Zynchara, le Royaume effacé



> **ote du MJ :** Zynchara est l'équivalent de l'Atlantide. Pour le grand public, c'est un mythe ou une superstition de marin. Pour les joueurs, c'est un donjon à ciel

> ouvert, protégé par une anomalie climatique, qui abrite les secrets d'un peuple éteint.

- **Statut actuel :** Effacée de toutes les cartes modernes, oubliée, interdite d'accès.
- **Peuple d'origine :** Les Protéides (un peuple de métamorphes pacifiques et sages).

Histoire & Tragédie : Le Massacre des Innocents

Autrefois, Zynchara était un grand royaume insulaire prospère, cœur battant de la civilisation Protéide. Reconnu pour sa profonde sagesse et sa politique strictement pacifiste, ce royaume incarnait l'utopie d'une coexistence apaisée entre les mortels et les puissances anciennes. Cependant, lorsque les graines de la révolte contre les dieux germèrent dans l'esprit des autres peuples du continent (las de divinités jugées trop lointaines et incapables), la sagesse des Protéides devint leur arrêt de mort. En raison de leur proximité supposée avec les anciens dieux, ils furent perçus comme un danger géopolitique majeur : un allié redoutable pour les dieux, ou un ennemi trop dangereux à tolérer pour les rebelles.
Avant même que la guerre ouverte ne éclate, une alliance impitoyable fut scellée : la reine **Irina Solsticia des Ossians** et la souveraine **Elena Aurelia Sicaris des Miralides** unirent leurs flottes pour lancer un assaut préventif et soudain sur l'île. Pris par surprise, absolument pas préparés à une guerre qu'ils n'avaient jamais désirée, les Protéides furent exterminés. Ce ne fut pas une bataille, mais un génocide. Seule une infime poignée de survivants parvint à fuir vers le continent en cachant leur nature. Aujourd'hui, la nature sauvage a repris ses droits sur les ruines calcinées du royaume.

L'Anomalie Climatique : L'Accès Impossible

L'île de Zynchara est protégée du reste du monde par une **zone de tempêtes permanentes et magiques**.

- Les vents y déchirent instantanément les voiles, les courants violents fracassent les coques sur des récifs invisibles, et un rideau d'éclairs incessants bloque totalement l'horizon.
- **La Brèche des 300 ans :** Les légendes maritimes affirment qu'une ouverture fugace et miraculeuse se produit dans la tempête **une seule fois tous les 300 ans**, laissant une

fenêtre de quelques jours à peine pour permettre à de rares navires d’approcher l’île maudite.

Les Paysages Actuels de Zynchar

- **La Côte des Échos :** De hautes falaises de pierre noire, portant encore les stigmates des bombardements et des incendies d'autrefois. Lorsque les vagues s’y brisent avec fracas, le vent crée une illusion acoustique : on jure y entendre les cris d’agonie des habitants massacrés.
- **Les Forêts Engluées :** Une jungle tropicale épaisse et étouffante. Les racines géantes des arbres ont fracturé les anciennes routes pavées et engloutissent lentement les statues brisées des héros protéides.
- **Les Ruines Blanches :** Les vestiges du grand palais royal protéide. À demi effondré, ce complexe de marbre blanc suinte une magie mélancolique étrange qui oppresse le cœur des visiteurs.
- **Les Jardins Déchus :** Des terrasses agricoles autrefois parfaitement entretenues, revenues à l’état sauvage. Elles abritent une flore unique au monde, où poussent des fruits exotiques aux propriétés étranges, introuvables ailleurs.
- **La Baie Silencieuse :** L’ancien grand port de commerce, désormais entièrement englouti sous les eaux claires. À marée basse, les carcasses des navires coulés émergent de l'eau comme des squelettes pointés vers le ciel.

Faune Unique & Évolution Isolée

Isolée du reste du monde par la tempête pendant un siècle, la faune a évolué d'une manière unique, imprégnée par la tragédie du lieu :

- **Les Oiseaux de deuil :** Des volatiles noirs qui rôdent sur les falaises et dont le chant imite à la perfection les pleurs et les cris humains.
- **Les Fauves Spectres :** Des prédateurs félins qui rôdent dans les forêts engluées, dont le corps semble constitué de mi-chair, mi-ombre, les rendant presque invisibles.
- **Les Créatures Changeantes :** Les eaux de la baie abritent des bancs de poissons et de monstres marins translucides aux formes physiques perpétuellement changeantes (un écho magique au don de métamorphose des Protéides).

