

LA GUERRE PRIMORDIALE



CHAPITRE 2 : LA GUIDANCE



AKAT



FEUILLE
FEU
FAVORITE



NÉ-UN



PETIT LION



RAKHE



MANGE-TOUT-LUI-TROUVE



COQUILLE
AGE
REVE



ZERK



ELLE



...



MOI-LÉOPARD



Les six pénétrèrent dans les lieux majestueux. L'intérieur était encore plus incroyable que l'extérieur, si la chose était seulement possible. Alors qu'ils entraient, ils comprenaient, plaçaient les mots sur les choses et les matières auparavant inconnues et incompréhensibles. Tout venait peu à peu mais naturellement à leurs esprits. Le métal était sûrement le matériau le plus extraordinaire et il y avait de l'or, de l'argent, de l'acier (un alliage qui n'existait pas, en tout cas pas encore) et du fer. Les mosaïques de pierres précieuses proposaient des modèles, des vertus, des allégories, de même que la statuaire et les cariatides.

Il y avait quantité à boire et à manger, chacun y trouvait ses préférences. Par ailleurs, beaucoup de mets étaient rôtis et même accompagnés d'herbes aromatiques, de baies, de fruits, de miel, de nectar et d'ambrosie. Un festival de saveurs, de nouveautés, s'offrait aux valeureux qui étaient arrivés jusqu'ici. Car les six n'étaient pas les premiers, mais certainement pas les derniers, puisque bon nombre d'autres arrivaient, souvent en groupes, souvent menés ou accompagnés par des personnes comme Nagba. Et surtout, il y avait ceux qui avaient été choisis par la lune. Ceux-là semblaient plus animaux, plus sauvages encore. Ils étaient ceux qui le plus souvent arrivaient seuls ou en grands groupes, souvent après les enfants du Soleil, qui venaient généralement par cinq.

Même Tilion et Troiff n'arrivaient pas à compter tout le monde, il y avait de très nombreuses mains de frères et de sœurs, de cousins et de cousines ; ils formaient une très grande et très puissante tribu.

Quand ils furent tous réunis, les Grands apparurent. Les Incarnas. Tel était le nom de leur tribu divine. Ils s'étaient *incarnés*, avec une stature et des traits divins, aussi humanisés que pouvaient l'être des dieux aussi puissants et fabuleux. En retrait, cinq sublimes jeunes filles blanches et pâles, aussi puissantes que fragiles. Elles étaient cinq jumelles et pourtant aussi différentes que si elles étaient issues des quatre coins du monde. La plus brillante et celle qui attirait le regard était seulement parée de colifichets, de colliers de perles et de grandes plumes froufroutantes et bleues. Ensuite, il y avait la plus vive, courtement vêtue de quelques peaux jaunes et ses pieds semblaient en feu ou ailés. L'autre était rouge, du rouge de la guerre et des coups de sang, parée de peintures de guerre et armée d'une sagaie, couverte de lourdes peaux écailleuses. Venait la plus dangereuse et la plus triste, la pleureuse et la veuve et la vengeresse, avec son poignard, avec sa parure d'os et de mues de serpents violacés. La plus éloignée, couverte de fourrures dans les tons verts, était de plus masquée et rappelait une araignée au centre de sa toile, patientant jusqu'à l'arrivée de la proie.

Devant les toutes jeunes filles à peine nubiles, allait et venait le prédateur. Ou la prédatrice. Il était soit l'un, soit l'autre, semblant changer de sexe à chaque clignement d'œil. Son arme aussi changeait. Casse-tête, lance, bâton, silex taillé, simple caillou, il ou elle était aussi parfois mains nues ou griffu. Il était le chasseur, rusé comme le renard et mortel comme le lézard tyran. La guerrière qui arrachait le cœur de son ennemi avec ses dents et celui qui arrivait sans un bruit dans le dos. Argenté, laiteux, ses cheveux étaient de tous les clairs de lune et ses colliers arboraient toutes les dents et toutes les griffes de tous les animaux de Création.

