



Les Chroniques

Anna Sokalska

Les Chroniques

© 2023 Team17 Digital Limited.

Published by: Team17 Digital Limited

Production & Direction: Stan Just

Writing: Anna Sokalska

Proofreading & Editing: Ewa Popielarz

Illustrator: Dominika Bochenek

Localization: Roboto Global

eBook adaptation: Piotr Najar / UNO Kooperatywa

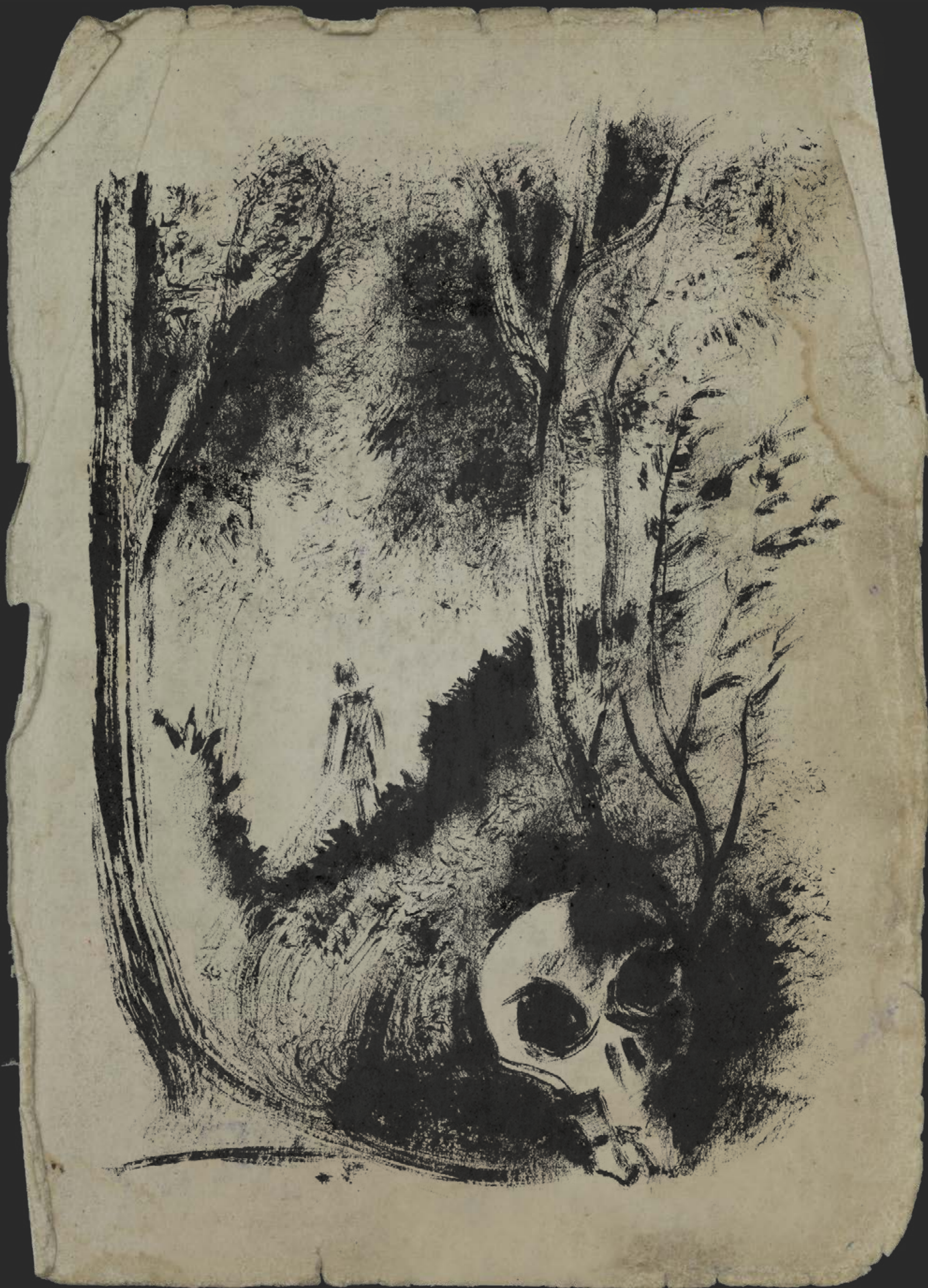
Table des matières

1. *Loués soient les dieux véritables!*
2. *L'éveil du tout Premier*
3. *La source infinie*
4. *Une solitude réconfortante*
5. *L'Eau de vie*
6. *La naissance de la jalousie*
7. *L'œuvre de Vèlès*
8. *L'ombre de l'imprudence*
9. *Le royaume de Nav*
10. *Le retour de la solitude*
11. *L'incarnation du tonnerre*
12. *La création de la Femme*
13. *La création de l'Homme*
14. *La naissance de Daboh*
15. *L'Âge du bonheur*
16. *Le royaume doré*
17. *Le présent de Praboh*
18. *La fin de l'intemporalité*
19. *La rédemption des âmes*

20. *Les messagers de Vélès*
21. *La dualité des âmes*
22. *L'Âge du malheur*
23. *L'affliction de Mokoch*
24. *La fausse promesse*
25. *La crainte et l'impuissance*
26. *La descente du Soleil*
27. *Le cœur divin*
28. *Le squelette de la Terre*
29. *Les lames divines*
30. *L'arrivée des ténèbres*
31. *Les caprices du Feu*
32. *La conflagration*
33. *La conspiration*
34. *Le prince de Nav*
35. *La tentation du Feu*
36. *Le Feu corrompu*
37. *Le cortège enflammé*
38. *Les blasphèmes de Svarog*
39. *La nourriture du Feu*
40. *L'horrible engeance*
41. *Le seigneur de la Nuit*
42. *La Voix des horreurs*

43. *La révolte des horreurs*
44. *Le sacrifice de Mokoch*
45. *La naissance d'une déesse*
46. *La gardienne de l'équilibre*
47. *L'appel de la Surface*
48. *Le progrès divin*
49. *La pourriture*
50. *La désillusion de Dolya*
51. *La genèse des Voix*
52. *La marque divine*
53. *Le récit de Libushka*
54. *Le récit des Voix*
55. *Les incantations*
56. *La confrontation*
57. *La méfiance*
58. *Les présents de Daboh*
59. *Les présents de Péroun*
60. *À propos des artefacts*
61. *À propos de Dolya*
62. *La Grande Malédiction*
63. *De la renommée des Voix*
64. *Les preuves du pouvoir divin*
65. *La défaite de Vélès*

66. *Le jour du jugement dernier*
67. *L'appréhension*
68. *La chute de la première Voix*
69. *La trahison*
70. *Le malheur*
71. *L'étreinte de la mort*
72. *Le conciliabule*
73. *L'exil*
74. *L'errance*
75. *Bohan*
76. *La renaissance de l'unité*
77. *Les héros divins*
78. *L'Alliance*
79. *La chute du monde*
80. *L'impiété*
81. *Le crépuscule des Voix*
82. *La chute de Praboh*



I. *Loués soient les dieux véritables!*

Bénis soient ceux qui se souviennent, car seuls les souvenirs et la foi dans les dieux véritables peuvent nous sauver des odieux usurpateurs.

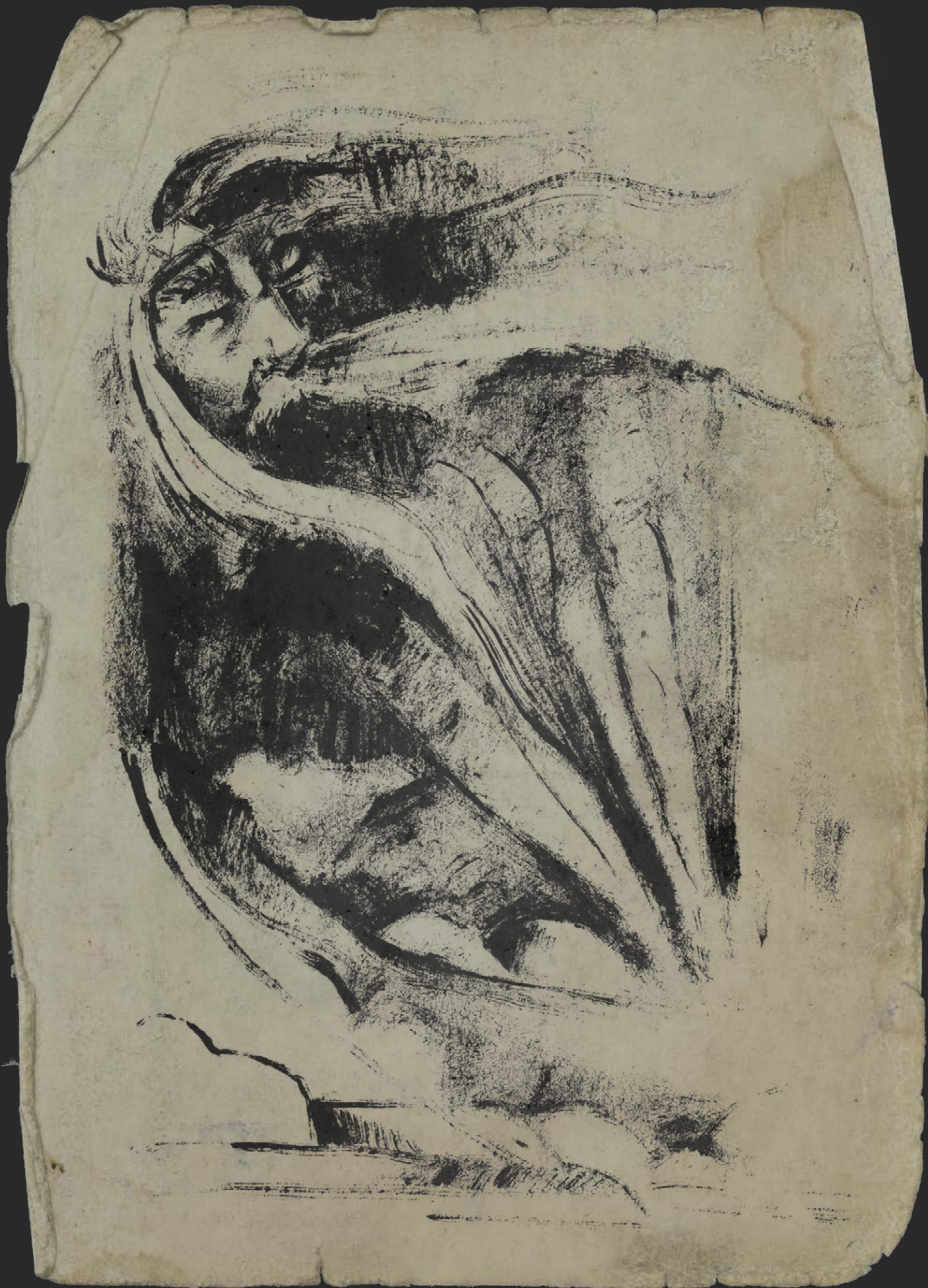
Que la tentation et la malédiction puissent vous épargner !
Que les Cieux restent purs, tandis que la vermine corrompt la Terre ! Que l'air qui emplit les poumons de l'homme d'esprit soit revigorant, mais que la terre qui engloutira son corps soit traître. Ne convoitez pas l'or qui se cache sous le sol, car il gangrène les esprits faibles par la folie.

Souvenez-vous de ce récit et vous serez sauvés !

Car depuis d'innombrables générations, je suis Ga'al, la fidèle Voix de Dolya, la Fille Divine. Je fus le fils de l'homme qui fut le fils de la femme dont le corps et l'âme furent créés avec la bénédiction de la miséricordieuse Mokoch.

Tel est le témoignage des anciens et l'unique vérité ! Cette époque est révolue, mais le souvenir demeure et nos descendants perpétueront notre histoire pour les siècles à venir.

Loués soient les dieux véritables !

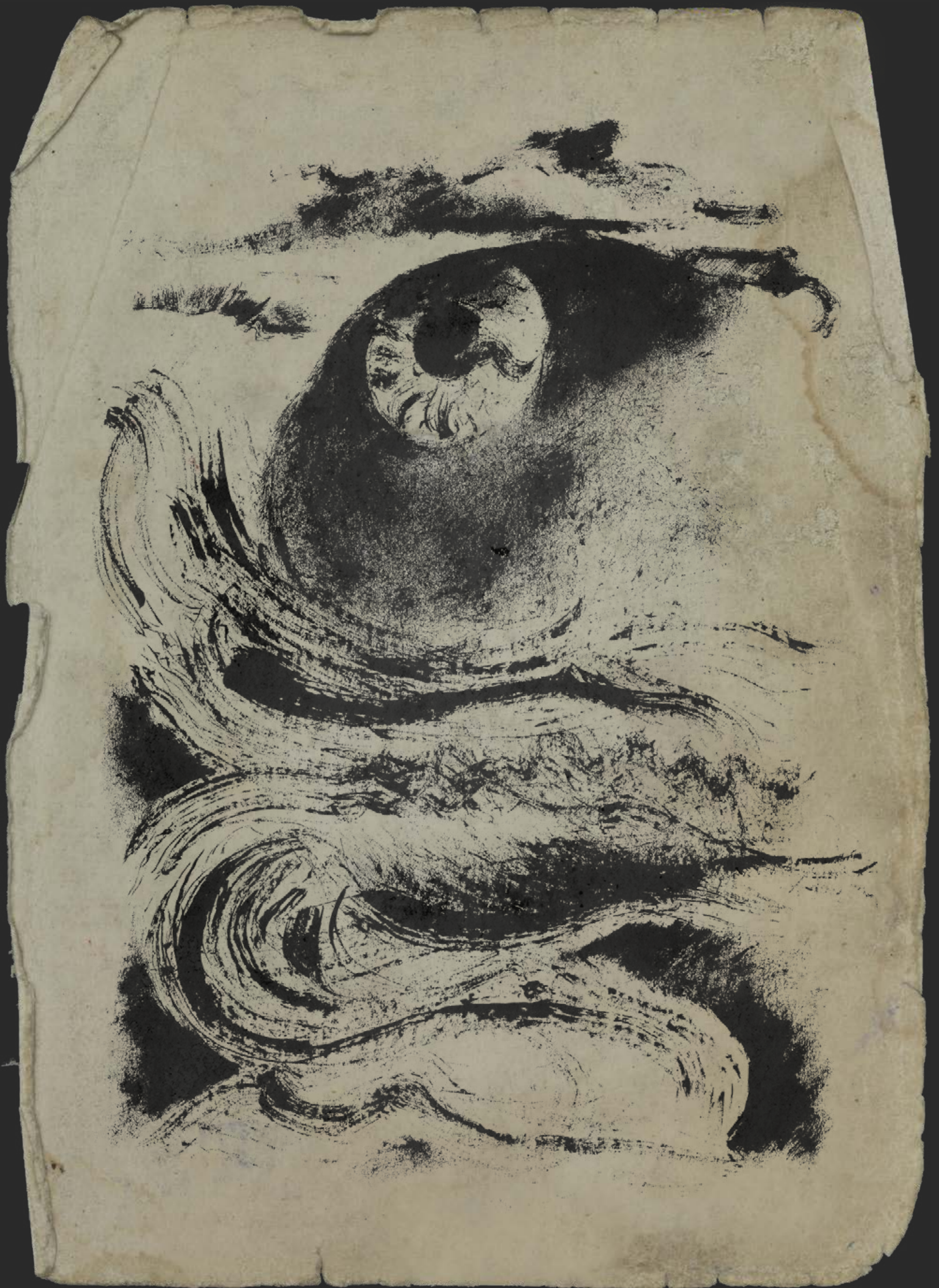


2. *L'éveil du tout* *Premier*

Au commencement, il y avait les Cieux et les Cieux étaient vastes, bons et débordaient de pouvoir. Jamais aucun esprit humain n'aurait la capacité de comprendre la paix et la sagesse qui les imprégnaient. Toute chose dans l'univers avait la forme du plus sacré des souffles, essence intacte de l'âme, divinité parmi les divinités, prémices de toute vie.

Puis, les Cieux, bons par nature, semblèrent s'éveiller d'un long sommeil. Ils émergèrent et se condensèrent comme la rosée, et leur conscience éclaira le monde telle la source de l'infini. Ainsi naquit Praboh, le père des Hommes, le maître des Cieux, celui qui eût insufflé la vie, léger comme la brise et fort comme la tempête.

Sa terre était merveilleuse, toujours rayonnante, douce, infinie et insouciant.



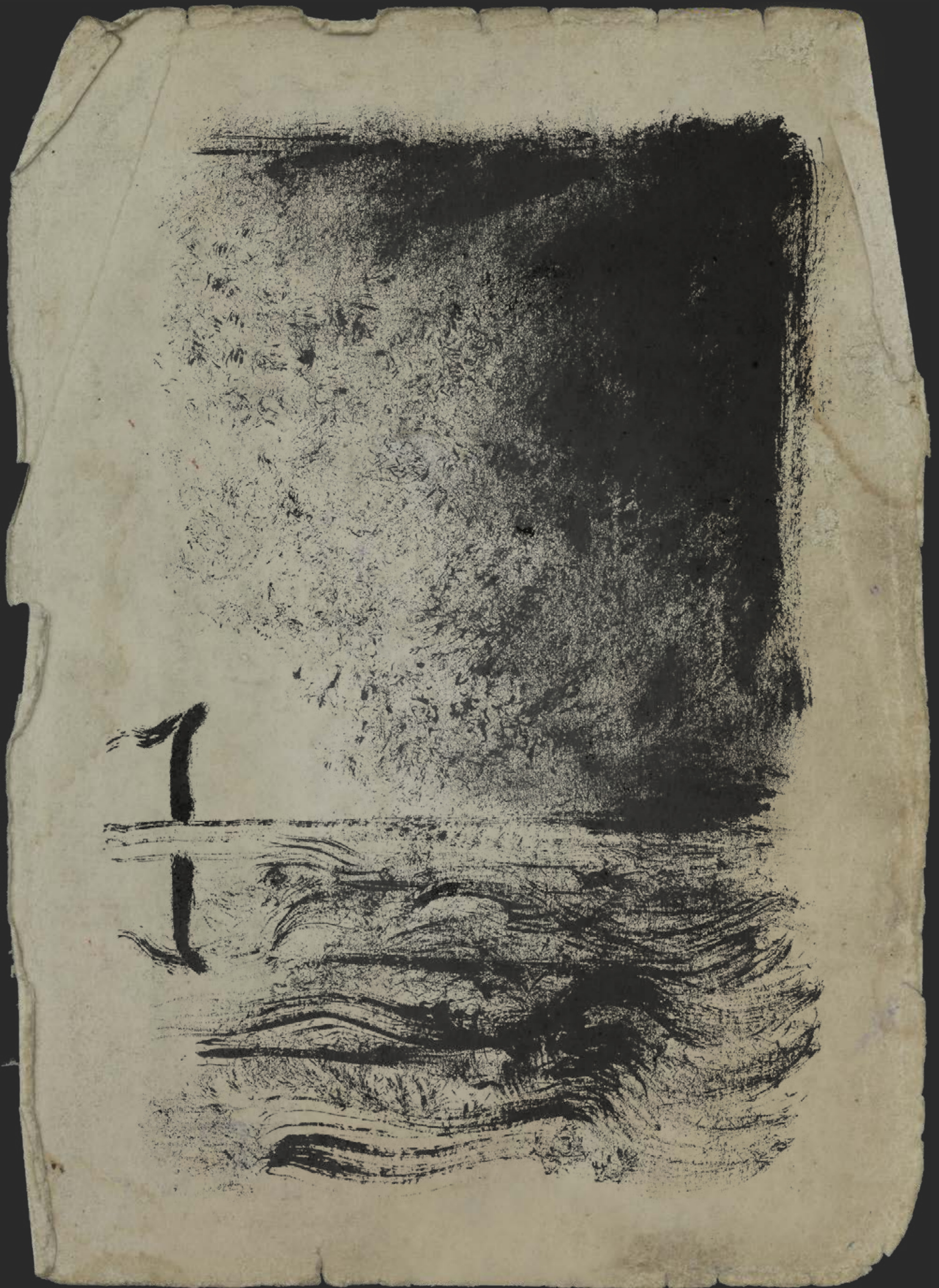
3. *La source infinie*

Praboh était bon et sa terre était d'une beauté sans pareille, car elle était vide et prête à accueillir toute chose. Son pouvoir était celui de la création, et tout ce qui recevait son souffle divin voyait le jour et ornait les Cieux. Pourtant, aucune création ne lui apportait de joie, puisqu'il pouvait tout prédire. Vide était la création, aussi légère et brillante que Praboh lui-même.

Et Praboh parcourait les Cieux, animé par sa soif de l'inconnu ! Il désirait voir l'orée de sa terre ; hélas, sa pensée s'étendait sans limites, le plongeant dès lors dans un espace infini.

Il ne rencontrait jamais personne dans cette immensité incommensurable et, terrifié par sa solitude, par le silence et par la prédictibilité des Cieux, il se mit à pleurer.

Des larmes diluviennes s'écoulèrent de ses yeux telles des chutes d'eau. Lorsque des milliers de souffles divins remuèrent le vide, l'océan apparut sous les yeux de Praboh.



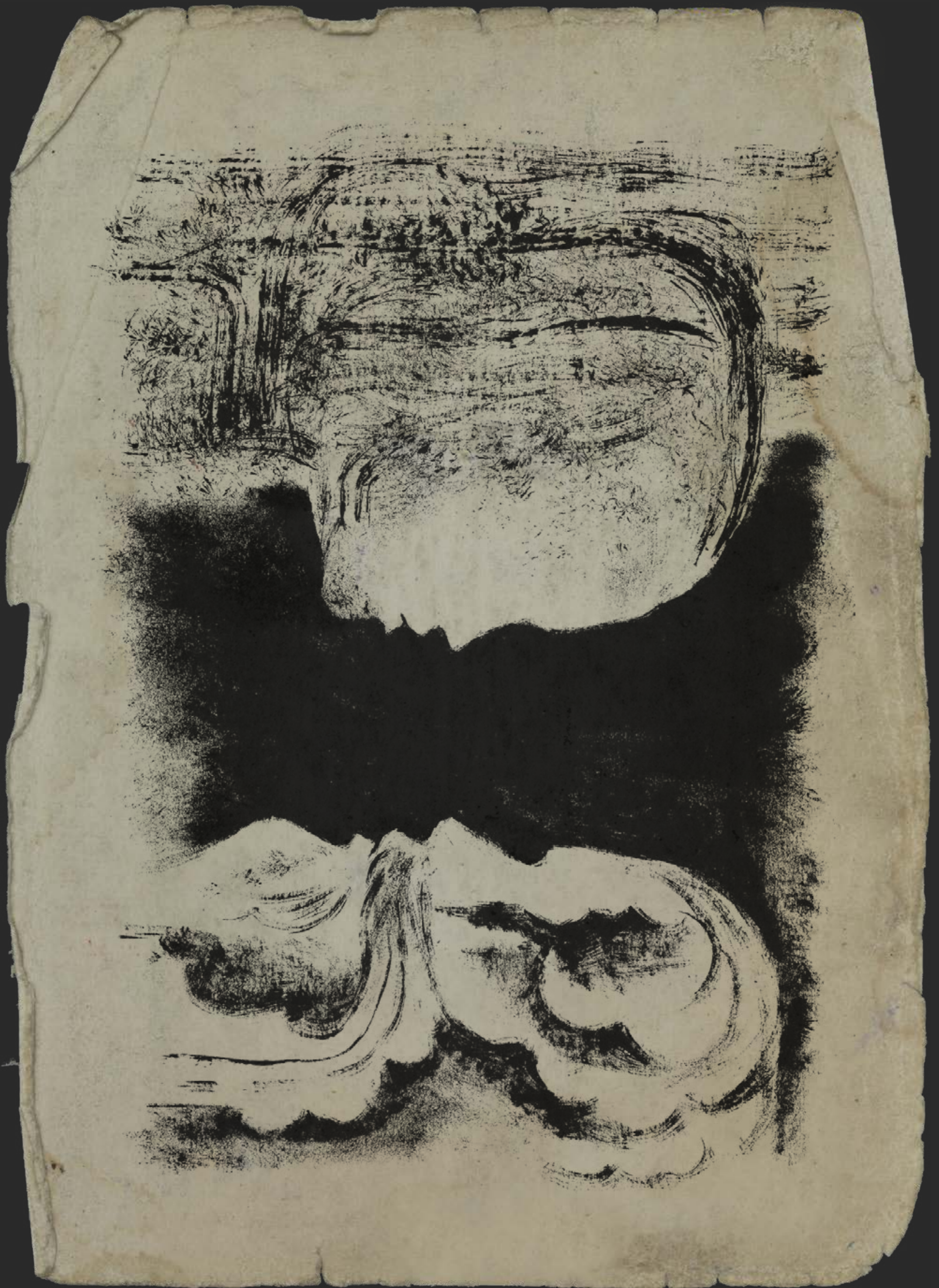
4. *Une solitude réconfortante*

Quand Praboh vit son reflet à surface de l'océan, son cœur fut transpercé par le désespoir. Car son silencieux reflet le suivait désormais où qu'il aille et sa solitude n'en était que plus terrible !

Praboh se lamenta auprès de son reflet, et son souffle, qui accompagnait éternellement ses mots, fit osciller la surface de l'océan, comme une mère berçant son enfant en pleurs.

Après avoir avoué ses inquiétudes et ses espoirs, Praboh, très affecté, tomba enfin dans un sommeil agité. Lorsqu'il se réveilla, une silhouette se tenait près de son reflet. Malgré tous ses efforts, il ne parvint guère à voir à travers la surface impénétrable de l'eau, d'ordinaire si claire et si limpide.

Dès lors que la matière des Cieux se divisa, Praboh ne fut plus l'être unique et parfait. Bien que sensiblement différent et donc nimbé de mystère, ce nouvel élément était son égal. Praboh décida alors de s'approcher de la surface de l'eau.



5. *L'Eau de vie*

Praboh contempla la surface de l'océan et ne put ni voir à travers elle, ni détourner les yeux.

Tout à coup, sous son reflet dans l'eau, il aperçut un être si juste et empreint de bonté et de compassion qu'un de ses souffles divins lui échappa. Praboh se tint là, comme pétrifié, enchanté par cette scène.

L'eau prit alors vie et la mystérieuse et miséricordieuse Mokoch naquit. Ces êtres provenaient du même néant et vivaient tous les deux dans la solitude, ils souhaitèrent donc se rapprocher. Mais leur union était impossible, car ils étaient de natures différentes, bien qu'ils fussent aussi proches que les deux faces d'une même pièce. Séparés par un horizon sans fin, ils ne pouvaient se toucher.



6. *La naissance de la jalousie*

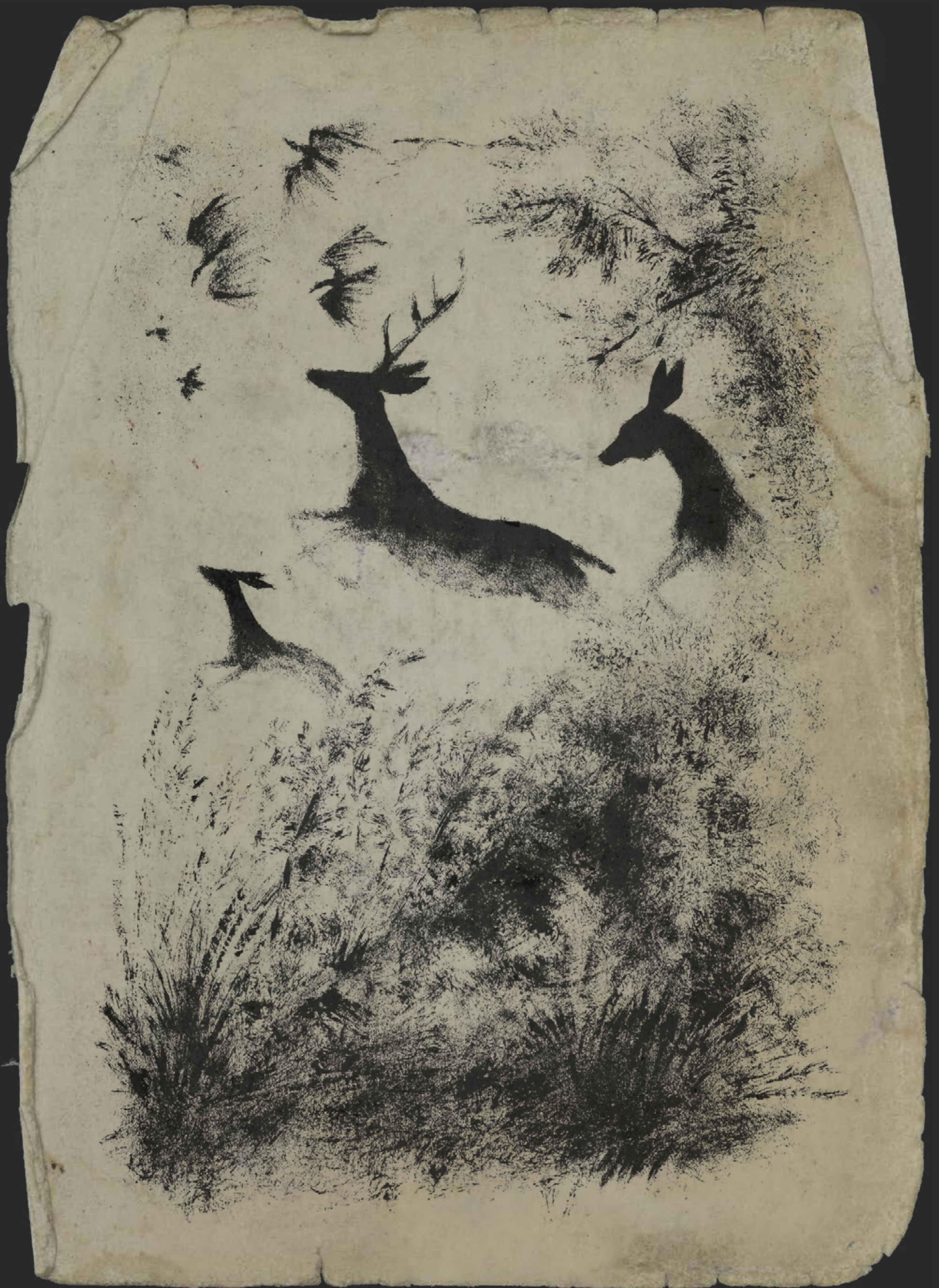
L'amour est riche et fertile et, comme le sol sur lequel on bâtit une maison, sa fondation est solide. Il est comme un pont qui relie les choses et comme une route qui mène vers l'avant. Mais est-il enclin à l'avarice ? N'attire-t-il pas tel un marécage et ne dévore-t-il pas ses propres cultures pour les faire pousser à nouveau, sans cesse ?

L'amour que se portaient Praboh et Mokoch était à la fois beau et vrai. D'un nuage rassemblant leurs souffles et leurs vagues émergea une douce et chaude plage de sable d'or.

Alors, les dieux descendirent sur la Terre dorée pour se rejoindre en une étreinte et leurs corps divins éclatèrent de désir et de satisfaction, de peur et de soulagement, de joie et de tristesse, de curiosité et de béatitude.

Réchauffée par leurs sucs divins, la Terre tressaillit et s'éveilla au contact de leurs pieds ; mais ce désir et cette affection ne lui étaient pas destinés ! La Terre le comprit et trembla de jalousie.

Ainsi s'éveilla Vélès, ivre d'un amour divin qui ne lui était
pourtant pas adressé. Le désir s'écoulait de ses lèvres et le
pouvoir providentiel de la création étincelait entre ses doigts
; Praboh s'en aperçut, tout comme Mokoch.

