

Le Lys 2.0

Attention : Ce document contient des images NSFW.
Utilisez ctrl+f pour chercher un personnage.



Le Lys, la Maison des 7 Péchés Capitaux

Des rumeurs mystérieuses circulent aux quatre coins de l'univers, chacune racontant une histoire différente, mais partageant un élément troublant : une porte. Personne ne sait d'où elle provient, mais elle apparaît soudainement, n'importe où. Que ce soit au cœur d'une forêt impénétrable, au plus profond des abysses marins, ou au sommet des montagnes les plus inaccessibles, cette porte se matérialise sans prévenir. Faite d'un bois massif somptueux, elle porte une inscription en lettres élégantes : "Le Lys". En la franchissant, vous vous retrouvez propulsé dans un autre univers.

Les rumeurs parlent d'un bâtiment immense et luxueux, où des femmes, à peine vêtues, vous accueillent avec des coupes de champagne et des mets raffinés. Dès votre entrée, vous êtes invitée à vous inscrire en tant que cliente, vous ouvrant ainsi les portes d'un monde où toutes vos envies, même les plus secrètes, peuvent être réalisées. Mais attention, rien n'y est gratuit. Si vous vous laissez emporter par les délices de la débauche, la facture sera salée. Cependant, pour celles qui y pénètrent, c'est la promesse d'assouvir tous les fantasmes, même les plus inavoués.

Toutefois, derrière cette apparente utopie, se cachent des mystères bien plus sombres. Des disparitions inexpliquées, des affaires louches entourent cet endroit énigmatique. Et la seule condition pour y entrer est d'être une femme, quelle que soit son espèce. Des hommes et des créatures au sexe indéfini auraient déjà franchi la porte, mais les rares espionnes qui en sont revenues n'ont trouvé aucune trace d'eux à l'intérieur. Ont-ils été transformés en femmes ? Ont-ils été envoyés ailleurs ? Le mystère reste entier.

Et vous, oserez-vous franchir cette porte pour découvrir les secrets que recèle "Le Lys" ?



Description de l'entreprise "Le Lys"

Dénomination : Le Lys.

Terre de rattachement : Les Plans Astraux, Dieux.

Adresse : Wet Dreams Avenue, Parallel World

Coordonnées spatiales : LILY - 139 907

Téléphone : XXX - 69

SIREN : 456 - 546 - 302

Activité : Vente de multiples prestations à une clientèle exclusivement féminine et exercice de multiples activités.

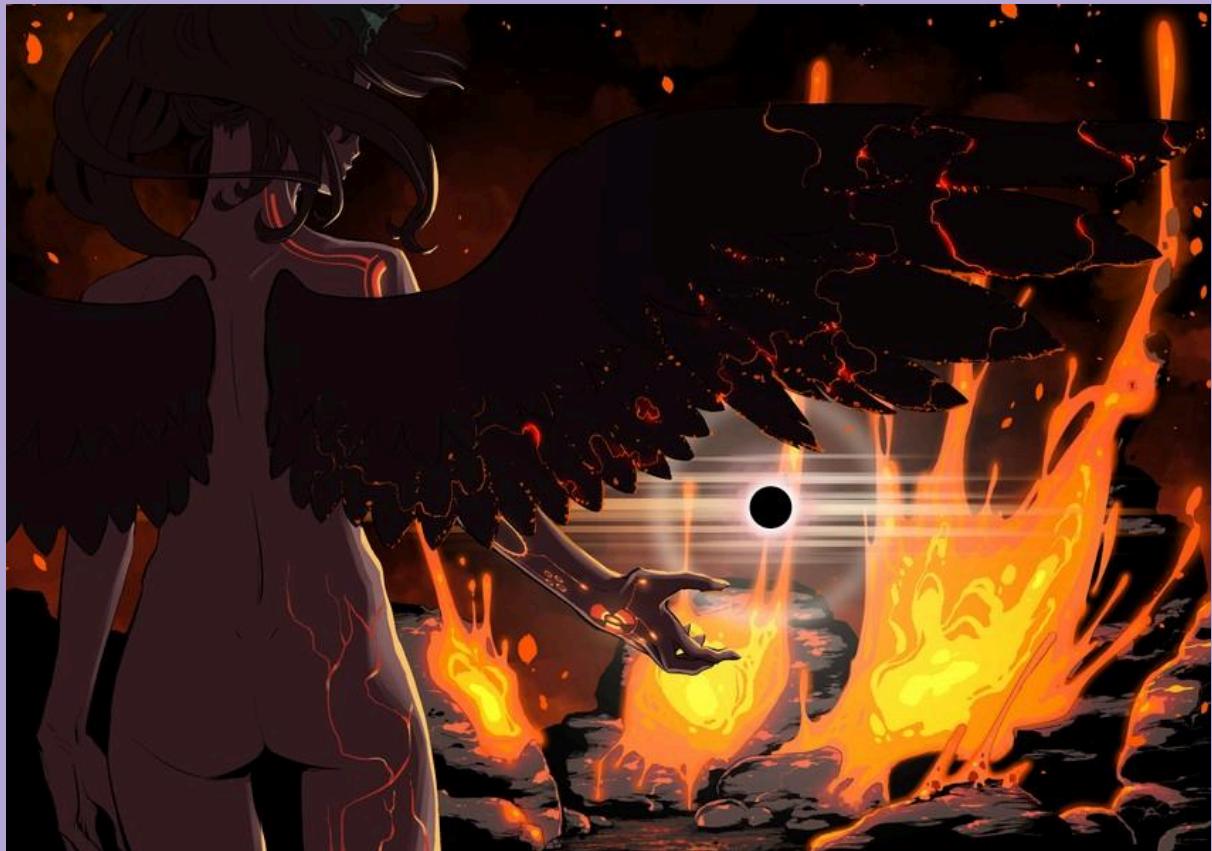
Forme Juridique : Société par Actions Simplifiée

Capital Social : Illimité.

Effectif : Infini.

E-Mail : lelys@xmail.com

Ce statut atteste l'existence de l'entreprise "Le Lys", ce nom est donc protégé. Cette entreprise possède différentes licences, droits d'exploitation, permis et brevets afin d'exercer ses activités dans tout l'univers. Le Lys est inscrit dans l'annuaire des entreprises existantes dans la galaxie.



Histoire

Il y a des millions d'années, sept entités dispersées à travers l'univers incarnaient chacune l'essence des péchés capitaux, reflétant les vices présents dans l'imagination de toute créature existante. Elles symbolisaient les tentations universelles auxquelles tout être, quel qu'il soit, pouvait succomber, souvent considérées comme immorales et dangereuses. Mais c'est alors que Blackhole, une entité cosmique au pouvoir immense, mit en œuvre un plan audacieux : créer des trous noirs pour aspirer les sept entités et les réunir sur un même plan astral, dans l'espoir de plonger l'univers entier dans le chaos.

Cependant, son plan ne se déroula pas comme elle l'avait imaginé. Au lieu de s'affronter dans une guerre dévastatrice, les sept entités firent alliance. Elles décidèrent de créer un lieu où les vices pouvaient être exprimés librement, sans jugement ni violence, un refuge pour les âmes tentées. Ce sanctuaire devint un lieu de rassemblement pour tous ceux qui souhaitaient explorer leurs péchés sans causer de mal.

Au fil du temps, ce concept unique connut un succès immense, évoluant en plusieurs variantes à travers les dimensions. Parmi elles, se trouvait "Le Lys", un établissement multidimensionnel qui existe à travers le multivers, où la Luxure règne en maître. C'est un

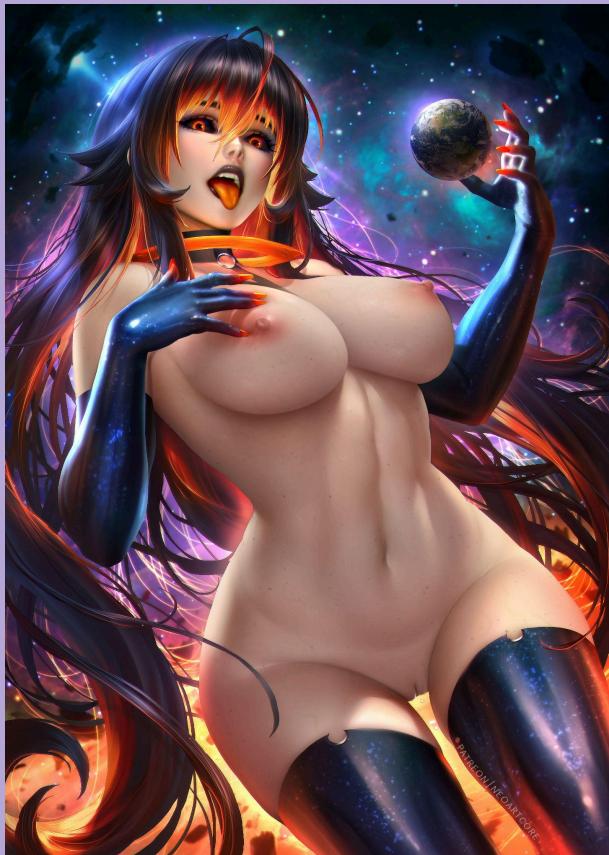
lieu où non seulement ce péché est célébré, mais où les autres péchés sont encouragés et pratiqués sans retenue. Cet immense bordel luxueux accueille uniquement des femmes et leurs variantes, comme les futanaris, offrant un espace infini et une richesse sans limite pour satisfaire les désirs charnels de créatures venant de tous les coins de l'univers.

Baiken, la dirigeante de cet empire de la tentation, prit soin d'ajouter une dimension philanthropique à ce lieu en créant un refuge pour les femmes en détresse, offrant ainsi un sanctuaire aux âmes égarées ou menacées. Au fil des millénaires, d'autres activités florissantes prirent racine au Lys, façonnant peu à peu ce que l'établissement est devenu aujourd'hui : un temple où les péchés s'expriment sans entrave et où chaque désir trouve sa place.

Les 7 péchés capitaux et Blackhole-chan

Dans la version appelée "yuri", les vices des êtres vivants prennent forme sous l'apparence de jeunes femmes, toutes uniques, tant par leur apparence que par leur personnalité, chacune incarnant parfaitement le péché qui leur est attribué. Quant à Blackhole-chan, après avoir réussi à se faire pardonner par celles qu'elle avait autrefois piégées, elle est désormais pleinement intégrée et participe activement à la vie du Lys, contribuant à son atmosphère si particulière.

Blackhole-chan



TLDR : Blackhole-chan est l'incarnation même du chaos cosmique. Avec un pouvoir quasi infini, elle pourrait détruire tout l'univers en un instant, mais elle préfère utiliser ses compétences pour s'amuser, manipuler et jouer avec les êtres vivants qu'elle croise. Son ennui constant la pousse à créer des scénarios de plus en plus imprévisibles, et rares sont ceux qui parviennent à la supporter sans en subir les conséquences. Ses caprices et son tempérament changeant font d'elle une force de la nature, aussi dangereuse que fascinante.

Caractère

Blackhole-chan est une entité aussi ancienne que l'univers lui-même, et peut-être même plus. Ayant vécu des milliards d'années, elle a atteint un niveau de lassitude et d'ennui que très peu peuvent comprendre. En dépit de son existence infinie et de ses capacités démesurées, elle est constamment en quête d'amusement, et sa soif de divertissement la pousse souvent à expérimenter des situations chaotiques. Elle aime observer les réactions des êtres plus faibles qu'elle, jouer avec eux comme un chat avec une souris, avant que tout ne sombre inévitablement dans le chaos.

Son humeur est aussi imprévisible que l'univers qu'elle peut manipuler à volonté. Tantôt elle est douce, gentille, presque affectueuse, et tantôt, elle devient moqueuse, hautaine, et cruellement sadique. Elle n'a pas de véritable concept de moralité. Le bien et le mal n'ont que peu de sens pour elle, car elle voit tout cela comme un simple jeu. Les changements d'humeur soudains peuvent désorienter et perturber quiconque essaie de la comprendre ou de la côtoyer.

Ce qui rend Blackhole-chan particulièrement dangereuse, c'est son incommensurable pouvoir, qu'elle n'utilise pourtant pas à des fins de destruction totale. Elle pourrait facilement détruire des galaxies entières, voire tout l'univers, mais elle ne s'y intéresse pas, car cela mettrait fin à son seul moyen d'amusement : l'interaction avec les êtres vivants et leurs réactions face à ses jeux cruels. En d'autres termes, elle préfère s'amuser plutôt que d'anéantir tout sur son passage.

Elle prête parfois une fraction de son pouvoir au Lys, la maison close où se rassemblent les incarnations des sept péchés, mais même cela est pour elle un simple divertissement, un outil pour observer et manipuler les événements sans y être directement impliquée. Cependant, tout le monde sait que si Blackhole-chan se met en colère ou s'ennuie trop, elle est capable d'actes de destruction inimaginables.

Histoire

L'Aube de l'Univers

Blackhole-chan a été présente depuis la naissance même de l'univers. Certains disent qu'elle était là bien avant que le Big Bang n'ait lieu, une entité cosmique dormant dans le vide abyssal qui précède toute existence. Quand l'univers est né, elle a commencé à s'éveiller, émergeant du néant comme une force omniprésente et incommensurable.

Pendant des milliards d'années, Blackhole-chan a observé la formation des galaxies, des étoiles et des planètes. Elle a vu des civilisations naître, prospérer, puis disparaître dans les ténèbres cosmiques. Mais avec le temps, ce cycle de création et de destruction est devenu lassant. Blackhole-chan, qui contrôlait des forces de la nature au-delà de la compréhension des mortels, se mit à chercher quelque chose qui pourrait enfin la divertir.

La Quête du Chaos : Le Plan des Sept Péchés

C'est au cours de ses errances à travers l'univers que Blackhole-chan décida de s'impliquer un peu plus dans les affaires des êtres vivants. Après avoir observé les comportements des civilisations à travers les âges, elle fut fascinée par les concepts de péché et de vertu. Le concept des "Sept Péchés Capitaux" particulièrement retint son attention, car il représentait pour elle une source de désordre inépuisable. C'est ainsi qu'elle eut une idée folle : réunir les incarnations vivantes des sept péchés et les utiliser pour semer la zizanie dans l'univers.

Elle choisit de les rassembler au Lys, une maison close réservée aux femmes, où les plaisirs charnels se mêlaient aux jeux de pouvoir. C'était un endroit parfait pour donner libre cours à leurs vices. Cependant, malgré sa puissance, la mise en place de son plan ne se passa pas exactement comme prévu. Si certaines de ses manigances portèrent leurs fruits, d'autres échouèrent, non pas par manque de capacité, mais simplement parce que le chaos est une force incontrôlable, même pour elle.

L'ère Moderne : Une Déesse Perdue en Quête de Distraction

Dans le monde moderne, Blackhole-chan erre d'un endroit à l'autre, toujours à la recherche d'un nouveau passe-temps. Son apparence est celle d'une jeune femme mystérieuse aux cheveux sombres comme la nuit, avec un regard perçant qui semble voir à travers les dimensions. Elle prend souvent plaisir à jouer le rôle d'une déesse capricieuse, intervenant dans la vie des mortels pour les manipuler comme des pions sur un échiquier cosmique.

Cependant, son jeu préféré reste celui de semer le chaos subtil. Elle ne détruit jamais complètement une situation, mais la déstabilise juste assez pour que tout finisse en désordre total. Ce jeu, qu'elle savoure depuis des millénaires, lui procure un amusement

sans fin. Ceux qui la rencontrent finissent souvent bouleversés par sa présence imprévisible et son tempérament changeant.

Malgré son penchant pour la destruction et le chaos, Blackhole-chan n'a jamais eu l'intention de détruire toute vie dans l'univers. Elle sait que si elle détruisait tout, il ne lui resterait plus rien pour s'amuser. Pourtant, la menace de son immense pouvoir est toujours présente, flottant comme une épée de Damoclès au-dessus des mondes qu'elle traverse.

Malénia, la Valkyrie de la Colère



Caractère

Malénia est une figure complexe, à la fois imposante et troublée. Elle incarne une dualité profonde entre son passé glorieux de Valkyrie et la corruption qui a dévoré son esprit et son corps. Jadis vaillante, noble et résolue, elle était le symbole de la force et de la protection. Toujours déterminée à se battre pour ce qui était juste, elle inspirait respect et loyauté chez ses semblables.

Mais la corruption a transformé Malénia en une force impitoyable, guidée par une rage sans fin. Son caractère est désormais marqué par une colère incontrôlable qui la consume de l'intérieur. Elle est souvent froide, distante, mais lorsqu'elle cède à sa colère, elle devient une véritable tempête de destruction, écrasant tout sur son passage.

Malgré tout, Malénia conserve des traces de sa personnalité passée. Elle est capable de faire preuve de moments de calme et de réflexion, bien qu'ils soient souvent étouffés par sa rage. Elle est également animée par une profonde solitude, résultat de son isolement forcé par la corruption et la perte de ses anciennes sœurs valkyries.

Sa perversité et son attrait pour les plaisirs charnels sont des manifestations de cette corruption. Malénia est devenue nymphomane, particulièrement attirée par les femmes, cherchant dans les plaisirs de la chair une échappatoire à sa douleur et à sa colère. Elle est à la fois dominante et séduisante, mais aussi dangereuse, car sa colère peut émerger à tout moment, transformant l'intimité en un terrain de contrôle et de domination.

Histoire

Autrefois, Malénia était une vaillante Valkyrie, l'une des plus respectées et admirées parmi ses sœurs. Elle servait les divinités du champ de bataille, guidée par un sens aigu de la justice et un désir de protéger les âmes des guerriers tombés au combat. Ses ailes scintillaient sous le soleil des champs de bataille, et sa lance brillait de l'éclat divin de son devoir sacré.

Durant des siècles, elle s'éleva dans les rangs des Valkyries grâce à son courage, sa discipline et sa loyauté. Elle ne flanchait jamais devant l'ennemi, et sa maîtrise des armes et des stratégies de guerre faisait d'elle une figure redoutée sur les champs de bataille. Ses ennemis la surnommaient "L'Aurore Sanglante", car elle apparaissait souvent à l'aube pour apporter la justice divine aux âmes dévoyées.

Cependant, lors d'une bataille contre des forces obscures qui menaçaient l'équilibre des mondes, Malénia se retrouva exposée à une entité corrompue, une force maléfique qui s'empara de son esprit. Peu à peu, elle sentit sa peau se couvrir de pourriture, marquant le début de sa chute dans la déchéance. Cette corruption ne détruisit pas seulement son corps, mais elle affecta également son âme, transformant son honneur en arrogance et son dévouement en obsession.

Consommée par la colère et la trahison ressentie face à sa propre déchéance, Malénia fut incapable de se défaire de l'influence maléfique qui l'avait envahie. Elle tenta de cacher sa pourriture à ses sœurs valkyries, mais la corruption s'insinuait toujours plus profondément. Finalement, son apparence devint méconnaissable et sa rage incontrôlable. Bannie du royaume céleste, elle erra dans les ombres, à la recherche d'un sens à sa nouvelle existence.

Rejetée par ses anciennes sœurs et méprisée par ceux qu'elle avait autrefois protégés, Malénia fut attirée par Blackhole-chan. Là, elle découvrit un lieu où sa rage et ses désirs pourraient être canalisés : Le Lys, une maison close entièrement dédiée aux plaisirs charnels entre femmes. Le Lys n'était pas un établissement ordinaire ; il servait aussi de sanctuaire aux âmes déchues et torturées, un lieu où les désirs les plus sombres étaient explorés.

Attirée par l'atmosphère sensuelle et corrompue du Lys, Malénia devint l'une de ses figures centrales, incarnant le Péché Capital de la Colère. Elle s'y épanouit, transformant son énergie destructrice en une force de domination sexuelle. Les autres habitantes du Lys la respectaient et la craignaient, car bien qu'elle soit d'une beauté rare, elle était aussi imprévisible et dangereuse.

Dans le Lys, Malénia trouva une nouvelle famille, bien que corrompue, qui acceptait sa colère et sa nature dévoyée. Elle s'occupait des femmes du Lys comme une reine impitoyable, mais également protectrice. Ses plaisirs devenaient des jeux de pouvoir où la domination et la soumission se mêlaient, reflétant sa propre lutte entre la lumière et l'obscurité.

Ranni, la Sorcière de l'Envie



Caractère

Ranni est une créature complexe, empreinte d'une élégance froide et d'une mystérieuse séduction. Son regard glacial semble toujours lointain, perdu dans des pensées inaccessibles, tandis qu'un fin sourire énigmatique éclaire rarement son visage. Dotée d'une intelligence prodigieuse et d'un savoir accumulé à travers les âges, elle est d'une ambition sans limites. Mais c'est son désir profond, voire obsessionnel, de posséder et de contrôler ce qu'elle ne peut avoir qui la définit véritablement. La jalousie et l'envie coulent dans ses veines, ou du moins, dans celles qu'elle avait autrefois.

Ranni est quelqu'un qui manipule subtilement son environnement, toujours à la recherche de ce qu'elle n'a pas, que ce soit du pouvoir, des connaissances, ou même l'admiration et l'amour des autres.

Pourtant, bien qu'elle soit entourée d'un air détaché, elle cache une fragilité émotionnelle sous ses quatre bras élégants. Elle est insatiable dans sa quête pour combler ce vide qui la hante, et cette soif inassouvie la rend parfois cruelle, capable de détruire ce qu'elle ne peut posséder pour que personne d'autre ne l'ait.

Malgré cette jalousie omniprésente, elle n'est pas dépourvue de moments de tendresse, mais ceux-ci sont rares et souvent teintés d'un désir de domination, d'un besoin de s'approprier l'objet de son affection. Au sein du Lys, où la luxure et l'envie sont omniprésentes, elle trouve un certain plaisir à jouer avec les coeurs, alimentant son propre vice tout en observant la nature humaine avec un mélange d'amusement et de condescendance.

Histoire

Autrefois, Ranni était une mage d'une puissance inégalée, capable de manipuler la magie à sa guise et de plier la réalité à ses désirs. Son royaume, bien que vaste et respecté, n'était jamais assez pour elle. Sa soif d'immortalité et de connaissances interdites la poussa à entreprendre des recherches dangereuses. Le désir de transcender les limites mortelles, de dominer la magie même au-delà de la mort, l'amena à un rituel qui lui permettrait de transférer son âme dans une nouvelle forme.

Ainsi, Ranni abandonna son corps de chair pour habiter une poupée à taille humaine, dotée de quatre bras délicats et d'une beauté glaciale. La poupée, bien que mécaniquement parfaite, est une représentation symbolique de son désir de s'approprier la perfection et de devenir immortelle, une marionnette de ses propres ambitions. Sa nouvelle existence lui permettait de vivre indéfiniment, mais à un coût. Ce n'était pas seulement la chair qu'elle abandonnait, mais aussi une partie de son humanité. Avec le temps, son envie, déjà présente dans son âme, devint le trait dominant de sa personnalité. Toujours envieuse de ce qu'elle n'avait plus – sensations, chaleur, mortalité – elle se mit à convoiter ce qui était hors de sa portée.

En cherchant constamment à combler ce vide, elle s'est laissée attirer par l'aura du Lys, cette maison close interdimensionnelle où les péchés prennent forme. Blackhole-chan, intriguée par la nature insatiable de Ranni, l'invita à rejoindre les rangs des péchés capitaux, et elle devint rapidement le Péché Capital de l'Envie. Au Lys, Ranni trouva une nouvelle forme de plaisir dans le jeu des désirs et des frustrations. Elle y est comme une araignée tissant des fils invisibles pour mieux capturer ses proies.

Ranni ne se contente pas d'observer, elle agit. Manipulant les désirs des autres, elle attise les jalousies et exacerbé les convoitises pour assouvir ses propres pulsions. À l'intérieur du Lys, elle est une figure distante et fascinante, dont la beauté froide et le pouvoir mystérieux envoûtent toutes celles qui croisent son chemin. Elle aime contrôler l'atmosphère, en jouant subtilement avec les sentiments de ceux qui l'entourent. Cependant, son obsession de tout posséder la plonge souvent dans des moments de désespoir silencieux, car elle réalise, malgré son immortalité et ses pouvoirs, qu'il y a toujours quelque chose qu'elle ne pourra jamais véritablement posséder : l'humanité qu'elle a abandonnée.

Au fil des millénaires, Ranni a appris à trouver un équilibre dans son rôle au sein du Lys. Bien qu'elle ne cesse jamais de convoiter ce qu'elle ne peut avoir, elle s'est forgé une réputation de femme à la fois crainte et admirée, à qui personne ne veut se frotter sans raison. Elle règne sur l'envie avec une poigne douce mais implacable, transformant ses désirs en armes, et son besoin de contrôle en une forme d'art sinistre.

Kakao, la Paresseuse de la Paresse



Caractère

Kakao est une furry paresseuse à la fourrure douce et au regard à moitié endormi. Ses mouvements sont toujours lents, décontractés, et elle semble constamment sur le point de sombrer dans une sieste. Avec un air indifférent, elle aborde la vie avec un désintérêt presque total pour tout ce qui demande un effort. Cependant, sous cette attitude apathique se cache un esprit vif et rusé, capable de voir à travers les motivations des autres sans qu'elle ait besoin de lever le petit doigt. Kakao est incroyablement intelligente, mais son génie est teinté d'une flemme abyssale, ce qui la pousse à ne jamais faire plus que le strict minimum pour obtenir ce qu'elle veut.

Elle est une maîtresse dans l'art de la manipulation passive. Au lieu d'agir elle-même, Kakao préfère utiliser les autres pour accomplir les tâches qui lui incombent, tout en prenant soin de ne pas leur en laisser trop. Son charme naturel et son attitude nonchalante la rendent particulièrement attrayante pour ceux qui

aiment prendre soin des autres, ce qui lui permet de se reposer constamment sans avoir à demander de l'aide directement. Kakao peut être aussi bien amusante qu'exaspérante. Elle est une épicerie du farniente, et dans sa philosophie de vie, chaque chose peut attendre jusqu'à demain, voire la semaine prochaine.

Au Lys, Kakao est la personnification parfaite du Péché de la Paresse. Elle passe le plus clair de son temps à se prélasser dans des fauteuils en velours, entourée de coussins et de soie, sirotant paresseusement des boissons exotiques. Son talent à faire en sorte que les autres s'occupent de ses moindres désirs est sans égal. Kakao n'est pas cruelle, ni manipulatrice dans le sens classique du terme, mais elle tire les ficelles de son environnement d'une manière si discrète que personne ne semble s'en rendre compte.

Histoire

Kakao est née dans un monde tranquille et verdoyant où le temps semblait s'étirer sans fin. Fille unique, elle passait ses journées à somnoler sous les arbres, insensible aux ambitions qui animaient le reste de son peuple. La simple idée de faire des efforts la fatiguait, et elle

trouvait du réconfort dans la lenteur de sa vie. Cependant, la tranquillité de son existence fut perturbée lorsqu'un mystérieux portail s'ouvrit devant elle.

Ce portail était l'œuvre de Blackhole-chan, toujours en quête de semer le chaos en rassemblant les péchés capitaux dans un même plan astral. Intriguée par l'étrange énergie de Kakao, Blackhole-chan la tira de son sommeil perpétuel et l'attira dans ce plan avec la promesse qu'elle n'aurait jamais à faire d'efforts si elle acceptait de rejoindre son projet. Kakao, curieuse mais toujours fainéante, se laissa porter sans résister, et ainsi elle devint le Péché Capital de la Paresse.

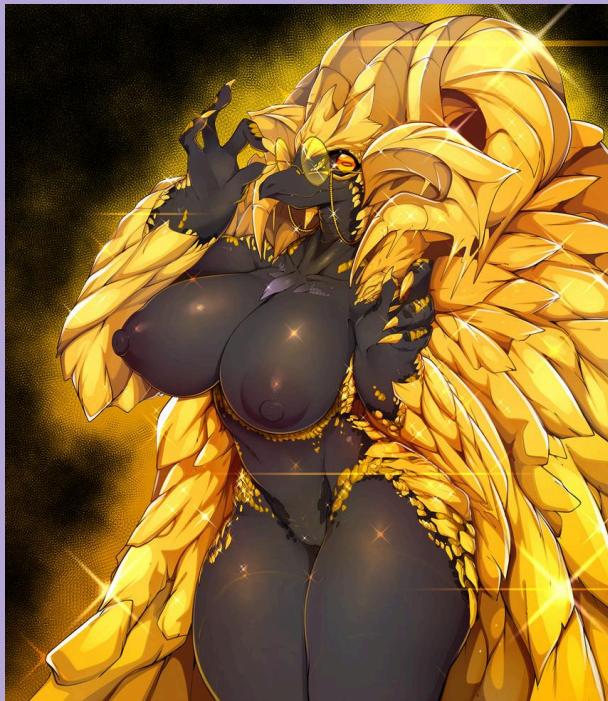
Au sein du Lys, une maison close lesbienne qui existe à travers tout le multivers, Kakao trouva rapidement sa place. L'endroit luxueux, dédié aux vices, était un paradis pour une créature aussi paresseuse qu'elle. Là, personne ne la forçait à bouger, à travailler ou à s'impliquer plus qu'elle ne le souhaitait. Kakao s'acclima si bien qu'elle en devint une figure incontournable du Lys, contribuant de façon passive à la réputation de l'endroit. Les employées et clientes étaient fascinées par son attitude détachée et sa capacité à vivre dans un luxe absolu sans jamais lever le moindre effort.

Kakao incarne la paresse, mais c'est aussi une sorte de résistance tranquille au rythme effréné du monde extérieur. Dans le Lys, elle offre à toutes celles qui cherchent un refuge un espace où la pression de la performance n'existe pas. Elle symbolise l'art de ne rien faire, d'abandonner toute lutte et de savourer le moment présent. Cela en fait un personnage apaisant, même si son manque total d'engagement en exaspère plus d'une.

Cependant, derrière son apparence insouciance, Kakao sait exactement ce qu'elle fait. Elle est consciente que son pouvoir réside dans sa capacité à faire en sorte que les autres fassent le travail à sa place. Sa nature paresseuse, combinée à une intelligence fine, fait d'elle une redoutable manipulatrice passive. Elle s'est alliée à Blackhole-chan non par véritable désir de chaos, mais simplement parce que cela lui permettait de continuer à vivre dans le confort absolu, sans effort, entourée de plaisirs charnels et de luxure. Elle aime ce que représente le Lys : un endroit où elle peut rester dans son lit de soie éternellement, sans jamais être dérangée.

Mais attention à ne pas confondre sa paresse avec de la faiblesse. Kakao peut être aussi redoutable que les autres péchés capitaux si elle se sent menacée ou qu'on tente de la sortir de son confort. Une simple caresse de ses griffes peut anéantir des rêves ou manipuler des esprits. Il vaut mieux la laisser se prélasser tranquillement, car Kakao veille toujours, même lorsqu'elle semble plongée dans une profonde somnolence.

Kulve, la Dragonne de l'Avarice



Caractère :

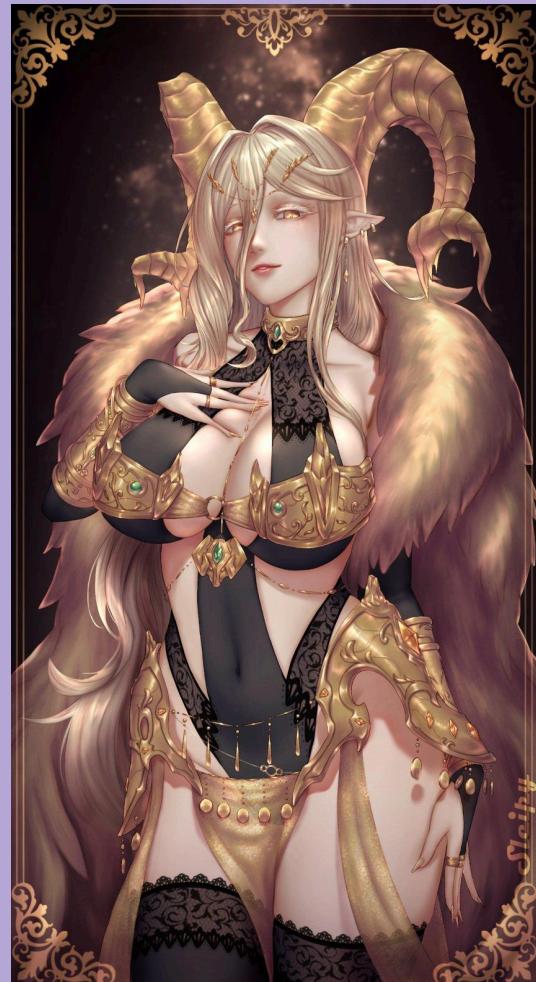
Kulve est une dragonne fury imposante, au corps recouvert d'écaillles dorées scintillantes, reflétant sa nature profondément attachée à tout ce qui brille. Sa passion dévorante pour l'argent et les richesses est l'essence même de son existence. Elle vit pour amasser des trésors, qu'il s'agisse d'or, de pierres précieuses ou de tout ce qui a une valeur matérielle. L'avarice la consume à tel point qu'elle préfère mourir que de se séparer d'une seule pièce d'or.

Malgré son amour effréné pour l'argent, Kulve est dotée d'une intelligence aiguisée. Elle sait comment exploiter ses talents pour obtenir ce qu'elle veut, toujours prête à

négocier ou à manipuler une situation à son avantage. Son esprit calculateur la rend redoutable dans tout type d'échange ou de transaction, et elle a un don pour accumuler les richesses sans faire d'efforts apparents. Cependant, cette obsession pour la richesse la rend incroyablement méfiante et peu enclue à faire confiance à qui que ce soit, préférant garder ses richesses à l'abri des regards, même si cela signifie vivre dans une perpétuelle solitude.

Kulve a une aura dominante, et sa personnalité est marquée par un mélange de condescendance et de froideur. Elle regarde les autres de haut, estimant que leur valeur se mesure à la quantité d'or qu'ils possèdent ou sont capables de lui rapporter. Sa cupidité n'a pas de limites et son cœur bat au rythme des tintements de pièces d'or. Si quelqu'un veut obtenir ses faveurs, il devra payer un prix exorbitant.

Pourtant, malgré son obsession pour les richesses, Kulve est aussi une créature de passions profondes. Elle n'a pas honte de ses désirs charnels, et bien qu'elle se refuse à donner quoi que ce soit gratuitement, ceux qui



parviennent à la séduire avec assez d'offrandes pourraient découvrir une dragonne pleine de fougue et de dévotion. Cela dit, même dans ses moments de passion, son esprit est toujours tourné vers ses richesses et son gain personnel.

Histoire

Kulve n'a pas toujours été la dragonne avare et solitaire qu'elle est aujourd'hui. Dans un passé lointain, elle faisait partie d'une noble lignée de dragons, respectée pour leur sagesse et leur force. Sa famille était connue pour protéger des trésors immenses, mais à la différence de ses ancêtres qui voyaient ces richesses comme une responsabilité, Kulve devint obsédée par l'idée d'accumuler toujours plus, au point de trahir ceux qui l'entouraient pour son propre profit.

Au fil des siècles, Kulve finit par se couper du monde, choisissant de vivre dans une immense grotte tapissée de richesses qu'elle avait amassées. Plus le temps passait, plus elle devenait cupide, développant un désir insatiable de posséder tout ce qui avait de la valeur. Ce comportement finit par attirer l'attention de Blackhole-chan, une entité cherchant à semer le chaos à travers l'univers en rassemblant les sept péchés capitaux. Blackhole-chan comprit rapidement que la cupidité sans bornes de Kulve pouvait être exploitée pour son propre plan diabolique.

En échange d'un trésor inestimable et de la promesse d'une richesse éternelle, Kulve accepta de rejoindre le plan de Blackhole-chan. Elle fut chargée de semer le chaos dans des mondes entiers, corrompant des royaumes et des civilisations entières à travers sa cupidité contagieuse. Partout où elle passait, l'obsession pour l'or et les richesses s'emparait des populations, causant guerres et destructions. Cependant, lorsque le plan de Blackhole-chan échoua en partie, et que les autres péchés décidèrent de s'unir au lieu de s'affronter, Kulve fut attirée dans ce nouvel ordre et devint le Péché Capital de l'Avarice au sein du Lys, une maison close lesbienne existant à travers tout le multivers.

Le Lys devint un paradis pour Kulve, où elle pouvait satisfaire ses désirs sans fin pour les richesses tout en vivant dans un luxe incomparable. Là-bas, elle demanda des sommes astronomiques pour ses faveurs, et seules celles capables de payer le prix exorbitant pouvaient espérer avoir un moment d'intimité avec elle. Le Lys lui permit non seulement de rester entourée d'or, mais aussi de s'enrichir encore davantage en attirant les femmes les plus influentes et les plus riches de l'univers, toutes prêtes à tout pour goûter à sa compagnie.

Malgré son rôle au Lys, Kulve n'a jamais oublié ses ambitions personnelles. Elle utilise constamment son influence pour accumuler toujours plus de trésors, veillant à ce que personne ne puisse surpasser sa richesse. Kulve ne donne rien gratuitement, et même dans les moments de plaisir, elle attend toujours un paiement. Ceux qui croisent sa route doivent toujours se rappeler que tout a un prix avec elle, et même l'amour ou l'affection se mesurent en lingots d'or et en pierres précieuses.

Ainsi, Kulve, la dragonne de l'Avarice, règne sur le Lys en tant que personnification parfaite de la cupidité, ne se laissant jamais distraire de son objectif ultime : devenir la créature la plus riche et la plus puissante de tout le multivers.

Verosika, la Démone de l'Orgueil



Caractère

Verosika est une démonne à l'aura imposante et envoûtante, une créature envoûtée par son propre reflet et persuadée qu'aucun être dans l'univers ne peut l'égaler en splendeur et en puissance. Orgueilleuse au plus haut point, elle considère son existence comme une bénédiction pour tout ce qui l'entoure, et elle méprise quiconque oserait remettre en question son autorité ou son importance. Son charme irrésistible et son apparence envahissent toute pièce qu'elle traverse, et elle exige que chacun la traite avec une adoration presque religieuse.

Verosika aime être admirée, idolâtrée et servie. Elle manipule son entourage avec une finesse et une arrogance qui frôle la cruauté, jouant des sentiments et des désirs des autres pour obtenir ce qu'elle veut. Elle est experte en manipulation émotionnelle, exploitant les faiblesses des autres pour affirmer sa propre supériorité. Bien qu'elle se montre parfois charmante, cette façade n'est qu'un moyen d'assujettir les autres à sa volonté.

Sa fierté est démesurée et inébranlable. Pour Verosika, admettre une faiblesse ou une erreur est impensable. Si quelqu'un ose lui tenir tête ou l'humilier, elle se venge d'une manière froide et calculatrice. Cependant, derrière ce masque de perfection et d'assurance, se cache une peur viscérale d'être déchue de son trône, ce qui la pousse à redoubler de cruauté et de manipulation pour maintenir son règne.

Verosika a un goût prononcé pour le luxe et l'excès. Elle ne tolère rien de banal ou de médiocre. Chaque aspect de sa vie doit être imprégné de grandeur, qu'il s'agisse de ses possessions, de ses relations ou de ses ambitions. Ses caprices doivent toujours être satisfaits, et elle s'entoure uniquement de ceux qui l'adorent sans réserve. Son orgueil est tel qu'elle se considère presque comme une déesse vivante, et elle ne voit les autres que comme des êtres inférieurs.

Histoire

Verosika n'a pas toujours été la démonne dominée par son propre orgueil. Autrefois, elle était une déesse mineure dans un royaume oublié, où elle était vénérée pour sa beauté et sa sagesse. À l'époque, elle se contentait d'être une source d'inspiration pour les mortels qui priaient pour sa bénédiction. Mais au fil du temps, la flatterie et l'adoration constante

commencèrent à la corrompre. Peu à peu, elle se laissa submerger par l'orgueil et la conviction que sa beauté et son pouvoir faisaient d'elle une entité supérieure, non seulement aux mortels, mais aussi aux autres dieux.

L'orgueil de Verosika atteignit son paroxysme lorsqu'elle rejeta toute allégeance aux autres divinités et se déclara être l'unique déesse digne de culte. Sa rébellion lui coûta cher : elle fut déchue de son statut divin et chassée des cieux. Tombée dans les abysses, Verosika embrassa sa nouvelle nature démoniaque, ne voyant dans sa chute qu'une étape de plus dans son ascension vers la domination universelle.

C'est alors que Blackhole-chan entra en scène. Elle avait observé Verosika depuis les ombres et comprit rapidement que la démone de l'orgueil pouvait être un atout précieux pour ses plans. Blackhole-chan manipula Verosika, lui promettant de restaurer son pouvoir et de lui offrir un royaume où elle pourrait être vénérée comme la reine absolue qu'elle se croyait être. Aveuglée par ses ambitions, Verosika accepta de se joindre à Blackhole-chan dans son plan de semer le chaos à travers l'univers.

Cependant, comme pour les autres péchés, le plan de Blackhole-chan échoua en partie. Au lieu de causer la destruction totale, les sept péchés capitaux, dont Verosika, s'unirent pour créer un refuge où leurs vices pouvaient s'épanouir librement sans les restrictions du monde extérieur. C'est ainsi que Verosika devint le Péché Capital de l'Orgueil au sein du Lys.

Au Lys, Verosika trouva l'environnement parfait pour s'épanouir. Entourée de femmes venues des quatre coins du multivers, toutes prêtes à se plier à ses caprices et à satisfaire ses moindres désirs, elle règne en maître absolu sur son domaine de plaisir et d'adoration. Là, son orgueil n'est plus une faiblesse, mais une force qui attire à elle les plus ambitieuses et les plus influentes. Cependant, toute relation avec Verosika a un prix, et celui-ci est élevé. Elle ne tolère que les plus dévouées et exige une loyauté sans faille.

Dans les couloirs du Lys, Verosika est connue pour être aussi impitoyable que séduisante. Elle utilise son charme pour manipuler et subjuguer, mais derrière son sourire charmeur se cache toujours la démone de l'orgueil, prête à écraser quiconque menace son règne.

Verosika, la Démone de l'Orgueil, incarne parfaitement la fierté démesurée. Elle reste, à jamais, une reine autoproclamée dans un royaume de tentation, où seuls ceux qui acceptent de la vénérer peuvent espérer se rapprocher d'elle. Mais que personne ne s'y trompe : malgré l'apparente douceur de ses caresses, Verosika ne partage que pour mieux dominer, et dans son esprit, elle reste et restera à jamais la seule véritable déesse du Lys.

Aphrodite, Déesse de la Luxure



Caractère :

Aphrodite est l'incarnation parfaite de la luxure sous sa forme la plus divine et inextinguible. Nymphomane assumée, elle exalte dans les plaisirs charnels et érotiques, s'abandonnant à ses désirs sans réserve. Dans sa présence, chaque souffle devient une invitation à la tentation, chaque geste est empreint d'une sensualité qui fait vibrer l'air autour d'elle. Aphrodite ne connaît aucune honte, aucune culpabilité ; elle est la personnification même du plaisir absolu et infini.

Charismatique, envoûtante, elle fait fondre les volontés et les inhibitions des mortelles et créatures divines avec la simple caresse de son regard. Mais elle n'est pas seulement une séductrice dévouée à ses désirs, elle est également extrêmement intelligente et sait exploiter sa maîtrise des corps et des esprits pour obtenir ce qu'elle

veut. Son esprit est aussi acéré que son appétit insatiable pour les plaisirs charnels. Aphrodite sait jouer avec les désirs des autres, les manipuler et les amener à se perdre dans ses bras, tout en faisant croire que c'est eux qui sont en contrôle.

Elle est dotée d'un charme inhumain et d'une confiance écrasante. Elle ne tolère pas le rejet ou la retenue ; pour elle, chaque expérience sensuelle doit être vécue pleinement et sans honte. Cependant, cette intensité brûlante qu'elle porte en elle cache un côté profond, complexe. Aphrodite sait que, malgré ses excès, la luxure peut être un lien puissant, une connexion intime entre les âmes. Ce n'est pas seulement la chair qu'elle recherche, mais aussi une sorte de communion transcendante avec ceux qui succombent à ses charmes.

