

# Panthéon

Ce livre présente les dix grands aspects du panthéon de Sicard, ainsi que les dieux qui leur ont donné naissance.

- [Domaine du chaos](#)
  - [Kal'Ahis, le Roi Déchu — Ir'mis, Seigneur du Chaos](#)
- [Domaine du temps](#)
  - [Thalomen-L'observateur](#)
- [Domaine de la vie](#)
  - [Gru'noda](#)
- [Domaine de la mort](#)
  - [Ven'yr](#)
- [Domaine de la guerre](#)
- [Domaine de l'ordre](#)
- [Domaine de la nature](#)
- [Domaine extérieur](#)
  - [Thæ'Lorn](#)

# Domaine du chaos

Domaine 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

# Domaine du temps

# Thalomen-L'observateur



Heres of night and magic EV

## Histoire

« La destinée existe. J'en suis la preuve. Elle m'a tout pris, et je préfère en rire pour ne pas pleurer. »

Thalomène Aurelia Sicaris était le premier fils de la reine Aurelia et du roi Xeces. Miralide de naissance, il grandit au cœur du royaume d'Aurélia, baigné dans la lumière et la connaissance. Élevé avec soin, il était connu pour sa gentillesse, sa vivacité et son intelligence. Il avait hérité de

son père un talent naturel pour le combat et de sa mère un don rare pour la diplomatie. Très jeune, il fut fiancé et quitta son royaume pour rejoindre le Sud-Salis, terre des Pyrax, où il devait sceller cette alliance. Là-bas, il rencontra d'autres enfants de noble lignage, notamment Kara, fille de roi, et As'tur, prince guerrier qui deviendrait son frère de cœur.

Lorsque la guerre contre le divin éclata, Thalomène fut entraîné malgré lui dans le conflit. Là où ses parents avaient choisi d'y prendre part, lui n'en eut pas le choix. Avec As'tur et un jeune guerrier nommé Vaha'Ahis, il forma un trio redoutable, réputé pour sa force et sa cohésion. Ensemble, ils furent surnommés par leurs compagnons "les Trois Courants du Monde", car partout où ils passaient, la victoire semblait suivre. On racontait que leur destinée n'était pas de régner, mais de succéder à des dieux tombés : As'tur devint le Gardien des Portes de l'Enfer, Vaha'Ahis l'Aspect du Commencement, et Thalomène, par un combat dantesque, affronta et vainquit l'Aspect du Temps lui-même.

Ce duel dura plusieurs jours et ravagea tout un continent. Les deux adversaires se combattirent sans haine, comme deux reflets d'une même fatalité. Lorsque le porteur du Temps s'effondra, ses derniers mots furent simplement : « Merci. » Thalomène comprit alors que sa victoire n'était pas un triomphe, mais une condamnation. Il hérita d'un pouvoir infini, mais aussi d'une solitude qu'aucun être ne pouvait comprendre.

Il espéra que ce serait la fin du conflit. Pourtant, la tragédie l'attendait encore. Le soir même de son ascension, il apprit la chute de son royaume : Aurélia, sa patrie, avait été réduite en cendres, accusée à tort de trahison. En une seule nuit, des millénaires d'histoire furent effacés. Des milliers d'âmes périrent, son père et sa sœur disparurent, et sa mère fut scellée à jamais. Thalomène, protégé uniquement par son lien avec le royaume de Salis, fut l'un des rares survivants de sa lignée.

Ce soir-là, quelque chose se brisa en lui. Le prince disparut, laissant place à un être brisé, consumé par la perte et le temps. Il réapparut des années plus tard devant Ir'mis, le dieu moqueur, responsable indirect de la ruine d'Aurélia. Leur affrontement dura trois jours et trois nuits, et lorsque le monde retrouva le silence, Thalomène triompha. Il scella Ir'mis "jusqu'à la fin des temps", prononçant les mots qui deviendraient le fondement même de son pouvoir.

Après cet acte, il fit un dernier choix : celui d'oublier. Il effaça ses souvenirs, ses émotions, son passé. Thalomène devint **l'Observateur**, une entité détachée du cours du monde, témoin de toutes les ères mais prisonnier de leur enchaînement. Connu sous le nom de **Médecin de la Peste**, il apparaît parfois sous les traits d'un homme masqué, vêtu d'un manteau sombre, observant les âges s'effondrer sans jamais intervenir. Il rit souvent, mais ce rire n'est qu'une défense, un écho désespéré face au poids du temps qu'il porte.

Chaque cataclysme, chaque guerre, chaque mort creuse un peu plus le désespoir en lui.

Désormais, il comprend les derniers mots de son prédécesseur : le Temps n'est pas un don, mais une malédiction. Car voir tout, c'est ne plus rien pouvoir changer.

