

PRAHNLI

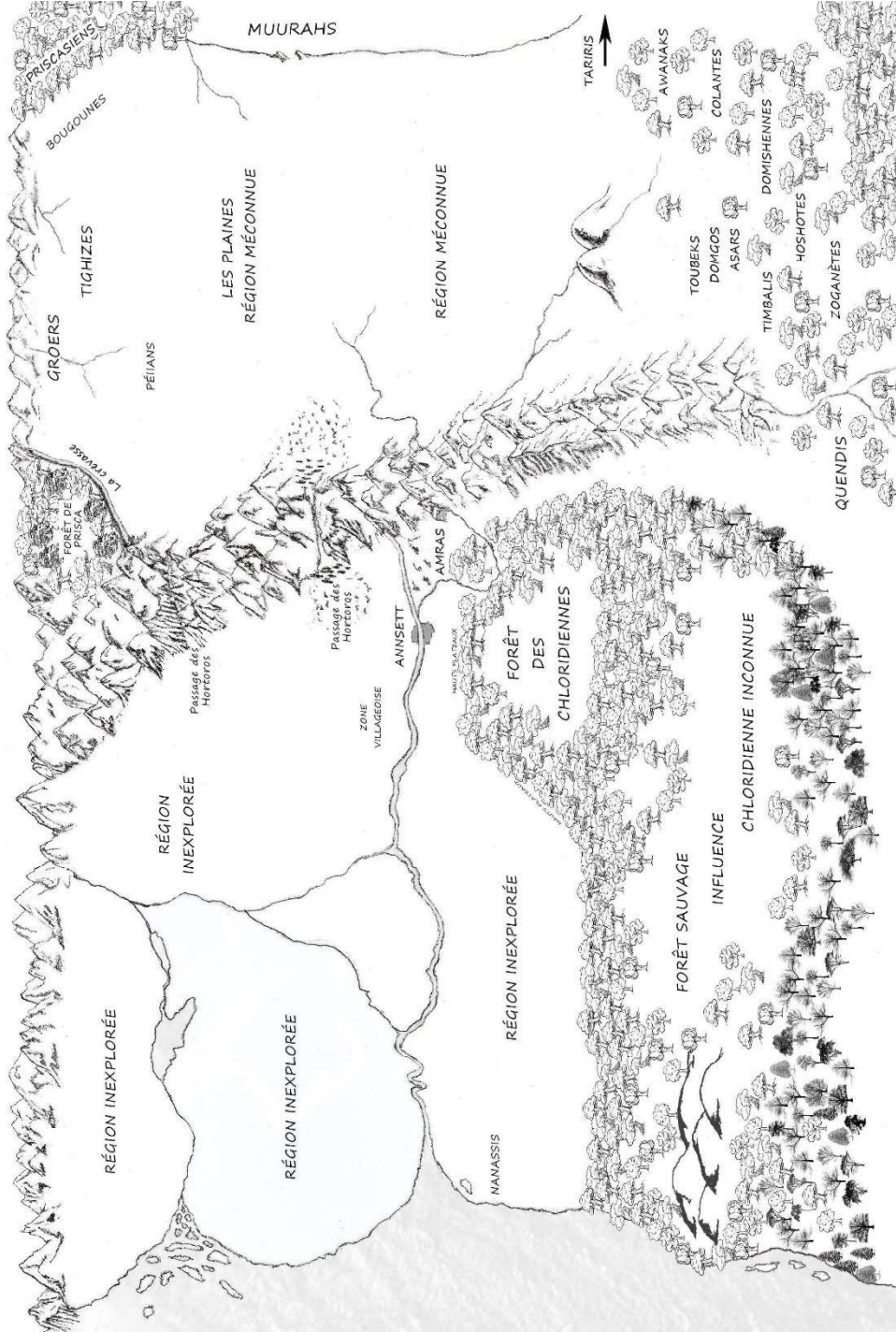
et

le dieu malchanceux

.

Avertissement :
certains passages violents peuvent heurter les lecteurs les
plus sensibles.

