

L'INSTIGATION

LA NAISSANCE DE LA CRÉATION

Au commencement, il n'y avait qu'une ligne d'horizon. Une entaille fragile séparant la mer infinie du ciel profond. Là-bas, au loin, se reflétaient les lueurs éparses des étoiles... et, dominant tout, une présence plus ancienne que les âges. On la nommait Lune.

Elle resplendissait comme l'argent le plus pur, veillant sur des flots stériles et un firmament figé. Et sous son éclat, dressée comme une promesse immobile, se tenait la Citadelle du Temps, bastion des Aînés. Là résidaient les Dieux antiques : intemporels, souverains, enfermés dans une paix si parfaite qu'elle en devenait lourde.

Les jours, s'ils existaient, s'écoulaient sans relief. La mer restait vide. Le ciel restait muet. Et les Dieux, lassés de contempler un monde sans monde, décidèrent enfin de rompre la stérilité. Ils entreprirent de forger une création nouvelle. Un lieu où ils ne seraient plus seuls. Ils étaient quatre. Quatre divinités colossales, égales en puissance, mais promises à façonner des destins opposés. Chacun d'eux portait en soi le pouvoir de créer, de briser, de métamorphoser la réalité.

Le premier se nommait Astramad.

On le décrivait comme un Léviathan-dragon, vaste et prodigieux. Il plongea ses pattes titaniques dans les abysses et en arracha la matière brute : roche, sable, terre. Sous ses griffes, tout se plia. Il sculpta, concassa, souleva. Montagnes, plaines, falaises béantes, il grava la surface du monde de sillons profonds, comme on grave un serment dans la pierre.



À l'aube du Commencement

Le labeur le rendit avide. Alors Astramad but l'océan à grandes gorgées. Mais l'eau salée lui arracha un râle : amère, hostile, étrangère. Dans une colère sourde, il la recracha. Le flot se répandit dans les crevasses qu'il avait ouvertes, et là naquirent les premiers fleuves, les premières rivières, les premiers lacs. L'eau apprit à cheminer. La terre apprit à boire. Un cycle commença.

Pourtant, malgré cette œuvre, le monde restait plongé dans une nuit sans fin. Alors Astramad leva la tête et cracha son feu dans le ciel. Dans l'obscurité, il forgea un astre incandescent : le Soleil. Sa chaleur éteignit la terre, et la lumière, pour la première fois, eut un visage. Mais le dragon ne détourna pas longtemps son regard. Dans le firmament, la Lune d'argent, frappée par la naissance du Soleil, se teintait d'une nuance pourpre. Cette ombre rouge le captiva. Astramad la saisit, l'enveloppa d'un souffle glacé, et l'éleva jusqu'aux constellations. Ainsi naquit la Lune de Sang, suspendue aux côtés de sa sœur d'argent. Désormais, trois lumières régnent : le froid de la Lune,

l'envoûtement de la Lune de Sang, et le feu éternel du Soleil. Le jour et la nuit entamèrent leur danse.

Mais la chaleur devint accablante. Alors Astramad déploya ses ailes et s'éleva. Là où il battait l'air, naissaient des vents. Là où il passait, les cieux se mettaient en mouvement. Les vagues apprirent à se former et à mourir sur les rivages, déposant sable et galets comme des offrandes. Le monde, enfin, s'équilibra. Et la roue du temps commença sa course.

Depuis leur palais lunaire, deux autres Aînées contemplaient cette naissance avec émerveillement : Ymnia et Réna, les Sœurs célestes. Inspirées par la beauté nouvelle, elles voulurent, elles aussi, y apposer leur marque. Elles semèrent des graines portées par les vents nouveaux.



Ymnia, Mère de la Nature, fit germer la vie végétale. Sous la caresse du Soleil et la promesse fertile de la terre, ses semences devinrent forêts profondes, bosquets foisonnats, plaines verdoyantes, champs de fleurs aux mille couleurs. La création, jadis nue, s'habilla de verdure.

Réna, Gardienne de la Vie, insuffla l'étincelle des âmes. Elle insuffla vies aux mers, aux vallées, aux montagnes. Et de ces âmes naquirent les Éthers, premiers-nés de toutes les races : une multitude de formes et de pensées, apportant au monde sa diversité. Alors la vie prospéra. Et c'est précisément là... que l'ombre commença à gronder.