Enfin, au centre, se trouvait un jeune homme pourtant assez féminine, absolument parfait, irradiant d'une lumière autant intérieure que rayonnant extérieurement. Vêtu de fourrures de lion, il tenait un épieu qu'il venait de tailler, une branche de lauriers qu'il venait de cueillir, une corne qu'il venait d'arracher à quelque monstrueux et suprême béhémoth et une souche d'arbre millénaire qu'il venait



de déraciner. Il était fort, il était fier, il irradiait la jeunesse et la supériorité, il était le chef, le fils de chef et presque la fille de chef.

D'un même mouvement, tous se prosternèrent et adorèrent leurs Pères (et Mères) respectifs.

- Moi Etre Soleil Jamais Mort, Jamais Peur.
- Moi être Luna.
- Nous être Vierges, être étoiles, être cinq, être zéro, être trop plein. Venus belle, Mercure rapide, Mars précise, Saturne grave, Jupiter sage.
- Nous Etre Tribu frères, sœurs. Nous Etre Ciel, Etre Lumière. Vous être enfants. Parents apprendre à enfants. Vous battre Mauvais Dieux. Vous vivre, pas peur, forts, malins, souples, beaux, rapides, précis, grave, sage. Vous exaltés !
- Aouh ! Aouh ! Aouh ! Les cris de guerre et d'excitation furent partagé par tous, clamés d'une même voie, alors que tous se relevaient tous ensemble.

Il y avait sept passages et chaque Incarna guida ses enfants. Chaque Vierge allait apprendre à chacun de leurs enfants et chaque Vierge avait -le nombre de doigts d'une main- enfants.

Au milieu de tous les autres enfants de Soleil, Né-Un, Petit Lion, Rakhe, Feuille Feu Favorite et Akaj suivirent le mouvement. Les cinq étaient des jumeaux, les autres enfants du Soleil étaient leurs frères de sang, ceux des autres Incarnas, moins proches, simplement leurs frères.

Leur immense maison, leur immense caverne, était faite d'or pur avec des pépites, des gisements d'un métal plus brillant, pour lourd encore. Dans d'innombrables trous, de magnifiques et parfaites petites souris blanches furetaient, observaient, couinaient.

Leur Père parla. Sa simple présence expliquait, mais ses mots et ses verbes étaient des leçons précieuses. Il nommait, il avait du pouvoir sur ce qu'il nommait. Il nomma l'orichalque, son métal sacré et divin. Ses enfants apprendraient à se familiariser avec, à entrer en harmonie avec.

Il montra, fit des mouvements, prit des postures et son exemple se grava au fond des yeux, au fond de l'âme des exaltés solaires. A chaque instant, se trouver aussi proche de leur Père poussait chaque enfant du soleil à atteindre le paroxysme de la brillance et de la flamboyance. Le toucher du dieu était une bénédiction, une correction, une illumination, permettant l'affûtage de chaque âme et de chaque corps, rendu possible par l'exaltation, qui évitait que les mortels ne soient réduits en cendres ou à la folle et irrémédiable extase à cause une telle proximité avec le divin. Chacun avait reçu l'illumination qui lui permettait d'être le plus proche qu'il soit de son accomplissement personnel. Les exaltés devenaient tous des bijoux sans pareil, l'étincelle divine semblait se consumer sans jamais s'épuiser, manquant à tout instant d'éclater en rayonnement. Mais même pour eux, ils ne pouvaient s'approcher trop proche du soleil, de leur Père trop parfait. Les corps et les âmes pourtant tant renforcés par les épreuves risquaient à tout moment d'entrer en combustion spontanée. Pour ne pas perdre ses enfants si prometteurs, Soleil Jamais Mort, Jamais Peur les renvoya dans la grande salle. Seuls ceux de la caste du zénith, les enfants chéris, étaient à même de rester quelques instants



de plus en Sa présence, recevant les derniers et ultimes conseils qu'il pouvait leur prodiguer de vive voix.

Les enfants des étoiles attendaient déjà quand les enfants du soleil dans l'entrée du sanctuaire. Enfin vinrent les fils et filles de Luna. Chaque exalté semblait avoir vécu plusieurs vies, ils étaient plus forts et plus prêts que jamais, mais semblaient comme usés, comme fatigués par cette si intense communion divine. Un dernier repas eut lieu, arrosé pour la première fois d'alcool, de vin céleste, tandis que chaque exalté put dévorer *une* pêche d'immortalité, afin de prolonger sa vie, puisque les leurs semblaient sur le point de s'éteindre.