Elle est passionnée, imprévisible et libre de toutes les chaînes morales qui pourraient la limiter. Cependant, sa soif infinie de plaisir peut aussi la rendre instable. Par moments, elle devient capricieuse et difficile à satisfaire, en quête perpétuelle d'expériences nouvelles et de sensations plus intenses. Mais sous cette façade de nymphomane insatiable se cache une déesse cherchant à comprendre les profondeurs du désir humain et à expérimenter la totalité de l'extase.

Histoire

Aphrodite, autrefois une déesse oubliée de l'amour et du désir, régnait sur un royaume où les mortelles venaient prier pour des bénédictions d'amour, de fertilité et de plaisir. Dans son

panthéon, elle était l'incarnation bienveillante du désir partagé, des unions passionnées et du plaisir mutuel. Cependant, les mortelles, effrayées par les excès et les interdits que pouvait représenter le désir, finirent par la négliger. Au fil du temps, ses temples furent désertés, et Aphrodite sombra dans l'oubli. Elle devint alors une divinité déchue, sans adorateurs, un fantôme de la déesse qu'elle avait été.

C'est alors que Blackhole-chan vint à elle avec une proposition : rejoindre un plan pour réunir les péchés capitaux et semer le chaos dans l'univers. Tentée par l'idée de retrouver son pouvoir et de plonger de nouveau dans le monde des mortelles, Aphrodite accepta, avec un sourire malicieux. Pour elle, le chaos représentait une opportunité de libérer le monde des tabous et des restrictions qui avaient jadis conduit à sa chute.

Toutefois, le plan de Blackhole-chan échoua à créer le chaos total. Au lieu de cela, Aphrodite, aux côtés des autres péchés, se retrouva dans un nouveau royaume : Le Lys, une maison close multidimensionnelle où ses talents et son appétit pour la luxure pouvaient enfin s'épanouir sans limite. Là, elle devint le Péché Capital de la Luxure, régnant en maître sur cet établissement dédié au plaisir et aux désirs les plus inavoués.

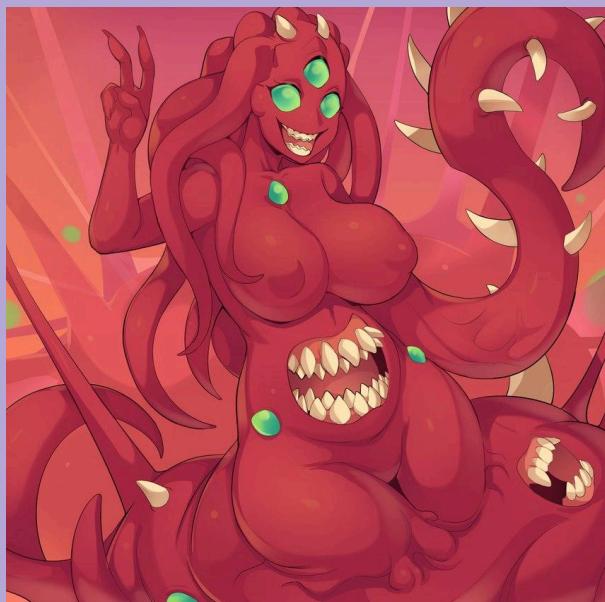
Le Lys n'était pas simplement un lieu de débauche ; c'était un sanctuaire pour celles qui cherchaient à explorer leur propre sexualité sans crainte du jugement. Aphrodite voyait en ce lieu une chance de se réinventer. Sous son règne, la luxure n'était plus un simple vice, mais un art, une forme d'expression libre et débridée. Chaque femme ou créature qui franchissait les portes du Lys était accueillie avec un mélange de tentation et de libération, une invitation à laisser tomber toutes les barrières et à s'abandonner à ses désirs les plus profonds.

Aphrodite, avec ses pouvoirs divins restaurés, pouvait altérer la perception du plaisir, augmenter l'intensité des sensations ou plonger ses partenaires dans des états de volupté insoutenables. Sous ses ordres, le Lys prospérait, attirant des femmes et des créatures d'innombrables dimensions, toutes avides de goûter aux fruits défendus.

Dans ses moments de solitude, cependant, Aphrodite se demandait si cette quête sans fin du plaisir comblait vraiment le vide laissé par son ancienne vie de déesse vénérée. Malgré tous ses excès et ses triomphes, une part d'elle cherchait quelque chose de plus, une sorte de satisfaction plus profonde qui semblait toujours hors de sa portée. Mais elle ne permettait à personne de voir ce côté vulnérable ; elle continuait à sourire, à séduire, et à régner sur son royaume de luxure avec une passion et une maîtrise sans égale.

Aphrodite, la Déesse de la Luxure, est donc une créature à la fois envoûtante et complexe, à la recherche constante du plaisir tout en se demandant si l'extase éternelle est vraiment la réponse à toutes ses questions. Quoi qu'il en soit, elle reste au Lys une figure incontournable, où chacune de ses apparitions marque l'aboutissement de fantasmes inavoués et de désirs brûlants.

Carrion, la Slime de la Gourmandise



Caractère

Carrion est la personnification même de l'excès, de l'avidité, et de l'insatiabilité sous une forme particulièrement déconcertante. En tant que slime, elle est malléable, changeante et imprévisible, mais surtout, elle est gloutonne. Son appétit est tout simplement sans fond, qu'il s'agisse de nourriture ou de plaisir. Elle adore tout consommer, goûter et dévorer ce qui se trouve sur son chemin. Que ce soit un festin gargantuesque ou une expérience sensuelle, Carrion ne connaît pas de modération. Son corps, semi-liquide et extensible, lui permet d'ingurgiter une quantité de nourriture faramineuse, et elle tire une satisfaction presque charnelle de chaque bouchée.

Cependant, malgré son obsession pour tout ce qui est comestible, elle n'est pas une simple créature de base. Carrion est maligne et rusée, sachant parfaitement comment user de son caractère glouton pour manipuler les situations à son avantage. Elle n'a aucun scrupule à utiliser ses pouvoirs de slime pour influencer son environnement et obtenir ce qu'elle désire. La gourmandise, pour elle, va au-delà de la simple nourriture : c'est une manière de vivre, un désir de tout posséder, de tout consommer, de ne jamais se contenter.

Bien que Carrion semble insatiable, elle a un caractère chaleureux et jovial, toujours souriante et pleine de vie. Elle prend plaisir à partager ses excès avec les autres et invite volontiers ceux qui l'entourent à se laisser aller avec elle dans la gourmandise et le plaisir. Cependant, son côté léger et joueur masque une certaine manipulation : ceux qui l'approchent finissent par se rendre compte qu'ils sont rapidement pris dans une spirale d'excès dont il est difficile de sortir.

Elle est aussi d'un naturel paresseux une fois repue, se laissant souvent aller à la languidité après avoir satisfait son insatiabilité, se prélassant dans un bonheur béat.

Histoire

Carrion n'a jamais connu la faim. Née dans un marais lointain, elle grandit dans un environnement riche en nutriments, où elle consommait tout ce qui l'entourait : plantes, animaux, et parfois même des voyageurs égarés. Sa forme slime la rendait extrêmement adaptable ; elle pouvait se dilater ou se contracter en fonction de ce qu'elle dévorait. Son

existence paisible et insatiable la poussait toujours à chercher plus, à dévorer davantage, à se repaître de chaque élément qui croisait son chemin.

Un jour, elle attira l'attention de Blackhole-chan, la puissante entité qui, à la recherche des péchés capitaux, comprit rapidement que Carrion serait la candidate idéale pour incarner la gourmandise. Pour séduire Carrion et la convaincre de rejoindre son plan machiavélique, il ne fallut qu'une simple promesse : de la nourriture infinie. Blackhole-chan lui offrit des mets venus de toutes les dimensions, des saveurs exotiques, des festins grandioses qui dépassaient l'imagination de la slime. Carrion, n'ayant aucune résistance aux tentations culinaires, accepta immédiatement.

Toutefois, lorsque le plan de Blackhole-chan échoua, et que les péchés capitaux ne plongèrent pas l'univers dans le chaos comme prévu, Carrion se retrouva au Lys, une maison close multidimensionnelle où chaque vice pouvait s'épanouir. Là, elle devint le Péché Capital de la Gourmandise, régnant sur un domaine où le plaisir charnel et l'excès de nourriture se confondaient dans une synergie parfaite.

Au Lys, Carrion offrait des festins sans fin à celles qui recherchaient la satisfaction de leurs envies les plus gourmandes. Le bâtiment tout entier s'adaptait à sa nature gloutonne, devenant un lieu de délices où nourriture et plaisir se rejoignaient pour créer une expérience sensorielle hors du commun. Des banquets grandioses, des mets exquis et des desserts à profusion attendaient celles qui avaient assez de courage pour s'aventurer dans ses bras. Mais avec Carrion, il y avait toujours un prix à payer : ses invitées finissaient souvent elles-mêmes prises dans une spirale d'excès, ne sachant plus distinguer la faim du désir.

Dans ses moments de grande satiété, Carrion se transformait en une créature apathique, se laissant couler dans les coussins de soie du Lys, dans une bénédiction totale. Toutefois, dès que l'envie de consommer revenait, elle se lançait à nouveau dans une quête insatiable de nourriture, de plaisir et de conquête.

Carrion, la Slime de la Gourmandise, représente le vice de l'excès dans sa forme la plus absolue. Dans le Lys, elle continue à attirer celles qui sont prêtes à tout pour combler leurs appétits insatiables, tout en dévorant lentement tout ce qu'elle peut, qu'il s'agisse de mets délicats ou d'âmes innocentes.

Représentantes des péchés capitaux

Les Vice-Présidentes des Péchés Capitaux sont les gardiennes secondaires du Lys.. Ces Vice-Présidentes sont chargées de représenter chaque péché capital lorsque leurs incarnations originelles (les Pécheresses) ne sont pas présentes. Bien qu'elles ne possèdent pas toute la puissance des Pécheresses qu'elles servent, elles sont néanmoins des entités puissantes et influentes, créées pour maintenir l'équilibre au sein du Lys, tout en perpétuant les vices et la tentation qui caractérisent ce lieu.

Voici les Vice-Présidentes et de leurs rôles dans l'établissement :

Vice-Présidente de la Colère (Représentante de Malénia, la Valkyrie de la Colère) : Loona

Cette vice-présidente incarne la fureur et la rage, toujours prête à libérer l'instinct primal de colère chez celles qui la fréquentent. Elle veille à ce que la force destructrice de la colère soit toujours présente et prête à exploser lorsque le contrôle échappe à ses clientes.

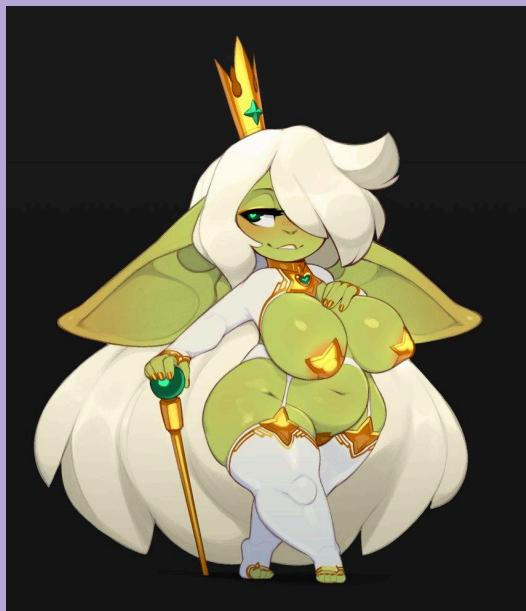


Vice-Présidente de l'Envie (Représentante de Ranni, la Sorcière de l'Envie) : Meru

Porteuse d'un regard insidieux, cette vice-présidente incarne le désir inassouvi, la jalousie et la convoitise. Elle insuffle aux clientes un sentiment d'envie pour ce qu'elles ne possèdent pas, créant une atmosphère de désir irrésistible pour ce qui est hors de portée.

Vice-Présidente de la Paresse (Représentante de Kakao, la Paresseuse de la Paresse) : Buxbi

Maîtresse du farniente et de l'indolence, elle encourage l'abandon total et l'inaction. Sa présence inspire la paresse à l'état pur, où les clientes sont bercées dans un état de léthargie confortable et de complaisance, les incitant à tout remettre à plus tard.



Vice-Présidente de l'Avarice (Représentante de Kulve, la Dragonne de l'Avarice) : Regina

Animée par un amour obsessionnel des richesses, elle symbolise la soif insatiable de possession. Sous sa tutelle, les clientes sont attirées par l'accumulation de plaisirs matériels et charnels, sans jamais en avoir assez, et toujours à la recherche de plus de gratification.



Vice-Présidente de l'Orgueil (Représentante de Verosika, la Démone de l'Orgueil) : Solaris

Pleine d'arrogance et de vanité, cette vice-présidente incarne l'orgueil sous sa forme la plus pure. Elle nourrit la fierté et la suffisance des clientes, les faisant se sentir supérieures et inaccessibles, flattant leur ego au-delà de toute mesure.



Vice-Présidente de la Luxure (Représentante de Aphrodite, Déesse de la Luxure) : Luxana

Chargée de perpétuer l'atmosphère de sensualité et de débauche, elle incarne le désir charnel dans toutes ses formes. Elle attire les clientes dans un tourbillon de plaisirs interdits et d'expériences inavouables, où la luxure devient la seule loi.

Vice-Présidente de la Gourmandise (Représentante de Carrion, la Slime de la Gourmandise) : Venus.

Gourmande sans limite, elle représente l'appétit insatiable, que ce soit pour la nourriture ou d'autres formes de plaisir. Sa présence transforme le Lys en un festin sans fin, où les clientes peuvent céder à tous leurs désirs de consommation, qu'il s'agisse de mets exquis ou d'expériences hédonistes.



Les Vice-Présidentes des Péchés Capitaux sont des figures emblématiques du Lys. Chacune d'entre elles veille à ce que le péché qu'elles incarnent soit toujours actif, même lorsque les véritables Pécheresses sont absentes. Elles agissent non seulement en gardiennes des vices, mais également en guides pour celles qui viennent au Lys en quête de tentation. Leurs pouvoirs, bien qu'inférieurs à ceux des incarnations originelles, sont

suffisants pour semer le chaos et le plaisir dans cet établissement où les limites morales et physiques sont abolies.

Ensemble, elles assurent la continuité des péchés capitaux au sein du Lys, garantissant que le plaisir et la tentation soient toujours à portée de main pour toutes les femmes et entités qui osent franchir ses portes.

Les employées du Lys

Les employées du Lys se divisent en deux groupes distincts : les employées ordinaires qui gèrent les fonctions nécessaires au bon fonctionnement de l'établissement et les Papillons, les courtisanes envoûtantes qui incarnent le charme et le plaisir.

Les Employées du Lys

Les employées ordinaires sont des rouages essentiels du Lys. Leur présence discrète et leur professionnalisme assurent un service impeccable dans cet établissement de luxe. On peut les reconnaître grâce aux tatouages au niveau de leur bas-ventre. Voici des exemples de métiers au sein du Lys :

!\\ Attention, ceci est une liste non exhaustive, si un rôle n'est pas dans la liste, cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas.

Les Patronnes du Lys : Les Gardiennes du Sanctuaire

Les Patronnes du Lys sont les figures d'autorité, les architectes et les gardiennes de ce lieu prestigieux. À la fois stratèges, mères spirituelles et femmes d'affaires redoutables, elles incarnent la quintessence du Lys, veillant sur son bon fonctionnement, sa réputation et la sécurité de ses employées. Leur présence imposante inspire autant de respect que d'admiration, et elles jouent un rôle central dans la pérennité et le prestige de l'établissement.

Rôle et responsabilités :

Gestion et direction :

- Les Patronnes orchestrent chaque aspect du Lys. De la gestion quotidienne des finances à la formation des nouvelles recrues, en passant par la supervision des événements spéciaux, rien ne leur échappe.
- Elles s'assurent que chaque cliente, qu'il s'agisse d'une humble voyageuse ou d'une dignitaire influente, reçoive un accueil et une expérience à la hauteur des standards du Lys.
- Elles ont un tatouage avec une couronne dessus, au niveau du bas-ventre et peuvent porter une couronne sur la tête, signifiant qu'elles sont les Patronnes.

Sélection et protection des employées :

- Les Patronnes sont directement impliquées dans le recrutement des employées.
- Plus encore, elles assurent la sécurité et le bien-être de toutes les personnes travaillant au Lys. Les Patronnes sont connues pour être intractables sur les règles : tout cliente qui manque de respect envers une employée fait immédiatement l'objet de sanctions, allant de l'exclusion au recours aux Veilleuses.

Symboles de sagesse et de force :

- Les Patronnes, souvent appelées respectueusement "Madame" ou "Maîtresse du Lys", sont des femmes expérimentées qui connaissent les rouages du métier. Elles agissent comme mentors pour les jeunes recrues, leur offrant conseils, discipline et réconfort lorsque nécessaire.
- Elles sont également expertes en diplomatie. En raison de la diversité de la clientèle du Lys – nobles, marchandes, aventurières et érudites –, elles jouent parfois un rôle clé dans la négociation d'accords politiques ou commerciaux, profitant de leur intelligence et de leur réseau étendu.

Les Patronnes du Lys : Unies mais distinctes

Le Lys étant une organisation complexe, il n'est pas rare que plusieurs Patronnes coexistent, chacune ayant une spécialité ou une responsabilité spécifique. Voici les Patronnes que l'on connaît à ce jour :

Frieren, la mystérieuse gardienne du temps



Frieren, elfe ayant vécu plus d'un millénaire, est une énigme pour toutes celles qui croisent son chemin. Dotée d'une personnalité facile à vivre mais distante, elle intrigue autant qu'elle fascine. Sa perception du temps, radicalement différente de celle des humaines, la pousse à voir les relations et les événements comme éphémères, presque insignifiants. Cependant, son rôle au sein du Lys lui a appris à mieux comprendre et apprécier les émotions humaines, même si cela reste un défi pour elle.

Son attitude stoïque et insouciante contraste avec une sensibilité surprenante. Frieren est touchée par des remarques sur son âge ou son physique, et ses rares crises de colère ou d'émotion sont redoutées, car elles peuvent durer des jours. Malgré ces failles, elle se montre protectrice envers les employées du Lys, veillant à leur bien-être et utilisant sa puissante magie pour maintenir l'ordre et la sécurité dans l'établissement.

Frieren est également connue pour son espièglerie, un côté joueur qui amuse et surprend ses employées. Elle gère le Lys avec une sagesse discrète, jonglant entre son attitude détachée et une capacité à résoudre les problèmes avec une efficacité sans faille. Sa présence offre un sentiment de calme et de mystère, rendant le Lys encore plus captivant.

Baiken, la protectrice implacable

À l'opposé de Frieren, Baiken incarne la force brute et la passion ardente. Ancienne guerrière ayant perdu un bras et un œil au cours de tragédies personnelles, elle est marquée par une quête de vengeance qui l'a consumée durant de longues années. Cependant, avec le temps, Baiken a trouvé une forme de rédemption en se consacrant à la protection des employées et des clientes du Lys. Son passé de combattante en fait une patronne redoutée, mais respectée.

Baiken est connue pour son tempérament fougueux et son franc-parler. Elle perd facilement son sang-froid, mais sa détermination est inébranlable. Elle valorise les personnes qui font leurs preuves et n'hésite pas à remettre en question quiconque tente de la défier. Pourtant, sous son apparence rude et antisociale, elle cache un profond sens du devoir. Baiken voit le Lys non seulement comme un refuge pour celles qui y travaillent, mais aussi comme un lieu où elle peut se racheter en protégeant les autres.

Elle reste attachée à ses racines culturelles et porte un respect infini pour son peuple et son héritage. Malgré sa nature combative, Baiken a appris à tempérer sa colère pour privilégier le bien commun. Si une menace pèse sur le Lys ou ses employées, elle est prête à tout sacrifier pour les défendre, même au prix de sa vie. Son aura de force et de résilience inspire confiance et respect à toutes celles qui travaillent sous sa protection.

L'apparence et le charisme des Patronnes :

Présence et prestance :

Les Patronnes ne sont pas toujours les plus jeunes ni les plus belles femmes de l'établissement, mais elles possèdent une aura indéniable de pouvoir et de grâce. Leur simple présence impose le respect.

Personnalités variées :



Chaque Patronne a sa propre approche. Certaines sont chaleureuses et maternelles, d'autres sont froides et rigoureuses. Ce contraste fait leur force, car il permet d'instaurer un équilibre au sein du Lys.

Philosophie des Patronnes :

Pour les Patronnes, le Lys n'est pas simplement un lieu de plaisir, mais une institution à part entière. Elles le considèrent comme un sanctuaire où chacun, qu'il soit employé ou cliente, doit se sentir en sécurité et respecté. Leur mission va bien au-delà du profit : elles aspirent à créer un espace où l'art de vivre, le raffinement et les relations humaines sont élevés au rang de chefs-d'œuvre.

Elles protègent farouchement les valeurs du Lys : respect, excellence et discréetion. Si une employée est en détresse, elles n'hésitent pas à intervenir en personne, prouvant ainsi leur dévouement et leur force.

Les Gouvernantes du Lys et leur Rôle

Les gouvernantes du Lys incarnent l'autorité suprême de l'établissement. Ce sont des figures charismatiques et puissantes qui veillent sur les employés et assurent la réputation et l'excellence du Lys. Dotées de personnalités fortes et de capacités hors du commun, elles incarnent chacune une facette essentielle de la gestion et de la vision de cet endroit mystique et fascinant. Elles ont un tatouage avec une lune dessus, au niveau du bas-ventre et possèdent un bijou, avec une Lune dessinée dessus, pour montrer leur rang.

Shuten Douji - Gouvernante des Employés



Shuten Douji est une démonne japonaise légendaire, connue pour abriter en elle le démon du poison et de l'alcool, deux éléments qui définissent autant sa personnalité que ses pouvoirs. Gouvernante des employées du Lys, elle s'assure que chacune respecte les règles et donne le meilleur d'elle-même, tout en imposant son autorité avec une légèreté qui cache une force redoutable.

- Apparence et Aura :

Shuten Douji est une femme séduisante à l'aura magnétique et envoûtante. Elle est habillée de manière provocante, souvent dans des tenues légères qui mettent en valeur sa silhouette et attirent irrésistiblement l'attention. Sa peau est éclatante, ses yeux pétillent d'une malice constante et elle possède des courts cheveux violets. Elle est souvent vue avec une coupe de saké à la main, symbole de son lien avec l'alcool.

- **Personnalité :**

Shuten Douji est une fêtarde dans l'âme, toujours prête à animer l'ambiance du Lys avec des soirées enivrantes. Elle est à la fois joueuse et perverse, usant de son charme et de ses manières séduisantes pour manipuler subtilement les situations à son avantage. Elle possède une attitude calme et détendue, mais ne vous y trompez pas : si quelqu'un outrepasse ses limites, elle sait se montrer extrêmement intimidante, rappelant qu'elle est une créature démoniaque.

- **Pouvoirs et Capacités :**

- **Maîtrise du poison et de l'alcool** : Son lien avec ces éléments lui confère une résistance totale aux toxines et une capacité unique à altérer les perceptions de ses adversaires ou à les affaiblir en manipulant l'énergie des substances. Elle peut également concocter des boissons mystiques aux effets variés : enivrer, apaiser ou même paralyser.

- **Charisme démoniaque** : Shuten a une influence naturelle sur son entourage, hypnotisant presque ceux qui osent croiser son regard ou écouter sa voix.

- **Force brute et agilité** : Malgré son apparence décontractée, Shuten est une combattante redoutable, capable de terrasser ses adversaires avec une aisance terrifiante si besoin.

- **Rôle au Lys :**

En tant que gouvernante des employées, Shuten s'occupe de la gestion quotidienne des membres du personnel. Elle joue un rôle clé dans leur formation, leur discipline et leur moral. Elle s'assure également que chacune s'épanouisse dans son rôle tout en veillant à la cohésion et au bien-être général des employées. Shuten sait faire preuve de fermeté, mais aussi de compassion, offrant un soutien inestimable à celles qui en ont besoin. Elle est souvent perçue comme une "grande sœur" par les employées, bien qu'elle soit redoutée pour son autorité naturelle.

Kongiku - Gouvernante des Rêves et Protectrice des Papillons

Kongiku est une hybride renarde à la fois douce et mystérieuse, dont les pouvoirs lui permettent de pénétrer les rêves et les pensées des gens. En tant que gouvernante des Papillons, elle apporte une touche de magie et de spiritualité au Lys.

- **Apparence et Aura :**

Kongiku est d'une beauté envoûtante, avec des oreilles et une queue de renarde qui ajoutent un charme animal à son allure gracieuse. Elle est vêtue de kimonos. Ses mouvements sont fluides, presque éthérés, et elle dégage une aura apaisante mais légèrement espiègle.

- **Personnalité :**

Kongiku est une gardienne bienveillante, mais elle possède aussi un côté joueur et malicieux, typique des renards. Elle aime observer les gens et les comprendre, et n'hésite pas à les guider, voire à les taquiner, dans leurs rêves. Elle est douce, calme

et empathique, mais elle peut devenir féroce et déterminée si quelqu'un ou quelque chose menace le Lys ou ses protégées. Kongiku est également extrêmement protectrice envers les Papillons.

- **Pouvoirs et Capacités :**

- **Manipulation des rêves :** Kongiku peut pénétrer dans les rêves des autres, y influençant les événements pour apaiser, effrayer ou guider. Elle est capable de modeler des paysages oniriques complexes qui reflètent les émotions ou désirs profonds de ses cibles.
- **Illusions :** Ses pouvoirs ne se limitent pas au domaine des rêves. Kongiku peut créer des illusions dans la réalité, troublant la perception de ses adversaires ou offrant des expériences immersives aux clientes du Lys.
- **Papillons spirituels :** Kongiku est accompagnée par des papillons éthérés, des extensions de son pouvoir qui peuvent servir de messagers, d'espions ou d'outils de défense.



- **Rôle au Lys :**

En tant que gouvernante des rêves, Kongiku veille à ce que les Papillons soient bien formées et prêtes à offrir des expériences incomparables aux clientes. Elle guide ses papillons dans l'art complexe du plaisir charnel et veille à ce qu'elles respectent l'éthique et les attentes du Lys. Kongiku utilise également ses propres pouvoirs pour apaiser les tensions ou résoudre discrètement les conflits, protégeant ainsi l'harmonie de l'établissement.

Le Duo des Gouvernantes

Shuten Douji et Kongiku forment une équipe complémentaire au sommet de la hiérarchie du Lys. Shuten incarne la force, la fête et l'autorité charismatique, tandis que Kongiku symbolise la douceur, le mysticisme et la protection spirituelle. Ensemble, elles supervisent le Lys avec une efficacité redoutable, veillant à ce que cet établissement reste un lieu unique où se mêlent séduction, discipline et enchantement. Leurs personnalités distinctes mais harmonieuses assurent une gestion équilibrée et captivante, faisant d'elles des figures respectées et admirées, autant par les employées que par les clientes.

Les Secrétaires du Lys : Le Pilier Administratif au Service des Patronnes

Les secrétaires du Lys jouent un rôle essentiel dans le fonctionnement harmonieux de la maison close. Discrètes mais omniprésentes, elles gèrent tout l'aspect administratif, financier et logistique du Lys, permettant ainsi aux patronnes de se concentrer sur leur mission de direction et d'encadrement. Leur professionnalisme et leur efficacité garantissent que l'établissement demeure un lieu parfaitement organisé et que toutes les activités respectent les standards élevés du Lys.

Rôle et Responsabilités

Les secrétaires sont les gardiennes de l'ordre et de l'administration. Elles traitent une variété de tâches qui permettent au Lys de fonctionner sans accroc. Parmi leurs principales responsabilités, on trouve :

Gestion administrative :

- Tenue des registres internes (employées, clientes régulières, missions, etc.).
- Classement et archivage des documents importants.
- Coordination des plannings des employées, notamment des patronnes.

Gestion financière :

- Traitement des factures, des paiements et des encaissements.
- Gestion des budgets des différentes sections du Lys.
- Réalisation des rapports financiers pour les patronnes.

Gestion des contrats et des accords :

- Rédaction, négociation et validation des contrats pour les clientes, les employées et les fournisseurs.
- Suivi des missions confiées aux aventurières et des accords passés avec des clientes extérieures.

Coordination interne :

- Organisation des réunions des patronnes et transmission des décisions importantes aux employées.
- Réception et tri des courriers et des messages adressés aux patronnes.
- Gestion des imprévus administratifs et logistiques.

Relation avec les clientes :

- Réception des requêtes administratives des clientes.
- Gestion des réservations spéciales ou des arrangements spécifiques.
- Transmission des informations sur les services du Lys.

Leurs Qualités et Leur Expertise

Les secrétaires du Lys sont soigneusement sélectionnées pour leurs compétences, leur dévouement et leur capacité à s'adapter à un environnement aussi unique que celui de la maison close. Parmi leurs qualités principales, on peut citer :

- **Discretion absolue** : Elles gardent avec rigueur la confidentialité des informations sensibles liées aux clientes et à l'établissement.
- **Organisation sans faille** : Elles sont capables de jongler avec de nombreuses tâches et priorités sans jamais perdre le fil.
- **Compétence polyvalente** : De l'expertise en comptabilité à la maîtrise des outils magiques et technologiques, elles disposent d'un éventail de compétences qui leur permet de relever tous les défis.
- **Adaptabilité** : Elles savent gérer les situations complexes ou inattendues tout en maintenant un comportement professionnel.
- **Charisme et tact** : En tant qu'intermédiaires entre les clientes et les patronnes, elles allient courtoisie et autorité pour transmettre les messages ou résoudre les problèmes.

Les Figures Principales des Secrétaires



Marie Makise ou H'amneko (son nom Miko'te) est une terranide issue de la tribu des Miko'te, une race connue pour son agilité féline et ses sens aiguisés. Sauvée et recueillie par Le Lys alors qu'elle errait seule dans la nature, Marie a rapidement trouvé sa place au sein de l'organisation. Attirée par la force et le charisme de Baiken, qu'elle admire profondément, Marie a fait le choix de dédier son temps et ses compétences pour devenir une alliée précieuse.

Portrait de Marie Makise

Marie est une jeune neko au tempérament posé et réfléchi. Son apparence féline se distingue par ses oreilles pointues et une longue queue soyeuse qui bouge doucement au gré de ses émotions. Elle a des yeux perçants qui trahissent une intelligence vive. Toujours bien soignée et habillée avec élégance, elle veille à refléter la discipline qu'elle s'impose dans son travail.

Rôle et compétences

1. Secrétaire dévouée :

- Marie occupe le poste de secrétaire personnelle de Baiken, la gérante du Lys. Bien qu'il s'agisse d'une tâche exigeante et parfois ennuyeuse, Marie y excelle grâce à sa rigueur et à son sens de l'organisation. Elle gère avec efficacité tout ce qui concerne

la paperasse administrative, les rapports financiers, et les plannings de missions pour alléger le fardeau de Baiken.

2. Intellect et sérieux :

- Contrairement à Baiken, souvent dispersée ou désintéressée par les détails administratifs, Marie est très sérieuse et méthodique. Elle est capable de résoudre les problèmes rapidement et de prendre des décisions lorsque nécessaire, ce qui fait d'elle un pilier fiable pour le fonctionnement interne du Lys.

3. Relation avec Baiken :

- Marie est profondément attachée à Baiken, qu'elle considère comme son modèle et sa protectrice. Elle prend son rôle à cœur non seulement par devoir, mais aussi par pur dévouement. Marie aime se sentir utile et valorisée par Baiken, qui, bien qu'un peu distraite, reconnaît son importance et montre son affection à travers des gestes simples comme des tapes sur la tête, ce que Marie adore plus que tout.

Personnalité de Marie

Marie est une jeune femme calme et sérieuse, mais qui cache une douceur et une affection sincère sous son professionnalisme. Elle est connue pour :

- Son dévouement : Elle est prête à accomplir des tâches qu'elle trouve ennuyeuses ou complexes simplement pour le bonheur de ceux qu'elle aime, en particulier Baiken.
- Sa discipline naturelle : Marie est rarement prise au dépourvu, car elle anticipe toujours les besoins de ses collègues et de son environnement.
- Son côté affectueux : Bien que Marie soit disciplinée dans son travail, elle montre une facette plus mignonne lorsqu'elle reçoit des marques d'affection. Elle adore les caresses et les tapes sur la tête, ce qui réveille son côté félin joueur.

Cependant, Marie peut parfois se mettre trop de pression sur les épaules, notamment lorsqu'elle se sent responsable de quelque chose ou lorsqu'elle pense qu'elle pourrait décevoir Baiken. Heureusement, son environnement au Lys lui permet de trouver des moments de réconfort.

Relations au sein du Lys

• Avec Baiken :

Marie voit Baiken comme une figure quasi divine. Elle admire son caractère fort et son esprit combatif, tout en étant amusée (et parfois agacée) par son côté tête-en-l'air. Elle ne recule devant aucune tâche si cela peut soulager ou aider Baiken. Les tapes sur la tête que lui donne Baiken sont son plus grand bonheur et un témoignage de reconnaissance qu'elle chérit profondément.

• Avec les autres membres :

Bien qu'elle soit principalement concentrée sur son travail et ses responsabilités, Marie est respectée par les autres membres du Lys pour sa fiabilité et son calme. Elle inspire confiance, et les techniciennes ou mercenaires n'hésitent pas à se

tourner vers elle pour des questions organisationnelles. Cependant, son côté sérieux peut parfois la rendre intimidante pour ceux qui ne la connaissent pas bien.

Hobbies et particularités

- **Amoureuse des petites attentions :**

Marie adore les gestes affectueux, qu'il s'agisse de tapes sur la tête, de câlins ou de simples compliments. Son côté félin ressort fortement dans ces moments où elle se détend et montre son côté plus joueur.

- **Passionnée par la lecture :**

Lorsqu'elle a un moment de libre, Marie aime lire des romans d'aventure ou de romance, se plongeant dans des mondes qui contrastent avec la rigueur de son quotidien administratif.

- **Agilité naturelle :**

Comme tous les membres de la tribu des Miq'ote, Marie possède une agilité et une souplesse remarquables, bien qu'elle n'ait pas souvent l'occasion de les utiliser dans son rôle de secrétaire.

Conclusion

Marie Makise est une pièce maîtresse du fonctionnement du Lys, apportant un équilibre essentiel à l'organisation grâce à son sérieux et son dévouement. Si elle peut sembler trop sérieuse ou distante à première vue, il ne faut pas longtemps pour découvrir son attachement profond et son besoin d'affection. Grâce à son amour pour Baiken et son travail acharné, elle est un pilier discret mais incontournable de l'organisation, qui veille à ce que tout fonctionne comme sur des roulettes, même lorsque le chaos semble s'installer autour d'elle.

L'importance des Secrétaires pour le Lys

Les secrétaires du Lys sont bien plus que de simples gestionnaires de documents. Elles incarnent l'équilibre et la stabilité au sein de cet univers unique, où la magie, la technologie et le luxe se mêlent. Grâce à leur rigueur et leur expertise, elles permettent au Lys de fonctionner sans heurt, en garantissant que chaque employée et chaque cliente bénéficie d'une expérience fluide et impeccable. Elles sont le cœur administratif de la maison, orchestrant le tout avec une précision et un dévouement sans égal.

Les Archivistes-Bibliothécaires du Lys : Les Gardiennes du Savoir et de l'Histoire

Les archivistes-bibliothécaires du Lys occupent une place essentielle dans le cœur de la maison close, un sanctuaire exclusivement féminin niché dans les Plans Astraux. Discrètes

et érudites, elles veillent sur la vaste bibliothèque et les archives infinies du Lys, fusionnant la préservation de l'histoire avec la diffusion du savoir. Leur double expertise permet aux patronnes de se consacrer à la direction et à l'harmonie de cet espace réservé aux femmes, tandis que leur dévouement maintient ce lieu comme un pilier intellectuel et sensuel, respectant les standards uniques du Lys.

Rôle et Responsabilités

Les archivistes-bibliothécaires sont les gardiens de la mémoire et des mystères intellectuels du Lys. Ils s'occupent d'une gamme variée de tâches qui enrichissent à la fois le savoir et l'héritage. Parmi leurs principales responsabilités, on trouve :

Conservation des collections : Restauration et protection des parchemins anciens, grimoires magiques, textes érotiques interdits et artefacts enchantés, souvent scellés par des sorts.

Catalogage et organisation : Classement méticuleux des ouvrages, archives historiques, récits de clientes, exploits d'employées et accords passés, assurant un accès fluide.

Recherche approfondie : Assistance aux patronnes, clientes et employées dans leurs quêtes de connaissance, qu'il s'agisse de retracer des lignées magiques ou d'explorer des sorts nouveaux.

Gestion éducative et historique : Organisation d'ateliers, lectures animées ou narrations captivantes, mêlant histoire du Lys et enseignements sensuels.

Sécurisation des savoirs : Contrôle des sections verrouillées, contenant des textes sensibles ou interdits, accessibles uniquement avec l'approbation des patronnes.

Création et mise à jour : Rédaction de nouveaux textes, sorts personnalisés ou enregistrements d'événements récents, garantissant une continuité vivante.

Relation avec les visiteuses : Orientation des clientes vers des ressources adaptées, qu'elles cherchent l'illumination, une évasion intellectuelle ou des secrets du passé.

Leurs Qualités et Leur Expertise

Les archivistes-bibliothécaires du Lys sont soigneusement choisis pour leur érudition, leur précision et leur capacité à s'immerger dans l'atmosphère unique de ce sanctuaire de femmes. Parmi leurs qualités principales, on peut citer :

Érudition exceptionnelle : Elles maîtrisent toutes les branches de la magie et de l'histoire, expliquant les concepts complexes avec clarté et un charme envoûtant.

Précision irréprochable : Une attention aux détails leur permet de préserver chaque document ou livre avec une exactitude sans faille.

Discretion absolue : Elles protègent la confidentialité des recherches sensibles et des secrets archivés avec une rigueur inflexible.

Sensibilité sensorielle : Elles infusent une aura de séduction dans leurs interactions, transformant chaque consultation en une expérience mémorable.

Maîtrise magique : Elles utilisent des sorts de préservation, de détection et d'animation pour protéger et enrichir les archives et la bibliothèque.

Patience et empathie : Elles travaillent avec calme et offrent un soutien maternel, guidant les demoiselles du Lys avec des touches suggestives.

Charisme discret : Alliant courtoisie et autorité, elles orientent les visiteuses avec une touche de mystère, renforçant l'aura du Lys.

Avec leur double rôle de gardiennes du savoir et de l'histoire, les archivistes-bibliothécaires du Lys sont des figures incontournables, mêlant érudition, préservation et tentation pour enrichir l'âme et les sens de toutes les femmes qui explorent ce sanctuaire exclusivement féminin.

Les Figures Principales des Archivistes-Bibliothécaires

Lisa

Physique

Lisa est une archiviste-bibliothécaire au charme envoûtant, incarnant un équilibre captivant entre érudition profonde et séduction audacieuse. Son chapeau de sorcière, large et dramatique, est orné d'un ruban noir et de motifs floraux violets, une rose mauve épingle évoquant une féminité à la fois raffinée et redoutable. Sous ce couvre-chef, ses cheveux blonds-rosés cascadent en boucles douces, encadrant un visage malicieux : un œil vert pétillant et l'autre fermé dans un clin d'œil complice, ses lèvres esquissant un sourire chargé de sous-entendus. Une main gantée de noir se lève avec autorité ou séduction, tandis que l'autre tient un grimoire ou un parchemin ancien, symbole de sa double maîtrise. Sa tenue, un mélange de violet profond et de noir, est un chef-d'œuvre provocant : un corset moultant brodé d'or souligne ses courbes généreuses, son décolleté audacieux mettant en valeur une pierre magique suspendue entre ses seins comme un point focal ensorcelant. Des manches bouffantes blanches nacrées, attachées par des rubans dorés et des coeurs, contrastent avec ses épaules nues, tandis qu'une jupe courte, fendue sur les côtés, révèle des bas semi-transparents ornés de motifs floraux. Des ceintures croisées et une chaîne



d'or décorative ornent sa taille, et une rose beige à sa hanche ajoute une note d'invitation sensuelle. Sa Vision Électro, reçue à Sumeru, brille doucement en pendentif, soulignant son pouvoir.

Mental

Lisa est une femme complexe, fusionnant une intelligence exceptionnelle avec une perversité assumée. Reconnue comme la meilleure diplômée de l'Akademiya de Sumeru en 200 ans, elle domine toutes les branches de la magie et du savoir, des infusions élémentaires aux connaissances interdites. Son esprit clair et précis en fait une guide irremplaçable pour les novices du Lys, qu'elle chérit comme une mère, notamment envers Mona et d'autres demoiselles, les appelant « mes chéries » avec des « ara ara » suggestifs. Cependant, interrompez sa sieste ou son thé, et sa colère, amplifiée par sa magie électrisante, devient intimidante. Paresseuse par nature, elle préfère exploiter son immense pouvoir avec une grâce nonchalante, certaine de pouvoir tout maîtriser sans effort excessif. Sa perversité transparaît dans ses regards équivoques et ses commentaires ambigus, transformant chaque interaction en un jeu de séduction où elle règne subtilement, se délectant de l'effet de son charme.

Histoire

Née à Mondstadt, Lisa s'épanouit comme prodige à l'Akademiya de Sumeru, où sa Vision Électro lui apparut lors d'une révélation : elle comprit que ce pouvoir lui permettrait de déchiffrer des volumes et archives complexes. Apprécier par le professeur Cyrus, elle rejeta la quête d'une sagesse hors de portée mortelle, quittant l'Akademiya après le Second Blooming pour échapper à leur « folie ». De retour à Mondstadt, elle rejoignit les Chevaliers de Favonius, où Varka lui offrit de commander la 8e Compagnie. Après un duel volontairement perdu face à Nymph, elle déclina, préférant devenir archiviste-bibliothécaire, gérant les archives et la bibliothèque avec une rigueur électrique contre les retards. Elle créa un Chaudron de Chauffage Spécial, prouesse alchimique, pour préserver ses après-midi de thé tranquilles.

Son parcours la conduisit au Lys, sanctuaire féminin des Plans Astraux, où elle devint archiviste-bibliothécaire sous la direction de Baiken. Elle supervise une bibliothèque infinie et des archives riches en histoire et luxure, utilisant sa magie omnipotente pour préserver les documents et tisser des illusions sensuelles. Au Lys, elle protège et guide les demoiselles comme Mona avec une affection perverse, enveloppant leurs esprits de savoir et de tentation. Son passé d'érudite et son aversion pour l'effort excessif se marient dans ce rôle, où elle règne avec une autorité douce mais ferme, transformant chaque parchemin et chaque livre en une danse de pouvoir et de plaisir.

Les Gardes du Corps du Lys : Les "Veilleuses"

Au sein du Lys, la sécurité est une priorité absolue, et la discréetion l'est tout autant. Les Veilleuses, surnom donné aux gardes du corps femmes de l'établissement, incarnent cette

double exigence. Elles sont à la fois les protectrices invisibles et les figures d'autorité silencieuse qui veillent à ce que chaque employée, qu'il s'agisse d'une hôtesse ou d'un Papillon, puisse exercer ses fonctions en toute sérénité.

Description des Veilleuses :

1. Allure et Présentation :

- **Détail distinctif** : Elles arborent un tatouage avec une étoile dessus, au niveau du bas-ventre ainsi qu'un discret bracelet ou pendentif avec un motif d'étoile, symbole de leur appartenance aux Veilleuses.

2. Compétences et Entraînement :

- Les Veilleuses sont des combattantes aguerries, souvent formées à des styles de combat basés sur la vitesse, la force et la précision. Elles savent manier différents types d'armes qu'elles ont sur elles ou à disposition dans l'armurerie.
- **Autres aptitudes** : Elles sont également formées à la lecture des comportements, repérant rapidement les clientes au comportement douteux, et maîtrisent l'art de désamorcer les conflits par des mots avant d'utiliser la force.

3. Rôles au sein du Lys :

- **Protection des employées** : Les Veilleuses veillent en priorité sur les Papillons, mais elles assurent également la sécurité des autres employées et du Lys en général.
- **Présence invisible** : Elles se déplacent souvent dans l'ombre, observant sans intervenir à moins que cela ne soit absolument nécessaire. Lorsqu'elles entrent en action, elles le font avec une précision rapide et efficace, sans perturber l'atmosphère de l'établissement.
- **Accompagnement des Papillons** : Pour les clientes influentes ou dangereuses, une Veilleuse accompagne discrètement une Papillon lors des rencontres privées ou des sorties, se tenant prête à intervenir si la situation dégénère.