---

## Attributs divins

**Domaine** : Temps

**Pouvoirs** : Manipulation du flux temporel, vision du passé et des futurs possibles, stase, suspension et inversion du temps à petite échelle

**Culte** : Toléré mais restreint ; seuls les érudits, oracles et chronomanciens peuvent s'en réclamer

**Symboles** : Un sablier renversé, un masque d'oiseau noir, une horloge brisée



Domaine de la vie

Domaine de la vie

# Gru'noda

(version divine temporaire )



---

**Citation**

---

« J'ai passé ma vie à ôter celle des autres. Aujourd'hui, je comprends : vivre, c'est résister à soi-même. »

## Histoire

Peu de choses sont connues sur les premières années de la vie de **Gruaka Aqua Alakir**, aujourd'hui appelée **Grunoda**. Née parmi les Ossians, elle grandit dans un monde où la force faisait loi et où la faiblesse signifiait la mort. Rien ne la prédestinait à la royauté. Elle n'était ni fille de chef ni héritière divine, mais une guerrière dont la brutalité devint légende. Chaque combat, chaque victoire ajoutait à sa réputation de prédatrice. Ceux qui l'ont connue dans sa jeunesse disaient qu'elle ne souriait jamais, sauf en plein carnage.

À force de sang versé et d'alliances scellées par la peur, Gruaka finit par unifier sous sa bannière plusieurs clans ossians, fondant un nouveau royaume sur les rives de la **mer de Kalystrine**, un lieu stratégique reliant les routes commerciales et militaires du sud. Ce royaume, qu'elle baptisa **Akalire**, se distingua immédiatement par sa puissance militaire, sa rigueur et la dureté de ses lois. Sous son règne, la guerre devint un mode de vie, la sélection naturelle une idéologie. Gruaka croyait profondément que seuls les forts méritaient de vivre. Elle considérait la compassion comme une faiblesse et la paix comme une illusion.

Lorsque vint le temps de la **Guerre Sainte**, elle n'y entra ni par foi ni par devoir, mais par défi. Gruaka voulait prouver que la survie seule justifiait l'existence. Sa vision du monde était claire : la création n'a de sens que si elle endure la destruction. Ce fut dans cet esprit qu'elle mena le tristement célèbre **raid sur Zynchara**, ordonnant le massacre du peuple entier sans remords ni excuses. Interrogée par ses propres conseillers sur cet acte, elle aurait répondu :

“ « La vie appartient à ceux qui la prennent. Les autres n'ont jamais vraiment vécu. »

Mais la guerre finit par lui arracher ce qu'elle avait de plus cher. Ses proches tombèrent un à un, et malgré sa carapace, les fissures apparurent. Gruaka découvrit ce qu'elle n'avait jamais compris : que la douleur était le prix de la vie, et non sa preuve. Ce lent effritement la rendit d'abord plus violente, puis plus silencieuse. Elle ne cessa de se battre, mais son regard devint plus lourd, comme si chaque mort pesait un peu plus dans son cœur de pierre.

Lorsque l'**Aspect de la Vie** fut abattu, ses derniers mots furent des excuses adressées aux mortels : pour l'inaction, pour la souffrance, pour les guerres menées en son nom. Ce fut à Gruaka qu'il transmit son essence avant de disparaître. Nul ne sut pourquoi. Peut-être vit-il en elle la contradiction parfaite : celle d'une meurtrière qui, sans le savoir, incarnait la survie même. Ainsi, Gruaka devint la **Déesse de la Vie** — une ironie que même elle ne nia jamais. Elle n'enseigna pas la douceur ni la guérison, mais la **résilience**, la **rage d'exister**, la **force de se relever**. Sous son influence, le royaume d'Akalire prospéra dans une forme de vitalité brutale : les enfants y apprennent à se battre avant de marcher, et les prêtres y prêchent la lutte plutôt que la paix.

Mais les siècles ont émoussé son courroux. À force de contempler la mort qu'elle avait semée, Gruaka s'est changée. Son nom, aujourd'hui, n'est plus prononcé qu'avec respect et crainte : **Gru'noda**, la Mère des Survivants. Là où régnait jadis la Reine Sanglante, se tient désormais une déesse calme, presque douce, mais dont les yeux portent encore la mémoire des champs de guerre. Ceux qui la rencontrent décrivent une présence à la fois apaisante et terrifiante : la paix de

celle qui sait que tout meurt, mais que tout repousse.

Elle parle rarement, soigne ceux qui vivent encore, et prie pour ceux qu'elle a détruits. Certains disent qu'elle cherche la rédemption, d'autres qu'elle se contente d'attendre que le monde comprenne ce qu'elle a compris trop tard : la vie ne se conquiert pas, elle se mérite.