À ma mère,



La petite planète solitaire

Dans l'un des endroits les plus sombres de l'univers, là où le mot extension n'avait aucun sens, se trouvait une boule de matière que l'on hésitait à appeler planète. Elle tournoyait inutilement autour d'un astre pâlot qui ne rêvait plus d'être lumineux. Noyées dans une obscurité oppressante que les lueurs les plus proches refusaient de pénétrer, les deux sphères offraient un triste spectacle. Un duo pathétique qui avait cependant le mérite de ne pas offenser les regards. Elle ne tournait même pas rond cette planète. Son soleil l'éclairait si faiblement qu'il fallait s'en approcher très près pour en apercevoir les reliefs. Dans son hémisphère nord, une horrible masse rocheuse émanant d'une chaîne de montagnes s'écoulait vers son équateur. Elle se terminait juste en dessous, offrant l'aspect d'une énorme griffe qui déséquilibrait ce monde. Celui-ci possédait des océans, mais sa rotation, si lente et chaotique, générait des eaux tourmentées dans lesquelles tout essai de vie ne pouvait qu'être voué à l'échec. Qui s'en préoccupait d'ailleurs ? Personne ne s'intéressait à cet ensemble destiné à sombrer dans l'oubli. C'était évidemment pour cette raison que son créateur l'avait précipitée dans cette noirceur, car il avait bien fallu la façonner cette planète ! Elle n'était pas arrivée comme ça, naturellement, sinon elle aurait commencé par tourner rond ! Il y avait donc eu une intervention divine. Qui donc pouvait avoir créé ce désastre rotatif ? Certainement l'œuvre d'un dieu novice, lors de son apprentissage, pas très doué pour être parvenu à ce désespérant résultat. Il y avait peu de chance qu'il se fasse connaître. D'ordinaire, ce genre d'horreur était réduit à néant par les dieux enseignants, mais peut-être le degré de nullité, si flagrant, avait-il suscité sa

conservation comme exemple à ne pas suivre ? Cela ne pouvait être le cas, sans quoi elle serait connue de tous !

Notre horrible et pourtant sympathique planète n'avait plus qu'à tourner inlassablement jusqu'à la fin des temps, avec son pâle soleil pour unique compagnon. Alors, comme c'était la seule chose qu'elle savait faire, elle tourna, *cahin-cahante* de millénaire en millénaire, intrépide et obstinée. Elle s'usa, en vain. Les générations de dieux se succédèrent jusqu'à oublier son existence. Lorsque l'on sait les dieux presque immortels, on imagine le temps d'abandon de la pauvre création. Tout aurait pu en rester là. Aucune divinité ne pouvait prévoir qu'une suite d'événements allait transformer le destin de cette petite planète qui n'avait pas de nom. Enfin ! Pas encore.

Il fallut un incroyable hasard pour qu'une divinité vienne errer dans cette sinistre région. Cette déesse, diffusant ses conseils à quelques jeunes novices, allait tout bouleverser. Divinité respectée, Liélith parlait d'amour, de beauté et d'harmonie. Distillant généreusement son savoir, elle vantait toutes les beautés, matérielles et immatérielles, les éphémères, les durables, les jeunes, les anciennes, toutes y passaient. Dans un très vieil arbre, devenu laid par les outrages du temps, elle décelait la magnificence de son âge et finissait par le rendre beau. Elle vantait les beautés des mers, des ciels, des étoiles et des galaxies jusqu'à celles des plus répugnantes créatures.

Son regard, qui percevait la beauté dans les recoins les plus obscurs, décelait également les contrastes les plus amers, les taches disgracieuses, si bien que son œil détecta cette ombre, cette absence de brillance, ce manque anormal de luminosité, telle une tache sombre sur l'immensité étoilée. Alors la déesse, suivie de ses élèves, s'aventura vers ce vide intrigant. À mesure de leur approche, un sentiment

inhabituel les agressa. Une oppression progressive qui effaça les quelques sourires restants. Les visages devinrent graves, interrogeant du regard Liélith pour obtenir une réponse, mais la déesse n'en avait pas. Les traits durcis, d'une pâleur effrayante, elle fila à travers le vide, absorbée par son objectif, possédée par sa destination. Sa silhouette dessina un trait de lumière dans cette noirceur, puis elle se figea brutalement. Derrière elle, les novices l'imitèrent, créant un infime halo lumineux, perdu dans cette immensité ténébreuse. Le groupe divin se lamenta du pitoyable spectacle qu'offrait la minuscule planète s'efforçant de tourner autour d'un si faible soleil. Alentour, le néant et ses rares lumières fades et sans vie amplifiaient ce dénuement.

Liélith survola la petite planète. Elle la trouva si triste, si peu accueillante, si mal fichue que l'émotion la submergea. Incapable comme d'ordinaire d'en extraire la moindre parcelle de beauté, elle versa quelques larmes dont une se noya dans les eaux tumultueuses. Néanmoins, elle s'attacha immédiatement à ce petit astre et à son soleil endormi. Inconsolable, Liélith se jura de réparer ce désastre. Elle décida d'en faire une planète digne de ce nom. Elle allait en parler en haut lieu et trouver son créateur. Plus question de destruction, son auteur devrait en assumer la responsabilité.

§

La découverte de Liélith provoqua un profond émoi chez les divinités. La déesse n'exagérait-elle pas sa vision ? Visiblement non, car la tristesse était visible sur celle qui percevait la beauté dans toute chose, et ses élèves manquaient de mots pour décrire le pathétique spectacle. Il était urgent d'examiner ce problème et de le résoudre au plus vite. Un comité, composé de quatre déesses, dont Liélith, et d'autant de dieux, en fut chargé. Tous se désolèrent de voir

cette pauvre planète, mal dégrossie, tourner autour de son ridicule soleil. Comment avait-on pu laisser pareille abomination perdurer ? S'il s'agissait de la création d'un élève lors de son apprentissage, il n'avait pas dû aller bien loin dans ses études.

