

GENÈSE

L'INSTIGATION

On raconte qu'avant les royaumes, avant les peuples et avant même que le premier arbre n'étende ses branches vers le ciel, il n'existait qu'une ligne d'horizon. Une simple entaille séparant une mer infinie d'un ciel sans âge.

Aucun vent ne courait sur les eaux. Nulle vague ne venait mourir sur quelque rivage, puisqu'il n'existait encore ni plage, ni terre, ni montagne. Là-haut seulement brillaient quelques étoiles et, au milieu d'elles, une lumière plus ancienne que toutes les autres, la Lune d'Argent. Elle resplendissait comme le métal le plus pur, veillant sur les flots stériles et le firmament immobile.

Et puisque vous connaissez tous la Lune, mais qu'aucun d'entre vous n'a connu ce temps-là, il vous faudra bien croire l'Arpenteur que je suis lorsqu'il raconte ce qui vient ensuite.

Car sous son éclat se dressait, dit-on, la Citadelle du Temps. Là demeuraient les Quatre Aînés : Astramad, Ymnia, Réna et Senrazzar. Ils étaient anciens lorsque le temps lui-même était encore jeune, immortels, souverains et seuls maîtres d'une Création qui ne contenait encore rien à gouverner.

Imaginez leur ennui : une mer sans poisson, un ciel sans oiseau et pas même un mortel pour lever les yeux vers eux et leur reprocher la pluie.

Les jours, s'ils existaient déjà, s'écoulaient sans relief. La mer restait vide et le ciel muet. Les Quatre Aînés finirent par se lasser d'une éternité passée à contempler le néant. Alors, ils décidèrent que le silence avait assez duré.

Et la Création commença.

Astramad, le Façonneur

Le premier à quitter la Citadelle fut Astramad. On le décrit dans les plus anciens récits comme un Dragon ou un Léviathan céleste, si vaste que ses ailes auraient pu couvrir l'horizon et que ses griffes auraient fait passer les plus hautes montagnes d'aujourd'hui pour de vulgaires cailloux.

Astramad plongea dans les profondeurs de l'océan primordial. Il descendit si loin que même la lumière de la Lune d'Argent ne pouvait plus l'atteindre. Là, au fond des abysses, ses griffes rencontrèrent enfin la matière brute.

Alors le Façonneur se mit à l'œuvre. Il arracha la roche aux profondeurs et la souleva hors des eaux, puis la brisa, la pétrit et la sculpta. Sous ses griffes naquirent les premières terres ; il dressa les montagnes, creusa les vallées, ouvrit de profondes failles et étendit les plaines jusqu'aux horizons. Il travailla longtemps, très longtemps, et même les Dieux, paraît-il, finirent par avoir soif.

Astramad se pencha donc vers l'océan et en avala une immense gorgée, qu'il recracha aussitôt. L'eau était salée, amère et si déplaisante que son rugissement fit trembler les terres nouvellement façonnées. Le flot jaillit de sa gueule et s'engouffra dans les sillons laissés par ses griffes.

Ainsi naquirent les premiers fleuves. Ils descendirent des montagnes, serpentèrent à travers les plaines et remplirent les creux de la terre pour former les premiers lacs. Pour la première fois, l'eau apprit à cheminer et la terre apprit à boire.

Pourtant, quelque chose manquait encore. Astramad contempla son œuvre et ne vit que des montagnes noires sous une nuit éternelle. Alors le Léviathan leva la tête, inspira profondément et cracha son feu dans le ciel. La flamme traversa les ténèbres et s'y rassembla jusqu'à devenir un astre incandescent que nous appelons le Soleil.

Sa lumière se répandit sur la Création, sa chaleur caressa les terres et fit étinceler les océans. Pour la première fois, les ombres apparurent, car il faut bien de la lumière pour que l'ombre puisse exister.

Mais Astramad remarqua bientôt quelque chose d'étrange. Sous l'éclat du nouvel astre, la Lune d'Argent projetait dans les cieux une lueur pourpre, comme si une seconde lune cherchait à naître de son ombre. Le Façonneur, charmé par cette couleur, tendit ses griffes vers elle. Il recueillit la lueur rouge, l'enveloppa de son souffle glacé et la suspendit parmi les étoiles.