> *“Pour les rares voyageurs, ces bêtes sont perçues comme les gardiennes involontaires d’un tombeau interdit.*

□□ Vestiges & Mystères [Réservé au MJ]

Si tes joueurs parviennent à briser la tempête, voici les grands points d'intérêt et les secrets qu'ils peuvent découvrir :

- **Le Trône Calciné :** Situé au cœur des Ruines Blanches. Quiconque ose s’asseoir sur ce trône brisé est immédiatement frappé par une vision télépathique violente et traumatisante, lui faisant revivre à la première personne la nuit du massacre.
- **Les Archives Enfouies :** Un réseau de catacombes scellées par des verrous magiques sous la capitale. Elles contiennent les parchemins et la véritable histoire originelle des Protéides, préservés de la destruction.
- **Les Miroirs d’Obsidienne :** Des lacs d'eau noire et parfaitement immobile disséminés sur l'île. Ils possèdent une propriété magique : ils ne reflètent pas l’apparence actuelle du spectateur, mais révèlent **son ancienne forme** (sa vie antérieure, sa véritable nature spirituelle, ou la forme d'un ancêtre).

□□ Les PNJ Majeurs : Les Visages de l'Exil Protéide

Le peuple protéide n'existe plus en tant que nation. Ses survivants se cachent à travers le continent (et potentiellement dans tes Cités Libres ou à Levecourt) sous des apparences d'emprunt. Quatre figures tracent l'avenir de cette race brisée :

□□ Dox Nightveil *L’Enfant du Dragon (L'Espoir)*

- **Rôle public :** Vagabonde insaisissable, chercheuse de secrets et érudite étrange. Elle parcourt le monde pour collecter des fragments d’histoire et des artefacts oubliés de son peuple. Elle possède des tatouages rituels mouvants et des yeux irisés qui alimentent la rumeur d'une lointaine ascendance draconique.
- **Secrets [MJ] :** Bien qu'elle refuse le titre de chef, ses choix guident la communauté. Elle cherche à rassembler les reliques de Zynchara pour réveiller une puissance ancienne qui dépasse l'entendement des mortels, quitte à effrayer les siens par son ambition.

□□ Veyssan d’Écorce *Le Porteur de Mémoire (Le Deuil)*

- **Rôle public :** Né bien après la chute de l’île, il n'a jamais connu la gloire de Zynchara mais porte le deuil de l'exil. Conteur et barde itinérant, il traverse les ports et les routes pour transmettre l'histoire de son peuple sous forme de chants et de poèmes.
- **Secrets [MJ] :** Chaque fois qu'il effectue sa mue (caractéristique biologique des Protéides), il s'inflige de nouvelles scarifications rituelles douloureuses pour ne jamais oublier la perte de ses ancêtres. Son but absolu est de cartographier un accès vers Zynchara pour offrir aux survivants une preuve tangible de leur histoire.

Nyra la Tisseuse *La Mère de l'Ombre (La Survie)*

- **Rôle public :** Stratège pragmatique et méthodique, Nyra a choisi la voie de la discrétion et de la sécurité collective. Elle a tissé un immense réseau secret de métamorphes infiltrés dans les Cités Libres et au sein même de l'Empire.
- **Secrets [MJ] :** Elle dirige ce réseau comme une toile d'araignée, créant des cellules familiales d'entraide. Très ruse, elle surveille les jeunes Protéides pour s'assurer qu'ils ne fassent pas de vagues et n'attirent pas l'attention de l'Empire. Elle préfère une survie honteuse dans l'ombre à une rébellion suicidaire.

Kael "le Sans-Nom" *Le Spectre (La Peur)*

- **Rôle public :** Kael est le paria, le monstre des contes de fées qui justifie la peur que les Protéides inspirent aux humains. C'est un tueur et un voleur d'identités insaisissable qui efface sa mémoire et son visage à chaque génération.
- **Secrets [MJ] :** Kael utilise le don de métamorphose jusqu'au nihilisme absolu : il commet des crimes parfaits en portant le visage d'innocents. Pour les humains, il est un spectre terrifiant ; pour les Protéides, il est la preuve vivante que leur don peut devenir une malédiction s'il est corrompu par la haine. Il est l'antithèse de Dox.

Révision #4
Créé 6 septembre 2025 09:36:06 par karubak
Mis à jour 16 mai 2026 19:34:46 par karubak