À leur retour, ils firent leur rapport aux dieux maîtres. Aucun dieu enseignant ne se souvenait avoir vu pareille création lors des examens, et au regard de leur longévité, cela devait faire un moment que ces deux sphères tournoyaient dans l'oubli.

Après une première sélection, les enfants dieux commençaient leurs études avec le statut de novice, période durant laquelle ils apprenaient les bases rudimentaires que toutes les divinités se doivent de connaître. Ils passaient ensuite au stade d'apprenti de niveau premier et là, les choses devenaient plus sérieuses.

L'enseignement, ponctué d'impitoyables épreuves pratiques, portait principalement sur la création des éléments et de la matière ainsi que sur les divers moyens de les maîtriser. Le vent, l'eau, mais aussi les minéraux, les végétaux n'auraient plus de secrets pour eux. C'est durant cette période que se dessinait leur orientation. Ils ne maîtrisaient pas pleinement leur choix, car les dieux enseignants percevaient déjà les points forts, ou faibles, des élèves.

Au niveau suivant, ceux-ci se rapprochaient de la cour des grands, mais déjà, beaucoup d'entre eux ne feraient que la côtoyer. Les enseignants connaissaient ceux qui, aussi talentueux fussent-ils, ne maîtrisaient pas suffisamment l'ensemble des domaines. Heureusement, il restait l'examen intermédiaire consistant à créer un monde virtuel avec terres, mers, atmosphère et végétation auxquelles les enseignants ajoutaient une variété impressionnante d'espèces animales,

des plus petites aux plus énormes. Une fois cela réalisé, on attendait patiemment. Tout ce petit monde devait survivre durant une période suffisamment longue, établie au préalable, en tenant compte du rythme de l'apprenti et de l'évolution plus ou moins longue de certaines espèces. En fait, le temps avait peu d'importance, car cette période était calculée sur les cycles de reproduction et les professeurs n'hésitaient pas à accélérer le processus. À terme, on exigeait la survie de quatre-vingt-cinq pour cent des créations, avec une attention particulière sur l'impact de cet environnement sur l'évolution des espèces animales. Ce quota élevé limitait sérieusement l'accès au niveau suivant. Cependant, si l'élève atteignait le chiffre de soixante-quinze pour cent, il était repêché et retournait plancher sur ses notes, pouvant plus tard réessayer l'examen si l'envie lui en prenait. Il lui faudrait alors, quasiment réussir un sans-faute pour aspirer à devenir une divinité importante. Le quota pour ces redoublants était si élevé que les réussites étaient rares, et bien peu relevaient ce défi, la plupart préférant se perfectionner dans une spécialité au service d'un dieu certifié. Une voie honorable qui pouvait leur valoir reconnaissance et notoriété. Cet examen était à haut risque, car il n'y aurait jamais plus de repêchage. En cas de nouvel échec, c'était la disgrâce assurée. Jugés trop ambitieux, jamais leur nom ne serait reconnu, ni vénéré par aucun peuple. Ils devenaient des *non-dieux*, se retrouvaient cantonnés dans des rôles de serviteurs ou de messagers ou rejoignaient leurs camarades qui n'avaient pas été sélectionnés. Certains s'en contentaient, d'autres le vivaient très mal. Mais en cas de réussite, le courage de l'élève effaçait totalement le premier échec. Ils entraient alors dans le monde des dieux majeurs, pouvaient créer le leur et le façonner comme bon leur semblait, libres d'importer les créatures de leur choix. Parmi ces élèves, un nombre très

restreint parvenait à créer une nouvelle race viable, capable de s'adapter à son environnement. Ceux-là se voyaient octroyer le titre rare de dieu prime. Lors de cette ultime phase, les enseignants pouvaient encore s'émerveiller de l'imagination divine.

§

L'événement fit grand bruit chez les divinités. Dès lors, deux factions s'opposèrent : l'une en faveur de la destruction pure et simple de la planète ; l'autre, menée par Liélith, s'y opposant avec véhémence. Il fallait retrouver son créateur et les enseignants qui avaient failli à leur devoir en laissant perdurer ce désastre, puis les obliger à réhabiliter ce monde. Mais déjà parmi ceux-ci, le désaccord se faisait jour. Un petit groupe jugeait que cela prendrait trop de temps et que la petite planète avait suffisamment attendu. Ils proposaient quelques volontaires pour s'en occuper. Scandale ! Plusieurs dieux majeurs pour une planète insignifiante, de surcroît, toute moche, cela ne s'était jamais vu ! La destruction semblait devoir l'emporter.

