

# Domaine du chaos

- [Kal'Ahis, le Roi Déchu — Ir'mis, Seigneur du Chaos](#)

# Kal'Ahis, le Roi Déchu — Ir'mis, Seigneur du Chaos

(image provisoire)



# Histoire

Autrefois, Kal'Ahis fut l'un des plus grands rois qu'aient connus les Elkhor. Fils du roi Ahis, il naquit dans la lueur d'un empire déclinant, promis à régner sur un monde fracturé. Éduqué dans les arts de la guerre, de la diplomatie et de la politique, il grandit dans l'idée qu'un jour, il serait celui qui réunirait les siens. Lorsque son père mourut, Kal'Ahis prit naturellement le trône et entreprit ce que nul avant lui n'avait accompli : unifier toutes les cités Elkhor. Son règne fut un âge d'ordre et de prospérité, une ère où la discipline et la justice semblaient triompher du chaos. On l'appela le Roi de l'Unité.

Mais sous la couronne se cachait un esprit tourmenté. Kal'Ahis observait le silence des dieux face aux guerres, aux famines, aux souffrances des mortels. Leur indifférence le révoltait. Il cessa peu à peu de les vénérer et commença à prêcher la révolte. Selon lui, les dieux s'étaient détournés du monde, et il appartenait aux mortels de se libérer de leur joug. Il fut l'un des premiers à défendre cette idée, tout en condamnant le massacre des Protéïdes perpétré par Aurélia et Akalire. Lorsque la Guerre Sainte éclata, il participa malgré tout au conflit, non par foi, mais par devoir, espérant contenir la folie qu'il voyait grandir autour de lui.

Ses alliés, impressionnés par sa maîtrise et sa droiture, convinrent qu'il était le seul capable de contrôler l'Aspect du Chaos, dont le précédent porteur venait de périr. Ils lui confièrent ce pouvoir, pensant que sa sagesse et sa rigueur suffiraient à en canaliser la puissance. Mais le chaos ne se laisse pas dompter. Il n'est pas une force extérieure à maîtriser, mais un murmure intérieur qui ronge et transforme. Peu à peu, Kal'Ahis sentit sa raison se fissurer. L'ordre qu'il avait tant protégé lui apparut comme une illusion, un fragile voile sur l'abîme. Il se mit à rire de ses propres lois, à tester les limites du réel, à jouer avec le destin comme on agite un dé.

C'est ainsi qu'il répandit la rumeur d'une trahison d'Aurélia, prétendant vouloir leur faire goûter leur propre poison. Mais le mensonge se propagea au-delà de ses intentions. Il devint vérité dans la bouche des peuples, prétexte à la vengeance et au feu. Aurélia fut détruite, sa reine scellée, et le monde perdit un royaume de lumière. Kal'Ahis contempla les ruines avec une étrange satisfaction, convaincu d'avoir rétabli un équilibre tordu. Il s'apprêtait à en faire de même avec Akalire lorsque Thalomène, déjà Dieu du Temps et fils de la Reine Scellée d'Aurélia, intervint.

Leur affrontement fut une guerre d'essences. Le Temps se dressa contre le Chaos. Le monde trembla sous leurs volontés contraires, et lorsque la tempête se tut, Kal'Ahis n'était plus.

Thalomène le scella dans un lieu hors du flux, un espace sans passé ni futur, où ni la lumière ni la mémoire ne peuvent subsister. Ce jour-là, le roi de l'unité mourut, et naquit Ir'mis, le Seigneur du Chaos.

Désormais, il ne reste de Kal'Ahis qu'un écho moqueur. Ir'mis observe le monde à travers les failles du temps, souriant à la fragilité de tout ordre. Il n'est plus colère ni sagesse, mais ironie incarnée, la certitude que tout finit par se dissoudre. Les érudits affirment qu'il attend toujours, tapi entre deux instants, guettant le mortel assez fou pour lui offrir une issue.

---

## Attributs divins

**Domaine** : Chaos

**Pouvoirs** : Altération du réel, distorsion du Flux, corruption de la raison et des probabilités

**Culte** : Interdit

**Symboles** : Un masque brisé, une couronne renversée, un cercle ouvert