# **Mythologie de Sylvas**

## **Chapitre 1 : Les Quatre Dieux de Sylvas**

Dans l'univers de Sylvas, quatre divinités primordiales régnaient sur les forces fondamentales de la création :

* **Myros** : Dieu de la terre, des animaux, des hommes et de la magie, surnommé "l'Itinérant" pour son goût du voyage et de la découverte.
* **Torgen** : Dieu du feu, de la puissance et de la lumière, connu pour sa force indomptable et son esprit ardent.
* **Grak** : Dieu de la vie, de l’eau et du savoir, incarnant la sagesse infinie et la contemplation.
* **Malvan** : Dieu du froid, des dragons et de l’air, une figure austère et autoritaire, dévouée à son rôle de gardien des cieux.

Le monde de Sylvas est alors un endroit paisible où les hommes vivent paisiblement (ou non) avec des êtres dotés de magie.

## **Chapitre 2 : Le Désaccord Divin**

Un jour, Myros proposa de créer un être unique pour guider les âmes de Sylvas, un symbole d’harmonie et de puissance. Il suggéra de façonner un dragon d’une sagesse inégalée, capable de maîtriser la magie comme nul autre.

* **Torgen et Grak** accueillirent cette idée avec enthousiasme.
* **Malvan** s’y opposa fermement, craignant qu’un tel être puisse un jour se retourner contre ses créateurs et menacer l’ordre divin.

## **Chapitre 3 : La Création de Parov**

Myros, Torgen et Grak décidèrent de poursuivre leur projet malgré l'opposition de Malvan. Au lieu de créer un dragon, ils façonnèrent **Parov**, un homme doté de capacités exceptionnelles, une incarnation de l’équilibre entre force, sagesse et magie.

* **L’humiliation de Malvan** : Parov osa enfourcher le plus majestueux des dragons de Malvan, un acte que le dieu considérait comme un blasphème. Fou de rage, Malvan maudit ses frères. Il transforma Torgen en dragon et glaça le corps de Grak.

## 

## **Chapitre 4 : La Fuite de Myros**

Myros, dans un ultime effort pour échapper à la malédiction, plongea dans l’océan. Il dériva pendant des jours avant d’être secouru par un marin du nom de Cristov. Peu après, une brume surnaturelle s’abattit sur les eaux, isolant l’île des Dieux du reste du monde.

* **Quête de Myros** : Désormais privé de sa divinité, Myros se lança dans une quête désespérée pour retrouver Torgen et Grak et inverser la malédiction.

## **Chapitre 5 : La Rencontre avec Grak**

Après des années d’errance, Myros retrouva enfin Grak, transformé en dragon bleu majestueux, au centre de la Mer de la Connaissance. Mais Grak avait perdu tous ses souvenirs d’autrefois.

### **La Découverte du Rituel d’Annulation**

Myros découvrit un rituel permettant d'annuler la malédiction de Malvan, mais sous des conditions extrêmement difficiles :

* **Contact physique** : Poser la main sur le dragon était nécessaire pour établir une connexion.
* **Proximité constante** : Le processus exigeait que Myros reste près du dragon pendant toute la durée du rituel.
* **Temps** : La transformation complète demandait une durée prolongée, pendant laquelle le dragon devait être maintenu dans un état calme ou neutralisé.

### **Les Limites et Obstacles**

Myros réalisa rapidement que le rituel était pratiquement impossible à réaliser seul :

* **Instincts bestiaux** : Les dragons voyaient tout intrus comme une menace.
* **Effort physique et mental** : L’effort nécessaire pour maintenir la connexion dépassait ses forces divines affaiblies.

### **La Tragédie de l'Espoir**

Myros tenta de reproduire le rituel à plusieurs reprises, mais chaque tentative échoua. Il comprit qu’il aurait besoin d’alliés capables de distraire ou de maîtriser les dragons suffisamment longtemps pour que le rituel puisse aboutir.

## **Chapitre 6 : L’Impossible Confrontation avec Torgen**

La quête de Myros le mena ensuite à Torgen, le dragon rouge. Ce dernier, plus sauvage et dangereux encore que Grak, incarnait une force brute indomptable. Myros comprit qu’il ne pourrait approcher Torgen qu’en l’immobilisant par la force ou en usant de magie sophistiquée.

## **Chapitre 7 : Les Descendants de Myros**

Les sorcières tirent leur origine de Myros, dieu de la magie, des animaux et de la terre. Il eut trois enfants avec Syréna, chacun portant en lui une essence unique :

* **Elvéa** : Porteur de l’essence de magie. Seule sa descendance féminine possède le potentiel de devenir sorcière, mais leur pouvoir reste endormi à moins d’être éveillé par un grimoire de pure magie.
* **Eryon** : Porteur de l’essence des animaux. Lui et sa descendance peuvent communiquer avec les animaux, les invoquer, voire se transformer, mais leur magie est bien plus limitée que celle des sorcières.
* **Zareth** : Porteur de l’essence de la Terre. Zareth se retire vers le village d’Orvain en Kal’Thir, où il appliqua avec ferveur sa passion pour la poterie. Grâce à son essence liée à la terre, il réussissait à créer des objets des plus remarquables et au pouvoir extraordinaire. C'est d'ailleurs avec l'aide de Parov qu'il réussit à façonner les grimoires. Néanmoins, l'éthique n'était pas son souci premier. Il créa de nombreux objets qu'il vendit au plus offrant pour s'offrir une vie de rêve sous couvert du Roi de Kael’thir.