Finalement, sur une dernière bénédiction, les Incarnas s'effacèrent, se *dématérialisèrent* et vint le temps de quitter le sanctuaire, qui, éphémère, commençait déjà à s'effacer, vu que les Incarnas s'étaient évaporés. Aucune trace, si ce n'est des souvenirs et l'expérience accumulée, ne resta.

Réunis mais livrés à eux-mêmes, les élus des dieux nouèrent liens et amitiés en retournant vers leur monde, surtout que leur brillance et leur majesté attiraient les faës comme des phalènes attirées par les flammes. Il se dira que les liens les plus forts se nouent au cœur de la bataille, en tout cas, les exaltés prouvèrent que cela se révélait pour eux. Si les élus des étoiles étaient les plus fragiles et avaient le plus besoin d'être protégés, ils se montraient sages et habiles pour deviner et comprendre la situation. Vu leurs pouvoirs respectifs, les exaltés solaires et lunaires se complétaient de façon incroyables. Les premiers, fiers, puissants et valeureux, pouvaient se montrer trop hardis. Les deuxièmes, plus subtils mais pas moins forts, se faufilaient partout, veillaient sur les arrières des champions dorés ou devinaient où il fallait faire preuve de sauvagerie sans borne, quand les solaires tenaient leur position, afin de porter des coups décisifs, ainsi que le chuchotaient ou criaient les sidéraux.

Après ce premier sang versé tous ensemble, les solaires se rendirent compte qu'ils étaient le même nombre que les lunaires. Rapidement, des paires, des couples, des duos se formèrent en fonction des affinités, surtout que les exaltés comme Petit Lion, ceux de la caste de l'éclipse, étaient les liens entre les deux types. Eux, plus que quiconque, savaient déceler et indiquer quelle paire irait le mieux, qui se trouvait sans partenaire, sans cousin, sans âme sœur.

Rapidement, la tribu retrouva les limites liquides du monde, ce lacs acide qui formait une rivière, un océan infini dans lequel était plongé ou sur lequel flottait le monde. Une prophétie avait été établie, les entités primordiales gorgées de tourment à l'état liquide étaient pour le moment assoupies. Les exaltés purent rejoindre le centre de la Terre en passant sur ou dans les méandres qui liquéfiaient tout. Le catéchisme prodigué par les Incarnas avait indiqué que le Peuple Montagnard pouvait aider les exaltés en échange d'un trésor jusqu'à présent tabou : les filons de matériaux magiques de la Montagne Sacrée.

Face à une force aussi puissante et resplendissante, les entités gardiennes furent éblouies et ouvrirent ou percèrent rapidement leurs murailles. En tout cas, les enfants des dieux repèrent bien vite la filandre, qui, telles des veines de minerais ou des marbrures, zébrait les épaisses carapaces de roc et de minerai, les casques rappelant des pics montagnoux et les armes tranchantes et contondantes. Tous les élus avaient eu à faire aux faës et la colère menaça d'éclater en un nouveau



conflit. Rapidement, les chefs de cette tribu arrivèrent et avouèrent qu'ils étaient bien d'anciens faës, rendus *différents* lorsque le monde et son axe de terre et de pierre s'était ancré dans le Kaos, les incarnant et les enfermant selon les lois du monde, malgré leur nature kaotique. Pour éviter qu'une guerre n'éclate, guerre qui affaiblirait les exaltés de façon irraisonnée, mais où le Peuple Montagnard risquait clairement l'extermination pure et simple, des pactes de non-agression furent ainsi scellés. Ceux qui avaient sanctifié les pactes, ceux de l'éclipse, gagnèrent la part du lion.

Après cette première entente, les porte-paroles de la grande tribu d'exaltés indiquèrent que le minage des matériaux magiques, tabou jusqu'à lors, pouvait commencer. Le Peuple Montagnard fut d'abord atterré et terrifié, leur impassibilité grandement fissurée. Ils évoquèrent l'interdiction, leur impureté sanctionnée par le Grand Faiseur, qui faisait qu'ils ne devaient pas toucher aux métaux sacrés, car de ces derniers, le Primordial avait façonné les premiers dieux, les Incarnas. Mais les exaltés argumentèrent que ces même dieux avaient pouvoir sur ces métaux, qu'ils leurs appartenaient, et qu'au nom de cela, en tant que fils et filles des Incarnas, ils réclamaient de l'aide pour obtenir des armes pareilles à celles que le Peuple Montagnard façonnait en pierre ou en métal.