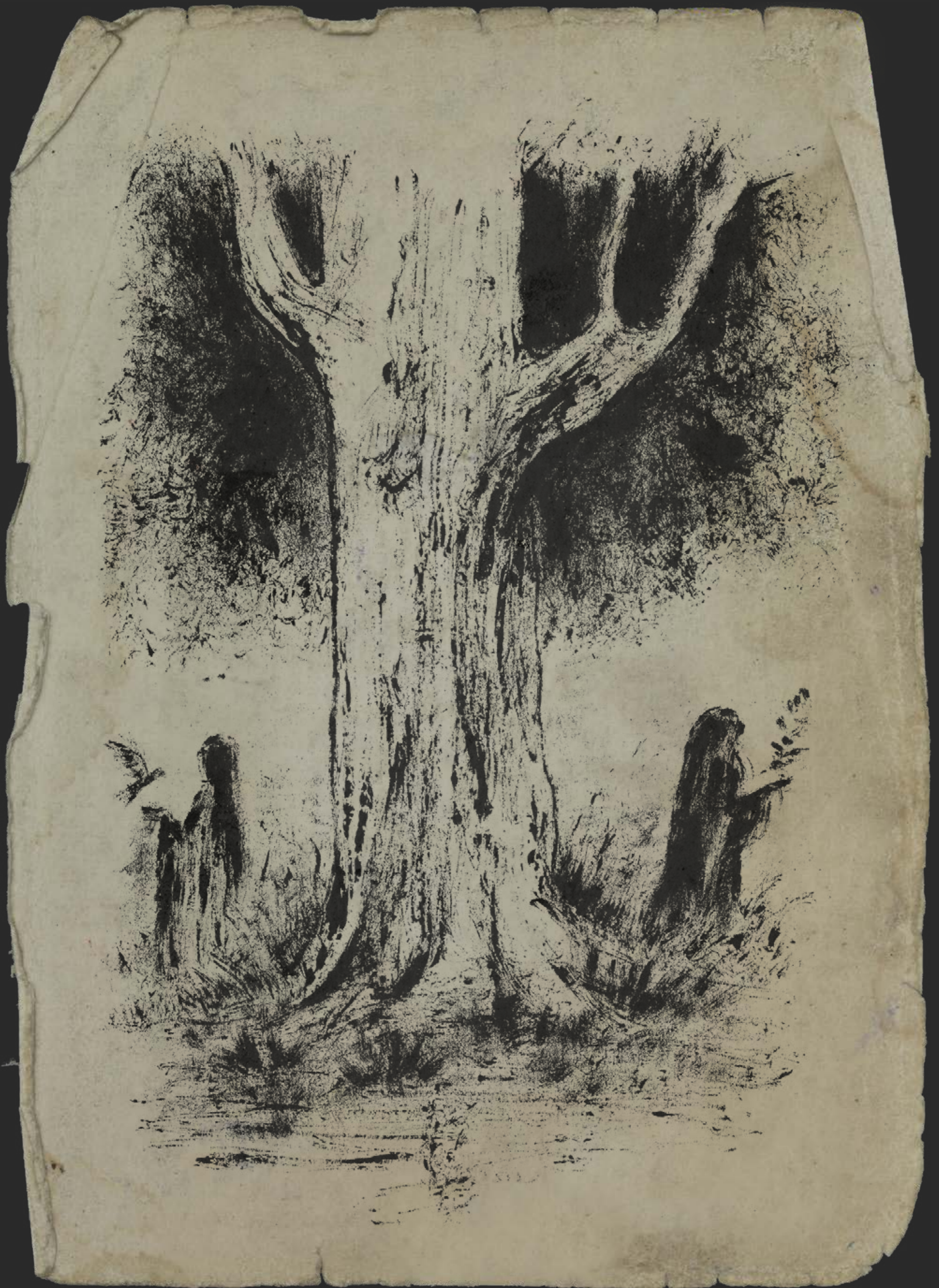


7. *L'œuvre de Vélès*

Bien que ce fût le Vent qui sculptait les montagnes, dispersait le sable et murmurait dans les vallons, rien n'était plus cher à la Terre que l'Eau, car elle embrassait ses côtes et caressait ses failles avec sa myriade de doigts argentés, puis baignait ses fissures pour atteindre ses grottes sombres et profondes.

C'est ainsi que Vélès tomba amoureux de Mokoch et la choisit pour être la seule à éteindre sa soif. Il pouvait sentir son contact et la force de son énergie divine, car elle était la vie, la miséricorde et la patience incarnées.

Vélès puisa l'Eau d'un ruisseau et humecta le sable rouge chauffé par son amour divin. De la glaise ainsi créée, il donna forme à des plantes et à des animaux, et lorsqu'il était satisfait, il leur insufflait la vie grâce au pouvoir divin qu'il puisait dans les chuchotements enchantés portés par le vent.



8. *L'ombre de l'imprudence*

Le monde était magnifique, luxuriant et animé par des créatures omniprésentes. Sa fertilité et sa douceur étaient si grandes que Praboh crut à une création de sa maîtresse, Mokoch, offerte par affection et gratitude. Il regarda en toute quiétude les plantes pousser et les animaux vagabonder, tandis que ses yeux et son cœur débordaient de joie. Alors, il attendit l'appel de sa bien-aimée, convaincu qu'elle lui montrerait bientôt son présent et lui ferait visiter le monde.

Pendant ce temps, Mokoch reconnut le souffle et le pouvoir de Praboh dans la création émergente. Elle crut à un présent de son amant, offert en signe de loyauté et de dévouement et décida alors de lui laisser le temps de le terminer en paix.

Toutefois, les épais troncs d'arbres, les fleurs aux couleurs vives, les cerfs aux pas légers et les ours infatigables attisaient sa curiosité et éveillaient son admiration. Alors, elle les suivit en secret, loin des yeux de Praboh, pour ne pas le troubler en lui révélant avoir vu sa création inachevée.



9. *Le royaume de Nav*

Mokoch parcourut le monde et se retrouva au pied d'une grande montagne formée par la terre emportée par le vent et soulevée par des secousses. Elle y trouva l'entrée d'une grotte sombre et froide, formée au contact de l'eau, à la fois tendre et chaude. Éreintée par son voyage, elle s'approcha d'un ruisseau limpide dans l'espoir d'y reprendre des forces. Elle découvrit avec surprise que son lit était couvert d'or ! Elle n'avait jamais rien vu de si beau, de si brillant, de si désirable. Elle leva la tête et vit, dans une partie plus sombre de la grotte, le même or, qui brillait d'une lumière vacillante pleine de promesses indescriptibles.

Confiante et curieuse, Mokoch pénétra dans le tunnel sombre qui menait aux portes du royaume de Vélès. À cet instant, la Terre trembla et la seule issue s'effondra, piégeant Mokoch dans le royaume souterrain de Nav !



10. *Le retour de la solitude*

Les eaux du monde s'assombrirent et se troublèrent davantage. Lorsque les courants cessèrent de couler, un silence lourd et nauséabond emplit l'air.

Praboh descendit alors, rongé par l'inquiétude, car Mokoch ne l'avait toujours pas convoqué pour lui offrir son présent. Il parcourut le monde de long en large, mais ne parvint pas à retrouver sa bien-aimée.

Praboh prononça son nom et tendit l'oreille, mais tout cela en vain. Seuls les animaux hurlèrent des paroles inintelligibles qui ne lui portèrent guère conseil.

De retour dans les Cieux, Praboh se mit à chercher des traces de son amante céleste, car il comprit que s'il ne la trouvait pas à la Surface, elle devait être dissimulée sous terre, à l'abri des regards.



II. *L'incarnation du tonnerre*

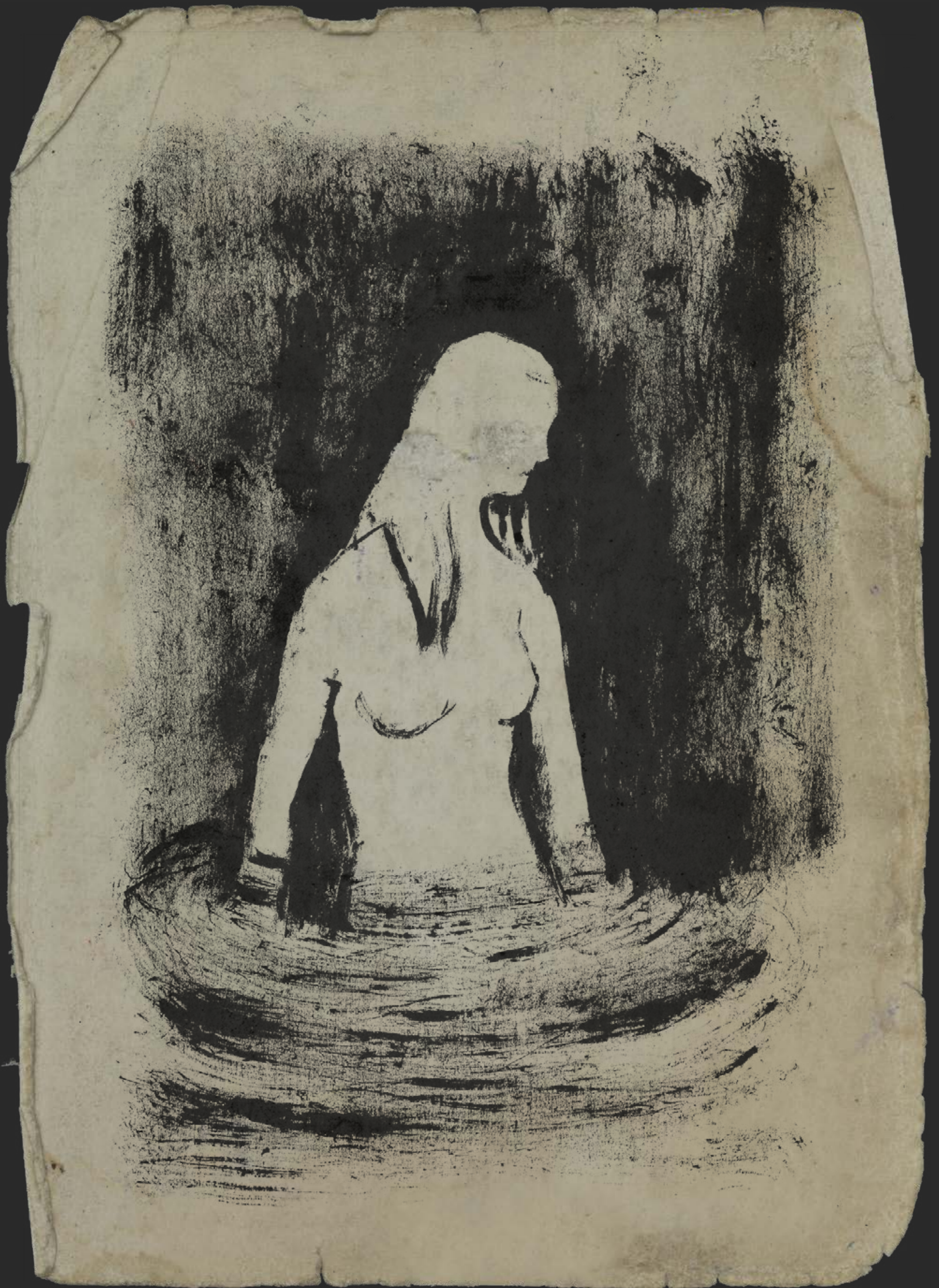
L'affliction, la colère et la peur s'emparèrent de l'esprit désormais agité et désemparé de Praboh, et ses pouvoirs se mirent à vibrer dans l'air frissonnant. De noirs nuages se formèrent et recouvrirent toute la surface de la Terre, effrayant les animaux et formant une terrible tempête qui fendit le ciel d'éclairs lourds de pouvoir divin. Des larmes divines se mirent à couler, tandis que les vents firent rage dans les forêts et agitèrent de nouveau les rivières.

Les Cieux étaient en colère ! Ils maudirent, jurèrent et crièrent leur désespoir. C'est de ces éclairs et du tonnerre, de cette férocité, de cette bravoure et de cette vertu que naquit Péroun, le Vengeur divin, l'ennemi de tous les ennemis de Praboh.

Les piliers des Cieux et de la Terre tremblèrent, car le pouvoir de Péroun s'étendait bien au-delà des nuages et jusqu'à la terre ferme. Face à lui, les animaux prenaient la fuite et même les arbres les plus robustes s'inclinaient.

Le maître du tonnerre était impétueux et toujours sûr de lui. Alors, comme le monde n'abritait que trois autres dieux, Pra-

boh des Cieux, Mokoch de l'Eau et Vélès de la Terre, Péroun
tourna son regard vindicatif vers le seigneur de Nav et lui
lança une accusation tonitruante.



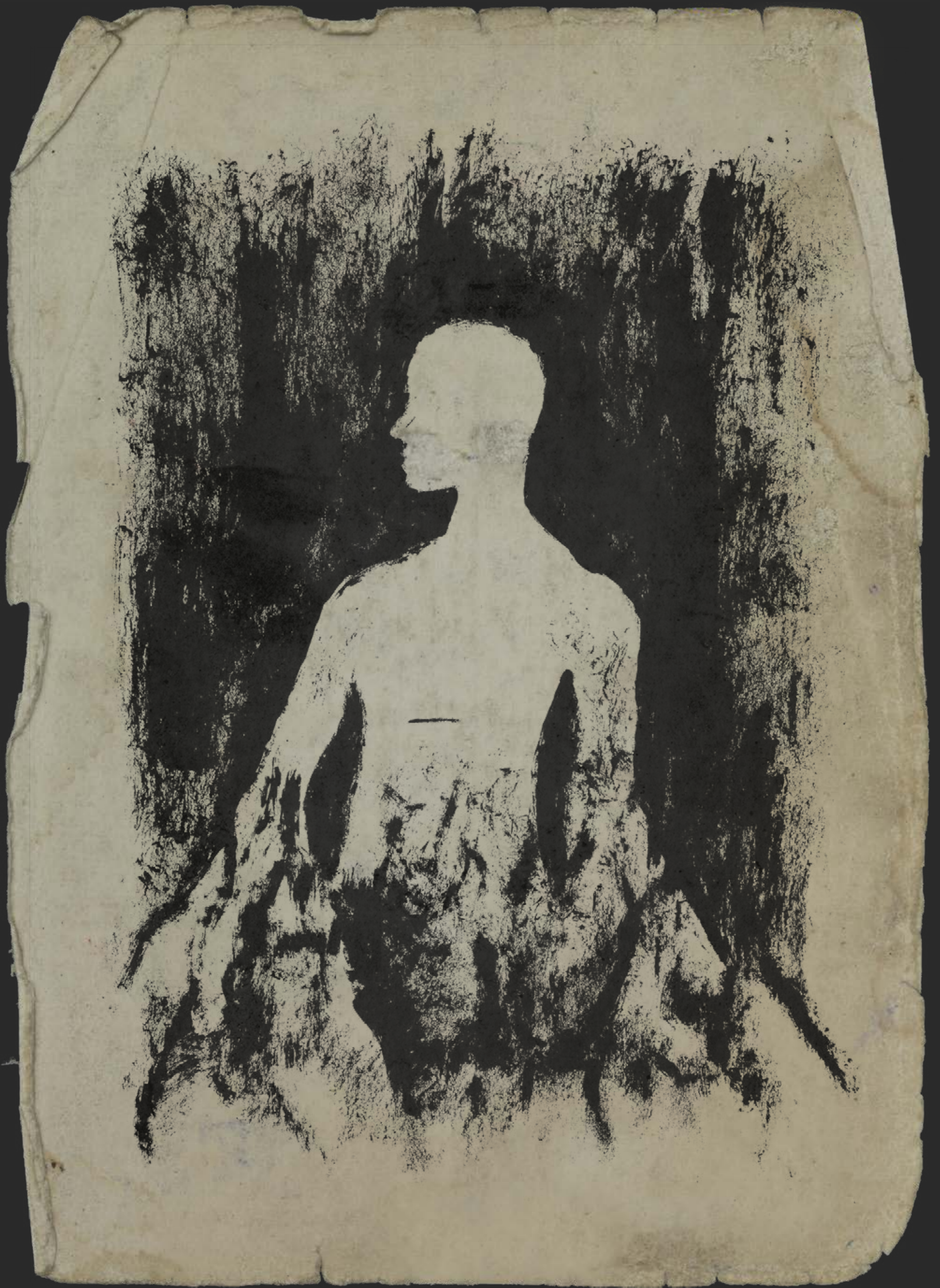
12. *La création de la Femme*

Péroun gronda et lança des éclairs, mais son pouvoir ne pouvait atteindre ce qui se trouvait sous terre, là où Vélès se terrait, dans le royaume de Nav. Toutefois, ayant prêté serment à Praboh, il persévéra, sombrant chaque instant un peu plus en sa frénésie vengeresse, jusqu'à ce que ses forces l'abandonnent en silence.

Le désir de revoir Mokoch faisant dépérir Praboh, il décida de descendre sur Terre. Mais celle-ci était souillée et rocailleuse, et cela lui rappela Vélès ; alors il se dirigea vers la rivière déchaînée pour s'en repaître comme d'un souvenir. Là, il puisa de l'eau pure et, de ses mains divines, il donna aux gouttes cristallines la forme de sa bien-aimée.

C'est ainsi que Praboh créa l'être humain et l'appela : femme. De son souffle, il anima ses poumons et son cœur, et l'Eau de vie qui imprégnait son corps lui accorda la bonté et l'amour, la patience et la compréhension, le mystère et la fertilité.

Praboh posa la femme sur le sol et l'observa. Faite à l'image de Mokoch, elle était pleine de curiosité, mais demeurait un mystère.



13. *La création de l'Homme*

La femme regardait sous chaque pierre et suivait les traces des animaux, mais elle craignait les grottes sombres, évitait les ours et manquait d'endurance pour les longs voyages. Et par-dessus tout, elle était seule et fragile.

Alors, Praboh descendit une nouvelle fois sur Terre et prit l'odieuse roche de Vélès, car il était sage ! La Terre ne pouvait pas vivre sans sa précieuse Eau et sa dureté semblable à celle d'une montagne lui permettait de résister à la pluie, aux vents et aux tempêtes.

Il choisit alors le plus robuste des rochers et le sculpta à son image, puis lui insuffla la vie et l'appela : homme. Sa création était solide comme un roc et elle aimait la femme, comme Vélès et Praboh aimeraient Mokoch s'ils fusionnaient en un seul être. L'homme était aussi tendre qu'il était violent et aussi attentionné qu'il était jaloux. Il protégea la femme des bêtes, la nourrit et l'accompagna pendant les longs voyages.



14. *La naissance de Daboh*

Les voyant proliférer, Praboh se réjouit que des êtres faits à son image et celle de Mokoch puissent s'aimer et arpenter la Terre, beaux, heureux et tout puissants.

Il était encore plus heureux de voir les humains curieux et avides d'explorer le monde, car il pensait qu'avec l'aide de l'homme, la femme parviendrait à trouver les portes du royaume de Nav, où Praboh pouvait sentir la présence de Mokoch grâce à son souffle divin.

Sa joie, son espoir et sa fierté rayonnèrent alors dans les Cieux tel un gigantesque flambeau de pouvoir et le Soleil apparut pour absorber toute la lumière divine.

Le Soleil rayonnait de beauté, de brillance et de chaleur, et les humains se mirent à le vénérer plus passionnément que le vent invisible qui emplissait leurs poumons. Mais cela n'inquiéta pas Praboh, car le Soleil était son enfant et devait permettre aux humains de continuer à chercher Mokoch.

Débordant de pouvoir divin et nourri des prières des humains, le Soleil s'éveilla et ainsi naquit Daboh, gardien du peuple et lieutenant de Praboh.



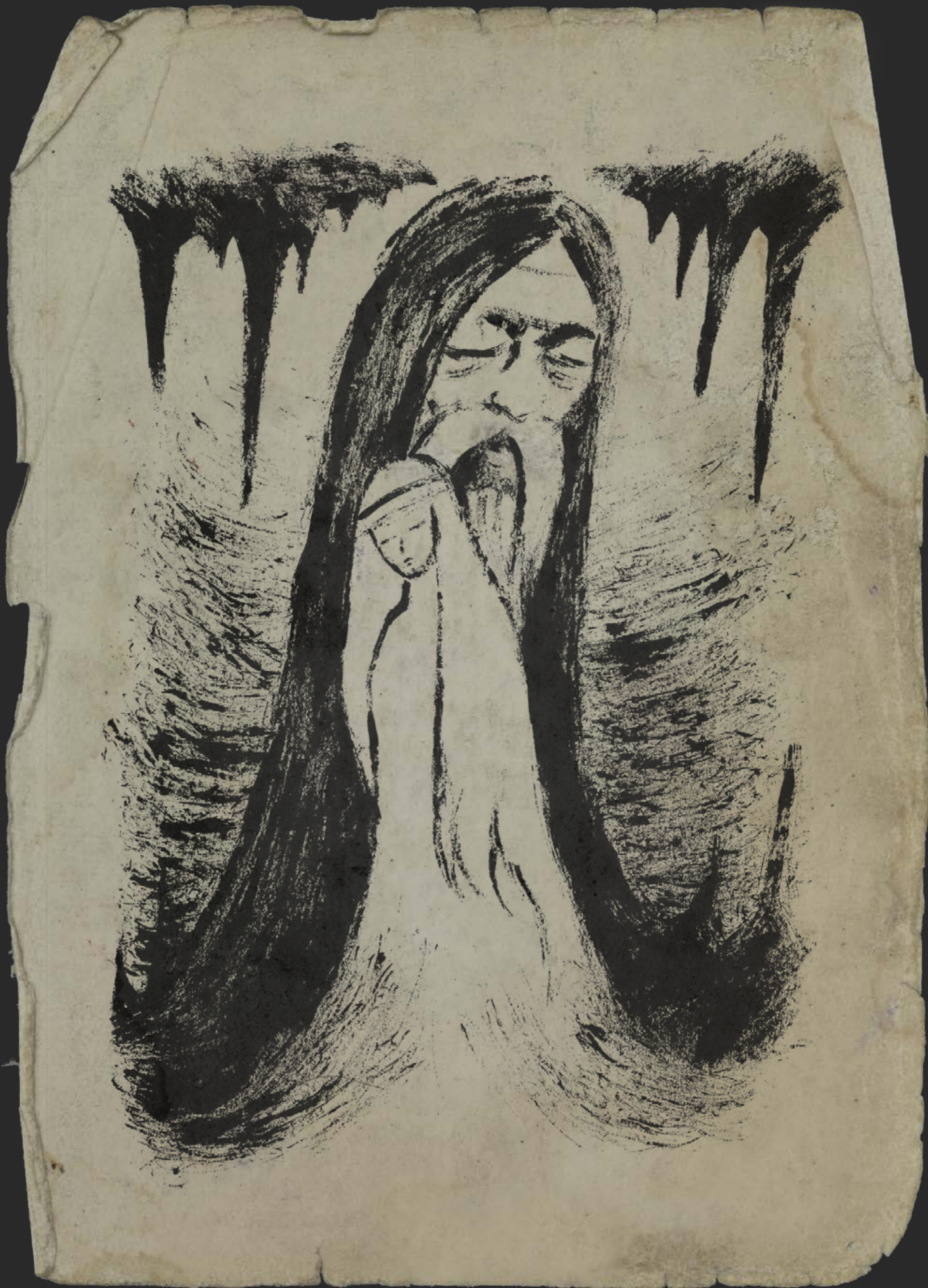
15. *L'Âge du bonheur*

Les hommes et les femmes qui arpentaient la Terre menaient une vie heureuse. Le souffle de Praboh emplissait leurs poumons, l'éclat de Daboh les émerveillait et la puissance de Péroun comblait leurs cœurs de piété et de foi.

Les humains se répandirent à travers le monde et vécurent parmi les plantes et les animaux. Ils coupaient les arbres pour construire des logis et chassaient le gibier pour sa viande et sa peau.

Ils menaient une vie heureuse car ils ne manquaient de rien et les dieux les protégeaient de la faim, du froid et des bêtes. Dès lors, ils se multiplièrent, et plus ils étaient nombreux, plus Praboh se réjouissait, car il espérait qu'ils auraient bientôt découvert tous les recoins du monde et partagé tous leurs secrets avec les dieux. Et les dieux se délectaient de leurs prières car elles étaient douces comme du nectar et les emplissaient de pouvoir.

Mais la Terre se mit à changer sous l'influence des humains. Les arbres plièrent sous les coups de leurs haches, les bêtes chassées jonchèrent le sol et les fourrés autrefois fertiles se transformèrent en étendues désertiques et silencieuses.



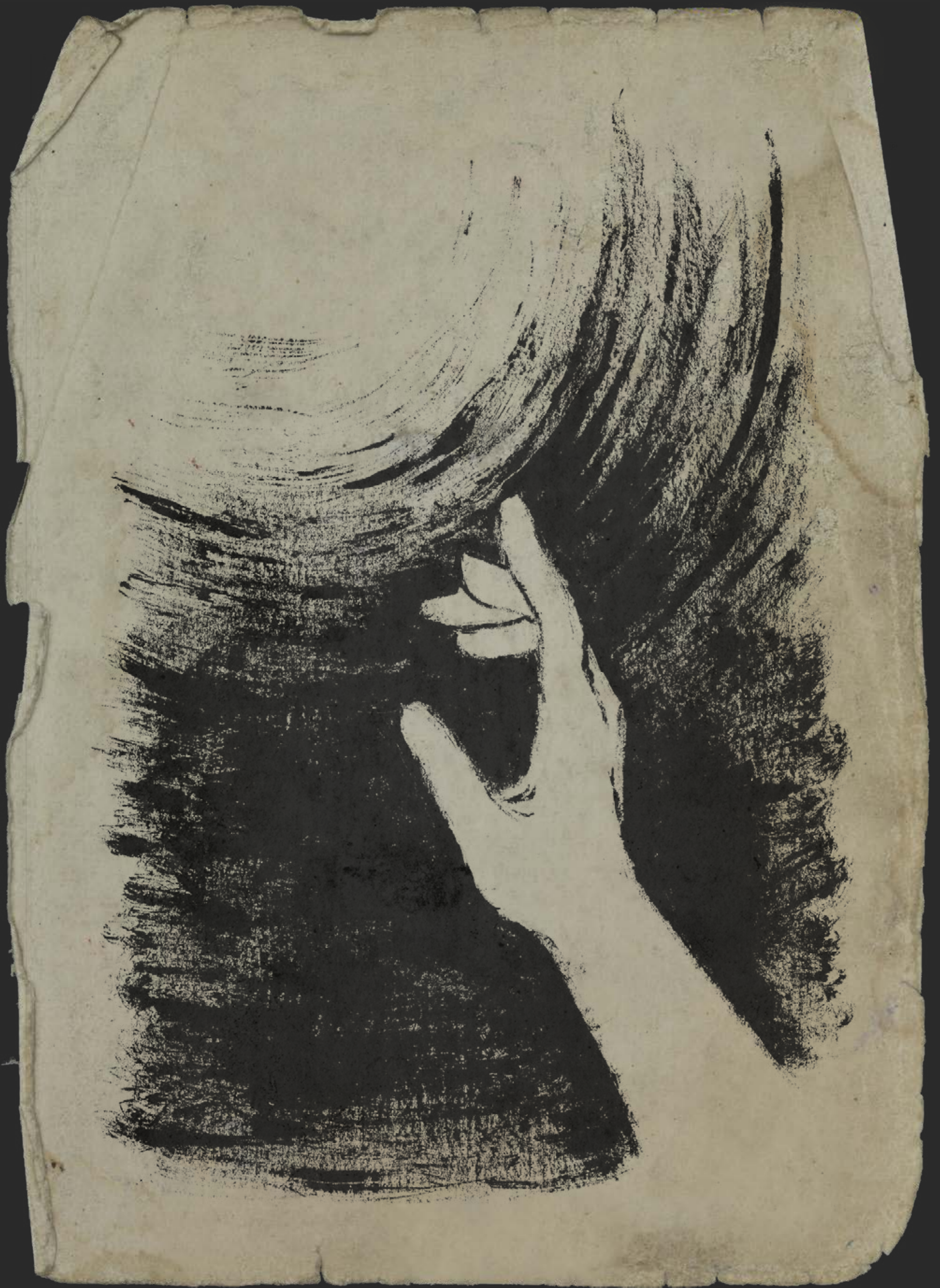
16. *Le royaume doré*

Loin de l'air vivifiant et des eaux rapides, Mokoch parcourait les grottes aux flaques stagnantes et putrides.

Vélès apparut alors, empli de tristesse, mais aussi de désir et d'envie. La déesse était effrayée, bien qu'elle ne le montrât pas.

L'antichambre du royaume de Vélès était rebutante et grouillait de vermines, mais le paysage changea radicalement tandis qu'ils s'enfoncèrent plus profondément. Comme ces cavernes étaient merveilleuses ! Les crêtes des montagnes couvertes de bijoux et d'or étaient resplendissantes et leur scintillement dissipait toute obscurité !

Cet endroit rayonnait de beauté, mais il manquait de vie et Mokoch éprouvait de la peine pour Vélès, car elle constatait son immense désir. Aux yeux tristes et silencieux de Vélès, Mokoch était un miracle de la vie, miracle qui pouvait s'effondrer au moindre contact. Au sein du royaume de Nav, il ne pouvait sculpter que des objets inanimés : toute plante, tout animal qu'il avait façonné à la Surface ne pouvait s'aventurer plus loin que l'antichambre de son domaine.