### **Le Grimoire de Pure Magie**

Parov, l’être de magie le plus puissant après les dieux, façonna un artefact extraordinaire : un grimoire de pure magie. Cet objet avait le pouvoir d’éveiller la magie dormante dans le sang des descendantes de **Elvéa**. Il en créa cinquante, chacun étant transmis de mère en fille, assurant ainsi la perpétuation des sorcières.

## **Chapitre 8 : La Transformation de Myros**

Malvan, toujours rongé par sa haine, retrouva Myros après des siècles de traque. Dans un combat inégal, il transforma Myros en dragon, mettant fin à ses efforts pour inverser la malédiction.

## **Chapitre 9 : La conquête de l’impératrice Thalia**

Une sorcière du nom de Lysara, devint la promise de l’empereur de Nadan : Borinn.  
Ensemble, ils ont eu une fille qui devint elle aussi une sorcière.  
Cependant, sa soif de puissance était plus grande que celle limitée par les frontières de l’empire de Nadan.  
Avec son armée, elle se lança dans une conquête sans précédent vers le reste du monde.  
Elle fut néanmoins stoppée par le Consulat de Syrmalis lors de la grande bataille de Cristallac.  
Depuis les sorcières sont toutes chassées et l’apprentissage de la magie totalement interdit.

## **Chapitre 9 : L'Ordre des Prêtres**

### **La Création de l'Ordre**

Après la tentative de l’impératrice Thalia, un ordre des prêtres fut créé. Ces derniers se lançèrent dans une mission sacrée qui a pour but de contrôler et de limiter l'usage de la magie, convaincu que seuls les dieux devaient détenir un tel pouvoir. Ils voyaient les sorcières comme une menace potentielle à l'ordre naturel et divin.

### **La Magie des Prêtres**

Les prêtres possédaient une magie très limitée, liée à une essence divine. Cette magie leur était accordée par Malvan, le dieu du froid, des dragons et de l’air, qui les avait bénis pour les aider dans leur quête de maintien de l'ordre divin.

### **La Résistance des Sorcières**

Face à cette persécution, les sorcières formèrent des alliances secrètes et développèrent des stratégies pour protéger leurs grimoires et leur héritage magique.

* **Alliances et Refuges** : Les sorcières créèrent des refuges cachés et s'allièrent avec d'autres êtres magiques pour échapper à la traque des prêtres.
* **Transmission du Savoir** : Elles continuèrent à transmettre leur savoir et leurs pouvoirs de mère en fille, malgré les dangers et les persécutions.

## **Chapitre 10 : Le commun des Mortels**

Le commun des mortels n'est pas conscient des agissements des dieux. Pour eux, il existe douze divinités, chacune représentant une essence spécifique. Ils vénèrent ces dieux comme des entités séparées, sans connaître leur véritable nature ni leurs interactions.

* **Les Douze Dieux** : Les mortels croient en douze dieux, chacun incarnant une essence particulière, comme la terre, le feu, l'eau, l'air, les animaux, la magie, etc.
* **Vénération** : Ils prient et vénèrent ces dieux, cherchant leur protection et leur guidance dans leur vie quotidienne.

Pour le commun des mortels, les sorcières sont des êtres effrayants en raison de leur puissance. La plupart les voient comme une nuisance dangereuse à éradiquer.

## **Chapitre 12 : Les Défis de Parov**

### **La Quête de Parov**

Parov, malgré ses capacités exceptionnelles, rencontra de nombreux obstacles au fil des siècles. Sa quête pour inverser la malédiction de Malvan et restaurer l'équilibre divin fut entravée par plusieurs facteurs :

* **Puissance Limitée** : Bien que Parov soit l'être de magie le plus puissant après les dieux, sa puissance avait des limites. Il ne pouvait pas affronter directement Malvan sans risquer de détruire l'équilibre fragile du monde.
* **Alliés Rares** : Parov avait du mal à trouver des alliés suffisamment puissants et fiables pour l'aider dans sa quête. Les sorcières, bien que puissantes, étaient souvent dispersées et traquées.
* **Manque de Reconnaissance** : Parov choisit de rester dans l'ombre pour éviter d'attirer l'attention de Malvan et de ses fidèles. Il agissait souvent de manière discrète, ce qui explique pourquoi peu de gens le reconnaissaient ou connaissaient ses véritables intentions.

### **Les Stratégies de Parov**

Pour surmonter ces défis, Parov adopta plusieurs stratégies :

* **Création d'Artefacts** : Il créa des artefacts puissants, comme les grimoires de pure magie, pour aider les sorcières à développer leurs pouvoirs et à résister à la persécution.
* **Alliances Secrètes** : Il forma des alliances secrètes avec des êtres magiques et des sorcières, leur offrant protection et guidance tout en restant discret.
* **Recherche de Savoir** : Parov consacra une grande partie de son temps à la recherche de savoirs anciens et de rituels oubliés qui pourraient l'aider à inverser la malédiction.

### **La Discrétion de Parov**

Parov comprit que pour réussir, il devait agir avec une extrême discrétion. Il évita de se faire connaître publiquement pour ne pas attirer l'attention de Malvan et de ses fidèles. Cette discrétion explique pourquoi si peu de personnes le reconnaissaient ou connaissaient ses véritables intentions.