Ainsi naquit la Lune de Sang. Dès lors, trois lumières veillèrent sur la Création : le Soleil ardent, la Lune d'Argent et sa sœur écarlate. Le jour et la nuit commencèrent alors leur danse.

Seulement, Astramad avait encore oublié quelque chose. Le Soleil chauffait désormais les terres sans répit. Alors le grand dragon déploya ses ailes et, à mesure qu'il les battait, l'air frémit avant de se mettre à courir jusqu'à ce que les vents parcourent le monde. Ils poussèrent les nuages, rafraîchirent les terres et soulevèrent les océans. Les premières vagues vinrent mourir contre les rivages, emportant la pierre et la rapportant sous forme de sable et de galets. Le monde respirait enfin et, avec son premier souffle, commença la course du temps.

Ymnia et Réna

Depuis la Citadelle, Ymnia et Réna avaient contemplé l'œuvre de leur frère. Les deux Sœurs célestes descendirent à leur tour. Ymnia posa les pieds sur la terre nue et s'agenouilla. Elle plongea ses mains dans le sol façonné par Astramad, y déposa les premières semences, puis attendit. Rien ne se produisit.

Alors, dit-on, elle sourit, car la nature ne se commande pas : elle se cultive. Sous la chaleur du Soleil, nourries par les eaux d'Astramad et dispersées par ses vents, les graines commencèrent à germer. Une première pousse perça la terre, bientôt suivie par une multitude d'autres. Les racines fendirent le sol, les herbes recouvrirent les plaines et des fleurs aux couleurs innombrables s'ouvrirent sous les trois astres, tandis que les arbres s'élevaient vers le ciel et que les premières forêts couvraient les vallées.

Ymnia marcha longtemps à travers la Création et, partout où ses doigts effleuraient le sol, quelque chose poussait. Voilà pourquoi les anciens la nommèrent Mère de la Nature. Mais une forêt sans chant demeure une forêt bien silencieuse. Alors vint Réna.

La Gardienne des Âmes parcourut les terres verdoyantes de sa sœur, plongea ses mains dans les eaux, toucha les arbres et posa son front contre les montagnes. Puis elle insuffla son souffle dans la Création, et le monde s'éveilla.

Les mers frémissaient de vie et les forêts se remplirent de bruissements. Des créatures parcoururent les plaines, d'autres gagnèrent les montagnes, certaines plongèrent dans les océans tandis que d'autres prirent leur envol pour rejoindre les vents d'Astramad.

Mais Réna ne s'arrêta pas là. Elle façonna des âmes capables de contempler le monde et de comprendre qu'elles en faisaient partie. Ainsi apparurent les premiers êtres pensants. Les anciens les nommèrent les Éthers, premiers-nés des peuples qui viendraient un jour parcourir Hélyngard. Ils étaient nombreux, différents de forme, de pensée et de tempérament, et Réna s'en réjouit, car elle savait qu'un monde où tous les êtres seraient semblables serait presque aussi ennuyeux que celui qu'ils venaient de quitter. Alors la vie prospéra. Les générations se succédèrent et les Éthers apprirent à bâtir, à aimer, à transmettre et à rêver.

Pendant un temps, la Création connut la paix. Mais toute histoire possède un moment où les enfants cessent de rire, et dans celle-ci, ce moment porte le nom de Senrazzar.

Senrazzar

Le quatrième Aîné n'était pas demeuré étranger à la Création. Il avait lui aussi participé à l'œuvre de ses semblables, car Senrazzar était alors l'Aîné de l'épreuve et du changement. Il enseignait que rien ne devait demeurer éternellement ce qu'il était, que l'adversité pouvait fortifier les êtres et que les obstacles obligeaient les peuples à apprendre, à s'adapter et à devenir davantage qu'ils n'étaient à leur naissance.

Il aimait, dit-on, prendre l'eau pour exemple : sous la morsure du froid, elle devient glace ; sous la caresse du feu, elle devient vapeur, mais jamais elle ne cesse véritablement d'être ce qu'elle est. Ainsi, selon lui, les êtres devaient apprendre à changer pour mieux affronter le monde qui les entourait.

Astramad préservait, Ymnia faisait croître, Réna renouvelait et Senrazzar transformait. Il fut un temps où nul ne voyait de mal à cela. Puis quelque chose changea.