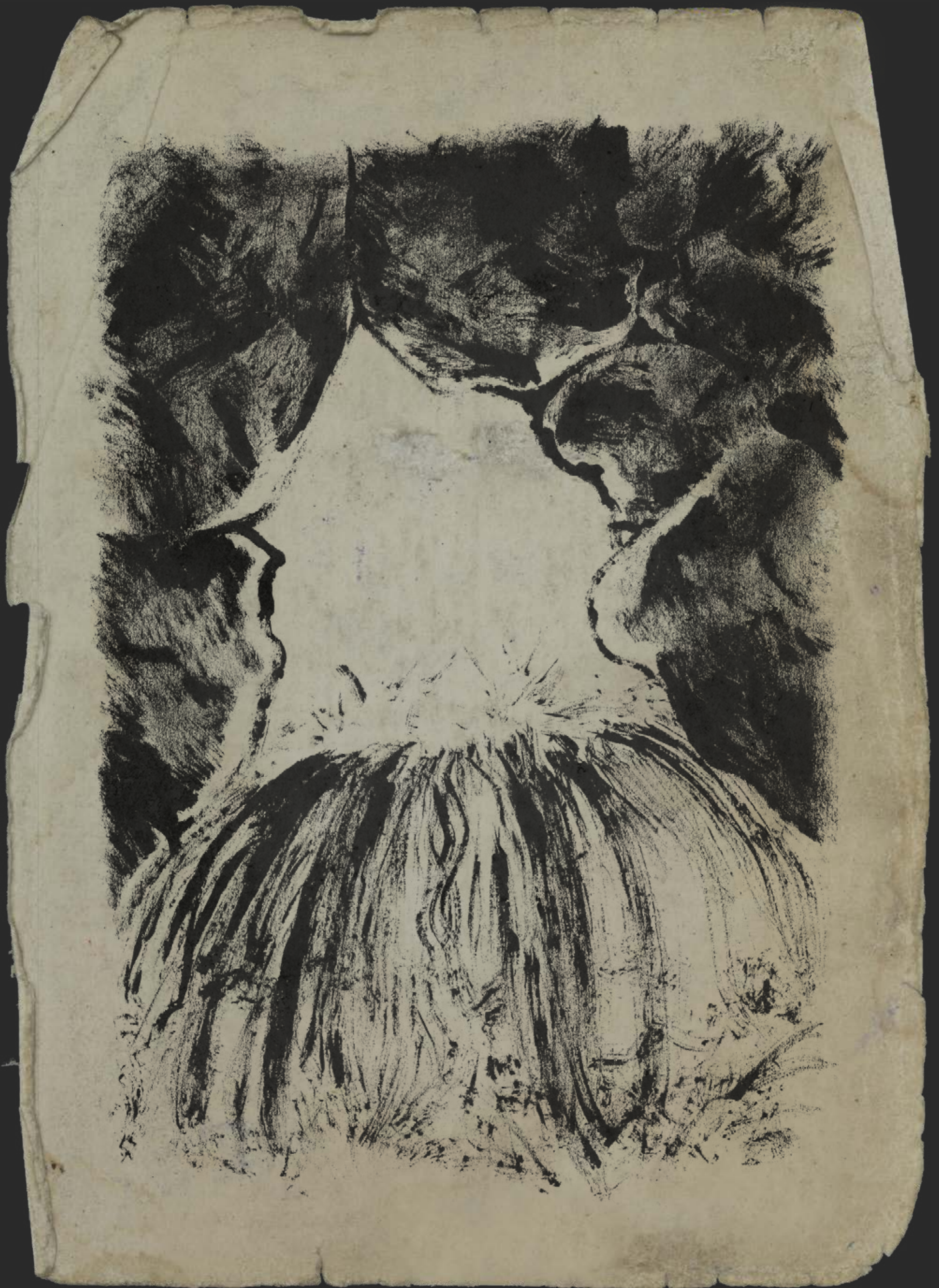
17. *Le présent de Praboh*

Mokoch contempla la Surface de la Terre avec envie. Elle regarda ses chers animaux, les plantes merveilleuses, les ruisseaux déchaînés et le puissant vent chantant qui faisait frémir toute la nature.

Puis, elle aperçut une nouvelle créature, différente de toute autre car elle lui ressemblait. C'était la femme, marchant aux côtés de l'homme, lui-même semblable à Praboh.

Mokoch en conclut rapidement qu'ils avaient été créés en son honneur et en hommage à l'amour qu'elle partageait avec Praboh, et elle les adora.

Mais Vélès les aperçut lui aussi et sa mâchoire se crispa de jalousie. Le seigneur de Nav était furieux de voir les hommes se multiplier sans se soucier de ce qui les entourait et détruire sa création, et la joie de Mokoch lui brisa le cœur.



18. *La fin de l'intemporalité*

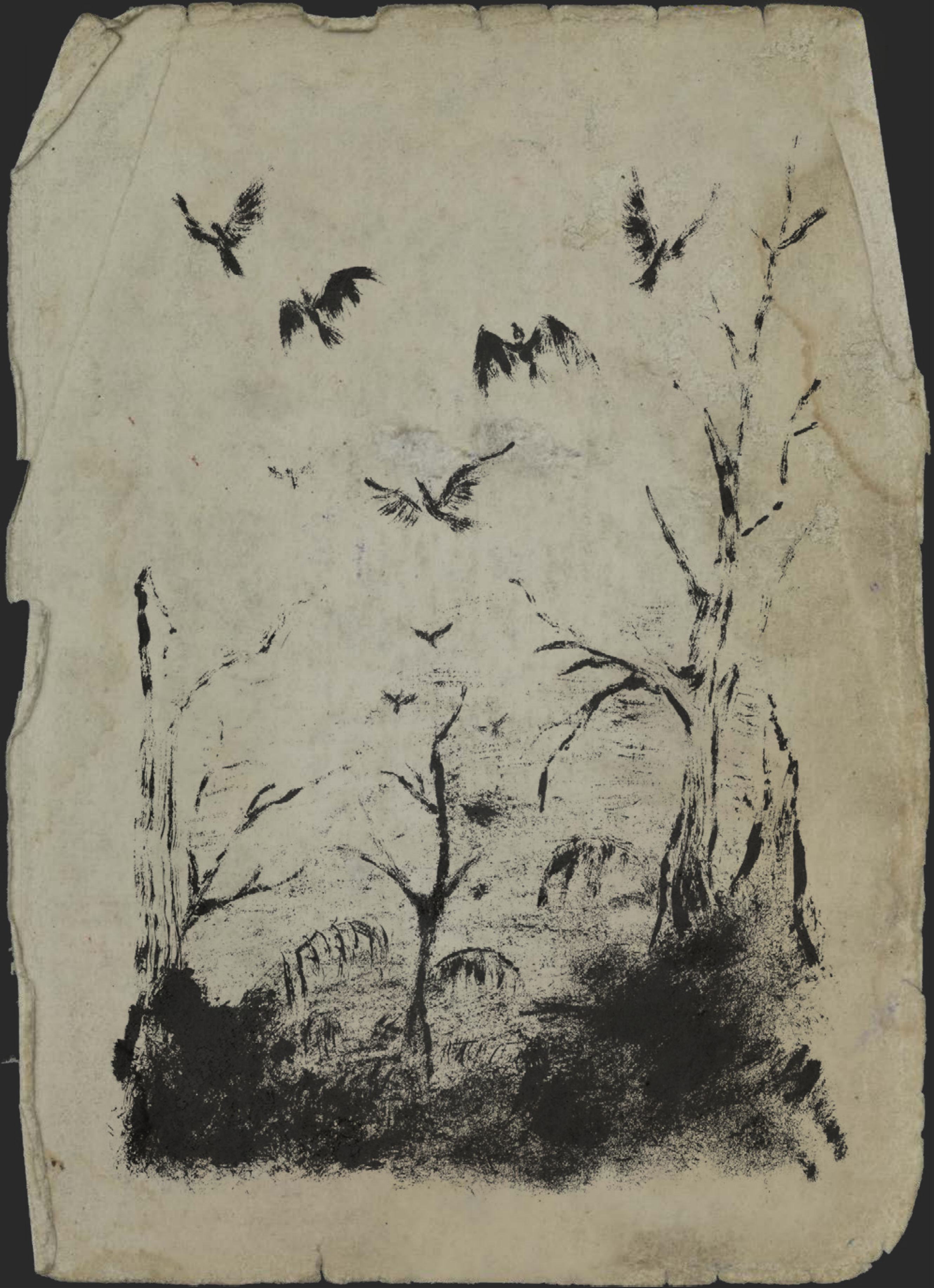
Vélès était empli d'amertume et Mokoch remarqua qu'il commençait à se détourner d'elle, rongé de l'intérieur par un grand tourment. Il lui montra la destruction que les humains avaient répandue dans leur sillage, convaincus de leur jeunesse éternelle et de leur force quasi divine. Le désarroi s'empara d'elle car en révéralant la beauté de l'homme et de la femme, elle était restée aveugle à l'insouciance de leurs actes.

L'inquiétude la gagna, elle aimait Praboh et sa création, mais elle admirait aussi l'œuvre de Vélès et éprouvait de la peine pour ses animaux et ses plantes.

Elle se rendit alors là où une grotte s'était écroulée et où un ruisseau asséché avait rejoint la Surface. Elle toucha une flaque et l'eau, éveillée par ses doigts, se déversa dans la roche et y forma une crevasse.

Après avoir donné la vie à toute création, tant aux bêtes et aux plantes de Vélès qu'aux humains de Praboh, Mokoch rappela l'Eau de vie à elle, dans le royaume de Nav, mettant fin à toute vie sur Terre.

C'est ainsi que naquit le Temps, et la mort détourna le flot de
la rivière de vie pour lui frayer un chemin jusqu'aux sombres
abîmes de Nav.

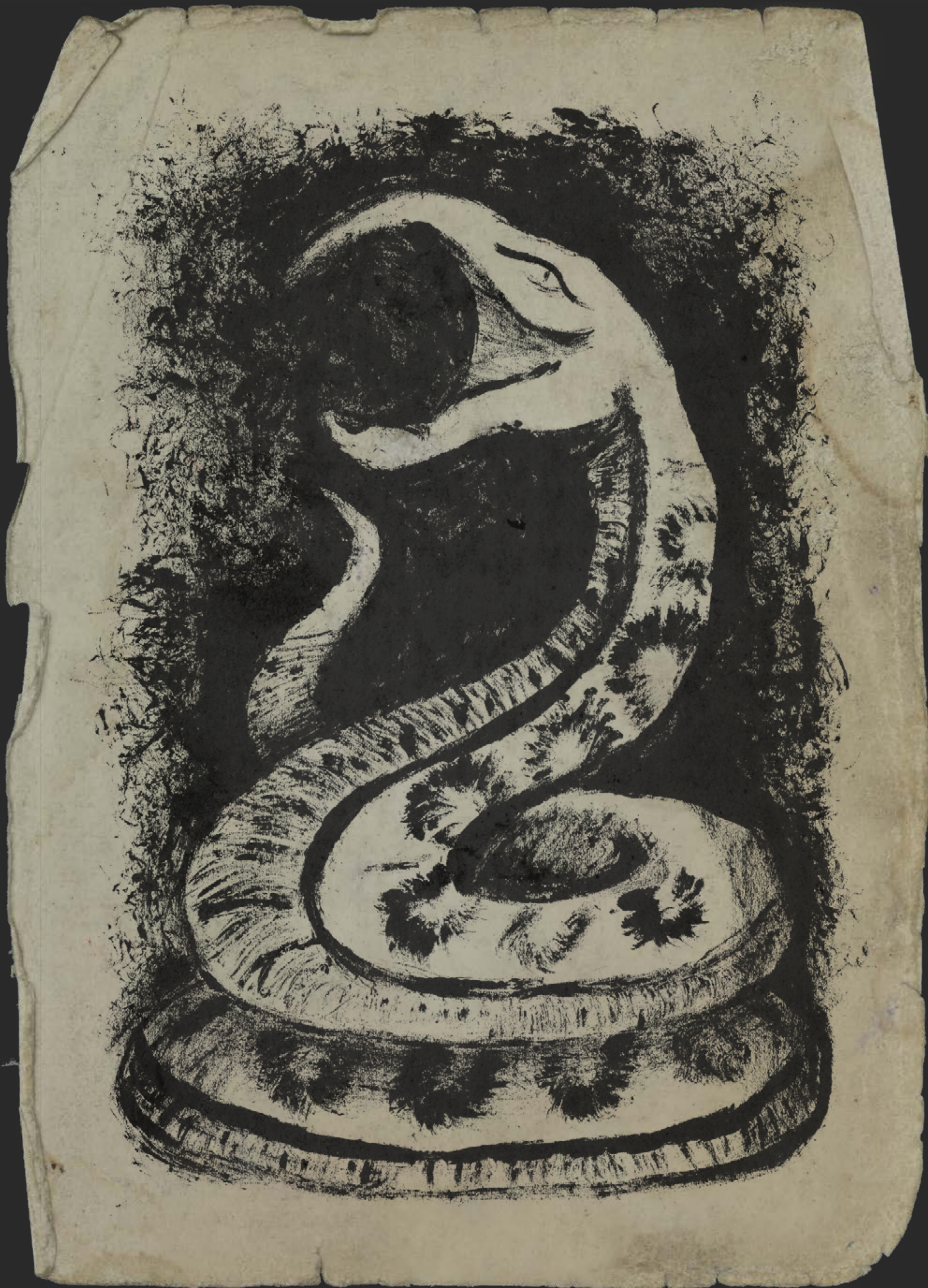


19. *La rédemption des âmes*

Tout être divin était devenu mortel et l'effroi s'abattit sur l'ensemble de la création ; les plantes se fanèrent, les animaux périrent, les entrailles des femmes se flétrirent et les hommes tombèrent en poussière. Mokoch avait lié toute source de vie et plus rien ne fut comme au commencement.

Les hommes et les femmes mouraient. Le souffle de Praboh les quitta, et ce dernier souffle désirait tant la vie à laquelle il avait goûté grâce à l'Eau de vie qu'il se mit à errer sans but, gémissant et implorant les Cieux.

Alors, Praboh créa de nouveaux animaux légers comme l'air qui résidaient dans les Cieux et qu'il appela : oiseaux. Chaque souffle qui quittait l'enveloppe charnelle d'un mortel pouvait chevaucher un oiseau et rejoindre Praboh pour l'abreuver de souvenirs. Les hommes appelèrent ce souffle : l'âme.



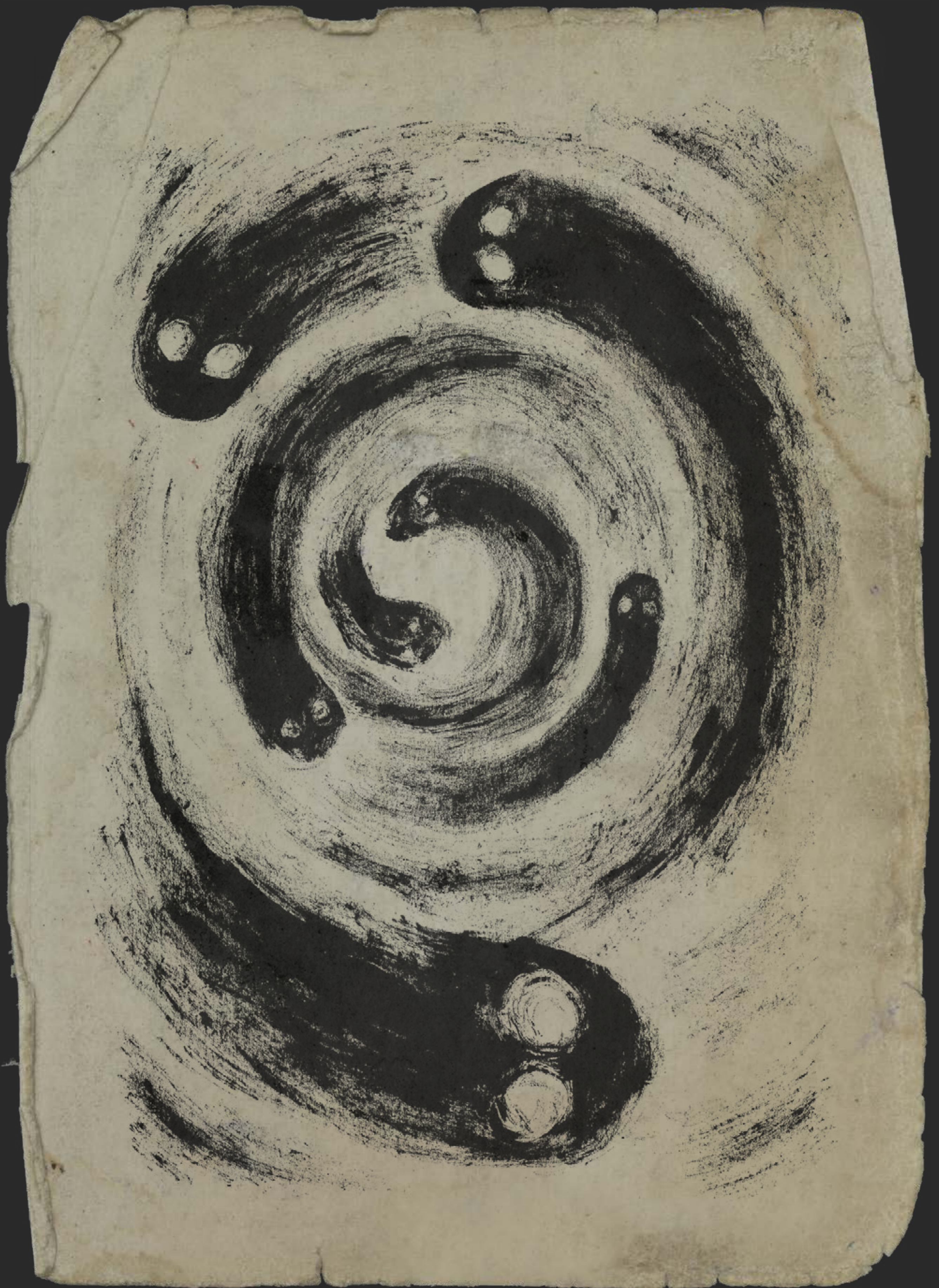
20. *Les messagers de Vélès*

Vélès vit les âmes chevauchant les oiseaux, la vacuité de son royaume, la solitude de Mokoch et son regard nostalgique tourné vers la Surface.

Il décida alors de créer l'ennemi des oiseaux, une créature liée à la Terre comme ils l'étaient aux Cieux, aussi lourde qu'ils étaient légers et aussi sinistre qu'ils étaient gais. Les plumes furent remplacées par des écailles, les chants firent place à un sinistre sifflement, et plutôt que de lui laisser la liberté de voler, il le priva de membres pour lui permettre de se faufiler dans les moindres recoins. Vélès en fit son messenger et l'appela : serpent.

Les serpents se mirent à rôder à l'affût des âmes humaines, prêts à les mordre, à les étrangler, à tuer leurs montures volatiles et à les engloutir tout entières. Lorsque le serpent parvenait à s'emparer d'une âme humaine, il l'emportait sous terre, d'où il était impossible de s'échapper.

Le royaume de Nav regorgea rapidement d'âmes. Vélès était leur maître et il leur ordonna de tenir compagnie à Mokoch jusqu'à la fin des temps.



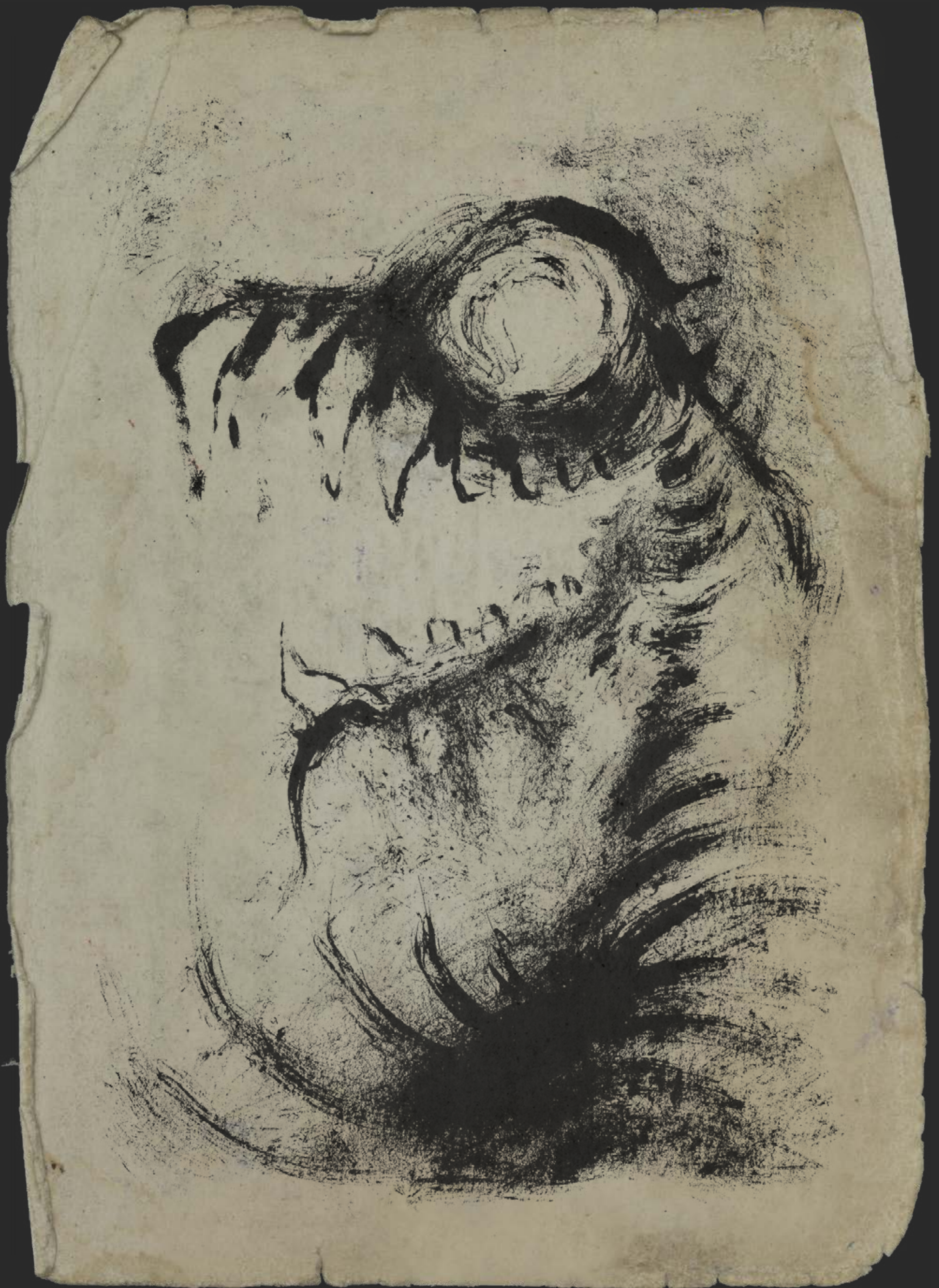
21. *La dualité des âmes*

Le cadeau de Vélès émerveilla Mokoch.

Certaines âmes étaient magnifiques, radieuses comme les rayons du Soleil, légères comme l'air et aussi cristallines que l'eau de source. Les souvenirs qu'elles contenaient procuraient de la joie à Mokoch lorsqu'elle les touchait et les sentiments qui s'en dégageaient comblaient son cœur de bonheur et de chaleur.

Toutefois, certaines âmes étaient accablées par un fardeau indescriptible, tel un nœud dans la gorge ou une épine dans le pied. Mokoch les évitait, car elle entrevoyait l'effroi, la tristesse et la colère qui envenimaient leur esprit et obstruait leurs poumons.

Vélès perçut lui aussi cette différence, il comprit que les âmes tourmentées aspiraient la force vitale pour la remplacer par du venin. Il s'en saisit alors et les entassa dans des carapaces faites des restes de créatures gangrenées. C'était un spectacle aussi affligeant que les pensées de ces âmes emprisonnées dans ces enveloppes disgracieuses. Il leur donna le nom d'horreurs et les envoya à la Surface pour qu'elles se chargent des humains.



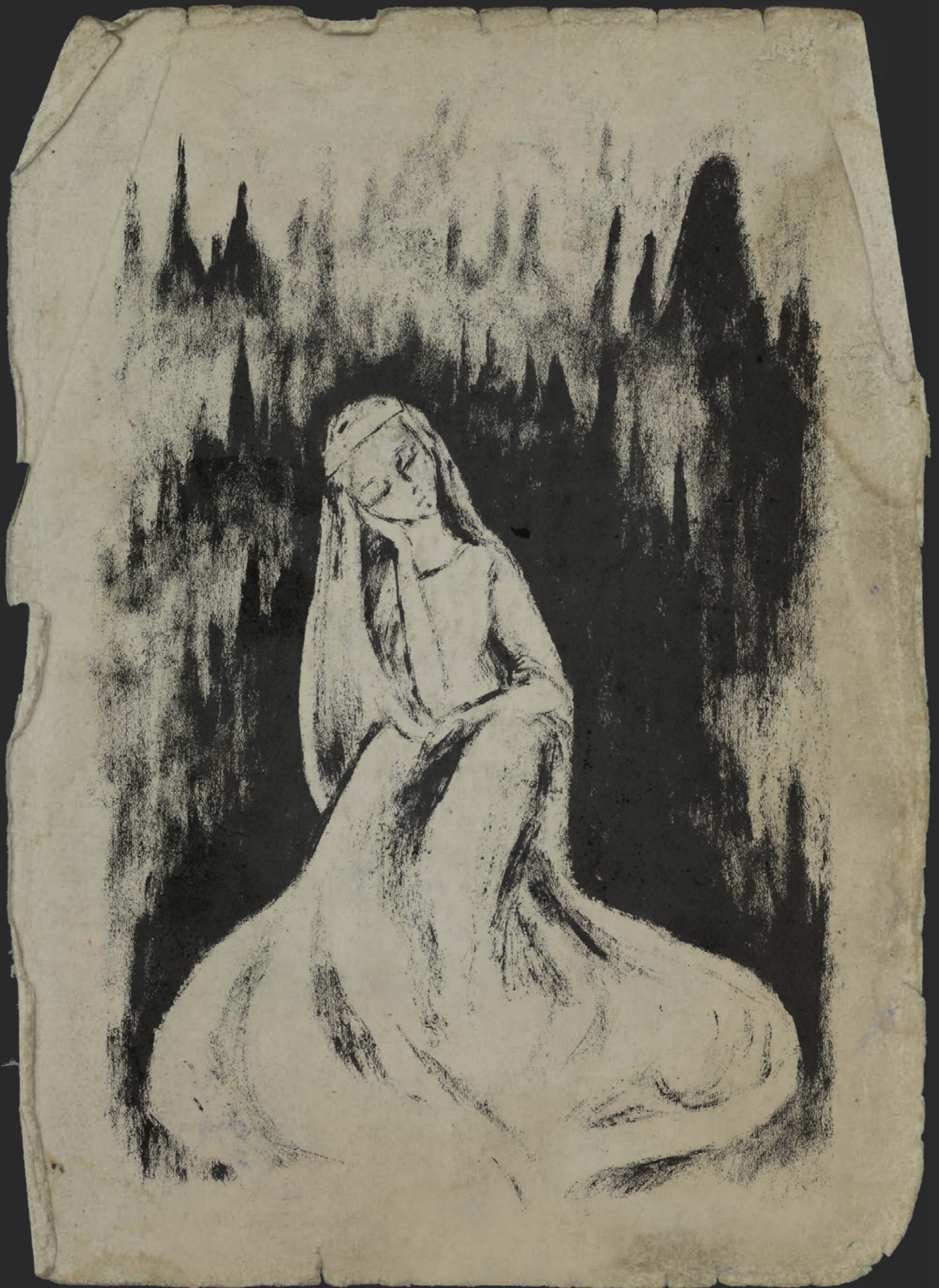
22. *L'Âge du malheur*

Ô terreur ! Ô malheur ! Vélès avait déchiré les entrailles de la Terre pour en recracher toute la pourriture et libérer la première horreur du royaume de Nav. La vermine pouvait à présent se repaître des âmes humaines !

La boue qui souillait l'Eau de vie autrefois limpide était l'œuvre de Vélès et la descendance d'une fausse divinité. Elle gangrenait le cœur et l'esprit des hommes, assombrissait leurs souvenirs et les plongeait dans l'angoisse.

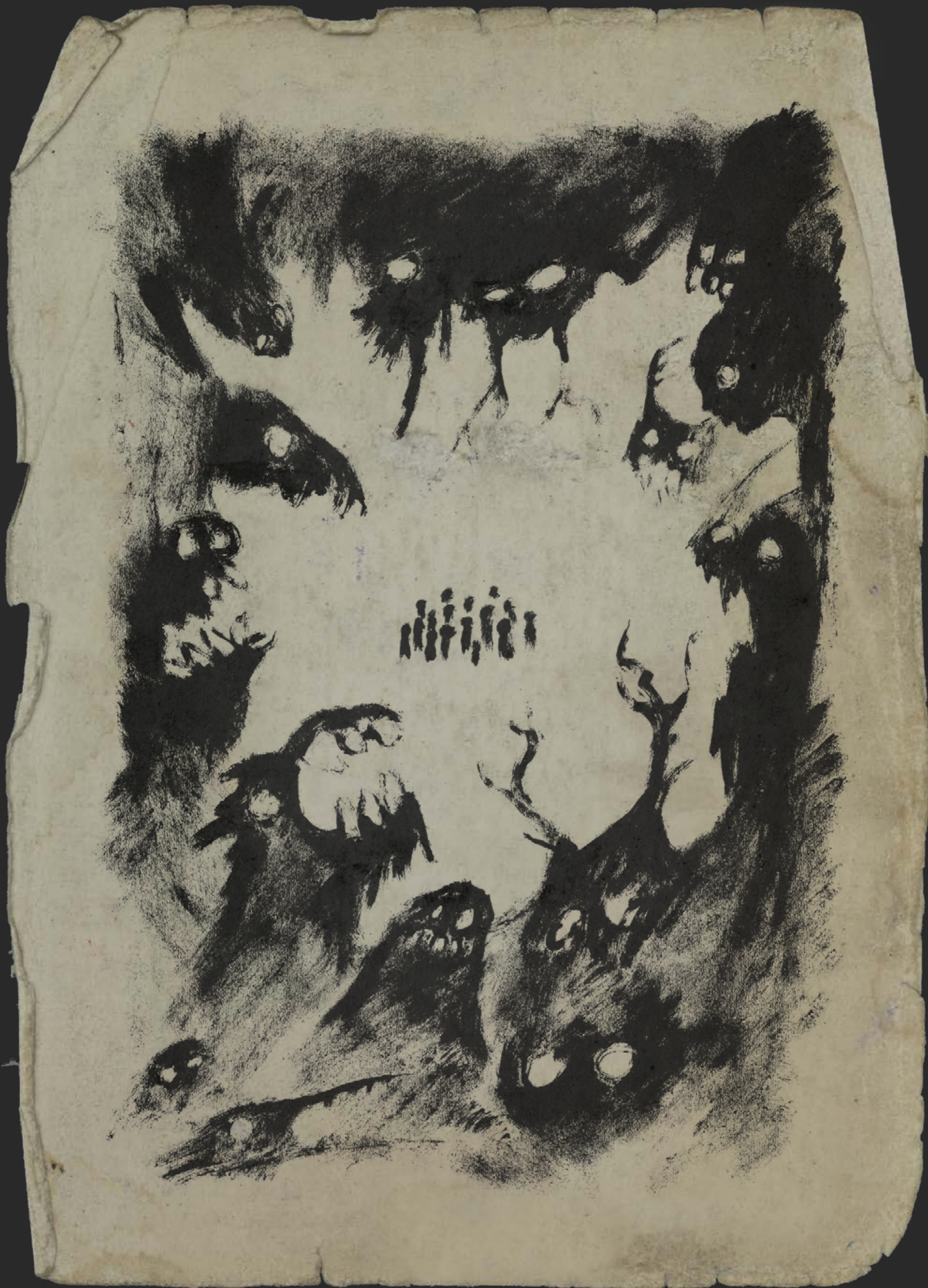
De toutes ces choses naquit l'armée cauchemardesque de Vélès. Le trouble et la cruauté, l'avidité et la passion, l'orgueil et le mépris s'incarnèrent, et la haine envers tout ce qui était lié à l'humain et né de l'Air grandit.

La puissance de Vélès était à la fois grande et impitoyable, mais plus grands encore étaient le mépris et l'humiliation qu'il ressentait lorsque les humains bafouaient sa création ou que sa bien-aimée contemplait la Surface. Vélès prit alors la décision de déchaîner les horreurs contre les humains. C'est ainsi que commença l'Âge du malheur.



23. *L'affliction de Mokoch*

Mokoch éprouvait de la peine pour Vélès, car elle savait qu'au-delà de sa noirceur et de sa solitude, il désirait plus que tout la lumière, la chaleur et l'amour, bien qu'il soit destiné à ne jamais les recevoir. Elle voyait sa passion et sa force, l'ampleur de sa création, les merveilles qu'il avait érigées à la Surface et les miracles dont il avait couvert le royaume de Nav. Mais elle craignait aussi la jalousie, la puissance incontrôlable et les désirs insatiables qui l'animaient. Et quand elle vit les horreurs, vile progéniture de sa sombre nature, sa peur s'intensifia. Elle craignait pour elle-même et pour le monde auquel elle était liée par compassion divine. Mais qu'aurait-elle pu faire ? Elle aurait voulu rejeter les âmes souillées dans le néant, mais elle se révéla incapable d'un acte aussi cruel à l'égard de ces êtres engendrés par la jalousie et la passion divines, qui n'étaient pas responsables de la noirceur qui les accablait. Miséricordieuse, compatissante, patiente et bienveillante, Mokoch désirait changer le destin de ces âmes.