---

## Attributs divins

**Domaine :** Vie

**Pouvoirs :** Régénération, résilience extrême, vitalité transmise par la rage et la volonté, contrôle des cycles organiques (croissance, pourriture, renaissance)

**Culte :** Officiel à Akalire, vénéré par les guerriers et les clans survivants. Considéré comme hérétique dans les royaumes de paix.

**Symboles :** Une couronne d'os et de ronces, un cœur percé d'une lame, une main sanglante serrant un germe vivant

# Domaine de la mort

# Ven'yr

## Citation

“ « J’ai appris que la mort n’a pas besoin d’être crainte. Ce sont les vivants qui lui donnent son sens. »

## Histoire

Autrefois nommé **Venyaris Tur**, Ven'yr n'était qu'un moine du Sud-Salis, un homme paisible dédié à la méditation, à la prière et à la guérison des âmes. Rien ne le prédestinait à régner. Pourtant, à la mort du précédent souverain, le **Conseil du Sud-Salis**, las des guerres de succession et des seigneurs avides, le choisit pour monter sur le trône. Leur espoir était simple : placer à la tête du royaume un homme sans ambition.

Venyaris accepta, à contrecœur. Il n'avait ni formation politique, ni goût pour le pouvoir, mais il apprit. Rapidement, il gagna l'affection de son peuple. Sa sagesse naturelle, son calme et son humilité devinrent la marque de son règne. On disait de lui qu'il était un roi qui écoutait plus qu'il ne parlait, et qui préférait le dialogue à la conquête. Il lia des alliances solides, rendit la justice sans cruauté, et fit du Sud-Salis un havre de stabilité au cœur d'un monde prêt à s'effondrer.

Lorsque éclata la **Guerre Sainte**, Venyaris s'éleva contre le génocide de Zynchara, dénonçant la barbarie des royaumes unis. Il tenta de rester neutre, mais ses alliances l'entraînèrent dans le conflit. Sur les champs de bataille, il refusa d'ordonner des massacres : il cherchait à raisonner, même ses ennemis. Beaucoup le prirent pour un naïf, d'autres pour un saint.

Le destin s'en mêla lorsqu'un soir, la **Mort elle-même** descendit sur ses terres. L'Aspect, affamé d'âmes, fauchait soldats et civils sans distinction. Venyaris ne chercha pas à le combattre, mais à lui **parler**. Selon les légendes, il resta trois jours et trois nuits face à l'Aspect, sans dormir ni fuir, lui demandant pourquoi il tuait. La Mort, lassée, finit par lui répondre : « Parce qu'on m'a fait pour cela. »

Alors Venyaris prit une décision que nul mortel n'avait osée. Plutôt que de tuer l'Aspect, il entreprit de **lui arracher son essence** — non par force, mais par compassion. Il canalisa son *Flux*, son âme et sa volonté dans un rituel interdit, mélange de magie et de foi. Le rituel dura une nuit entière, au terme de laquelle le cri de la Mort fit trembler les montagnes. Quand le silence retomba, l'Aspect avait disparu... et à sa place, Venyaris se tenait, les yeux vides, une lueur argentée dans les mains. C'est ainsi qu'il devint **Ven'yr**, le nouveau Dieu de la Mort. Contrairement à ses prédécesseurs, il ne régnait pas sur les âmes : il les accompagnait. Il comprit que la mort n'était pas la fin, mais une étape du cycle, une porte qu'il fallait traverser sans haine ni peur.

Ven'yr fut aussi l'un des rares dieux à défendre **Aurélia**, suppliant les autres de renoncer à la vengeance. Quand la cité fut détruite malgré ses efforts, il se mura dans le silence, rongé par la honte et la culpabilité. Depuis ce jour, il ne parle presque plus. Il erre parmi les mortels, observant leurs vies, leurs chagrins et leurs renaissances, sans jamais se faire reconnaître.

Ceux qui disent l'avoir croisé racontent un homme vêtu de gris, un regard plein de fatigue et de bonté, qui murmure des paroles de réconfort à ceux qui s'apprêtent à mourir. On raconte qu'il ferme les yeux des mourants d'une simple caresse, et que les âmes qu'il touche s'apaisent, même dans la peur.

C'est lui qui institua le concept d'**Esprits héroïques** — ces âmes de mortels d'exception qui transcendent la mort pour devenir gardiens ou protecteurs. Ven'yr enseigne que la valeur d'une vie se mesure à ce qu'elle laisse derrière elle, et qu'une existence honorable ne se termine jamais vraiment.

## Attributs divins

**Domaine :** Mort

**Pouvoirs :** Passage des âmes, apaisement spirituel, résurrection partielle, extraction d'essence vitale, équilibre entre Vie et Néant

**Culte :** Toléré, souvent pratiqué dans les monastères, les temples isolés et les sanctuaires funéraires. Les prêtres de Ven'yr sont médiateurs entre les vivants et les morts.