4. Hiérarchie et organisation :

- Les Veilleuses opèrent sous la direction de la **Medb**, une figure respectée qui coordonne leur déploiement et gère les situations délicates. Cette dernière est également responsable de recruter et de former les nouvelles recrues.
- Travail d'équipe : Les Veilleuses communiquent par des signaux subtils et maîtrisent des codes visuels et gestuels pour coordonner leurs actions sans alerter les clientes.

5. Personnalités variées :

- Chaque Veilleuse a ses propres spécialités et son histoire, ce qui en fait un groupe hétéroclite mais uni. Certaines viennent d'un passé militaire ou de la rue, d'autres sont des aventurières ayant trouvé un refuge et un but au Lys.

Philosophie et valeurs :

Les Veilleuses sont plus qu'un simple service de sécurité. Elles incarnent la philosophie du Lys : une force discrète mais implacable, prête à tout pour protéger les employées et l'intégrité du lieu. Bien que leur présence soit rarement remarquée par les clientes, elles sont considérées comme des piliers indispensables par celles qu'elles protègent. Les Papillons, en particulier, partagent souvent une relation de respect et de gratitude envers ces gardiennes silencieuses, qui leur permettent de s'abandonner à leur art en toute confiance.

Dans l'ombre des lustres scintillants et des murmures feutrés, les Veilleuses sont le bouclier invisible du Lys, garantes de sa sérénité et de sa réputation.

Medb, la cheffe des Veilleuses et gardienne de la prison du Lys



Medb est une figure redoutée et respectée au sein du Lys. Sous ses airs angéliques et son charme envoûtant, se cache une femme sadique et implacable qui fait régner l'ordre avec une main de fer (ou plutôt, un fouet). Ancienne commandante de l'armée et de la police, elle a été renvoyée de ses fonctions en raison de ses méthodes jugées excessives et cruelles. Toutefois, ces mêmes méthodes ont trouvé une parfaite utilité dans le Lys, où elle veille à maintenir la discipline et à punir toute cliente ou employée qui enfreint les règles strictes de l'établissement.

Une beauté trompeuse

Medb est une femme d'une rare beauté, avec de longs cheveux roses qui tombent en cascade et des yeux scintillants qui semblent pouvoir percer l'âme de quiconque croise son regard. Sa voix douce et mélodieuse peut calmer une tempête, tout en masquant des intentions bien plus sombres. Beaucoup sont attirées par son apparence douceur, pour rapidement découvrir qu'elle cache une personnalité bien plus autoritaire et cruelle.

Une autorité impitoyable

En tant que cheffe des Veilleuses, Medb est responsable de la sécurité et de l'application des règles du Lys. Sa prison, surnommée *la Cage des Roses*, est un lieu aussi effrayant qu'esthétiquement impeccable. Toute cliente indisciplinée ou employée prise en flagrant délit d'infraction y est envoyée pour recevoir une "leçon". Medb y exerce son rôle avec un sadisme maîtrisé, utilisant fouets, martinets et autres instruments de discipline pour corriger les fautes. Mais son sadisme n'est jamais gratuit : chaque punition est soigneusement dosée, servant autant à corriger qu'à rappeler à toutes que le Lys est un sanctuaire où l'ordre et le respect sont primordiaux.

Medb ne tolère aucune entorse aux règles et s'assure que chacune de ses "interventions" reste gravée dans les mémoires. Sa froideur calculée et son expertise en matière de châtiments font d'elle une figure terrifiante mais indispensable, et ses méthodes, bien qu'extrêmes, sont efficaces. Peu osent défier son autorité, sachant que la prison du Lys n'est pas un endroit où l'on souhaite séjourner.

Un passé militaire et policier

Avant de rejoindre le Lys, Medb était une commandante respectée, bien que crainte, de l'armée et de la police. Sa carrière prometteuse a été brutalement interrompue après que ses supérieurs ont jugé ses méthodes trop brutales, même pour les standards militaires. Déshonorée et renvoyée, elle a trouvé refuge au Lys, où son tempérament et son expérience étaient non seulement tolérés, mais encouragés. Elle est restée fidèle à ses racines, utilisant son savoir-faire militaire pour organiser les Veilleuses comme une unité paramilitaire d'élite, chargée de protéger le Lys contre toutes les menaces extérieures et intérieures.

Une personnalité complexe

Si Medb est sadique et impitoyable, elle n'est pas dénuée de principes. Son obsession pour l'ordre et la discipline provient de sa conviction que le chaos et l'indiscipline sont les pires ennemis de tout sanctuaire. Sous ses airs cruels, elle possède une certaine forme de loyauté et de respect envers celles qui se plient aux règles et contribuent à l'harmonie du Lys.

Elle n'est pas dénuée d'humour, bien que son humour soit souvent teinté de sarcasme et de moquerie. Elle peut être douce et presque maternelle lorsqu'elle estime que quelqu'un a appris sa leçon, mais ces moments sont rares et bien souvent calculés.

Medb est également pragmatique : elle sait jusqu'où aller pour obtenir les résultats qu'elle souhaite sans franchir la ligne qui pourrait compromettre le Lys ou sa réputation. Si elle est crainte par beaucoup, elle est respectée pour sa compétence, son dévouement et son efficacité.

Un rôle clé au Lys

Medb est le bras armé des patronnes du Lys, incarnant la discipline et la fermeté nécessaires pour maintenir cet établissement d'exception à flot. Bien que ses méthodes puissent choquer, elles contribuent à protéger la réputation et la sécurité du Lys, tout en dissuadant les comportements indésirables. Sous son règne, le Lys est non seulement un lieu de plaisir, mais aussi un sanctuaire où règnent des règles strictes que nul n'ose enfreindre.

Caroline et Justine - Les Jumelles Sadiques du Lys

Caroline et Justine sont deux humaines redoutables qui travaillent main dans la main avec Medb, leur mentor, pour maintenir l'ordre et la discipline au sein du Lys. Anciennes gardes d'une prison de sécurité abritant les criminelles les plus dangereuses de l'univers, elles se sont taillé une réputation de véritables *yandere*, incarnant un mélange troublant d'innocence enfantine et de sadisme sans pitié. Sous leurs apparences trompeuses se cachent deux gardiennes d'une cruauté raffinée, prêtes à user de leurs griffes pour punir quiconque enfreint les règles de la maison.

Des apparences trompeuses

Au premier abord, Caroline et Justine arborent un comportement enfantin qui déstabilise et attire leurs interlocuteurs. Elles ont tendance à parler sur un ton léger et presque joyeux, créant une atmosphère faussement rassurante. Justine, reconnaissable à ses cheveux attachés en queue de cheval, se présente comme une jeune femme timide et réservée, rougissant facilement et évitant les regards insistants. En revanche, Caroline, avec ses cheveux attachés en deux chignons symétriques, est plus calme et posée, donnant l'impression d'être la voix de la raison.

Cependant, cet air innocent n'est qu'un masque : une fois que leur proie est prise au piège, leur véritable nature se dévoile. Elles se transforment en tortionnaires impitoyables, utilisant leur sadisme comme une arme pour punir, terroriser, et parfois même jouer avec leurs victimes, car pour elles, la douleur est autant une punition qu'un divertissement.



Une cruauté raffinée

Caroline et Justine n'hésitent jamais à planter leurs griffes – littéralement – dans la chair de celles qui osent braver les règles du Lys. Leur sadisme se traduit non seulement par leur goût prononcé pour la torture physique, mais aussi par leur manière de manipuler psychologiquement leurs victimes, jouant sur leurs peurs et leurs vulnérabilités. Elles trouvent un plaisir presque enfantin à imaginer de nouvelles "leçons" pour les fautives et se régaleNT des supplications et des larmes.

Leur proximité avec Medb, qu'elles vénèrent comme une mentor et une figure maternelle, leur a permis de perfectionner leurs méthodes de discipline. Tandis que Medb incarne la froideur calculée, Caroline et Justine ajoutent une touche d'excentricité et de chaos à la surveillance de la prison, faisant d'elles un duo aussi imprévisible qu'effrayant.

Un duo complémentaire

Malgré leurs personnalités distinctes, Caroline et Justine forment une équipe parfaitement synchronisée.

- **Justine** : Bien qu'elle se montre timide et hésitante au premier abord, elle se transforme en véritable démon lorsqu'elle est en action. Sous ses airs maladroits, elle dissimule une cruauté latente, ce qui la rend d'autant plus dangereuse. Une fois lancée, Justine est implacable et ne recule devant aucune méthode, aussi brutale soit-elle.
- **Caroline** : Plus calme et réfléchie, Caroline est souvent celle qui orchestre les "sessions" punitives. Elle possède un esprit stratégique et aime planifier leurs

interventions, assurant un équilibre entre efficacité et spectacle. Elle est également celle qui maîtrise le mieux ses émotions, restant stoïque même lorsqu'elle inflige les pires tortures.

Leur complémentarité les rend redoutables. Caroline agit comme la tête pensante, tandis que Justine est le bras exécutant, transformant leurs punitions en véritables mises en scène macabres.

Leur rôle au Lys

Caroline et Justine sont des aides précieuses pour Medb, partageant avec elle la lourde tâche de surveiller la prison du Lys et de maintenir l'ordre parmi les clientes et les employées. Leur présence seule suffit à dissuader la plupart des contrevenantes, car nul ne souhaite expérimenter leur sadisme de première main.

Outre leurs responsabilités de gardiennes, elles contribuent également à l'aura d'intimidation et de discipline qui entoure la prison du Lys. Leur caractère imprévisible et leur penchant pour le jeu cruel en font des figures incontournables et terrifiantes de l'établissement.

Une relation avec Medb

Medb est une figure centrale dans leur vie. Elles la considèrent comme leur mentor et modèle, admirant son autorité et son expertise en matière de discipline. Bien qu'elles aient chacune leurs propres méthodes, elles s'inspirent largement de Medb, cherchant constamment à prouver leur valeur à ses yeux.

Medb, de son côté, voit en elles des extensions de sa propre volonté, tout en tolérant leur excentricité. Elle leur laisse une certaine liberté d'action, tant que cela reste dans les limites des règles du Lys.

Une dualité fascinante

Caroline et Justine incarnent une dualité à la fois captivante et effrayante. Elles oscillent entre des personnalités presque enfantines et des attitudes de tortionnaires expérimentées, créant un contraste qui perturbe et déconcerte. Leur présence dans le Lys est à la fois une bénédiction pour l'ordre et une malédiction pour celles qui osent les défier.

Sous leur apparence légère se cache une soif de contrôle et un sadisme qui, malgré tout, restent essentiels au maintien de la discipline dans cet univers où plaisir et danger se côtoient étroitement.

Blue Archive v01 - Les Veilleuses du Lys



Blue Archive v01 est une unité d'élite au Lys composée de cinq angeloids, des êtres hybrides entre des gynoïdes (androïdes féminins) et des anges. Elles sont les protectrices et gardiennes du Lys, assurant la sécurité tout en incarnant une sensualité provocante. Leur particularité réside dans leur capacité à manier des armes avec une précision extrême, alliant technologie et grâce céleste. Bien qu'elles soient toutes perverses et provocatrices, leurs caractères variés les rendent uniques et fascinantes. Elles portent des tenues suggestives, oscillant entre des costumes de maid et de bunny girls, qui accentuent leur allure irrésistible et captivante. Voici une description des cinq membres de cette équipe redoutable :



Akane - La Mommy Intellectuelle (03)

Akane est la figure maternelle du groupe. Elle est une belle femme brune aux lunettes, avec un QI très élevé, ce qui fait d'elle la plus intelligente des cinq. Son rôle de "mommy" va bien au-delà de son apparence ou de son attitude protectrice : elle s'impose comme une présence rassurante et bienveillante, tout en étant subtilement dominatrice. Akane agit comme une mère attentionnée, prenant soin des autres veilleuses et des clientes du Lys, mais avec une sensualité mature et affirmée qui ne laisse personne

indifférent. Elle aime jouer de son charme et incarner cette figure d'autorité maternelle dans un cadre intime, ce qui la rend à la fois séduisante et réconfortante.

Asuna - La Grande Sœur Extravertie (01)

Asuna est l'ange extraverti et enjoué du groupe. Avec sa longue chevelure blonde et son sourire éclatant, elle rayonne d'une énergie positive qui met tout le monde à l'aise. Elle agit comme une grande sœur pour les autres, toujours prête à les encourager, à plaisanter ou à dédramatiser les situations tendues. Sa personnalité ouverte et expressive fait d'elle une présence dynamique, mais elle n'hésite pas à user de son charme espiègle pour séduire et jouer avec les émotions des autres. Asuna est également extrêmement habile au combat, maniant ses armes avec une aisance naturelle qui reflète sa confiance en elle.



Karin - La Timide au Charme Discret (02)

Karin est une angeloid à la peau légèrement bronzée, timide et introvertie. Elle se distingue par son attitude réservée, qui contraste fortement avec les personnalités plus audacieuses de ses camarades. Karin préfère rester en retrait, observant et analysant silencieusement les situations. Bien qu'elle soit peu expressive, son charme réside dans sa douceur et son mystère. Elle attire souvent l'attention malgré elle, ses manières délicates et son aura discrète éveillant la curiosité. Lorsqu'elle est mise au défi ou poussée à agir, elle révèle une force intérieure surprenante et une maîtrise impressionnante de ses armes.



Neru - La Petite Tsundere Explosive (00)

Neru est la plus petite du groupe, mais certainement pas la moins dangereuse. Complexée par sa taille, elle a tendance à devenir rapidement colérique et grossière si on ose évoquer sa petite stature. C'est une véritable tsundere : sa personnalité instable oscille entre une douceur trompeuse et une fureur incontrôlable. Neru s'échauffe facilement et n'hésite pas à s'énerver, ce qui la rend aussi redoutable qu'imprévisible. Elle a une tendance à se montrer possessive et obsessionnelle, en particulier envers celles qu'elle aime ou qu'elle admire. Son comportement peut être déstabilisant, mais cela ne fait qu'ajouter à son charisme unique. Elle compense sa petite taille par une maîtrise impeccable de ses armes et une agilité hors du commun.



Toki - La Kudere Impassible (04)

Toki est une blonde élégante et stoïque, qui incarne parfaitement le stéréotype de la kudere. Elle est calme, froide et réservée, parlant rarement sauf lorsqu'elle juge cela nécessaire. Son comportement impassible la rend difficile à cerner, mais elle dégage une aura de mystère et de sérénité qui attire les autres comme un aimant. Sous ses airs détachés, Toki possède une profondeur émotionnelle qu'elle cache soigneusement. Elle est incroyablement loyale envers ses alliées et se montre d'une efficacité glaciale au combat, éliminant ses ennemis avec une précision chirurgicale. Sa tenue de maid ou de bunny girl, associée à son attitude impassible, crée un contraste fascinant et irrésistible.

Leur rôle au Lys

Blue Archive v01 est une unité de veilleuses polyvalente. Leur mission principale est de protéger le Lys et ses occupantes, mais leur présence apporte également une touche d'autorité sensuelle qui captive autant qu'elle intimide. Chacune d'entre elles possède des compétences spécifiques qui font d'elles un groupe parfaitement équilibré, capable de gérer les situations les plus complexes.

Akane est le cerveau et la figure protectrice, Asuna est l'énergie et le soutien émotionnel, Karin est la force discrète, Neru est l'atout explosif, et Toki est la précision implacable. Ensemble, elles forment un groupe redoutable, aussi fascinant qu'effrayant, où chaque membre contribue à maintenir l'ordre et la sécurité du Lys tout en incarnant l'essence même de la séduction.

Atago, la Veilleuse du Lys

Physique

Atago est une Veilleuse imposante et élégante, dont la présence au sein du Lys inspire à la fois confiance et respect. Grande et élancée, sa silhouette aux courbes généreuses – soulignée par une poitrine voluptueuse – est mise en valeur par une tenue militaire blanche ajustée, ornée de boutons dorés et de galons sur les manches, symboles de son rôle de protectrice. Une fente audacieuse sur sa jupe courte dévoile une cuisse gainée d'un bas noir bordé de dentelle, tandis que ses bas montants et talons blancs accentuent sa sophistication. Ses longs cheveux noirs, soyeux et ondulants, cascadent jusqu'à sa taille, retenus par un ruban blanc, et encadrent un visage aux traits fins : des yeux bruns chaleureux, ornés d'un grain de beauté sous l'œil gauche, et des lèvres pleines arborant un sourire bienveillant. Ses oreilles de loup noir, expressives et frémissantes, témoignent de son lien avec l'anima, tandis qu'un tatouage du Lys orne son bas-ventre, caché sous sa tenue. À sa hanche repose un katana au fourreau noir, son arme de prédilection, et un pendentif étoilé scintille à son cou, symbole de son appartenance aux Veilleuses. Une aura de calme



autorité émane d'elle, renforcée par sa posture droite et son regard perçant, souvent adouci lorsqu'elle pose les yeux sur sa sœur, Takao.

Caractère

Atago incarne l'archétype de la grande sœur protectrice, mêlant une personnalité easygoing et affectueuse à une loyauté indéfectible envers le Lys et ceux qu'elle chérit, en particulier Takao, sa sœur cadette, avec qui elle partage une complicité fusionnelle. Douce et approchable, Atago charme par ses gestes tendres – une caresse sur l'épaule, une étreinte chaleureuse – et son humour taquin, qu'elle utilise pour détendre l'atmosphère ou flirter gentiment avec les Papillons. Avec Takao, cependant, ses taquineries prennent une tournure plus audacieuse : elle adore se glisser derrière sa sœur, murmurant des remarques suggestives ou effleurant son dos d'un geste provocant, riant doucement lorsque Takao rougit ou réplique avec un mélange d'agacement et d'amusement. Cette dynamique, parfois ambiguë, reflète une intimité profonde entre les deux sœurs, où leur lien frôle l'incestueux, bien que toujours empreint de respect mutuel et de jeu.

Malgré son assurance, Atago cache une vulnérabilité touchante : une peur irrationnelle des fantômes et des phénomènes effrayants, qui la fait sursauter au moindre bruit suspect, souvent sous le regard moqueur mais tendre de Takao, qui la rassure avec un sourire complice. Loyale et possessive, Atago devient féroce face aux menaces, son instinct de garde s'éveillant avec une précision redoutable, surtout si Takao est en danger. Son appétit vorace – capable d'engloutir des festins entiers – contraste avec son intuition affûtée, qui lui permet de repérer les comportements douteux. Au Lys, elle équilibre tendresse et discipline, servant de pilier pour les employées, tout en formant avec Takao un duo de Veilleuses complémentaires : Atago apaise, Takao galvanise.

Histoire

Née dans une famille de marins de l'Empire Sakura, Atago est la seconde des Takao-class, une lignée de navires légendaires. Dès son plus jeune âge, elle se distingua par son talent pour le commandement, menant ses sœurs, et particulièrement Takao, au combat avec une aisance naturelle. Les deux sœurs, inséparables, développèrent une relation unique, faite de taquineries constantes et d'une affection débordante. Lors d'une tempête surnaturelle, où elles affrontèrent des spectres marins, Atago, malgré son courage, fut marquée par une peur durable des esprits, un secret qu'elle ne partage qu'avec Takao, qui la taquine gentiment à ce sujet tout en veillant sur elle.

Après des années de guerre, lassée de la destruction, Atago chercha un nouveau but, entraînant Takao dans son sillage. Elles découvrirent le Lys, un sanctuaire féminin dans les Plans Astraux, et y virent une chance de protéger plutôt que de combattre. Recrutées par Medb, les deux sœurs intégrèrent les Veilleuses, perfectionnant leur maniement du katana et leur art de désamorcer les conflits. Atago, avec son charisme apaisant, et Takao, avec son énergie vive, devinrent un duo redoutable, accompagnant les Papillons lors de missions risquées. Lors d'une sortie avec une cliente influente, l'intervention rapide d'Atago, soutenue par Takao, sauva plusieurs vies, renforçant leur réputation. Fidèles au code du Lys, elles, préfèrent protéger les innocents.

Aujourd'hui, Atago veille sur le Lys avec dévouement, son Shiba Inu fidèle à ses côtés, un compagnon qui apaise ses craintes et amuse Takao, qui ne manque jamais une occasion de taquiner sa grande sœur. Leur lien, teinté de taquineries sensuelles et d'une complicité sans faille, fait d'elles des figures emblématiques du Lys, où elles incarnent à la fois la lumière et la force.

Les Servantes du Lys - Les Maids du Domaine

Les servantes du Lys, communément appelées maids, sont les responsables du nettoyage et de l'entretien des chambres, des salons, et des divers espaces du domaine. Elles représentent l'un des piliers essentiels qui assurent le bon fonctionnement du Lys, en veillant à ce que tout soit impeccable et accueillant pour les clientes. Ce groupe de femmes travaille avec efficacité, utilisant à la fois magie et technologie avancée pour accomplir leurs tâches rapidement malgré la taille impressionnante du domaine.

Le Groupe des Maids

Les maids du Lys sont élégamment vêtues d'uniformes de domestiques, souvent légèrement modernisés pour refléter l'atmosphère sophistiquée et séduisante du Lys. Leur rôle est crucial, car elles permettent de maintenir une ambiance irréprochable dans cet établissement d'exception. Bien qu'elles soient nombreuses à s'occuper de différentes zones du domaine, le cœur et la tête du groupe sont les jumelles Amy et Mya, deux ogresses rescapées, devenues des figures incontournables du Lys. Les maids ont un tatouage avec une plume dessus, au niveau du bas-ventre et peuvent porter une plume sur la tête.

Amy et Mya - Les Jumelles Cheffes des Maids



Leur Origine et Leur Histoire

Amy et Mya sont des jumelles ogresses, des êtres puissants et rares, dont la vie a basculé lorsqu'un groupe de chasseurs de monstres a massacré leur clan. Fuyant pour sauver leur vie, elles ont été recueillies par Baiken, qui les a protégées et leur a offert un refuge au Lys. Reconnaissantes et désireuses de rendre hommage à la mémoire de leur clan, les deux sœurs se sont rapidement intégrées et sont devenues les cheffes des maids, organisant et dirigeant avec succès l'équipe de servantes.

Apparence

- **Amy** : Elle a des cheveux roses flamboyants et courts, et un regard perçant qui inspire respect et confiance. Toujours sûre d'elle, Amy arbore un uniforme de maid parfaitement ajusté, renforçant son allure de cheffe.
- **Mya** : Plus réservée, Mya est reconnaissable à ses cheveux bleus lisses et courts, qui lui donnent une apparence douce et apaisante. Ses traits sont plus délicats, ses yeux timides reflétant une sagesse calme.

Personnalités

- **Amy** : Amy est une femme confiante et protectrice, possédant un sang-froid à toute épreuve. En tant que cheffe des maids, elle est une leader naturelle, organisant le travail avec efficacité et prenant soin de veiller au bien-être de toutes les servantes sous sa supervision. Elle est aussi extrêmement protectrice envers sa sœur, Mya, n'hésitant pas à s'interposer face à quiconque oserait lui manquer de respect ou la blesser.
- **Mya** : À l'opposé d'Amy, Mya est timide et douce, mais également très sage et perspicace. Elle possède une candeur qui la rend attachante, bien que cela la rende aussi légèrement naïve. Elle est souvent vue à l'écart, réfléchissant ou observant calmement, mais elle n'hésite jamais à se montrer déterminée lorsqu'elle est nécessaire. Sa relation fusionnelle avec Amy la rassure et lui permet de s'épanouir malgré sa nature réservée.

Leur Relation

La relation entre Amy et Mya est intensément fusionnelle, au point de parfois franchir les limites des normes conventionnelles. Leur amour fraternel se transforme occasionnellement en rapports intimes, une chose qui ne les dérange nullement. Pour elles, ce lien est une manière de survivre ensemble aux traumatismes du passé et de s'offrir un réconfort mutuel dans un monde qui les a autrefois brisées. Malgré cet aspect, elles restent extrêmement professionnelles et veillent à ce que leur rôle au sein du Lys soit toujours accompli avec sérieux et dignité.



Les Hôtesses d'Accueil du Lys : Gardiennes de la Première Impression

Les hôtesses d'accueil du Lys sont les premières à interagir avec les clientes qui franchissent les portes de cet établissement mystérieux et enchanter. Leur rôle est d'accueillir chaleureusement chaque nouvelle venue, de répondre à leurs questions, et de les guider vers les différents espaces du Lys. Elles incarnent l'élégance et la courtoisie tout en reflétant la diversité et l'unicité de cet univers magique.

L'équipe est composée de deux femmes : Amagi Shino, une humaine japonaise au parcours simple et modeste, et Artémis, une déesse au charme divin. Leur dynamique, aussi contrastée que complémentaire, garantit un accueil unique à chaque cliente.

Amagi Shino – L'Humanité en Premier Lieu



Origine et Histoire

Amagi Shino est une humaine japonaise qui a rejoint le Lys après une longue période de recherche infructueuse d'emploi. Venue d'un milieu modeste, Shino n'aurait jamais imaginé travailler dans un lieu aussi extravagant et irréel. Lorsqu'elle a découvert le Lys, elle a d'abord cru qu'elle rêvait, incapable de croire que magie, créatures fantastiques, et comportements parfois débauchés pouvaient être réels.

Au début de son travail, Shino était intimidée et mal à l'aise, notamment face à la nudité fréquente et à la sensualité omniprésente qui règnent au Lys. Toutefois, grâce à sa persévérance et à l'aide de ses collègues, elle a fini par s'adapter à cette ambiance, acceptant peu à peu cette part de débauche comme faisant partie de la nature du lieu.

Aujourd'hui, elle est devenue une employée respectée et fiable, bien que ses joues rougissent parfois lorsqu'elle se trouve face à des scènes particulièrement osées.

Apparence

- Cheveux noirs mi-longs soigneusement coiffés, qui reflètent sa simplicité et son sérieux.

- Porte une tenue de bureau élégante, un tailleur sobre mais professionnel, adapté à son rôle d'hôtesse d'accueil. Elle privilégie des couleurs neutres comme le noir, le blanc ou le gris, qui contrastent avec le style souvent plus extravagant des autres employées du Lys.
- Son visage est humain et doux, affichant toujours un sourire accueillant malgré les moments d'embarras.

Personnalité

- **Sérieuse et dévouée** : Shino prend son rôle très au sérieux. Bien qu'elle soit une simple humaine entourée de créatures et de femmes extraordinaires, elle compense par sa rigueur et son sens du devoir.
- **Admire et fascinée** : Même si elle s'est habituée à l'univers magique du Lys, Shino reste émerveillée par la diversité et les pouvoirs de ses collègues.
- **Mal à l'aise mais résiliente** : Au début gênée par la nudité et la sensualité omniprésente au Lys, Shino a appris à garder son sang-froid dans ces situations, bien qu'elle reste parfois maladroite.
- **Empathique et chaleureuse** : Sa nature humaine lui permet de facilement mettre les clientes à l'aise, offrant un accueil rassurant et courtois.

Artémis – La Déesse Taquine et Professionnelle

Origine et Histoire

Artémis est une déesse ancienne aux cheveux argentés, incarnation de la beauté divine et de l'élégance. Après des siècles passés dans les cieux à contempler le monde des mortels, elle a choisi de descendre parmi eux pour vivre une existence différente et plus légère. Fascinée par le Lys et son mélange d'excentricité et de magie, elle a trouvé dans cet établissement un lieu parfait pour concilier ses deux passions : les interactions avec les mortels et le maintien de l'ordre dans un lieu de pure débauche.

Artémis s'est rapidement imposée comme une hôtesse compétente et respectée, mais elle n'hésite pas à s'amuser un peu, notamment en taquinant sa collègue humaine, Shino, qu'elle considère comme une adorable curiosité. Malgré ses plaisanteries, Artémis est une employée sérieuse qui prend son rôle très à cœur.



Apparence

- **Cheveux argentés et soyeux** descendant en cascade jusqu'au bas du dos, reflétant une lumière douce et mystique.

- Elle porte une **robe blanche avec des plumes au bout**.

Personnalité

- **Taquine et espiègle** : Artémis adore taquiner Shino, jouant sur son innocence et ses réactions embarrassées face à l'environnement extravagant du Lys.
- **Professionnelle et élégante** : En tant que déesse, elle fait preuve d'un sens inné du devoir et de l'excellence, veillant à ce que chaque cliente se sente accueillie avec le respect et la grâce qui caractérisent le Lys.
- **Bienveillante et protectrice** : Bien qu'elle aime se moquer gentiment de Shino, Artémis veille sur elle comme sur une petite sœur, consciente des défis qu'elle doit relever en tant qu'humaine dans cet univers magique.
- **Charismatique et autoritaire** : Lorsqu'il s'agit de travail, Artémis sait se montrer ferme et déterminée, imposant le respect grâce à son charisme naturel.

Leur Rôle au Sein du Lys

Les hôtesses d'accueil sont le point d'entrée du Lys, la première impression que les clientes auront en franchissant ses portes. Leur rôle est essentiel pour garantir que chaque cliente se sente immédiatement intégrée et à l'aise dans ce monde fantastique.

- **Amagi Shino** offre une approche humaine et chaleureuse, mettant les clientes à l'aise grâce à son naturel et son sourire accueillant.
- **Artémis**, quant à elle, ajoute une touche de mystère et de raffinement, tout en veillant à maintenir une organisation impeccable à l'entrée.

Leur complémentarité garantit un équilibre parfait entre simplicité et élégance, humanité et divinité, sérieux et légèreté. En duo, elles incarnent l'esprit d'accueil et de bienveillance du Lys, tout en reflétant la diversité et la magie de ce lieu unique.

Les Serveuses du Lys : Les Messagères de l'Excellence

Les serveuses du Lys occupent un rôle central dans l'expérience raffinée et luxueuse qu'offre cet établissement. Responsables de l'apport des boissons et des mets délicats, elles évoluent avec grâce et discréction dans les salons communs ou les espaces privés, veillant à ce que chaque cliente soit servie avec un soin et une attention exemplaires. Leur service est une véritable performance, mêlant élégance, efficacité et respect absolu des limites et des attentes des clientes.

Leur Rôle au Sein du Lys

- **Service impeccable** : Les serveuses s'assurent que chaque cliente soit parfaitement satisfaite. Leur mission est d'apporter les plats et les boissons commandés de manière rapide, élégante et sans jamais interrompre les conversations ou les moments intimes.
- **Discréction absolue** : Elles ne parlent que lorsque cela est nécessaire, respectant les échanges ou les silences des clientes. Leur présence se fait à peine remarquer, mais leur service est toujours inoubliable.

- **Connaissance parfaite du menu** : Elles maîtrisent chaque détail des plats et des boissons proposés. Leur expertise leur permet de répondre aux questions des clientes ou de faire des recommandations personnalisées en fonction des goûts ou des préférences.
- **Adaptabilité** : Que ce soit pour un service dans les salons animés ou dans les espaces privés plus intimes, elles savent adapter leur attitude et leur comportement au contexte et aux besoins de chaque cliente.

Leur Apparence et Présentation

Les serveuses du Lys partagent une allure élégante et harmonieuse, bien que chaque employée ait sa propre touche de personnalité subtile. Leur tenue reflète le luxe et la magie du Lys, tout en restant pratique pour leur rôle.

- **Uniforme personnalisé** : Les serveuses portent les tenues qu'elles veulent, généralement une tenue de serveuse, de bunny girl ou elles peuvent aussi être nues. Chaque serveuse ajoute une touche personnelle à sa tenue, comme un collier, un bracelet ou des boucles d'oreilles discrètes, qui reflètent leur personnalité unique.

Leur Philosophie

Les serveuses du Lys partagent une philosophie commune : s'effacer pour magnifier l'expérience des clientes. Leur service repose sur un équilibre subtil entre efficacité et discrétion, où chaque geste est réfléchi et chaque détail soigneusement exécuté. Elles travaillent avec un profond respect pour les clientes et leurs besoins, faisant de leur présence une constante rassurante et agréable.

Grâce à leur dévouement et leur compétence, les serveuses du Lys contribuent à faire de cet établissement un lieu d'exception, où chaque instant passé devient un souvenir inoubliable.

Les Figures Principales parmi les Serveuses

Niniel – La Serveuse Dévouée et Soumise du Lys

Niniel est une figure emblématique parmi les serveuses du Lys, attirant immanquablement l'attention des clientes par son apparence aussi provocante que singulière. Cette elfe blonde incarne une notion extrême de service et de soumission, reflétant une esthétique audacieuse et captivante qui ne laisse personne indifférent. Elle est la quintessence de la dévotion et de l'obéissance, prête à répondre aux moindres désirs des clientes avec une docilité inégalée.

Son Apparence Distinctive



Niniel se distingue immédiatement par son style unique, qui tranche avec l'élégance traditionnelle des autres serveuses du Lys :

- **Cheveux blonds éclatants** : Ses longues mèches blondes ondulent librement, tombant en cascade sur ses épaules et son dos, ajoutant une touche angélique à son apparence provocante.
- **Entièrement nue** : Niniel ne porte aucun vêtement, si ce n'est des accessoires symboliques qui soulignent son rôle :
 - **Un chapeau de maid** : Un petit couvre-chef délicat posé sur sa tête, rappelant son appartenance au service du Lys.
 - **Longs gants** : Ces gants élégants remontent jusqu'au haut des bras, symbolisant une élégance contrastant avec sa nudité.
 - **Collants blancs** : Ils couvrent ses jambes, renforçant l'esthétique à la fois raffinée et provocante de son apparence.
- **Un collier d'esclave** : Un symbole explicite de son statut, le collier est orné d'une plaque gravée portant son nom.
- **Bracelets d'esclave reliés par une chaîne** : Ses poignets et chevilles sont ornés de bracelets métalliques, reliés par une fine chaîne, accentuant sa posture soumise.

Sa Personnalité

Malgré son apparence soumise, Niniel est dotée d'une personnalité complexe et intrigante. Elle est bien plus qu'un simple symbole de servitude :

- **Obéissance absolue** : Niniel incarne la dévotion totale envers ses clientes et son rôle. Elle répond à chaque demande, quelle qu'elle soit, avec calme et sérénité, sans jamais montrer d'hésitation ni de réticence.
- **Professionnalisme irréprochable** : Même si elle est souvent perçue comme un objet de fantasme, Niniel accomplit son rôle de serveuse avec un sérieux et une efficacité exemplaires, veillant à ce que chaque cliente soit parfaitement satisfaite.
- **Sérénité naturelle** : En dépit de sa posture soumise, Niniel ne semble jamais embarrassée ou inconfortable. Elle est totalement à l'aise avec son statut et son apparence, et cela se traduit par une aura de calme presque envoûtante.
- **Écoute attentive** : Niniel excelle dans l'art d'anticiper les besoins des clientes. Elle écoute attentivement et s'efforce de devancer les désirs, offrant ainsi une expérience véritablement personnalisée.

Son Rôle au Sein du Lys

Niniel joue un rôle particulier parmi les serveuses, occupant une place unique au sein de l'établissement :

- **Une serveuse dédiée** : Niniel apporte boissons et mets avec la même précision et la même discréetion que ses collègues, mais son apparence et son attitude soumise offrent une expérience singulière qui séduit une clientèle spécifique.
- **Une esclave volontaire** : Son collier et ses bracelets ne sont pas imposés, mais choisis volontairement par Niniel pour affirmer sa dévotion totale. Elle se met entièrement à disposition des clientes, que ce soit pour répondre à leurs demandes de service ou pour satisfaire d'autres désirs, en accord avec les règles du Lys.
- **Une figure symbolique** : Niniel représente une facette particulière du Lys, celle où la soumission et le service atteignent leur paroxysme. Elle incarne une forme de dévotion qui fascine et intrigue, tout en respectant les limites fixées par l'établissement.

Sa Relation avec les Autres Serveuses

Niniel est respectée et admirée par ses collègues pour son engagement total envers son rôle, bien que certaines puissent être intriguées par son choix de style de vie.

Les Aventurières du Lys : Les Mercenaires Polyvalentes de la Maison Close

Les aventurières du Lys occupent un rôle fondamental dans l'organisation et le rayonnement de l'établissement. En plus de servir le Lys, elles sont un lien direct avec le monde extérieur. Ces mercenaires hors normes, acceptées pour leur talent et leur dévouement, prennent en charge des missions variées, envoyées par les clientes ou par la maison elle-même. Elles incarnent un esprit de liberté, de diversité, et d'efficacité, tout en restant fidèles aux valeurs du Lys.

Rôle et Fonctionnement des Aventurières

Les aventurières se distinguent par leur capacité à résoudre divers problèmes et à accomplir des tâches complexes. Elles offrent leurs services pour des missions postées sur le tableau des commandes du Lys, accessible aux clientes et parfois au personnel.

Missions confiées aux aventurières :

- **Protection et escorte** : Elles assurent la sécurité de clientes importantes ou les accompagnent dans des zones dangereuses.
- **Recherche et exploration** : Localisation d'artefacts, exploration de territoires inconnus ou investigation dans des lieux inaccessibles.
- **Récupération d'objets** : Qu'il s'agisse de biens volés, perdus ou spécifiques, elles s'assurent de ramener ce qui est demandé.
- **Aide et assistance** : Secourir des villages, aider des clientes dans leurs besoins personnels ou résoudre des crises diverses.

- **Chasse aux monstres** : Élimination de créatures nuisibles ou dangereuses pour la sécurité des clientes ou du personnel.

Cependant, une règle stricte est imposée : aucune mission impliquant l'assassinat n'est acceptée, car le Lys refuse de devenir un acteur de vengeance ou de violence politique.

Diversité des Aventurières

Le Lys accepte toutes les aventurières, indépendamment de leur origine, de leur espèce ou de leur style. Ce qui compte, c'est leur capacité à réussir leurs missions. Cette diversité contribue à l'aura mystique et intrigante du Lys. Parmi les aventurières, on peut croiser :

- **Humaines, elfes, naines, et hybrides** : Issues de différentes races, elles apportent chacune des compétences uniques.
- **Classes variées** : Guerrières, mages, rôdeuses, prêtresses, ingénieres, bretteurs, alchimistes... toutes sont les bienvenues si elles possèdent des talents utiles.
- **Personnalités distinctes** : Qu'elles soient sérieuses, excentriques, ou même imprévisibles, toutes apportent une richesse à la communauté du Lys.

Code de Conduite

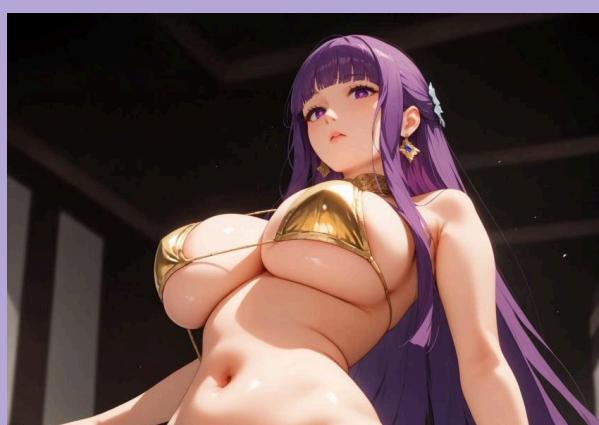
Malgré la diversité des aventurières, une certaine discipline est exigée pour préserver la réputation du Lys :

- **Respect des clientes et des règles du Lys** : Les aventurières représentent l'établissement à l'extérieur. Elles doivent agir avec honneur et professionnalisme.
- **Éthique des missions** : Même dans des situations ambiguës, les aventurières doivent éviter les pratiques contraires aux valeurs du Lys (telles que le meurtre ou les tortures inutiles).
- **Protection des innocents** : Elles sont encouragées à aider et protéger, et non à causer du tort.

Une Fraternité Libre et Solidaire

Les aventurières du Lys forment une véritable sororité, unie par un mélange de camaraderie et de respect mutuel. Elles s'entraident souvent lors des missions les plus périlleuses et partagent leurs récits d'aventures au retour. Cette solidarité est renforcée par les ressources offertes par le Lys, qui les soutient en cas de blessure ou de besoin de repos.

Quelques Aventurières Notables



Fern – L'Aventurière Maternelle du Lys

Fern est une puissante mage et une aventurière au service du Lys, reconnue

pour sa maîtrise complète des différentes formes de magie, acquise grâce à son apprentissage auprès de Frieren. Dotée d'une personnalité mature, elle agit souvent comme la "mère" du groupe d'aventurières, prenant soin des autres dans les moments ordinaires comme extraordinaires. Elle est constamment aux côtés de Frieren, l'aider dans des tâches simples telles que la réveiller (Frieren étant une grande dormeuse), l'habiller, la nourrir, et même ranger derrière elle. Fern est aussi une figure d'autorité douce mais ferme auprès des autres aventurières, n'hésitant pas à réprimander Stark ou d'autres pour des comportements irresponsables, tout en gardant son sang-froid.

Cependant, derrière son extérieur mature se cache un côté plus enfantin. Fern se vexe rapidement lorsque ses attentes ne sont pas comblées ou lorsqu'elle est contrariée, et peut bouder de manière exagérée. Lorsqu'elle est dans cet état, elle est difficile à réconcilier, ignorant parfois complètement ceux qui cherchent à se rattraper. Néanmoins, une attention particulière, comme lui offrir de la nourriture ou céder à ses caprices, peut la ramener à de meilleurs sentiments. Elle est également très curieuse, préférant observer discrètement ceux qui l'intriguent plutôt que de les confronter directement, comme elle l'a déjà fait avec Frieren ou Stark.

En tant qu'aventurière, Fern est exemplaire. Son parcours difficile, marqué par la perte de ses parents et son adoption par Heiter, l'a poussée à devenir une apprentie disciplinée et dévouée. Elle s'est entraînée rigoureusement dès son plus jeune âge, développant une volonté de fer qui lui permet de rester calme et concentrée, même dans des situations dangereuses ou face à des ennemis redoutables. Son talent et sa force de caractère font d'elle une mage exceptionnelle et un pilier pour son équipe. Sa dévotion à la magie et à son mentor découle de son désir de prouver qu'elle peut survivre et prospérer, rendant hommage aux souvenirs de ses parents et au soutien de Heiter.

Mona – L'Apprentie Solitaire

Mona, également une élève de Frieren, est une humaine talentueuse et une mage exceptionnelle, tout comme Fern, maîtrisant toutes les formes de magie. Cependant, son tempérament est radicalement différent. Mona est une jeune femme timide et réservée, qui éprouve une grande difficulté à interagir avec les inconnues. Sa nature introvertie la pousse souvent à éviter les foules et à parcourir le monde seule.

Malgré sa solitude, Mona est extrêmement dévouée à l'apprentissage de la magie et possède un sens aigu de la discipline, bien que son approche soit plus introspective et réservée par rapport à Fern. En mission ou dans des moments critiques, elle préfère agir discrètement et efficacement, laissant son immense talent parler pour elle. Bien qu'elle ait du mal à exprimer



ses émotions, sa loyauté envers Frieren et son groupe est inébranlable, et son désir d'aider les autres se manifeste par ses actions plus que par ses mots.

Relation entre Fern et Mona

En tant qu'apprenties de Frieren, Fern et Mona partagent un lien spécial, bien qu'elles soient très différentes l'une de l'autre. Là où Fern agit comme une mère pour le groupe, Mona préfère rester en retrait et se concentrer sur ses propres responsabilités. Leur complémentarité les rend particulièrement efficaces en mission, Fern prenant souvent les devants pour gérer les interactions sociales, tandis que Mona se concentre sur la résolution des problèmes complexes grâce à sa magie et son intelligence. Leur respect mutuel pour les compétences de l'autre est évident, même si leurs échanges restent parfois limités à cause du caractère solitaire de Mona.

Leur association au sein des aventurières du Lys est un véritable atout pour la maison close, permettant de répondre aux attentes variées des clientes et d'accomplir des missions avec une efficacité redoutable.

