

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

Révision #1

Créé 5 octobre 2025 22:31:55 par karubak

Mis à jour 5 octobre 2025 23:00:15 par karubak