Les négociations furent longues et ardues. Les entités de pierre, de terre et de chair mêlées étaient aussi butées et obstinées que la terre qui les enveloppait et formait leur habitat. De nombreuses prières, offrandes et sacrifices furent dédiés au Grand Faiseur, afin de s'assurer que ses foudres ne retombent pas sur eux s'ils accédaient au caprice des exaltés. Restait que le Peuple Montagnard était fasciné depuis son apparition par ces matériaux magiques, pour leur préciosité et leurs propriétés. Certains parmi eux arguèrent qu'avec le Grand Dragon de la Terre parti faire un nouveau tour du monde, leur activité ne dérangerait pas le gardien ultime des filons. Par ailleurs, inconsciemment, le Peuple Montagnard restait faërique : il se mimétisait. Et désormais, avec leur force et leur présence, les exaltés, parangons de l'humanité, marquaient de leur nature humaine des entités qui auparavant ne connaissaient que la pierre et les dieux et élémentaires chthoniens. Ainsi, la curiosité, l'indépendance, la volonté de braver même les dieux, naquirent en reflet dans leurs esprits, assouplissant ce qui ne l'était pas jusqu'à présent. Enfin, les entités râblées et brutes, désormais si souvent barbues, acceptèrent.

Ils menèrent les nouveaux venus à travers des tunnels scellés, qui ne s'ouvraient que depuis l'intérieur, à travers des colonnes naturelles taillées et percées qui servaient de postes de gardes, jusqu'à leurs lourdes cités troglodytes, qui rappelaient des paysages alpins. Les murs étaient composés d'éboulis stables et compacts, de coulées de boue figées et de blocs empilés tellement serrés les uns les autres qu'on ne pouvait y insérer même pas un cheveu.

De nouvelles galeries et des puits furent creusés et le minage des précieux matériaux magiques put alors commencer. Petit à petit, des blocs de jade furent extraits de la roche, filons et pépites d'orichalque, d'argent de lune et de métal stellaire furent prélevés des entrailles de la Montagne Sacrée.

Alors que se posait la question du façonnage, un nouveau cataclysme se produisit, même si la manifestation primordiale se trouvait moins aveuglement destructrice, bien que toute aussi avide, que celles que les exaltés avaient déjà pu observer.



Sans ménagement, une force prodigieuse et étrangère se déploya, transformant toute la zone souterraine. Des failles ouvrirent des cavités dans la Montagne Sacrée, qui trembla sur ses fondations. Une immense partie de l'habitat souterrain et troglodyte du Peuple Montagnard s'effondra pour faire de la place, écrasant aveuglément ceux qui avaient la malchance de se trouver dans ces zones. Des tonnes de roche obstruèrent les bouches des volcans qui entraient en éruption, pour devenir des fours possédant une température suffisante pour y fondre les matériaux magiques. Des colonnes de cristal apparurent pour soutenir des voûtes, étayer les tunnels des mines et refléter la lumière céleste jusque dans les profondeurs grâce à des jeux de miroirs démentiels. La vapeur brûlante chassa des groupes d'entités entiers vers les fours pour servir de combustible, alors que des torrents d'huile se déversaient de conduits et de poches qui apparaissaient, afin d'alimenter continuellement les brasiers. Les arcs électriques qui jaillirent furent autant de fouets qui mirent au travail le Peuple Montagnard, les élémentaires aux alentours et les autres races inhumaines disponibles avec un parfait détachement, proprement amoral et monstrueux. La fumée, qui se répandait un peu partout, prélevait un atroce tribut en vies, ou obstruait des zones qui devinrent secrètes. La manifestation primordiale travaillait à la fonde des métaux sacrés, à la taille de moules dans le diamant le plus pur et le plus brut, aux martèlements des roches volcaniques qui se déversaient. Lentement, les échantillons de matériaux magiques prenaient de nouvelles formes.