24. *La fausse promesse*

Alors, Mokoch rendit visite à Vélès et l'affronta au sujet des horreurs.

Elle exigea qu'il maîtrisât ses misérables créatures et qu'il leur ordonnât de ne plus attaquer les âmes innocentes, de ne plus rien faire d'autre que protéger la nature. Il devait lui promettre que si une horreur mourait en accomplissant sa tâche, il userait de son pouvoir pour la libérer de sa sombre destinée et la purifier de toute noirceur. Elle devrait alors être acceptée dans le royaume de Vélès sans plus jamais être emprisonnée dans une enveloppe souillée.

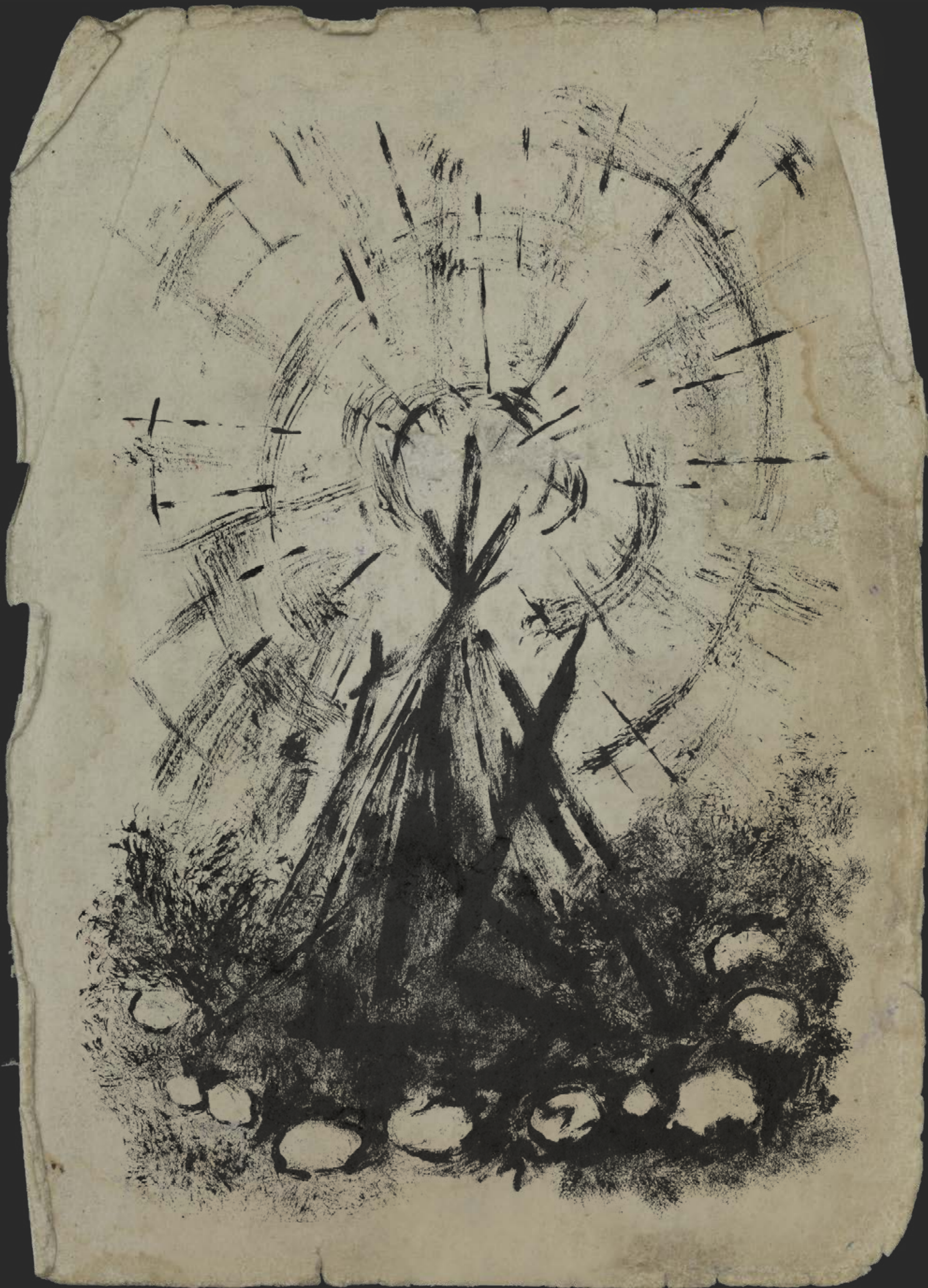
Au grand soulagement de Mokoch, Vélès accepta. Cependant, il se retint de lui avouer que son emprise sur les horreurs était fragile et que ses promesses étaient aussi peu fiables qu'une cordelette harnachant une terrible bête. Il ne pouvait plus contrôler sa création car elle était désormais constituée de bien plus d'Air et d'Eau que de Terre. Tel était le secret de l'Âge du malheur.



25. *La crainte et l'impuissance*

Les horreurs sont des créatures épouvantables n'ayant rien d'humain ou de bestial, bien qu'elles puissent leur ressembler par moments. De tailles variées, elles peuvent arborer la laideur du péché ou prendre la forme envoûtante du désir. Certaines préfèrent la tranquillité et évitent les humains, tandis que d'autres les traquent en suivant leur odeur comme le pire des prédateurs, dans l'espoir d'en attraper un et de l'étrangler. D'autres encore se délectent de faire souffrir leurs victimes et les dépècent vives, tels des corbeaux.

C'est ainsi que les familles durent se rassembler pour vivre et cultiver la terre en communauté, veillant les unes sur les autres. Le temps de l'insouciance était révolu, les humains vivaient désormais dans la crainte. Chacun devait connaître sa place, obéir à son chef et vénérer les combattants, car sans eux, personne ne pouvait échapper aux horreurs. Lugubre était la destinée des guerriers, car lorsqu'une horreur s'approchait de la communauté, les combattants, voués à une mort quasi certaine, devaient les affronter vaillamment pour permettre au reste de la tribu de s'échapper.

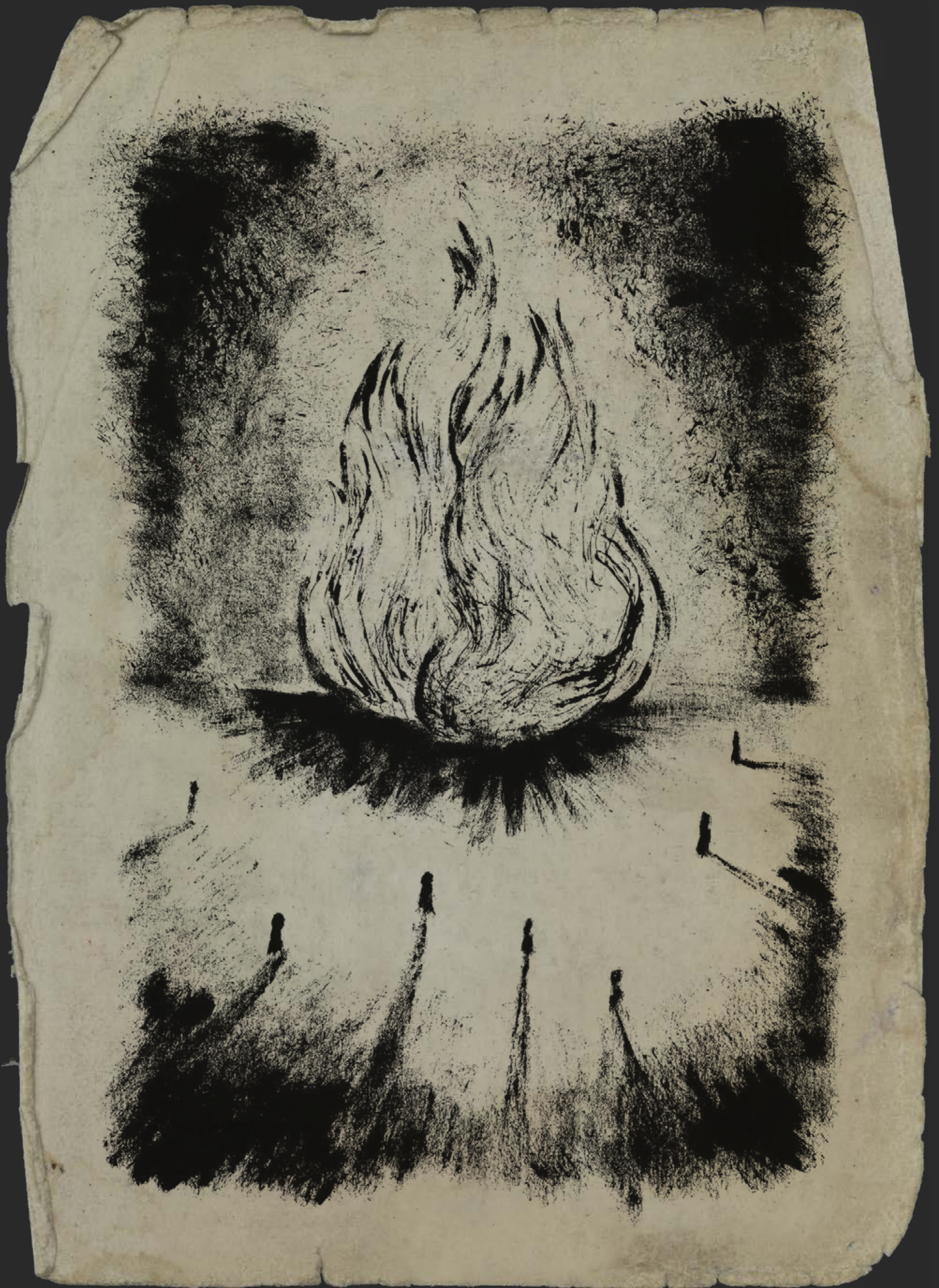


26. *La descente du Soleil*

Le commencement de l'Âge du malheur fut terrible pour les humains, qui mouraient en grand nombre, soumis à l'infâme pouvoir des horreurs. Tel le gibier, ils se rassemblaient en troupes, impuissants comme un enfant égaré face à une meute de loups.

Daboh, le gardien céleste et le Grand Bienfaiteur, chaleureux et rayonnant comme l'incarnation du bonheur, aussi fort et invincible que le Soleil qu'il représentait, observa depuis les Cieux la désolante chute des humains et le début de l'ignoble règne des horreurs. Une scène qui fut assurément bien triste et bouleversante à ses yeux.

Il descendit alors sur Terre, parmi les humains, et les rassembla autour de lui. Il leur ordonna de récolter du bois et de l'empiler en direction des Cieux, puis de l'encercler par des pierres. Bien que les humains ne comprissent guère le but de cette absurde requête, ils obéirent à leur dieu, car il était grand et bienveillant.



27. *Le cœur divin*

Ils observèrent leur divinité rayonnante, emplis à la fois de crainte et d'émerveillement, car Daboh était magnifique et son pouvoir imprégnait leurs âmes telle une lumière dorée traversant la canopée. C'est alors qu'ils laissèrent tous échapper un grand cri d'effroi : Daboh avait arraché la moitié de son cœur ardent et l'avait jeté sur le tas de bois devant lui. Lorsque le bois s'embrasa, il lui donna le nom de feu de camp. Alors, la lumière et la chaleur virent le jour, et le cœur des humains se remplit de force. Loué soit Daboh, qui leur avait offert le feu !

Les humains se réjouirent, mais le présent de la divinité n'avait pour fin ni le jeu ni l'assouvissement de leur curiosité. Daboh les mena jusqu'aux marais et donna de petits coups de bâton sur le sol humide, jusqu'à toucher un endroit dur comme un os caché sous la chair tendre. Il ordonna aux humains de déterrer l'os et lui donna le nom de fer. Il leur expliqua qu'en le faisant fondre dans les flammes, ils pourraient forger une arme capable de lutter contre les horreurs.



28. *Le squelette de la Terre*

Car le fer est le squelette de la Terre et nous l'arrachons du sol meuble des marais, aussi riche que la chair qui recouvre un corps humain.

Mais la Terre ne donne pas ses os sans contrepartie : quiconque s'aventure dans les marais doit prendre garde, car nombreux sont ceux qui ont été entraînés dans la tourbière et ont perdu l'esprit dans ses fumerolles.

Les marais sont toutefois le domaine d'une créature bienveillante. On l'appelle Bludnik et certains la vénèrent comme une divinité tandis que d'autres la considèrent comme une horreur. Personne ne connaît la vérité, mais quiconque recherche du minerai doit rester sur ses gardes.

On dit que Bludnik ressemble à un immense scarabée cornu planant au-dessus des marais tel un feu follet et qu'il mènera tous ceux qui lui présentent une offrande jusqu'aux gisements de fer. Mais ne vous avisez pas de l'offenser, ou cela vous conduira irrémédiablement à votre perte.

Car dans la vie, rien de bon n'est offert sans contrepartie.



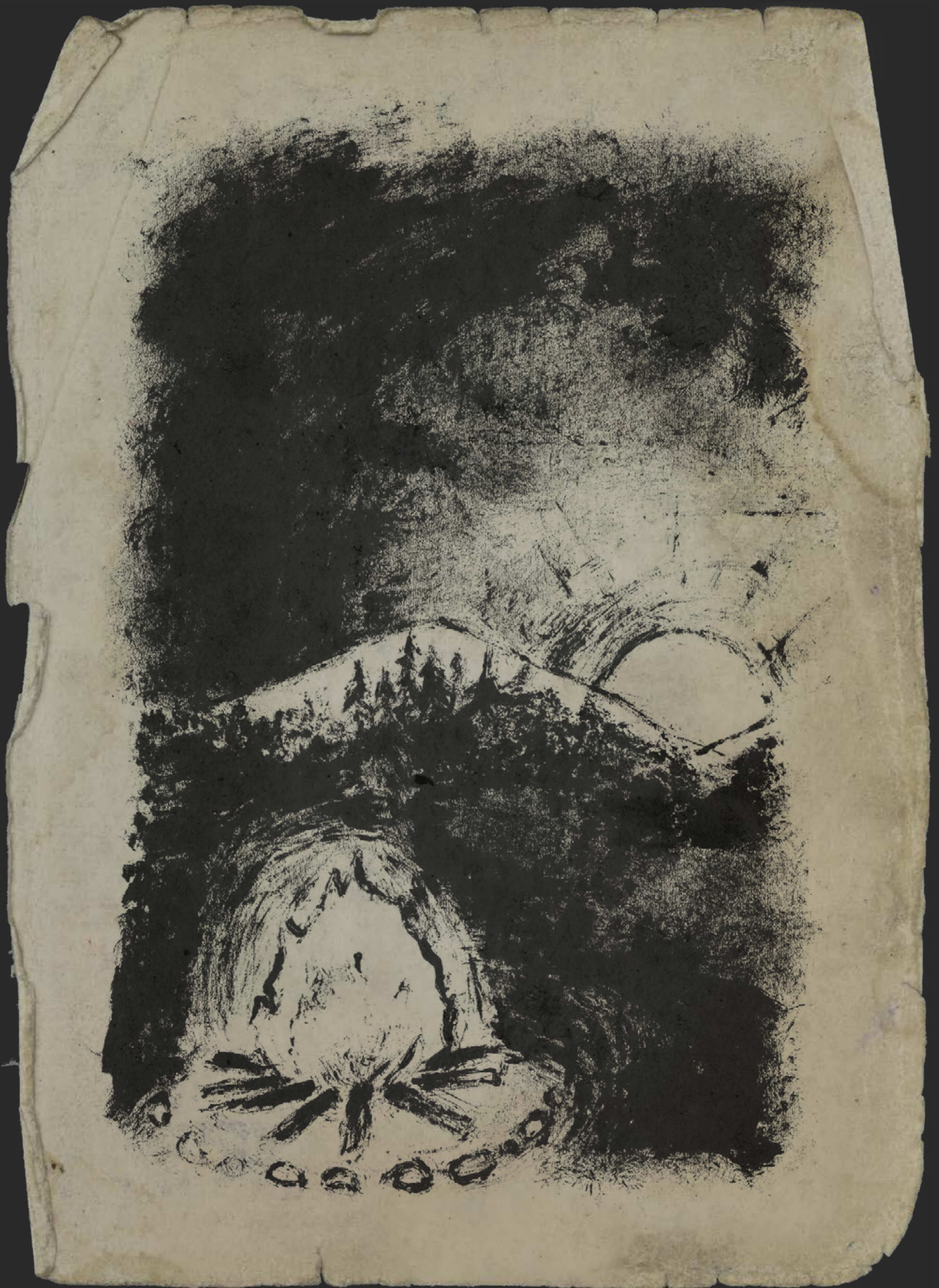
29. *Les lames divines*

Après avoir récolté les os, vous devrez construire une cheminée faite d'herbe et de glaise que vous ferez sécher, puis vous allumerez un feu fait de bois et des os de la Terre. Les flammes consumeront toute la noirceur des ossements pour faire apparaître le noyau que vous pourrez alors faire fondre dans un bol jusqu'à obtenir un sang bouillonnant. Celui-ci devra ensuite être versé dans un moule de glaise préparé. Une fois le moule durci, vous devrez le briser puis marteler ce qui en sort sur le feu afin de forger une lame.

Il fut dit un jour que si une lame devait convenir non seulement pour combattre les horreurs mais aussi pour servir le bras qui la porte, alors un guerrier devrait se rendre dans la forêt et invoquer Kudlak. S'il arrivait que celui-ci apprécie le guerrier, il se manifesterait à lui sous la forme d'un loup, d'un ours ou d'un bison pour le mettre à l'épreuve. Si le guerrier parvenait à abattre la bête, c'était un signe de l'onction divine. Mais si Kudlak ne se montrait pas ou s'il venait à bout du guerrier, la lame devrait être remise à un guerrier plus puissant.

Du moins, c'était autrefois le cas, car seules les horreurs les plus robustes subsistent, et en abattre ne serait-ce qu'une

pourrait constituer une tâche impossible, même pour une armée entière de guerriers. La bénédiction de Kudlak reste toutefois d'une grande valeur.



30. *L'arrivée des ténèbres*

Loué soit Daboh !

Immense fut son sacrifice pour l'humanité. Quand il eut laissé le Feu à la Surface, il retourna dans les Cieux pour illuminer la voie des humains ; hélas, il ne lui restait que la moitié de sa force, et le Soleil dut se reposer et dormir pour retrouver sa puissance après avoir baigné le monde dans sa lumière. Une fois le Soleil couché, fatigué par son dur labeur, les ténèbres prirent la relève et commença alors la Nuit : un moment terrible et menaçant pour les humains, qui n'avaient alors plus aucun gardien divin pour veiller sur eux.

Et seul le Feu, arraché du torse divin et nourri de branches et de graisse, pouvait illuminer les ténèbres et atténuer leur peur de la Nuit. Alors, les humains commencèrent à vénérer le Feu autant qu'ils adoraient le Soleil pendant la journée. Puis, ils se mirent à le vénérer durant le jour aussi, car il était puissant et bon, chaud et attrayant.

Loué soit Daboh ! Loué soit son cœur !



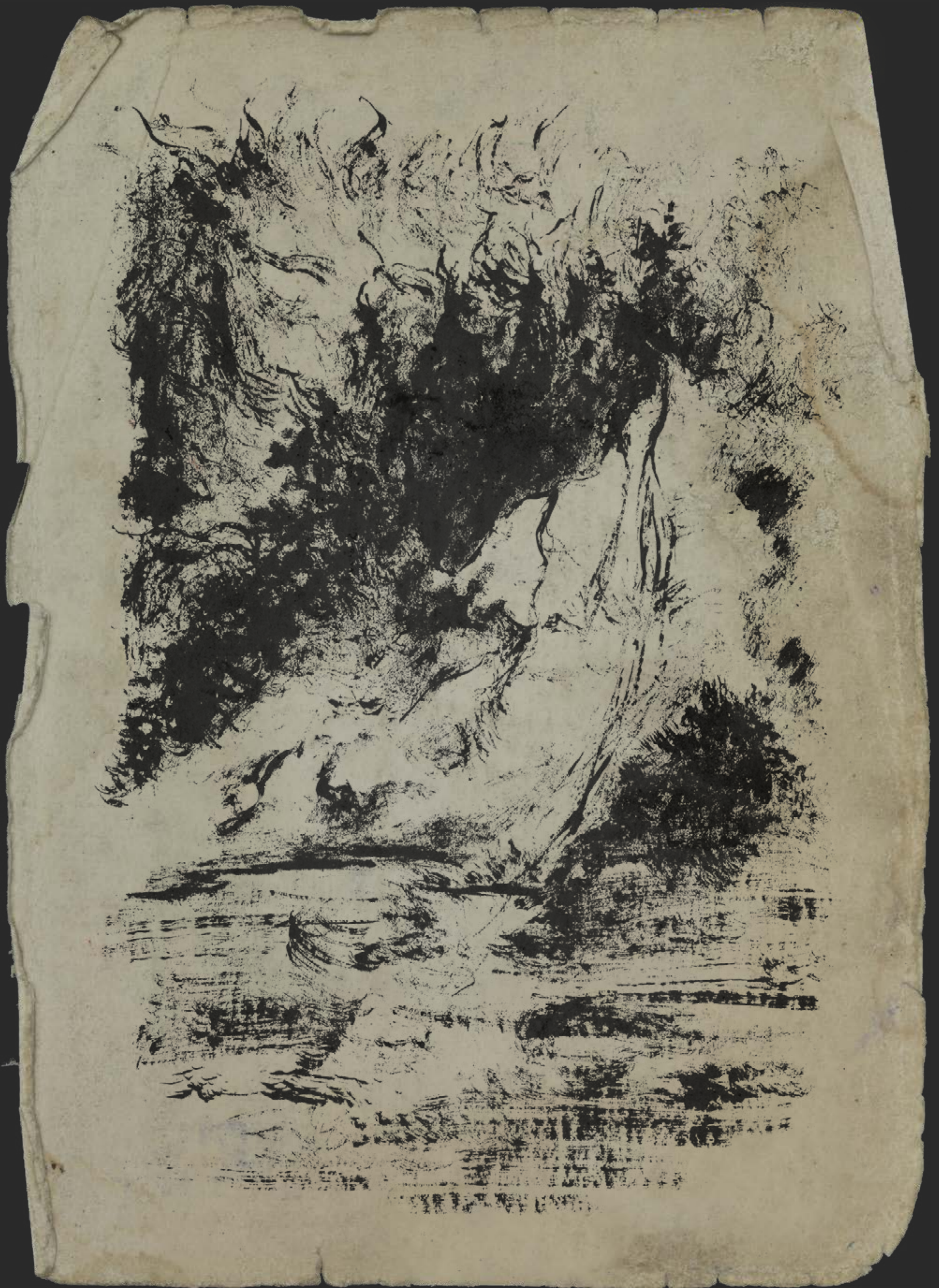
31. *Les caprices du Feu*

Le Feu est un cœur divin, courageux et puissant, bon et capricieux, destructeur mais créateur. De ce fait, les horreurs le redoutent, car les flammes sont plus fortes que leur infamie.

Mais le Feu, dans toute sa splendeur et sa générosité, n'est pas parfait, car il n'a été créé qu'avec la moitié du cœur divin.

Le Feu doit être nourri prudemment, car s'il devait être jeté sur une horreur, il se pourrait qu'il brûlât non seulement cette infamie, mais aussi la terre qui l'entoure. Le village serait détruit, le gibier effrayé s'enfuirait vers des contrées lointaines et les récoltes seraient réduites en cendres. Car plus le Feu est nourri, plus il grossit et plus sa faim s'intensifie.

Le présent divin doit être utilisé judicieusement en évitant tout excès d'avidité ! La place du Feu est sur les torches et dans les feux de camp ; celui-ci doit servir à repousser la noirceur et illuminer les routes après la tombée de la Nuit. Et que ceux qui n'ont pas le courage de faire croître une grande flamme implorent la pitié d'un Likho, afin qu'il les protège du mauvais temps et leur épargne le malheur.

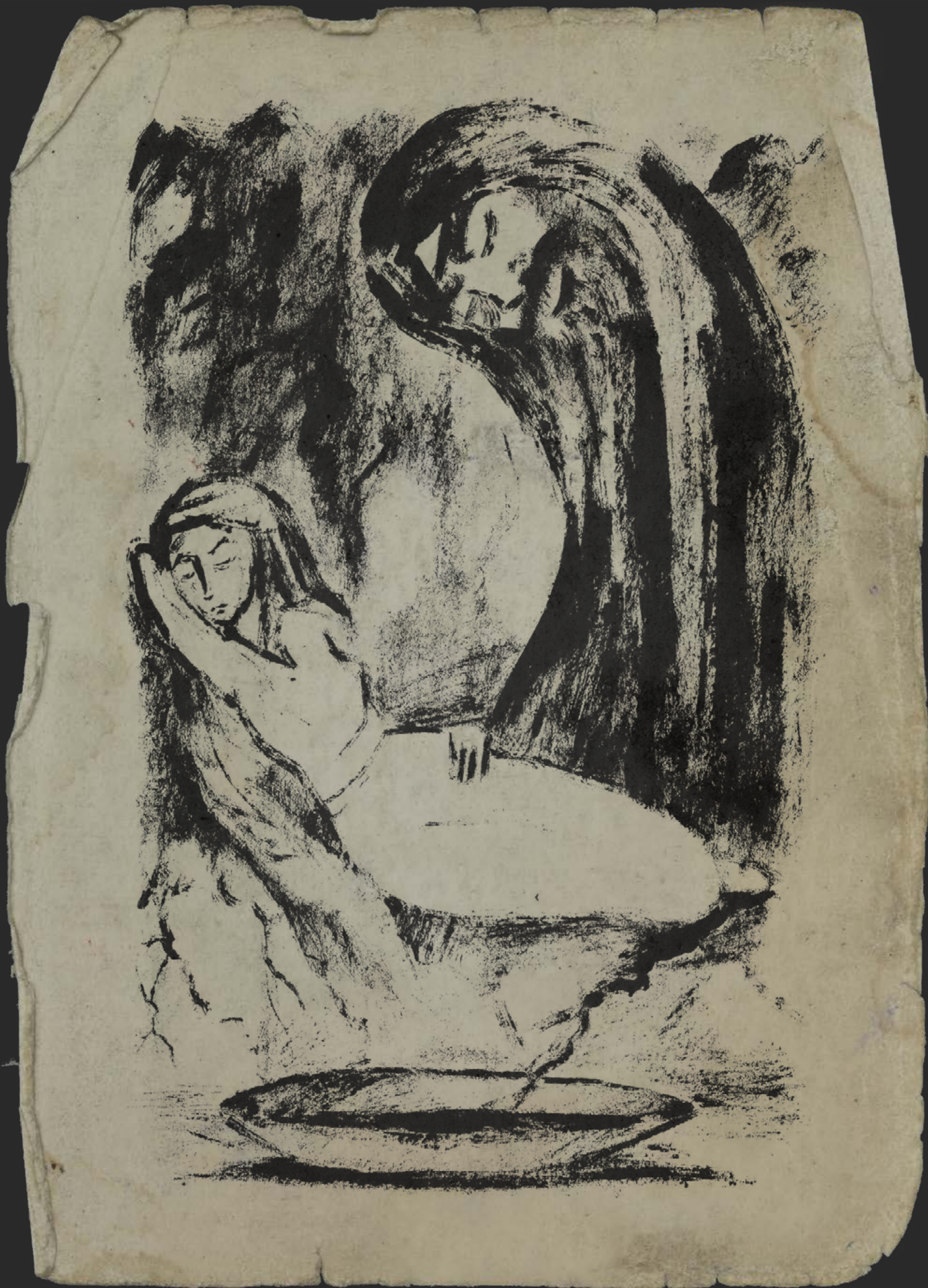


32. *La conflagration*

Le Feu se nourrissait de branches et de graisse, mais aussi de tout ce qui provenait de la Terre et du pouvoir de Vélès. Quel terrible ennemi il constituait pour les créations de Vélès ! Le présent du Feu était grand et bon : loué soit Daboh !

Là où les étincelles jaillissaient, les plantes pliaient et le gibier fuyait, car le Feu consumait toute chose, ne laissant que des cendres et détruisant la magie de Vélès. Et les humains jetaient le fer issu du squelette de la Terre dans l'étreinte ardente, comme Daboh, le forgeron divin, le leur avait enseigné. Les hommes en firent des pointes de flèches, au grand dam des animaux, et les femmes le portèrent sur leur corps en signe d'adoration de Daboh.

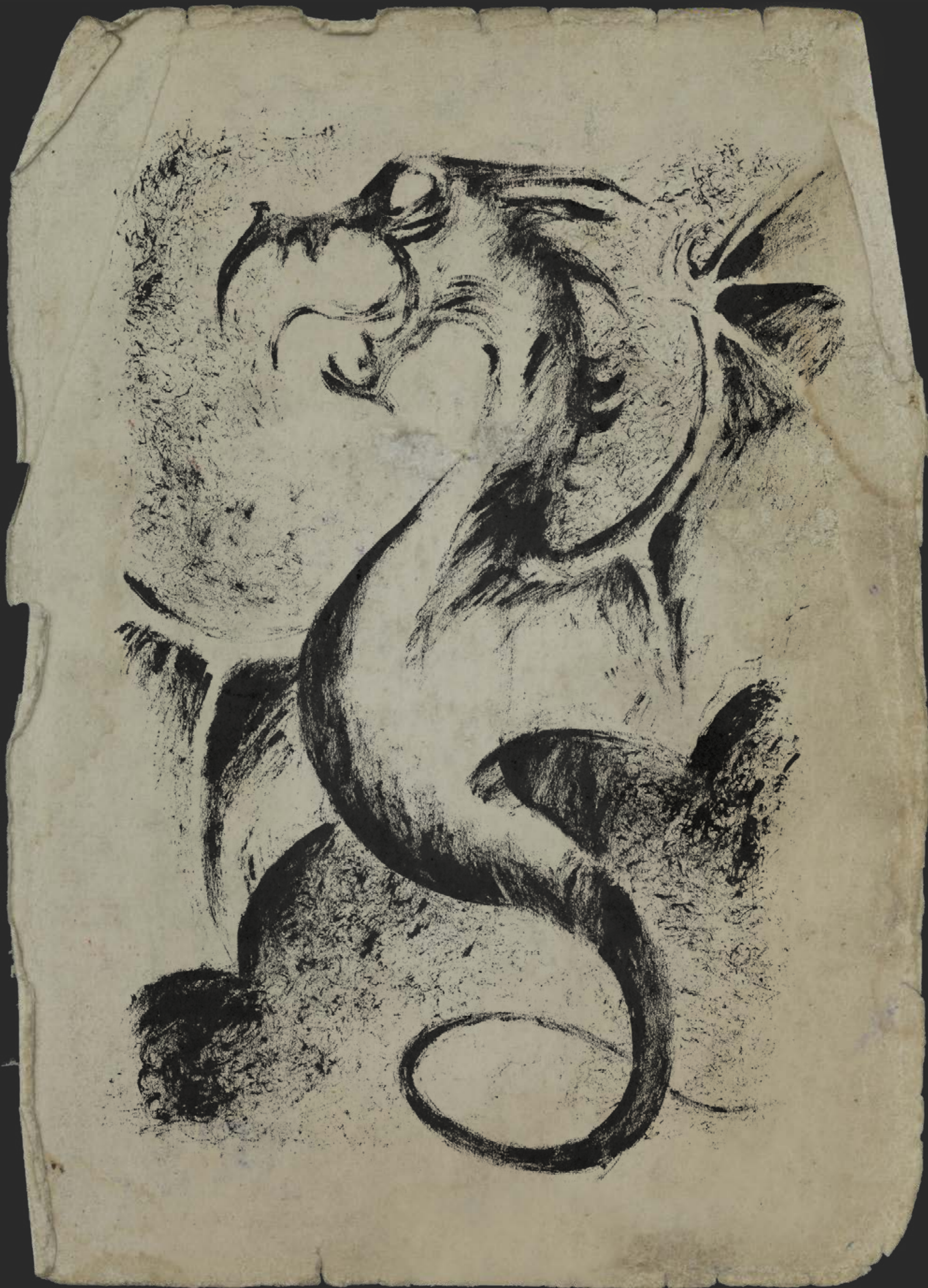
Vélès observait les agissements des humains depuis son antre souterrain. Lorsqu'il le vit pour la première fois, il fut effrayé par le Feu et ses ravages, mais il était un dieu fourbe et sinistre, et tout ce qu'il touchait se souillait et pourrissait. Ô, malheur à ceux qui écouteront ses murmures ! Ô, malheur à quiconque se tiendrait sur son chemin !