Les récits ne disent pas ce qui frappa Senrazzar. Certains prétendent qu'il découvrit quelque chose au-delà des étoiles, d'autres racontent qu'une maladie existait avant même les Dieux et qu'elle attendait simplement son heure. D'autres encore affirment que nul ne devrait chercher la réponse.

Les Arpenteurs, eux, vous diront seulement ceci : un Dieu tomba malade, si lentement que ses semblables ne comprirent pas immédiatement ce qui lui arrivait. Son Essence changea, puis ses pensées avec elle. Ce qui autrefois éprouvait commença à tourmenter, ce qui transformait commença à corrompre et ce qui poussait les êtres à devenir meilleurs ne chercha bientôt plus qu'à les faire devenir autres.

Senrazzar descendit parmi les Éthers et, partout où il passa, quelque chose se brisa. Les rêves devinrent cauchemars, l'amour engendra la jalousie, la peur devint haine et la colère réclama

vengeance. Les premières guerres éclatèrent. Frères et sœurs levèrent les armes les uns contre les autres, et les peuples qui avaient appris ensemble à bâtir apprirent désormais à détruire.

Mais le pire restait à venir, car la maladie qui rongait Senrazzar ne demeura pas enfermée dans son esprit : elle atteignit son Essence.

Les anciens récits racontent qu'un jour, le Dieu malade saigna. Une première goutte de son sang tomba sur la terre, bientôt suivie par d'autres, jusqu'à devenir une pluie sombre. Là où elle touchait le sol, les plantes noircissaient, les animaux se déformaient, les corps changeaient et les esprits semblaient dans des folies que Réna elle-même ne parvenait plus à apaiser.

Le sang de Senrazzar n'était plus celui d'un Aîné. Quelque chose de nouveau était né de son affliction, quelque chose qui n'aurait jamais dû exister : le Ranor.

La Guerre des Aînés

Réna fut la première à comprendre l'ampleur du désastre. Elle appela Astramad et Ymnia, puis tous trois vinrent trouver leur frère. On ignore les paroles qu'ils échangèrent. Peut-être tentèrent-ils de le raisonner, peut-être Senrazzar les supplia-t-il de l'aider, ou peut-être n'y avait-il déjà plus rien en lui qui souhaitât être sauvé. Les légendes ne s'accordent pas sur ce point, mais toutes racontent ce qui suivit.

Les Aînés se firent la guerre.

Leur affrontement ébranla la Création. Astramad arracha des montagnes entières pour les jeter contre son frère, qui les réduisit en poussière. Les vents devinrent tempêtes, les océans quittèrent leurs rivages, le feu tomba du ciel et des terres furent englouties tandis que d'autres s'élevaient des profondeurs.

Ymnia vit brûler ses forêts et Réna entendit les âmes de ses enfants emplir le monde de leurs lamentations. Lorsque Senrazzar fut enfin vaincu, la Création qu'ils avaient façonnée ensemble n'était plus que l'ombre de ce qu'elle avait été.

Astramad forgea alors des entraves capables de retenir un Dieu. Senrazzar fut enchaîné et les trois Aînés l'éloignèrent de la Création qu'il avait corrompue. Ils découvrirent cependant bientôt une terrible vérité : écarter Senrazzar ne suffisait pas, car le Ranor s'était déjà répandu dans la terre, dans les eaux, dans la chair et jusque dans les âmes. L'Essence malade du Dieu continuait de gagner la Création et nul ne savait comment l'arrêter.

Astramad pouvait briser des montagnes et Réna guider les âmes, mais ni l'un ni l'autre ne pouvait arracher le Ranor de la Création sans détruire avec lui tout ce qu'ils avaient voulu sauver. Alors Ymnia comprit ce qu'il fallait faire.

Le Sacrifice d'Ymnia

La Mère de la Nature contempla une dernière fois les forêts qu'elle avait fait naître, les rivières d'Astramad et les créatures auxquelles Réna avait offert une âme. Puis elle fit son choix et ouvrit

son Essence à la Création. Ce ne fut ni du sang, ni de la lumière, ni du feu. Ou peut-être fut-ce tout cela à la fois ?

Les récits disent qu'une clarté blanche parcourut le monde, traversant les montagnes, les forêts et les océans. Là où elle rencontrait la corruption de Senrazzar, celle-ci reculait.