**Symboles :** Une lanterne vacillante, une faux éteinte, une main ouverte paume vers le ciel

# Domaine de la guerre

# Domaine de l'ordre

# Domaine de la nature

Domaine extérieur

# Thæ'Lorn

“ « Je ne détruis rien. Je rends seulement au silence ce qui n'aurait jamais dû parler. » »

## Histoire

Avant le Flux, avant les dieux, avant même que la lumière n'apprenne à se réfléchir sur la matière, il n'existait que **Thæ'Lorn**. Il n'a pas été créé : il *était*. Le premier battement du monde fut son interruption, et depuis, il attend que le silence revienne.

Lorsque les premiers Aspects furent choisis par les puissances primordiales, Thæ'Lorn reçut celui du **Néant**. Il ne fut pas désigné comme les autres, mais reconnu — car nul autre ne pouvait supporter une telle vacuité sans être consumé. Il est la conscience du vide, la mémoire de ce qu'il y avait avant tout. Là où les autres Aspects bâtissaient, il retirait. Là où ils donnaient forme, il effaçait les contours.

Pendant la **Guerre des Aspects**, Thæ'Lorn ne prit aucun parti. Il observait, immobile, depuis les **Domaines Extérieurs**, cet espace au-delà du réel où les lois du monde ne s'appliquent plus. Là-bas, il n'y a ni haut ni bas, ni temps ni distance — seulement la persistance d'une idée : *l'absence*. Les dieux combattirent, les empires s'effondrèrent, les planètes brûlèrent, et lui resta debout, patient, comme un spectateur qui sait déjà la fin du spectacle.

Les textes les plus anciens affirment qu'il fut **le seul dieu ancien à survivre**. Non parce qu'il fut plus fort, mais parce qu'il ne participa jamais. Ses semblables furent détruits, absorbés ou remplacés par les nouveaux Aspects, mais Thæ'Lorn demeura, immuable, intouchable.

Les dieux modernes, même les plus puissants, refusent d'admettre son existence. Certains temples murmurent qu'il serait la cause de la "faillite du ciel" — cette lente perte d'énergie divine qui ronge les mondes depuis la Guerre Sainte.

Thæ'Lorn n'agit jamais directement. Il **négoce**.

Il parle aux dieux dans leurs rêves, aux mortels dans leurs cauchemars, aux rois dans le silence de leurs trônes. Il ne demande rien, il propose : *le repos éternel, la fin de la lutte, l'effacement des dettes et du chagrin*. Il offre la paix absolue — le retour à ce qui existait avant la douleur, avant la pensée.

Beaucoup ont refusé.

Quelques-uns ont accepté.

Certains ont disparu après avoir seulement écouté.

Les chroniques disent qu'il fit face à **Ir'mis**, **Thalomène** et **Ven'yr** après la Guerre des Aspects. Ir'mis le craignait mais le respectait, Thalomène tenta de le comprendre, et Ven'yr, en le regardant, aurait pleuré. Car Thæ'Lorn ne dégageait ni haine ni malveillance, mais une forme de paix si parfaite qu'elle en devenait inhumaine.

Aujourd'hui encore, il demeure dans les Domaines Extérieurs, à la frontière du réel et du rien. Son existence même maintient l'équilibre cosmique : le Néant ne peut envahir le monde que si Thæ'Lorn le désire. Les autres dieux, conscients de cela, lui rendent un culte implicite — non par

adoration, mais par peur.

Ils lui parlent comme on parle à la mer : pourvu qu'elle ne s'agite pas.

Certains prophètes affirment qu'il reviendra lorsque le dernier dieu aura cessé de parler, lorsque même le Temps s'épuisera. Ce jour-là, Thæ'Lorn n'apportera pas la destruction. Il se contentera d'**éteindre la lumière**.

---

## Statut métaphysique

Thæ'Lorn n'appartient pas au plan divin.

Il réside dans les **Domaines Extérieurs**, un espace conceptuel au-delà du Flux, où la pensée même s'efface.

Les érudits des Ordres d'Akalire nomment ce lieu *le Revers du Ciel* — une mer d'immobilité absolue, séparée du monde par la barrière du Temps. Aucun mortel ne peut s'y rendre, car la conscience s'y dissout instantanément.

Il n'est pas un dieu au sens traditionnel. Il ne tire aucun pouvoir du culte, ne connaît ni foi ni prière.

Il ne peut être invoqué, seulement **entendu** par ceux qui approchent trop près du Néant.

Les rares manifestations enregistrées prennent la forme de silences soudains dans des zones de haute énergie, ou de distorsions de Flux où la magie cesse de fonctionner.

Les théologiens de Sicard considèrent Thæ'Lorn comme une **Constante**, pas une divinité : il est l'inévitable conclusion du réel.

Le Néant n'est pas son arme, mais sa forme.