A mesure que le travail s'accomplissait, insensible aux fractures, déchirures, brûlures, amputations et morts qu'il causait, que les angles se géométrisaient inexplicablement, de nouvelles entités, divines, faisaient leur apparition. Des élémentaires *autres*, de cristal, d'électricité, de fumée, d'huile, de métal (non magique) et de vapeur allaient et venaient, comme autant de petites mains supplémentaires, alors que la tâche à accomplir semblait totalement dépasser le Peuple Montagnard. Les six âmes fétiches du Primordial prenaient autoritairement le rôle de contremaîtres, aussi impartiales et décisionnaires que soumises à des règles qui n'avaient rien d'humain.

Tout cela se passait au milieu d'un monstre primordial, dont les effondrements qui créaient des barrages étaient des mâchoires qui claquaient, dont les tunnels devenaient des orifices qui sentaient, analysaient, renflaient et aspiraient, dont les puits qui se remplissaient d'une étrange lumière qui n'avait rien de naturelle évoquaient des yeux cyclopéens écarquillés, scrutateurs et redoutables. L'entité était ogresque et avide, avalant quiconque commettait quelque maladresse. Les accidents, qui entravaient la bonne marche du dessin primordial, recevaient des sanctions définitives. L'appétit en quintessence, énergie, concentration et les efforts requis, autant physiques qu'intellectuels, étaient monstrueux. Seules l'utilité et la finalité étaient impitoyablement considérées.

Les élus, bien qu'apparents bénéficiaires, devaient surmonter leur lot d'épreuves pour ne pas être soumis, refaçonnés, décortiqués par le Dieu Machine et ses esprits mécaniques, en aucun cas vivants ou liés au monde du vivant. Heureusement, la puissance des exaltés célestes leur accordait une résistance et résilience divines, à même de leur éviter de devenir des pions, des rouages, des pantins éclairés du Grand Faiseur. Pour autant, beaucoup (surtout les plus créatifs) furent frappés par la fascination qu'exerçait la puissance démiurgique.

De son côté, les membres du Peuple Montagnard qui survivaient furent retravaillés, refaçonnés par le primordial, afin en faire des travailleurs capables d'accomplir les miracles nécessaire au travail requis.



Enfin, des glaciers prodigieux et des couches de neiges éternelles qui couvraient une bonne partie de la Montagne Sacrée furent acheminées pour refroidir et figer les artefacts ainsi créés, les premières merveilles façonnées dans les matériaux magiques.

Le travail accompli, le Grand Faiseur se retira, s'extirpa de Création en repliant l'espace, engloutissant des pans entiers de l'intérieur de la Montagne Sacrée et emprisonnant des masses innombrables de travailleurs obéissants à son caprice génial et son Grand Dessein. Plusieurs des exaltés célestes manquèrent même de se faire aspirer durant le déphasage. Naturellement, les conséquences de ce retrait furent cataclysmiques, entre les glissements de terrain, les effondrements successifs, jusqu'aux avalanches depuis le si haut sommet de la Montagne Sacrée.

Si le Peuple Montagnard avait gagné une autorisation primordiale de miner et travailler les matériaux magiques pour le compte des exaltés et avait appris tellement en étant soumis à l'autorité du Grand Faiseur, il en avait payé le prix : le nombre d'individus était réduit à peau de chagrin. Ils restaient très nombreux, mais quantité de leurs domaines, de leurs agglomérations, de leurs foyers n'étaient plus et même la Montagne Sacrée avait grandement souffert de l'intrusion et s'était en partie effondrée. Pourtant, le contact avec les exaltés, leur nature si profondément enfouie restant changeante, leur permit de se reproduire, comme le peuvent si bien faire les êtres humains. Ce peuple n'était plus absolument stérile. Ils avaient gagné le droit de survivre aux grands changements apocalyptiques qui s'annonçaient.