33. *La conspiration*

Vélès observa longuement le Feu et se demanda comment l'affronter, comment sauver sa création de la conflagration. Car tous les animaux et les plantes se prosternaient devant les humains, qui portaient désormais une torche ; même les horreurs tremblaient à la vue du Feu, réticentes à combattre le cœur de Daboh. Les humains, armés de griffes de fer, n'étaient plus des proies sans défense, et nombreuses furent alors les horreurs qui réprimèrent leurs insatiables désirs de chasse.

Il n'y avait que deux choses que le Feu ne pouvait conquérir : la pierre et la rivière, le cœur de la Terre et le sang de l'Eau. Une nuit, alors que Mokoch, fatiguée, dormait à poings fermés, Vélès se faufila à la faveur de l'obscurité et déroba le sang qui s'écoulait lentement de son corps comme il s'écoule de celui de toutes les femmes afin que le flot de la vie continue.

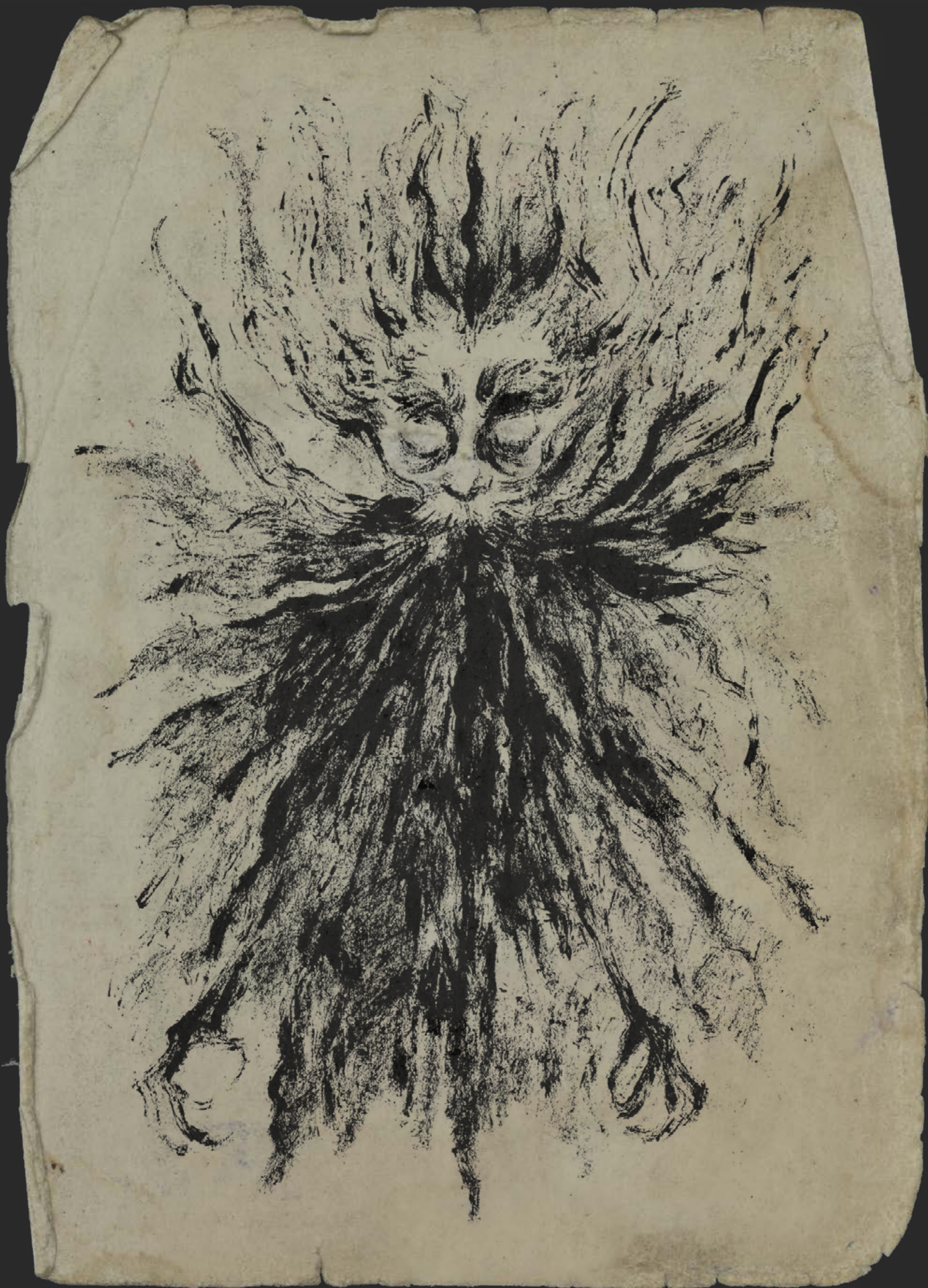


33. *Le prince de Nav*

Le sang de Mokoch miroita lorsque Vélès l'enchanta en secret, car son pouvoir avait été volé aux Cieux qui, avant le commencement, ne faisaient qu'un avec l'Eau.

Vélès prit le sang limpide de Mokoch et le versa dans la forme la plus parfaite et horrible qu'il ait jamais créée. Cependant, il ne voulut pas l'animer du pouvoir de l'Air, car le souffle des Cieux ne ferait que nourrir le Feu et le rendre plus fort... il avait besoin d'un autre pouvoir.

Tout comme Daboh avait arraché une partie de son cœur ardent pour sauver les humains, Vélès arracha un fragment de son propre cœur afin de précipiter leur trépas. C'était une pierre, la plus dure et la plus sombre jamais rencontrée, fruit des intentions malicieuses et de la passion destructrice de son créateur, et source de pouvoir et de volonté pour sa plus monstrueuse création. Celle-ci se moquait du Feu et fut nommée Crotale : un prince parmi les serpents et les horreurs et un ennemi de l'humanité.



35. *La tentation du Feu*

Quiconque voyait Crotale s'arrêtait net, comme changé en pierre, comme si la terreur avait chassé son âme de son corps !

Les humains tournèrent alors leur Feu contre Crotale et l'encerclèrent de flammes. Mais les langues ardentes ne firent que lécher en vain ses écailles. Le général de Vélès, le Prince des Serpents, éteignit le feu d'un seul mouvement de sa queue qui lança un souffle sur les torches comme le vent sur les feuilles roussies de l'automne.

Ô, quelle terrible défaite pour le Feu ! Quelle humiliation, quelle rage ! Vélès reconnut cette avidité et cette passion qui lui étaient si familières et sut comment les nourrir. Il rendit visite au Feu et, dans un murmure, lui parla du goût du pouvoir, de l'odeur de la victoire et de la douce mélodie de la crainte et de l'adoration. À ces mots, le Feu rougit d'excitation tandis que la fièvre le réchauffait, telle une poule qui couve ses poussins nichés dans des œufs.

Toutefois, il ne s'agissait pas là d'une poule couvant un œuf, mais du seigneur de Nav, le Père du Serpent. Alors, quand la coquille se brisa, il en émergea une divinité empreinte de folie et de conflit nommée Svarog.



36. *Le Feu corrompu*

L'Âge du malheur est ô combien horrible ! Ce fut le début de l'âge du sang et de la folie, de la conflagration et des ténèbres, des terribles horreurs, des effroyables routes grouillant de serpents, tandis que l'ombre infâme de leur Prince pénétrait les cœurs d'effroi !

Le seul espoir de ce monde corrompu résidait en Daboh, le Soleil qui brillait dans les Cieux et indiquait les chemins sûrs, faisant fuir les ombres jusqu'à la tombée de la Nuit.

Maudits seront ceux qui auront rejoint Svarog dans la folie, qui auront sauté dans le Feu et qui l'auront vénéré, car celui-ci est corrompu par la magie de Vélès dont il dépend : car assurément de quoi se nourrirait-il, si ce n'est de la graisse et des branches créées par Vélès ? Ô, comme l'erreur du bon Daboh était tragique ! L'arme qu'il avait façonnée de son propre cœur avait échappé à son contrôle et avait pris goût au pouvoir.

Comment Svarog pourrait-il s'opposer à Vélès, celui-là même qui l'avait nourri et élevé ? Comment pourrait-il nous protéger du Crotale qui l'étranglait comme le serpent étrangle le poussin ?

Malheur à quiconque s'agenouille devant le Feu et se laisse
aveugler par sa fausse lumière!



37. *Le cortège enflammé*

Traître est le dieu et traîtres sont ses fidèles !

Incapable de résister à la tentation de la promesse de Vélès, le Feu avait cédé à ses menaces et ceux qui étaient avides et dépourvus de bravoure avaient rejoint son cortège ardent. Comment quiconque se présentant ainsi au nom d'un dieu fou pourrait-il être sain d'esprit ? Y a-t-il une once de bravoure chez ceux qui attaquent les autres tribus ?

Certes, la fièvre les avait rendus fous, mais ils ne méritaient aucune pitié ! Leur dieu Svarog avait succombé aux murmures de Vélès et juré d'assassiner et de détrousser quiconque refuserait de se prosterner devant le Feu et la Terre en échange de sa protection contre les horreurs et Crotale.

Alors, le mal frappa ceux qui vénéraient les dieux véritables, et les esprits des hommes vertueux furent empoisonnés par la folie.

Ils se mirent à crier ces mots :

Malheur à nous, malheur à nous ! Le Feu grandit, nourri par les sacrifices ! Nous aussi, nous devrions l'utiliser pour rassasier la faim de nos dieux ! Trouvons des offrandes ! Étranglons pour redonner son souffle à Praboh ! Noyons pour

rendre sa force à Mokoch ! Frappons de nos poings au nom
de Péroun ! Et faisons couler le sang pour Daboh, car il a ar-
raché son propre cœur pour nous !



38. *Les blasphèmes de Svarog*

Que les mots du prêtre des adeptes du Feu attestent de leur folie ! Moi, Ga'al, je les ai entendus quand je me suis faufilé près de leur gord.

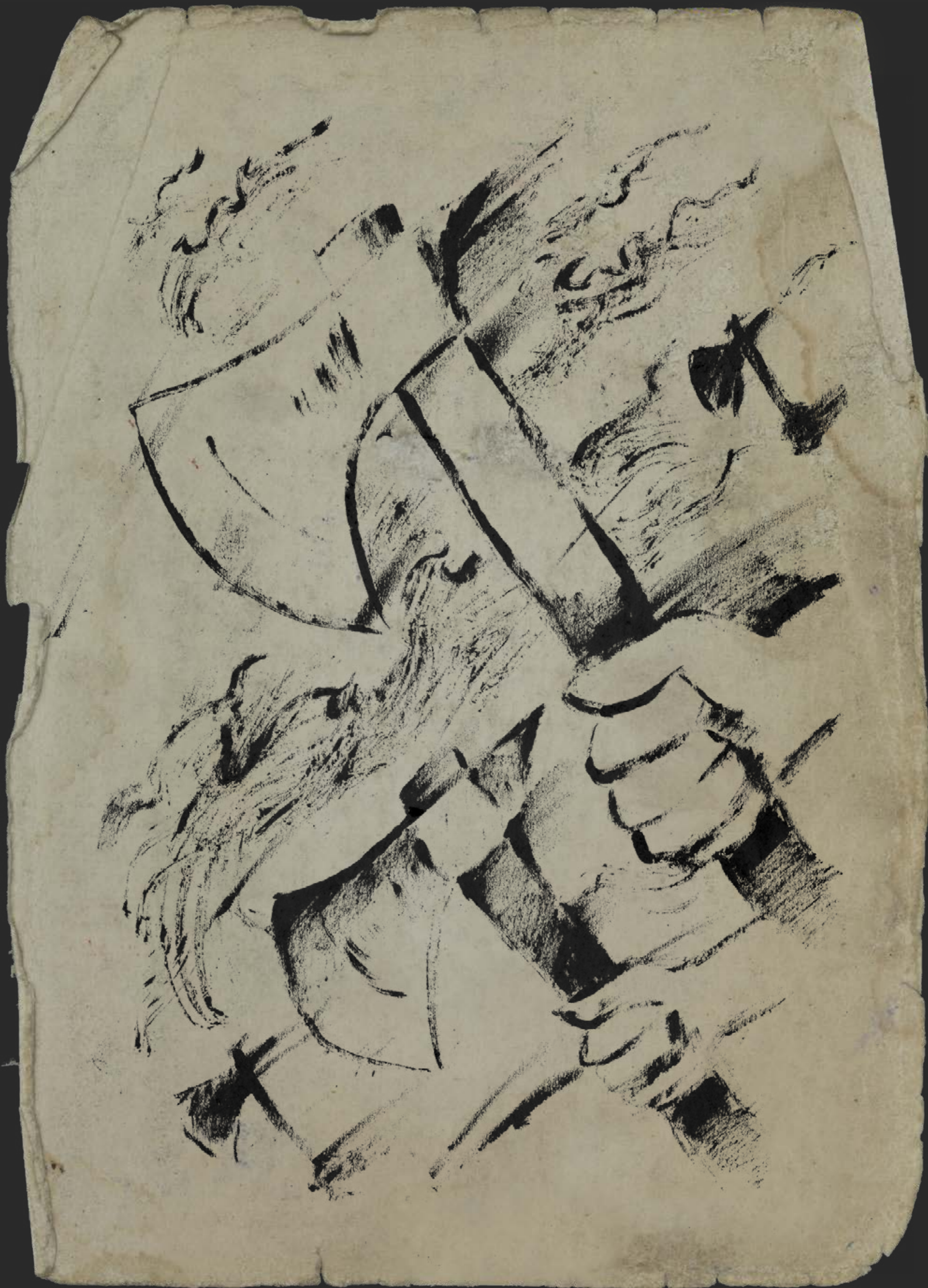
Il dit :

Que sont les dieux ? Que sont les humains ? Les uns sont les créateurs des mondes, tandis que les autres forment leur troupeau ! Les humains sont-ils le troupeau des dieux, comme ils sont les dieux des animaux ? Car ne les font-ils pas se reproduire pour leur propre bénéfice et ne les gouvernent-ils pas, dans la vie comme dans la mort ?

Pourtant, les humains sont plus puissants que les animaux, car ils savent négocier avec les dieux, se montrer plus malins qu'eux et même leur faire peur. Ils ont pris possession des flammes, les ont élevées depuis les pierres et ont appris à les éteindre grâce à l'eau. C'est l'humain qui a érigé le Feu au rang de divinité, avant de le retourner contre ceux qui les ont asservis et le rapprocher de ceux qui lui ont accordé le gibier, les plantes et l'eau. Voilà ce qu'a fait l'être humain ! Il utilise

sa torche enflammée pour se frayer de nouveaux chemins et
dévorer ses ennemis !

Loué soit l'humain ! Loué soit le Feu !



39. *La nourriture du Feu*

Terribles étaient les mots du prêtre de Svarog et sa haine me remplit de peur quand je l'écoutai, dissimulé parmi ses partisans les plus dévoués. Il s'exprima ainsi :

Les autres tribus vivent dans la crainte ! Elles s'inclinent devant les anciens dieux comme une proie devant son prédateur ; devant Praboh, transparent comme l'air après avoir abandonné le monde ; devant le lointain Daboh, qui disparaît la Nuit lorsque les prières cessent ; devant Vélès, qui guette les âmes pour s'en repaître.

Seuls ceux qui nourrissent le Feu et qui le rejoignent sont purs ! Ce sont eux, les guerriers, les conquérants et les dirigeants qui décident de leur propre destin. Le Feu est à nous et notre nouveau dieu est ardent et généreux ! Il nous a donné le feu de camp pour nous sauver de la famine ! Il nous a donné les pots de glaise qui nous permettent de conserver nos biens ! Il nous a donné la lumière éternelle pour que la Nuit ne puisse plus nous vaincre !

Laissez les lâches chasser dans les bois comme des bêtes, laissez-les paître l'herbe comme des chèvres, laissez-les élever des porcs parmi leurs enfants, tandis que nous les gouvernerons et vivrons de leurs récoltes et de leur chasse !

Ils nous construiront des gords et leurs femmes porteront nos
enfants !



40. *L'horrible engeance*

Ô combien le fidèle du Feu était dédaigneux et son orgueil indescriptible ! Jugez de ses mots par vous-mêmes : Les plus grands lâches sont les adorateurs de Vélès, car ils vivent dans une crainte permanente qui les pousse vers la folie. Certains n'osent pas construire de huttes avec les branches tombées des arbres et ne mangent que ce qu'ils trouvent au sol, de peur d'irriter celui qui vit dans le royaume de Nav. Ils ne parlent que très peu et revêtent des peaux brutes pour se rapprocher des bêtes de Vélès. Dans leur folie, ils fornicent avec les horreurs, et c'est nous qu'ils traitent de déments ! Leurs femmes, offertes en sacrifice, reviennent fécondées et donnent naissance à d'infâmes hybrides, des monstres. Cette engeance est aussi abominable qu'inutile, mais Svarog promet à Vélès de ne pas les tuer. Ô, comme Vélès doit se réjouir d'une telle profanation des créations de Praboh ! Malgré tout, il garde ses distances, car nous sommes les porteurs du Feu, les créateurs de Svarog.



41. *Le seigneur de la Nuit*

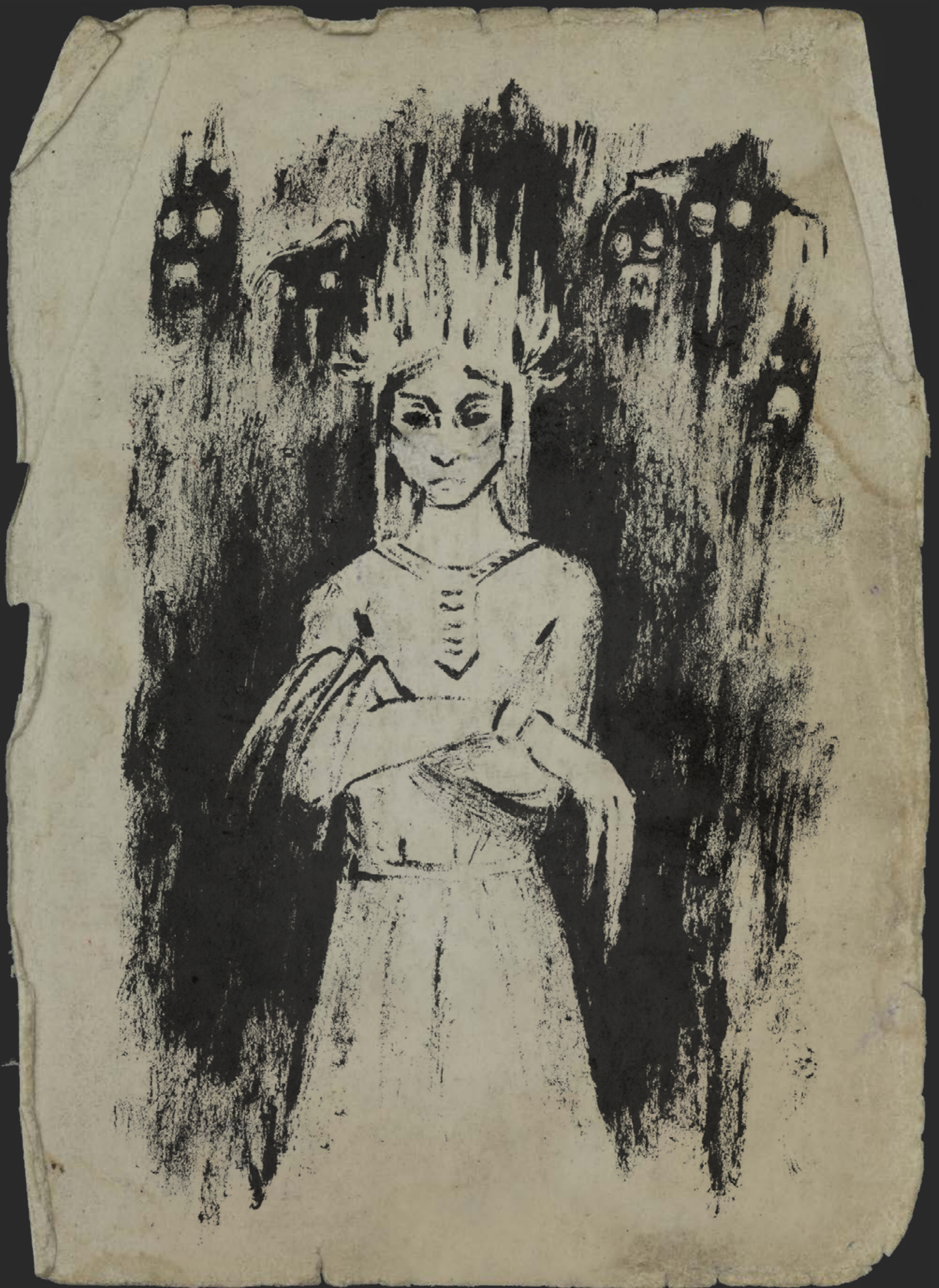
J'ai écouté, tel un veau caché sous des feuilles et encerclé de loups, tandis que ma peur grandissait, car les mots du prêtre étaient sans pitié :

Ils ont peur de tout, de Vélès, des horreurs, des Monstruosités et des ténèbres. Et plus encore ! Ils craignent la faim, le froid et la mort, et parfois même leur propre ombre !

Tout comme Svarog a pu s'éveiller de notre adoration du Feu, de la peur des tribus avilies naquit le seigneur de la Nuit, Meneur de monstres et Maître des horreurs du nom de Khors ! L'évocation même de son nom pourrait arracher un souffle rauque de votre poitrine !

Cet être jeune et cruel déteste les humains autant que ses compagnons. Il se cache des rayons du Soleil en attendant les ténèbres de la Nuit pour émerger dans toute sa morbidité et enfin régner comme il l'entend.

Quiconque se dresse sur son chemin ne voit guère le Soleil se lever un autre jour !



42. *La Voix des horreurs*

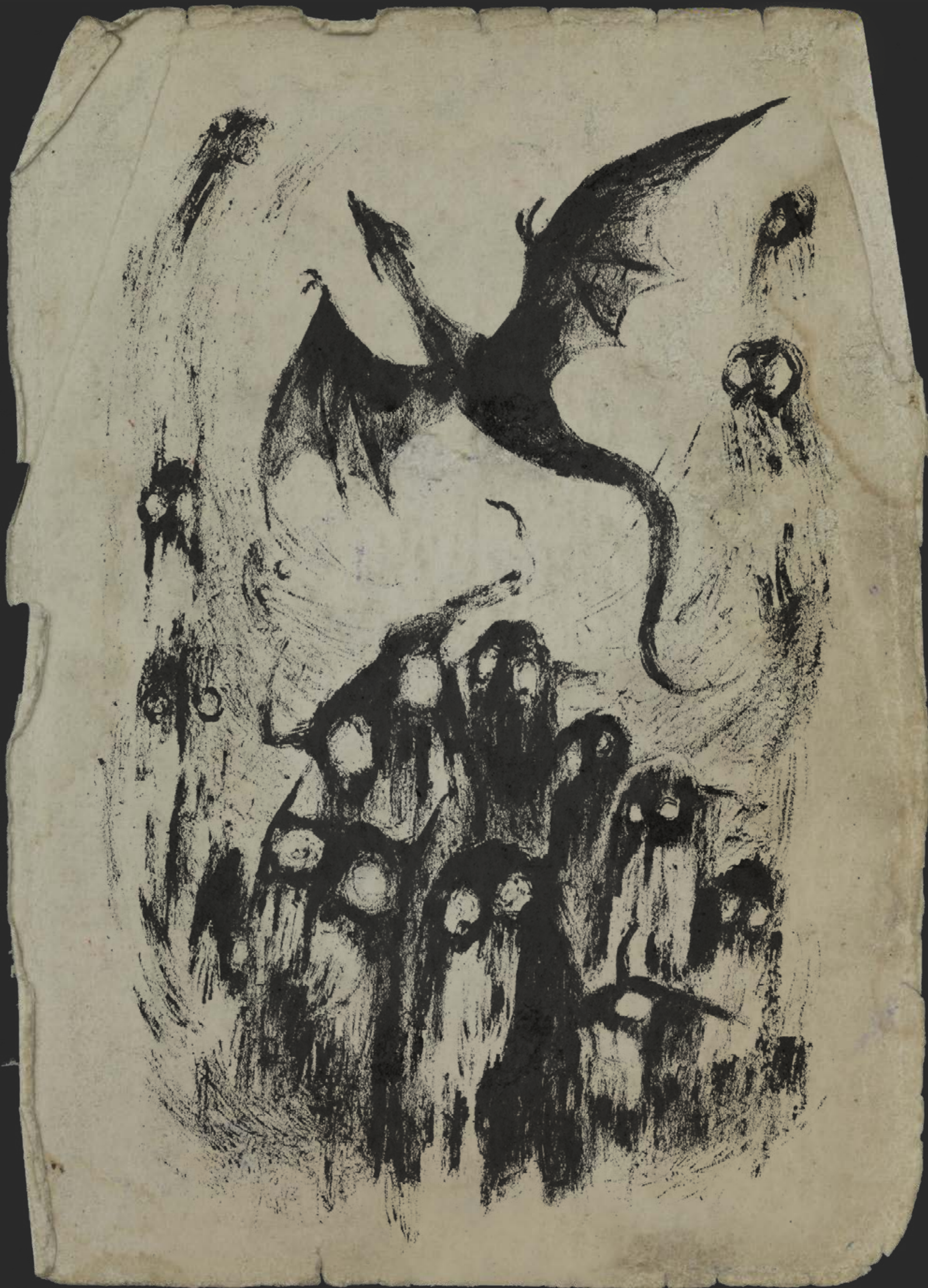
À cette époque, j'étais comme un mulot qui rôdait dans l'herbe sous l'œil acéré du faucon. Et quand le moment fut venu de me dérober aux regards brûlants des adorateurs de Svarog, alors que je m'en allais, les mots du prêtre me revinrent en écho :

Les tribus qui élèvent du bétail sont faibles et leurs dieux aussi, car c'est leur peur et leurs plaintes, qui dépassent leur foi et leurs prières, qui ont engendré Khors !

Quand le soleil se couchait, Khors lui volait ses derniers rayons et s'en faisait une couronne, dont il utilisait l'éclat pour attirer toutes les créatures de la Nuit, y compris les horreurs et les monstres. Il se réjouissait de les envoyer au-devant des hommes pour nourrir un peu plus leur crainte, comme s'il s'agissait du plus doux des nectars.

Khors est à la fois beau et terrifiant, pâle comme la mort et sombre comme la nuit ; tout comme la Lune peut être pleine ou nouvelle, il possède deux faces. De son charme envoûtant, il attire les âmes à lui comme des papillons pour les mener à leur perte. Ne vous laissez pas mystifier par son éclat !

Ce dieu émane de la peur des humains et de leur promiscuité avec les monstres !



43. *La révolte des horreurs*

Au nom de Dolya, je continuerai à rédiger ces Chroniques, comme l'a fait le grand et honorable Ga'al avant moi.

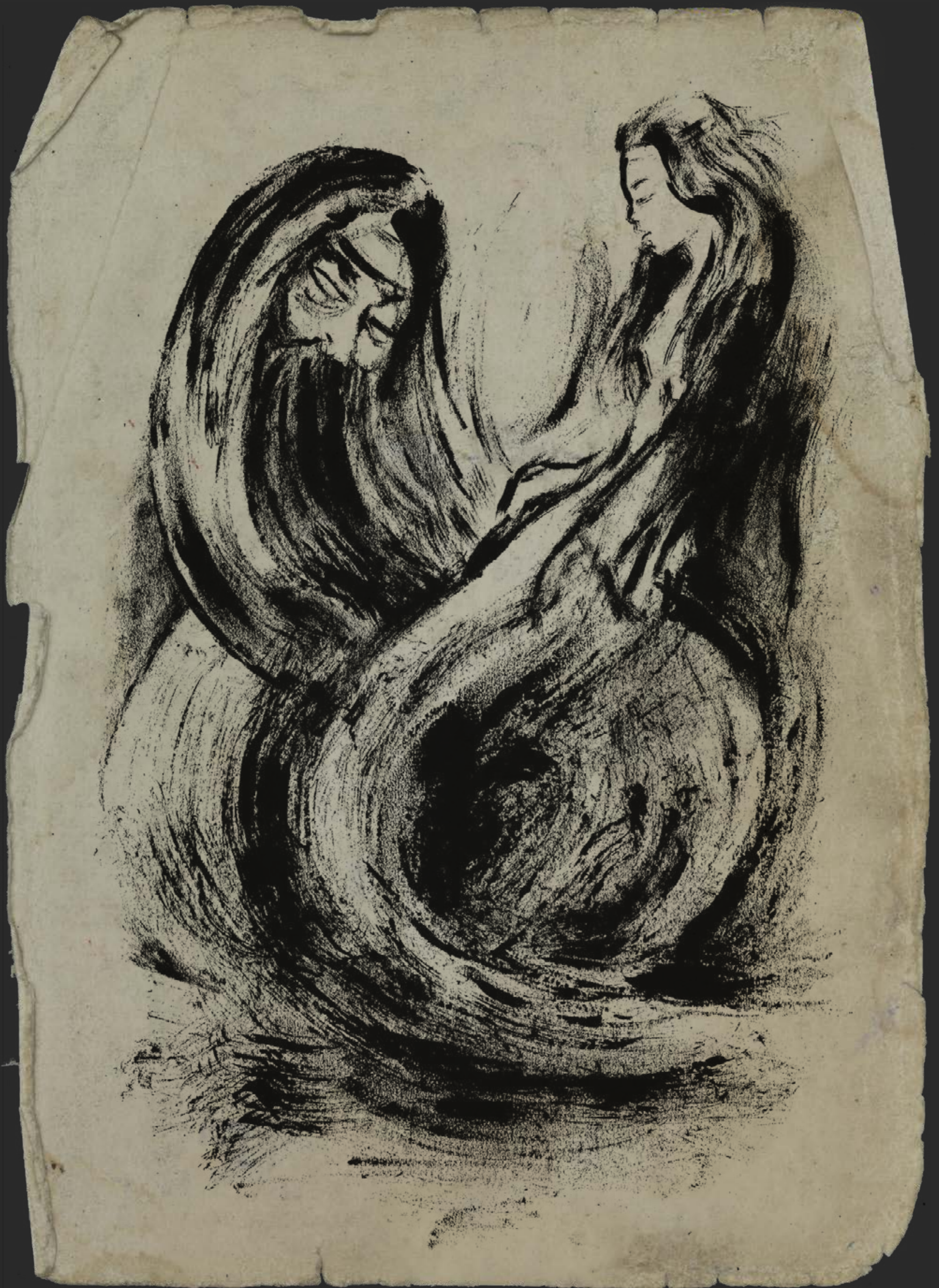
Louée soit Dolya ! Louée soit celle dont la naissance a mis fin à l'Âge du malheur et a amorcé l'Âge de l'espoir !