Les êtres frappés par le Ranor retrouvèrent parfois leur esprit, les terres mourantes refleurirent et, pour la première fois depuis le commencement de la catastrophe, la Création cessa de dépérir. Ainsi naquit la Théurgie, l'Essence pure d'Ymnia, une force de préservation opposée à la corruption du Ranor.

Mais aucun des Aînés n'avait prévu ce qui arriva ensuite. Malgré tout ce qui les opposait désormais, l'Essence d'Ymnia et celle de Senrazzar provenaient d'une même origine et, lorsqu'elles se rencontrèrent au cœur de la Création, elles réagirent. La lumière se mêla à l'ombre, la préservation rencontra la transformation et deux forces que tout semblait opposer s'enlacèrent sans parvenir à se détruire. De leur confrontation naquit quelque chose qu'aucun Dieu n'avait voulu.

Cette force nouvelle n'appartenait ni entièrement à Ymnia, ni entièrement à Senrazzar. Les mortels pourraient un jour apprendre à la percevoir, à la canaliser et à la façonner selon leur volonté. Les anciens l'appelèrent l'Agrégation. Nous autres avons depuis longtemps préféré un mot... plus simple : la magie.

Alêm

Mais le salut de la Création avait exigé son prix. Ymnia s'effondra. Astramad accourut auprès d'elle et Réna prit sa sœur dans ses bras, mais celle qui avait donné naissance aux forêts avait versé tant de son Essence dans le monde qu'il ne restait presque plus rien d'elle.

Alors, pour la première fois depuis que le temps avait commencé sa course, Astramad pleura. Réna aussi, et l'on raconte que là où tombèrent leurs larmes naquirent des fleurs qui ne poussent aujourd'hui nulle part ailleurs.

Ils refusèrent pourtant de laisser leur sœur disparaître. Ensemble, Astramad et Réna recueillirent ce qui demeurait d'Ymnia. Le dragon façonna un joyau capable de préserver ce qu'aucune pierre mortelle n'aurait pu contenir, puis Réna y déposa l'être de sa sœur. Ils lui donnèrent un nom : Alêm. Ymnia y fut préservée, ni véritablement vivante comme elle l'avait été autrefois, ni abandonnée à la mort. Son Essence continua de rayonner à travers la Création, alimentant la Théurgie qu'elle avait offerte au monde.

Ainsi naquit Alêm, l'Ancrage théurgique.

Astramad et Réna emportèrent alors le joyau loin des terres ravagées et le dissimulèrent au plus profond d'une forêt que nul mortel ne connaissait encore. Au-dessus d'Alêm, ils firent croître un arbre, mais pas un arbre comme ceux que vous voyez depuis vos fenêtres : celui-ci était si ancien que ses racines auraient pu enlacer des montagnes et que ses branches semblaient porter le firmament.

Sous ses racines reposa Ymnia. Et tant qu'Alêm demeurerait préservée, la Théurgie continuerait de couler dans la Création. Et pour préserver ce lieu et en garder le secret, l'Arbre engendra l'humble peuple des Sylves, veilleurs des étendues boisées !

La naissance des Hélydes

Mais la catastrophe avait laissé une blessure que même le sacrifice d'Ymnia ne pouvait entièrement refermer. La Création se fissura et ce qui avait autrefois appartenu à un même monde commença à se séparer.

Autour de Senrazzar et de son Essence malade se forma un royaume où le Ranor régnait sans partage. Les terres s'y assombrèrent, les formes s'y tordirent et les brumes avalèrent les horizons. On donna à ce monde le nom de Mel'védeth. Là sa corruption trouva un domaine capable de la contenir et là seraient rejetés, bien plus tard, ceux que les mortels apprendraient à craindre sous le nom de Sublimés.

À l'opposé de ce royaume corrompu se forma Tévérass, un monde baigné par la Théurgie. Là, l'Essence d'Ymnia n'était plus une simple lumière parcourant la matière : elle était la matière et imprégnait les terres, les cieux et les êtres qui y demeuraient. Tévérass devint le domaine de ceux que les récits nomment les Tévériens, êtres façonnés par la Théurgie et gardiens d'un monde que nul mortel ne pourrait contempler longtemps sans être consumé par sa puissance.