Le quatrième Aîné se nommait Senrazzar.

Il regardait la création de ses pairs, et quelque chose en lui refusait de s'y reconnaître. Dans son cœur, l'orgueil et la colère prirent racine. Comment créer des êtres si fragiles, si imparfaits... sans rien exiger d'eux en retour ? L'amertume le rongea. Son essence changea. Des desseins noirs traversèrent son esprit, lentement, siècle après siècle, jusqu'au jour où il descendit sur la terre. Et partout où il passa, il sema le doute.

Les rêves devinrent cauchemars. L'amour se changea en haine. La joie s'arma de colère. La guerre éclata parmi les Éthers. La création se déchira... et cela ne lui suffit pas. Dans un geste de démence, Senrazzar dégaina son épée colossale... et mutila son propre corps. De sa plaie jaillit un flot de sang sombre, écarlate, empoisonné. Cette essence malade se répandit sur le monde et engendra un pouvoir pernicieux : le Ranor.

Là où il touchait la terre, il tordait le vivant. Il déformait les peuples, enfantait monstres et fléaux, brisait les esprits et plongeait les âmes dans la folie. Le monde sombra. L'équilibre était rompu. Réna alerta les autres. Et l'inévitable commença.

Astramad, Ymnia et Réna affrontèrent Senrazzar. Un combat titanesque ébranla ciel et terre. Le tonnerre rugit. Les lames fendirent le monde. Et finalement, la Trinité triompha. Senrazzar fut enchaîné. Entravé par un métal forgé par Astramad. Et scellé dans les profondeurs d'une montagne de feu, là où jamais la lumière du jour ne pénétrerait. Mais le Ranor, lui, demeurait.

Invisible. Insidieux. Enraciné dans les replis du monde comme une gangrène. Il contaminait les cœurs, pervertissait les âmes, corrompait la nature... car l'essence malade restait liée au Dieu Noir. Tant qu'il vivrait, il demeurerait un ancrage. La Trinité, incapable d'éliminer l'un des leurs, avait choisi l'emprisonnement plutôt que la destruction. Alors Ymnia fit ce qui était nécessaire.

Par amour de leur œuvre, elle versa à son tour son essence sur la terre. Son sang purifia partiellement la création et donna naissance à la Théurgie, force divine opposée à la noirceur de Senrazzar. Mais les Dieux ignoraient une chose : les deux énergies, dans les fibres mêmes du monde, s'entremêlèrent. De leur rencontre naquit une troisième voie. Une magie malléable, façonnée par la volonté des vivants. L'Agrégation. Et ce fut... la magie.

Ymnia, épuisée, s'effondra. Pour préserver ce qu'il restait d'elle, Réna et Astramad versèrent leurs larmes et forgèrent le joyau d'Além. Ils y déposèrent le corps de leur sœur, faisant de cet artefact l'ancrage de la Théurgie dans la création. Puis ils le dissimulèrent au cœur de la plus profonde des forêts. Un arbre protecteur s'éleva au-dessus du joyau, dernière demeure de la Déesse Mère.

Blessés et las, Réna et Astramad divisèrent alors la création en trois hélydes.

La première devint un royaume sombre, rongé par le Ranor, un lieu de ténèbres contenues : Mel'vèdeth, celle que l'on souhaite oublier... là où le Dieu Noir demeure faible et détenu.

La seconde fut Hélyngard, monde des vivants, creuset de l'Agrégation, refuge des mortels. En langue ancienne, Hélyngard signifie « *Pont des Forges Primordiales* ». C'est là que se rencontrent lumière et ombre... Théurgie et Ranor... bonté et cruauté.

La troisième, Tévrass, scella l'accès à la divinité. Réna et Astramad décrétèrent que seuls des êtres purs, non marqués par le Ranor, pourraient y résider. Ainsi naquit le plan des dieux. Mais dans le plus grand secret... une quatrième hélyde se tissa.

Caché entre les mondes, le Val, où le temps s'efface, demeure invisible et silencieux. Un chemin de dangers liant les trois hélydes par-delà le Voile. Là, des forces patientent, chuchotent, complotent... prêtes, peut-être, à troubler l'équilibre.

Pourquoi ?

Pour nous élever jusqu'à l'apogée de notre destinée... ou pour nous précipiter, impitoyablement, dans la désolation et le tourment ?

Les pages de cette histoire... restent encore à écrire.