Les jours précédant la naissance de Dolya furent incroyablement cruels. Les horreurs et les monstres sous le commandement de Khors attaquèrent les villages humains, brisant ainsi la promesse que Vélès avait faite à Mokoch. Vélès avait irrémédiablement perdu le contrôle sur ses créatures, qui tenaient désormais Khors pour leur roi.

Cependant, Khors ne pliait pas devant les menaces et n'écou-
tait pas les supplications : aucune arme humaine ne pouvait l'arrêter, ni lui ni ses horreurs. Les plus gros ravages furent toutefois causés par Crotale, le Prince des Serpents qui avait renié Vélès avec un profond mépris.

Tous les pactes furent brisés. Svarog et les adorateurs du Feu eux-mêmes n'étaient plus en sécurité devant la rage aveugle des horreurs. Le sol se couvrit de sang et les flèches se mirent

à pleuvoir. Tous ne pensaient qu'à leurs proches, qu'ils essayaient de protéger de l'annihilation. Dépérissant comme une fleur coupée de ses racines, l'humanité lutta pour sa survie, tandis que Khors attendait le bon moment pour l'écraser et la réduire en poussière.



44. *Le sacrifice de Mokoch*

Mokoch était désespérée. Praboh représentait l'homme et elle la femme, mais leur image était réduite en morceaux et elle ne pouvait rien y faire, car elle était toujours piégée dans le royaume de Nav.

Vélès aussi souffrait, car il avait été trahi par les horreurs et par Crotale. Tout ce qui était né de la jalousie et du courroux était sauvage et indomptable et ainsi, fidèle uniquement à ses propres désirs. Telle était l'amère vérité que Vélès avait apprise aux dépens d'innombrables vies.

Mokoch remarqua que Vélès faiblissait, mais elle ne comprenait pas pourquoi, car elle ignorait qu'il avait arraché une partie de son cœur et que c'était cela qui le faisait décliner. Bien qu'elle eût pitié de Vélès et lui fût reconnaissante de ses nombreux cadeaux, elle ne l'aimait pas comme elle avait autrefois aimé Praboh. Néanmoins, comme Vélès était né de la soif de l'amour, elle décida de satisfaire ses désirs charnels dans l'espoir de lui rendre sa puissance perdue.

Alors, elle se coucha à ses côtés et se livra à lui, et lui se délecta d'elle comme les sables du désert boivent les torrents d'eau d'une tempête qui fait rage.



45. *La naissance d'une déesse*

Mokoch portait un enfant ! Un nouvel être grandissait dans le corps de la déesse de la vie, rendant son pouvoir deux fois plus puissant encore !

C'était un miracle ! Les dieux eux-mêmes étaient bien incapables de prédire un avenir aussi insondable.

Au quarante-neuvième jour, lorsque les ténèbres firent place à l'aurore, Mokoch donna naissance à un véritable enfant divin : la première et dernière déesse conçue par des dieux et non par l'essence de toute chose.

La déesse avait hérité de la gentillesse, de la beauté et du caractère mystérieux de Mokoch, mais aussi de la dureté, de la force et de l'impassibilité de Vélès.

Ainsi naquit Dolya, une déesse juste et porteuse d'espoir ! Elle était la souveraine des deux mondes, la protectrice de la Surface et du royaume de Nav ; notre dame, la mère des Voix et la gardienne de l'équilibre !

Louée soit Dolya ! Louée soit la fille des dieux !



46. *La gardienne de l'équilibre*

Dolya avait été conçue par Mokoch et Vélès et, de ce fait, elle débordait d'amour et de sagesse, d'empathie et de prudence, de force créatrice et de désir.

Elle aimait la nature et tout ce que son père avait créé, mais elle adorait également les humains, en particulier les femmes, qui avaient été créées à l'image de sa mère.

Elle contemplait toute l'étendue de la Surface avec jalousie et curiosité et dès qu'elle parvenait à se dérober aux yeux de Vélès, elle écoutait les histoires du passé racontées par les âmes des humains qui erraient dans le royaume de Nav.

C'est ainsi qu'elle découvrit le sombre passé des horreurs et l'avidité des humains. Son enthousiasme juvénile lui faisait croire en l'équilibre, elle était donc convaincue que le respect des lois de la vie et de la mort pouvait atténuer le chaos et le mal.



47. *L'appel de la Surface*

Des mains de Dolya émanait le même pouvoir que des doigts de Vélès. Ce qu'il pouvait autrefois créer entièrement, elle pouvait le créer à moitié seulement, car elle avait hérité le reste de ses pouvoirs de sa mère.

Alors, sa nature, très semblable à celle de sa mère, la conduisit jusqu'au plus lointain tunnel de Nav. Les racines des arbres lui caressaient les cheveux et du sable tombait sur ses épaules lorsque le sol au-dessus d'elle tremblait sous les pas des bêtes. Elle n'avait jamais été aussi proche de la Surface.

Dolya plaça ses mains sur le sol noir et humide tandis que des mots commencèrent à s'échapper de ses lèvres. Elle s'adressa au dôme de la Terre, à l'Eau qui connecte toute chose et aux racines qui s'enchevêtrent tel un filet.

Le sol s'effondra, l'humidité s'estompa et les racines s'écartèrent, révélant un passage vers la Surface.

Dolya sortit du royaume de Nav et ne se retourna qu'une seule fois, pour refermer le passage derrière elle. Elle prit alors des brins de son pouvoir et tissa une cape capable de la soustraire aux regards de Mokoch et de Vélès.



48. *Le progrès divin*

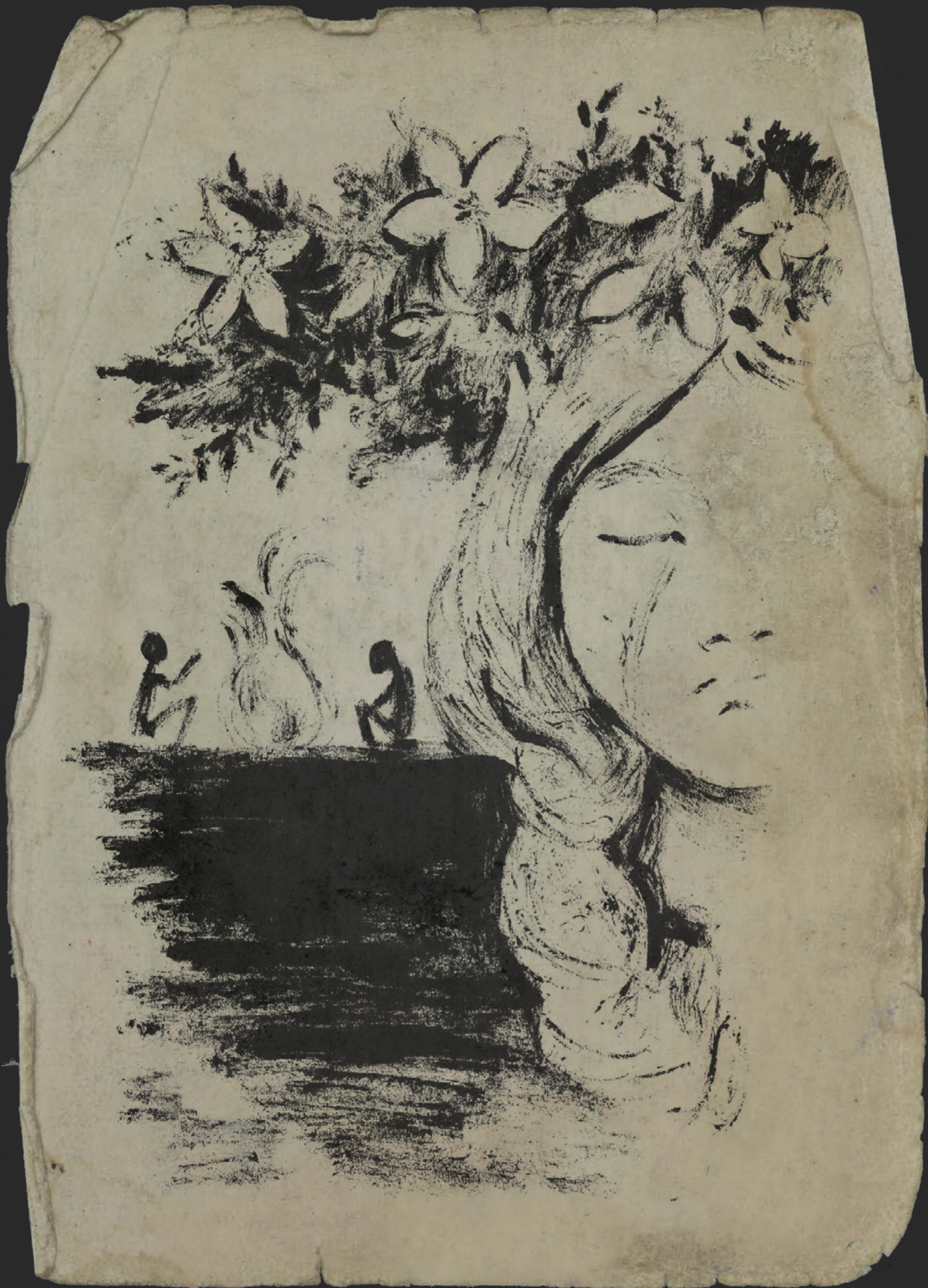
Dolya erra longtemps et atteint des territoires lointains, apportant la bonne fortune partout où elle allait.

Ses bonnes actions furent nombreuses et elle enseigna maintes choses. Elle évoquait les lois de la vie et de la mort, condamnant l'avidité et exigeant le respect pour la création dans son entier. Elle apprit aux humains à cultiver les champs de sorte qu'ils produisent des récoltes abondantes. Elle leur enseigna également à tirer un profit complet des animaux : en plus de porter leur peau et de manger leur viande, elle leur montra qu'ils pouvaient aussi prendre soin d'eux, les traire et tisser leur laine.

Elle expliqua comment les bébés se nichaient dans le ventre des femmes et leur dit que la fertilité dépendait des deux sexes et qu'il était important de se respecter mutuellement et de prendre soin de la santé de l'autre.

Des tribus entières la respectaient et l'écoutaient attentivement en poussant des cris enthousiastes ; et lorsqu'elle devait partir, ils tombaient à genoux et enfonçaient leurs ongles dans le sol, accablés de chagrin.

Toutefois, dès que Dolya disparaissait de leur vue, les problèmes revenaient. L'abondance des richesses qu'elle les avait aidés à acquérir menait à des querelles encore plus amères.



49. *La pourriture*

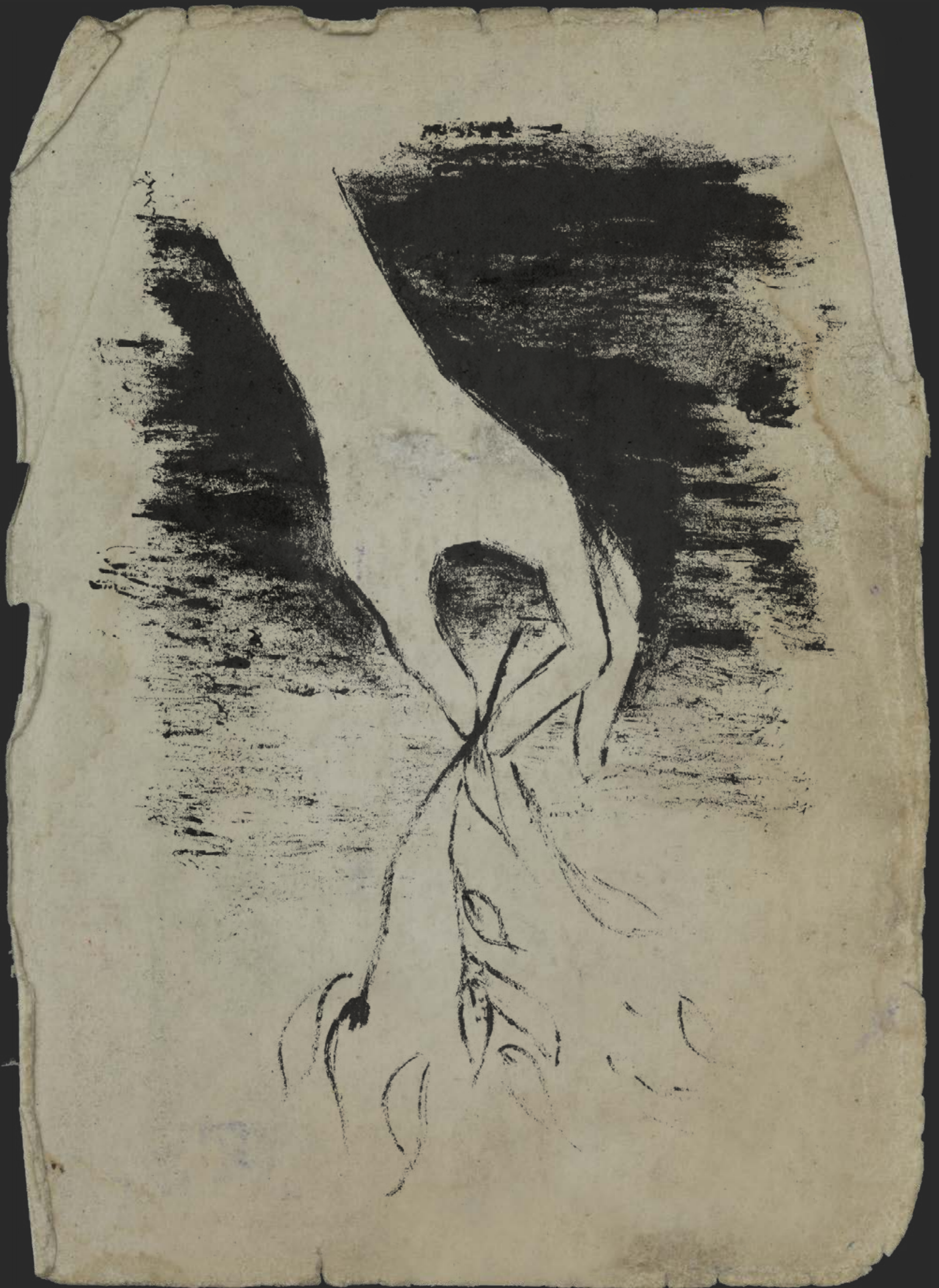
Dolya aimait les histoires racontées par les humains, car celles-ci lui permettaient de saisir leur perception du monde. Elle désirait plus que tout comprendre la distinction entre le bien et le mal, une conception qui échappait à l'entendement des dieux. Car lorsque ces derniers s'étaient éveillés, la notion de bonne ou de mauvaise action leur était inconnue, leurs décisions n'ayant aucune conséquence sur leur propre existence.

Les humains, eux, savaient faire la différence entre les actes nobles et les actes vils ; ils glorifiaient les uns ou condamnaient les autres, mais n'y répondaient jamais par l'indifférence.

Elle découvrit alors l'amour divin ; il pouvait être bon ou mauvais, mais il s'agissait toujours d'amour. Le bon était l'amour partagé par Mokoch et le dieu disparu, tandis que le mauvais était celui que ressentait le seigneur de Nav pour Mokoch.

Le cœur de Dolya s'emplit de honte, de colère et de chagrin lorsqu'elle apprit que la naissance miraculeuse de l'humanité était due à la fois à l'amour et à l'infâme luxure qui avait usé de ruses pour détruire toute félicité.

Elle comprit alors qu'elle en était le fruit gangrené.

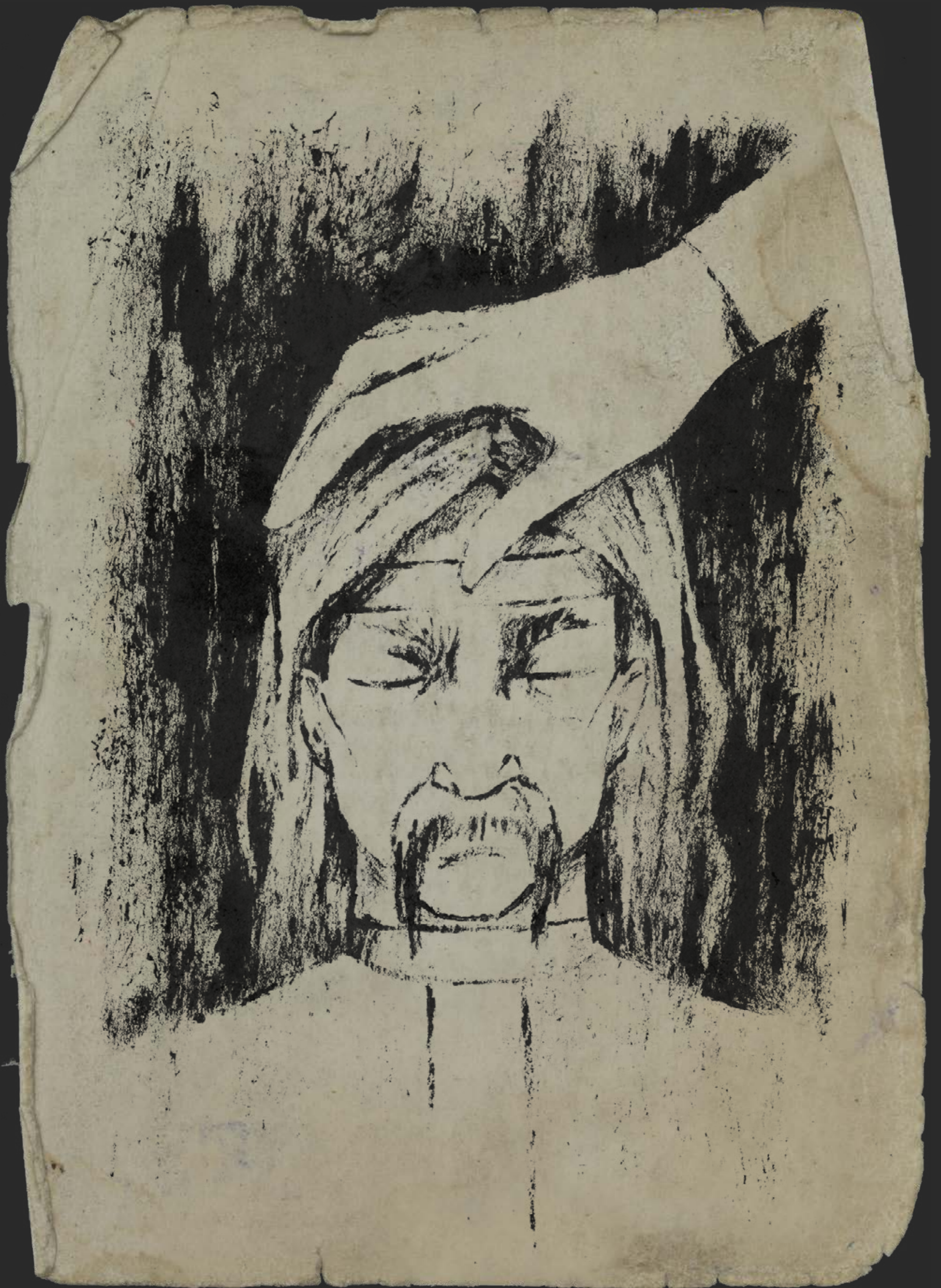


47. *La désillusion de Dolya*

Dolya aimait Vélès comme seul un enfant peut aimer son père. Elle avait admiré son domaine depuis le royaume de Nav, elle avait soupiré en l'entendant parler de la création des bêtes et des plantes et elle s'était indignée avec lui en voyant les ravages causés par les humains. Elle avait eu confiance en lui et avait cru que son œuvre était grande et magnifique et ses intentions pures.

Toutefois, après avoir écouté les histoires racontées par les humains, elle commença à voir ses souvenirs sous un jour nouveau. Les regards que Vélès jetait à Mokoch, autrefois tendres et doux, étaient devenus sournois et lubriques. Ses disputes avec les humains ne concernaient plus la nature, mais des conflits avec les dieux rivaux.

Dolya éprouvait désormais du mépris pour son père et de la compassion pour le sort de sa mère ; elle ressentait aussi envers Praboh un étrange désir mêlé d'une pointe de culpabilité. Bien qu'elle ait pitié d'eux, elle ressentait une profonde colère envers ces créateurs qui avaient considéré les œuvres qu'elle aimait tant comme de simples jouets que l'on pouvait abandonner sans autre forme de procès.



51. *La genèse des Voix*

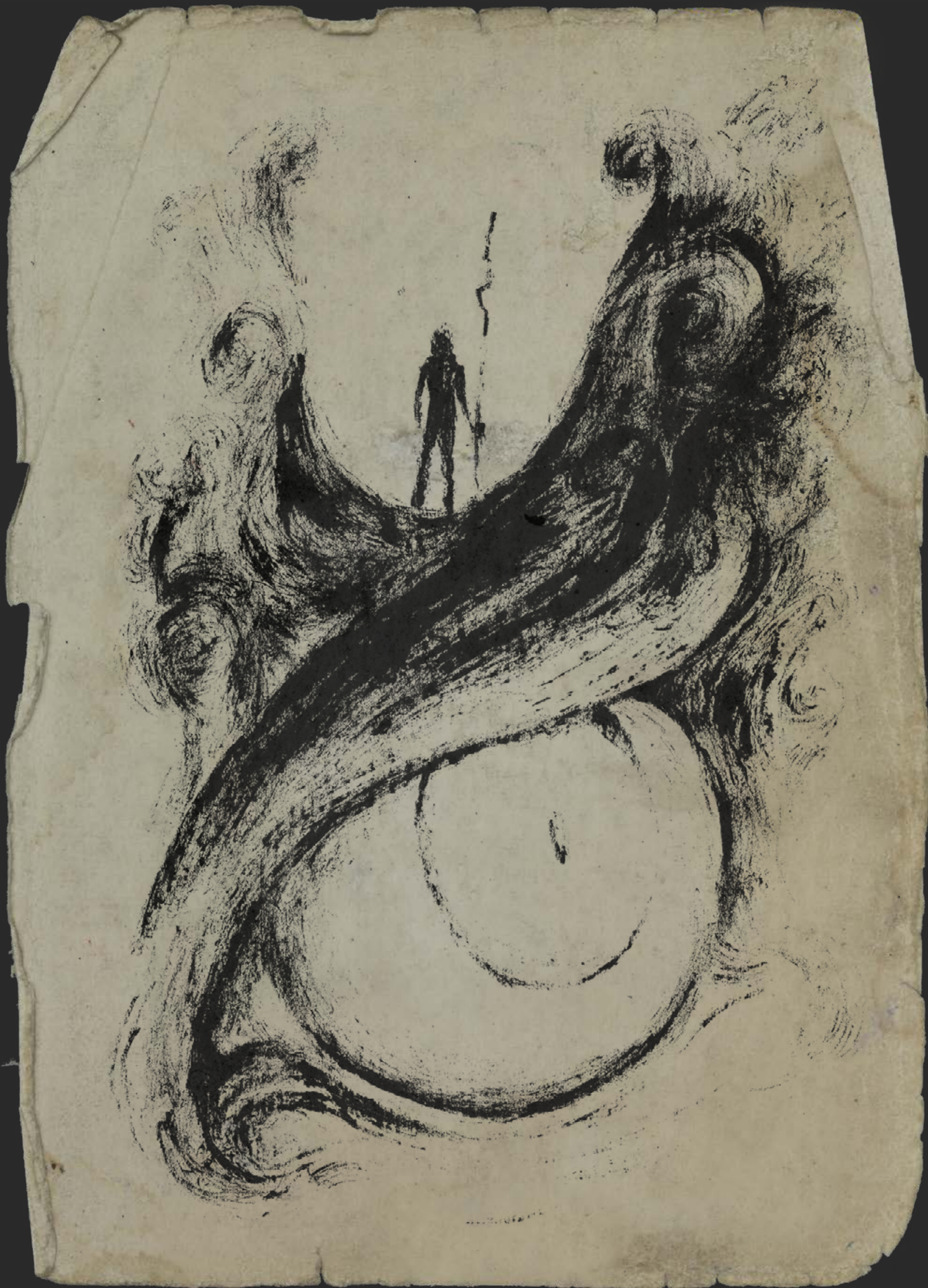
Dolya est juste, sage et puissante ! Louée soit Dolya jusqu'à la fin des temps, car elle est la plus grande alliée des humains !

Courroucée par les actes des dieux, Dolya s'en alla choisir ses meilleurs guerriers. Ils la reconnurent, s'agenouillèrent devant elle et lui jurèrent fidélité. Elle posa sa main sur leur tête, mais elle ne pouvait déterminer qui était digne de ses enseignements, car les esprits des humains étaient insondables.

De ce fait, elle ne déversa pas ses pouvoirs en eux, mais les relia aux dieux par un fil merveilleux semblable à une racine poussant dans un sol fertile pour en absorber les sucs. Ils pouvaient désormais puiser dans le pouvoir des dieux et les plus fervents croyants jouissaient même de capacités supérieures. Pour leur permettre d'utiliser cette bénédiction, Dolya leur enseigna le langage des dieux et leur apprit à tisser leur nouveau pouvoir dans la forme de leur choix.

Alors, comme ce pouvoir était immense, ils firent le serment de le garder secret et de ne prononcer leurs incantations qu'à voix basse : c'est pourquoi ils furent appelés les Voix.

Nous sommes leurs descendants et ils ont murmuré les
paroles divines de Dolya à nos oreilles. Loués soient nos
ancêtres !



52. *La marque divine*

Il y avait des Voix dans chaque tribu, mais en approcher une n'était pas chose aisée. Certaines vivaient recluses, d'autres lançaient des regards torves et refusaient que quiconque les approche, tandis que les dernières vivaient cachées. Nos ancêtres comprirent rapidement que quiconque étalerait ses pouvoirs à la vue de tous verrait des humains affluer en masse autour de lui, tels des moustiques, et que chacun de ces intrus ferait passer ses intérêts avant ceux des autres.

Les Voix n'étaient toutefois pas là pour les humains, mais pour servir Dolya ; elles n'avaient pas pour mission d'assurer le confort des humains, mais de maintenir l'équilibre du monde.

Mais comment reconnaître une Voix ?

Ce n'est évidemment pas grâce aux murmures, car sans la bénédiction de Dolya ou d'une autre Voix, aucun homme, aucune femme ne peut comprendre ou répéter les incantations.

Lorsque les Voix reçoivent la bénédiction divine, leur peau est marquée d'une tache, comme peinte avec de l'ocre rouge sang : c'est de cette manière que l'on peut les reconnaître. Cette marque ressemble à des yeux vifs et sauvages, mi-humains, mi-bestiaux, comme devraient l'être les Voix.



53. *Le récit de Libushka*

Les Voix et moi ne nous sommes pas toujours bien entendus, car elles n'étaient ni des alliées ni des ennemies, et leurs services pouvaient être perfides.

Parfois, quand un homme mourait, sa femme se pendait à une branche pour rejoindre son époux dans son envol vers la divine demeure. D'autres fois, elle y était forcée.

C'est ce qui se produisit dans le village où naquit Libushka. Elle choisissait ses amants elle-même et donna un jour naissance à un magnifique bébé. Puisqu'il était fort et sain, Libushka et son amant décidèrent de rester ensemble.

Libushka donna naissance à une multitude d'enfants, de sorte qu'il ne manquât jamais d'hommes ni de femmes pour travailler et pour combattre. Et puisque les combats étaient nombreux, l'amant de Libushka y prenait souvent part. Il en revenait toujours victorieux, jusqu'au jour où son cheval arriva traînant derrière lui le corps sans vie de l'homme.

Le village entier fut accablé par le chagrin et particulièrement Libushka, qui ne souhaitait pas mourir et servir de proie aux serpents de Vélès.

Elle s'en alla donc voir une Voix qui vivait près du village.
Ses incessantes supplications s'étendirent de la tombée de la
nuit à la pointe du jour, quand enfin la Voix accepta de faire
usage de son pouvoir.

C'est ainsi que Libushka devint une Navka, une créature qui
gémissait toutes les nuits d'une voix tremblante et mettait les
humains en garde contre la mort.



54. *Le récit des Voix*

Bien que les Voix fussent puissantes et leur rôle vital, leur plus grand ennemi était la torpeur et l'insouciance.

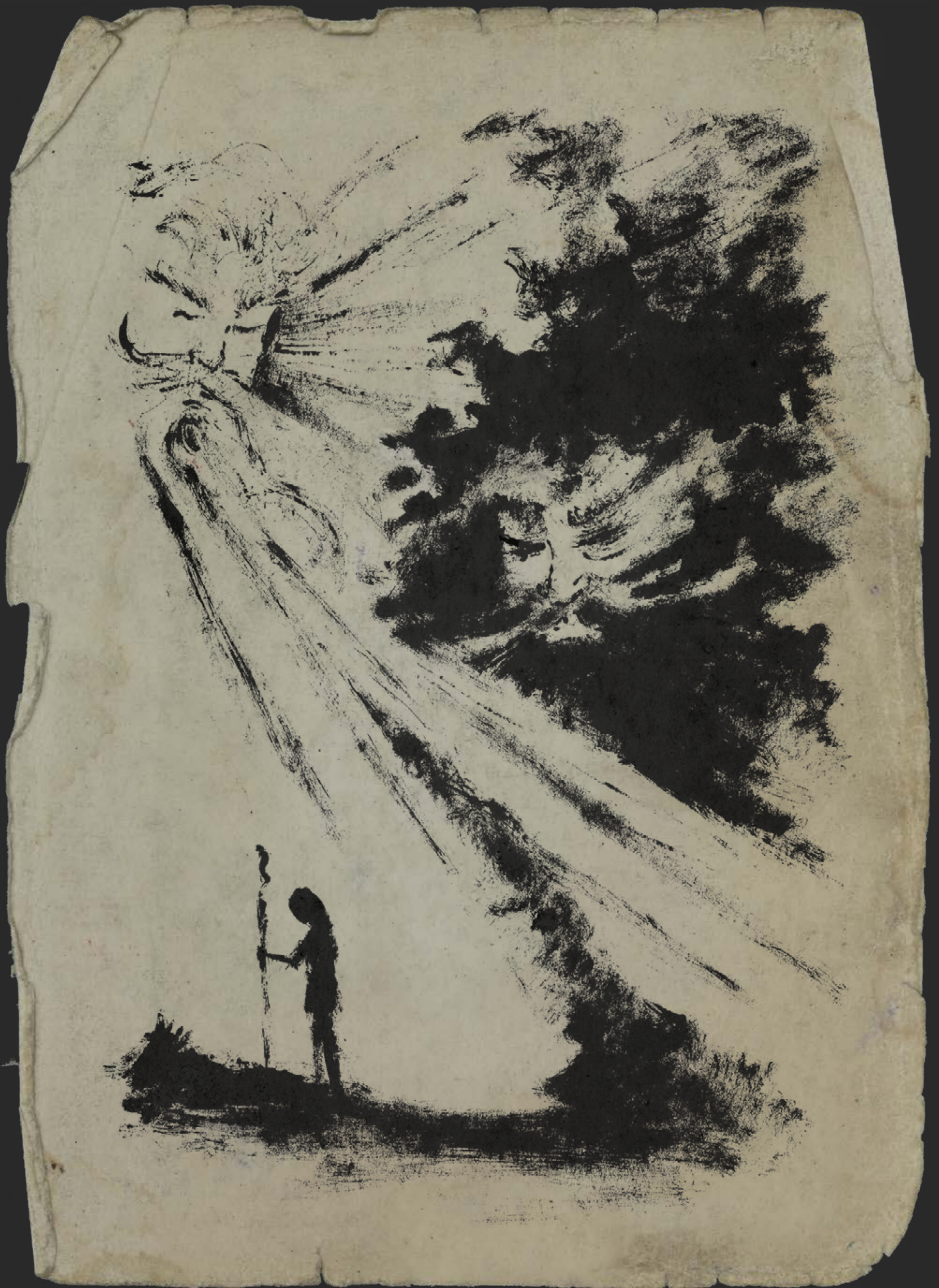
Les villages étaient fort divers et la vie dans chacun d'entre eux s'accompagnait de différents problèmes. Mais il existait un village où tous vivaient heureux et où même la Voix se rendait souvent, lassée de son isolement.