Entre ces deux Hélydes demeura le monde blessé d'Astramad, celui où Ymnia avait fait pousser les premières forêts, où Réna avait insufflé les premières âmes et où le Ranor avait rencontré la Théurgie.

Hélynggrad, le monde des mortels. Ni entièrement théurgique, ni entièrement ranorique, Hélynggrad fut condamné à vivre entre deux forces primordiales et devint, précisément pour cette raison, le seul lieu connu où pouvait exister l'Agrégation.

Les anciens lui donnèrent parfois un autre nom : le Pont des Forces Primordiales. Car Hélynggrad se tient encore aujourd'hui entre Tévérass et Mel'védeth, entre ce qui préserve et ce qui corrompt, entre ce qui demeure et ce qui transforme. De leur équilibre dépend notre monde.

Le Val et le Voile

Mais vous pensez peut-être que trois mondes suffisent à compliquer une histoire. Les Dieux, semble-t-il, n'étaient pas de cet avis.

Lorsque les Hélydes se séparèrent, elles ne s'éloignèrent jamais complètement les unes des autres. Entre elles demeura un espace sans véritable ciel ni véritable terre, un endroit où les frontières deviennent incertaines et où les chemins ne conduisent pas toujours là où ils devraient. Cet endroit se nomme le Val. Nul ne sait s'il existait déjà avant la fracture de la Création ou s'il naquit avec elle.

Même les Arpenteurs ne prétendent pas connaître toutes les réponses. Nous tenons à notre réputation.

Le Val devint le monde entre les mondes. Afin d'empêcher les Essences de se déverser librement d'une Hélyde à l'autre, une frontière se dressa entre elles, invisible et impalpable, mais plus solide que les murailles des plus grandes citadelles.

Le Voile.

Depuis lors, Tévérass, Mel'védeth et Hélyngrad demeurent séparées, du moins la plupart du temps, car aucune muraille n'est éternelle, pas même celle qui sépare les mondes.

Il existe des lieux où le Voile s'amincit, où l'on entend parfois des voix qui ne viennent d'aucune gorge et où des chemins apparaissent alors qu'ils n'existaient pas la veille. Lorsque les frontières cèdent, il arrive même que quelque chose parvienne à passer d'un monde à l'autre.

Voilà pourquoi les anciens nous apprennent à ne jamais suivre une lumière inconnue dans les bois. Vous pouvez rire. Les disparus riaient probablement aussi.

L'héritage de la Création

Ainsi naquit la Création telle que nous la connaissons. D'un océan sans rivage et d'un ciel sans vent naquirent les terres, les fleuves et les montagnes. Du souffle d'Astramad vinrent les vents et les astres ; des mains d'Ymnia naquit la nature ; du souffle de Réna vinrent les âmes et les premiers peuples. De l'affliction de Senrazzar naquit le Ranor, du sacrifice d'Ymnia la Théurgie et, lorsque ces deux Essences se rencontrèrent, les mortels héritèrent de l'Agrégation, de la magie.

Un héritage que personne n'avait prévu. Peut-être est-ce pour cette raison qu'elle nous ressemble autant, capable aussi bien de guérir que de blesser, de bâtir que de détruire, de protéger que de corrompre.

Les Dieux façonnèrent la Création, mais ils ne décidèrent pas de tout ce qu'elle deviendrait. C'est peut-être là le véritable héritage qu'ils nous laissèrent.

Car Astramad nous donna un monde, Ymnia lui donna la vie et Réna nous donna une âme. Quant à Senrazzar, avant que son Essence ne sombre, il nous enseigna malgré lui une dernière vérité : rien de ce qui existe ne demeure éternellement inchangé.

Alors souvenez-vous de cette histoire lorsque vous regarderez le Soleil disparaître derrière l'horizon. Regardez la Lune d'Argent, cherchez sa sœur rouge parmi les étoiles et rappelez-vous qu'avant les royaumes, avant les guerres et avant même que les peuples ne donnent un nom aux terres qu'ils habitaient, tout restait encore à écrire.

Il en va de même pour nous. Car les œuvres de ces âges sont closes, mais les nôtres ne le sont pas encore, et il reste suffisamment de pages pour poursuivre cet ouvrage.