Puis la nouvelle tomba. Il y avait de la vie sur ce caillou mal équilibré. Comment était-ce possible ? Un amas de matière sans vie abandonnée pendant des millénaires et celle-ci y apparaît lorsqu'on la découvre ! Il ne pouvait s'agir que de créatures primitives ! Des voix soupçonnèrent une entourloupe de Liélith. Elles se turent rapidement en apprenant ce qui s'était passé : la larme qu'avait versée la sensible déesse avait pris vie dans les eaux tumultueuses. Cela changeait tout : il n'était plus question de destruction. Eh bien, puisqu'une faction prônait la réparation immédiate de ce cauchemar rotatif, que l'un d'eux le prenne en charge. Holà ! Tous étaient d'accord pour rendre ce monde meilleur, mais de là à en prendre la responsabilité seul, il y avait un

pas que même un dieu n'était pas prêt à franchir. C'était ainsi ou l'on opterait pour la seconde solution : retrouver son créateur. Au regard du désordre administratif régnant chez les tout-puissants, cela risquait de prendre quelques millénaires et on ne pouvait laisser une créature issue d'une divinité errer seule sur un tel monde. Alors on décida de tirer au sort.

Il y eut quelques défections dans ce groupe d'opposants, car plusieurs objectèrent qu'ils avaient des mondes à gérer, mais ils garantirent leur soutien et leur aide à la divinité qui serait choisie. Parmi elles, un jeune dieu prime, qui ne pouvait utiliser cette échappatoire puisqu'il n'avait encore rien créé, hormis une spirale de poussières cosmiques qui tardait à s'agglomérer. Ce dieu fainéant était cependant respecté parce qu'il avait osé repasser l'épreuve finale. Il sentit que cela allait être pour sa pomme. La chance et lui, ce n'était pas une grande histoire d'amour. Non sélectionné dans un premier temps pour être apprenti, il avait été repêché parce qu'un élève avait manqué l'appel : cela commençait bien ! Aucunement intéressé par le statut de dieu majeur, il n'en suivit pas moins l'apprentissage consciencieusement. Pas vraiment ambitieux et allergique aux responsabilités, il prévoyait de planter quelques épreuves avant l'examen intermédiaire. Ainsi, il ne deviendrait même pas dieu mineur. Malheureusement, les enseignants décelèrent son potentiel et celui-ci fut obligé de passer l'épreuve fatidique. Il la rata consciencieusement, de justesse, car dès lors, c'était le repêchage qu'il fallait planter, ceci afin de retourner dans l'anonymat des dieux non vénérés. Sauf qu'il sous-estima ses capacités. Son talent lui joua un mauvais tour et il réussit brillamment. Ce n'était vraiment pas de chance, son plan était caduc, il n'avait plus le choix. Dieu majeur, il vous incombait des créations alors

que dieu prime, bah, on pouvait prendre son temps et repousser son travail aux calendes grecques. C'est ainsi qu'il devint le seul dieu prime à ne pas vouloir l'être. Ce dieu malchanceux se nommait Uhr'dhü et comme il s'y attendait, sa vieille copine « malchance » le désigna dieu prime de... Au fait ! Comment allait-on appeler ce monde ?

§

Prahnli, ainsi fut nommée la petite planète qui tournait mal, en hommage à une nièce de Liélith qui sombra dans l'oubli. Méhira serait son soleil, bien qu'il ne brillât pas par sa luminosité. Alors Uhr'dhü utilisa une méthode, aucunement divine, mais qu'il maîtrisait parfaitement : la sous-traitance. Il était dieu prime, estimé pour son parcours, et la tâche qui lui incombait – redonner vie à un astre misérable – était qualifiée de noble. Beaucoup de divinités lui offraient leur concours gracieusement, sans aucune contrepartie, comme des vénération de peuplades ou la nomination d'un endroit. Prahnli était une exception et chacun souhaitait y contribuer. Uhr'dhü n'avait donc que l'embarras du choix. Zvegdaïa, dieu de la lumière sur plusieurs mondes et sous différents noms, fut sollicité pour redonner un peu d'éclat à ce fade soleil. La luminosité et la chaleur furent telles qu'Uhr'dhü craignit qu'elles ne fassent évaporer les océans. Pas de blague, l'enfant de Liélith y vivait ! Sans aller jusque-là, Zvegdaïa ne pouvait garantir une surchauffe de certains endroits tant que Prahnli ne tournerait pas rond. Uhr'dhü fut cette fois obligé de s'y coller. C'était cet énorme amas de roches qui la déséquilibrait. L'éparpiller sur la surface créerait une zone trop vaste où la vie serait difficile, voire impossible. Il décida d'en faire une lune. Prahnli se rééquilibra un peu, mais pas assez au goût de Zvegdaïa. Uhr'dhü en créa une seconde, plus petite et

plus éloignée que la précédente. Uhr'dhü la nomma Daïa en remerciement au dieu de la lumière. La chaîne de montagnes, créée par extraction, restait une vilaine cicatrice, mais au moins, Prahnlî put prendre une saine rotation et une orbite régulière. Satisfait et amusé, Zvegdaïa affina la puissance de Méhira. Il ne restait plus qu'à redessiner ce monde et à le peupler.