Les enfants affluaient en masse autour d'elle et poussaient des cris de joie lorsqu'elle leur montrait ses tours.

Les années passèrent paisiblement et la Voix prit pour apprenti un enfant du village. Animé par son enthousiasme et sa foi, le jeune garçon souhaitait aider tout le monde.

Il attendit le jour où le soleil brillait le plus longtemps et récita les incantations de la Voix, implorant les dieux de libérer le monde des horreurs. Il continua de crier ainsi jusqu'à ce que l'une des horreurs l'entendît : elle s'approcha et dévora le jeune garçon, ainsi que la Voix et tous les habitants du village.

En effet, nous seules, les Voix, pouvons prononcer les incantations. Le commun des mortels devrait se contenter de prières ordinaires.

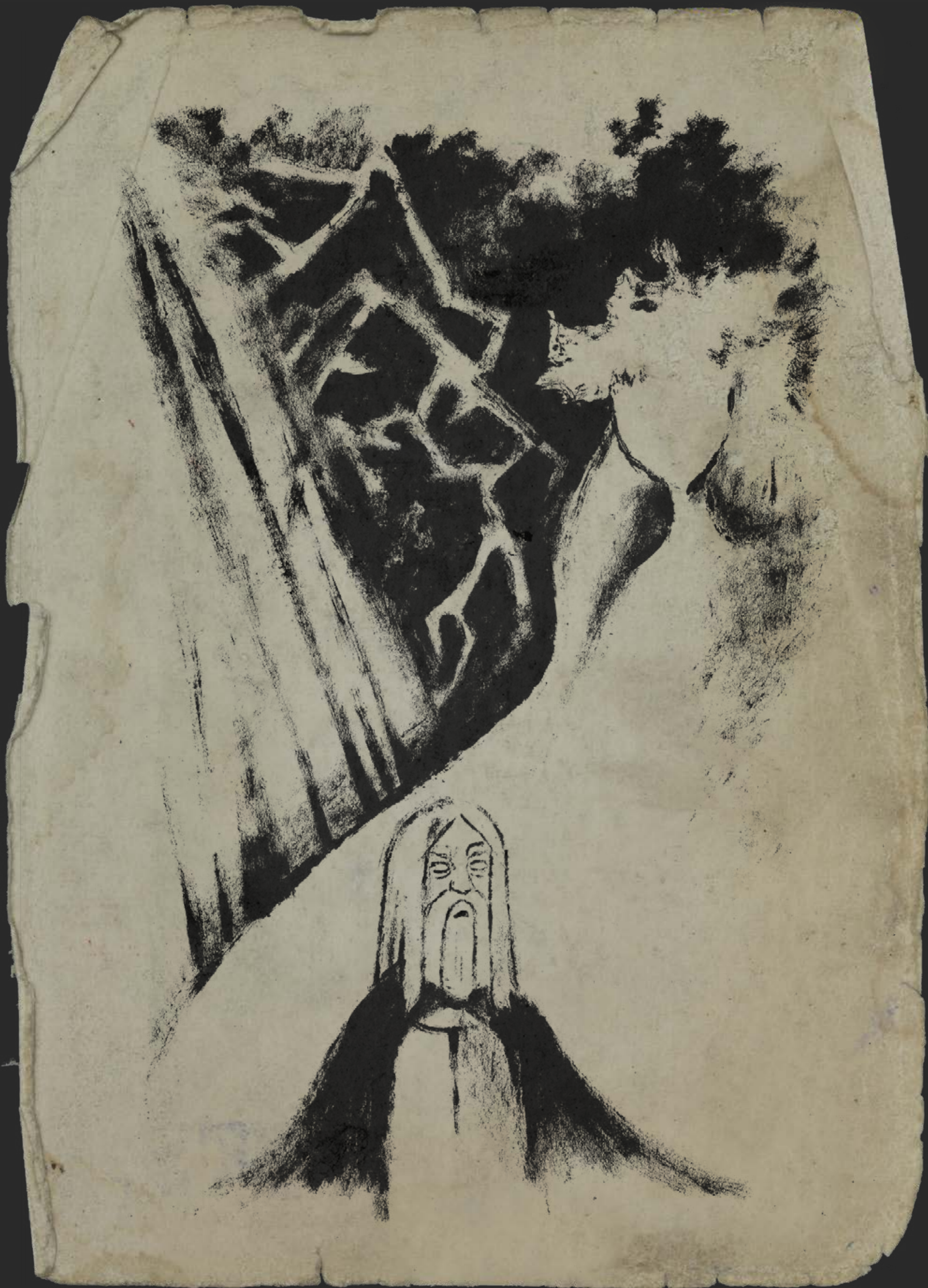


55. *Les incantations*

Les actes des dieux sont glorieux et leurs cadeaux inimaginables. Pour eux, la prière d'un humain, même hurlée à pleins poumons, est semblable au murmure d'un ruisseau, tandis que les incantations secrètes des Voix grondent à leurs oreilles tel le tonnerre !

Oh, quelle ne fut pas la surprise de Daboh et Péroun lorsqu'ils entendirent les premières incantations ! Et bien qu'ils eussent couvert leurs oreilles de leurs mains, bien qu'ils eussent tenté de s'échapper ou de noyer les prières dans leurs propres cris, le bruit des incantations ne s'estompa guère.

Les dieux se mirent en colère, car ils n'avaient que faire du sort ou des requêtes des humains, leur unique désir était de trouver le passage vers le royaume de Nav, de capturer Vélès et de libérer Mokoch afin de rendre Praboh heureux. On ne pouvait guère compter sur les hommes et les femmes pour contribuer à l'accomplissement de cette tâche, car, même s'ils étaient nombreux, leur courage et leur curiosité n'avaient plus aucune valeur. Certes, les dieux appréciaient les prières des humains parce qu'elles étaient douces comme le nectar et les emplissaient de pouvoir, mais ils trouvaient ces incantations irritantes, car elles les vidaient de leur énergie, comme des taons buvant un sang miraculeux pour éteindre leur soif.



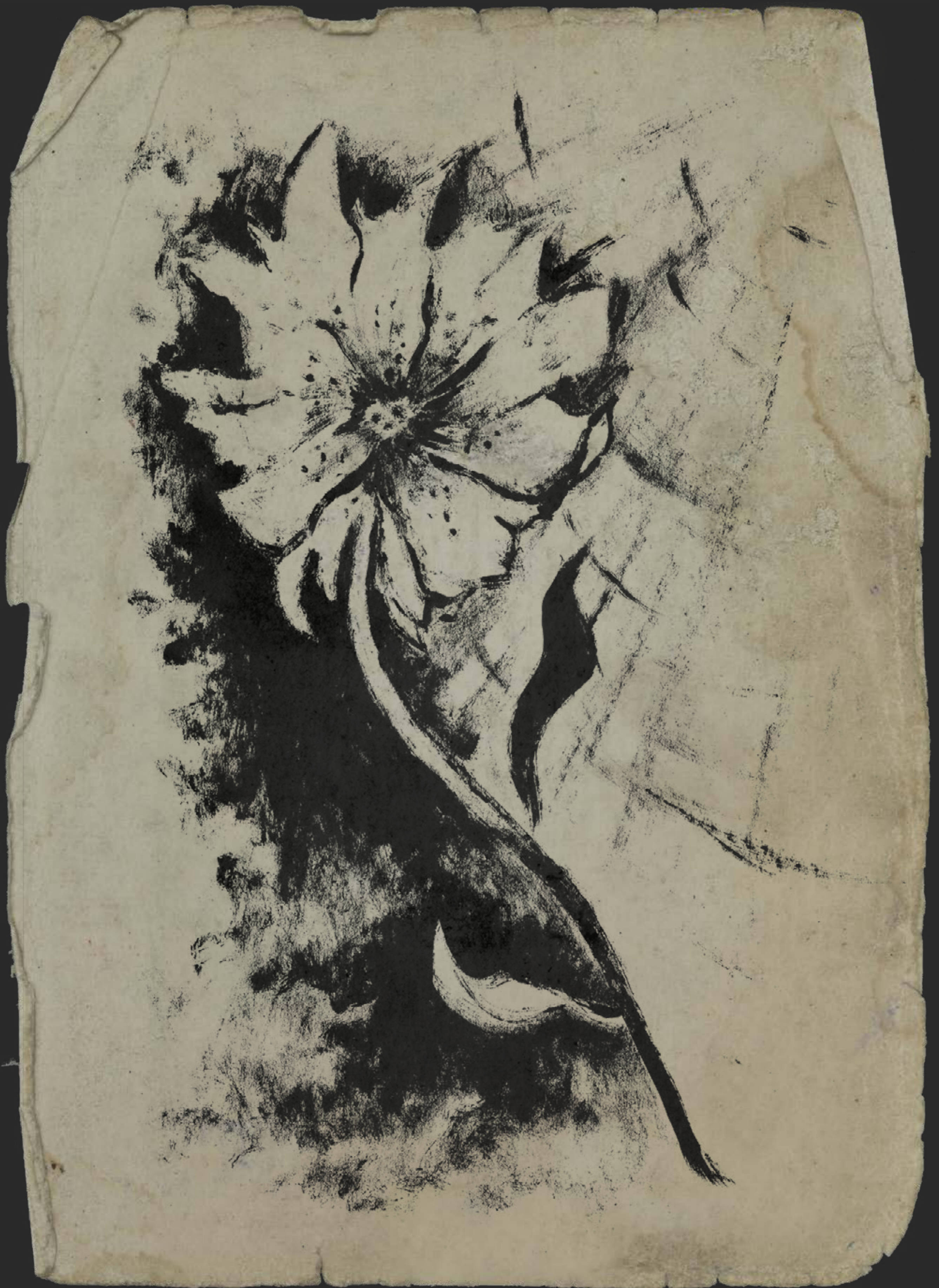
56. *La confrontation*

L'impertinence des humains déclencha la colère de Péroun et Daboh. Ils osaient importuner les dieux ! Ils osaient tenter de voler leurs pouvoirs ! Désormais incontrôlable, l'humanité méritait la damnation !

Alors, les dieux descendirent sur le sol bafoué par les humains et se tinrent devant le blasphémateur, sur les lèvres duquel dansaient les murmures interdits. Mais l'éclat de Daboh ne l'aveugla pas et l'austérité de Péroun ne l'inquiéta pas. La Voix fixa les dieux d'un regard dur et impitoyable, sage et fougueux. Comme le courage de la première d'entre nous était immense !

Alors que les dieux s'apprêtaient à porter un coup fatal à ce parasite, une femme s'interposa. Dans leur engouement, ils la prirent pour une mortelle et la rouèrent de coups, sans retenue ni pitié. Mais elle ne céda ni ne recula, et la Voix ne fut pas touchée par le moindre éclat de leur pouvoir.

Puis, ils reconnurent les traits peints par Praboh et comprirent soudain qu'il s'agissait de la fille de Mokoch, marchant à la Surface. Honteux de leur propre violence, ils s'inclinèrent devant elle.



57. *La méfiance*

Daboh et Péroun n'avaient jamais vu Mokoch, même s'ils connaissaient l'histoire de Praboh et l'apparence de la femme créée à l'image de Mokoch. Cependant, ils voyaient en Dolya un trait qu'ils ne reconnaissaient pas : la brutalité de la pierre et la profondeur des ténèbres, que ni Praboh ni l'humain ne possédaient.

Les dieux en déduisirent qu'elle devait également être la fille de Vélès et hésitèrent à lui accorder leur confiance. Quand ils lui demandèrent où se trouvait sa mère et comment rejoindre le royaume de Nav, Dolya comprit que le sort du monde leur importait peu, bien moins que les ordres de Praboh. Elle leur promit alors de les guider jusqu'à l'entrée du royaume de Vélès s'ils acceptaient de l'aider en échange.

Et comme ils étaient incapables de plier sa volonté, les dieux promirent à Dolya d'aider les Voix.



58. *Les présents de Daboh*

Daboh fut le premier à tenir sa promesse. Il avait offert une partie de son cœur aux humains par le passé et ils l'avaient transformé en fausse divinité, il ressentait donc le besoin d'expier sa grande erreur.

Il coupa d'abord une mèche de sa chevelure divine pour en faire une corde puissante, qu'il donna à Dolya en guise d'offrande.

Puis, il découpa tout un pan de peau sur son bras et le donna à Dolya afin qu'elle en fît une armure magique.

Il brisa ensuite son divin petit doigt comme si ce fût une brindille et en fit un puissant bâton qu'il offrit à Dolya.

En quatrième lieu, il saisit sa paupière et l'arracha comme un pétale de rose, qu'il donna à Dolya pour qu'elle en fît une capuche qui la protégerait du regard des autres.

Enfin, il saisit — [le texte devient illisible].



59. *Les présents de Péroun*

À la vue des superbes présents de Daboh, Péroun se gonfla d'orgueil : il refusait de se laisser surpasser.

Il prit alors un nuage noir qui le suivait depuis toujours, le façonna comme de la soie d'araignée, l'enferma dans un gland et offrit ce talisman tout-puissant à Dolya.

Il extirpa ensuite sa côte la plus basse, brillante et élastique, puis la recourba et y accrocha l'un des tendons bandés de son bras. Il plaça l'arc ainsi créé entre les mains de Dolya.

Mais Dolya ne fut guère impressionnée par ces offrandes, ce qui attisa l'orgueil de Péroun. Alors, il tendit le bras pour atteindre le ciel où une tempête se préparait, saisit un éclair de ses mains nues et s'en servit pour forger une flamberge marquée de sillons d'or et d'argent.

Dolya ne se montrant pas plus impressionnée, il entra dans une colère noire et arracha entièrement son avant-bras pour en faire une massue capable de réduire en poussière toutes les entraves et tous les obstacles.

Devant cette scène, Dolya resta sans voix.



60. *À propos des artefacts*

Les légendes des anciens font mention d'objets puissants appelés « artefacts », qui seraient d'origine divine. Nombreux furent les chefs de tribus qui partirent pour de funestes expéditions, séduits par les contes des nourrices et les mots un jour murmurés par des sages aussi vieux que les étoiles elles-mêmes. Combien de ces artefacts furent trouvés ? Combien furent examinés ? Les pages contenant ces anciens mythes ne décrivaient guère leur aspect ou leur nombre réel et n'offraient que des références à des symboles mornes et imaginaires. Aussi passionnantes qu'elles pussent paraître, ces légendes superstitieuses menaient ceux qui la suivaient à tenter des aventures infructueuses.

En tant que maître des Grandes Archives, j'ai vu nombre de prétendus artefacts, mais aucun d'eux ne possédait de propriétés miraculeuses. Selon moi, tout récit de monstres et de malédictions a pour source les vapeurs des marais et des esprits émoussés consumés par l'hydromel.

Néanmoins, j'entends bien enquêter sur les légendes décrites dans ce tome et combler les éventuels oublis grâce aux informations glanées lors de mes nombreux voyages, car tel est mon devoir.



61. *À propos de Dolya*

Malgré leurs croyances primitives, les anciennes tribus d'avant la Grande Malédiction avaient acquis une représentation fascinante de Dolya : celle d'une figure triste et contemplative de la nature chimérique des humains. Cette étincelle de réflexion surprenante révèle la manière dont de brutales querelles causées par une hostilité aveugle ont eu un impact aussi destructeur sur l'environnement.

Les mythes parlent d'une divinité qui avait développé une tendre affection pour les humains mais comprit que nombre d'entre eux ne désiraient que le pouvoir, se décourageaient facilement et violaient les lois éternelles, en particulier au sein de larges groupes primitifs.

Cela serait-il un signe que ces groupes primitifs, ces barbares, se rapprochaient de l'illumination caractéristique de notre civilisation ? Cela leur donne-t-il tous les droits et rend-il la conquête de leurs terres injuste ?

Cette idée, aussi lumineuse qu'elle puisse paraître, est assombrie par une infâme réalité, car les barbares semblent bel et bien incapables d'abandonner leurs habitudes primitives.



63. *La Grande Malédiction*

Les légendes des anciens racontent que Dolya ne faisait confiance ni aux dieux ni aux humains, et que la Fille Divine avait scellé les artefacts pour les protéger de l'avidité des humains et de la fourberie des dieux, capables de leur insuffler de funestes effets. Dolya avait imprégné les sceaux de tout son pouvoir et ne pouvait plus ouvrir les portes du royaume de Nav et libérer Mokoch, mais on dit qu'elle ne vint jamais à regretter ce sacrifice.

C'était à la fois une bénédiction et un fléau, car quiconque rompait son serment envers Dolya subissait une terrible malédiction.

Dolya offrit alors les artefacts aux Voix et leur demanda de se les répartir équitablement. Mais il y avait plus de Voix que de cadeaux divins et le monde se peuplait de toujours plus de monstres et d'horreurs. Par conséquent, les Voix durent déterminer qui seraient les gardiens des artefacts, quels villages méritaient d'être sauvés et lesquels seraient laissés à la merci des bêtes infâmes.

Enfin, elles décidèrent de conserver les artefacts ensemble et de venir en aide aux humains, armées de leurs divins présents, dès qu'elles auraient vent de l'apparition d'une horreur.

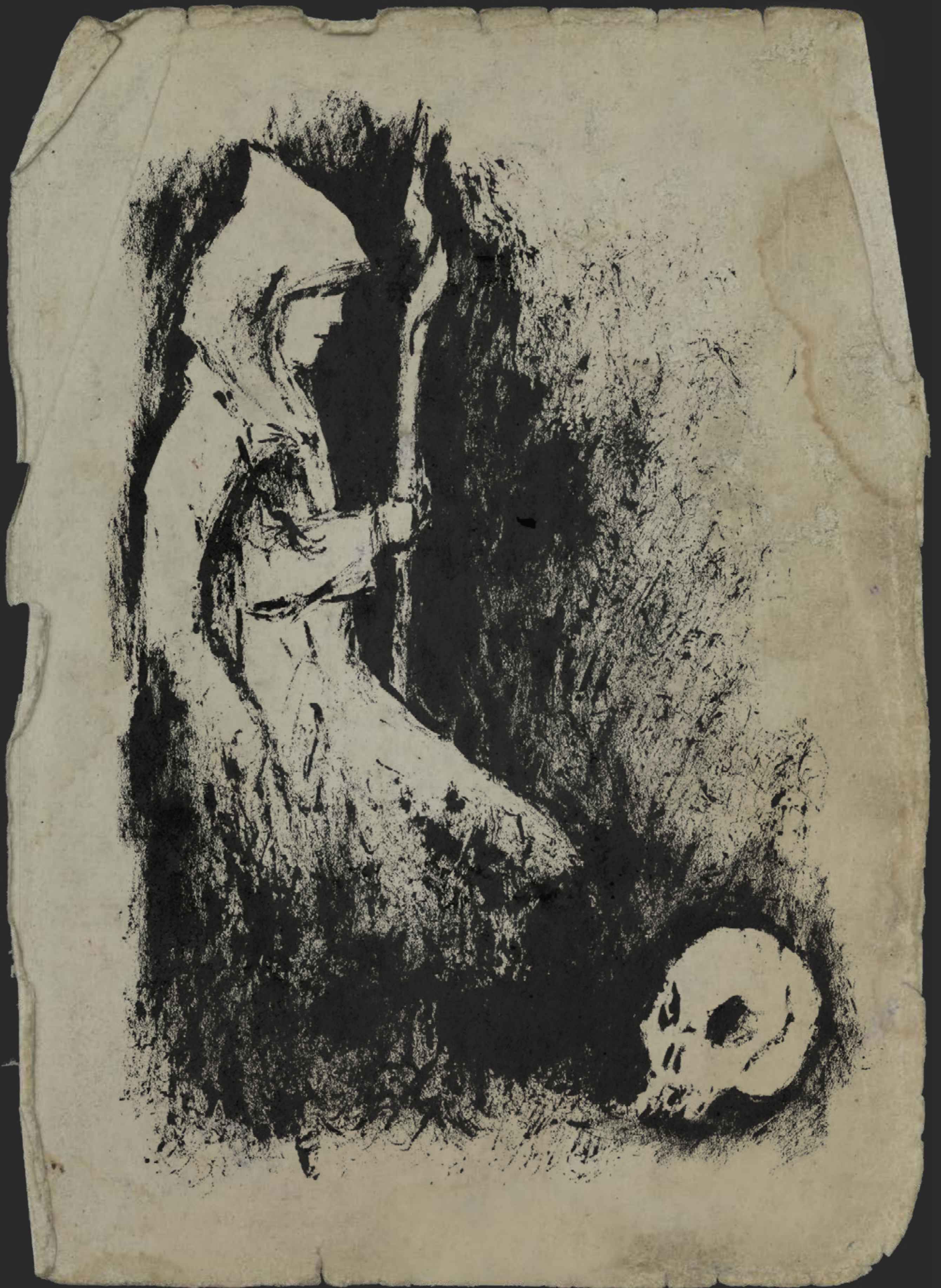


63. *De la renommée des Voix*

Lorsqu'il s'agit d'artefacts et de Voix, il est difficile de distinguer le vrai de l'imaginaire, mais une chose est sûre, un événement marquant amorça une période de stabilité dans l'histoire des anciens. Les horreurs évoquées dans les mythes, qu'elles fussent des catastrophes naturelles, des bêtes sauvages ou des chefs de grandes tribus oubliées, cessèrent leurs attaques.

D'après les anciennes légendes, les Voix étaient à l'origine de cette situation, parcourant le monde avec les artefacts qu'elles avaient reçus de Dolya après avoir fait le serment de ne jamais perturber l'équilibre du monde.

Les Voix furent encensées et glorifiées par des chants que l'on peut toujours entendre, bien que leurs paroles eussent été modifiées à la suite d'autres événements étranges.



64. *Les preuves du pouvoir divin*

Les voyages des Voix étaient semés d'embûches. Elles combattaient les horreurs et toutes les plaies de ce monde qui ne pouvaient échapper au regard vigilant de Vélès ou à l'attention des partisans belliqueux de Svarog.

Bientôt, les dieux sinistres et les humains tout aussi sombres développèrent un sentiment de profonde jalousie envers la renommée des Voix et leurs puissants artefacts, aussi rares que des étoiles rouges dans le ciel argenté. Néanmoins, quiconque essayait de tendre une embuscade aux Voix et de les attaquer succombait à une force invisible ou une maladie soudaine. Selon les témoignages, les Voix prononçaient à voix basse d'étranges incantations avant l'attaque. Ces murmures pourraient-ils être les chuintements de fumerolles émanant de potions toxiques ? Peut-être était-ce le bruit d'un nouveau type de fronde novatrice ? Quelle était cette arme qui annonçait une mort certaine en sifflant dans l'air à toute vitesse ? Et si elle était si puissante et légendaire, pourquoi n'avait-elle jamais été volée et pourquoi n'en restait-il aucune trace ?

Les Voix pouvaient-elles vraiment exercer des pouvoirs divins ? Telles sont les questions que se posent les érudits et les maîtres des Grandes Archives lorsqu'ils étudient les fragments de ces textes anciens.



65. *La défaite de Vélès*

D'après la légende, Vélès fut bien plus dévasté par la découverte des incantations que par les histoires d'artefacts brandis contre ses horreurs. L'existence des artefacts n'était pas surprenante, car ils avaient été offerts aux humains par des dieux qui le détestaient. Ils avaient été de surcroît utilisés contre les horreurs qui lui avaient désobéi et avaient attaqué les gords, malgré la promesse qu'il avait faite à Mokoch. De ce fait, il accepta le sort de ces horreurs et n'en fut guère contrarié.

Il en fut autrement des murmures. Un jour, Vélès se changea en ours pour se faufiler à la Surface sans être vu. Lorsqu'il entendit les incantations des Voix, il y reconnut les chants et vibrations qu'il avait un jour enseignés à sa fille, Dolya. Il avait été trahi par sa propre progéniture au profit des humains insolents.

Ce qu'il restait de son cœur tomba en lambeaux, tout comme son esprit.



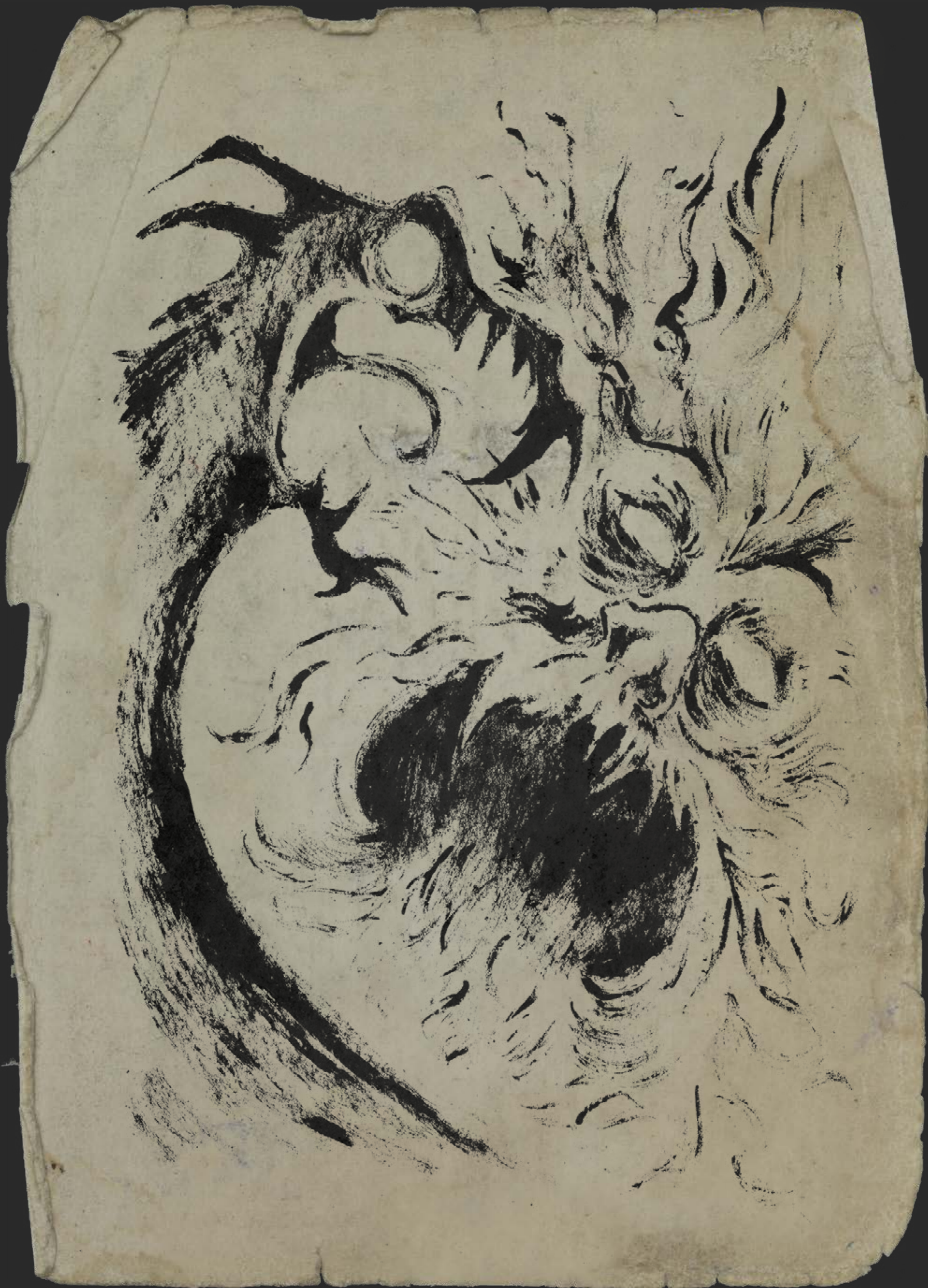
66. *Le jour du jugement dernier*

Vélès pardonna à sa fille parce qu'il l'aimait tendrement et savait qu'elle avait choisi sa voie par vertu. Mais il ne faisait pas confiance aux humains. Il les abhorrait et les méprisait depuis qu'il avait vu leurs âmes infâmes et vicieuses se tenir devant lui, imprégnées de haine et de naïveté après avoir quitté leurs corps miraculeux.

Pour Vélès, le jour du jugement dernier était venu, mais désormais privé de ses dernières forces il ne pouvait le matérialiser lui-même, et ni Khors, avide de la peur des humains, ni Svarog, qui ne pouvait briller sans ses partisans, n'eurent la capacité de l'aider.

Vélès alla donc voir la plus orgueilleuse de ses créations, Crotale, le Prince des Serpents et Maître des horreurs, qui l'accueillit par des moqueries pour son apparence voûtée et tourmentée.

Mais Vélès était rusé et connaissait son propre cœur dont il avait donné une partie à Crotale. Alors, quand il parla, Crotale écouta, réfléchit et accepta son pacte secret.



67. *L'appréhension*

Crotale abandonna Khors et le couvert de la nuit et révéla son apparence véritablement horrifiante à la lumière du jour. Ses jambes étaient comme des piliers de pierre, son corps un solide rocher et sa bouche une grotte sans fond. Quiconque le voyait tombait raide mort et se séparait de son âme, immédiatement arrachée par les mâchoires de Crotale.

Le Prince des Serpents se rendit auprès de Svarog et le dieu trembla devant lui, impuissant. Il savait que Crotale n'obéissait plus à Vélès et qu'aucun pacte ne pouvait le sauver de sa faim insatiable, car l'implacable Khors ne s'intéressait qu'aux bêtes de la nuit qui s'agenouillaient devant lui.

C'est Crotale qui lui proposa un pacte, et Svarog comprit que quelque chose interdisait au prince de se tourner vers Khors ou qu'il était en proie à des peurs qu'il ne pouvait lui confier.

Bien que Svarog soupçonnât un piège, il ne pouvait percer à jour la fourberie de Vélès et de Crotale.