En attendant, les dieux qui habitaient autour de la Montagne Sacrée avaient subi les secousses et désastres naturels. S'ils ne pouvaient qu'accepter la manifestation et l'œuvre du Grand Faiseur, ils ne tarderaient pas à apprendre le rôle du Peuple Montagnard et plus encore celui des exaltés, dont la requête avait finalement infligé ces conséquences assez désastreuses. Pour éviter de subir le courroux divin de nombre de dieux et d'élémentaires, les enfants des cieux décidèrent de se disperser et de renforcer les communautés humaines établies de par le monde. En plus, beaucoup désiraient apporter au plus vite aux élus des dragons les artefacts des cinq jades magiques que le Peuple Montagnard avait également travaillés.

Après ces épreuves, des liens s'étaient forgés et renforcés. Ce furent en groupes, en cercles (l'union faisant la force), que les solaires, les lunaires et les sidéraux partirent retrouver le reste de l'humanité pour se préparer à la guerre contre les terribles maîtres primordiaux.

Nain, Tilion, Rancœur, Troiff et Akajou partirent donc de l'île Dieu. Ils étaient accompagnés par l'élue de Mars Moi-Léopard et de cinq fils de Luna : Zerk, Coquille Age Rêve, Mange-Tout-Lui-Trouve, Elle, et un dernier qui n'avait jamais reçu de nom, mais qui reçut très rapidement celui de Fidèle.

Désormais onze, les nobles fils des astres eurent tôt fait de traverser la mer. Alors qu'une tempête vengeresse cherchait à les écarter de l'île interdite, ils furent poussés par les vents et marées violents et forts. Ils échouèrent sur une immense plage de sable chaud qui donnait sur des savanes.

- Moi Zerk, Fils Zerk, Père Zerk connaître. Vous venir. Hop hop. Vous voir Zerk. Zerk père Zerk.



Le charabia n'était pas très clair, mais le lunaire fort bronzé était apparemment assez excité et commença à courir à bonnes foulées, traversant la plage en un clin d'œil, puis commença une longue course à travers la brousse en prenant la forme d'un tigre à dents de sabre. Rancœur semblait fort excitée à l'idée de découvrir une savane qui n'était pas celle de sa terre ancestrale. Par ailleurs, Moi-Léopard semblait plutôt familière de ce type de terrain elle aussi, en témoignait sa peau mate au teint olive et ses cheveux sombres.

Quelques jours plus tard, le groupe en avait plutôt assez d'entendre ressasser que le père de Zerk s'appelait Zerk et que son fils s'appelait Zerk aussi. Apparemment le lunaire semblait intarissable sur sa progéniture et son géniteur, malgré son parlé qui était au moins aussi mauvais que celui de Rancœur.

Elle et Akajou repérèrent de très loin le combat et le feu de brousse. Leurs sens étaient aiguisés au-delà de ce que les autres pouvaient percevoir. Pour elles, l'odeur de la fumée, les cris et les chocs des armes grossières, les formes qui se mouvaient, et même le goût du sang pour Elle, étaient immanquables. En tout cas, une très grande tribu d'hommes, protégée par d'énergiques sang-drasons, avait fort à faire pour survivre face à un immense regroupement de rois dragons accompagnés de leurs mastodontes antédiluviens et même de quelques dieux furibards ou assoiffés de sang et de combat.

Il n'en fallait pas plus à la troupe pour agir. Brandissant leurs armes et objets mystiques flambants neufs, puisant avec sagesse dans leurs réserves de quintessence et de puissance, les exaltés chargèrent malgré la distance immense qui les séparait de la mêlée.

Les rois dragons (ici, des ankloks) étaient des créatures primales, monstrueuses, vaguement draconiques, tenant à la fois de l'auroch, du lézard et de la tortue. Ils se battaient comme de violents primates. Ils arrachaient et dévoraient les cœurs, y compris ceux de leurs congénères quand ceux-ci tombaient sous les rudes coups des élus des dragons. Plusieurs utilisaient des massues brutales et portaient des plaques d'obsidienne qui renforçaient encore plus leur carapace naturelle. La seule chose qui les séparait de l'absolue sauvagerie était la musique tribale, qui venait du fond des âges et qui résonnait dans les tréfonds de l'âme humaine quand ils humaient ces rythmes.

Leurs monstres de combat étaient divers dinosaures, de différentes statures mais souvent carnivores, allant à deux ou quatre pattes, tous possédant une voile dorsale qui profitait des rayons du soleil. Qu'ils achèvent et dévorent les blessés ou servent de machine de guerre vivante qui écrasait ou dévoraient les hommes en une bouchée, ils étaient ravageurs et dangereux. Le chef roi dragon, juché sur le crâne d'un colossal bipède, vocalisait et modulait les sons pour créer une mélodie de guerre, que reprenaient en chœur ses guerriers.