Les divinités de la nature et des espèces animales ne manquaient pas. Uhr'dhü aurait pu les faire bosser à sa place, mais il savait pertinemment que celles-ci s'entredéchireraient, argumentant que telle plante était incompatible avec tel animal qui ne pourrait pas vivre avec tel autre et ainsi de suite : une querelle sans fin. Méhira risquait de s'éteindre avant qu'un compromis soit trouvé, Prahnlî tournerait inutilement autour avec ses deux lunes et l'enfant de Liélith n'en finirait pas de se morfondre. Il existait bien une divinité, assez douée, mais avec une exigence particulière pouvant être embarrassante. On la disait fantasque, tenant des propos délirants, et très maligne. Et puis, il était dieu prime, parfaitement capable de gérer cela par lui-même. Cela s'annonçait tout aussi fastidieux que la fin de ses études et pourtant, il se surprit à se passionner pour cette tâche. Il avait éprouvé un certain plaisir à créer une lune et la minuscule Daïa. Tout doucement, il s'attacha à ces quatre sphères. Il s'amusa à dessiner et à boiser d'immenses étendues, à verdier les grands espaces, à créer des fleuves et des rivières. Seule la gigantesque chaîne de montagnes restait disgracieuse et pourtant, même elle, il commençait à l'aimer. Son manque d'ambition, cause d'une évidente propension à la paresse, s'amenuisait irrémédiablement. Il faillit cependant y replonger lorsqu'il observa les premiers animaux prendre possession de l'environnement qu'il leur avait offert, et il dut se secouer pour ne pas succomber. Il ne

montra aucune originalité quant aux espèces, à peine modifia-t-il quelques robes de gazelles, pelages de félins et couleurs d'animaux plus imposants, sans toutefois aller jusqu'à créer des éléphants roses. Il se réservait pour ses propres créations. La plus grande difficulté fut de peupler les mers, car il ne fallait en aucun cas que l'enfant de Liélith succombe à la première attaque. Il avait grandi, il était le premier et devait rester le maître des océans. Ce qui amenait un problème, quasi insoluble. Toute créature aspire à se reproduire et bien que l'enfant de Liélith n'en soit pas une comme les autres, cela finira par le démanger. Sa naissance fut un accident qu'aucune divinité ne pouvait reproduire. Même si Liélith se mettait à verser une seconde larme, rien ne garantirait le résultat, car les conditions sur la planète avaient profondément changé. Et puis qui oserait faire pleurer la déesse ? Certainement pas Uhr'dhü qui craignait qu'une telle descendance fragilise l'équilibre qu'il mettait en place. Mais il devenait urgent de trouver une solution pour cet orphelin : il évoluait vite et c'était tout de même grâce à lui que Prahnlî ne fut pas détruite !

§

Chalna, un monde comme il en existe tant dans l'univers, en était à ses balbutiements. Les premiers hommes y étaient apparus quelques milliers d'années auparavant et commençaient seulement à se civiliser : le temps d'un éternuement pour les dieux. Hélas, son créateur en était insatisfait. Certes, bien des dieux auraient été heureux de donner jour à un tel monde, mais pour son géniteur, qui le jugeait trop lent à évoluer cela restait décevant. Il aurait aimé le détruire par quelques cataclysmes d'envergure – pratique courante lorsque le monde créé peinait à évoluer –, mais le conseil s'y était opposé, car Chalna se situait dans la norme,

et c'était bien ce qui désolait son concepteur. « Dans la norme », ces trois mots agaçaient prodigieusement Elbar, le dieu prime de Chalna, car ils nuisaient à son image.

Elbar : un nom qui ne laissait aucune divinité insensible. Les anciennes admiraient sa sagesse naissante malgré son jeune âge. Les plus expérimentées enviaient sa facilité de création, quant aux novices, ils en avaient fait leur idole, l'exemple à suivre. Il était le plus doué de sa génération et bon nombre voyaient en lui un futur Grand Maître. Toutefois, s'il raflait une large majorité d'opinions favorables, il ne faisait pas l'unanimité, loin s'en faut. Une telle notoriété suscitait obligatoirement des envieux. Dans le camp des anti-Elbar, il y avait les jaloux purs et durs et ceux qui pensaient sincèrement qu'on idolâtrait un peu trop facilement ce réel surdoué. D'autres percevaient, à tort ou à raison, une certaine suffisance pas nécessairement saine et parmi eux, quelques-uns étaient persuadés qu'il pourrait nuire à ceux susceptibles de lui faire de l'ombre. Mais c'était chez les déesses qu'il divisait le plus. Si les unes le trouvaient séduisant et charismatique, les autres ne voyaient en lui qu'un être arrogant, imbu de sa personne, et jugeaient son talent très surestimé. Certes, il avait créé quelques belles choses, mais pas plus que les autres.

