

TRAITÉ DES ARCANES

LES HÉLYDES

L'ARCHITECTURE DES MONDES

Depuis les premiers jours de la Création, les érudits cherchent à comprendre la véritable nature du monde. Pourquoi certaines régions sont-elles plus sensibles à la magie que d'autres ? D'où proviennent les Essences qui nourrissent l'Agrégation ? Comment expliquer les anomalies qui surgissent parfois sans raison apparente ?

Les réponses à ces questions ont longtemps appartenu au domaine des mythes. Pourtant, plusieurs aranyes d'observations menées par l'Académie de Messara ont permis d'élaborer une théorie aujourd'hui largement admise : celle des Hélydes.

Elles sont les grands plans qui composent l'architecture de l'univers connu. Chacune possède sa propre nature, ses propres lois et entretient une relation particulière avec les Essences Primordiales. Parmi elles, trois occupent une place centrale dans l'équilibre de la Création.

Tévérass, l'Hélyde théurgique, abrite la source de la Théurgie. Mel'vèdeth, l'Hélyde ranorique, est liée au Ranor, à Senrazzar et aux Sublimés. Enfin, Hélyngard constitue le plan conjonctoire où les deux Essences se rencontrent pour donner naissance à l'Agrégation, que les mortels nomment plus simplement magie. Ce dernier plan compose également le lieu de résidence des êtres mortels, notre terre.



Tévérass, l'hélyde théurgique

Tévérass est le berceau de la Théurgie, l'Essence primordiale de lumière, d'ordre et de préservation. Cette Hélyde demeure inaccessible aux mortels et nul témoignage fiable ne permet d'en dresser une description précise. Les récits qui nous sont parvenus proviennent essentiellement des traditions religieuses, des textes anciens et de quelques témoignages attribués aux Tévériens.

Les érudits s'accordent toutefois sur plusieurs points. Tévérass serait un monde entièrement imprégné de Théurgie pure. Là-bas, l'Essence divine ne se limite pas à alimenter l'arcane : elle compose la matière elle-même. Les paysages, les créatures et jusqu'aux habitants de cette Hélyde seraient constitués de la même essence que celle qui nourrit les enchantements théurgiques.

Les Tévériens, descendants spirituels des Aînés, y résideraient encore aujourd'hui. Leur existence demeure toutefois sujette à débat dans certains milieux académiques, malgré les nombreux récits historiques attestant de leur influence.

L'accès à Tévérass est rendu impossible par les lois mêmes qui régissent l'équilibre des Hélydes. La Théurgie pure possède une puissance telle qu'aucun mortel ne pourrait la supporter durablement. Les rares théories évoquant une traversée de cette frontière concluent presque systématiquement à la destruction de l'individu. Pour cette raison, la Théurgie n'atteint Hélynggrad qu'au travers d'un unique Ancrage, dont le flux alimente indirectement l'Agrégation.

Mel'vèdeth, l'hélyde ranorique

À l'opposé de Tévérass se trouve Mel'vèdeth, l'Hélyde du Ranor. Contrairement aux croyances populaires, les érudits ne considèrent plus aujourd'hui le Ranor comme une essence étrangère à la Création. Les travaux les plus récents suggèrent qu'il constitue une altération de la même souche primordiale que la Théurgie.

Mel'vèdeth serait née lorsque Senrazzar, frappé par l'affliction qui engendra le Ranor, fut isolé du reste de la Création. Au fil des siècles, cette Hélyde devint le reflet de sa corruption. Là où Tévérass symbolise l'ordre, Mel'vèdeth incarne la transformation, la mutation et la corruption. Les témoignages décrivent un monde de brumes sombres, de terres déformées et de structures noires et imposantes telle l'obsidienne.

Cette Hélyde est également le domaine des Sublimés. Liés au Ranor par leur nature même, ils y trouvent une stabilité impossible à maintenir sur Hélynggrad. Les archives de Messara rapportent en effet que tout Sublimé présent trop longtemps sur le plan conjonctoire finit rejeté vers Mel'vèdeth, l'Hélyde à laquelle sa nature ranorique est désormais liée.