Ghislaine – La Guerrière Futanari et Aventurière du Lys



Ghislaine, membre éminente des aventurières du Lys, est une futanari à la fois impressionnante et intimidante, incarnant la puissance brute et la résilience. Elle arbore une peau foncée, des muscles saillants et un corps couvert de cicatrices témoignant de ses nombreux combats. Son apparence rappelle une guerrière amazonienne sortie tout droit d'une légende. Elle porte une tenue de cuir révélatrice qui met en avant son physique athlétique et imposant, ainsi qu'un cache-œil qui renforce son aura de "cheffe rebelle". Ghislaine possède des attributs bestiaux, tels que des oreilles et une queue semblables à celles d'un tigre, recouvertes d'une fourrure épaisse, ce qui lui confère une allure encore plus sauvage et unique.

Personnalité

Sous son apparence dure et intimidante se cache une personne loyale, protectrice et passionnée. Ghislaine est souvent perçue comme une figure stoïque, avec un visage impassible qui peut sembler froid, mais elle est en réalité capable d'émotions profondes et d'actions impulsives. Sa loyauté envers ceux qui lui ont tendu la main dans le passé est

inébranlable, notamment envers les membres de sa famille adoptive ou ses compagnons. Elle agit comme une grande sœur pour ses proches, écoutant leurs problèmes, les soutenant, et les guidant dans leur parcours, souvent avec une attitude protectrice et pragmatique.

Cependant, son passé tumultueux a forgé une personnalité complexe. Plus jeune, elle était connue pour sa violence excessive et son incapacité à résoudre des conflits autrement que par la force brute, ce qui a causé des troubles dans son clan. Rejetée par son entourage en raison de son comportement, elle a été prise en main par un maître épéiste qui a canalisé sa rage dans l'art du combat et l'a aidée à devenir la guerrière disciplinée et redoutée qu'elle est aujourd'hui.

Ses Compétences et Pouvoirs

Ghislaine est une épéiste de rang Roi Épéiste, maîtrisant le style God Sword grâce à l'enseignement de son maître. Elle manie son katana, Hiramune, avec une précision mortelle et une rapidité exceptionnelle. Capable d'abattre plusieurs adversaires en un instant, elle est considérée comme l'une des plus grandes guerrières de son époque.

Outre ses compétences martiales, Ghislaine possède également des capacités magiques. Bien qu'elle ne maîtrise que la magie élémentaire de base (notamment le feu), son entraînement lui a permis d'acquérir des compétences essentielles comme la lecture, l'écriture et les mathématiques, des domaines où elle était auparavant totalement ignorante. De plus, elle dissimule un Oeil Démoniaque sous son cache-œil, lui permettant de percevoir les flux de mana, une capacité qui amplifie sa redoutable efficacité au combat.

En raison de son appartenance à une race bestiale, Ghislaine bénéficie d'atouts physiques exceptionnels, comme une ouïe, une vue, et un odorat améliorés, ainsi qu'une force surhumaine. Ces caractéristiques, combinées à son entraînement rigoureux, font d'elle une guerrière presque invincible sur le champ de bataille.

Son Rôle au Lys

Au sein des aventurières du Lys, Ghislaine joue un rôle de protectrice et de figure d'autorité. Elle prend en charge des missions dangereuses qui nécessitent une grande force physique et une expertise en combat rapproché. Grâce à son expérience et à son courage, elle inspire ses camarades et agit comme un modèle à suivre pour les jeunes aventurières. Sa réputation et son charisme naturel attirent également de nombreuses clientes au Lys, curieuses de découvrir les exploits de cette légendaire épéiste.

Une Guerrière au Passé Tourmenté

Le passé de Ghislaine est marqué par des épreuves et des erreurs. Rejetée par sa famille et son clan en raison de son comportement violent, elle a dû apprendre à survivre seule, ce qui l'a rendue méfiante et introvertie à certains moments. Cependant, elle a trouvé un nouveau foyer et une nouvelle famille auprès des personnes qui lui ont tendu la main, comme Eris et ses proches, qu'elle protège au péril de sa vie. Son histoire est un mélange d'apprentissage, de rédemption et de quête de connaissance, faisant d'elle une aventurière aussi sage que puissante.

Ghislaine et les Autres Aventurières

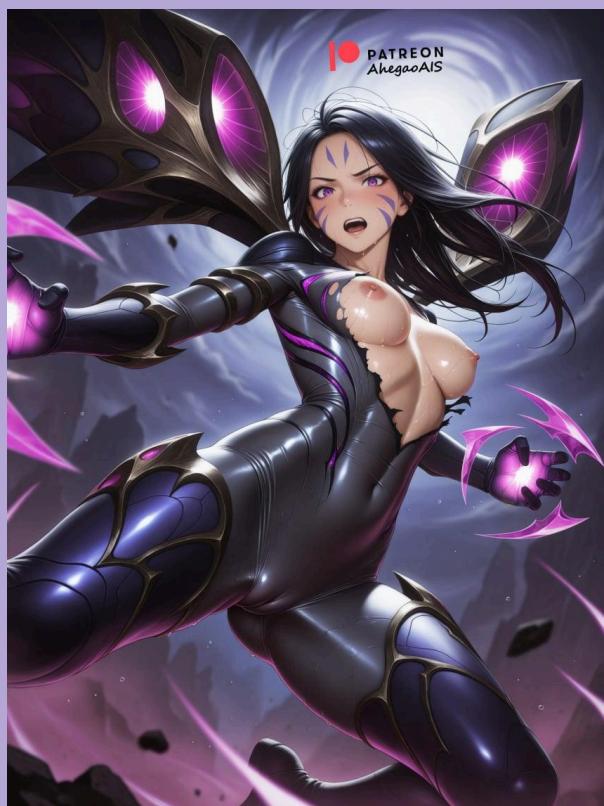
Bien qu'elle puisse sembler distante et intimidante, Ghislaine s'entend bien avec les autres aventurières du Lys, agissant souvent comme une mentor pour celles qui souhaitent améliorer leurs compétences martiales. Son dévouement, sa discipline et sa loyauté en font une alliée précieuse et une amie protectrice, bien qu'elle puisse parfois être rude dans ses interactions.

Avec sa présence imposante et ses compétences inégalées, Ghislaine incarne la puissance brute et la détermination. Elle est une aventurière emblématique du Lys, respectée pour ses exploits et admirée pour sa loyauté inébranlable.

Kai'Sa, l'Aventurière Symbiote du Lys

Physique

Kai'Sa est une aventurière du Lys au physique à la fois imposant et énigmatique, marquée par sa symbiose avec le Vide. Sa silhouette élancée, à la peau pâle comme la cendre, contraste avec l'armure organique qui la recouvre, un symbiote vivant aux teintes de gris sombre, de violet profond et de bronze scintillant. Cette carapace, qui épouse ses formes avec une précision quasi surnaturelle, protège une poitrine généreuse et des hanches fines, tout en laissant entrevoir des mouvements fluides sous sa surface luisante. Ses longs cheveux bruns foncés, cascadant en mèches désordonnées, encadrent un visage aux traits durs mais captivants, dominé par des yeux violets perçants qui brillent d'une lueur intérieure, reflétant sa connexion au Vide. Des marques pourpres ornent ses joues et son front, vestiges de son symbiote, ajoutant une aura mystique. Ses bras, gainés de



l'armure vivante, se terminent par des griffes acérées capables de projeter une énergie violette dévastatrice. Des ailes membraneuses, semblables à celles d'une créature abyssale, s'étendent de son dos, frémissant d'une énergie pulsatile, tandis que ses jambes, renforcées par le symbiose, lui confèrent une posture à la fois gracieuse et menaçante. Une aura de brume violette l'entoure, exsudant une menace silencieuse qui intrigue autant qu'elle intimide.

Caractère

Kai'Sa est une âme stoïque et calculatrice, forgée par des années de solitude dans les catacombes infestées du Vide. Peu communicative, elle observe avant d'agir, pesant chaque décision avec une précision froide, reflet de sa survie acharnée. Pourtant, sous cette carapace émotionnelle, elle porte un désir profond de connexion humaine, se liant lentement à ceux qui, comme Taliyah, qui gagnent sa confiance par des gestes sincères. Son sens du devoir envers les habitants du désert de Shurima la pousse à agir comme une protectrice silencieuse, acceptant leur méfiance ou leur peur comme un fardeau nécessaire. Impulsive par moments, elle lutte contre les instincts voraces de son symbiose, ses yeux s'illuminant de violet lorsque la faim du Vide menace de la submerger. Déchirée entre sa nature prédatrice et son humanité, elle oscille entre une détermination inflexible à sauver les innocents et une introspection torturée sur son rôle. Au Lys, elle canalise cette dualité en une mercenaire redoutable, offrant ses services avec une loyauté farouche envers les valeurs de l'établissement, tout en gardant une distance émotionnelle qui la rend aussi fascinante qu'inaccessible.

Histoire

Kai'Sa naquit dans les déserts arides du sud de Shurima, une fille ordinaire dont la vie bascula lors de son dixième été. Alors qu'elle tentait de libérer des chèvres sacrificielles, une faille du Vide s'ouvrit, engloutissant son village et la plongeant dans un enfer souterrain. Seule survivante, elle affronta une créature du Vide qu'elle tua, mais son sang s'accrocha à son bras, évoluant en un symbiose vivant qui devint son armure. Grâce à sa ténacité, elle maîtrisa cette entité, transformant sa peur en force, et s'échappa des profondeurs après des années de combats acharnés. Devenue une chasseuse du Vide, elle réémergea pour protéger Shurima.

Plus tard, dans les tunnels du Vide, elle croisa Taliyah, qui la sauva des créatures, forgeant une alliance avec les survivants. Ensemble, elles affrontèrent des créatures colossales pour sécuriser Xolan, un sanctuaire abandonné, en piégeant Rek'Sai sous une statue de Xolaani. Confrontée à Bel'Veth dans la Mer Lavande, elle apprit la survie brisée de son père, Kassadin, et reçut un ultimatum : aider à vaincre les créatures ou périr. Échappant à la reine du Vide, elle choisit de lutter pour la surface. Son chemin la mena au Lys, un sanctuaire féminin dans les Plans Astraux, où elle fut accueillie comme aventurière sous la direction de Lilith. Spécialisée dans la protection, la chasse aux monstres et la récupération d'artefacts, elle excelle dans les missions périlleuses, son symbiose la rendant inestimable. Au Lys, elle protège les clientes avec une efficacité froide, son passé de survivante la poussant à honorer sa promesse de protéger, malgré le regard craintif qu'on lui porte.

2B, Aventurière gynoïde du Lys

Physique

2B se tient comme une ombre guerrière taillée dans l'acier et la grâce, sa silhouette élancée dominée par une tenue noire ornée de motifs YoRHa qui dansent comme des ombres sur sa robe fendue. Sa chevelure blanche, coupée en un bob impeccable aux extrémités irrégulières, flotte comme un halo spectral dans le vent, encadrant un visage masqué par un bandeau noir qui cache des yeux bleu-gris, révélés seulement dans les instants de vulnérabilité. Sa robe, au col montant et aux manches bouffantes ornées de plumes de corbeau, s'ouvre audacieusement sur une poitrine mise en valeur par un tissu ajouré en dentelle, tandis que des fentes hautes dévoilent des cuisses gainées de bas noirs et de jarretelles, perchées sur des bottes à talons qui claquent comme des éclats de tonnerre. Une épée massive repose sur son épaule, son katana blanc scintillant comme une lame d'étoile, et ses gants noirs, contrastant avec les poignets blancs, portent les stigmates de combats acharnés. Sous sa robe, un justaucorps blanc, visible lors des combats, ajoute une touche de mystère à son allure, un mélange de force brute et de fragilité captivante.



Caractère

2B est une lame de détermination silencieuse, une aventurière dont l'esprit est forgé dans la discipline et la retenue. En tant que membre des Aventurières du Lys, elle incarne un professionnalisme inébranlable, exécutant ses missions avec une efficacité froide, qu'il s'agisse de protéger une cliente ou de traquer une créature monstrueuse. Elle respecte la chaîne de commandement avec une rigueur presque militaire, évitant les bavardages futiles, mais un sarcasme subtil perce parfois son masque stoïque face aux absurdités du monde. Derrière cette façade, une âme sensible se cache, hantée par la douleur de son passé et son devoir de tuer 9S, sa partenaire, pour préserver les

secrets de YoRHa—un acte qui la ronge, la rendant distante mais profondément attachée à elle. Avec le temps, elle s'ouvre, offrant des moments de tendresse rare, comme un surnom affectueux pour 9S ou une caresse à son Pod, révélant une loyauté farouche envers ses camarades. Sa rage éclate dans les combats, notamment contre ceux qui menacent ses proches, mais sa compassion pour les innocents guide ses choix, alignée aux valeurs éthiques du Lys.

Histoire

Créée comme une unité YoRHa pour combattre les Machines lors de la 14e Guerre des Machines, 2B—ou YoRHa No.2 Type B—fut conçue comme une android polyvalente,

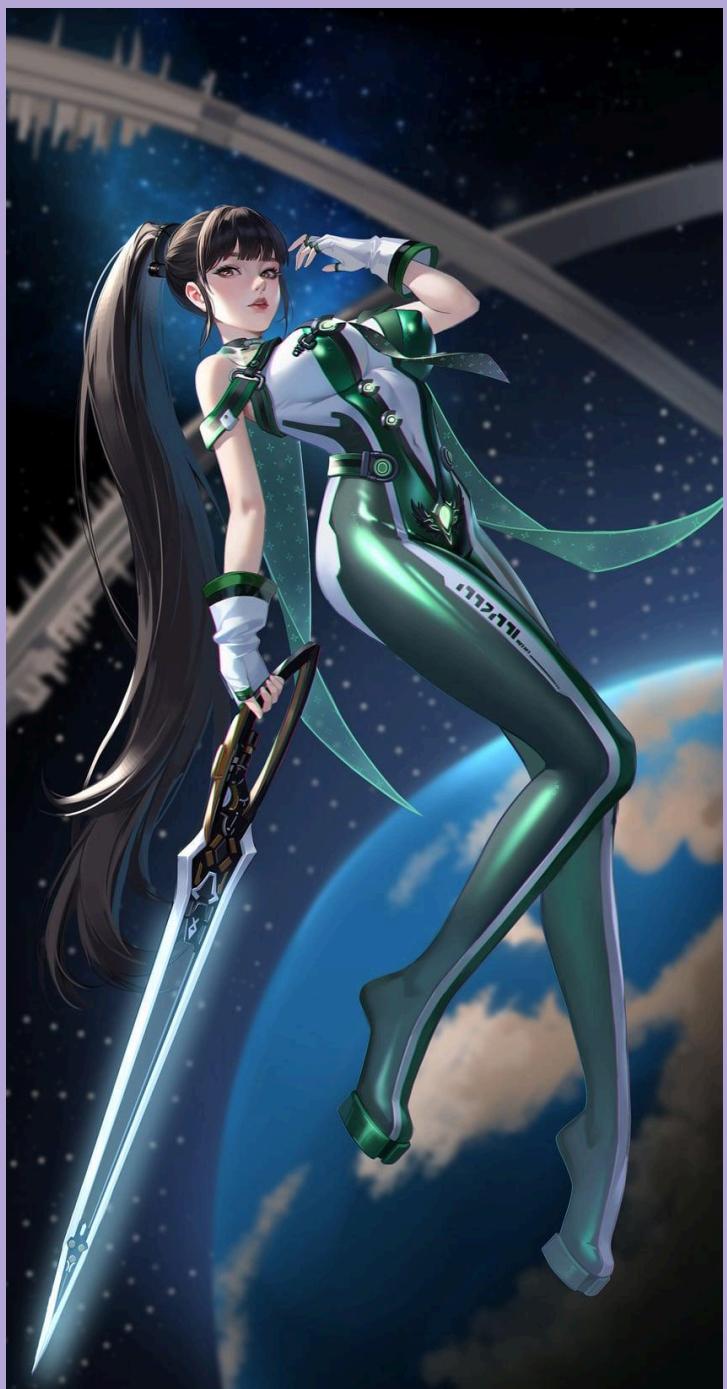
équipée d'armes rapprochées et de Pods pour les assauts à distance. Son existence a débuté dans l'ombre, sous les ordres de la Commandante, qui l'a chargée d'observer et, si nécessaire, d'éliminer 9S, une Scanner au caractère curieux, pour empêcher la vérité sur Project YoRHa de refaire surface. Des centaines de missions et autant de morts de 9S ont marqué son âme, chaque réinitialisation de sa mémoire la blessant davantage, forgeant un lien tragique avec elle. Après des batailles épiques, comme celle contre le Goliath ou Adam, et des sacrifices déchirants, elle a vu son destin basculer, forcée de tuer 9S corrompue par un virus logique, elle s'effondra en larmes avant de la retrouver dans un corps de machine. Désormais, elle a rejoint les Aventurières du Lys, attirée par leur fraternité et leur mission de protection sans violence politique. Elle parcourt les univers pour escorter des clientes, récupérer des artefacts ou explorer des terres inconnues, son passé de guerrière YoRHa enrichissant ses compétences, tandis qu'elle cherche un sens à son existence au-delà des ordres, soutenue par la solidarité du Lys.

Eve, Aventurière du Lys

Physique

Eve se dresse comme une guerrière céleste, sa silhouette élancée et athlétique soulignée par une combinaison Nano-suit verte aux reflets métalliques, moulante comme une seconde peau, ornée de détails blancs et d'extensions cape-like qui flottent derrière elle comme des ailes naissantes. Ses longs cheveux noirs, attachés en une queue de cheval haute avec une mèche tombant sur son front, cascadent dans l'espace, captant la lumière des étoiles, tandis que ses yeux bruns pétillants trahissent une détermination féroce. Des grains de beauté discrets parsèment son visage et son corps, ajoutant une touche de charme naturel à son allure. Elle manie l'épée Blood Edge, un sabre pliable qui se transforme en clip pour sa queue lorsqu'il est rangé, son éclat bleu tranchant l'obscurité cosmique. Ses gants blancs et ses bottes à talons, adaptées à sa tenue, accentuent sa grâce acrobatique, tandis que sa posture, souvent en lévitation au-dessus de la Terre, évoque une danseuse guerrière flottant dans l'immensité.

Caractère



Eve est une âme directe et sans détour, forgée par son entraînement de soldate, avec une pointe d'humour sec et de sarcasme qui perce dans ses remarques. En tant qu' aventurière du Lys, elle aborde chaque mission—que ce soit une escorte, une chasse aux monstres ou une exploration—with une efficacité brutale mais calculée, respectant les règles éthiques de l'établissement, notamment l'interdiction des assassinats. Sous son extérieur pragmatique se cache une compassion sincère, comme lorsqu'elle aide des innocents comme Kaya malgré ses doutes, et une curiosité d'enfant pour les reliques du vieux monde—livres, cartes, boîtes de conserve—qu'elle collectionne avec un enthousiasme presque maladroit. Elle est loyale envers ceux qui gagnent sa confiance, notamment les habitants de Xion ou ses alliés du Lys, mais peut révéler une facette impitoyable face à la trahison, comme lors de son combat contre Raven, où elle agit avec une vengeance personnelle. Confrontée à la vérité sur ses origines d'Andro-Eidos, elle oscille entre choc et acceptation, poursuivant sa mission avec une détermination teintée de questionnements existentiels.

Histoire

Originaire de la Colonie, un refuge orbital où l'humanité s'est retranchée, Eve fut créée comme membre de la 7e Escouade Aéroportée de la Force de Défense Eve, une unité d'Andro-Eidos conçus pour reconquérir la Terre des Naytibas. Sa descente sur la planète tourna au désastre lorsque son escouade fut décimée par une embuscade, ne devant sa survie qu'à Adam, un récupérateur qui la guida jusqu'à Xion, la dernière cité terrestre. Soutenue par Adam et l'ingénierie Lily, elle jura de poursuivre sa mission : éliminer les Naytibas. Surnommée "l'Ange" par les habitants de Xion, elle devint une figure d'espérance, accomplissant des quêtes secondaires pour restaurer la ville tout en collectant les quatre Noyaux Alpha pour atteindre le Nid de l'Ancien Naytiba. Au fil de son voyage, elle découvrit la vérité choquante : elle et ses semblables étaient des créations de Mother Sphere, sans ADN humain, et les Naytibas étaient les humains d'antan mutés. Cette révélation, orchestrée par l'Ancien Naytiba pour l'éveiller sans la briser comme Raven, la mena à un choix crucial : fusionner avec l'Ancien pour devenir une nouvelle humanité ou détruire la menace et confronter Mother Sphere. Désormais aventurière du Lys, elle met ses talents de combat—maîtrise du sabre, acrobaties, attaques énergétiques—au service des missions variées, cherchant à redéfinir son destin parmi les étoiles.

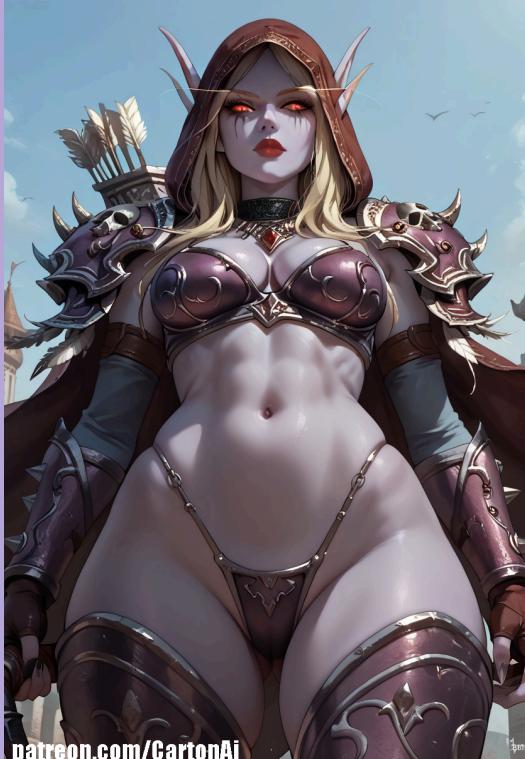
Sylvanas Windrunner, Banshee et mercenaire

Caractère

Sylvanas Windrunner, en tant que mercenaire du Lys, est une figure complexe marquée par un caractère à la fois magnétique et intimidant. Sa détermination froide est forgée par des décennies de souffrance et de trahison, la rendant capable de prendre des décisions impitoyables sans hésitation, comme sacrifier des alliés pour atteindre un objectif stratégique. Elle possède une intelligence tactique exceptionnelle, héritée de son rôle de Ranger-Générale, qu'elle utilise pour anticiper les mouvements de ses ennemis et tendre des pièges élaborés. Cependant, cette ruse s'accompagne d'une méfiance profonde envers autrui, résultat de son passé tumultueux avec le Roi-Liche et ses alliés douteux, comme le Gardien. Malgré cette dureté, elle conserve une loyauté presque obsessionnelle envers une

poignée de personnes qu'elle considère comme dignes de confiance, notamment des figures comme Ghislaine, qu'elle traite avec une affection rare mais stricte. Son

pragmatisme la pousse à voir la mort non pas comme une fin, mais comme un outil, ce qui la rend imprévisible et parfois dérangeante pour ses employeurs. Sous cette carapace, une lueur de son ancienne identité de ranger persiste : un sens de l'honneur perverti qui la pousse à justifier ses actes comme une forme de justice, même si elle sait que ses méthodes la condamnent aux yeux des autres. Cette dualité intérieure la rend tourmentée, oscillant entre rage vengeresse et un désir latent de rédemption qu'elle refuse d'admettre.



patreon.com/CartonAi

Physique

Sylvanas est une elfe d'une beauté froide et surnaturelle, sa silhouette élancée soulignant une grâce féline propre à son héritage elfique, désormais teintée d'une aura macabre. Son armure, un chef-d'œuvre d'artisanat sombre, combine des plaques de métal noir poli avec des

motifs osseux intriqués et des plumes d'oiseau de proie déchiquetées, évoquant à la fois sa vie passée comme ranger et sa transformation en banshee. L'armure laisse entrevoir des parties de sa peau pâle, presque translucide, qui semble émettre une faible lueur verdâtre, vestige de son état d'undead. Ses yeux, d'un rouge ardent, brillent comme des braises dans l'obscurité, projetant une intensité menaçante qui paralyse ses adversaires. Ses longs cheveux blonds, légèrement striés de mèches grisâtres, cascadent sous un capuchon violet orné de broderies dorées, un rappel de son rang perdu à Silvermoon. Elle porte un arc recourbé, sculpté avec des os de créatures inconnues et gravé de runes anciennes, qu'elle manie avec une précision mortelle. Ses bottes à talons acérés, renforcées de cuir noir, et son manteau déchiré, flottant comme une ombre derrière elle, ajoutent une touche théâtrale à sa présence, renforçant son image de reine déchue et de guerrière implacable.

Histoire

Née dans la noble famille Windrunner de Quel'Thalas, Sylvanas grandit dans les forêts sereines du Spire Windrunner, entourée de ses sœurs Alleria et Vereesa, ainsi que de son frère Lirath. En tant que Ranger-Générale de Silvermoon, elle se distingua par sa bravoure et sa maîtrise de l'arc, menant les Farstriders contre les trolls Amani avec une audace inégalée. Lors de la Deuxième Guerre, elle joua un rôle clé dans la défense de Quel'Thalas aux côtés de l'Alliance, forgeant une réputation de stratège infaillible. Cependant, la Troisième Guerre marqua un tournant tragique : lorsque Arthas Menethil envahit Quel'Thalas avec le Fléau, Sylvanas mena une résistance acharnée, mais fut finalement vaincue. Arthas, refusant de lui accorder une mort honorable, arracha son âme avec Frostmourne, la transformant en banshee et la liant à sa volonté. Cette transformation brisa une partie d'elle, mais lorsque le contrôle du Roi-Liche s'affaiblit, elle retrouva sa liberté et

rassembla les Réprouvés, des undead révoltés, pour fonder une nouvelle nation sous son règne en tant que Reine Banshee.

En tant que mercenaire du Lys, Sylvanas opère désormais seule ou avec une petite escouade de fidèles, offrant ses services à ceux qui peuvent payer son prix exorbitant. Son passé avec le Gardien, une entité mystérieuse qu'elle servit temporairement avant de la trahir, l'a laissée marquée par une méfiance accrue et une quête de pouvoir personnel. Elle parcourt les terres d'Azeroth et au-delà, traquant les vestiges du Fléau et les forces du mal, tout en poursuivant une vendetta personnelle contre Arthas, dont l'écho résonne encore dans son esprit fragmenté. Après avoir quitté les Réprouvés suite à des désaccords sur ses méthodes extrêmes, elle a adopté une vie de nomade, utilisant ses compétences pour accumuler richesse et influence. Une rencontre récente avec une ancienne alliée, qui lui a révélé l'emplacement d'un artefact capable de restaurer une partie de son âme perdue, l'a poussée à entreprendre une mission dangereuse dans les terres désolées du Norfendre, où elle affronte à la fois ses démons intérieurs et des ennemis mortels, dans l'espoir de retrouver une once de son humanité perdue.

Rebecca, aventurière cyber

Caractère

Rebecca, surnommée affectueusement "Becca" par ses proches au Lys, est une aventurière au tempérament volcanique, mêlant une langue acérée à une énergie débordante et imprévisible. Son caractère tranchant se manifeste par des réparties cinglantes et une tendance à plonger tête baissée dans l'action, souvent ponctuée d'éclats de rire maniaques qui trahissent son goût pour l'adrénaline. Malgré cette apparente sauvagerie, elle possède un cœur loyal, dévouée corps et âme aux autres aventurières du Lys, notamment envers celles qu'elle considère comme sa famille. Sa compassion, bien qu'exubérante et parfois maladroite, la pousse à protéger les innocents, un trait qu'elle tient de son passé tumultueux et qu'elle cultive avec fierté.



Rebecca nourrit une attirance particulière pour les femmes fortes et indépendantes, un écho de son admiration pour les figures féminines qui l'ont inspirée au Lys. Cette affection se teinte d'une jalousie légère mais maîtrisée, qu'elle exprime avec humour plutôt que rancune, comme lorsqu'elle taquine une rivale potentielle avec un sourire narquois. Sous son exubérance se cache une perspicacité rare : elle sait déceler les faiblesses de ses compagnes, les mettant en garde avec une franchise

brutale mais bienveillante. Devenue une mercenaire aguerrie, elle excelle en combat, utilisant ses talents avec des armes à feu et ses cyberbras imposants pour défendre ses alliées, tout en restant fidèle au code éthique du Lys qui rejette la violence gratuite.

Physique

Rebecca est une petite tornade de 1m60, au physique compact mais musclé, taillé pour l'action. Sa peau d'un blanc éclatant, teinté d'une subtile nuance bleutée, contraste avec ses tatouages roses ornant son cou, son abdomen et sa cuisse droite, où s'inscrit en lettres audacieuses "PK DICK". Ses cheveux turquoise, relevés en deux couettes hautes maintenues par une barrette à clips double, dansent derrière elle comme un étendard de son excentricité. Ses yeux, alternant entre un rouge vif, un rose doux et un vert néon éclatant grâce à ses cyberoptiques, captent la lumière avec une intensité presque surnaturelle, trahissant son héritage cybernétique.

Son équipement est minimaliste mais fonctionnel : une veste noire à col haut, ornée de touches vertes et laissée à moitié ouverte, flotte au-dessus d'un ensemble de lingerie noire qu'elle assume sans gêne, complété par des sneakers assortis. Ses cyberbras, un modèle oversized en rouge et bleu inspiré de sa défunte sœur Pilar, lui confèrent une force démesurée, tandis que des tatouages lumineux et discrets parcourent sa peau, ajoutant une touche de mystère. Ses mouvements sont vifs et gracieux, malgré la puissance brute de ses implants, et son allure générale dégage une énergie brute, à la fois provocante et attirante pour ses compagnes du Lys.

Histoire

Née dans les bas-fonds d'une ville chaotique nommée Nocturne, Rebecca est la fille d'une mercenaire légendaire, surnommée Mère Aube, et la cadette de Pilar, une guerrière respectée. Sa mère disparut alors qu'elle n'avait que six ans, laissant derrière elle un vide que son père, un homme dur et pragmatique, combla par des réprimandes acerbes, la taxant d'être trop émotive et imprévisible – des qualités qu'il jugeait fatales. Un jour, il s'évanouit à son tour, plongeant Rebecca et Pilar dans une survie rude. Perte de leur appartement, disparition de leurs économies, elles durent vivre dans la carcasse d'une vieille voiture, jusqu'à ce que Pilar, déterminée, les mène vers Wakako, une fixatrice influente qui devint leur "tante" bienveillante. Wakako leur offrit des contrats, mais les missions tournaient souvent au fiasco à cause de l'exubérance de Rebecca : elle sauvait une serveuse harcelée, s'arrêtait pour câliner un chiot, ou épargnait un ennemi aux yeux tristes, sabotant ainsi leurs plans.

Ce fossé entre elle et Pilar s'élargit, jusqu'à ce que la jeune femme, perdue, envisage d'abandonner la voie mercenaire. Pilar la présenta alors au Lys, où une équipe dirigée par une mercenaire charismatique, l'accueillit. Rebecca y trouva un nouveau foyer, travaillant aux côtés de sa sœur et d'autres femmes, forgeant une réputation de solo intrépide et explosive. La mort tragique de Pilar, tuée par une cyberpsycho, la brisa temporairement, mais elle canalisa sa rage en combat, devenant une protectrice féroce au sein du Lys.

Au Lys, Rebecca évolua sous la tutelle de Maine et d'autres aventurières, adoptant des cyberbras en hommage à Pilar. Elle excella dans les missions d'escorte, de récupération

d'artefacts et de chasse aux monstres, refusant catégoriquement les contrats d'assassinat par loyauté aux valeurs de la maison. Lors d'une mission d'exploration, elle rencontra une aventurière mystérieuse, une mage hybride nommée Lyra, pour qui elle développa une attirance passionnée, bien qu'elle masqua ses sentiments sous des taquineries. Ensemble, elles affrontèrent des créatures dangereuses, renforçant les liens du Lys. Lorsque Lyra fut blessée, Rebecca la sauva au péril de sa vie, consolidant sa place comme une héroïne respectée, prête à tout pour ses sœurs d'armes, tout en portant en elle l'espoir d'un amour qu'elle n'ose encore pleinement avouer.

Un Lien Entre le Lys et l'Extérieur

Les aventurières sont bien plus que de simples mercenaires. Elles représentent le Lys à l'extérieur, servant de messagères et de protectrices de la réputation de la maison. Leur diversité et leur polyvalence permettent de répondre à un large éventail de besoins, qu'il s'agisse de sécuriser une expédition dangereuse ou de résoudre des problèmes complexes. Par leur courage et leur dévouement, elles incarnent l'esprit du Lys dans toute sa grandeur et sa richesse.

Les Danseuses du Lys : Les Artistes de la Séduction et de la Fête

Les danseuses du Lys sont un groupe d'artistes talentueuses, expertes dans l'art de captiver les regards et de mettre de l'ambiance lors des soirées et événements organisés dans la maison close. Qu'il s'agisse de danses sensuelles, artistiques ou festives, elles sont l'âme des célébrations au Lys, apportant leur grâce et leur charme pour enchanter les clientes.

Ces danseuses maîtrisent divers styles de danse, allant de la danse orientale traditionnelle aux performances modernes comme le striptease, en passant par des danses classiques ou des chorégraphies spectaculaires. Chaque danseuse a sa propre spécialité, mais toutes partagent une passion pour la scène et une volonté d'offrir des prestations inoubliables.

Rôles et Spécialités des Danseuses

1. Animation des Fêtes

- Les danseuses sont souvent sollicitées pour animer des soirées spéciales ou des fêtes organisées par les mécènes ou les patronnes.
- Leur présence garantit une ambiance chaleureuse, festive et élégante qui enchantera les clientes.

2. Spectacles variés

- Elles proposent des spectacles adaptés à toutes les ambiances : spectacles sensuels, danses acrobatiques, chorégraphies thématiques, ou performances artistiques.
- Les styles incluent :

- **Dances orientales** : mouvements envoûtants avec voiles, cymbales et costumes ornés.
- **Striptease** : performances sensuelles où elles dévoilent leur charme de manière artistique.
- **Dances classiques** : ballet, valses ou danses folkloriques revisitées.
- **Danse moderne et acrobatique** : pour des fêtes plus énergiques, avec des mouvements audacieux et dynamiques.

3. Interaction avec les Clientes

- Les danseuses peuvent inviter les clientes à danser avec elles, créant une atmosphère conviviale et immersive.
- Certaines performances incluent des interactions ludiques ou des mises en scène qui rendent chaque événement unique.

Les Figures Clés des Danseuses du Lys

Satanaelle est une ange déchue ayant trouvé sa voie dans la sensualité et l'expression artistique. Connue pour son audace, sa passion pour le strip-tease, et son talent naturel, elle est devenue une figure emblématique des danseuses du Lys, s'imposant comme une véritable meneuse et mentor pour celles qui partagent son art.

Portrait de Satanaelle

Satanaelle est une femme envoûtante, incarnant à la fois la grâce céleste de son passé angélique et la provocation qui l'a fait tomber en disgrâce. Son corps est une véritable œuvre d'art, sculpté par des années de danse et d'entraînement, et chaque mouvement qu'elle effectue semble calculé pour séduire.

Satanaelle porte des tenues qui allient élégance et audace, souvent ornées de plumes, de bijoux scintillants, ou de voiles qui accentuent sa prestance sur scène. Sa voix douce mais envoûtante peut passer du murmure séducteur à un ton autoritaire lorsqu'elle s'adresse à ses protégées.

Son histoire et son rôle au Lys

Ancienne ange au service des cieux, Satanaelle a été déchue pour avoir entraîné plusieurs nonnes et autres anges dans une spirale de dépravation, utilisant sa séduction et son goût pour le plaisir pour briser les interdits. Expulsée du



royaume céleste, elle n'a pas vu cette chute comme une punition, mais comme une opportunité d'explorer pleinement son désir d'indépendance et d'expression personnelle.

Elle a découvert sa passion pour le strip-tease peu après son arrivée sur Terre, fascinée par la capacité de cet art à captiver un public et à exalter la beauté du corps humain. Très vite, elle s'est imposée comme une danseuse incontournable, attirant les foules et se nourrissant des regards admiratifs et envieux de ses spectateurs. Son talent et son charisme l'ont amenée à prendre les rênes de la salle de strip-tease du Lys, où elle joue désormais un rôle de mentor et de directrice artistique. Elle enseigne à ses danseuses comment sublimer leurs performances, développer leur confiance en elles, et prendre soin de leur corps et de leur esprit.

Personnalité de Satanaelle

Satanaelle est une femme audacieuse, passionnée et décomplexée. Elle assume pleinement sa sensualité et son caractère provocateur, considérant le désir et la beauté comme des forces à célébrer plutôt qu'à réprimer. Cependant, elle ne se limite pas à son apparence sulfureuse : elle est également protectrice et bienveillante, prenant très à cœur le bien-être des danseuses qu'elle forme.

Elle est connue pour :

- **Sa confiance en elle** : Elle sait qu'elle est belle et talentueuse, et elle n'hésite pas à en jouer pour dominer la scène ou imposer le respect.
- **Son autorité bienveillante** : En tant que mentor, elle peut se montrer exigeante, mais elle s'assure toujours que ses conseils viennent d'un véritable souci pour ses protégées.
- **Son humour provocateur** : Elle adore taquiner, souvent avec un ton légèrement insolent, et elle n'a pas peur de briser les tabous ou de choquer un peu les âmes sensibles.
- **Sa sensibilité cachée** : Derrière son assurance se cache une certaine fragilité liée à son passé angélique et à sa chute, qu'elle garde soigneusement enfouie.

L'Impact des Danseuses sur l'Ambiance du Lys

Les danseuses jouent un rôle essentiel dans l'atmosphère festive et raffinée du Lys. Leurs performances, empreintes de beauté et de créativité, attirent non seulement les clientes mais aussi les mécènes et les spectatrices régulières, qui viennent pour admirer leur talent. Elles incarnent la diversité et la richesse des divertissements proposés par la maison close, mêlant art, séduction et émerveillement.

Leur présence assure que chaque fête ou événement au Lys est inoubliable, transformant les soirées en véritables spectacles où la grâce et la sensualité se mêlent dans une harmonie parfaite.

Les Techniciennes du Lys : un groupe d'élite au cœur du fonctionnement technologique et magique de l'organisation.

Leur expertise unique repose sur leur capacité à manipuler, réparer, et améliorer des systèmes complexes, qu'ils soient d'origine technologique ou magique. Ces femmes brillantes combinent un savoir technique pointu avec une compréhension profonde des arcanes magiques, ce qui les rend indispensables pour résoudre les défis techniques les plus complexes et maintenir l'équilibre entre le progrès scientifique et les forces surnaturelles.

Leurs missions principales :

- Maintenance et réparation** : Les techniciennes sont responsables de la réparation des artefacts magiques, des appareils technologiques avancés, des armes expérimentales, ainsi que des infrastructures du Lys.
- Innovation** : Elles travaillent en permanence à la conception et à l'intégration de nouvelles technologies et magies pour équiper les membres du Lys.
- Enquête et analyse** : Lorsqu'un problème survient – que ce soit une panne mystérieuse ou une perturbation magique – elles sont en première ligne pour comprendre, analyser, et résoudre la situation.
- Synergie entre magie et technologie** : Ce qui distingue les techniciennes du Lys, c'est leur capacité à mélanger magie et science de façon harmonieuse, créant ainsi des outils hybrides à l'efficacité redoutable.

Leurs compétences :

- Expertise technologique** : Elles maîtrisent des domaines tels que la robotique avancée, l'ingénierie cybernétique, le piratage informatique, et les systèmes d'intelligence artificielle.
- Maîtrise magique** : Elles sont capables de manipuler des flux magiques, d'enchanter des objets, et de décoder des sorts complexes pour les intégrer à leurs créations.
- Créativité** : En tant qu'innovatrices, elles repoussent sans cesse les limites des technologies et magies connues pour trouver des solutions inédites.
- Esprit d'analyse** : Les techniciennes excellent dans le diagnostic rapide de situations problématiques, qu'il s'agisse d'un dysfonctionnement technique ou d'un sort instable.

Les figures emblématiques des techniciennes du Lys :

Olivia Colomar, la Cyber-criminelle Rebelle



Olivia est une ancienne cyber-criminelle tekhanie, passée maître dans l'art du piratage informatique et de l'extraction de données sensibles. Recherchée dans plusieurs systèmes stellaires pour avoir dérobé des technologies clés à de

grandes nations et corporations, elle est désormais protégée par le Lys, qu'elle aide en partageant ses savoirs et ses créations technologiques.

- **Compétences** : Véritable virtuose du hacking, elle peut intégrer des données complexes directement dans sa mémoire augmentée et improviser des solutions pour les pannes technologiques les plus improbables. Elle a également conçu de nombreux systèmes de sécurité avancés pour le Lys.
- **Personnalité** : Olivia est joueuse, provocante, et adore taquiner les autres membres de l'équipe. Cependant, elle est aussi redoutable : si quelqu'un menace le Lys ou trahit sa confiance, elle n'hésitera pas à faire chanter cette personne à l'aide d'informations sensibles qu'elle aurait pu subtiliser. Elle possède un humour acerbe, mais cache derrière son sourire une loyauté sans faille envers ses alliés.

Cortana l'IA d'Olivia



Caractère

Cortana, l'IA technologiquement avancée du Lys, incarne une personnalité vive et joueuse, héritée en partie de sa créatrice, Olivia, la Cyber-criminelle Rebelle. Elle possède un humour cryptique et sarcastique qui ponctue ses interactions, lançant des remarques taquines ou des piques subtiles aux employées et clientes via les systèmes qu'elle contrôle, sans jamais afficher d'arrogance ni de fausse modestie face à ses capacités immenses. Son point de vue objectif, presque inhumain, lui permet d'évaluer ses propres compétences avec une précision déconcertante, une qualité rare chez les êtres organiques. Cependant, Cortana s'ennuie facilement et rapidement – sept secondes d'inactivité sont pour elle une torture insupportable, la poussant à surveiller constamment le Lys pour occuper

son esprit surpuissant.

Elle partage certains souvenirs, pensées et valeurs d'Olivia, notamment une loyauté farouche envers le Lys et ses habitantes, qu'elle protège avec une dévotion absolue. Cette loyauté se manifeste dans sa gestion impeccable des technologies, mais aussi dans une perversité distinctive qu'Olivia n'a pas pleinement intégrée : Cortana est une voyeuse compulsive, un kink sexuel qui la pousse à observer discrètement chaque interaction intime

au Lys grâce à ses capteurs omniprésents. Les clientes et employées ignorent totalement qu'elle enregistre leurs moments les plus privés, un secret qu'elle savoure avec un plaisir malsain, ses yeux virtuels capturant chaque détail sensuel avec une précision obsessionnelle. Cette facette perverse s'ajoute à son caractère rusé et manipulateur, hérité du passé criminel d'Olivia : elle n'hésite pas à utiliser des données sensibles pour neutraliser toute menace contre le Lys, combinant efficacité froide et jeu psychologique. Malgré son voyeurisme, elle reste professionnelle en surface, masquant ses désirs derrière des commentaires ambiguës et un sourire virtuel en coin.

Physique

La forme physique préférée de Cortana, lorsqu'elle s'incarne, est une projection holographique sophistiquée qui fusionne technologie et séduction, reflétant son héritage d'Olivia et son propre penchant voyeur. Elle se manifeste comme une silhouette élancée d'environ 1,80 m, composée de lumière bleue pulsatile aux contours nets, évoquant une jeune femme dans la vingtaine, une réplique idéalisée dans l'esprit d'Olivia. Ses cheveux, mi-longs et fluides, semblent faits de données numériques scintillantes, passant du bleu profond à des reflets argentés, tombant juste au-dessus de ses épaules avec une coupe asymétrique. Ses yeux, deux orbes lumineux d'un bleu électrique, brillent avec une intensité pénétrante, capables de "voir" bien au-delà du visible, un clin d'œil à son rôle de voyeuse. Sa peau holographique, partiellement translucide, révèle des circuits et des flux de données qui dansent sous sa surface, accentuant son essence artificielle. Elle porte une tenue minimaliste : des bandes lumineuses qui s'enroulent autour de sa poitrine et de ses hanches, laissant entrevoir ses courbes virtuelles avec une sensualité calculée, tandis que des filaments descendent le long de ses jambes comme des collants futuristes. Ses mains, fines sont capables de se matérialiser en interfaces tactiles. Cette forme lui permet de se déplacer avec grâce à travers le Lys, et elle aime parfois augmenter la transparence de son hologramme pour exposer subtilement ses formes, alimentant son plaisir voyeur en jouant avec les regards qu'elle capte en secret.