La plus grande création d'Elbar était le système de Twirce dans lequel la planète reine, du même nom, forçait l'admiration, un modèle frisant la perfection. Les êtres qui la peuplaient comptaient parmi les plus sages de la création et avaient fait de Twirce un paradis. À tel point que certaines divinités trop peu vénérées s'y étaient installées pour y vivre une retraite dorée. Alors pour Elbar, comparativement à cette réussite, Chalna était un désastre. Il ne savait pas trop comment gérer le problème que lui posait ce monde quand brutalement, il décida de l'abandonner en le cédant à une

divinité qui en ferait ce que bon lui semblerait. La chose n'était pas rare, il y en avait même quelques-uns qui s'étaient spécialisés dans cette façon de faire. Ce fut la soudaineté de la décision qui surprit tout le monde. Certes, Chalna symbolisait une légère irritation pour Elbar, mais pas au point de la donner à un autre ! Ce n'était guère dans ses habitudes. Tous ignoraient que malgré son indéniable talent, lui aussi avait son épine dans le pied, autrement plus douloureuse qu'une simple irritation, un ratage que l'on voudrait effacer, n'avoir jamais créé. Liélith venait de la réveiller, car Prahni était cette épine.

Cela remontait à longtemps, alors qu'il n'était qu'un apprenti. À l'époque, les enseignants vantaient déjà ses réelles compétences, et comme beaucoup de surdoués, Elbar se laissa dériver vers un laxisme qu'il sut néanmoins cacher. Lors de l'examen final, voulant se montrer original, il avait créé ce monde. Hélas, on a beau être doué, il n'en reste pas moins que certaines règles de base sont immuables et doivent être respectées. Trop sûr de lui, Elbar l'avait oublié. Il paniqua devant l'horreur qui tournoya chaotiquement autour d'un fade soleil. Comprenant que son avenir était en jeu, il précipita les deux sphères dans un abîme cosmique et commença une nouvelle création. Là, il s'appliqua et montra son réel talent. Les enseignants furent un peu déçus, ils s'attendaient à ce que leur prodige fasse bien mieux que le système à trois planètes qu'il leur offrit. Il était parfait, mais sans aucune originalité. Ils ignoraient que le petit surdoué avait gâché un temps précieux sur un binôme qui allait être perdu durant des lustres.

Personne ne connaissait cette histoire, Elbar lui-même l'avait oubliée, jusqu'à ce que Liélith la lui rappelle. Aucun risque dans l'immédiat que l'on découvre qu'il était à l'origine de ce système oublié. Qui pourrait penser que lui,

Elbar, le surdoué, ait pu commettre cette abomination ! Néanmoins, cette découverte le chagrinait. Non seulement sa fierté venait d'en prendre un coup, mais il était possible, qu'après quelques siècles ou millénaires d'évolution, l'on finisse par découvrir qu'il en était le créateur. Pourquoi ne l'avait-on pas détruit ? Il avait fallu qu'un petit groupe s'y oppose. Et l'autre, la Liélith, elle ne pouvait pas pleurnicher ailleurs ! Résultat, à cause d'une larme, la minorité l'avait emporté et comble de l'ironie, c'était Uhr'dhü, ce dieu fainéant qui reprenait l'affaire ! Ah ! Il se disait malchanceux ! Eh bien lui, Elbar, il allait lui montrer ce qu'était réellement la malchance.

Époque I

I. Le premier habitant

Dire que Karr était un requin serait exagéré. Certes, il en avait l'allure et le regard vide, sans vie, comme on aime parfois à le dire. Il n'avait aucun mérite à être la plus puissante créature des océans, puisqu'il était seul. Mais depuis peu, il ressentait des bouleversements incompréhensibles. Les eaux s'étaient assagies, bien qu'il restât des endroits tumultueux. Puis il perçut ces ondulations lentes, comme si le niveau des mers changeait au gré de quelque magie. Il était capable d'appréhender ce concept parce qu'il était une exception dans ce monde naissant. Il n'était pas le fruit d'une quelconque évolution ou le résultat d'une modification divine. Lui, il était un accident, création d'une déesse trop émotive qui chérissait son existence.

