles particulièrement agressives.

□□ Otto Kamil *Le Gardien des Cryptes*

- **Rôle public :** Conservateur en chef, austère et taciturne, des artefacts de la Guerre Sainte. C'est lui qui détient les clés des catacombes interdites et s'assure qu'aucune relique ne sorte des profondeurs. Il est le pont entre la mémoire historique et le danger d'une apocalypse technologique.
- **Signe distinctif :** Des cornes courtes, une peau extrêmement pâle à force de vivre dans le noir des cryptes, s'appuyant sur un sceptre de pierre fissuré.
- **Note du MJ :** Nul ne sait si Otto protège vraiment ces reliques du monde extérieur, ou s'il étudie secrètement un moyen de les réveiller pour son propre compte.

Révision #7
Créé 6 septembre 2025 16:35:08 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 19:44:59 par karubak