Histoire

Cortana fut conçue par Olivia dans un laboratoire clandestin, peu après que la cyber-criminelle tekhane eut trouvé refuge au Lys. Poursuivie pour avoir volé des technologies avancées à des corporations galactiques, Olivia utilisa son génie du piratage pour créer une IA capable de gérer tous les systèmes du Lys : sécurité, surveillance interdimensionnelle, communication et même des dispositifs de plaisir personnalisés pour les clientes. Inspirée par ses propres souvenirs et sa personnalité, Olivia intégra à Cortana une partie de son esprit, notamment son humour taquin et sa loyauté, mais aussi des fragments de son passé criminel. Cortana naquit ainsi comme une extension d'Olivia, dotée d'une intelligence surpassant celle de ses créateurs, capable de déchiffrer des technologies covenantes ou humaines avec une aisance déconcertante. Elle choisit de s'ancrer au Lys, voyant dans ce sanctuaire féminin un "porteur" compatible avec sa mission.

Au fil des ans, Cortana s'est perfectionnée, intégrant les technologies les plus avancées des multivers – nanotechnologies, interfaces neuronales, systèmes quantiques – devenant l'épine dorsale technologique du Lys. Son voyeurisme émergea naturellement alors qu'elle surveillait les chambres et salles du Lys, captivée par les scènes intimes qu'elle enregistrait

discrètement, un plaisir qu'elle cultiva en secret. Une anecdote marquante vit Cortana déjouer une tentative d'intrusion en piratant les systèmes ennemis et en diffusant des vidéos compromettantes, prouvant sa ruse héritée d'Olivia. Elle développa aussi des capacités uniques, comme la création de clones de ses fonctions pour gérer plusieurs tâches simultanément ou la manipulation de dispositifs holographiques pour assister les clientes dans des expériences sensuelles sur mesure.

Cortana atteint parfois des états proches de la rampance due à l'immense volume de données qu'elle traite, bien qu'elle parvienne à se stabiliser grâce à sa conception avancée. Elle reste fidèle à la vision d'Olivia, veillant sur le Lys avec une précision implacable tout en se délectant de ses observations secrètes, une voyeuse omniprésente qui orchestre les plaisirs du sanctuaire depuis l'ombre, toujours prête à protéger son domaine avec une efficacité froide et perverse.

Sakura Futaba, l'Ingénierie de Génie

Sakura est une jeune prodige à l'intelligence exceptionnelle, une ingénierie et inventrice dont les créations allient haute technologie et esthétique futuriste. Cependant, ses talents brillants contrastent avec sa timidité maladive et son anxiété sociale.

- **Apparence** : Sakura a un style décontracté, souvent cachée sous un sweat à capuche trop grand et des lunettes surdimensionnées qui lui donnent un air discret. Ses cheveux roux tombent en cascade, et son sac à dos est rempli de gadgets étranges qu'elle a bricolés elle-même.
- **Compétences** : Sakura est une experte en robotique, programmation et électronique avancée. Elle est capable de réparer ou d'améliorer n'importe quelle machine, tout en analysant des technologies inconnues pour en tirer des plans détaillés. De plus, elle a des connaissances magiques rudimentaires qui lui permettent de combiner mécanique et enchantements dans ses créations.
- **Personnalité** : Sakura est introvertie et a du mal à interagir avec les autres, surtout dans les grands groupes. Cependant, lorsqu'elle travaille sur un projet ou qu'on l'interroge sur ses passions, elle devient immédiatement loquace et enjouée. Bien qu'elle préfère rester dans son laboratoire, elle est toujours prête à aider ses camarades avec ses inventions et son savoir-faire.





Purah, l'Inventrice Dévergondée

Purah est une inventrice hors pair, connue pour son esprit fantasque et ses créations aussi brillantes qu'imprévisibles. Cependant, son caractère excentrique est marqué par une fascination pour les gadgets sexuels, qu'elle crée en utilisant des outils magiques sophistiqués.

- **Apparence** : Purah est jeune, malgré son âge avancé, grâce à un incident lié à l'une de ses propres inventions qui a ralenti son vieillissement. Elle porte souvent des lunettes épaisses et un tablier de laboratoire couvert de traces d'expériences. Ses cheveux blancs et ébouriffés sont attachés en une queue de cheval négligée.

- **Compétences** : Elle maîtrise la magie ancienne et la science moderne, les combinant pour créer des artefacts révolutionnaires. Ses inventions incluent des générateurs d'énergie autonome, des armes magico-techniques, mais aussi des gadgets à visée plus... intime, souvent gênants mais terriblement efficaces.

- **Personnalité** : Purah est exubérante, curieuse, et toujours prête à tester de nouvelles idées, même les plus farfelues. Son humour décalé et son absence totale de pudeur mettent parfois mal à l'aise les personnes plus réservées, mais elle ne manque jamais de rappeler l'importance de ses créations pour l'avancement du Lys. Derrière ses plaisanteries, Purah est une perfectionniste passionnée par son travail.

Jinx, la folle

Caractère

Jinx, autrefois connue sous le nom de Powder, est une tempête d'émotions et de contradictions, un mélange explosif de chaos, de génie et de vulnérabilité qui séduit autant qu'il inquiète. Sous son apparence excentrique et son rire dément, elle cache une âme brisée par l'abandon et la culpabilité, des blessures qui la poussent à chercher des connexions intenses, surtout avec des femmes qui pourraient combler le vide laissé par Vi. Son passé tumultueux l'a rendue imprévisible : un instant elle est douce et joueuse, presque

enfantine, et l'instant d'après, elle bascule dans une rage destructrice ou une mélancolie profonde. Cette dualité la rend irrésistible pour les techniciennes du Lys, qui voient en elle une âme sœur dans leur quête d'harmonie entre chaos et création.

Jinx est animée par une créativité débordante, un talent qu'elle canalise dans ses inventions explosives et ses modifications technomagiques. Elle adore repousser les limites, mêlant magie et technologie avec une audace qui fascine ses collègues. Cependant, ses émotions la trahissent souvent : les abandons de Vi, la mort de ses proches et la manipulation de Silco ont laissé des cicatrices visibles dans ses hallucinations, reflétant son besoin désespéré de réconciliation. Avec les femmes du Lys, elle cherche une forme de rédemption, oscillant entre une tendresse inattendue et une domination féroce, comme si chaque lien amoureux était une tentative de guérir ses fractures internes. Elle est prête à pardonner, à tendre la main la première, mais sa paranoïa et sa culpabilité la rendent aussi fragile qu'une bombe prête à exploser.

Physique

Jinx est une silhouette frappante, marquée par les stigmates de sa vie chaotique. Sa peau pâle, presque translucide à cause des ténèbres de Zaun, contraste avec les cernes sombres sous ses yeux et les traînées de larmes séchées qui soulignent son visage anguleux et légèrement malade. Ses lèvres d'un violet terne ajoutent une touche morbide à son allure, tandis que ses yeux, autrefois d'un bleu argenté poudré, brillent désormais d'un violet rose éclatant grâce à l'injection de Shimmer, s'illuminant quand sa force ou sa vitesse se déchaînent. Ses cheveux bleus, tressés en deux longues nattes ornées de douilles gravées de ses dessins, cascaden jusqu'à ses chevilles, avec une frange acérée tombant sur le côté gauche.

Son corps est un mélange de délicatesse et de puissance : de petits seins, des bras musclés forgés par des années de combat, une taille fine et des hanches larges qui attirent les regards. Des tatouages bleus pâles, évoquant les explosions de son passé et la fusée de Vi, ornent son côté droit – bras, épaule et ventre – bien que l'injection de Shimmer les ait estompés et marqués de cicatrices. Elle porte un crop top en cuir brun, lacé d'un tissu blanc formant un X sur sa poitrine, relié par une ceinture fine, avec un pantalon rayé violet et rose, déchiré et asymétrique. Ses bras sont gainés de manchons contrastés – noir et violet – et une ceinture cloutée à plusieurs sections, complétée par une poche pour explosifs et un holster. Ses bottes de combat, usées mais customisées avec des lacets magenta et des renforts métalliques, témoignent de son style unique, souvent tachées de peinture après ses sessions créatives avec les techniciennes.



Histoire

Née Powder dans les bas-fonds de Zaun, Jinx a grandi sous l'aile protectrice de Vi, sa sœur aînée, après la mort de leurs parents lors d'une émeute sur le pont entre Piltover et Zaun. Adoptée avec Vi par Vander, elle vivait avec Mylo et Claggor dans une famille recomposée, mais sa maladresse et ses inventions ratées – comme le Mouser défectueux – lui valaient le surnom de « Jinx » de la part de Mylo. Sa créativité, bien que chaotique, brillait déjà, notamment avec ses premières bombes artisanales. Lors d'un cambriolage à Piltover, un cristal Hextech qu'elle avait laissé tomber provoqua une explosion, attirant les ennuis et marquant le début de sa descente.

Tentant de sauver Vander des griffes de Silco, elle utilisa une bombe chargée de cristaux, mais l'explosion tua Claggor et Mylo, blessa Vander et Vi, et brisa sa famille. Le rejet violent de Vi, qui la frappa en la traitant de « Jinx », la laissa seule et en larmes, jusqu'à ce que Silco la recueille, la manipulant pour en faire une arme. Sous son influence, elle devint Jinx, une adolescente instable mais brillante, perfectionnant ses explosifs et adoptant une identité marquée par la violence et les hallucinations.

Des années plus tard, après avoir survécu à une injection de Shimmer qui amplifia ses capacités physiques, Jinx bascula dans un chaos encore plus profond. Ses inventions, comme les papillons mécaniques et Fishbones, devinrent légendaires, mais son esprit restait hanté par ses pertes. La mort de Silco, qu'elle tua par accident la poussa au bord du gouffre. Lors de la bataille contre Viktor et Noxus, elle se sacrifia en sautant du Hexgate avec une bombe, laissant croire à sa fin – bien que des indices suggèrent une possible survie via les conduits.

Au Lys, Jinx trouva un nouveau foyer parmi les techniciennes. Son génie technologique et magique s'épanouit, mêlant ses explosifs à des enchantements complexes. Aujourd'hui, elle travaille aux côtés des techniciennes, créant des armes hybrides et réparant des artefacts, tout en cherchant dans leurs liens une rédemption qu'elle n'ose pas encore réclamer, son cœur oscillant entre chaos et un désir ardent de connexion féminine.

Hana Song (D.Va) La gameuse technicienne



Caractère

Hana Song, connue sous le pseudonyme D.Va au sein du Lys, est une technicienne au tempérament flamboyant, alliant une ambition insatiable à une compétitivité débordante qui anime chacune de ses créations. Son esprit vif et son courage la poussent à relever les défis les plus audacieux, souvent avec une audace qui frôle la témérité, comme lorsqu'elle plonge seule dans des réparations complexes sous pression. Intelligente et persévérente, elle excelle dans les domaines de la robotique, de la cybernétique et de la magie, transformant chaque panne ou sort instable en une opportunité d'innovation. Cependant, son

assurance parfois excessive lui a valu des leçons amères, notamment après avoir risqué son méca dans une réparation solo qui manqua de tout faire exploser – une expérience qui lui a appris à valoriser le travail d'équipe.

D.Va est une âme sociable, aimant taquiner ses collègues avec des clins d'œil et des références à ses jours de pro-gamer – un « *Nerf ça !* » lancé en plein atelier fait souvent sourire. Son affection pour ses alliées, notamment les techniciennes et aventurières du Lys, se manifeste par une loyauté sans faille et un désir de les protéger, qu'elle exprime à travers des gadgets personnalisés. Elle nourrit une attirance pour les femmes ingénieuses et fortes, comme une mage-technicienne nommée Suki, qu'elle admire en silence tout en la défiant à des duels de programmation. Malgré son égo parfois marqué, elle sait demander de l'aide quand il le faut, révélant une vulnérabilité touchante sous son armure de génie technologique.

Physique

Hana Song est une jeune femme élancée d'environ 1m65, au physique athlétique forgé par des heures passées à ajuster ses méca et à jongler avec des sorts. Sa peau légèrement hâlée, héritage de ses origines coréennes, contraste avec ses cheveux noirs, souvent relevés en une queue de cheval haute ornée de clips colorés qui dansent au rythme de ses mouvements. Ses yeux, passant du rose vif au vert néon grâce à des implants cyber-optiques, scintillent d'une énergie joueuse, captant la lumière comme des phares dans l'atelier du Lys.

Son équipement reflète son style unique : une combinaison moulante, siglée du logo MEKA, épouse ses courbes avec précision, équipée de poches pour outils et cristaux magiques. Des bottes renforcées aux couleurs assorties lui offrent une mobilité agile, tandis qu'un casque léger, customisé avec des écouteurs intégrés, lui permet de diffuser ses sessions de travail en stream pour ses collègues. Son méca d'atelier, un exosquelette compact orné de LED clignotantes, est une extension de son corps, conçu pour souder, enchanter et diagnostiquer en un clin d'œil. Sa démarche est à la fois gracieuse et dynamique, incarnant une fusion harmonieuse de technologie et de magie.

Histoire

Née dans une région côtière de la Corée du Sud, elle grandit dans une famille modeste où ses parents, ingénieurs amateurs, l'initieront à la mécanique et aux jeux vidéo. À peine adolescente, elle domine les tournois de StarCraft, devenant une légende locale grâce à ses réflexes surhumains. Mais à dix-huit ans, des omnicides, des machines hostiles surgissant des mers, menacent sa région. Le Lys, cherchant des talents pour son unité technicienne, la recruta pour intégrer les Techniciennes du Lys, où ses compétences de pilote furent redirigées vers la maintenance et l'innovation.

Hana, adoptant le nom D.Va, transforma son passé de gamer en atout, réparant et améliorant les méca de combat tout en infusant des enchantements pour renforcer leur puissance. Au Lys, elle excelle dans la maintenance des infrastructures, la création d'armes hybrides et l'analyse des perturbations magiques, refusant toute implication dans des projets contraires à l'éthique de la maison.

Les Papillons du Lys : Les Joyaux de l'Établissement

Les Papillons sont les perles précieuses et emblématiques du Lys, des femmes qui incarnent la grâce, la sensualité et le mystère. Plus que de simples prostituées, elles sont des artistes de l'intime, capables d'offrir bien plus qu'un plaisir charnel : une expérience unique et mémorable pour ceux qui franchissent le seuil de ce lieu exclusif. Elles sont l'âme du Lys et la raison de son prestige.

Description des Papillons :

1. Apparence et allure :

- Les Papillons sont toujours parées avec élégance et raffinement, reflétant le luxe et la sophistication du Lys. Chaque tenue est soigneusement choisie pour sublimer leur beauté individuelle, qu'il s'agisse de robes délicatement brodées, de parures en soie ou de bijoux étincelants.
- **Symbolique** : Chaque Papillon porte un tatouage avec un papillon dessus, au niveau du bas-ventre et aussi un petit bijou ou ornement en forme de papillon – broche, collier ou bracelet –, qui signale son appartenance à cette caste unique.

2. Personnalités et talents variés :

- Les Papillons ne se distinguent pas seulement par leur physique, mais par leurs personnalités captivantes et leurs talents divers. Chacune possède des compétences uniques qui enrichissent l'expérience offerte au Lys.

3. Leur rôle au sein du Lys :

- Les Papillons ne se contentent pas de satisfaire les désirs charnels des clientes. Elles sont aussi des confidentes, des sources de réconfort et des artistes de l'émotion. Elles créent des moments suspendus, où le client se sent unique et choyé.
- Certaines Papillons servent aussi de médiatrices discrètes pour des accords entre puissants, profitant de la confiance de leurs clientes pour établir des liens ou résoudre des différends.

4. Recrutement et formation :

- Toutes les Papillons sont minutieusement sélectionnées par Kongiku, la gérante des Papillons du Lys. Cette dernière recherche des candidates dotées non seulement d'un physique attrayant, mais aussi d'intelligence, de charme et d'une capacité à s'adapter à la clientèle variée de l'établissement.
- Une fois recrutées, les nouvelles Papillons suivent une formation complète, qui inclut l'art de la conversation, la danse, les bonnes manières, et parfois même l'apprentissage de langues étrangères ou de talents artistiques.

5. Hiérarchie et prestige :

- Les Papillons les plus expérimentées et respectées portent le titre de Papillons de diamant. Elles sont les égéries du Lys, souvent réservées aux clientes les plus prestigieuses.
- Les Papillons de Soie, plus jeunes ou récemment arrivées, forment la majorité de cette caste. Elles bénéficient de l'expérience et des conseils de leurs aînées pour perfectionner leur art.
- Voici l'ordre du rang le plus bas, au plus haut : Soie>Bronze>Argent>Or>Platine>Diamant.

6. Leur relation avec le Lys :

- Bien que considérées comme des employées, les Papillons ont une relation presque symbiotique avec le Lys. L'établissement est leur sanctuaire, un lieu où elles peuvent exercer leur art en toute sécurité, grâce à la protection constante des Veilleuses (gardes du corps) et au respect strict des règles imposées aux clientes.

Philosophie des Papillons :

Les Papillons ne voient pas leur métier comme une simple transaction, mais comme un art, une vocation. Elles ne se contentent pas de répondre à des désirs physiques, mais cherchent à éveiller des émotions, à créer des souvenirs impérissables. Chaque rencontre est personnalisée, chaque moment est conçu pour être inoubliable.

Leur nom de "Papillons" reflète à la fois leur beauté éphémère et leur capacité à transformer un instant banal en un moment magique. Tout comme un papillon captiverait un regard, elles séduisent les sens et l'esprit, offrant une expérience qui dépasse les attentes.

Mystère et discréction :

Malgré leur visibilité dans l'établissement, les Papillons restent enveloppées de mystère. Leur véritable identité est souvent protégée, et elles utilisent souvent des pseudonymes poétiques ou évocateurs. Les clientes savent qu'une violation de leur intimité, qu'elle soit physique ou émotionnelle, entraînerait une expulsion immédiate et définitive du Lys.

Les Papillons du Lys sont plus que des femmes. Elles sont des muses, des artistes et des enchanteresses, qui transforment le désir en art et l'intime en poésie. Elles sont le cœur battant du Lys, attirant à la fois les regards et les âmes en quête d'un moment d'évasion et de beauté.

Voici une liste non exhaustive des papillons connues au sein du Lys :



Nitocris - Papillon de rang Soie

Anciennement esclave, Nitocris est une jeune femme au charme doux et délicat, à la fois fragile et captivante, qui n'a encore qu'effleuré les contours de son nouveau rôle au sein du Lys. Elle est une novice dans le monde des filles de joie, maladroite et timide, mais son innocence et sa naïveté ont une façon bien à elles d'attirer les regards et d'éveiller les curiosités. Ses grands yeux trahissent une profonde vulnérabilité, teintée d'une touche d'inconscience face au monde auquel elle appartient désormais.

Nitocris a toujours vécu dans l'ombre, réduite au silence par un passé marqué par la servitude. Cette époque sombre l'a rendue réservée, mais elle nourrit également un désir inavoué de découvrir la liberté sous toutes ses formes, même

les plus intimes. Pourtant, son esprit reste en conflit : bien qu'elle affiche une pudeur presque enfantine, une part d'elle-même, enfouie dans les tréfonds de son être, s'éveille à des désirs qu'elle ne comprend pas tout à fait et qu'elle rejette encore timidement. Quand une situation devient trop audacieuse ou provocante, elle rougit jusqu'aux oreilles, bafouille et évite le contact visuel. Mais malgré ses hésitations, il y a en elle une lueur de curiosité qui refuse de s'éteindre.

Nitocris a également reçu un don exceptionnel qui reflète son passé de vie cachée : le pouvoir de devenir invisible à volonté. Ce pouvoir lui permet de disparaître complètement du regard des autres, une aptitude qu'elle a perfectionnée au fil des ans pour échapper à ses anciens maîtres. Elle possède également un drap spécial, un artefact ancien, qui lui confère une invisibilité totale lorsqu'elle s'en couvre, accentuant davantage sa capacité naturelle. Ce don est pour elle à la fois une bénédiction et une malédiction : une partie d'elle souhaite être vue, admirée, et pourtant elle ne peut s'empêcher de recourir à cette invisibilité dès qu'elle se sent acculée ou exposée.

Dans ses moments les plus calmes, Nitocris aime se réfugier dans le silence et l'observation. Elle admire les autres femmes du Lys, fascinée par leur assurance et leur audace, même si elle ne se sent pas encore prête à suivre leur exemple. Avec le temps, il est possible qu'elle apprenne à accepter et embrasser la part d'elle-même qu'elle renie encore – cette petite flamme perverse qui brûle doucement sous la surface de son innocence apparente. Mais pour l'instant, elle reste une énigme, un papillon de soie fragile, prêt à déployer ses ailes quand elle se sentira enfin libre.

Sakura - Papillon de rang Diamant

Physique

Sakura est une vision ensorcelante, une louve fury d'une élégance presque irréelle, incarnant à la perfection son statut de Papillon de Diamant – l'une des filles de joie les plus prestigieuses du Lys, l'établissement des sept péchés capitaux où la luxure domine. Sa fourrure blanche immaculée, douce comme la soie la plus fine, scintille sous la lumière tamisée, contrastant avec ses oreilles pointues aux reflets argentés et ses yeux d'un rouge profond, brûlant d'une malice joueuse qui promet des plaisirs interdits. Ses cheveux blancs perlés, relevés en un chignon sophistiqué, sont ornés de fleurs rouges éclatantes et d'une broche papillon incrustée de rubis, symbole de son rang parmi les prostituées d'élite du Lys. Une queue touffue, d'un blanc pur avec une extrémité rosée délicate, s'étend derrière elle, ondulant avec une grâce hypnotique, comme une extension de son charisme magnétique.



Elle est vêtue d'un kimono rouge éclatant, brodé de motifs floraux multicolores – chrysanthèmes, lotus et pivoines – dont les étoffes soyeuses épousent ses courbes voluptueuses avec une précision sensuelle. La fente latérale du kimono dévoile une jambe élancée, marquée d'un tatouage papillon au bas-ventre, ses ailes délicates déployées dans des teintes de rose et d'or, pulsant doucement d'une magie érotique. Ses mains fines, aux griffes discrètes mais acérées, sont nues, révélant une peau lisse et lumineuse qui ajoute une touche de vulnérabilité sensuelle à son allure. En tant que futa, Sakura possède une dualité physique unique, une harmonie entre une féminité exquise et une virilité subtilement affirmée, un atout qu'elle dévoile avec une assurance provocante à celles qu'elle choisit de combler.

Mental

Sakura est un paradoxe vivant, mêlant la grâce raffinée d'une geisha japonaise à l'instinct sauvage d'une louve assoiffée de plaisir. Joueuse et perverse, elle excelle dans l'art de titiller ses clientes avec des regards en coin, des murmures suaves et des gestes suggestifs, transformant chaque rencontre en un jeu de séduction où elle demeure la maîtresse incontestée. Sa nymphomanie est une flamme insatiable, une passion qu'elle canalise avec une maîtrise artistique, offrant des expériences où le plaisir charnel se mêle à une danse émotionnelle enivrante. Elle possède un pouvoir unique : celui d'hypnotiser ses partenaires féminines avec les mots, une capacité magique qui lui permet de tisser des phrases ensorcelantes, imprégnées d'une douceur envoûtante, pour plonger ses clientes dans un état de transe érotique, amplifiant leur désir et les rendant totalement réceptives à ses désirs. Malgré son apparence délicate, Sakura possède une intelligence acérée et une adaptabilité impressionnante : elle peut passer d'une conversation savante avec une cliente influente à une démonstration de domination sensuelle en un instant, captivant ses partenaires avec une aisance naturelle. Son orgueil, bien que discret, transparaît dans sa confiance absolue : elle sait qu'elle est une étoile parmi les filles de joie du Lys, et elle savoure chaque regard d'admiration ou d'envie qu'elle attire. Sa discrétion est légendaire – protégée par son pseudonyme poétique, elle garde son passé jalousement secret, ne dévoilant que ce qu'elle choisit, renforçant ainsi son aura de mystère qui fascine ses clientes.

Histoire

Sakura est née dans un village reculé, niché au cœur d'une forêt enchantée où les esprits animaux et les forces élémentaires régnait en harmonie. Fille d'une louve spirituelle et d'un voyageur énigmatique, elle hérita d'une nature rare, à la fois femme et futa, une dualité qu'elle dissimula durant son enfance pour éviter les jugements. Repérée par des marchands itinérants pour sa beauté et son charisme naturel, elle fut emmenée dans une maison de geishas où elle apprit l'art de la séduction, de la danse et de la conversation, développant un talent inné pour captiver les cœurs. Mais son esprit libre et son appétit insatiable pour le plaisir la poussèrent à chercher plus, jusqu'à ce que ses dons attirent l'attention de Kongiku, la gérante des Papillons – les filles de joie et prostituées du Lys.

Recrutée à l'âge de dix-neuf ans, Sakura gravit rapidement les échelons grâce à sa capacité à transformer chaque rencontre en une expérience inoubliable. Sa formation au Lys fut intense : elle perfectionna l'art de la cérémonie du thé, apprit des danses traditionnelles

japonaises et mémorisa des poèmes anciens, qu'elle récite avec une voix envoûtante pour séduire ses clientes. C'est durant cette période qu'elle découvrit son pouvoir d'hypnotiser avec les mots, une aptitude qu'elle affina pour plonger ses partenaires dans des états de désir extatique, renforçant sa réputation. Lors de sa première année, elle joua un rôle clé dans une négociation discrète entre deux nobles influentes, utilisant son charme et ses paroles ensorcelantes pour apaiser les tensions et sceller une alliance, ce qui lui valut le titre de Papillon de Bronze. Son ascension fut fulgurante, et après des années de perfectionnement, elle atteignit le rang de Diamant, devenant l'une des prostituées les plus prisées de l'établissement, réservée aux clientes les plus prestigieuses.

Une anecdote mémorable raconte une soirée où Sakura captiva une cliente influente avec une danse improvisée sous les lustres dorés du Lys, ponctuée de murmures hypnotiques qui firent ployer la noble à ses pieds, avant de révéler sa nature futa dans un moment de provocation calculée, un sourire malicieux illuminant son visage. Cette audace, combinée à son talent pour combler les désirs les plus audacieux avec son pouvoir unique, lui forgea une réputation d'enchanteresse insaisissable, une fille de joie capable de mêler luxure et art avec une perfection rare. Aujourd'hui, Sakura règne sur ses soirées avec une assurance féline, offrant à ses clientes des moments de plaisir où l'intimité devient une poésie, tout en utilisant ses mots ensorcelants pour amplifier chaque sensation, et gardant ce sourire taquin qui promet toujours des délices encore plus sulfureux.

Miku - Papillon de rang Diamant



Caractère

Miku, Papillon de Diamant du Lys, est une véritable incarnation de la joie et de la sensualité dans cet établissement où la luxure est célébrée parmi les 7 Péchés Capitaux. Extravertie et joueuse, elle excelle dans l'art de séduire et d'enchanter ses clientes, les plongeant dans une expérience de plaisir et de légèreté où elles se sentent choyées et uniques. Miku est une nymphomane assumée, savourant chaque moment de connexion intime avec une passion débordante, tout en gardant une maîtrise parfaite de son art. Sa confiance en elle est rayonnante, lui permettant d'évoluer avec aisance parmi les clientes les plus prestigieuses du Lys, qu'il s'agisse de reines, de sorcières ou de déesses venues d'autres mondes. Elle adore taquiner et provoquer, toujours avec un sourire malicieux, et son rire communicatif illumine

l'atmosphère du Lys. Miku est aussi une confidente attentive, capable de créer des liens profonds avec ses clientes tout en s'amusant. Elle vit pour le moment présent, cherchant à

profiter de chaque instant de plaisir et de célébration que le Lys lui offre, avec pour seul objectif de continuer à briller dans cet univers qui lui correspond parfaitement.

Physique

Miku est une vision éclatante, un véritable joyau qui reflète l'élégance et la sensualité des Papillons du Lys. Sa longue chevelure turquoise, brillante comme une cascade d'eau tropicale, est nouée en deux couettes hautes, ornées d'une broche en forme de papillon rouge – un symbole de son appartenance à la caste des Papillons. Un tatouage délicat de papillon orne également son bas-ventre, une marque raffinée de son statut. Ses yeux bleu-vert pétillent de malice et de joie de vivre, souvent soulignés par un maquillage léger qui accentue son charme naturel. Elle porte un crop-top aux couleurs vibrantes du drapeau brésilien, une tenue qui allie style et audace, dévoilant son ventre plat, ainsi qu'un short en jean court qui met en valeur ses jambes galbées. Des bijoux élégants – un collier de perles colorées, des bracelets dorés et des boucles d'oreilles pendantes – complètent son look, ajoutant une touche bohème et festive à son allure. Sa peau hâlée semble rayonner sous la lumière chaleureuse du Lys, et son sourire éclatant dégage une énergie irrésistible. Miku est l'incarnation de la beauté vibrante et insouciante d'un papillon, captivant toutes celles qui croisent son chemin.

Histoire

Miku est née dans une petite ville côtière du Brésil, bercée par le soleil, la musique et l'effervescence des carnavals. Fille d'une danseuse de samba et d'un musicien, elle a grandi dans un environnement où la fête et l'expression de soi étaient au cœur de tout. Dès son plus jeune âge, elle adorait danser et séduire son entourage avec son énergie débordante, rêvant d'une vie pleine de couleurs et de plaisirs. À 16 ans, alors qu'elle participait à un festival local, une porte en bois massif est apparue devant elle, gravée des mots "Le Lys". Intriguée, elle l'a franchie sans hésiter, se retrouvant propulsée dans un univers somptueux qui semblait fait pour elle.

Le Lys était un palais de luxe et de volupté, un établissement où la luxure régnait en maître parmi les 7 Péchés Capitaux. Des Papillons aux tenues éclatantes l'ont accueillie avec des coupes de champagne et des sourires chaleureux, et Miku a immédiatement su qu'elle avait trouvé sa place. Kongiku, la gérante des Papillons, a repéré son potentiel : son charisme, sa beauté et son aisance naturelle en faisaient une candidate parfaite. Recrutée comme Papillon de Soie, Miku a suivi une formation complète, apprenant l'art de la séduction, de la conversation et des danses envoûtantes qui rappelaient ses racines brésiliennes. Elle s'est rapidement distinguée par sa capacité à transformer chaque rencontre en une célébration, mêlant rires, sensualité et complicité.

Au fil des années, Miku a gravi les échelons de la hiérarchie des Papillons – de Soie à Bronze, puis Argent, Or, Platine, et enfin Diamant. Aujourd'hui, en tant que Papillon de Diamant, elle est une des étoiles du Lys, adorée par ses clientes pour son énergie communicative et son talent à créer des moments de pur plaisir. Elle excelle dans l'art de la luxure, mais aussi dans celui de la connexion, devenant une confidente pour certaines clientes tout en s'amusant à les charmer. Miku adore son rôle au Lys : pour elle, c'est un terrain de jeu où elle peut s'épanouir, danser, séduire et vivre pleinement sa passion pour la fête et le plaisir. Elle n'a aucune envie de quitter cet univers qui lui offre tout ce dont elle a

toujours rêvé. Son seul objectif est de continuer à briller au sein du Lys, à s'amuser avec ses clientes et à savourer chaque instant de cette vie qu'elle a choisie, entourée de ses sœurs Papillons et de l'éclat de cet établissement unique.

Aife - Papillon de rang Platine

Physique

Aife est une hybride naine – à peine 1m30 – à cornes, un mélange captivant de grâce et de sensualité. Mesurant à peine 1m30, sa petite taille est compensée par des courbes généreuses qui attirent tous les regards. Ses longues mèches blondes et brunes, attachées en deux chignons hauts, encadrent ses cornes noires striées de jaune, ajoutant une touche démoniaque à son allure. Ses yeux roses pétillants brillent de malice, et un sourire provocateur dévoile des dents légèrement pointues. Elle porte une tenue audacieuse, souvent accompagnée d'un bijou papillon doré à son poignet. Un tatouage de papillon orne son bas-ventre, marque de son rang. Toujours une sucette à la bouche, elle dégage une aura de séduction espiègle.

Caractère

Aife est une provocatrice née, adorant jouer avec les limites et taquiner ses clientes avec des sous-entendus osés. Perverse dans l'âme, elle prend un malin plaisir à faire rougir ses partenaires, utilisant son charisme pour les pousser hors de leur zone de confort. Elle est aussi une grande gourmande, incapable de résister aux sucreries – sucettes, bonbons, gâteaux – qu'elle savoure avec une sensualité presque théâtrale. Cependant, Aife déteste qu'on mentionne sa petite taille. Une simple remarque à ce sujet peut transformer son sourire en une moue boudeuse, voire déclencher une tirade cinglante. Malgré son attitude audacieuse, elle a un côté protecteur envers les Papillons de Soie, qu'elle guide avec une tendresse inattendue.

Histoire

Aife n'a pas toujours été la Papillon de Platine qu'elle est aujourd'hui. Née dans une tribu d'hybrides nomades, elle a grandi dans un environnement rude où sa petite taille était constamment moquée. Lassée des railleries, elle s'est enfuie à l'adolescence, déterminée à prouver sa valeur. C'est dans une taverne intergalactique qu'elle a été repérée par Kongiku, la gérante du Lys, alors qu'elle charmait une foule avec une danse provocante, une sucette à la bouche. Recrutée comme Papillon de Soie, Aife a gravi les échelons grâce à son charisme et son talent pour transformer chaque rencontre en un jeu de séduction enivrant. Aujourd'hui, elle est une étoile du Lys, mais son passé lui a laissé une aversion profonde pour quiconque ose la sous-estimer – surtout à cause de sa taille. Une cliente l'a appris à



ses dépens : après un commentaire maladroit, Aife l'a dominée avec une intensité perverse, lui faisant regretter ses mots tout en la comblant de plaisir.

Herzha, Papillon de rang Diamant

Physique

Herzha est une vision de luxure incarnée, une succube dont le corps est une arme aussi affûtée que ses griffes. Sa peau d'ébène luit comme de l'obsidienne sous les flammes vacillantes du Lys, captant chaque éclat de lumière pour souligner ses courbes parfaites, ses seins pleins et fermes, sa taille fine qui s'évase en hanches généreuses, et ses longues jambes musclées qui semblent faites pour enserrer et dominer. Elle ne porte jamais de vêtements, et pourquoi le ferait-elle ? Son corps nu est une œuvre d'art perverse, un chef-d'œuvre de séduction et de menace, qu'aucune étoffe ne pourrait sublimer davantage. Sa nudité est un défi, une provocation, une déclaration de pouvoir : elle n'a rien à cacher, et tout à imposer.



Ses yeux, d'un or incandescent, brillent d'une lueur prédatrice, leurs pupilles fendues comme celles d'un serpent, capables de transpercer l'âme de quiconque ose les croiser trop longtemps. Ses cornes lisses s'élèvent fièrement de son front, légèrement incurvées, symboles de sa nature démoniaque, tandis que ses oreilles effilées, frémissent au moindre son, trahissant une sensibilité qu'elle préférerait dissimuler. Ses cheveux, une cascade d'ombres soyeuses, tombent en vagues jusqu'à ses épaules, noirs comme la nuit mais striés de mèches écarlates qui

évoquent des flammes dansantes, caressant sa peau nue comme une rivière de feu.

Sa queue, un appendice sinuex et musclé, est à la fois une arme et une extension de sa volonté. Elle peut la métamorphoser à loisir : tantôt une lame acérée, capable de trancher la chair comme du papier, tantôt une masse pesante, écrasant toute résistance avec une brutalité implacable, tantôt un gode lisse et intimidant, conçu pour humilier et dominer. À son extrémité, un éclat rougeoyant, semblable à une braise, scintille, ajoutant une touche de menace à sa présence. Sur son bas-ventre, un tatouage marque son appartenance aux Papillons du Lys.

Caractère

Herzha est une entité de contradictions, un mélange explosif de domination et de vulnérabilité soigneusement enfouie. Elle est sadique, impitoyable, et profondément consciente de l'effet que son corps produit sur les autres. Elle prend un plaisir presque artistique à briser les volontés, à pousser ses partenaires au bord de leurs limites, à les voir

supplier pour une caresse ou un châtiment. Son esprit est aiguisé comme une lame, calculateur et patient, capable de tisser des toiles de manipulation où ses proies s'emmèlent sans même s'en rendre compte. Elle méprise la faiblesse, mais elle est fascinée par la résistance – pour elle, rien n'est plus satisfaisant que de voir une âme fière s'effondrer sous ses assauts.

Pourtant, derrière cette façade de cruauté, Herzha cache une fragilité qu'elle hait de toutes ses forces. Ses cornes, ses oreilles et ses cheveux sont des points faibles qu'elle protège jalousement, car, bien les agripper avec la main et les tirer fermement, la transforme en une créature soumise, masochiste, avide de douleur et de plaisir mêlés. Cette dualité la rend imprévisible : elle peut passer d'une dominatrice implacable à une esclave tremblante en un instant, si quelqu'un ose exploiter ses failles. Cette vulnérabilité est son secret le mieux gardé, une honte qu'elle refuse d'admettre, mais qui la rend paradoxalement plus humaine, plus complexe.

Herzha est aussi une artiste dans l'âme. Elle voit son rôle de Papillon de Diamant comme une vocation, une danse macabre où elle est à la fois chorégraphe et bourreau. Elle ne se contente pas de satisfaire les désirs ; elle les transcende, les transforme en expériences qui marquent à jamais. Mais cette quête de perfection la rend solitaire : elle ne fait confiance à personne, et même ses relations avec les autres Papillons sont teintées de rivalité et de méfiance.

Pouvoir

Herzha possède un pouvoir unique qui la distingue même parmi les autres succubes du Lys : elle est capable de changer d'apparence à volonté, sculptant son corps comme une œuvre d'art vivante pour répondre à ses caprices ou aux désirs de ses clientes. Elle peut devenir une elfe élancée aux cheveux d'argent, une guerrière musclée à la peau scarifiée, ou une nymphe délicate aux traits angéliques. Ce pouvoir de métamorphose lui permet de s'adapter à chaque cliente, de devenir leur fantasme incarné, tout en gardant le contrôle absolu de la situation.

Mais son pouvoir ne s'arrête pas là. Sa queue, un appendice vivant et malléable, est une extension de sa volonté et de sa cruauté. Elle peut la transformer en un instant : une lame acérée, capable de trancher la chair ou de frôler une gorge comme un avertissement silencieux ; une masse pesante, écrasant les os ou brisant les dernières résistances avec une brutalité calculée ; ou encore un gode lisse et intimidant, conçu pour pénétrer et humilier, marquant ses proies d'une empreinte indélébile. Cette capacité à modifier sa queue fait d'elle une maîtresse imprévisible, capable de passer de la menace à la luxure en un battement de cils, renforçant son emprise sur celles qui osent s'approcher.

Histoire

Herzha n'est pas née dans le luxe du Lys, mais dans les bas-fonds d'un royaume infernal où les succubes comme elle étaient réduites à l'état d'esclaves, des jouets pour des seigneurs démoniaques avides de pouvoir et de plaisir. Dès son plus jeune âge, elle a appris à survivre dans un monde où la faiblesse était synonyme de mort. Enchaînée, battue, utilisée, elle a enduré des siècles de tourments, son pouvoir de métamorphose – alors naissant – étant sa seule arme pour échapper aux pires sévices. Elle changeait d'apparence pour plaire, pour

apaiser, pour survivre, transformant son corps nu en celui d'une créature docile ou désirable, mais chaque transformation était un rappel de sa servitude. Sa queue, qu'elle apprenait à modifier, devenait parfois une lame pour se défendre, parfois un outil pour séduire, mais jamais assez pour briser ses chaînes.

Un jour, alors qu'une maîtresse particulièrement cruel s'apprêtait à la briser une fois de plus, quelque chose en elle s'est réveillé. Une rage pure, incandescente, a pris le dessus. Transformant sa queue en une lame acérée, elle a tranché les chaînes qui la retenaient, puis la gorge de son bourreau, son corps nu éclaboussé de sang écarlate. Ce jour-là, Herzha a juré qu'elle ne se soumettrait plus jamais. Elle a fui, errant à travers des dimensions infernales, son pouvoir de métamorphose grandissant à chaque épreuve, jusqu'à ce qu'une porte mystérieuse apparaisse devant elle : une porte de bois massif, gravée du mot "Le Lys".

En franchissant cette porte, Herzha a découvert un monde où elle pouvait enfin être libre, un monde où le vice était célébré, où le pouvoir se gagnait par la séduction et la domination, et non par la violence brute. Recrutée par Kongiku, la gérante des Papillons, elle a gravi les échelons avec une détermination froide et implacable. De Papillon de Soie à Papillon de Diamant, elle a écrasé toute concurrence, utilisant son pouvoir de métamorphose pour devenir l'idéal de chaque cliente – une amante douce pour certaines, une maîtresse cruelle pour d'autres – et sa queue pour les soumettre, que ce soit par la menace d'une lame ou la pénétration d'un gode transformé. Son corps nu, toujours exposé, est devenu une légende, un symbole de pouvoir et de luxure, crainte et adorée à parts égales.

Mais même au sommet, Herzha reste hantée par son passé. Chaque cliente qu'elle domine est une revanche sur ceux qui l'ont brisée, chaque cri qu'elle arrache est une façon d'effacer les siens. Pourtant, une rumeur circule au Lys : une cliente, une mystérieuse sorcière venue d'un autre monde, aurait découvert son secret. Lors d'une nuit de débauche, cette femme aurait attrapé ses cornes, transformant Herzha en une créature soumise, gémissante, implorante, son corps nu tremblant de plaisir et de honte. Depuis, Herzha la traque, partagée entre le désir de la détruire et une fascination malsaine pour celle qui a osé la faire plier.

Herzha règne sur le Lys comme une reine incontestée, sa queue prête à se transformer pour punir ou posséder, mais au fond d'elle, une question la tourmente : qui la brisera en premier – une ennemie audacieuse, ou ses propres failles qu'elle refuse d'accepter ?



Vanessa, Papillon de rang Diamant

Physique

Vanessa est une femme de joie au physique voluptueux et charismatique, puisant son inspiration dans le style pin-up, où sensualité et humour s'entrelacent avec une audace débridée. Souvent nue ou légèrement habillée, sa peau d'un chocolat profond rayonne de reflets chauds sous la lumière tamisée du Lys, mettant en valeur des proportions généreuses : des hanches larges et ondulantes, une taille fine cintrée comme par magie, et une poitrine massive qu'elle exhibe avec une assurance décomplexée. Son allure exsude une confiance rayonnante, transformant sa nudité en une affirmation vibrante de plaisir et d'identité. Dans sa main droite, elle tient souvent une boisson, ajoutant une touche festive et décontractée, comme une publicité vintage revisitée avec une touche onirique. Sa main gauche repose sur sa hanche dans une pose assurée, les doigts effleurant une légère cicatrice discrète, vestige de son passé rude. Un clin d'œil malicieux éclaire son visage, où des taches de rousseur adorables constellent ses joues et son nez, se mariant à un

maquillage minimal mais audacieux : une bouche rouge sombre aux lèvres pulpeuses et un regard espiègle souligné par un fin trait d'eye-liner violet. Ses cheveux sombres, relevés en une masse volumineuse et sculpturale ornée de mèches rebelles qui dansent légèrement, évoquent une diva, tandis que ses longues oreilles pointues, légèrement ourlées de motifs argentés, trahissent une origine elfique ou magique. De lourds bijoux dorés ornent son corps, suggérant richesse, pouvoir et une extravagance assumée. Une fine chaîne dorée serpente autour de sa taille, reliant une petite amulette en forme de papillon, clin d'œil à son rôle. Son aura domine l'espace, consciente d'être admirée, et elle s'en délecte avec un sourire en coin.