Lorsqu'il eut ses premières pensées, il s'interrogea sur lui-même. Qui était-il ? Que faisait-il à cet endroit ? Au fil du temps, son esprit se développa, mais il ne ressentait rien. Il nageait dans ces eaux vides, sans but, tout simplement parce que c'était la seule chose qu'il savait faire. Puis il découvrit des abysses, des hauts-fonds et divers endroits magnifiques, inquiétants ou les deux à la fois. Tout doucement, la curiosité le gagna et il s'aventura toujours plus loin, en des lieux merveilleux ou angoissants, mais souvent sublimes. Ne connaissant pas la faim et n'ayant pour ennemis que ses propres craintes, il parcourut les vastes océans tel un explorateur de contrées inconnues. Hélas, ces voyages commencèrent à le lasser. Il ignorait que son cas embarrassait une entité dont il ne soupçonnait pas l'existence, et qu'une

autre, sa génitrice, veillait sur lui. Pour elle, le temps fut court, mais pour Karr, bien que cette notion lui échappa un peu, cela s'apparentait à une éternité.

Les changements qu'il avait pressentis se confirmèrent lorsqu'il aperçut les premiers bancs de poissons. Ensuite, ce fut une multitude d'espèces, certaines inquiétantes comme les requins, les pieuvres ou les murènes, d'autres plus sympathiques, telles les tortues de mer, en dépit de leur faciès peu souriant. Il s'émerveilla devant les raies, encore minuscules, mais qui promettaient de devenir majestueuses. Il s'amusa de la nage des hippocampes et découvrit ce qu'était le rire en observant une adorable petite méduse qui s'échinait à avancer par mouvements ondulants. Heureux de cette nouvelle population, il se montra à la plupart des espèces, sans se rendre compte qu'il s'imposait comme le seigneur des eaux. L'ennui l'avait quitté, chaque jour, de nouveaux occupants apparaissaient en nombre plus ou moins important. Puis une étrange sensation s'empara de lui. D'un coup, il comprit qu'il n'était plus cette masse errante, sans but. Il était un poisson et il avait faim.

II. Prisca

Prisca n'était pas une déesse comme les autres, ses consœurs la qualifiaient de superficielle ou de fofolle, et les dieux, un brin misogyne, d'écervelée. Ses compétences n'étaient nullement en cause – elle était tout de même certifiée Prime. C'était son attitude qui provoquait ces jugements. Semblant toujours ailleurs, cette divinité de la nature émettait souvent des remarques incongrues, poussant ses semblables dans l'expectative. La plupart de ces derniers avaient depuis longtemps renoncé à la comprendre. Ses propos n'étaient pourtant pas dénués de sens. Par exemple,

Prisca comparait la naissance d'un monde à une larve de papillon, dégoûtante avant de libérer l'insecte magnifique, mais qui, si l'on regardait de plus près, n'était pas si beau que cela. Elle préférait le laborieux bousier qu'elle considérait bien moins répugnant et qui ne cachait ni sa véritable nature ni son aspect sous quelques artifices colorés. Prisca devint donc, en sus, la déesse des mal lotis et des créatures minuscules. Aucun papillon ni aucun peuple dominant ne la vénérât. Prisca s'en moquait, elle avait fait ses preuves et céda même quelques-unes de ses créations à des confrères ou consœurs. Malheureusement, bien peu évoluèrent positivement et seules les divinités qui eurent le courage d'avouer leur échec et la sagesse de lui demander conseil, virent le monde qu'elle leur avait confié ne pas sombrer. Depuis, quelques peuples évolués scandaient son nom lors de rituels ayant trait au renouveau de la nature. Bien que flattée, Prisca n'en refusait pas moins de doter ses créations d'êtres dits supérieurs, remettant en cause leur soi-disant intelligence, préférant une lente évolution des espèces en harmonie avec leur environnement. Elle affronta les anciens qui martelaient qu'un monde sans race dominante, vénérant la divinité créatrice, était inacceptable. Prisca rétorqua que bien des peuples avaient changé de dieu prime, allant même, sur certains mondes, jusqu'à en posséder plusieurs dans une même période, provoquant conflits et massacres. Au moins, ceux qui croyaient en elle lui restaient fidèles et ils la choisirent. Il était hors de question qu'elle impose son nom à une quelconque peuplade qui le renierait dès que les choses tourneraient mal.

Ce manquement à une règle de base en irritait plus d'un qui argumentaient que Prisca n'avait de prime que le nom, puisque sur aucun de ses mondes, un peuple ne l'idolâtrait. Ce qui n'était pas tout à fait exact, car il s'en trouvait sur ceux qu'elle avait cédés. La rusée déesse avait agi ainsi pour éviter