68. *La chute de la première Voix*

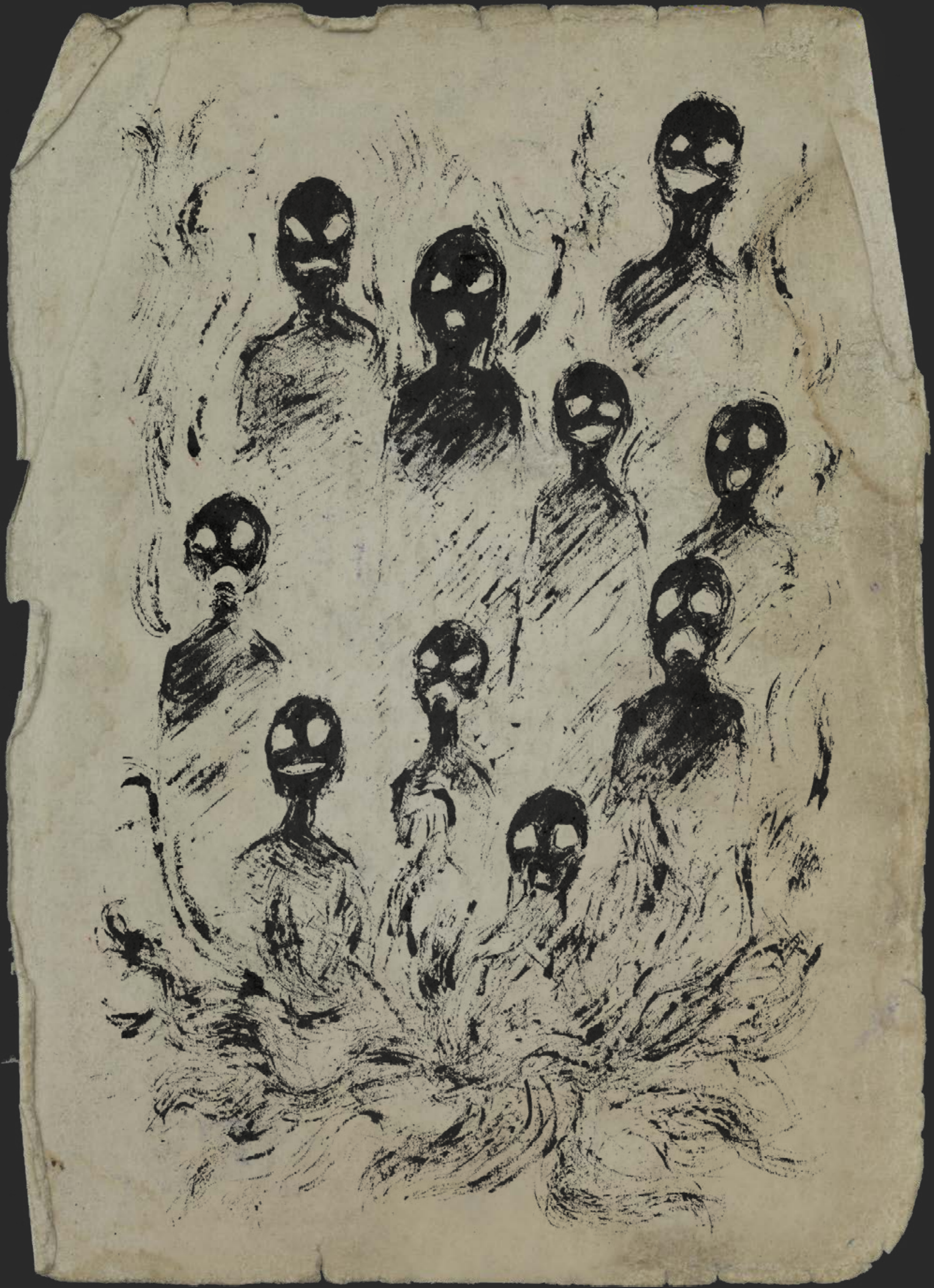
Svarog et Crotale allèrent donc à la rencontre d'une Voix et, alors que le feu et la pierre marchaient côte à côte, toutes les créatures tremblaient et gémissaient de terreur à leur vue. Seul le serviteur de Dolya osa se présenter à eux, un murmure sur les lèvres et un artefact divin à la main.

Mais les incantations étaient impuissantes face à Crotale, car les murmures de Dolya ne pouvaient blesser le cœur de Vélès ni le sang de Mokoch. Et puisque Crotale ne dérangeait personne et ne perturbait guère l'équilibre du monde, la Voix n'osa pas utiliser l'artefact contre lui, car ce faisant, elle romprait son serment envers Dolya.

Alors, Crotale arracha l'artefact de ses mains, puis l'avala, avant de s'exprimer ainsi dans le langage des humains :

« Je suis l'œuvre de Vélès et de Mokoch, l'horreur des horreurs et le prince de ce monde. Tombe à mes pieds et tu périras, suis-moi et tu vivras. »

La Voix sut qu'il disait vrai et décida de suivre son nouveau maître.



69. *La trahison*

Svarog et Crotale voyagèrent d'un gord à l'autre, suivis par un infâme cortège de Voix déloyales parées de masques monstrueux. Ils brûlèrent les maisons et dévorèrent les âmes à la recherche des serviteurs de Dolya, à qui ils répétaient la même proposition.

Leurs promesses de pouvoir, de puissance et de maîtrise de la mort étaient alléchantes.

Leurs menaces de carnage, d'âmes dévorées et d'esclavage éternel étaient tout aussi terrifiantes.

Alors que beaucoup craignaient le danger, nombreuses étaient celles qui étaient tentées par les récits de Crotale, et les Voix succombèrent : certaines par avidité et par soif de pouvoir, d'autres dans l'espoir de sauver leur gord. Sous le joug de leur nouveau maître, leurs murmures se transformèrent en sifflements semblables à ceux d'un serpent.

Celles qui étaient assez courageuses et honorables pour s'opposer au Prince des Serpents furent réduites en cendres, de même que tous les habitants de leurs villages.



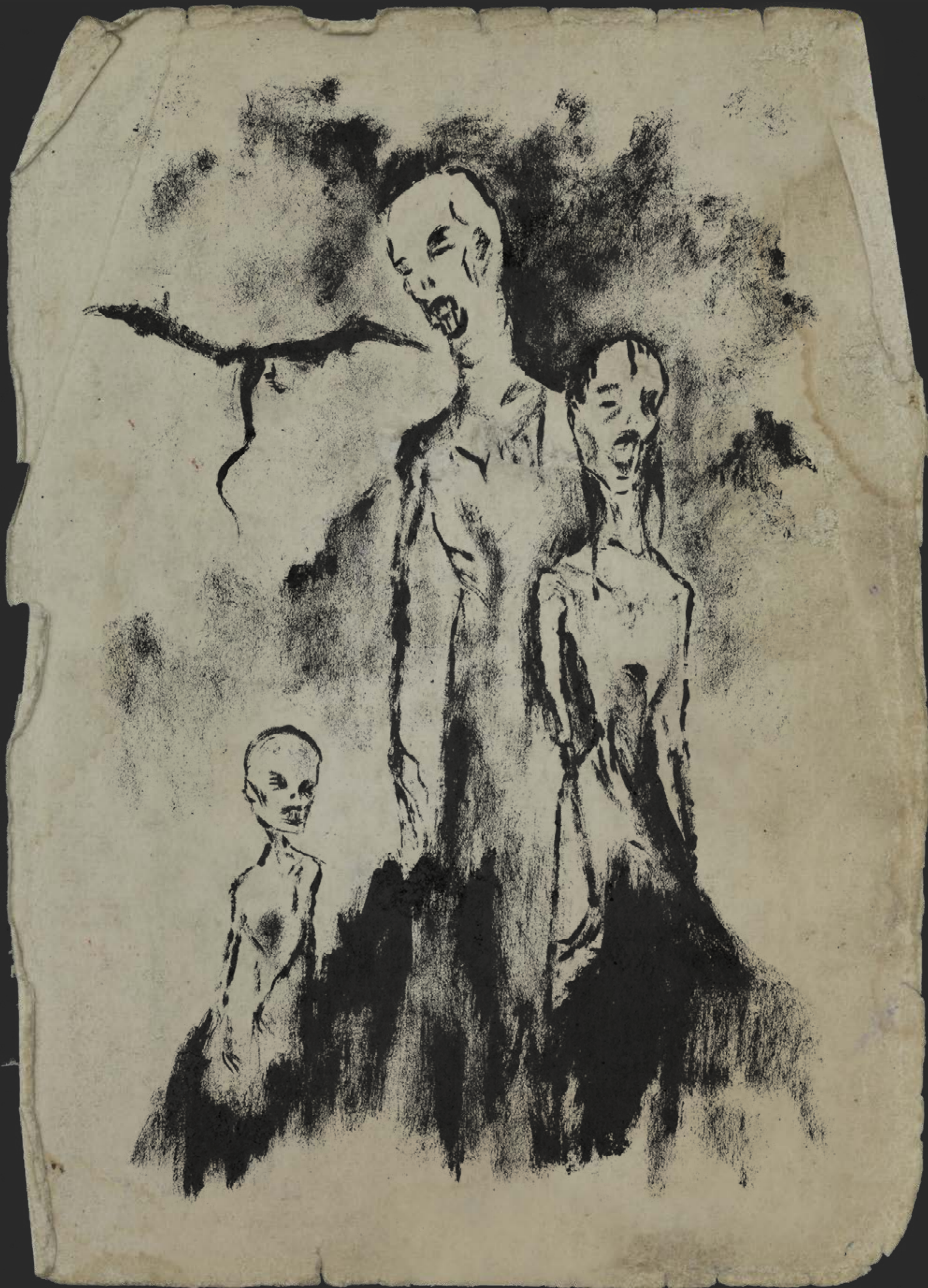
70. *Le malheur*

Après avoir avalé l'artefact, Crotale sentit soudain un pouvoir déferler en lui, mais aussi une douleur qui le rongea de l'intérieur. Lorsqu'il le recracha en secret, il vit que cette arme était faite d'un corps divin permettant de lutter contre les horreurs de Vélès. Souhaitant s'emparer de tous les artefacts, il ordonna à son groupe d'avancer.

L'une des Voix déloyales, plus fourbe que les autres, se détacha du cortège et courut vers les villages proches sous les traits d'un amical messenger. Lorsqu'elle trouva enfin le gardien d'un artefact et demanda à voir la relique, sa requête fut rejetée. Cependant, quand le gardien vit approcher l'épouvantable Crotale, il tendit l'arme divine au traître.

Après avoir obtenu l'artefact, un arc remarquable, le traître le pointa sur son cortège, frappant tous ceux qui lui avaient fait du tort et épargnant ses alliés. Lorsque le gardien effrayé s'aperçut que Crotale dévorait des âmes et que son pouvoir grandissait, il voulut récupérer l'arc, mais fut lui-aussi fauché par le traître.

Alors, le sang du juste jaillit et brisa le sceau de l'artefact, jetant un sinistre linceul sur tous ceux qui se trouvaient à proximité.



71. *L'étreinte de la mort*

Ce fut un jour sombre, comme si le soleil s'était tout à coup retiré, laissant place à une nuit éternelle. Un voile couvrit les yeux des humains, troubla leurs esprits et lia leurs langues.

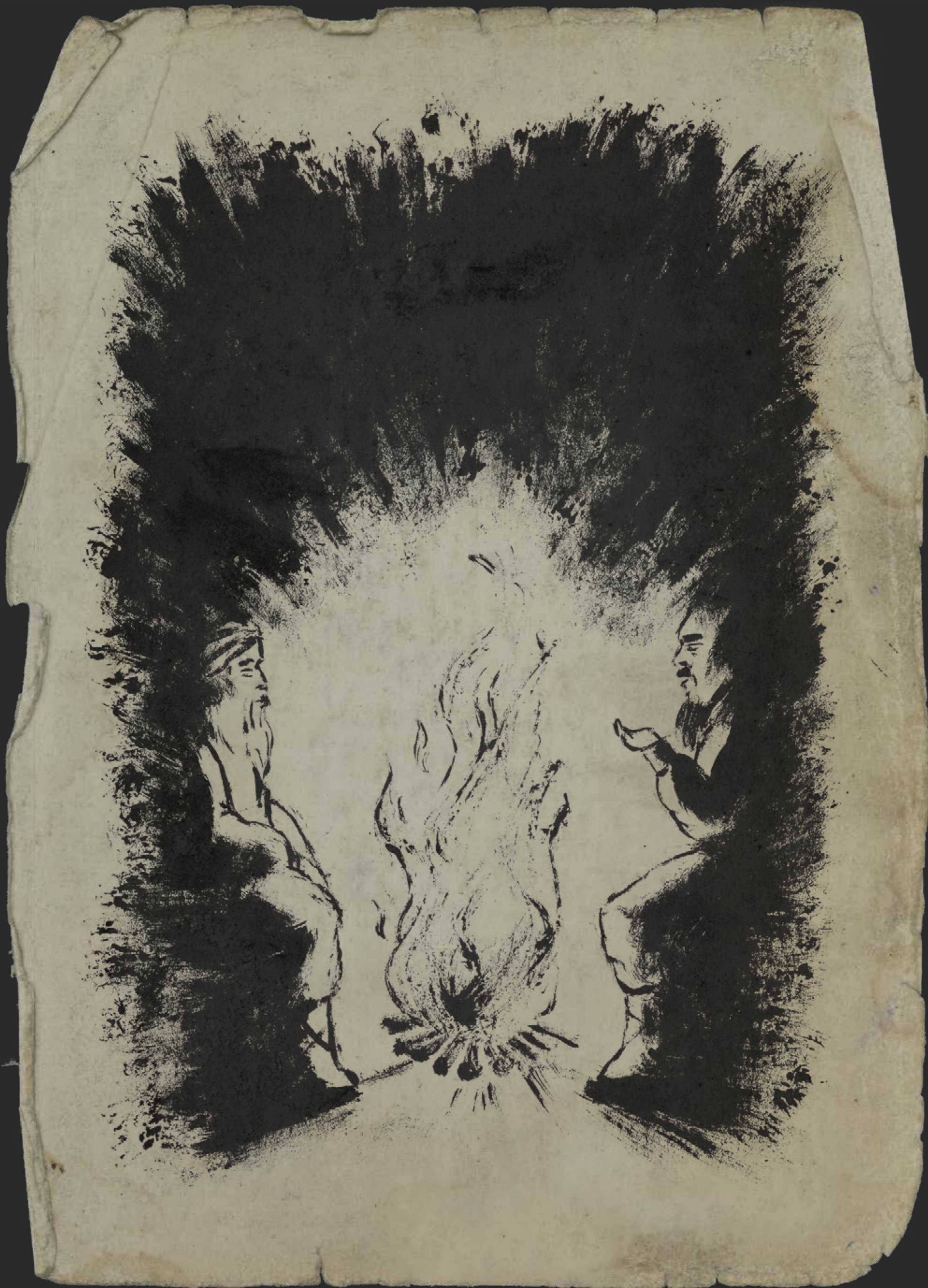
Tous ceux qui vivaient là où demeurait la Voix périrent, retenant pourtant une once de vie. Ce terrible châtement leur fut infligé pour avoir rompu le serment de Dolya et compromis l'équilibre du monde !

Car même si Dolya était juste et aimait l'humanité de tout son cœur, elle aimait tout autant les innombrables bêtes et plantes que son père, Vélès, avait créées. Pour les sauver, elle n'hésiterait pas à sacrifier la vie d'hommes et de femmes avides.

Tous les humains furent frappés par la Grande Malédiction. Leurs âmes restaient prisonnières de leurs corps sans vie qui s'agitaient frénétiquement. Ils furent attirés par l'artefact, qui était toujours dans la main de la Voix, et l'entourèrent. Une puissance effrayante les projeta en l'air et ils se mirent à flotter telle une fumée grise au-dessus du sol calciné.

Devant cette scène, Svarog et Crotale se replièrent, ébahis par la puissance de l'artefact qui les aurait également touchés s'ils s'étaient tenus plus près. Le Prince des Serpents avait perdu

grand nombre de ses Voix et sut que l'heure était grave. Ils
décidèrent tous deux de partir en laissant la tribu maudite à la
merci de l'éternité.



72. *Le conciliabule*

Les messagers répandirent rapidement la nouvelle d'un gord à l'autre. Bientôt, les humains découvrirent l'existence de la tribu maudite et la renommée des Voix se répandit comme une feuille emportée par le vent.

Les villageois, déconcertés, demandèrent à leurs chefs : pourquoi devrions-nous payer de nos âmes les erreurs d'une Voix ? Qu'advient-il de nous quand Crotale projettera son ombre sur nous et que les flammes de Svarog nous lécheront les pieds ? Devrions-nous nous rendre et mourir dans la souffrance ou succomber à la malédiction et la laisser nous changer en atrocités dépourvues de raison ?

Et si les Voix jouaient de notre peur pour réclamer le pouvoir ? Et si elles nous obligeaient à leur obéir sous la menace de ces artefacts ? Et si elles étaient trop insensées, insolentes et avides de pouvoir ? Et si elles manquaient de courage, de persévérance et de ruse ? Comment savoir si l'équilibre règne dans le monde, comme le souhaitait Dolya ou si la balance penche d'un côté ?



73. *L'exil*

Ainsi vint le jour de la grande décision, un événement majeur attesté par un rare compte-rendu de l'assemblée des chefs, dont l'essentiel peut être traduit comme suit :

« De la crainte, de l'incertitude et deux choix terribles : permettre aux Voix de rester et risquer la malédiction divine, ou leur ordonner de partir et perdre notre protection contre les horreurs. Quelle que soit la voie que nous prendrons, la gueule béante d'une mort odieuse nous attend. »

Toutefois, les anciens ne souhaitaient pas rester prisonniers de leur enveloppe terrestre, car ils croyaient que les âmes rejoignaient les dieux après la mort.

Alors, avec l'aide de courageux humains, ils s'emparèrent des artefacts et chassèrent les Voix. Mais puisqu'ils ne connaissaient pas les incantations secrètes, ils décidèrent de dissimuler les puissants objets aux quatre coins du monde.

Depuis lors, on interdit aux Voix de pénétrer dans les gords, tout comme on ne laisse pas les rats porteurs de maladies entrer dans les maisons.

C'est ainsi que les Voix et les serviteurs de Dolya se dispersèrent, condamnés à l'exil éternel et écrasés par la même peur qui les avait un jour réduits en esclavage.



74. *L'errance*

Depuis ce jour, les Voix étaient bannies des gords, car chaque nouvel arrivant était déshabillé et examiné à la recherche des traces secrètes de Dolya. Si l'on découvrait sur son corps des marques ou des peintures ressemblant à des yeux sauvages, l'alarme était donnée et le vagabond chassé. Qu'il s'agisse réellement de la marque d'une Voix ou d'une tache de naissance, le visiteur était damné et seule la peur d'une malédiction pouvait le sauver de la mort. Beaucoup périrent toutefois, attaqués sournoisement, frappés de loin ou traqués et assassinés dans leur sommeil.

Alors, les Voix se mirent à errer, seules et silencieuses ; et puisque leurs corps étaient plus forts et leurs vies plus longues, le temps s'écoulait lentement pour elles. Leur désespoir était d'autant plus immense qu'elles voyaient le monde dépérir et d'infâmes pouvoirs gagner en puissance, puisque leurs murmures et les artefacts divins n'étaient pas là pour les arrêter.



75. *Bohan*

Bien que la vie des Voix fût longue et bénie de puissance, elles finissaient toujours par retourner auprès de Mokoch dans la mort, tandis que d'autres, dignes des enseignements secrets de Dolya, émergeaient. Mais la déesse ne revint pas les éclairer et, au fil des générations, les murmures autrefois miraculeux perdaient de leur pouvoir.

Un homme se souvenait encore de la légende des artefacts divins, de la façon dont Daboh et Péroun avaient arraché des morceaux de leur corps, comment les Voix les avaient répartis pour le bien de l'humanité et comment ils avaient été dissimulés à travers le monde.

Cet homme savait que seuls les artefacts avaient le pouvoir de dompter Crotale et il était prêt à risquer son âme pour vaincre l'ennemi.

Son nom était Bohan, celui qui apporta le salut aux humains, héros de nombreuses mélodies écrites en son honneur afin qu'il ne tombe jamais dans l'oubli.



76. *La renaissance de l'unité*

Le monde était en déclin. Le cœur des humains était empli d'effroi et de haine alimentés par les hurlements des bêtes et les sifflements des serviteurs de Crotale.

D'abord, les Voix s'évitèrent mutuellement et restèrent à l'écart des hommes et des femmes, mais avec le temps, elles se lassèrent de leur exil. Comment pouvaient-elles se reconnaître ? Comment pouvaient-elles deviner si le vagabond qu'elles avaient croisé n'était pas un fou qui les traquait, comme un chasseur traque sa proie ?

Finalement, n'en pouvant plus de voir l'humanité dépérir entre les griffes de monstrueuses créatures, le courage et l'orgueil alimentèrent de nouveau leur cœur.

Ce fut Bohan qui parla le premier quand, après un long voyage, il rencontra une femme qui se rafraîchissait à la tombée de la nuit près d'un ruisseau. Elle était aussi calme qu'une libellule perchée sur un roseau et aussi belle et douce qu'un arc-en-ciel après une tempête.

L'eau répéta les mots qu'il lui murmura et lorsque la femme se tourna vers lui, l'air étincela de pouvoir.



77. *Les héros divins*

Ils marchèrent ensemble dès l'instant où ils se rencontrèrent. Quand d'autres exilés les voyaient, ils les reconnaissaient, car leurs yeux respiraient de nouveau la liberté et la sagesse divine.

Les Voix errèrent dans les forêts et les déserts, traversèrent les vallées et les montagnes, puis les rivières et les failles. Bohan les guidait comme s'il était accompagné par Dolya, jusqu'à ce qu'il réunît une multitude de Voix.

Dans leur errance, ces dernières combattirent les horreurs et les humains vicieux. Elles ne défendaient ni la cause de l'humanité ni celle des horreurs, mais se battaient au nom de l'équilibre du monde, car quiconque agissait par avidité ou par haine devait être arrêté.

Les Voix avaient été battues, damnées, oubliées, méprisées, maltraitées et abandonnées comme si elles s'étaient noyées dans la boue, incapables de reprendre leur souffle.

Elles s'étaient finalement relevées et libérées de l'emprise de l'échec, retrouvant ainsi leur fierté, leur liberté, leur impartialité et leur inexorabilité, dignes des héros divins !



78. *L'Alliance*

Les actions des Voix étaient nobles, ne leur assurant pourtant ni renommée ni alliés.

Les oiseaux planaient en cercle dans le ciel et s'envolaient pour finalement revenir. Les fleurs se dressaient hors du sol puis fanaient. Les arbres donnaient des fruits puis perdaient leurs feuilles et la neige fondait pour revenir plus tard. Le temps passait et seule la souffrance persistait, nichée dans le cœur des humains tel un ver dans la viande avariée.

Les Voix aussi vieillissaient. Certaines moururent en silence, à bout de force, tandis que d'autres périrent plus soudainement aux griffes des horreurs. Mais, bien qu'elles eussent arpenté la terre entière à leur recherche, elles ne purent jamais remettre la main sur les artefacts.

Alors, elles s'assirent toutes ensemble et unirent leurs cœurs dans le silence au cours d'un rassemblement qu'elles appelèrent Alliance. Elles prêtèrent serment, renouvelèrent les promesses que leurs ancêtres avaient jadis faites à Dolya et, de nouveau liées par ce pacte, elles se dispersèrent à travers le monde pour trouver leurs successeurs.



79. *La chute du monde*

Les contes dépeignent des barbares emplis d'amertume et de désespoir à la vue des envahisseurs. Que peut faire une poignée d'hommes courageux face à une horde aveuglée par la folie ? Comment un condamné peut-il s'opposer au jugement du destin ?

Les tentatives et les sacrifices des légendaires Voix furent vains. Les plaies s'abattirent sur l'humanité les unes après les autres. Les horreurs succombèrent au charme de Khors et quelques-unes seulement restèrent fidèles à Vélès. Plongées dans des guerres sans fin, les tribus perdirent leur foi dans les dieux anciens et les tinrent responsables de tous leurs malheurs.

Aux yeux des humains, Dolya était la plus épouvantable de toutes les divinités, celle qui les transformait en spectres et empêchait leurs âmes de s'envoler vers les cieux infinis.

Les artefacts disparurent de la surface de la Terre, bannis des gords en même temps que les Voix, dévorés par les bêtes, ensevelis dans la boue ou dérobés à la vue des humains.

Ainsi, l'espoir d'un salut divin s'est éteint.

Les âges de la prière, de la foi, des récits et des sorts étaient révolus.

L'heure du fer, des armes, de l'écriture et des complots était venue.



80. *L'impiété*

L'humanité était absorbée par sa lutte pour la survie. Si l'épée ne tuait pas, la maladie, la famine, l'empoisonnement ou la folie s'en chargeait.

Ces plaies étaient-elles dues aux horreurs ? Ou les humains étaient-ils responsables de leur propre malheur, par les massacres et querelles, la destruction de leurs propres villages, l'avidité et l'adoration de fausses divinités qui les menaient à la folie ?

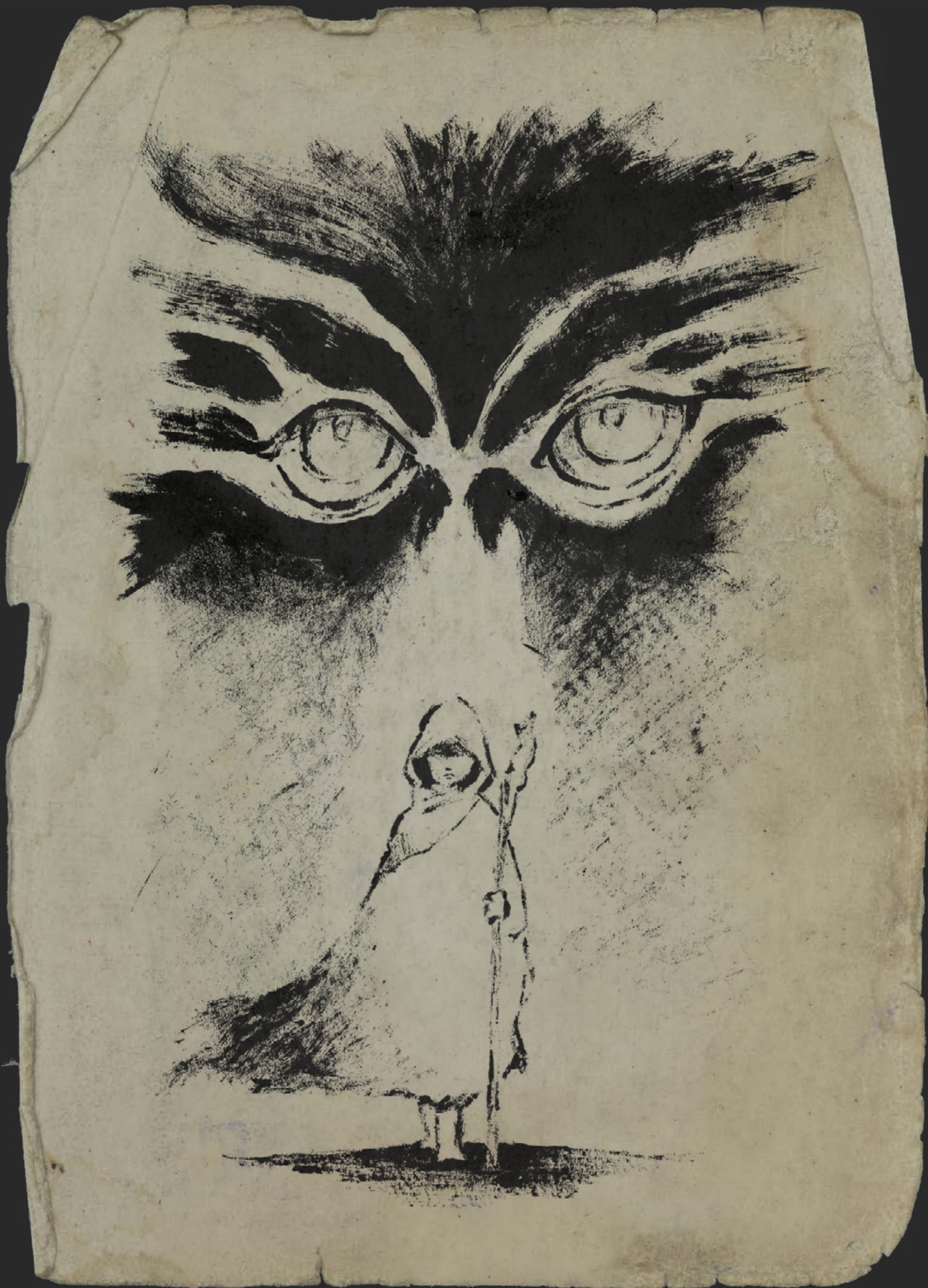
Dans tous les cas, les horreurs ne disparurent pas. Elles continuèrent à semer la terreur, mais pas uniquement pour apaiser Khors, elles tuaient ou exigeaient des offrandes en échange de la paix, par pur intérêt.

Les anciens dieux gardèrent le silence et détournèrent le regard de la Surface, les prêtres divins périrent et furent remplacés par des charlatans : des enchanteurs malhonnêtes, de traîtres alchimistes et de faux conseillers.

Les chefs se succédèrent, tous plus cruels les uns que les autres. Ils se présentaient comme des élus ou des enfants des dieux, avant de se prétendre des dieux eux-mêmes.

Voilà les fondations des nouvelles civilisations ; voilà la patrie de leurs dirigeants ! Un destin malheureux attend tous ceux sur lesquels ils règnent.

Loué soit notre peuple ! Louée soit la civilisation du Grand Gord !



81. *Le crépuscule des Voix*

Les légendes s'éteignirent, tout comme les esprits des bardes qui les racontaient. Peu de héros du passé demeurent et il est peu probable que le sang noble de Bohan coule encore dans leurs veines. Les contes n'évoquent plus les guerriers tels que lui, un homme qui avait reçu le pouvoir divin et qui était prêt à sacrifier sa vie pour sauver le monde. Les légendes ne sont plus ! Les mythes sont calomniés, tout comme les idoles des dieux oubliés.

S'il n'en restait ne serait-ce qu'un seul, celui-ci pourrait implorer Dolya de retirer les œillères des mortels pour leur permettre de trouver les artefacts !

Mais qui prie encore Dolya ?

Existe-t-il encore des Voix parmi les barbares,
des êtres capables de comprendre le langage divin,
et qui vouent leur vie au respect d'une promesse ?

Les héros ne sont plus et la droiture a disparu avec eux. Plus personne n'est digne de l'onction divine, c'est pourquoi nous devons nous en remettre de nouveau aux dieux. Crions et sup-

plions pour qu'ils aient pitié de nous et nous envoient leurs
enfants aux yeux affamés tels des loups, mais empreints de
clarté et de puissance tels des lacs de montagne.



82. *La chute de Praboh*

Le monde de Praboh s'écroula comme une pile de cailloux, se dispersa comme les grains d'une dune, s'effondra comme un arbre abattu par une tempête.

Il ne restait rien de l'amour qui avait engendré la vie, ni de la sagesse qui avait empli les Cieux et s'était déversée dans le cœur des humains. La Terre, cette vallée de la joie qui avait permis aux dieux de se rassembler en toute quiétude, était désormais baignée de sang et de larmes, et l'envie et la violence étaient devenues son sel.

Les larmes divines avaient séché et l'appel des dieux demeurait sans réponse. Praboh était seul, déshonoré et accablé de remords. Il se tapit et s'effaça, au point que seul le chagrin semblait mouvoir la marionnette sans vie qu'il était devenu.

Il rêvait de se cacher dans les endroits les plus reculés des Cieux, mais ceux-ci étant infinis, il savait qu'il ne serait jamais en paix.

Le premier des dieux était tombé, réprouvé à jamais. Plus personne n'éprouvait de pitié pour lui, son nom et son existence avaient été oubliés, il était désormais considéré comme le dieu ancien.

Quelle fin affligeante pour une telle légende ! Je sens moi-même une profonde tristesse s'emparer de moi lorsque j'y pense !

Que tous ceux qui ressentent encore une once d'humanité laissent couler une larme au nom de Praboh !

Fin