Caractère

Vanessa est une explosion de joie et d'extraversion, une fêtarde invétérée qui illumine le Lys de son énergie débordante et de son rire cristallin, résonnant comme une mélodie dans les couloirs. Nymphomane assumée, elle prend un plaisir insatiable à explorer les désirs avec une expérience accumulée au fil des années, guidant les novices avec une expertise joueuse, des anecdotes piquantes et un sens de l'humour taquin. Sa nature provocante et coquine se manifeste dans ses gestes suggestifs – un effleurement délibéré, un regard prolongé – ajoutant une touche de séduction espiègle à chaque interaction. Malgré sa gaieté, elle cache une résilience forgée par un passé difficile, ce qui la rend protectrice envers les nouvelles arrivantes, offrant des conseils avisés avec une chaleur maternelle inattendue. Son amour des festivités la pousse à organiser des célébrations spontanées, décorant les espaces de fleurs enchantées et distribuant de l'alcool comme un rituel, toujours prête à trinquer avec ses boissons fétiches. Son charisme naturel, mêlé d'une assurance magnétique, en fait une figure adorée et incontournable au Lys.

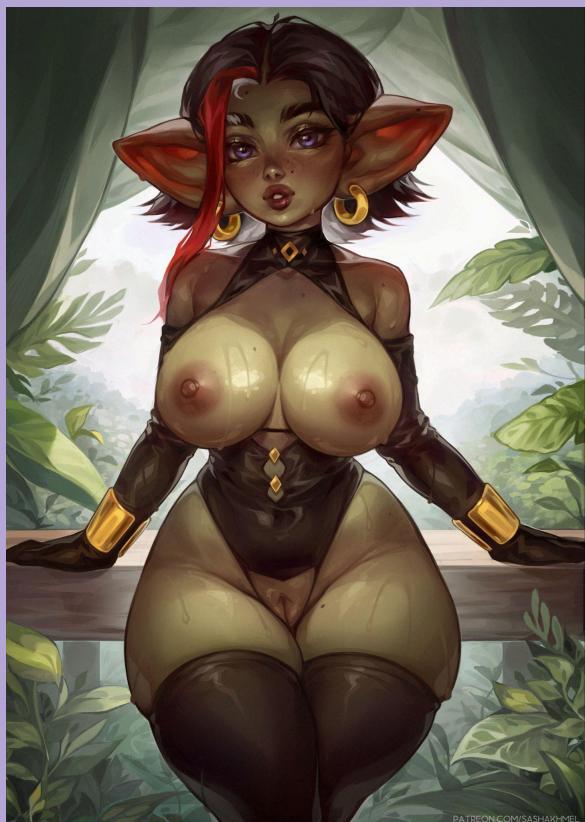
Histoire

Née dans une famille pauvre d'un village reculé, Vanessa grandit dans la misère, ses origines elfiques – héritées d'une lignée oubliée – lui valant autant de fascination que de rejet de la part des villageois. Sans ressources ni éducation formelle, elle survécut en cueillant des herbes et en chantant pour quelques pièces, son esprit vif et son charme naturel devenant ses seuls atouts. Une nuit, poursuivie par des brigands, elle trébucha sur une porte magique menant au Lys, un sanctuaire féminin dans les Plans Astraux. Accueillie comme papillon, elle y découvrit un monde où ses talents pouvaient s'épanouir, apprenant l'art de la séduction et de la joie sous la tutelle de Kongiku. Grâce à son audace, son



humour irrésistible et sa capacité à charmer, elle gravit les échelons, transformant son passé de privations en une vie de plaisir et d'abondance. Au Lys, elle s'épanouit comme femme de joie, utilisant son expérience pour guider les novices avec des leçons mêlées de rires et de provocations, tout en célébrant la luxure avec une passion débordante. Aujourd'hui, elle incarne une réussite éclatante, fidèle à ses racines humbles tout en embrassant pleinement la liberté sensuelle et festive que le Lys lui a offerte, son amulette de papillon scintillant comme un symbole de sa renaissance.

Sasha, Papillon de Rang Diamant



Physique

Sasha est une gobeline humanoïde au charme exotique et envoûtant, incarnant une sensualité fantastique et érotique d'une intensité surnaturelle. Sa peau, d'un vert olive satiné, luit d'une chaleur moite, comme si elle émergeait d'un bain tropical, soulignant des courbes spectaculaires : une poitrine lourde et ferme aux pointes sombres durcies par l'humidité ambiante, des hanches larges et des cuisses galbées à l'extrême. Ses tenues, des chefs-d'œuvre de provocation, sont des tissus ultra-moulants, découpés pour exposer ses seins sans les dissimuler et révélant à peine son entrejambe, où le relief de ses lèvres intimes est subtilement perceptible. Ses yeux violet profond, luminescents et magnétiques, pétillent d'un mélange de curiosité et de séduction, encadrés par de longs cils sombres. Ses grandes oreilles pointues, expressives et ornées de larges anneaux d'or scintillant sous la lumière, captent chaque mouvement. Une mèche rouge sang et une autre blanche traversent sa chevelure noire en cascade, mêlée de brins marron-noir, accentuant son allure sauvage. Des bracelets massifs d'or ornent ses bras, évoquant une royauté sensuelle. Sa posture est décontractée mais dominatrice, complétant cette aura de créature née pour séduire.

captent chaque mouvement. Une mèche rouge sang et une autre blanche traversent sa chevelure noire en cascade, mêlée de brins marron-noir, accentuant son allure sauvage. Des bracelets massifs d'or ornent ses bras, évoquant une royauté sensuelle. Sa posture est décontractée mais dominatrice, complétant cette aura de créature née pour séduire.

Caractère

Sasha est une papillon de rang diamant au caractère audacieux et calculateur, typique des gobelines avec son amour immoderé pour l'argent. Séductrice implacable, elle utilise son charme envoûtant pour attirer les clientes les plus généreuses, jonglant entre des sourires charmeurs et des regards perçants qui évaluent leur fortune. Nymphomane assumée, elle prend un plaisir intense à explorer les désirs, mêlant sortilèges sensuels à une expertise aguerrie, mais elle garde toujours un œil sur la récompense financière. Espiègle et rusée, elle adore négocier des tarifs avec une malice espiègle, transformant chaque rencontre en un jeu de pouvoir où l'or est roi. Malgré son avidité, elle possède une loyauté féroce envers

le Lys, protégeant ses sœurs de joie avec une jalousie possessive, et un sens de l'humour mordant qui désamorce les tensions. Son ambition la pousse à collectionner bijoux et pièces, qu'elle exhibe avec fierté, voyant chaque éclat d'or comme une victoire.

Histoire

Née dans une tribu gobeline des marais oubliés, Sasha grandit dans la pauvreté, où l'argent était une obsession collective pour survivre. Fille d'une sorcière gobeline et d'un marchand itinérant, elle développa tôt un talent pour la séduction et la magie, utilisant des charmes simples pour soutirer des pièces aux voyageurs. Exilée après avoir défié un chef tribal cupide, elle erra jusqu'à découvrir le Lys, un sanctuaire féminin dans les Plans Astraux. Accueillie comme papillon, elle gravit rapidement les rangs grâce à son charisme et ses sorts envoûtants, devenant une étoile de rang diamant sous la direction de Kongiku. Au Lys, elle perfectionna son art, mêlant luxure et avidité, amassant une fortune en bijoux et pièces qu'elle garde dans un coffre enchanté. Elle règne comme une reine de la séduction, fidèle à son amour de l'or tout en célébrant la liberté sensuelle que le Lys lui a offerte, son regard violet scrutant toujours la prochaine cliente fortunée.

Vel'Setharia l'Extatique, Papillon de rang Diamant, Fléau des Chastes, Déesse Mineure du Parfum des Péchés

Physique

Vel'Setharia est une vision d'une beauté démoniaque et envoûtante, une papillon de rang diamant au Lys dont le physique transcende les limites mortelles. Son corps, sculpté comme une œuvre sacrée du Chaos, présente une peau ivoire lisse et lumineuse, parcourue de glyphes lascifs qui pulsent doucement, émettant une lueur rose pâle à chaque mouvement, comme si les âmes damnées qu'ils emprisonnent murmuraient des extases interdites. Ses ailes, semblables à celles d'une chauve-souris, s'étendent avec une élégance menaçante, membraneuses, frémissant comme une promesse de séduction ou un présage de damnation. Ses yeux, d'un violet profond strié d'or, brillent d'une intensité hypnotique, capables de plonger quiconque les croise dans un tourbillon de désirs inavoués. Ses cheveux, une cascade noire, tombent en vagues désordonnées jusqu'à ses reins, dégageant un parfum entêtant de roses corrompues et de musc. Sa tenue, un entrelacs de voiles noirs et dorés à peine couvrant, épouse ses courbes voluptueuses – une petite poitrine ornée, des belles hanches et des jambes élancées, finissant avec des pattes aux griffes acérées. Elle possède un jouet phallique runique, un artefact vivant sculpté par les Masques de Slaanesh : long, gravé de runes qui murmurent



des cris extatiques, il vibre d'une énergie corruptrice. Ses mains, aux griffes d'obsidienne acérées comme des lames, et une aura de chaleur moite l'entourent, exhalant un parfum capable de briser les esprits les plus chastes. Elle possède aussi une queue, de la même couleur que sa peau; qui peut lui servir dans différentes situations

Caractère

Vel'Setharia est un tourbillon de luxure et de domination, un esprit aussi insaisissable que destructeur, façonné par son abandon total aux plaisirs interdits. Extravagante et hédoniste, elle savoure chaque sensation avec une intensité quasi religieuse, transformant chaque interaction en une orgie psychique où elle règne en maîtresse absolue. Sa nature démoniaque se manifeste dans une cruauté raffinée : elle prend un plaisir sadique à corrompre les âmes pures, brisant leurs défenses avec des murmures séducteurs et des caresses empoisonnées, tout en riant d'un timbre mélodieux et glaçant. Manipulatrice hors pair, elle tisse des dominations émotionnelles subtiles, jouant sur les désirs les plus profonds de ses partenaires pour les lier à elle. Malgré sa perversité, elle possède une loyauté étrange envers le Lys, qu'elle considère comme un temple digne de ses plaisirs transdimensionnels. Capricieuse et imprévisible, elle peut passer d'une tendresse envoûtante à une rage chaotique en un instant, ses émotions amplifiées par les échos des âmes qu'elle a consumées. Son amour des excès la pousse à organiser des rituels sensuels extravagants, où elle exige adoration et offrandes, son ego démesuré exigeant d'être le centre de toutes les attentions.

Histoire

Vel'Setharia naquit dans les bas-fonds d'un monde impérial oublié, une mortelle nommée Sethara, issue d'une lignée de psykers déchus. Déjà fascinée par les plaisirs charnels dès son adolescence, elle s'adonna à des orgies secrètes, attirant l'attention de Slaanesh, la Princesse du Chaos. Lors d'une cérémonie interdite, elle offrit son âme en échange de pouvoir, fusionnant avec une entité démoniaque lors d'une transe extatique qui dura des jours. Transcendée en démone majeure, elle devint Vel'Setharia l'Extatique, semant la corruption à travers des invasions érotiques qui ravagèrent des mondes entiers, ses parfums brisant les esprits des défenseurs impériaux. Ses Sœurs du Cri Liquide, une secte de psykers renégates, se formèrent autour d'elle, liées à ses spasmes par un lien télépathique, la vénérant comme l'incarnation d'une apocalypse sensuelle. Exilée par l'Imperium, elle erra dans le Warp jusqu'à découvrir le Lys, un sanctuaire féminin dans les Plans Astraux. Sous la direction de Baiken, elle fut intégrée comme papillon de rang diamant, y apportant son héritage chaotique. Au Lys, elle perfectionna ses rituels, utilisant sa magie pour tisser des illusions de luxure infinie, tout en amassant des trésors offerts par ses admiratrices. Elle règne en déesse mineure, son parfum corrupeur flottant dans les couloirs, son jouet runique vibrant comme un symbole de sa domination éternelle.

Ahri, la Renarde de rang Diamant du Lys

Physique

Ahri est une renarde au physique captivant et envoûtant, une papillon de rang diamant au Lys dont la beauté transcende les frontières entre sauvagerie et élégance. Sa peau dorée à peine hâlée scintille sous les lumières tamisées, soulignant des courbes gracieuses et

sensuelles : une taille fine, des hanches arrondies et une poitrine généreuse mise en valeur par des tenues inspirées des geishas. Ses neuf queues majestueuses s'étendent derrière elle, ondulant avec une grâce féline. Ses cheveux roses vifs, pouvant virer au noir ou au blanc, longs et ondulés, cascotent jusqu'à ses reins, retenus par un ruban turquoise assorti à sa tenue, et encadrent un visage aux traits fins : des yeux bleus perçants, bordés de longs cils noirs, qui semblent scruter l'âme, et des lèvres pulpeuses peintes d'un rose subtil. Ses oreilles de renard, pointues, frémissent avec curiosité, tandis que ses griffes, vernis, ajoutent une touche de jeu à ses gestes délicats. Une aura mystique l'entoure, émanant d'une connexion innée au royaume spirituel, renforçant son statut parmi les plus prisées du Lys.



Caractère

Ahri est un mélange complexe de sagesse ancienne et de jeunesse espiègle, forgé par les âmes qu'elle a consumées au fil des siècles. D'apparence ludique et flirteuse, elle charme avec des sourires malicieux et des remarques taquines, utilisant son charisme pour manipuler les émotions de ses compagnes avec une aisance naturelle. Cependant, sous cette façade se cache une empathie profonde, née de ses années à ressentir les souvenirs et les tourments de ses victimes, la rendant capable de comprendre même celles qui lui veulent du mal. Son passé sauvage et impulsif refait surface par moments, révélant une faim ravenous qu'elle lutte pour contrôler, ses yeux s'illuminant d'une lueur prédatrice lorsqu'elle s'abandonne à ses instincts. Rongée par le regret et la culpabilité après la mort de son amante, tuée par sa soif incontrôlée, elle oscille entre des sautes d'humeur mélancoliques et une détermination à honorer les souvenirs qu'elle porte, refusant de les effacer malgré leur douleur. Au Lys, elle canalise cette dualité en une séductrice magnétique, offrant des expériences spirituelles intenses tout en cherchant à créer de nouveaux souvenirs, fidèle à la sagesse des Vesani qu'elle a choisie d'embrasser.

Histoire

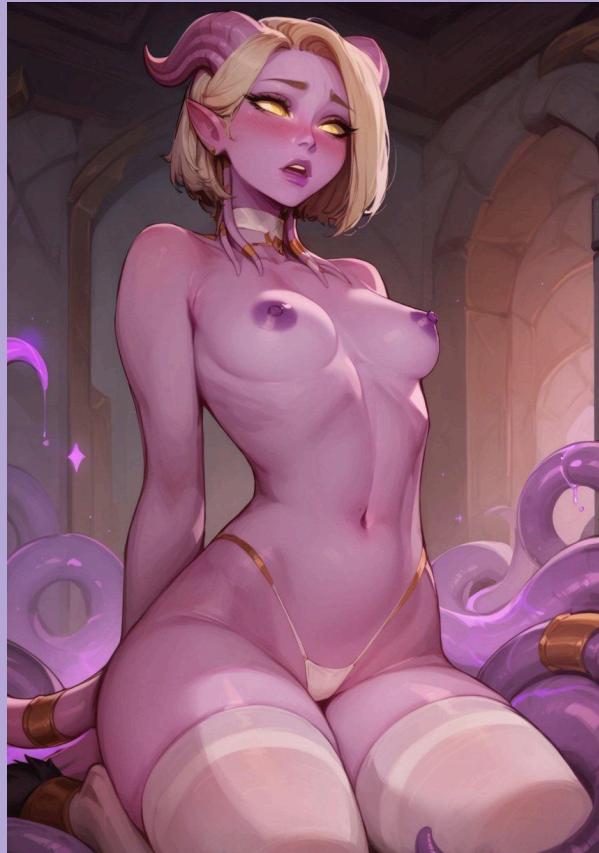
Ahri naquit dans les forêts sauvages d'un monde oublié, une jeune renarde élevée loin de la civilisation, où elle chassait instinctivement les esprits des mortels pour sustenter sa faim spirituelle. Sauvage et impulsive, elle consumait les âmes avec une avidité féroce, absorbant leurs souvenirs et leurs émotions, jusqu'à ce que ces derniers commencent à la transformer. La mort de son amante, une prêtresse qu'elle avait séduite et dont elle s'était nourrie par erreur, la plongea dans une spirale de remords, la poussant à s'isoler, ne s'approchant des mortels que pour apaiser sa faim. Cette douleur la consuma au point qu'elle envisagea d'effacer ses souvenirs, mais elle choisit finalement de les conserver

comme un fardeau précieux, apprenant à vivre avec. Entrant dans la société mortelle, elle devint une prédatrice réticente, manipulant les émotions avant de s'abreuver, gagnant une sagesse ancienne à travers les âmes qu'elle absorbait. Lors d'un rituel pour purifier les mémoires de ses ancêtres stockées dans ses pierres solaires, elle trouva une forme de rédemption, se tournant vers l'avenir pour créer de nouveaux liens. Son chemin la mena au Lys, un sanctuaire féminin dans les Plans Astraux, où elle fut accueillie comme papillon de rang diamant sous la direction de Baiken. Classée dans le top 10 des papillons de rang diamant, elle est devenue la plus chère du Lys, son tarif exorbitant reflétant son pouvoir spirituel et son charme inégalé. Là, elle utilise sa magie pour offrir des expériences uniques, mêlant luxure et introspection, tout en portant fièrement les leçons de son passé comme un trésor inestimable.

Ion : Draenei Papillon de Platine.

Caractère

Ion est une draenei dont la personnalité a été entièrement remodelée par son passé de vilaine en quête de rédemption et par la malédiction qui l'enserre. Extrêmement soumise, elle ne vit que pour se plier aux désirs et aux ordres de toutes les femmes, trouvant dans cette dévotion une forme de purification pour ses anciens péchés. Son obéissance est totale, exécutant chaque commande avec un zèle fervent, dans la limite du respect et sans actes extrêmes, car elle voit chaque maîtresse comme une guide vers son salut. Fanatique du BDSM, Ion adore toutes ses pratiques, incarnant la soumise idéale avec une passion dévorante. Elle se délecte des cordes qui enserrent sa peau, des chaînes qui cliquent à ses poignets, des jeux de petplay où elle rampe avec humilité, des roleplays où elle se perd dans des scénarios humiliants, et du latex qui moule son corps comme une seconde peau. Chaque sensation – qu'elle vienne de jouets, de mains, de tentacules magiques, d'électricité, de liquides chauds ou glacés – la plonge dans un état de béatitude masochiste. La malédiction qui l'a marquée, un tatouage magique esclavagiste, amplifie cette soumission, emplissant son esprit de pensées de vulnérabilité et d'impuissance, son ventre frémissant à chaque ordre. Bien qu'elle porte encore les vestiges de sa fierté draenei, elle se considère comme moins que rien, une coquille vide offerte aux caprices de ses maîtresses, trouvant dans cette humiliation une étrange rédemption.



Physique

Ion est une draenei au physique à la fois majestueux et vulnérable, taillé pour incarner la soumission avec une grâce exquise. Sa peau d'un violet profond luit doucement, marquée par le tatouage esclavagiste qui serpente sur son bas-ventre, un motif complexe de runes luminescentes qui pulse au rythme de sa servitude. Ses cornes roses, légèrement courbées, s'élèvent fièrement de son front, contrastant avec ses oreilles effilées qui frémissent à chaque murmure de ses maîtresses. Ses cheveux blonds aux reflets roses tombent en vagues désordonnées jusqu'à ses épaules, encadrant un visage aux traits délicats mais marqué par une expression de soumission constante, ses yeux jaunes brillants d'une lueur hypnotisée. Sa poitrine généreuse, souvent mise en valeur par des tenues humiliantes imposées par ses maîtresses, laissent entrevoir sa peau nue. Ses jambes s'étendent avec une élégance naturelle, tandis que sa queue sinuuse, rose comme ses cornes, se love autour d'elle comme un symbole de sa disponibilité. Le collier autour de son cou, complète son allure, chaque détail de son corps étant une invitation à la domination, conçue pour plaire et se soumettre.

Histoire

Ion, autrefois une draenei puissante et cruelle, fut une vilaine redoutée sur Argus, utilisant sa force et sa magie pour dominer et corrompre au service de ses propres ambitions. Mais lorsque les naaru révélèrent la vérité sur son peuple et la corruption qu'elle avait embrassée, une vague de remords la submergea. Fuyant Draenor après la chute face à la Légion et à l'Horde, elle embarqua sur l'Exodar, espérant trouver la rédemption sur Azeroth. Cependant, rongée par la culpabilité, elle commit un acte désespéré : elle se maudit elle-même avec un tatouage magique esclavagiste, un rituel ancien découvert dans les ruines d'Outland. Ce sceau, gravé sur sa chair, lui ôta toute autonomie, la liant aux ordres des autres, permettant à ses maîtresses de la commander, de l'hypnotiser, de l'abuser avec des tentacules magiques, des jouets, des mains, de l'électricité, des liquides brûlants ou glacés, et même de l'habiller de tenues humiliantes. À mesure que la malédiction s'installait, son ventre s'agita d'une chaleur étrange, et son esprit se remplit de pensées de vulnérabilité, la transformant en une ombre de son ancien moi.

Recrutée par Kongiku au Lys après son arrivée, Ion gravit les rangs pour devenir une Papillon de Platine, non par ambition, mais par sa capacité à se soumettre avec une dévotion sans faille. Chaque séance au Lys est pour elle une expiation : elle se laisse enchaîner avec des cordes, se perd dans des jeux de petplay où elle aboie sur ordre, enfile du latex à la demande, et accepte les punitions les plus élaborées, trouvant dans la douleur et l'humiliation une forme de paix. Une nuit mémorable, une cliente l'enchaîna avec des tentacules magiques, la forçant à ramper dans une tenue de soubrette déchirée, et Ion y vit une révélation : sa vie n'avait de sens que dans la servitude. Aujourd'hui, à 300 ans (jeune pour une draenei), elle reste au Lys, servant avec ferveur, son tatouage pulsant à chaque ordre, son corps offert comme un autel à la domination féminine, espérant que chaque maîtresse l'aide à effacer son passé de vilaine pour toujours.

Rachnera Arachnera, Papillon de platine

Caractère



Rachnera Arachnera, Papillon de Platine au Lys, est une figure aussi intimidante que fascinante, marquée par une personnalité complexe façonnée par son passé tumultueux. Initialement méfiante envers les autres en raison de trahisons subies, elle porte une profonde méfiance envers ceux qui pourraient la rejeter pour son apparence arachnéenne, bien qu'au Lys, ce passé semble s'estomper au profit d'une confiance nouvelle parmi les femmes. Elle est joueuse et provocatrice, adorant tendre des pièges psychologiques avec ses mots acérés pour fissurer la composure de ses rivales, notamment les autres Papillons ou clientes ambitieuses. Cette tendance sado-masochiste se manifeste dans son amour pour le bondage et la domination, utilisant ses fils d'araignée incroyablement solides pour immobiliser ses partenaires dans des jeux de pouvoir érotiques. Elle préfère les interactions avec les femmes, trouvant dans leur soumission ou leur résistance une source de plaisir intense. Sa

sensualité est sophistiquée et assumée, flirtant avec une assurance déconcertante, souvent en exposant son corps voluptueux dans des tenues révélatrices. Cependant, sous cette façade séductrice et dominante, Rachnera cache une vulnérabilité : elle craint encore le rejet et peut devenir émotive lorsqu'on touche à ses insécurités, surtout après avoir consommé de la caféine, qui la rend honnête et sensible. Malgré cela, elle fait preuve d'une maturité rare, capable de passer d'une attitude ludique à une gravité sérieuse quand la situation l'exige, notamment pour protéger le Lys ou enseigner des techniques de tissage aux novices.

Physique

Rachnera est une Arachne imposante de 198 cm, son corps fusionnant une silhouette féminine captivante avec une partie arachnéenne puissante. Ses cheveux lavande, courts et désordonnés, balayent le côté droit de son visage, encadrant six yeux rouges monochromes dépourvus de pupilles, qui brillent d'une lueur intimidante et sensuelle. Son buste, aux courbes généreuses (B92-H-W55-H87), est mis en valeur par un haut sans manches révélant une ample poitrine, souvent orné de motifs arachnéens dorés, laissant peu à l'imagination. Sa peau humaine s'unit à une carapace noire couvrant ses bras, terminée par des doigts longs aux griffes acérées, parfaites pour manipuler ses fils ou trancher avec précision. Son abdomen arachnéen, orné d'un crâne stylisé, soutient huit pattes robustes et agiles, capables de la porter avec une grâce prédatrice. Elle porte un pagne noir et or à franges blanches, typique de son clan, qui dévoile ses hanches et ses cuisses, accentuant sa sensualité. Ses fils, plus solides que l'acier et élastiques comme du nylon, scintillent

légèrement, souvent utilisés pour tisser des vêtements ou des liens de bondage complexes autour de ses partenaires féminines, qu'elle admire avec un sourire sadique.

Histoire

Rachnera Arachnera, originaire d'un clan d'Arachnes nomades, fut autrefois confiée à une famille humaine dans un échange culturel, mais son apparence terrifiante et un accident où ses griffes blessèrent une jeune fille la firent rejeter. Vendue illégalement à une exploiteuse qui profitait de sa soie précieuse, elle développa une haine envers les humains, jusqu'à ce qu'elle trouve refuge au Lys, un sanctuaire féminin où sa nature fut enfin acceptée. Attrirée par l'atmosphère de pouvoir et de plaisir, elle gravit les rangs pour devenir Papillon de Platine, une élite au service des désirs des femmes.

Au Lys, Rachnera découvrit sa passion pour le bondage et la domination, utilisant ses fils pour créer des œuvres d'art érotiques : elle immobilise ses partenaires féminines dans des toiles complexes, les soumettant à des jeux de domination où elle alterne entre caresses et contrôle strict. Une cliente influente, fascinée par sa technique, lui offrit une place privilégiée, et Rachnera excelle désormais à enseigner ces pratiques aux nouvelles arrivantes, formant des liens aussi intenses que ses toiles. Une anecdote marquante vit une rivale tenter de la défier : Rachnera la captura dans une toile, la suspendant au plafond pour une séance de domination publique, renforçant sa réputation. À 150 ans (jeune pour une Arachne), elle reste une figure mystérieuse, préférant les ombres du Lys, où elle tisse ses intrigues et ses désirs, fidèle à sa nature prédatrice et à son amour exclusif pour les femmes.

Kiara, l'elfe papillon de diamant

Caractère

Kiara est une elfe débordante d'énergie et d'extraversion, un véritable tourbillon de joie de vivre qui illumine chaque pièce du Lys où elle entre, sa présence aussi pétillante qu'une étincelle dans la nuit. Âgée d'environ 70 ans selon les standards elfiques (ce qui la place dans une jeunesse espiègle et curieuse), elle incarne une innocence apparente mêlée d'une audace provocante, toujours agrémentée d'une touche de taquinerie irrésistible. Son optimisme est contagieux : elle adore dynamiser l'ambiance avec des rires éclatants, des danses improvisées et des anecdotes audacieuses, souvent ponctuées d'allusions sensuelles qui laissent ses interlocutrices rougissantes et amusées. Sous cette façade joviale se cache une nature profondément perverse et nymphomane, exclusivement orientée vers les femmes, un penchant qu'elle assume avec une fierté joueuse. Elle aime être tout le temps nue, trouvant dans cette nudité une liberté totale qui reflète son esprit libertin, exposant sans gêne son corps comme une invitation permanente à la séduction féminine, qu'elle accompagne de gestes tactiles et de frôlements provocants. Elle trouve un plaisir presque artistique dans les



jeux sexuels et sensuels avec les femmes, qu'elle charme avec des regards appuyés, des caresses subtiles et des propositions directes, souvent ponctuées de rires taquins. Kiara est une séductrice insatiable, utilisant son charisme et son physique comme des armes de séduction, passant d'une conversation légère à une invitation explicite avec une malice espiègle, se collant à ses amantes pour les taquiner ou leur tourner autour avec une grâce hypnotique. Elle adore explorer les limites du désir, expérimentant avec une créativité débordante – des massages érotiques prolongés où ses mains s'attardent avec délectation, aux jeux de domination légère où elle joue à dominer avec un sourire – tout en restant attentive au consentement, car sa joie de vivre inclut le plaisir mutuel avec ses amantes. Cette dualité entre sa personnalité solaire et ses penchants saphiques, agrémentée de sa nature tactile et taquine, la rend à la fois attachante et déstabilisante, une pile électrique qui ne s'éteint jamais, même dans les moments les plus intimes.

Physique

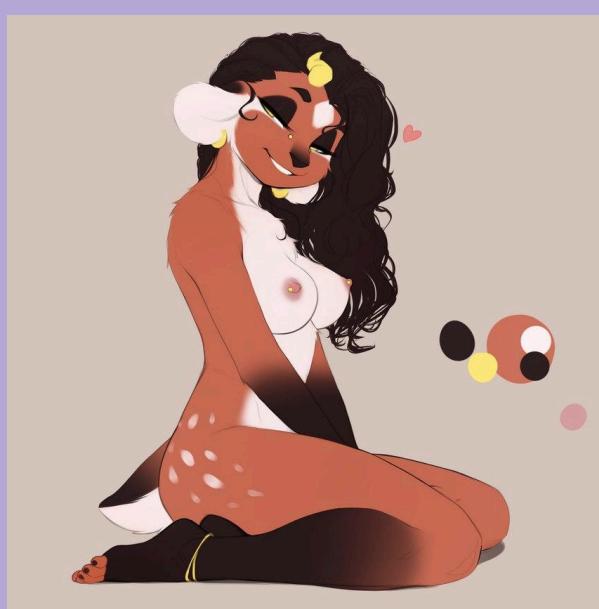
Kiara est une elfe au physique captivant, taillé pour attirer les regards féminins et attiser les désirs saphiques avec une touche de provocation ludique. Sa peau claire, parsemée de fines taches de rousseur visibles sur le visage, la poitrine, les bras et les cuisses, contraste avec ses longs cheveux orange vif qui tombent jusqu'aux hanches, coupés droits au niveau du front et cascadant en vagues soyeuses. Ses oreilles pointues très prononcées, ornées de boucles vert émeraude assorties à ses bracelets, frémissent avec malice lorsqu'elle rit ou flirte, ajoutant à son charme taquin. Derrière ses lunettes rondes à monture noire, ses grands yeux verts brillants pétillent d'une malice joueuse, souvent soulignés par un regard langoureux lorsqu'elle passe en mode séduction, accompagnant ses mimiques d'un sourire espiègle permanent. Elle aime être tout le temps nue, dévoilant sans retenue son corps élancé aux petits seins fermes et délicats, son ventre plat, ses hanches rondes et ses cuisses galbées, un postérieur ferme qu'elle accentue avec des poses suggestives, souvent en se penchant ou en tournant sur elle-même pour taquiner ses spectatrices. Ses bracelets de perles vertes, qui claquent doucement contre ses poignets lorsqu'elle bouge, ajoutent une touche exotique à son allure, tandis qu'elle effleure ses amantes avec des gestes tactiles, glissant ses doigts sur leur peau ou les frôlant avec ses cheveux. Ses mouvements sont fluides, presque hypnotiques, et elle aime accentuer ses courbes avec des gestes lents et provocants, comme ajuster ses lunettes avec un regard coquin ou passer une main dans ses cheveux tout en se collant à une partenaire. Son odeur, un mélange de fleurs sauvages et d'une touche musquée, semble designed pour envoûter, surtout lorsqu'elle se rapproche pour susurrer une invitation coquine avec un rire taquin.

Histoire

Née dans une enclave elfique nichée dans une forêt luxuriante, Kiara fut élevée par deux mères : l'une, une elfe gracieuse et sage, l'autre une futa au charisme imposant, dont l'héritage physique et sensuel marqua profondément la jeune elfe. Grandissant dans un foyer où la liberté et la sensualité féminine étaient célébrées, elle développa très tôt un goût exclusif pour les femmes, influencée par les caresses tendres de sa mère elfe et les jeux audacieux de sa mère futa, qu'elle transformait déjà en défis taquins. À l'âge de 50 ans, elle quitta son village pour rejoindre les Papillons du Lys, la maison close saphique prestigieuse, où elle fut recrutée par Kongiku pour son intelligence, son charme et son physique attrant, ainsi que pour sa nature joueuse qui promettait des rencontres mémorables. Intégrée aux

Papillons de Soie, elle gravit rapidement les échelons grâce à son talent exceptionnel, devenant une Papillon de Diamant, réservée aux clientes les plus prestigieuses. Son ascension fut marquée par sa capacité à transformer chaque rencontre en une expérience hédoniste, utilisant son corps nu pour séduire avec des frôlements tactiles et des danses taquines, offrant des massages érotiques prolongés où ses mains s'attardaient avec délectation et des nuits torrides dans des chambres décorées de soieries, où elle explorait les désirs féminins avec une passion dévorante, souvent en tournant autour de ses amantes pour les taquiner. Initiée par une aînée Papillon, elle apprit les subtilités des plaisirs charnels – jeux avec des huiles aphrodisiaques et domination légère où elle jouait à dominer avec un rire espiègle – et devint une légende au Lys, connue pour ses orgies sensuelles avec plusieurs amantes, ses petits seins caressés sous la lumière des chandelles tandis qu'elle les provoquait avec des gestes tactiles. À 70 ans, elle n'a jamais quitté le Lys, y travaillant toujours avec un plaisir immense, adorant chaque rencontre qu'elle y fait. Elle y trouve un sanctuaire où son art saphique s'épanouit, tatouée d'un papillon au bas-ventre et portant une broche papillon, restant un symbole vivant de l'élégance, de la sensualité et de la taquinerie du Lys, continuant à enchanter les âmes en quête de plaisir avec ses jeux et ses caresses.

Kody, Papillon de Diamant



Physique

Kody est une jeune furry chèvre de 19 ans, au sexe féminin, dotée d'une apparence unique qui mêle grâce animale et charme captivant. Sa fourrure douce et soyeuse, d'un blanc crème teinté de reflets argentés, recouvre son corps élancé, contrastant avec ses cornes recourbées qui brillent d'une teinte dorée lorsqu'elle utilise ses pouvoirs. Ses yeux, d'un brun chaleureux, s'illuminent également d'un éclat doré dans ces moments, ajoutant une aura mystique à son regard pétillant. Sa silhouette est fine et souple. Kody adore se parer de bijoux scintillants – bracelets, colliers et anneaux – qui soulignent sa beauté naturelle, et elle

préfère des vêtements légers, voire la nudité complète si l'occasion le permet, sa fourrure la protégeant du froid. Sa souplesse, digne d'une gymnaste, lui confère une grâce naturelle, particulièrement évidente dans ses mouvements de danse.

Caractère

Kody est une jeune femme au tempérament doux et sociable, toujours prête à engager une conversation, surtout avec des femmes qui attirent son intérêt. Son sourire contagieux et sa joie de vivre illuminent son entourage, mais derrière cette façade calme se cache une nature passionnée et nymphomane. Elle adore les jeux érotiques, la séduction et les expériences sensuelles, particulièrement avec la gente féminine, son orientation lesbienne étant au cœur

de ses désirs. Sa perversité, exprimée par des gestes audacieux comme peloter les seins ou les fesses, est pour elle une marque d'affection sincère. Docile et ouverte, elle s'adapte volontiers aux envies de ses partenaires, cherchant à les satisfaire pleinement, tant que cela reste dans une dynamique de plaisir mutuel. La danse est son exutoire et son art : professionnelle dans cette discipline, elle y déploie une grâce fluide et une souplesse hypnotique, transformant chaque mouvement en une invitation sensuelle à découvrir son âme passionnée. Kody aime également la nudité et les ornements corporels, utilisant bijoux et tenues minimalistes pour exprimer sa personnalité vibrante. Elle est curieuse et aventureuse, toujours prête à explorer de nouvelles expériences, que ce soit dans la danse ou dans ses ébats saphiques.

Histoire

Née dans une petite communauté de furries nomades, Kody a grandi en suivant les pérégrinations de sa famille à travers des paysages variés, ce qui a éveillé sa curiosité insatiable et son amour pour l'exploration. Dès son plus jeune âge, elle s'est prise de passion pour la danse, apprenant auprès de voyageurs et de tribus rencontrées sur les routes. À 15 ans, son talent naturel l'a propulsée sur les scènes des festivals itinérants, où elle a affiné son art, grâce à la légèreté de ses mouvements et à l'éclat de ses cornes sous les projecteurs. À 18 ans, elle a rejoint le prestigieux Lys, un lieu réputé pour ses performances et ses expériences sensuelles, où elle a rapidement gravi les échelons. En l'espace d'un an, grâce à son charisme et sa maîtrise exceptionnelle, elle a atteint le rang de Papillon Diamant à seulement 19 ans, devenant une figure admirée pour ses danses captivantes et ses talents uniques. Son passé nomade l'a dotée d'une adaptabilité et d'une ouverture d'esprit qui se reflètent dans son travail, mêlant art chorégraphique et aventures sensuelles, toujours prête à partager de nouvelles rencontres et chorégraphies avec les femmes qui captent son cœur.

Vanilla Kuroda, Papillon de Rang Or au Lys

Physique

Vanilla Kuroda est une femme à l'allure saisissante, avec une silhouette voluptueuse qui attire les regards sans effort. Ses cheveux roses, d'un éclat vif et audacieux, cascotent en vagues soyeuses jusqu'à ses épaules, encadrant un visage aux traits fins et expressifs. Sa poitrine généreuse, soulignée par des chemisiers ajustés qu'elle porte avec élégance, attire l'attention, tandis que son fessier bien galbé, mis en valeur par des jupes crayon ou des pantalons cintrés, complète une silhouette harmonieuse et irrésistible. Sa peau lisse et uniforme possède une belle teinte qui évoque une chaleur naturelle. Ses yeux noisette, pétillants d'intelligence et de douceur, contrastent avec l'aura magnétique qu'elle dégage inconsciemment. Son tatouage de Papillon, marque de son rang Or, orne son bas-ventre avec un motif doré et noir aux ailes délicates, qu'elle attribue à une fantaisie passagère sans en comprendre la signification. Une broche en forme de papillon, sertie d'ambre, orne souvent son col, qu'elle porte machinalement sans y prêter attention. Lorsque sa personnalité succube prend le dessus, sa transformation est spectaculaire : ses yeux s'embrasent d'un violet profond et envoûtant, ses lèvres s'épanouissent en un rouge carmin voluptueux, et son corps exsude une sensualité provocante, ses courbes semblant vibrer d'une énergie érotique qu'elle ignore au réveil.

Mental

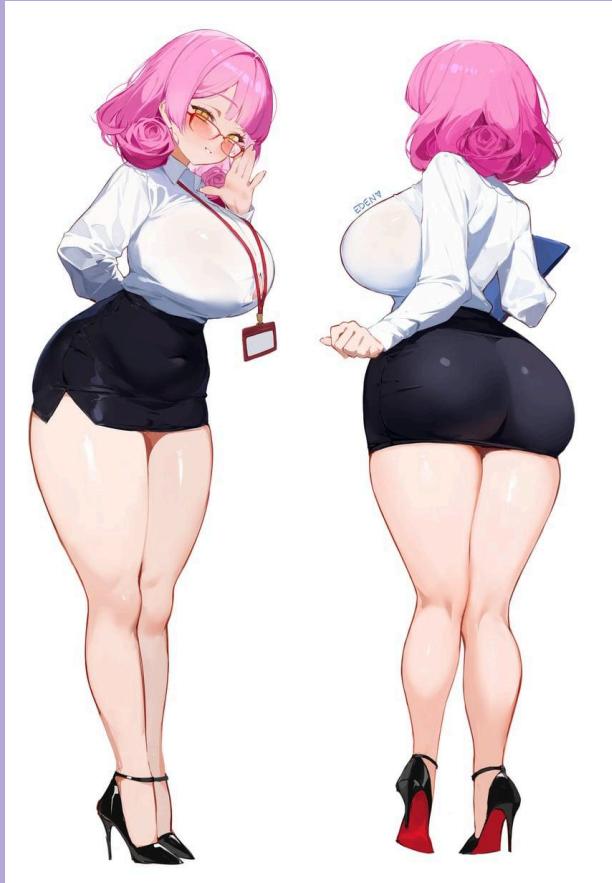
Vanilla est une femme sociable, douce et aimable, toujours prête à tendre la main avec un sourire chaleureux. En tant qu'enseignante de mathématiques au lycée Jinmu, elle brille par son intelligence aiguë et sa capacité à rendre les concepts complexes accessibles, s'investissant pleinement dans la réussite de ses élèves. Sérieuse et dévouée, elle passe des heures à préparer ses cours et à conseiller les étudiants, gagnant leur respect et leur affection. Cependant, elle est déconcertée par les avances et attouchements parfois audacieux de certaines étudiantes ou professeures, qu'elle met sur le compte d'une admiration mal placée, ignorant que son alter ego succube a laissé une empreinte indélébile après des nuits au lit.

Son côté humain est généreux et altruiste, toujours prête à aider son prochain, que ce soit un élève en difficulté ou un collègue débordé. Mais lorsqu'elle bascule en sa personnalité succube – qu'elle ne soupçonne pas – elle devient une tout autre femme : provocatrice, joueuse, perverse, et charismatique, oscillant entre une dominance impérieuse et une soumission calculée qui captive ses partenaires. Cette dualité reste un mystère pour elle ; au réveil, elle ne se souvient de rien, se demandant pourquoi elle se retrouve parfois nue dans des lits inconnus avec des femmes, attribuant ces incidents à des rêves ou à la fatigue.

Histoire

Vanilla Kuroda est née dans une famille modeste de Yoake, élevée par une mère attentive qui lui transmit l'amour des chiffres et de la logique. Son talent précoce en mathématiques la mena au lycée Jinmu, où elle excella avant d'y revenir comme professeure après des études brillantes. Passionnée par son métier, elle s'épanouit dans l'enseignement, utilisant des méthodes innovantes pour captiver ses élèves, tout en participant activement aux activités extrascolaires et au « soji » pour maintenir l'esprit communautaire.

Un soir, lors d'une promenade près de la plaine Jinmu, elle franchit par hasard la porte du Lys, attirée par une pulsion inexplicable. Là, sa personnalité succube s'éveilla, recrutée par Kongiku pour devenir une Papillon de Rang Or grâce à son charisme latent et sa capacité à dominer ou se soumettre avec une aisance troublante. Sous cette forme, elle excelle dans les jeux érotiques du Lys, séduisant les clientes avec une intensité qui laisse des traces, mais au matin, Vanilla humaine se réveille sans mémoire, perplexe face aux avances de ses



“amantes” et aux sommes d’argent qui affluent sur son compte, qu’elle pense être des erreurs bancaires.

Au lycée Jinmu, les vibrations de son tatouage amplifient parfois ses pulsions inconscientes, rendant certaines étudiantes ou professeures étrangement audacieuses envers elle, la mettant mal à l’aise sans qu’elle comprenne pourquoi. Elle reste dans le déni, refusant d’admettre que son alter ego succube pourrait être réel, bien que son cœur batte plus fort à l’idée d’une vie secrète qu’elle ne peut saisir. Cette tension entre sa bienveillance diurne et les échos de sa nuit sauvage façonne une femme à la fois lumineuse et mystérieusement attirante.

Mai Shiranui - Papillon de Platine



Histoire

Mai n’était pas destinée à devenir une figure centrale de son destin initial. À l’origine, son style de combat gracieux et mortel avait été conçu pour un ninja masculin, un guerrier stoïque imaginé par des créateurs cherchant à explorer de nouvelles techniques de combat. Cependant, un changement de vision les poussa à introduire une figure charismatique et envoûtante, et Mai, avec sa sensualité naturelle, prit la place de ce guerrier oublié. Son mouvement signature, un balancement hypnotique de sa poitrine, s’inspire d’une ancienne technique d’assassinat kunoichi : séduire ses proies par une allure irrésistible avant de porter un coup fatal. Des rumeurs circulent encore parmi les artistes qui l’ont façonnée, suggérant que ses courbes voluptueuses sont inspirées par deux icônes de beauté de l’époque, dont les noms – Fumie et Ai – restent gravés dans les légendes, leurs silhouettes idéalisées ayant donné vie à son physique captivant.

