

Les Chroniques de forge Pierre

Pantéon des dieux des Mers Sylmassinniens

«Les dieux ne marchent pas parmi nous, mais leurs souffles façonnent les destins.»

Dans les royaumes des mers sylmassiniennes, la religion est le ciment des sociétés. Chaque dieu incarne une facette de l'existence, liée à l'un des quatre éléments (Terre, Vent, Eau, Feu). Leur pouvoir s'exerce à travers leurs clercs, leurs temples et les plans d'existence qu'ils influencent. Bien que leur histoire soit souvent méconnue, leur présence est une certitude : ils sont l'équilibre et le chaos, la lumière et l'ombre d'un monde où magie et technologie s'entremêlent.

Les Dieux de la Terre

Arius (dieu bon)

Le Justicier Éclairé

Domaine : Loi, justice, honneur, protection des faibles.

Philosophie : «La justice n'est pas un concept, mais une lame qui tranche l'injustice.»

Culte : Les prêtres d'Arius sont des juges, paladins et défenseurs des opprimés. Leur droiture est légendaire, mais leur rigidité les rend impopulaires auprès des politiciens corrompus.

Histoire : Les Cathédraliers, paladins nés pendant l'Ère des Tyrans, ont libéré Tanis des cultes mauvais. Aujourd'hui, la cité sainte est



perdue, mais leur lutte continue. Une future croisade est en préparation.

Symboles : Armure de plaques, espadon, balance.

Noms : Arias (Elfes), Arkest (Nains), Zandar (Gnomes).

Lunaria (Déesse neutre)

La Passeuse d'Âmes

Domaine : Mort, équilibre, nuit, résurrection.

Philosophie : «La mort n'est qu'un seuil. Le respecter, c'est respecter la vie.»

Culte : Seuls ses prêtres peuvent ramener les morts à la vie. Ils veillent sur les limbes, où les âmes attendent leur destin.

Alliances : Alliée à Arius contre Astemetep, qui défie les lois de la mort.

Symboles : Cape noire, espadon, lune pâle.

Noms : Cendriss (Elfes), Mork (Nains), Therioss (Gnomes).



Astemetep (dieux mauvais)

Le Seigneur de la Non-Mort

Domaine : Nécromancie, destruction, malédiction éternelle.

Philosophie : «La vie est une faiblesse. La non-mort est l'apothéose.»



Culte : Ses adeptes cherchent à anéantir toute vie pour peupler le monde de morts-vivants. Ils ont créé les Nécras, une race maudite.

Histoire : Responsables des pires atrocités pendant l'Ère des Tyrans.

Symboles : Squelette en robe de mage, runes maudites.

Noms : Keesh-tériss (Elfes), Ash'Nalak (Nains), Zelcererac (Gnomes).

Les Dieux de l'air

Kalia (déesse bonne)

La Mère-Nature

Domaine : Vie, guérison, faune, flore, soleil.

Philosophie : «La nature n'a pas besoin des hommes. Mais les hommes ont besoin d'elle.»

Culte : Guérisseurs et druides, ils protègent les forêts et les sources d'eau vive.

Symboles : Demi-elfe vaporeuse, fleurs, ruisseaux.

Noms : Kalissia (Elfes), Khor (Nains), Kla (Gnomes).



Qwantica (déesse neutre)

L'Architecte des Mondes

Domaine : Science, magie pure, mécanique céleste.

Philosophie : «La magie est une équation. La comprendre, c'est maîtriser l'univers.»

Culte : Mages et ingénieurs cherchent à percer les secrets du multivers. Leurs inventions défient les lois divines.

Histoire : Avec la découverte de l'Archipel Arcanique, leur influence grandit.

Symboles : Femme-mi-machine, engrenages, équations lumineuses.



Noms : Qwanstiria (Elfes), Engrénia (Nains), Qwant (Gnomes).

Shoawn (déesse mauvaise)

La Séductrice Corruptrice

Domaine : Désir, tromperie, domination, corruption.

Philosophie : «Le pouvoir ne se prend pas. Il se vole.»

Culte : Manipulateurs, voleurs et espions. Elle corrompt les âmes sans qu'elles s'en rendent compte. On ne domine pas ce qui est mort.

Danger : Son charme est une arme plus mortelle que l'acier.

Symboles : Femme aux cheveux infinis, masque de velours.

Noms : Shaanïa (Elfes), Killthaa (Nains), Mahania (Gnomes).



Les Dieux de l'Eau

Amarine (déesse bonne)

La Reine des Abysses

Domaine : Océans, voyages, protection des marins.

Philosophie : «L'océan est une route, pas une frontière.»

Culte : Marins et explorateurs lui offrent des sacrifices pour des traversées sûres.

Symboles : Femme d'eau vivante, coquillages, vagues.

Noms : Amaria (Elfes), Amorta (Nains), Salia (Gnomes).



Mysthot (dieu neutre)

Le Gardien des Secrets

Domaine : Savoir, mysticisme, arts martiaux.

Philosophie : «La connaissance est une arme. L'ignorance est une prison.»

Culte : Moines et érudits pratiquent méditation et combat.

Symboles : Masque aux yeux en croix, parchemins, sabre.

Noms : Mesthill (Elfes), Mosti (Nains), Mos-thot (Gnomes).



Shog Nath (dieu mauvais)

L'Indicible

Domaine : Chaos, folie, horreur, mutations.

Philosophie : «La peur est une offrande. La folie est une bénédiction.»

Culte : Créatures monstrueuses (orques, Illithids, lycanthropes) le vénèrent. Ses adeptes mutent, corps et âme.

Symboles : Tentacules, tête inhumaine, yeux multiples.

Noms : Velsherras (Elfes), Kannus-Korgon (Nains), Melzar (Gnomes).



Les Dieux du Feu

Ferros (dieu bon)

Le Forgeron Divin

Domaine : Création, artisanat, guerre juste, commerce.

Philosophie : «Le feu forge les armes et les âmes.»

Culte : Forgerons et marchands. Leurs temples sont des fonderies sacrées.



Histoire : A aidé les Cathédraliers en leur offrant des armes légendaires.

Symboles : Nain en armure d'écaille, marteau, enclume.

Noms : Ferris (Elfes), Ferrar (Nains), Forgar (Gnomes).

Le Phénix (créature divine neutre)

Le Feu Éternel

Domaine : Protection, renaissance, purification.

Philosophie : «De nos cendres naît la lumière.»

Culte : **Prêtres-guérisseurs et protecteurs.** Leurs flammes soignent et détruisent la corruption.

Histoire : A sauvé les races intelligentes d'une apocalypse ancienne.

Symboles : Oiseau de feu, épée flamboyante.

Noms : Kohorr-Kanniss (Elfes), Gohorr (Nains), Makannra (Gnomes).



Inominus (déesse mauvaise)

La Reine Sanglante

Domaine : Tyrannie, guerre, ambition, haine.

Philosophie : «Le sang est l'encre des grands destins.»

Culte : Assassins et conquérants. Elle pousse les guerriers à commettre des atrocités.

Histoire : Née dans le cœur des pires nations, elle corrompt même les âmes bien intentionnées.

Symboles : Armure de lames, cape ensanglantée.

Noms : Inominusi (Elfes), Arinomus (Nains), Unominus (Gnomes).