L'arrivée des héros changea radicalement le cours de la bataille. Vifs comme l'éclair, souvent aussi ou plus forts que les lézards tyrans terriblement grands, déployant des pouvoirs qui dépassaient en tout point les quelques talents symbiotiques quintessentiels des rois dragons et même largement les pouvoirs des esprits présents, le combat tourna court. Plus court encore quand Zerk découvrit que son fils était blessé. Hurlant son nom, fou de douleur et de furie, il entra dans une transe furieuse, ne devenant plus qu'une machine à tuer ses ennemis, tout juste capable de discerner vaguement ses



amis. Ce fut même Rancœur qui s'interposa face à lui, après que Nain le lui ait demandé d'une voix forte et qui n'admettait aucune réplique. En effet, Troiff avait compris que les rois dragons, fascinés par la brillance des élus et surtout celle des solaires, qui leur rappellent leur astre vénéré d'entre tous, pouvaient être quelque peu domestiqués ou soumis. Elle avait indiqué son observation à Nain, qui y voyait là sagesse et intelligence.

Même Rancœur eut quelque mal à maîtriser le fou-furieux, qui continuait inlassablement de hurler « Père Zerk » d'une voix déformée par l'émotion. Nain l'obligea à reprendre ses esprits en s'imposant comme le chef incontesté de la troupe d'exaltés. Tilion se réjouissait de la tournure des événements et joua avec la honte du lunaire en le surnommant Berzerk, imitant la voix momentanément chevrotante du guerrier. Honorable malgré son tempérament emporté et passionné, Zerk accepta le changement en symbole d'humilité. Le sourire radieux et communicatif du solaire était un baume incroyable. Rapidement, alors qu'il apprit à affiner sa puissante colère dévastatrice, il commença à porter avec fierté ce surnom, tout en se plongeant volontiers dans cette transe combative destructrice.

Après cette éclatante et incontestable victoire, se retrouvant avec d'innombrables bouches à nourrir, les guides cherchèrent un endroit propice où s'installer. Nain requit un endroit au bord de la mer, au plus proche de l'île Dieu. Elle était la parole du Soleil, nul ne chercha à contester cette requête. Troiff utilisa alors pour la première fois devant tous les autres son objet de puissance. Ce n'était pas une arme et si ses frères de cercles avaient reçu chacun deux artefacts d'orichalque, elle n'en avait qu'un. C'était une planche gravée d'une grille parfaitement géométrique. En plus, elle possédait non seulement une grosse goutte d'orichalque et des jetons des cinq matériaux magiques. Devenue une incroyable chamane et bien plus encore, elle commença par se plonger dans une transe occulte, jetant les jetons comme elle jetterait les osselets et pointa la goutte dans différentes directions en entrant en communion avec les flux de quintessence. Après un jour et une nuit de divination, elle donna des instructions précises et envoya les meilleurs éclaireurs, Akajou, Elle, Moi-Léopard, Tilion et Rancœur trouver l'endroit révélé par sa vision. Ce fut Moi-Léopard, celle qui avait toujours attendu son premier combat avec impatience et sérieux avant son exaltation, qui découvrit l'endroit. Pour preuve de son accomplissement, elle planta sa lame baptisée par le sang des rois dragons dans la grève, jurant sur le sang précédemment versé que cet endroit devrait et serait protégé quoi qu'il en coûte. Puis elle partit retrouver et guider ses nouveaux compagnons. Malgré tout son talent, elle se sentait fascinée par les autres façons de combattre, surtout les plus extrêmes. Mars lui avait indiqué qu'elle devrait surmonter son émerveillement pour trouver une voie qui tirerait parti du meilleur de chacun et fonder une voie martiale qui marquerait le futur. Ces paroles absconses n'avaient encore aucun sens pour la maligne et douée fille des étoiles. Mais elle savait que le temps viendrait. Sa Vierge ne pouvait se tromper et elle ferait tout pour lui donner raison, telle était sa vie, son chemin.