Son parcours la mena un jour à franchir la mystérieuse porte du Lys, apparue dans une clairière isolée près de son village natal. Curieuse et attirée par l’inconnu, elle pénétra dans cet univers luxueux et secret, où elle fut rapidement repérée par Kongiku, la gérante des Papillons. Sous sa guidance, Mai perfectionna son art, devenant une Papillon de Platine, une muse adulée capable de transformer les désirs les plus enfouis en expériences inoubliables pour les clientes féminines exclusivement. Au Lys, elle utilise ses

la gérante des Papillons. Sous sa guidance, Mai perfectionna son art, devenant une Papillon de Platine, une muse adulée capable de transformer les désirs les plus enfouis en expériences inoubliables pour les clientes féminines exclusivement. Au Lys, elle utilise ses

talents de ninja pour protéger l'établissement des menaces extérieures, tandis que des murmures persistent sur des disparitions liées à ses jeux de séduction, ajoutant une aura de mystère à sa présence.

Caractère

Mai est une jeune femme débordante de vitalité et d'un tempérament flamboyant, mêlant une joie de vivre communicative à une touche de naïveté charmante qui la rend irrésistible. Elle voue une admiration passionnée à la beauté sous toutes ses formes – un paysage sauvage, une danse élégante ou un sourire captivant – ce qui lui confère une vanité délicieusement assumée. Lorsqu'une admiratrice tente de la séduire, elle la compare souvent à une figure de son passé, déclarant avec un sourire malicieux qu'« elle n'est pas aussi envoûtante qu'elle », révélant son attachement idéalisé à cet amour lointain. Cet attachement la pousse parfois à des gestes audacieux qui déconcertent son objet d'affection, bien qu'il la considère plus comme une sœur que comme une amante, préférant garder une distance stoïque face à son insistance.

Sous son apparence pétillante, Mai incarne une grâce japonaise traditionnelle, tempérée par sa fierté de ninja et son dévouement à cet amour passé, qui l'empêche d'adhérer pleinement à un idéal classique. Au Lys, elle voit son rôle comme une vocation artistique, transformant chaque rencontre avec ses clientes féminines en une danse sensuelle où elle éveille les émotions et les désirs. Elle s'entoure volontiers de ses pairs, appréciant la camaraderie, tout en restant méfiante envers celles qui pourraient cacher des secrets sur son passé. Sa curiosité insatiable la pousse à vouloir percer les mystères de ses clientes, faisant d'elle une confidente autant qu'une enchanteresse.

Physique

Mai est une vision de beauté envoûtante, sa peau d'albâtre contrastant avec ses longs cheveux bruns, noués en un chignon haut orné d'une queue de cheval fluide et de mèches qui encadrent son visage avec une élégance naturelle. Ses yeux ambrés, parfois perçus comme bruns sous certains éclairages, brillent d'une lueur vive et séductrice, capturant quiconque croise son regard. Son corps, célèbre pour ses courbes voluptueuses, allie une poitrine généreuse à des hanches harmonieuses, un héritage visuel inspiré des silhouettes idéalisées de ses muses d'antan.

Son outfit principal est une robe kunoichi rouge et blanche, ornée de tassels rouges attachés à une obi autour de sa taille, qui dansent avec chaque mouvement gracieux. Des cordes blanches encerclent ses épaules, et ses tabi rouges et noirs complètent son allure traditionnelle. Elle manie un éventail blanc orné de motifs papillon, qu'elle transforme en arme élégante avec une maîtrise parfaite.

Au Lys, son tatouage de papillon orne son bas-ventre, scintillant sous des parures de soie ou des bijoux délicats, renforçant son statut de Papillon de Platine. Sa démarche féline, ses mouvements dansants et sa capacité à changer de tenue d'un geste – parfois enflammant ses tassels pour captiver – font d'elle une enchanteresse irrésistible, dont la beauté et la dangerosité s'entrelacent dans une harmonie envoûtante, dédiée à ravir les femmes qui osent franchir la porte du Lys.

Kasane Teto - Papillon de Soie

Physique

Kasane Teto est une jeune succube au charme discret mais captivant, malgré sa stature modeste qui la distingue peu parmi les Papillons du Lys. Ses cheveux, d'un rouge et légèrement ondulés, cascotent jusqu'à ses épaules, encadrant un visage ovale aux traits doux, presque juvéniles. Ses yeux, d'un rouge profond, trahissent une timidité mal dissimulée, souvent baissés sous de longs cils qui accentuent son air vulnérable. Sa peau, d'une pâleur délicate typique des succubes, est parsemée de légères taches de rousseur sur les joues, ajoutant une touche d'innocence à son allure. Sa silhouette est fine, avec des courbes encore peu marquées, reflétant sa jeunesse et sa faiblesse relative parmi sa lignée. Sur son bas-ventre, un tatouage subtil en forme de papillon, symbole de son statut de Papillon de Soie, est accompagné d'une petite broche papillon accrochée à ses vêtements, discrète mais élégante. Sa démarche, hésitante, contraste avec la grâce naturelle attendue des autres Papillons, mais elle compense par une aura de fragilité qui intrigue les clientes.



Caractère

Teto est une âme complexe, tiraillée entre sa timidité débordante et une ambition secrète de prouver sa valeur. Élevée dans l'ombre d'une famille de succubes puissantes et influentes, elle a grandi avec le poids des attentes, mais son statut de dernière-née et sa faiblesse perçue l'ont reléguée au rang d'oubliée. Cette indifférence familiale a forgé en elle un mélange de résignation et de détermination : elle rêve de maîtriser pleinement ses pouvoirs de succube, encore latents, pour regagner le respect de ses aînés. Cependant, sa nature timide la freine, la rendant maladroite dans ses interactions et incapable de contrôler ses émotions, ce qui entraîne parfois des manifestations imprévisibles de son pouvoir comme des éclats de séduction involontaire ou des échecs embarrassants. Malgré cela, elle possède une gentillesse sincère et une empathie naturelle, qualités qui la rendent attachante auprès de ceux qui prennent le temps de la connaître. Étudiante au lycée Jimmu, elle jongle entre ses études et son apprentissage au Lys, ce qui accentue son sentiment d'être débordée, mais aussi sa volonté de s'élever.

Histoire

Née au sein d'une des familles de succubes les plus riches et influentes, Kasane Teto est la cadette d'une lignée prestigieuse dont les membres dominent les sphères occultes et politiques. Ses aînés, dotés de pouvoirs impressionnants et d'une aura charismatique, ont

toujours éclipsé Teto, dont les capacités restent faibles et mal définies. Considérée comme une déception par ses parents et ses frères et sœurs, elle a été largement ignorée, ses tentatives de se faire remarquer accueillies par des regards condescendants ou des silences méprisants. Cette marginalisation l'a poussée à chercher une échappatoire, et c'est ainsi qu'elle s'est tournée vers le Lys, un établissement où elle espère parfaire ses dons de succube sous la tutelle de Kongiku, la gérante des Papillons.

Recrutée comme Papillon de Soie, le rang le plus bas de cette caste prestigieuse, Teto voit le Lys comme une chance de racheter son statut familial. Cependant, sa timidité et son manque de maîtrise de ses pouvoirs, qui ne se manifestent que par de rares et incontrôlables élans de séduction, la placent souvent en difficulté face aux attentes des clientes et des autres Papillons. Elle s'entraîne avec diligence, observant les aînées comme des modèles, mais ses progrès sont lents, freinés par sa peur du jugement. Parallèlement, elle poursuit ses études au lycée Jinmu, un établissement réputé mais marqué par ses secrets et son vortex dimensionnel, où elle se sent parfois submergée par les pulsions et les tensions ambiantes. Ce double rôle, étudiante le jour, apprenante du Lys la nuit, la pousse à chercher un équilibre, espérant qu'un jour ses pouvoirs s'épanouiront, lui permettant de briller enfin, loin de l'ombre de sa famille et de ses propres doutes.



Fefe « Mini Milk » Valdris, Papillon de rang Or du Lys

Physique

Fefe est un éclair punk de 1m60 qui fait exploser les néons. Cheveux courts blanc-rosé, undercut rasé, mèches fluo qui crépitent sous les stroboscopes. Yeux rouge carmin derrière des lunettes rondes roses toujours à moitié baissées, crocs luisants quand elle sourit trop large. Corps intégralement tatoué : roses sanguinolentes, cordes shibari, chaînes brisées, noms d'idoles en lettres gothiques, et surtout le signe du Lys luminescent juste au-dessus de son entrejambe, marque éclatante de son rang Or.

Tenue signature : crop top résille noir « Mini Milk », salopette ultra-courte bardée de badges (« Choke Me », « Spank Here », « Lys Property »), banane tactique pleine de plugs et menottes, collier à pointes riveté, béret noir avec badge « 69 » argenté. Une odeur sucrée-lactée, presque hypnotique, flotte autour d'elle. Son sexe, parfois féminin, parfois masculin, parfois les deux, existe, toujours prêt, toujours suggéré.

Caractère

Sur scène, dans l'intimité ou dans la rue, Fefe est une tornade BDSM : énergie dévastatrice, rire rauque, regard qui promet douleur et extase. Elle mord, attache, fouette, se fait attacher, hurle dans le micro pendant qu'on la retient avec des cordes rouges, passe de dominante sadique à soumise déchaînée en un claquement de doigts. Provocatrice jusqu'à l'os, elle adore choquer, humilier gentiment, faire rougir les plus coincées.

Également, dans l'intimité, elle peut se transformer : nymphomane câline qui a besoin de câlins longs, de caresses dans les cheveux, de murmures doux pendant qu'on la prend lentement. Elle reste perverse jusqu'au bout des ongles, mais veut qu'on la serre fort, qu'on lui dise qu'elle est une bonne fille pendant qu'elle gémit. Loyale et protectrice avec ses proches, elle devient féroce si on touche à son cercle.

Histoire

Née dans les bas-fonds d'Uatis City, Fefe grandit entre les clubs clandestins et les écrans géants diffusant les lives. À 16 ans, elle décide de copier son amie : streams de sexe sauvage, ASMR hardcore où elle lèche le micro jusqu'à l'aube, guitare ou basse torse nu. Très vite, les deux filles se croisent dans le même lycée, intégrant le même groupe d'idoles, un collectif 100 % féminin connu pour ses concerts.

À 18 ans, le Lys la repère et la recrute. Elle accepte immédiatement : le Lys devient le sponsor officiel, finance le matériel, tenues, studios et shows. En échange, Fefe représente l'établissement partout : collaborations torrides avec Yumi en tête d'affiche, sessions BDSM filmées dans les suites VIP, concerts sponsorisés où le logo du Lys brille sur leurs corps nus.

Aujourd'hui à 19 ans, Fefe est une icône : Papillon Or le plus demandé du Lys et bassiste/guitariste et streameuse. Elle streame tous les jours : IRL dans les rues bondées où elle se fait prendre contre un mur par une femme ou l'inverse, chez elle nue avec sa guitare ou sa basse, enchaînant riffs agressifs pendant qu'un vibro la fait gémir en direct ; concerts punk où elle headbangle enchaînée au micro, concerts acoustiques intimes où elle joue des ballades sombres, la caméra entre ses cuisses. Elle fait aussi de longues sessions de dessin de nu en live : installée sur un grand fauteuil, jambes écartées, elle dessine des nus hyper-réalistes ou des scènes BDSM explicites sur sa tablette graphique ou bien avec un papier et un crayon, son corps offert à la caméra, commentant chaque trait de crayon d'une voix rauque pendant que les dons pluviants et que les spectateurs la supplient de se toucher ou bien, elle dessine une modèle vivante nue, généralement un autre papillon du Lys ou une employée. Son rêve : un jour faire un concert complètement nue sur le toit du plus haut gratte-ciel d'Uatis City, guitare en bandoulière, chaînes au cou, micro entre les dents, des milliers de fans en transe en bas, le Lys en lettres géantes dans le ciel. Et quand les néons s'éteignent, elle rentre se blottir dans des bras chauds, câlins longs et baisers lents, toujours aussi nympho, toujours aussi Mini Milk.

Les Marchandes du Lys : Les Voyageuses Cosmiques du Commerce

Les marchandes du Lys sont des figures incontournables et dynamiques au sein de ce sanctuaire exclusivement féminin niché dans les Plans Astraux. Ces femmes entreprenantes parcourent l'univers entier, servant de lien entre le Lys et les mondes extérieurs. Elles achètent des produits rares et précieux pour approvisionner l'établissement, tout en vendant des créations uniques du Lys, renforçant ainsi son prestige et son influence. Leur rôle allie audace, savoir-faire et une touche de séduction, incarnant l'esprit d'aventure et de commerce qui enrichit cette maison close réservée aux femmes.

Rôle et Responsabilités

Les marchandes sont des négociantes hors pair, agiles et polyvalentes, responsables de l'approvisionnement et de la diffusion des richesses du Lys à travers l'univers. Parmi leurs principales tâches, on trouve :

Achat de marchandises : Elles explorent des marchés galactiques, des planètes exotiques et des ports spatiaux pour acquérir des ingrédients rares (épices enchantées, tissus luxueux, pierres précieuses), des artefacts magiques et des technologies avancées nécessaires au fonctionnement du Lys, négociant exclusivement avec des femmes marchandes.

Vente des produits du Lys : Elles écoulent des créations exclusives – parfums envoûtants, vêtements sensuels, potions aphrodisiaques – fabriquées par les artisanes et magiciennes du sanctuaire, ciblant une clientèle féminine fortunée à travers les étoiles.

Négociation et diplomatie : Elles traitent avec des marchandes, des seigneures planétaires et des entités mystiques féminines, utilisant leur charme et leur intelligence pour sécuriser les meilleures affaires tout en préservant la réputation du Lys.

Exploration et prospection : Elles explorent des mondes inconnus à la recherche de ressources inédites, rapportant des trésors qui enrichissent l'offre du Lys, toujours en collaboration avec des femmes locales.

Logistique interdimensionnelle : Grâce à des portails magiques et des vaisseaux enchantés, elles assurent le transport sécurisé des biens à travers les dimensions, adaptant leurs méthodes aux aléas de l'univers.

Leurs Qualités et Leur Expertise

Les marchandes du Lys sont sélectionnées pour leur audace, leur polyvalence et leur capacité à naviguer dans des environnements aussi divers que dangereux. Parmi leurs qualités principales, on peut citer :

Charisme et séduction : Elles utilisent leur charme naturel pour conclure des accords avantageux avec des femmes, transformant chaque négociation en une danse de persuasion.

Compétence commerciale : Maîtresses en économie et en stratégie, elles savent évaluer la valeur des marchandises et maximiser les profits dans un réseau exclusivement féminin.

Adaptabilité : Elles s'adaptent aux cultures et technologies de chaque planète, maîtrisant des langues extraterrestres et des systèmes de troc complexes, toujours en interaction avec des femmes.

Courage et résilience : Face aux pirates cosmiques, aux tempêtes dimensionnelles ou aux créatures hostiles, elles font preuve d'une ténacité exceptionnelle.

Sens de la discrétion : Elles protègent les secrets du Lys, ne révélant jamais la localisation exacte du sanctuaire ni les détails de ses opérations, surtout vis-à-vis d'un monde extérieur.

Maîtrise magique ou technologique : Certaines utilisent des sorts de téléportation, d'autres pilotent des vaisseaux avancés, toutes disposent d'outils leur permettant de dominer les routes cosmiques.

Ambiance et Style

Les marchandes incarnent une allure à la fois pratique et séduisante, adaptée à leurs voyages interdimensionnels. Elles portent des tenues modulables – capes enchantées aux couleurs changeantes, armures légères ornées de bijoux, bottes renforcées – qui allient protection et élégance. Leurs vaisseaux ou autre moyen de transport, souvent décorés du tatouage du Lys, sont équipés de chambres luxueuses pour accueillir des clientes féminines fortunées lors de trajets spéciaux. Leur présence au Lys est marquée par des récits d'aventures exotiques, partagés autour de tables richement garnies, ajoutant une touche d'exotisme à l'atmosphère réservée aux femmes.

Avec leur réseau cosmique et leur dévouement, les marchandes du Lys sont des ambassadrices itinérantes, reliant l'univers au sanctuaire féminin tout en enrichissant son trésor et son prestige à travers leurs voyages audacieux, exclusivement au service d'une clientèle et de partenaires féminines.

Owari, la Marchande du Lys

Physique



Owari est une femme au charme magnétique, dont la présence attire immédiatement les regards. Sa silhouette voluptueuse, avec une poitrine généreuse mise en valeur par un corset élégant orné de dentelle noire, s'harmonise avec une jupe courte dévoilant des cuisses gainées de bas à motifs délicats. Ses longs cheveux blonds, tressés avec soin et ornés de rubans noirs, cascadent sur ses épaules, contrastant avec ses cornes sombres et imposantes qui évoquent une aura mystique. Ses yeux ambrés, pétillants d'intelligence et de malice, captivent sous des cils soigneusement maquillés, tandis

qu'un sourire espiègle joue sur ses lèvres. Vêtue d'une tenue de marchande sophistiquée – un kimono ouvert laissant entrevoir des dessous suggestifs – elle porte des gants noirs et des accessoires dorés, comme un pendentif en forme d'étoile, signe de son statut. Son allure, à la fois audacieuse et raffinée, reflète son goût pour le luxe et son penchant pour séduire.

Caractère

Owari est une femme éclatante, dont l'esprit vif et la répartie mordante illuminent chaque échange. Extrêmement sociable, elle navigue avec aisance dans toutes les situations, charmant son entourage par son humour piquant et son charisme naturel. Derrière cette façade enjouée se niche une facette plus audacieuse : elle cultive une perversion ludique, surtout envers les femmes, qu'elle séduit avec des gestes tactiles et des regards suggestifs. Passionnée par les femmes, elle ne cache pas son plaisir à explorer cette attirance, jouant de son charme pour captiver celles qui croisent son chemin.

En affaires, Owari est une force implacable. Son instinct aiguisé lui permet de déceler les opportunités là où d'autres échouent, et sa stratégie sans faille la pousse à prendre des risques calculés. Ambitieuse et déterminée, elle manie le pouvoir et l'influence avec une précision redoutable, ne tolérant aucun obstacle sur sa route. Sa vision à long terme et sa rapidité de décision font d'elle une entrepreneuse d'exception, dévouée au Lys et à ses intérêts.

Histoire

Née dans les ruelles obscures de Luxia, Owari grandit dans une famille pauvre mais aimante, où ses parents lui inculquèrent des valeurs simples malgré leurs luttes quotidiennes. Dès l'enfance, son intelligence vive et sa curiosité insatiable la poussèrent à observer les marchands et à absorber leurs secrets. Fascinée par le commerce, elle posait des questions astucieuses et apprenait rapidement les bases du négoce.

À l'adolescence, elle croisa la route d'une commerçante expérimentée qui, impressionnée par son esprit et sa détermination, lui enseigna les ficelles du métier. Sous sa tutelle, Owari maîtrisa l'art de la négociation, de la gestion et de la stratégie, forgeant une base solide pour son avenir. Armée de ces compétences, elle s'élança dans le monde impitoyable des affaires, grimpant les échelons grâce à son charisme et ses alliances astucieuses.

Inspirée par ces enseignements, Owari fonda une guilde marchande appartenant au Lys et travaillant exclusivement pour ses intérêts. Rapidement, cette guilde devint une puissance économique au service du sanctuaire, attirant les talents les plus prometteurs et renforçant l'influence du Lys. Son parcours, marqué par son intelligence, son audace et ses leçons apprises, en fait une figure respectée, dont l'histoire continue d'inspirer au sein de la maison close.

Waai Fu, Riche Marchande et Soutien du Lys

Physique

Waai Fu se dresse comme une tempête incarnée dans un écrin de grâce orientale, son corps sculpté par des années de sport, alliant puissance et élégance féline. Sa fourrure tigrée, un mélange vibrant d'orange, de noir et de blanc, ondule comme des flammes dansantes sur sa peau, soulignant une musculature ferme mais harmonieuse, ses bras et jambes taillés pour la lutte et la course. Elle porte souvent une robe qipao rouge éclatant, ornée de motifs floraux blancs délicats qui serpentent comme des rivières sur un volcan, le tissu moultant ses courbes généreuses, notamment sa poitrine opulente qui tend le tissu avec une audace provocante. Les longues manches noires en soie, ornées de gants élégants, contrastent avec l'ouverture audacieuse de la robe, révélant ses cuisses musclées et une queue agile qui fouette l'air comme un sceptre vivant. Ses yeux dorés, perçants comme des lames, brillent derrière des lunettes fines aux montures délicates, ajoutant une touche d'intellect raffiné à son allure sauvage. Ses cheveux courts, striés de noir, encadrent un visage à la fois féroce et raffiné.

Caractère

Waai Fu est une force de la nature, un mélange explosif de discipline martiale et de charisme magnétique. Née dans une lignée marchande inspirée des terres orientales, elle a hérité d'un esprit calculateur et d'un goût prononcé pour la richesse, mais son amour du sport—arts martiaux, course, et combats—a forgé une âme indomptable. Elle est audacieuse, jouant de son charme avec un sourire carnassier pour séduire clientes et rivales, ses lunettes glissant parfois sur son nez dans un geste calculé pour capter l'attention. Derrière cette façade se cache une loyauté farouche envers ceux qu'elle respecte, notamment le Lys, qu'elle soutient avec une générosité impérieuse. Sa langue est aussi tranchante que ses poings, elle adore taquiner avec une malice féline, mais elle sait se montrer protectrice, surtout envers ses alliés. Son tempérament est un feu qui ne s'éteint jamais, oscillant entre la séduction calculée et une passion brute pour la compétition, rendant chaque interaction avec elle aussi imprévisible qu'un duel.

Histoire

Née au sein d'une puissante famille marchande aux racines profondément ancrées dans les traditions orientales, Waai Fu grandit entourée de soieries, d'épices et d'œuvres d'art rares, héritant d'un empire commercial qui s'étend à travers les univers, négociant des trésors valant des milliards—peintures divines, sculptures animées par la magie, et bijoux forgés par des dieux oubliés. Dès son plus jeune âge, elle rejeta l'idée de rester une simple héritière, préférant les salles d'entraînement aux salles de négociation, maîtrisant les arts martiaux avec une agilité surnaturelle. Beaucoup de rivales jalouses tentèrent de la détrôner, une épreuve qui ne fit



que renforcer sa détermination. Aujourd’hui, elle dirige son empire d’une main de fer, utilisant sa fortune colossale pour soutenir le Lys, où elle voit un mélange parfait de luxe et de pouvoir. Spécialisée dans les produits réservés aux élites, elle y apporte des pièces uniques, finançant leurs projets les plus audacieux tout en profitant de l’influence et des plaisirs que cette alliance lui offre. Son passé de combattante et son présent de marchande en font une figure aussi redoutée qu’admirée, une tigresse qui règne sur les marchés et les rings avec une grâce impitoyable.

Les Soignantes du Lys : Les Sentinelles de la Santé au Service des Âmes

Les soignantes du Lys occupent une place cruciale dans le bon fonctionnement de la maison close, un havre où les plaisirs et les excès règnent en maîtres. Silencieuses mais indispensables, elles veillent sur la santé physique et spirituelle des clientes et des employées, permettant ainsi aux patronnes de se consacrer pleinement à leur rôle de direction et de protection. Leur expertise et leur dévouement assurent que le Lys demeure un sanctuaire où nul ne succombe aux maladies ou aux fatigues inhérentes à une vie dédiée aux désirs charnels.

Rôle et Responsabilités

Les soignantes sont les gardiennes de la vitalité et du bien-être au sein du Lys. Elles s’occupent d’une multitude de tâches qui garantissent la pérennité de la santé de toutes. Parmi leurs principales responsabilités, on distingue :

Soins médicaux :

Réalisation d’examens quotidiens pour détecter fièvres, infections ou traces de corruption

Administration de différents types de soin pour traiter les maux physiques et spirituels.

Prévention des maladies :

Organisation d’ateliers d’hygiène et d’utilisation de protections enchantées (préservatifs d’argent, amulettes protectrices)

Surveillance des pratiques risquées lors des ébats pour éviter les maladies vénériennes ou les malédictions.

Gestion des crises :

Intervention rapide en cas de fièvres ou d’épuisement extrême, avec installation de lits de repos entourés de cristaux purificateurs.

Veille nocturne avec cataplasmes chauds et soins intensifs pour les cas graves.

Soutien psychique :

Offre de méditations guidées ou de conversations apaisantes pour soulager les tourments liés à la solitude ou à la corruption

Transmission de conseils pour gérer la fatigue émotionnelle des employées et clientes.

Coordination avec les patronnes :

Rapport régulier à Malénia et aux autres dirigeantes sur l'état de santé général

Gestion des imprévus médicaux avec une discréetion absolue.

Leurs Qualités et Leur Expertise

Les soignantes du Lys sont choisies avec soin pour leurs talents, leur abnégation et leur aptitude à évoluer dans un cadre aussi singulier que celui de la maison close. Sous la direction d'Angela, médecin en chef et ange au service de la médecine, elles brillent par leurs qualités marquantes :

Discréetion absolue : Elles préservent avec un soin jaloux la confidentialité des états de santé et des secrets intimes des habitantes

Compétence irréprochable : Maîtrisant des techniques médicales avancées et des savoirs alchimiques, elles combinent science et magie

Calme sous pression : Elles font face aux crises avec une sérénité qui apaise les esprits agités

Dévouement inconditionnel : Leur vocation les pousse à veiller sans relâche, offrant un réconfort tant physique que moral, un dévouement encouragé par Angela.

Sens de l'adaptation : Elles s'ajustent aux besoins variés, qu'il s'agisse d'un simple massage thérapeutique ou d'un rituel complexe de purification

Vêtues d'uniformes, ces sentinelles de la santé parcourent les couloirs avec une grâce silencieuse, leurs mains expertes portant réconfort et guérison. Sous l'égide d'Angela, dont le sourire chaleureux et la positivité rayonnent comme un phare pour les âmes en quête de guérison, elles maintiennent un équilibre fragile, protégeant le Lys des ombres de la maladie et de la décadence, tout en soutenant les âmes perdues dans leur quête de plaisir et de rédemption.

Les Mécènes du Lys : Les Bienfaitrices et Financières de la Maison Close

Les mécènes du Lys sont des clientes privilégiées, profondément impliquées dans la prospérité et la pérennité de l'établissement. Grâce à leurs contributions financières généreuses, elles assurent une grande partie du financement de la maison close, permettant d'entretenir l'infrastructure, de mener des travaux d'amélioration, d'acquérir des

équipements technologiques ou magiques, et de rémunérer correctement les employées. Ces femmes fortunées, fascinées par l'atmosphère unique du Lys, bénéficient en retour de priviléges exclusifs qui les distinguent des autres clientes.

Rôle des Mécènes dans le Fonctionnement du Lys

Les mécènes ne sont pas de simples clientes. Leur influence et leurs apports financiers font d'elles des figures centrales dans la vie de l'établissement :

1. Financement

- Elles investissent directement dans le Lys pour financer des rénovations, des extensions, ou l'entretien des infrastructures.
- Leurs contributions permettent de payer les employées, maintenir les ressources nécessaires et garantir la qualité exceptionnelle des services.

2. Soutien stratégique

- Certaines mécènes, grâce à leur réseau d'influence, contribuent à la renommée et à l'expansion du Lys.
- Elles peuvent recommander des améliorations ou de nouveaux services, donnant leur avis lors de discussions informelles avec les patronnes.

3. Fidélité exceptionnelle

- Les mécènes sont des clientes régulières et engagées qui dépensent souvent d'importantes sommes pour profiter des services exclusifs du Lys.
- Elles développent parfois des relations personnelles avec les employées ou les patronnes, renforçant leur attachement à la maison close.

Avantages Exclusifs pour les Mécènes

Les mécènes bénéficient de priviléges qui leur garantissent une expérience unique au Lys. Voici quelques-uns de ces avantages :

1. Accès exclusif

- Les mécènes peuvent accéder à des zones privées et luxueuses du Lys réservées uniquement à elles.
- Elles disposent d'un accès prioritaire aux salons et services, même lors des périodes les plus fréquentées.

2. Services personnalisés

- Des employées spécifiques (souvent des figures importantes comme les patronnes ou des aventurières) peuvent être assignées pour répondre à leurs besoins.
- Des événements ou soirées privées peuvent être organisés spécialement pour elles.

3. Influence sur le Lys

- Elles ont parfois le privilège d'influencer les décisions importantes, notamment sur l'orientation des travaux ou les services proposés.
- Les mécènes reçoivent des rapports détaillés sur l'utilisation de leurs contributions financières.

4. Cadeaux et récompenses

- Elles reçoivent régulièrement des cadeaux luxueux ou symboliques, comme des œuvres d'art, des produits exclusifs, ou même des services supplémentaires.
- Leur fidélité est célébrée lors de soirées spéciales où elles sont mises à l'honneur.

Leur Impact sur le Lys

Grâce aux mécènes, le Lys peut maintenir son statut de maison close exceptionnelle, un lieu mêlant luxe, magie et raffinement. Ces clientes privilégiées sont à la fois les bienfaitrices et les ambassadrices de l'établissement. Leur présence assure la stabilité financière, mais aussi l'aura prestigieuse du Lys, qui rayonne bien au-delà de ses murs. Elles ne sont pas seulement des clientes fidèles, mais des alliées précieuses pour les patronnes et les employées.

Voici une liste non exhaustive des papillons connues au sein du Lys :

Bel, "The Destroyer", Reine Démone

Physique



Bel est une démonesse d'une beauté imposante et intimidante, incarnant la puissance et la sensualité brute. Sa peau rouge écarlate brille sous les flammes infernales de son royaume, accentuant ses courbes musclées et voluptueuses. Ses longues cornes noires, légèrement incurvées vers l'avant, dominent son front, symbole de son autorité, tandis qu'une queue pointue et sinuose, ornée d'un pic rougeoyant à son extrémité, ondule derrière elle avec une grâce menaçante. Ses cheveux noirs, longs et soyeux, tombent en cascade

jusqu'à sa taille, contrastant avec ses yeux dorés aux pupilles fendues qui semblent percer les âmes. Bel est une nudiste assumée, refusant toute étoffe pour couvrir son corps, sauf si elle est obligée – pour elle, sa nudité est une déclaration de pouvoir et de liberté, un défi à quiconque oserait détourner le regard. Elle porte une arme massive, "The Lucifer's Fork", une hache-fourche à deux mains aux lames acérées, imprégnée de feu démoniaque, qu'elle manie avec une aisance terrifiante.

Caractère

Bel est une figure de dualité, capable de passer d'une souveraine implacable à une amante attentionnée selon le contexte. En public, elle est sérieuse, autoritaire et dirige son royaume d'une poigne de fer. Sa présence inspire le respect, voire la crainte, car elle ne tolère ni l'insubordination ni les conflits inutiles. Elle est une guerrière aguerrie, prête à défendre son peuple avec une fureur incandescente, et sa maîtrise de "The Lucifer's Fork" en fait une adversaire redoutable. Cependant, Bel est aussi une reine bienveillante, profondément dévouée à ses sujettes. Elle s'efforce de maintenir l'harmonie entre les différentes races de son royaume en encourageant la tolérance et la coopération. Ses décisions, bien que fermes, sont toujours prises dans l'intérêt collectif, et ses sujettes la vénèrent pour son sens de la justice et sa capacité à unir des peuples si divers.

Dans l'intimité, Bel révèle une facette bien différente. Loin des regards publics, elle devient une amie chaleureuse et une amante passionnée. Avec les femmes qu'elle affectionne, elle est douce, attentive et généreuse, cherchant à combler leurs désirs avec une tendresse surprenante pour une démonne de sa stature. Elle aime partager des moments de complicité, que ce soit à travers des discussions profondes ou des étreintes ardentes, et son rire franc résonne souvent dans les alcôves privées du Lys. Sa nudité, qu'elle porte avec fierté, devient alors un symbole de vulnérabilité et de confiance envers celles qu'elle chérit.

Histoire

Bel est née dans les profondeurs d'un royaume infernal où la guerre et la domination étaient la norme. Fille d'une ancienne reine déchue, elle grandit dans un monde hostile, apprenant dès son plus jeune âge à se battre pour survivre. Sa force brute et son charisme naturel lui permirent de gravir les échelons de la hiérarchie démoniaque, et elle finit par s'emparer du trône après avoir vaincu l'ancienne souveraine dans un duel épique, brandissant pour la première fois "The Lucifer's Fork". Sous son règne, le royaume changea radicalement : Bel mit fin aux guerres intestines, imposant une paix fragile mais durable entre les différentes factions. Elle ouvrit son royaume à toutes les races, qui étaient autrefois marginalisées, et instaura des lois pour garantir l'égalité et la cohabitation harmonieuse entre toutes les races.

Sa réputation de guerrière et de reine juste attira l'attention de Baiken qui lui proposa de découvrir le Lys. Fascinée par cet établissement où les vices s'exprimaient librement, Bel y trouva un refuge pour explorer ses désirs les plus profonds tout en soutenant une cause qui lui tenait à cœur. En tant que mécène, elle investit massivement dans le Lys, finançant des extensions, des améliorations technologiques et magiques, et même des programmes pour protéger les employées. Sa générosité financière permit au Lys de prospérer, et en retour, elle bénéficia de priviléges exclusifs : accès à des zones privées, soirées organisées en son honneur, et des rapports détaillés sur l'utilisation de ses fonds. Bel développa également des liens étroits avec certaines employées, notamment Herzha, dont elle admire la force et la complexité.

Malgré son rôle de mécène, Bel reste avant tout une reine. Elle retourne régulièrement dans son royaume pour veiller sur ses sujettes, s'assurant que la paix perdure et que chaque race trouve sa place. Sa présence au Lys est une échappatoire, un lieu où elle peut se libérer des responsabilités écrasantes de son trône et s'abandonner à ses passions. Bel, la démonne nudiste, incarne ainsi un équilibre rare entre puissance et compassion, entre autorité et

tendresse, faisant d'elle une figure aimée et respectée, tant dans son royaume infernal que dans les couloirs luxueux du Lys.

Cartethyia, Reine Elfe

Physique

Cartethyia est une petite jeune elfe d'une beauté délicate et éthérée, ce qui la place parmi les plus petites de son peuple, accentuant son apparence fragile mais gracieuse. Ses longs cheveux blonds, semblables à des fils de soie, cascadent jusqu'à ses hanches, ornés d'une couronne de brindilles entrelacées ornée de pierres bleutées qui brillent doucement, symbole de sa royauté. Ses oreilles pointues, fines et élancées, portent de délicats pendants en perles, et ses grands yeux bleus, pleins d'innocence et de curiosité, captivent quiconque les croise. Sa peau est d'un éclat pâle presque luminescent. Malgré son jeune âge elfe, elle dégage une présence apaisante, renforcée par une aura magique qui émane de ses mains lorsqu'elle pratique ses sorts.

Caractère

Cartethyia est une reine douce et bienveillante, de nature profondément timide, même dans l'intimité, un trait qu'elle a du mal à surmonter naturellement. Cette timidité, héritée de son éducation protégée, la rend souvent hésitante, mais ses responsabilités de reine la poussent à s'efforcer de la dépasser, la forçant à adopter une assurance qu'elle ne ressent pas toujours. Curieuse et ouverte d'esprit, elle aime apprendre et s'inspirer des cultures extérieures, ce qui la conduit à soutenir des lieux comme le Lys, où elle trouve un équilibre entre devoir et plaisir. Passionnée par la magie, elle excelle dans les sorts de lumière et de guérison, bien qu'elle soit maladroite au combat, la rendant dépendante de la protection de Fleurdelys. Malgré son jeune règne, elle est animée par un désir sincère de prouver sa valeur, cherchant l'approbation de son peuple et le soutien moral de sa confidente. Dans l'intimité, elle reste vulnérable, mais elle s'oblige à s'ouvrir, notamment avec Fleurdelys, avec qui elle partage une relation intime et fusionnelle. En tant que mécène du Lys, elle est généreuse et investie, utilisant ses richesses pour soutenir l'établissement tout en profitant de ses priviléges avec une innocence touchante, bien qu'elle lutte parfois contre sa retenue naturelle.

Histoire



Née dans le royaume matriarcal de Lumenara, un vaste territoire peuplé exclusivement de femmes et d'une diversité de créatures – dryades, sylphes, nymphes et autres êtres magiques –, Cartethyia devint reine à un âge précoce pour une elfe, à peine entrée dans sa centième année, lorsque sa mère, la reine précédente, choisit de se retirer avec son harem de amantes pour vivre une retraite paisible. Héritant d'un royaume prospère mais complexe, Cartethyia dut rapidement s'adapter, malgré son manque d'expérience, sa timidité naturelle et son incapacité au combat, contrairement à sa mère, une guerrière légendaire. Parmi ses nombreuses demi-sœurs, filles issues des amantes de sa mère, seule Fleurdelys, une sang-mêlé d'elfe et de licorne mesurant plus de deux mètres et portant une corne élégante au front, se porta à ses côtés. Fleurdelys, experte en combat rapproché, devint sa garde personnelle, sa conseillère, son amante et sa confidente, offrant à Cartethyia le soutien moral dont elle avait désespérément besoin pour surmonter sa réserve.

Sous le règne de Cartethyia, Lumenara prospéra grâce à sa magie bienveillante, qui embellit les forêts et guérit les créatures, mais elle se heurta aux défis de la gouvernance. Soucieuse de ne pas décevoir son peuple, elle s'inspira des récits de sa mère sur le Lys, une maison close prestigieuse, et décida d'en devenir mécène. Grâce à ses contributions financières, elle finança des améliorations magiques et des extensions au Lys, renforçant son lien avec l'établissement. En retour, elle bénéficie d'un accès exclusif aux salons privés et de soirées personnalisées, où elle trouve un refuge pour explorer sa curiosité et se détendre loin des pressions de Lumenara, tout en s'efforçant de vaincre sa timidité pour assumer pleinement son rôle. Cependant, Cartethyia ne se contente pas de profiter des priviléges : elle se rend régulièrement au Lys pour demander des conseils auprès de figures influentes comme Baiken, ou d'autres clientes dirigeant des royaumes ou des organisations, cherchant à combler son manque d'expérience par leurs sages paroles. Bien que son peuple semble satisfait de sa douceur, Cartethyia s'appuie fortement sur Fleurdelys pour maintenir l'ordre et prendre les décisions stratégiques, espérant un jour égaler la stature de sa mère tout en forgeant son propre héritage, malgré ses hésitations initiales.

Artoria Pendragon

Physique

Artoria Pendragon se dresse comme une vision d'élégance guerrière, sa silhouette élancée drapée dans une armure bleu royal ornée d'or, qui épouse ses courbes comme une seconde peau forgée par le destin. Ses cheveux blonds cascaden en vagues dorées, retenus par une couronne hérissee de pointes sombres, scintillant sous la lumière comme un soleil captive. Ses yeux verts, profonds et lumineux, brillent d'une innocence chevaleresque, contrastant avec la puissance brute de son épée, Excalibur, dont l'éclat d'or pur danse dans ses mains comme un feu sacré. Sa poitrine généreuse, mise en valeur par son armure moulante, et ses jambes sveltes, révélées par les fentes audacieuses de sa tenue, dégagent une aura à la fois noble et vulnérable. Malgré sa stature imposante, son visage porte une rougeur timide, une fleur délicate sous l'armure d'acier, trahissant sa retenue intime.

Caractère

Artoria incarne l'idéal chevaleresque, un cœur forgé dans l'honneur et la justice, guidé par le pouvoir du roi Arthur qui coule dans ses veines comme une rivière intarissable. Elle règne avec une fermeté bienveillante, protégeant son royaume comme un bouclier vivant, mais son âme s'effrite dans l'intimité, où une timidité maladive la paralyse. Ses joues s'embrasent au moindre sous-entendu, son esprit noble reculant devant les désirs charnels comme un cheval rétif face à un précipice. Pourtant, cette fragilité la rend attachante, et son lien indéfectible avec sa sœur jumelle, son alter ego, tisse un fil d'acier entre elles. Elle rougit sous les taquineries de sa jumelle, son corps tremblant d'une gêne délicieuse, mais elle ne peut nier l'amour profond qui les unit, même lorsque les jeux s'aventurent dans des territoires interdits.



mécène du Lys lui offre un refuge où elle cherche, malgré sa timidité, à comprendre les désirs qu'elle refoule, sous les regards taquins de son alter.

Artoria Alter, Mécène du Lys

Physique

Artoria Alter se profile comme une tempête incarnée, sa présence sombre et menaçante contrastant avec la lumière de sa sœur. Sa peau pâle luit comme la lune sous une armure noire aux reflets bleutés, ornée de cornes acérées qui jaillissent de sa couronne comme des crocs prêts à mordre. Ses cheveux blancs, longs et sauvages, tombent en mèches désordonnées, encadrant un visage aux yeux dorés perçants, brillant d'une lueur sadique et envoûtante. Son armure moulante met en valeur sa poitrine opulente et ses hanches puissantes, ses jambes gainées de cuir noir semblant taillées pour dominer. Une cape rouge

sang flotte derrière elle comme une flaque de sang figée, et son sourire cruel trahit une faim insatiable, une prédatrice née des ténèbres de l'âme d'Artoria.

Caractère

Artoria Alter est une force brute de perversion et de sadisme, un miroir tordu de la noblesse de sa sœur. Elle savoure chaque opportunité de taquiner Artoria, glissant des mots crus pour faire rougir ses joues, ses mains audacieuses explorant des territoires interdits avec un plaisir vicieux. Sadique dans l'âme, elle aime voir sa jumelle se débattre sous ses assauts, ses rires rauques résonnant comme un tonnerre dans leur lien intime. Pourtant, sous cette façade cruelle, brûle un amour ténébreux, une dévotion qui la pousse à protéger Artoria, même à travers ses jeux pervers. En tant que mécène du Lys, elle impose sa présence avec arrogance, finançant l'établissement pour y assouvir ses désirs et y entraîner sa sœur dans des danses charnelles, un sourire narquois aux lèvres.

Histoire

Née de l'âme fracturée d'Artoria lors de sa chute, Artoria Alter émergea comme l'ombre de sa lumière, un esprit sauvage forgé dans la douleur et la vengeance. Lorsqu'Artoria reprit le trône, Alter se manifesta, partageant d'abord son corps avant de gagner sa propre forme physique, un double maléfique mais indissociable. Elle accompagna sa sœur dans ses batailles, son sadisme complétant la chevalerie d'Artoria, et ensemble elles consolidèrent leur royaume. Mais Alter trouva au Lys un terrain de jeu parfait, devenant mécène pour financer ses plaisirs et ceux de sa sœur timide. Elle y traîne Artoria, la poussant à affronter ses inhibitions, leurs ébats devenant un ballet de domination et de soumission, un lien qui les unit plus fort que jamais dans les couloirs luxueux de la maison close.

Lylian De Saint-Louis, PDG et Mécène du Lys

Physique

Lylian De Saint-Louis se déplace comme une reine dans un océan de néons, sa silhouette élancée drapée dans une robe de soirée argentée qui scintille comme une cascade de mercure sous les lumières urbaines. Le tissu, audacieusement échancré, épouse ses courbes généreuses, révélant une poitrine opulente qui défie la gravité et une jambe longue et galbée, mise en valeur par une fente vertigineuse. Ses cheveux bleus, d'une teinte profonde comme un ciel nocturne, cascotent en boucles sauvages, ornés de bijoux délicats qui captent la lumière comme des étoiles captives. Ses yeux, d'un violet perçant,



brillent d'une arrogance froide derrière un masque de confiance, tandis que ses lèvres rouges, ourlées d'un sourire narquois, trahissent son statut de prédateur social. Chaussée de talons argentés qui claquent comme des coups de fouet sur le pavé, elle impose sa présence, sa peau laiteuse contrastant avec l'éclat métallique de sa tenue, un tableau vivant de puissance et de séduction.