Comme pour Tévérass, les mortels ne peuvent survivre à une exposition prolongée à l'essence pure de Mel'vèdeth. C'est pourquoi le Ranor n'atteint notre monde qu'à travers un Ancrage soigneusement contenu.

Hélynggrad, l'hélyde conjonctoire

Hélynggrad est le monde des mortels. C'est ici que convergent les influences de la Théurgie et du Ranor. Lorsque les deux essences se rencontrèrent durant les premiers temps de la Création, elles donnèrent naissance à une nouvelle forme d'arcane : l'Agrégation. Contrairement aux Essences Primordiales, cette magie peut être manipulée par les mortels. Elle constitue l'essence propre du plan conjonctoire et alimente l'ensemble des pratiques arcaniques connues.

L'existence même d'Hélynggrad dépend de l'équilibre entre les flux provenant de Tévérass et de Mel'vèdeth. Si l'un venait à dominer totalement l'autre, les conséquences pourraient être

catastrophiques pour la stabilité du monde. C'est pourquoi l'étude des flux, des Ancrages et des perturbations arcaniques demeure l'une des préoccupations majeures de l'Académie de Messara.

Le Val, le monde entre les mondes

Entre les Hélydes s'étend une dimension intermédiaire que les érudits nomment le Val. Invisible aux yeux de la plupart des mortels, ce lieu constitue une frontière mouvante reliant les différents plans de la Création. Les traditions religieuses le décrivent comme le passage obligatoire des âmes après la mort. Selon ces croyances, les défunts empruntent une route connue sous le nom de Voie des Lamentations. Ils y attendent le jugement de l'Héliaste, gardien du Val, passeur des âmes et maître des chemins invisibles.

Au-delà de son importance spirituelle, le Val joue également un rôle fondamental dans l'équilibre cosmologique. Les frontières entre les Hélydes y sont plus fines qu'ailleurs, faisant de cette dimension un carrefour naturel entre les réalités. C'est également dans le Val que surviennent la majorité des phénomènes liés aux ruptures du Voile, que l'on appelle aujourd'hui des Hestres.

Le Voile, la frontière des réalités



Les Hélydes ne sont pas simplement séparées par la distance. Elles sont isolées les unes des autres par une structure invisible que les Conservateurs nomment le Voile.

Celui-ci constitue la frontière fondamentale de la Création. Il délimite les réalités, contient les Essences Primordiales et empêche leur propagation incontrôlée d'un plan vers un autre.

Sans lui, les flux théurgiques et ranoriques se déverseraient librement à travers les Hélydes, provoquant un déséquilibre susceptible de menacer l'existence même d'Hélyngrad.

Bien que remarquablement stable, le Voile n'est pas inaltérable. Certaines perturbations magiques, certains phénomènes naturels ou certaines interventions volontaires peuvent l'affaiblir. Lorsque cela se produit, des anomalies apparaissent. Les manifestations les plus mineures se traduisent par des distorsions arcaniques locales.

Les plus graves peuvent provoquer l'apparition de passages incontrôlés entre les Hélydes. Ces fractures, Hestres, en langage académique, constituent aujourd'hui l'une des principales préoccupations du Cercle des Conservateurs.

Les Ancrages, puits des Essences Primordiales

Les Ancrages sont des points de convergence où les frontières séparant les Hélydes deviennent suffisamment fines pour permettre le passage des Essences Primordiales. Ils constituent les sources mêmes de l'équilibre arcanique d'Hélyngrad.

L'Ancrage théurgique permet à la Théurgie de nourrir le plan conjonctoire. Son équivalent ranorique assure le maintien du flux opposé. Ensemble, ils alimentent la réaction qui donne naissance à l'Agrégation.

Les Ancrages ne sont ni des portes ni des passages ordinaires. Ils représentent des phénomènes cosmologiques d'une complexité extrême. Leur stabilité conditionne directement celle du monde. Pour cette raison, leur localisation exacte demeure l'un des secrets les mieux gardés par le Cercle des Conservateurs.

« Comprendre les Hélydes revient donc à comprendre l'équilibre même de la Création. Car si les Essences Primordiales en constituent les fondations, les Hélydes en forment l'architecture. »