Pour cela, Tilion lui donna le surnom de Léopard, qu'elle accepta avec fierté, car cela rappelait son succès.

Le grand cercle d'exaltés, guidant la grande tribu, fonda une vaste communauté. Rapidement, Tilion fut envoyé trouver et guider les autres tribus vers ce berceau de civilisation. Fidèle se montra aussi



très doué pour trouver et rameuter le troupeau humain. Celui qui n'avait été qu'un orphelin, un enfant sauvage ayant grandi au milieu d'une meute de chiens-loups, s'était attaché avec une fidélité sans faille et sans pareille à ses semblables. Plus encore, il éveillait même chez les animaux ce sentiment, cette obéissance, en particulier auprès des canidés. Sa curiosité enfantine, plus grande encore que celle de Tilion, doublée de son intuition, lui permettait de trouver les groupes éparpillés et son innocence attendrissait même les sauvages les plus endurcis.

Après un temps, malgré les dangers d'un monde plus que jamais hostile, une très importante communauté patriarcale naquit, sédentarisant les peuplades aux alentours.

Pierre, bois, terre cuite et torchis servirent de base pour façonner et construire huttes, cabanes et maisonnettes, même si les tentes en peaux, fourrures, plumes, paille et même feuillages restèrent innombrables.

De hauts murs de sable et de terre, qui essayaient de reproduire les fortifications monumentales du Peuple Montagnard, furent renforcés d'épieux durcis au feu, tandis que des fossés empêchaient les menaces les plus habituelles de s'en prendre au troupeau humain, foule formée et façonnée par le pouvoir, la volonté et les efforts des élus.

Les petits dieux furent méfiants, puis obéissants ou fuyants, ayant été repoussés ou soumis. Restaient ceux intrinsèquement liés aux Primordiaux, dont les incursions étaient rarement signe de calme.

Les races non humaines présentes aux alentours furent chassées, apprivoisées ou réduites à la servitude. Les mopes amphibies devinrent des guetteurs marins, les géants wihs furent réduits à devenir de puissants et primitifs façonneurs, les grous souterrains furent tolérés malgré leur toxicité, à condition d'éliminer et d'emporter les déchets et rebuts de la communauté. Les races comme les oophas, des harpies-grenouilles aussi vénéneuses qu'aux appétits démesurés, furent pratiquement exterminées et les restes de hardes fuirent loin du territoire que l'Homme commençait à conquérir et apprivoiser.

Des pactes basiques furent conclus avec les rois dragons. Il n'était guère possible d'en faire de véritables alliés, tant leur nature était différente de celle de l'Homme, mais ils pouvaient faire des alliés de circonstance et surtout ne pas s'en prendre sauvagement aux hommes. Vu qu'ils vivaient en symbiose et commandaient même inconsciemment aux « grands roars », à ces immenses mastodontes préhistoriques, les exaltés pouvaient éviter qu'ils ne ravagent ou attaquent inlassablement les frontières du domaine. Ces progrès marquèrent une étape déterminante dans l'implantation de cette ville primitive.

Par ailleurs, si les exaltés du feu étaient aussi les plus nombreux, d'autres avaient rejoint cette région au Sud de l'Île Divine centrale. Ces exaltés terrestres étaient tels des possédés, brûlant de leur élément en permanence, passionnés et difficiles à tempérer et à canaliser. Mais quand ils se contrôlaient, ils étaient eux aussi capables de grands prodiges, surtout en se rassemblant. Ils faisaient



de parfaits sous-chefs et leur progéniture, qui commençait à naître, bénéficiait elle aussi de leurs dons en connaissant l'exaltation dès l'arrivée à l'âge d'homme, vers trois mains d'étés.

Au cœur de ce havre, les hommes connurent enfin *une* génération de bienfaits et de prospérité, reproduisant à leur échelle tellement moindre les exemples des exaltés célestes, puis terrestres. Mais personne n'oubliait qu'il ne s'agissait que du calme avant la tempête, que la guerre se préparait avec acharnement.



**EN REMERCIEMENT A DARRELL FLOOD. POUR SA POLICE D'ECRITURE
PREHISTORIC CAVEMAN (DISPONIBLE SUR DAFONT.COM)**