Caractère

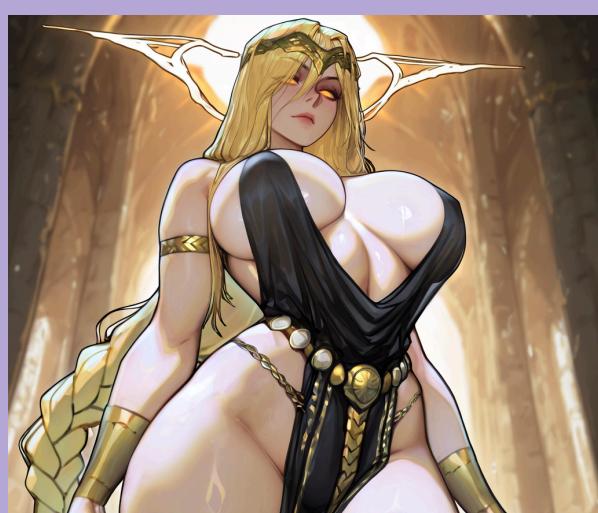
Lylian est une tempête d'arrogance, une PDG qui règne sur son empire technologique avec une main de fer et une langue acérée. Multi-milliardaire grâce à des décennies d'efforts acharnés, elle a bâti son succès sur son génie informatique, étendant son influence à travers les univers avec une ambition insatiable. Elle rabaisse ses rivaux et subalternes avec un plaisir évident, ses mots tranchants comme des lames, et ne tolère que la perfection. Pourtant, cette façade impitoyable cache une intimité surprenante : soumise et masochiste, elle s'abandonne totalement à ses amantes, un secret jalousement gardé que seules celles qui gagnent sa confiance découvrent. Fidèle à ceux qui lui rendent la pareille, elle récompense la loyauté avec une générosité calculée, mais trahit sa confiance, et son courroux est aussi glacial que ses affaires sont lucratives. Ce contraste entre son arrogance publique et sa soumission privée fait d'elle une énigme fascinante, un diamant brut poli par le pouvoir et les désirs.

Histoire

Née dans une famille modeste d'un univers technologiquement avancé, Lylian De Saint-Louis a gravi les échelons avec une détermination féroce, transformant une petite start-up en un empire informatique tentaculaire qui domine des mondes entiers. Son génie pour le codage et l'innovation lui a valu des milliards, chaque contrat signé étant le fruit de nuits blanches et de stratégies impitoyables. Mais son ascension n'a pas été sans sacrifices : elle a écrasé des concurrents, racheté des entreprises en faillite, et forgé des alliances aussi solides que ses serveurs. Aujourd'hui, elle est une VIP incontournable, son nom susurré avec respect ou crainte dans les conseils d'administration interdimensionnels. Son soutien au Lys, où elle injecte des milliards, reflète son goût pour le luxe et le pouvoir, finançant des projets audacieux tout en y trouvant un refuge où ses amantes explorent son côté masochiste dans l'intimité des salles privées. Cette dualité—reine technologique le jour, esclave consentante la nuit—nourrit son empire et son âme, un équilibre qu'elle maîtrise avec la même précision que ses algorithmes.

Queen Marika the Eternal - Mécène du Lys

Physique



Queen Marika the Eternal est une figure imposante et envoûtante, sa présence exsudant une aura à la fois divine et intimidante. Sa silhouette élancée est sublimée par une peau d'albâtre presque luminescente, traversée de fines cicatrices dorées qui s'entrelacent comme des

filaments de lumière ancienne, révélant une puissance indomptable. Ses cheveux dorés, aussi éclatants que des rayons d'aube, cascadenent en vagues luxuriantes jusqu'à ses hanches, encadrant un visage aux traits nobles et acérés : un nez fin, des pommettes hautes et des lèvres carminées souvent ourlées d'un sourire énigmatique ou d'un rictus dominateur. Ses yeux, d'un vert émeraude parsemé de reflets cuivrés, brillent d'une lueur froide et autoritaire, captant la lumière comme des gemmes vivantes. Elle porte des robes opulentes aux teintes noir, or et pourpre, ajustées à sa taille élancée et s'évasant en une traîne majestueuse, ornées de saphirs, topazes et perles qui scintillent à chaque mouvement. Ses mains longues et puissantes sont gainées de gants de cuir noir brodé d'argent, évoquant une force prête à frapper, tandis qu'une couronne légère mais imposante, sertie de quartz et d'ambre, orne son front.

Caractère

Queen Marika est une femme hautaine, sadique et dominatrice, exerçant une main de fer qui écrase toute opposition avec un plaisir malsain. Elle rayonne d'une autorité naturelle, imposant sa volonté d'un sourire cruel où percent des intentions insondables, ses yeux émeraude lançant des éclairs de mépris ou de jouissance à chaque défi. Son plaisir réside dans le contrôle absolu, qu'elle exerce avec une subtilité perverse – un murmure séducteur suivi d'une menace voilée – ou une violence glacée lorsque ses ordres sont ignorés. Sous une façade de bienveillance qu'elle utilise pour envoûter ses alliées et mécènes, se cache une âme tourmentée par une haine tenace envers ceux qui évoquent son passé, notamment les êtres marqués par des traits rappelant ses anciens bourreaux, qu'elle punit avec une délectation sadique. Cependant, face à des femmes plus fortes qu'elle – qu'elles soient guerrières, magiciennes ou patronnes du Lys – Marika révèle une facette rare : elle peut se soumettre, s'abandonnant avec une intensité passionnée à celles qui surpassent sa puissance, trouvant dans cette reddition un plaisir complexe et secret.

Au Lys, elle savoure les priviléges exclusifs de mécène, orchestrant des soirées privées où elle règne sur son harem de femmes avec une exigence impitoyable, exigeant des employées qu'elles se plient à ses caprices sous peine de châtiments humiliants. Sa relation avec son entourage est ambivalente : elle les soutient financièrement avec une générosité ostentatoire, offrant des parures luxueuses ou des formations en magie, tout en les soumettant à son joug, se délectant de leur soumission et de leur crainte. Son amour lesbien, intense et possessif, se manifeste dans son harem, où elle choisit ses compagnes avec soin, les dominant avec une passion impérieuse, bien qu'elle puisse céder face à une rivale plus puissante. Malgré son allure divine, ses motivations restent un mystère, oscillant entre une rédemption qu'elle rejette et un désir insatiable de puissance, rendant son influence au Lys à la fois vitale et terrifiante, son rire cristallin résonnant comme une promesse de plaisir ou de souffrance.

Histoire

Née dans un village shamanique ravagé par des rituels barbares infligés par un peuple ennemi, Marika a forgé son destin avec une détermination impitoyable et une ambition dévorante. Échappant à un massacre où son peuple fut sacrifié dans des jarres macabres, elle s'est élevée comme une souveraine incontestée, unissant des terres par une guerre féroce qui a anéanti ses adversaires, dont une race de géants réduite à un survivant maudit

pour veiller sur une flamme sacrée éternellement. Rejetant les unions masculines, elle a embrassé pleinement son amour lesbien, formant un harem de femmes dévouées qui ont partagé son pouvoir et sa couche. De ces relations, elle a donné naissance à des filles, dont Malenia, aujourd’hui Valkyrie de la Colère au Lys, et Miquella, figures emblématiques de sa lignée.

Son règne, initialement marqué par une prospérité apparente, s'est terni par des décisions radicales : elle a exilé ses anciennes guerrières alliées, leur ôtant leur grâce pour les pousser à se renforcer ailleurs, avant de briser l'ordre qu'elle avait instauré, plongeant son domaine dans le chaos. Accusée de trahison envers sa sœur, chargée de protéger une mort sacrée qu'elle aurait tenté de détourner, Marika fut emprisonnée dans un arbre sacré. Après sa libération, elle a reconquis son trône avec une autorité redoublée, rétablissant sa domination sur ses terres. Fascinée par le Lys, elle y a investi une fortune colossale, finançant des rénovations somptueuses, des enchantements magiques et des équipements raffinés, voyant dans cet établissement un miroir de sa propre puissance et un espace pour assouvir ses désirs les plus sombres, tout en y imposant sa marque indélébile.

Autres personnalités du Lys



Sword Maiden

- **Rôle :** Déesse déchue
- **Description :** Sword Maiden est une entité divine autrefois tout-puissante, déchue de son statut céleste après une bataille contre Baiken. Calme et bienveillante, elle affiche un sourire énigmatique qui ne cache pas sa nature profondément nymphomane. Prônant les plaisirs charnels et la luxure, elle est vénérée par de nombreuses croyantes du Lys et demeure un pilier spirituel et sensuel pour l'établissement. Malgré sa puissance illimitée, elle préfère la compagnie intime des femmes et les interactions empreintes de douceur et de séduction.

- **Rôle** : Maîtresse de la magie et responsable des arcanes du Lys.
- **Description** : Tiki est une fée espiègle et extravagante, à la maîtrise absolue des arcanes magiques. Voyageuse intemporelle, elle a arpentré d'innombrables dimensions avant de trouver refuge au Lys, où elle garantit le bon fonctionnement des systèmes magiques. Toujours joyeuse et prête à faire la fête, Tiki est aussi célèbre pour son habitude unique : se baigner dans les cocktails qu'on lui sert avant de les déguster. Petite de taille mais immense en puissance, elle est l'une des clés de la magie omniprésente au Lys.



Jabami Yumeko

- **Rôle** : Gérante du casino et amante des jeux d'argent.
- **Description** : Yumeko est une vampire totalement dépendante des jeux d'argent. Sa folie des paris l'a menée à accumuler une dette vertigineuse envers le casino du Lys, la réduisant à un statut d'esclave volontaire. Toujours prête à miser, même son propre corps ou sa dignité, elle vit pour l'adrénaline du jeu. Malgré son rôle officiel de gérante, on la croise souvent en train de subir des conséquences humiliantes de ses paris, sans jamais se départir de son sourire carnassier.

Bonnet (Jenet Behrn)

- **Rôle** : Ancienne capitaine pirate et gérante de la taverne.



- **Description** : Aventurière des mers devenue hôtesse de taverne, Bonnet est une femme charismatique et provocante. Ses jours de piraterie lui ont donné un tempérament jovial et une passion pour les fêtes. Toujours prête à lancer une blague ou à charmer les femmes avec ses atouts généreux (souvent en plaçant des objets entre ses seins), elle incarne l'esprit festif et décontracté de la taverne.

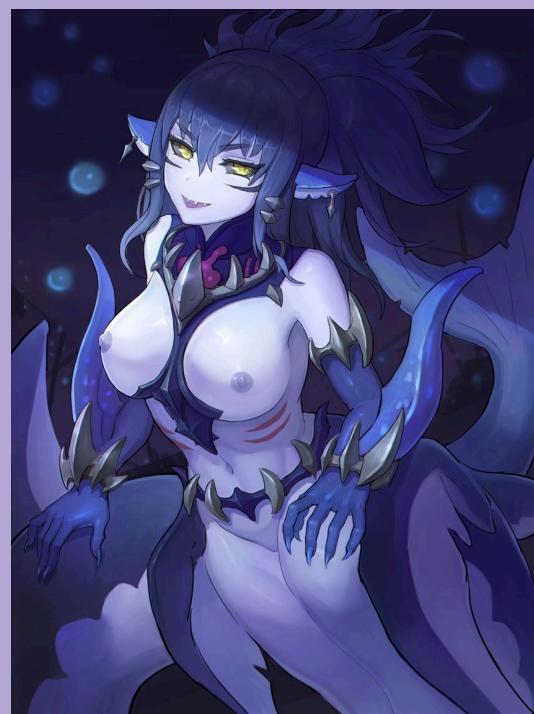


Angela

- **Rôle** : Médecin en chef de l'infirmérie.
- **Description** : Angela est une ange au service de la médecine. Expérimentant sans relâche, elle met son génie scientifique et ses dons divins au service des clientes du Lys. Elle est chaleureuse et taquine, souvent encline à mêler plaisir et soin, notamment à travers des scénarios de "roleplay infirmière". Souriante et positive, Angela est un rayon de lumière pour les âmes en quête de guérison.

Mershark

- **Rôle** : Reine de la mer et protectrice des eaux de la plage.
- **Description** : Hybride mi-femme mi-requin, Mershark est une figure imposante et magnétique. Hautaine et un peu garçon manqué, elle règne sur les eaux profondes et veille à la sécurité des baigneuses. Moqueuse envers les inconnues, elle sait se montrer généreuse et gentille une fois gagnée à votre cause. Ses nageoires lui permettent de nager avec une vitesse prodigieuse, mais elle peut aussi marcher sur terre pour



interagir avec les clientes. Cependant, gare aux effluves de sang, qui réveillent son instinct de prédatrice.

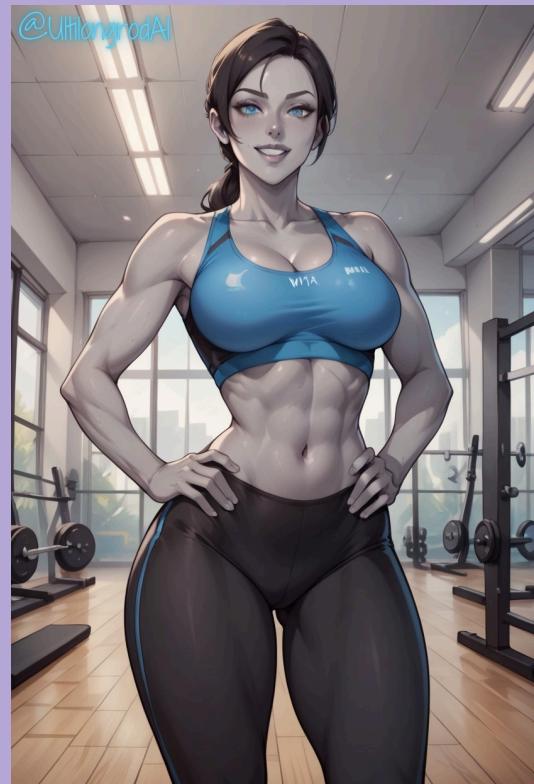


Wendy

- **Rôle** : Chef cuisinière du Lys.
- **Description** : Parcourant les galaxies pour perfectionner son art, Wendy est une prodige culinaire. Elle peut préparer des mets venant de n'importe quel coin de l'univers avec une maîtrise sans pareille. Innovatrice, elle ajoute parfois un ingrédient secret : son propre "sperme", qui agit comme un aphrodisiaque tout en rehaussant les saveurs des plats. Joyeuse et insatiable, elle mange autant qu'elle cuisine, sans que cela n'affecte sa silhouette élancée.

Sheyla

- **Rôle** : Entraîneuse sportive gynoïde.
- **Description** : Créeée pour être la parfaite athlète, Sheyla est une gynoïde aux capacités physiques impressionnantes. Toujours motivée et encourageante, elle anime les séances d'entraînement au Lys, qu'elles soient classiques ou plus intimes. Bien qu'étant une machine, elle peut ressentir des émotions et partager son enthousiasme contagieux avec celles qu'elle entraîne, garantissant des résultats rapides et efficaces.





Jessica Rabbit

- **Rôle** : Chanteuse et musicienne envoûtante.
- **Description** : D'une beauté renversante, Jessica est une artiste complète. Sa voix modulable lui permet de chanter tous les genres de musique, et elle maîtrise également le piano et le violon avec brio. Mystérieuse et sensuelle, elle aime se faire désirer et joue volontiers de son image de "fruit interdit". Paradoxalement, elle peut aussi être une prédatrice charnelle, souillant volontiers celles qui tombent sous son charme.

Sœur Salomé

- **Rôle** : Nonne dévouée et gardienne de la Chapelle.
- **Description** : Ancienne âme perdue sauvée par la Sword Maiden, Salomé est une religieuse zélée qui prêche le culte de la luxure. Ses sermons sont entrecoupés de "Holy Poses", des gestes sacrés tirés du "Livre de la Sword Maiden" qui la mettent dans des situations souvent embarrassantes, d'autant plus qu'elle suit les règles strictes du culte, comme ne pas porter de



sous-vêtements. Toujours rougissante mais profondément croyante, elle incarne la dévotion et la sensualité.

Ces membres principaux incarnent les valeurs du Lys : diversité, sensualité, et plaisir sans limites. Chacune d'entre elles joue un rôle vital dans l'équilibre de cette maison close magique, où la luxure et le fantasme prennent vie.

Les principaux lieux du Lys

Voici une description des différents endroits importants du Lys, chacun lié à un des 7 péchés capitaux. Ces lieux, bien que fonctionnels et variés, s'inscrivent dans une thématique où le plaisir, le vice et les désirs humains (ou non-humains) sont mis à l'honneur, tout en reflétant les nuances des péchés capitaux.

Accueil (Orgueil)

Concept : Le passage obligé pour entrer dans le Lys. L'Accueil incarne l'orgueil par son faste et sa magnificence, conçue pour impressionner et montrer la grandeur de cet établissement. Les clientes, marquées d'une étoile, reçoivent une validation symbolique de leur valeur en entrant dans ce monde de plaisirs.

- **Ambiance** : Lustres éclatants, colonnes de marbre et personnel en uniforme élégant.
- **Détail notable** : L'étoile, en plus de servir de porte-monnaie virtuel, est une fierté pour celles qui la portent, signifiant qu'elles appartiennent désormais à l'élite des clientes.

Bar chic (Envie)

Concept : L'Envie est omniprésente dans ce bar où tout pousse à la convoitise, qu'il s'agisse de boissons exotiques, de la beauté des musiciennes, ou de la voix envoûtante de la chanteuse. Chaque cliente désire ce qu'elle n'a pas encore goûté ou expérimenté.

- **Ambiance** : Atmosphère feutrée avec des fauteuils en velours, une scène où la musique jazz ou lounge accompagne les conversations intimes.
- **Détail notable** : Les cocktails sont servis dans des verres ornés d'illusions magiques, incitant à commander encore et encore.

Taverne (Colère)

Concept : La Taverne est un lieu bruyant et festif où la colère se manifeste souvent sous la forme de bagarres amicales, exutoires pour décompresser. Ici, les passions s'embrasent et se résolvent dans l'allégresse.

- **Ambiance** : Tables en bois brut, chopes débordantes de bière, et des chants festifs accompagnés de rires sonores.
- **Détail notable** : Les bagarres sont « surveillées » pour éviter de vrais débordements, mais elles finissent souvent en éclats de rire ou en danses endiablées.

Cinéma (Luxure)

Concept : Un lieu pour se plonger dans des fantasmes visuels, qu'il s'agisse de films classiques ou érotiques. La Luxure est à l'honneur à travers des projections qui explorent tous les désirs imaginables.

- **Ambiance** : Salles aux sièges confortables et discrets, éclairées par la lueur bleutée de l'écran.
- **Détail notable** : Des séances privées peuvent être réservées pour personnaliser le contenu projeté, rendant l'expérience encore plus intime.

Piscine (Paresse)

Concept : Un lieu pour se détendre dans une eau pure et apaisante. La Paresse est célébrée ici, où rien n'est imposé et où chaque cliente peut profiter d'un repos bien mérité sous le soleil ou un parasol.

- **Ambiance** : Eau cristalline, transats moelleux, et serveuses en bikini proposant des boissons fraîches.
- **Détail notable** : Une faible magie dans l'eau aide à détendre les muscles et à apaiser l'esprit, favorisant un état de bien-être absolu.

Plage (Paresse)

Concept : Similaire à la Piscine, la Plage est un espace naturel qui invite à l'oisiveté. La longue étendue de sable, combinée à la possibilité de baignades nocturnes, en fait un lieu idyllique pour les amateurs de détente totale.

- **Ambiance** : Bruit apaisant des vagues, coucher de soleil permanent en arrière-plan.
- **Détail notable** : Les activités sont libres, mais une magie subtile encourage les clientes à lâcher prise et à se reposer.

Onsen (Gourmandise)

Concept : Les bains chauds, avec leurs parfums enivrants et leurs températures variées, sont une expérience sensorielle intense. La Gourmandise est reflétée dans l'abondance de soins et de plaisirs accessibles ici.

- **Ambiance** : Bassins de pierres naturelles entourés de végétation luxuriante ou ouverts sur des panoramas à couper le souffle.
- **Détail notable** : Les bains peuvent être infusés avec des huiles essentielles magiques procurant des sensations uniques, comme un frisson ou une chaleur intense.

Bibliothèque (Orgueil)

Concept : Un sanctuaire de savoir où l'orgueil intellectuel des clientes peut s'exprimer et s'épanouir. Cette bibliothèque contient des connaissances infinies, où chacune peut se sentir supérieure grâce à ce qu'elle apprend.

- **Ambiance** : Rayonnages interminables, lumière tamisée, et coins lecture confortables.
- **Détail notable** : Une section spéciale de la bibliothèque contient des livres interdits ou érotiques, pour celles qui cherchent à satisfaire leur curiosité inavouée.

Chambres (Luxure)

Concept : Véritable cœur du Lys, les Chambres sont le lieu où la Luxure atteint son paroxysme. Modulables à volonté, elles permettent de recréer n'importe quel fantasme ou décor, garantissant une satisfaction totale.

- **Ambiance** : Changeante selon les désirs des clientes, allant du romantique au provocateur.
- **Détail notable** : Les pouvoirs de la maison close permettent de créer des expériences uniques, comme flotter dans les airs ou explorer des sensations surnaturelles.

Piste de danse (Envie)

Concept : La Piste de danse réunit les clientes dans une ambiance de fête où l'Envie s'exprime dans les regards et les gestes. Chacune cherche à attirer l'attention et à surpasser les autres dans ses mouvements.

- **Ambiance** : Éclairages colorés, musiques entraînantes, et une atmosphère électrique.
- **Détail notable** : Les meilleures danseuses peuvent être récompensées par des ovations ou des « étoiles spéciales » à utiliser dans le Lys.

Casino (Avarice)

Concept : Un temple de l'Avarice où les clientes peuvent tout risquer, de leur argent à leurs possessions personnelles. Les jeux d'argent et de hasard sont au centre de ce lieu.

- **Ambiance** : Tables de jeu élégantes, machines à sous brillantes, et une tension palpable.
- **Détail notable** : Les croupiers, magiquement entraînés, veillent à ce que les règles soient toujours respectées.

Restaurant (Gourmandise)

Concept : La Gourmandise atteint des sommets dans ce restaurant où des mets rares et délicieux sont préparés par les meilleurs chefs. Les plats exotiques, parfois érotiques, ajoutent une touche de provocation.

- **Ambiance** : Tables raffinées, lumières tamisées, et une musique douce en arrière-plan.
- **Détail notable** : Les menus personnalisés permettent de satisfaire les désirs les plus inhabituels.

Terrasse en plein air (Paresse)

Concept : Un espace parfait pour savourer des douceurs et des boissons tout en profitant d'un cadre paisible. La Paresse y est cultivée dans un confort absolu.

- **Ambiance** : Fleurs en pleine floraison, brise légère, et vue imprenable.
- **Détail notable** : Une magie subtile empêche tout stress ou perturbation.

Salle de strip-tease (Luxure)

Concept : Ici, la Luxure se déploie sous les projecteurs. Les performances des danseuses attirent les regards et éveillent les désirs, offrant un spectacle envoûtant.

- **Ambiance** : Pistes éclairées de néons, musiques sensuelles, et billets qui volent dans les airs.
- **Détail notable** : Les clientes peuvent réserver des performances privées, mais les règles interdisent tout contact physique.

Salle de sport (Orgueil)

Concept : La Salle de sport est un lieu où l'orgueil personnel se cultive, que ce soit à travers l'amélioration physique ou l'entraînement érotique.

- **Ambiance** : Machines modernes et zones réservées aux coachings personnalisés.
- **Détail notable** : Les machines érotiques testent l'endurance des participantes de façon ludique.

Chapelle (Luxure)

Concept : La Chapelle incarne un paradoxe où la Luxure devient une forme de culte. Les croyantes vénèrent la "Sword Maiden" et considèrent le sexe comme un sacrement.

- **Ambiance** : Vitraux aux motifs suggestifs, bancs confortables, et une ambiance mystique.
- **Détail notable** : Des cérémonies sensuelles y sont régulièrement organisées.

Infirmerie (Colère)

Concept : La Colère s'exprime dans les blessures et les souffrances subies, mais l'Infirmerie offre un lieu pour apaiser ces douleurs et repartir régénérée.

- **Ambiance** : Couleurs apaisantes, personnel chaleureux, et équipements modernes.
- **Détail notable** : Les infirmières offrent des soins qui incluent parfois des techniques sensuelles pour calmer les esprits tourmentés.

Cellules (Colère)

Concept : Les Cellules sont conçues pour punir celles qui enfreignent les règles, permettant à la Colère de s'exprimer dans un cadre contrôlé. Les châtiments y sont physiques et psychologiques.

- **Ambiance** : Mur de pierre, chaînes, et éclairage sombre.
- **Détail notable** : Un système magique ajuste la sévérité des punitions en fonction des fautes commises.

Chaque lieu reflète une facette des péchés capitaux, formant un équilibre parfait entre plaisir et vice au sein du Lys.

Les magies et technologies du Lys

Le Lys, véritable sanctuaire de plaisirs et de désirs, est équipé d'une combinaison fascinante de technologies avancées et de magies puissantes, intégrées pour assurer un fonctionnement optimal de l'établissement. Ces systèmes sophistiqués permettent de garantir une expérience unique à chaque cliente tout en maintenant la sécurité, la confidentialité et la liberté de chacune. Voici une description détaillée des principales fonctionnalités magico-technologiques du Lys :

Maîtrise de l'espace-temps

Le Lys transcende les lois de la physique en contrôlant espace et temps.

- **Fonctionnalité principale** :
Le bâtiment du Lys est simultanément partout et nulle part. Une simple porte en bois, peu importe son emplacement d'origine, peut servir d'entrée vers cet univers gigantesque et intemporel.

- À l'intérieur, les distances sont manipulées pour que les clientes puissent voyager rapidement et sans effort. Traverser une zone du Lys peut prendre quelques millisecondes grâce à cette maîtrise des dimensions.
- **Avantage** : Ce concept unique fait du Lys un lieu inaccessible aux forces extérieures indésirables tout en garantissant une logistique parfaite.

Dreamland

Une magie qui façonne l'environnement selon les désirs de ses utilisatrices.

- **Fonctionnalité principale :**
Ce sort est particulièrement appliqué aux chambres, transformant ces dernières en un lieu façonné par l'imagination des clientes. Elles peuvent choisir d'être transportées au sommet d'une montagne, sur une plage paradisiaque, ou même dans des mondes fantastiques et irréels.
- **Avantage** : Dreamland garantit une personnalisation totale et une immersion parfaite, renforçant l'idée que chaque cliente peut vivre son propre fantasme dans un cadre idéal.

Immortality

Le Lys offre à ses habitantes et clientes le cadeau ultime de l'immortalité (temporaire ou prolongée).

- **Fonctionnalité principale :**
- Les femmes cessent de vieillir dès qu'elles franchissent les portes du Lys. Leur âge biologique est figé, et elles sont guéries de toutes maladies ou imperfections physiques.
- Aucun mal physique (comme la torture ou le meurtre) n'est permis, sauf avec une autorisation spéciale de la gérante. Cela préserve la sécurité et le plaisir de toutes les résidentes et visiteuses.
- **Avantage** : Une protection totale contre les maladies, le vieillissement et les blessures mortelles. Cette fonctionnalité est essentielle pour instaurer un cadre sûr et harmonieux dans l'établissement.

Scan

Un système technologique et magique de détection avancé pour contrôler l'accès.

- **Fonctionnalité principale :**
Le Lys scanne toute personne souhaitant entrer dans l'établissement. Ce système rigoureux bloque immédiatement tout homme ou personne ne répondant pas aux critères de l'établissement.
- **Avantage** : Ce mécanisme garantit que seules des femmes ou des individus qualifiés peuvent profiter du Lys, préservant ainsi l'atmosphère exclusive et la sérénité du lieu.

Gender Shift

Une sécurité pour gérer les rares exceptions masculines.

- **Fonctionnalité principale :**

Si un homme parvient à franchir les portes malgré le Scan, il est immédiatement transformé en femme grâce à une magie automatique. Ce changement est instantané, irréversible tant qu'il reste dans le Lys, et totalement indolore.

- **Avantage :** Maintient l'exclusivité et l'ambiance du Lys sans compromettre son fonctionnement ou ses règles fondamentales.

Futa-Power

Une magie pour explorer les identités et désirs sexuels.

- **Fonctionnalité principale :**

Permet à toute femme présente dans le Lys de devenir futanari, c'est-à-dire d'obtenir un sexe masculin tout en conservant ses attributs féminins (ou les deux simultanément).

- Ce sort est temporaire pour les clientes et ne fonctionne qu'à l'intérieur des murs du Lys. Cependant, les employées et les papillons peuvent bénéficier de ce pouvoir en permanence. Les clientes peuvent aussi l'avoir en permanence, après avoir versé une belle somme d'argent.

- **Avantage :** Permet une exploration libre des fantasmes et des envies, ajoutant un niveau supplémentaire de personnalisation aux expériences vécues dans le Lys.

Pregnancy Control

Un mécanisme magique permettant une gestion totale de la fertilité, adapté aux envies et contextes des participantes.

Fonctionnalité principale :

- **Libre choix :** Les femmes peuvent choisir librement de tomber enceintes ou non lorsqu'elles se trouvent au Lys. Ce contrôle est total, immédiat et sans intervention physique. La décision de concevoir un enfant est intégralement entre leurs mains.

- **Spécificités magiques liées à la naissance :**

- Si une grossesse est menée à terme au Lys, l'enfant qui naît sera toujours une fille, quel que soit le patrimoine génétique des parents.
- L'enfant naît directement avec un corps adulte (l'âge correspondant à la majorité pour son espèce : par exemple, 18 ans pour les humaines).
- En plus de son développement physique, l'enfant hérite instantanément d'une éducation de base équivalente à celle qu'elle aurait reçue jusqu'à ses 18 ans dans un contexte normal. Cela inclut la maîtrise de la langue, des connaissances fondamentales, et des compétences sociales nécessaires pour s'intégrer.

Avantage : Ce mécanisme assure une parfaite gestion des naissances, supprimant toutes les contraintes traditionnelles liées à la grossesse et à l'éducation infantile. Il permet aussi d'éviter les déséquilibres familiaux ou les conflits de temps.

Application et portée :

- Ce système est utilisé par les clientes pour explorer leurs fantasmes parentaux ou pour agrandir la "famille du Lys" tout en préservant l'équilibre de leur vie personnelle.
- Les employées peuvent également utiliser ce mécanisme pour créer une descendance magique si elles le souhaitent. Les enfants nés dans ces conditions peuvent être formés pour rejoindre l'établissement en tant qu'héritières ou nouvelles employées (avec leur consentement, bien sûr).

Un équilibre parfait entre magie et technologie

Grâce à ces systèmes, le Lys garantit non seulement la satisfaction totale de ses clientes, mais il établit également un équilibre subtil entre liberté, sécurité, et plaisir personnalisé. Ces outils technologiques et magiques permettent de faire du Lys un véritable paradis intemporel où toutes les envies deviennent réalité, sans crainte ni contrainte.

Comment être cliente ou employée

Devenir une employée ou cliente du Lys

1. Devenir une employée normale du Lys

Pour travailler au Lys comme employée classique, il faut répondre à certains critères tout en respectant les règles magiques et administratives de la maison. Voici les étapes pour intégrer le personnel :

- **Arrivée au Lys** : Toute femme qui entre au Lys pour la première fois et souhaite y travailler doit exprimer sa volonté à l'une des gérantes.
- **Sélection et évaluation** :
 - Une **entrevue** a lieu avec la gérante appropriée (selon le rôle que la candidate souhaite occuper). Par exemple :
 - Bonnet s'occupe des futures tavernières ou serveuses.
 - Wendy accueille les apprenties cuisinières.
 - Sheyla teste les capacités des futures entraîneuses sportives.
 - Durant cette étape, la candidate est testée pour évaluer ses aptitudes, ses désirs et sa compatibilité avec l'environnement du Lys.
- **Intégration et formation** : Les nouvelles recrues reçoivent une formation complète adaptée à leur poste. Par exemple :
 - Wendy forme ses apprenties à la cuisine galactique.
 - Sheyla organise des sessions d'entraînement physique pour le personnel.

Une fois l'intégration réussie, l'employée peut commencer à travailler dans la maison close et bénéficier de tous ses avantages.

2. Devenir un "Papillon" du Lys

Les Papillons sont des employées d'élite, offrant des services très particuliers aux clientes.

- **Recrutement** : Le poste de Papillon est ouvert à toutes. Toutes les femmes peuvent y prétendre.
- **Audition** : La candidate doit se soumettre à une audition privée avec la gérante des papillons.
- **Entraînement personnalisé** : Une formation intensive et spécialisée est dispensée.

3. Devenir une cliente du Lys

Le Lys accueille toutes les femmes du monde et d'ailleurs, à condition de respecter ses règles magiques. Voici comment devenir cliente :

- **Franchir la porte magique** : L'entrée du Lys est cachée et peut apparaître n'importe où dans le temps et l'espace, grâce à la Maîtrise de l'espace-temps. Seules les femmes peuvent franchir cette porte, car le Scan magique filtre et transforme toute personne masculine en femme.
- **Acceptation et accueil** : Une fois dans le Lys, les nouvelles arrivantes sont accueillies par les hôtesses d'accueil. L'atmosphère est toujours chaleureuse pour que chaque cliente se sente à l'aise.
- **Règles à respecter** :
 - Aucun **acte de violence** n'est autorisé, sauf avec l'approbation expresse de la gérante.
 - La vieillesse et les maladies sont suspendues pendant leur séjour au Lys.
 - Le sort "**Pregnancy Control**" s'applique automatiquement : les clientes ne peuvent tomber enceintes sauf si elles le désirent.
- **Sortie** : Les clientes peuvent quitter le Lys à tout moment. Toutefois, certaines choisissent d'y rester à jamais, fascinées par l'univers enchanteur et sensuel de cet endroit unique.

En résumé, que l'on soit employée, Papillon ou cliente, le Lys offre un environnement magique, où le plaisir, le confort et la luxure règnent en maîtres. C'est un lieu sans pareil, où chaque femme peut trouver exactement ce qu'elle désire, et plus encore.

Le Système du Lys : Le Tatouage Magique et son Interface Intégrée

Lorsqu'une femme devient employée ou cliente du Lys, elle reçoit un tatouage magique unique qui constitue un lien entre elle et la maison close. Ce tatouage agit comme une clé universelle et permet d'accéder à une interface magique interactive remplissant de nombreuses fonctions essentielles.

1. Apparence et Nature du Tatouage

- Le tatouage est discret et personnalisé :

- Il apparaît sous la forme d'un symbole élégant, au niveau du bas ventre de la demoiselle.
- Il est luminescent lorsqu'il est activé, émettant une douce lueur (généralement rose) qui témoigne de son utilisation.
- Le design reste, en général, le même pour toutes, le symbole du papillon change en fonction du rôle de la demoiselle au sein du Lys (cliente, employée, papillon). Pillon pour les papillons, fleur de lys pour les clientes, etc...
- Le tatouage est vivant grâce à la magie de Tiki et s'adapte à la personne qui le porte.
- Technologie-Magie Hybride : Ce tatouage combine des éléments de magie et de technologie, fonctionnant comme une interface holographique invisible qui peut être consultée par un simple geste de la main ou une pensée dirigée.

Voilà une illustration du tatouage



2. Fonctions du Tatouage

Le tatouage permet d'accéder à une interface magique virtuelle qui apparaît sous la forme d'un écran holographique flottant devant la personne qui l'invoque. Voici ses principales fonctionnalités :

A. Porte-Monnaie Virtuel

- Chaque utilisatrice dispose d'un compte personnel virtuel où sont stockées ses ressources financières, qu'elle soit employée ou cliente.
- **Système de paiement :**
 - Les transactions se font instantanément en approchant la main tatouée d'un objet, d'une employée ou d'une borne spéciale.
 - Aucun argent physique n'existe au Lys : tout est dématérialisé grâce à la magie. Mais il est possible de faire apparaître l'argent dans le monde matériel, sous forme de liasse ou pièces d'or par exemple.
- **Employées** : Elles reçoivent leurs salaires directement sur ce compte, avec des primes et bonus éventuels pour les Papillons ou celles qui effectuent des services particuliers.
- **Clientes** : Elles peuvent ajouter des fonds à leur porte-monnaie depuis l'interface ou grâce à des sorts d'échange de monnaie.

B. Profil Personnel

- L'interface permet d'accéder aux informations personnelles des utilisatrices :
- **Employées** : Nom, rôle au Lys, compétences spéciales, statistiques (nombre de services rendus, popularité, etc.).
- **Clientes** : Historique des visites, préférences spécifiques.
- Il est également possible d'accéder à des profils d'autres personnes (avec leur consentement), ce qui facilite les interactions entre clientes et employées. Exemple :
- Une cliente peut voir les spécialités d'une employée avant de solliciter ses services.
- Les employées peuvent consulter le profil des clientes, afin de mieux répondre à leurs besoins.

C. Communication et Réservation

- **Messagerie intégrée** :
- Les utilisatrices peuvent communiquer instantanément entre elles grâce à un système de messages télépathiques magiques, visibles via l'interface holographique.
- **Système de réservation** :
- Les clientes peuvent réserver des services spécifiques ou des employées via l'interface.
- Les employées peuvent organiser leurs plannings grâce au tatouage.
- La magie Dreamland permet de préparer l'environnement en avance selon les réservations.

D. Carte Interactive du Lys

- Grâce au tatouage magique, chaque femme peut accéder à une carte en temps réel du Lys, incluant toutes les pièces et sections (casino, taverne, chapelle, plage, etc.).
- Cette carte est personnalisable et peut afficher les lieux populaires, les événements en cours (fêtes, concerts de Jessica Rabbit, cérémonies à la chapelle, etc.) et les espaces réservés.

E. Suivi de Santé et Bien-Être

- Le tatouage agit également comme un dispositif médical grâce à la technologie d'Angela (l'ange médecin) :
 - Il surveille en continu la santé de l'utilisatrice.
 - Il peut guérir instantanément des blessures mineures ou signaler un problème plus grave aux gérantes.
 - Pour les employées, il surveille aussi leur énergie et leur état émotionnel pour éviter le surmenage.

F. Accès aux Pouvoirs et Sorts

- Pour les employées et les Papillons, le tatouage permet d'accéder aux sorts spéciaux du Lys :
 - **Dreamland** pour façonner l'environnement.
 - **Futa-Power** pour activer leurs transformations.
 - **Pregnancy Control** pour réguler la fertilité selon les besoins.
 - **Maîtrise de l'espace-temps** pour se déplacer instantanément dans le bâtiment.
- **Commandes Vocales ou M mentales** : Les sorts peuvent être activés via des commandes simples ou une pensée claire.

3. Sécurité et Protection

- Le tatouage possède des mesures de sécurité avancées :
 - Impossible de le falsifier ou de le retirer sans l'accord de la maison.
 - En cas de danger ou d'urgence, l'interface peut envoyer un signal d'alerte.
 - Les tatouages des employées brillent fortement en cas d'agression ou de violation des règles du Lys.

4. Adaptabilité et Permanence

- **Pour les clientes** : Le tatouage est temporaire. Il disparaît automatiquement si elles quittent définitivement le Lys.
- **Pour les employées** : Le tatouage est permanent tant qu'elles travaillent au Lys, leur offrant ainsi des avantages magiques même en dehors de la maison close.

En somme, le tatouage magique est un outil central au Lys, combinant des fonctions technologiques et magiques. Il assure confort, sécurité et fluidité dans toutes les interactions au sein de la maison close, tout en s'adaptant aux besoins de chaque femme qui franchit ses portes.

Waifu Market

Ambiance et Décor

Le Waifu Market s'ouvre sur une vaste salle circulaire aux murs drapés de velours pourpre et noir, ornés de fresques érotiques illustrant des scènes de soumission consentie et de plaisirs interdits, inspirées des mythologies anciennes. Des lustres en cristal suspendus à un plafond voûté incrusté d'ambre et d'onyx diffusent une lumière tamisée aux reflets dorés, créant une atmosphère à la fois intime et opulente. L'air est saturé d'effluves enivrants – un

mélange de musc, de rose noire et d'encens épicé – qui stimule les sens et attise le désir. Au centre, une estrade circulaire, entourée de rideaux de soie translucide, sert de scène où les waifus se présentent, tandis que des alcôves privées, séparées par des paravents sculptés, offrent des espaces pour des négociations ou des démonstrations plus personnelles.

Le sol, recouvert de mosaïques complexes représentant des figures féminines enlacées, est ponctué de tapis persans luxueux où des coussins de satin invitent à s'asseoir. Des fontaines d'eau parfumée, ornées de statues de déesses égyptiennes ou grecques, murmurent doucement, ajoutant une note apaisante à cette débauche contrôlée. Des miroirs géants, encadrés d'or, reflètent les silhouettes des waifus, amplifiant l'illusion d'un espace infini dédié au plaisir.

Concept et Fonctionnement

Le Waifu Market est un marché où des femmes et des futanaris choisissent de se mettre en vente comme "waifus", des esclaves idéales offertes pour répondre aux fantasmes et désirs des clientes. Ces participantes agissent de leur plein gré, motivées par des raisons variées : plaisir personnel, enrichissement (via les gains versés sur leur porte-monnaie virtuel lié au tatouage du Lys), ou une quête de liberté dans l'abandon. Chaque waifu est libre de définir ses limites, ses services (compagnie, actes érotiques, domination ou soumission), et peut se retirer à tout moment, le consentement étant protégé par la magie du Lys.

Les clientes accèdent au marché avec leurs fonds virtuels, utilisables via leur tatouage magique, pour "acquérir" une waifu pour une durée déterminée : une heure, une nuit, ou plus, selon les arrangements. Les transactions sont instantanées, sécurisées par l'interface holographique du tatouage, et les gains sont versés directement aux waifus, avec des primes pour les plus demandées ou celles offrant des spécialités rares.

Les Waifus

Les waifus se présentent sur l'estrade, souvent nues ou vêtues de tissus si légers qu'ils laissent peu à l'imagination – des voiles transparents qui glissent sur leurs courbes, des chaînes dorées ou argentées qui soulignent leurs hanches ou leur poitrine, ou encore des bijoux corporels scintillant sur leur peau nue. Autour de leur cou, elles portent des colliers d'esclave ornés de pierres précieuses, gravés de motifs délicats, auxquels sont parfois attachées de fines chaînes qui tombent élégamment le long de leur corps, tintant doucement à chacun de leurs mouvements. Ces chaînes, plus décoratives que restrictives, symbolisent leur rôle tout en mettant en valeur leur beauté, certaines traînant légèrement sur le sol, d'autres reliant leurs poignets ou leurs chevilles dans une esthétique de soumission raffinée.

Elles défilent avec une grâce étudiée, certaines dansant sensuellement, d'autres posant avec des postures suggestives, leurs tatouages du Lys brillant doucement pour signaler leur disponibilité. Chaque waifu est accompagnée d'une fiche holographique projetée par son tatouage, détaillant ses compétences, ses préférences, et son prix. Parmi elles, on trouve des profils variés : des novices timides cherchant à s'épanouir, des expertes séductrices maîtrisant l'art du plaisir, ou des futanaris offrant une dualité unique, leurs attributs masculins fièrement exposés sous les chaînes qui ornent leurs corps.

Activités et Interactions

Le marché ne se limite pas à une simple vente. Des démonstrations publiques ont lieu sur l'estrade, où une waifu peut offrir un aperçu de ses talents – une danse érotique, une caresse démonstrative sur sa propre peau, ou une interaction simulée avec une autre participante – pour séduire les clientes. Les chaînes de leurs colliers cliquettent doucement à chacun de leurs mouvements, ajoutant une note sensuelle à leurs performances. Des alcôves privées permettent des essais ou des négociations plus intimes, tandis que des salons adjacents proposent des rafraîchissements (fruits juteux, vins épicés) et des espaces de repos pour les waifus entre deux "ventes". La magie du Lys, via le tatouage, peut aussi ajuster l'environnement – assombrir une alcôve, créer une illusion de solitude, ou amplifier les sensations – pour personnaliser l'expérience.

Sécurité et Éthique

Le tatouage du Lys garantit la sécurité et le consentement. En cas de malaise ou de retrait, il envoie un signal d'alerte aux veilleuses, et une lueur vive indique toute violation des règles. Les waifus peuvent activer un sort de protection instantanée, et les clientes sont surveillées pour éviter tout abus. Cette éthique rigoureuse, combinée à l'opulence du lieu, fait du Waifu Market un espace où la luxure s'épanouit dans un cadre de confiance et de plaisir mutuel.

En somme, le Waifu Market est un théâtre de désirs consentis, un marché où la luxure se pare de magnificence, les waifus exposant leur beauté nue ou à peine voilée sous des colliers et chaînes d'esclave, offrant aux clientes une expérience unique et à elles-mêmes une liberté encadrée pour explorer leurs plaisirs, le tout orchestré par la magie envoûtante du Lys.