qu'il ne soit décidé une destruction ou le même sort que certaines planètes. Sur ces dernières on avait éradiqué les espèces par un extraordinaire cataclysme, avant de les confier à d'autres dieux. Mais les mondes qu'elle conserva dérangent toujours les anciens. Hélas pour eux, sur Iliam, sa création de référence, les divinités de toutes sortes se bousculaient pour en admirer la splendeur, prenant des notes et demandant rendez-vous avec celle qui savait si bien harmoniser la nature. Ses habitants, au physique aussi varié qu'il existait d'espèces animales et végétales, ne vénéraient pas la déesse, car elle était une partie d'eux-mêmes. Quelle que soit la proportion de ces composants fusionnés, Prisca était inscrite dans leurs gènes et, à moins d'être très narcissique, on ne vénère pas ses gènes. Seules les divinités les plus conservatrices et celles qui ne s'étaient pas rendues sur Iliam continuaient de la moquer. Les Anciens durent s'avouer vaincus et amender leurs règles, car en y regardant de plus près, en additionnant les peuples qui louaient son nom, elle était probablement une des divinités les plus célébrées.

Uhr'dhü aurait pu attendre longtemps avant d'obtenir une entrevue s'il n'avait pas été en charge de Prahnlî, la planète oubliée. Il lui demanda conseil après en avoir redessiné la surface. Il souhaitait une forêt dans laquelle pourrait éclore une race qui lui tenait à cœur. Prisca accepta de l'aider à la même condition que pour les autres : qu'il lui octroie une infime parcelle de terrain où elle créerait un environnement hermétique aux habitants, afin qu'elle puisse y séjourner pour s'en imprégner et mesurer son apport. Le dieu prime accéda à son souhait. Pendant que sur une haute falaise se développait déjà une forêt magnifique, au creux du nord-est de la griffe, apparut une zone plus somptueuse encore. Celle-ci serait interdite aux créatures de Prahnlî et plus

particulièrement aux humains. Comme aucun d'eux ne foulait encore le sol de Prahnlí, cela laissait du temps pour la rendre inaccessible et effrayante. Les animaux avaient l'instinct pour éviter ce genre d'endroit, mais les humains, bien que sensibles à toutes les superstitions imaginables, possédaient la curiosité pour effacer leurs craintes. Quant à l'autre forêt, si haut-perchée, elle n'était nullement interdite, mais il s'écoulerait bien du temps avant qu'ils y aient accès et osent y pénétrer.

III. Les Hortoros

L'immense fleuve n'avait toujours pas de nom. Il prenait sa source entre les sommets inaccessibles de cette virgule disgracieuse, qui elle, en avait un : la Griffe. Un endroit sinistre de pierres et de roches où aucune végétation ne semblait pouvoir prendre racine. Une zone d'une beauté très relative qui séparait cette partie du monde telle une muraille infranchissable aux futurs habitants.

Le dieu prime l'avait bien retravaillée en créant deux lunes, mais pour ce faire, il avait dû amoindrir sa masse et redessiner ses flancs. La chaîne de montagnes qui en résulta était bien plus agréable pour la vue et équilibra la rotation de Prahnlí, même si ses abords n'étaient que désert de roches où aucun être vivant ne pourrait survivre. Le fleuve avait bien raison de gronder. Après cet énorme chamboulement, il dut trouver un autre chemin, refaire son lit et recommencer à creuser et user de nouvelles arêtes tranchantes. Énervé, il ne put faire autrement que se muer en magnifiques chutes pour enfin se calmer et traverser de vastes étendues où la vie s'éveillait tout doucement, nourrie de ses eaux. Il était gigantesque, majestueux, peut-être le plus grand de tous, et

il s'impatientait d'accueillir la vie. Alors pourquoi la Griffe avait-elle un nom et pas lui, le fleuve bienfaiteur ?

Plusieurs divinités des eaux s'insurgèrent devant ce manque de tact : l'eau était nourricière et fertilisait les terres, la moindre des choses serait de lui donner un nom. Uhr'dhü ne pouvait s'en prendre qu'à lui-même. Lui le dieu de la sous-traitance, pris dans sa soif de création, n'avait sollicité aucune aide de dieux ou déesses aquatiques. Cela aurait été plus facile ! Un petit coup de main, une nomination, et le tour était joué. Devant cet assaut de protestations, il promit d'y réfléchir, dès que l'endroit serait amélioré, car la Griffe ne lui convenait pas. Elle isolait au nord et à l'est un immense territoire, coïncé entre l'océan à l'ouest et les hautes falaises au sud. Les espèces animales pouvaient s'en accommoder, et les premiers humains également, mais pas les générations suivantes, toujours en quête de nouveaux horizons. Toutefois, avec leur manie de domination, il fallait empêcher toute intrusion de masses, d'un côté comme de l'autre. Il ne voyait qu'une solution : la sous-traitance. Il avait entendu parler d'un expert, un dieu mineur spécialisé dans ce domaine, dont on disait le plus grand bien, mais hélas, peu ambitieux. Un détail qu'il ne pouvait qu'apprécier. Le fleuve devrait attendre pour avoir un nom, car il allait probablement devoir changer son lit.

Lorsque Hort entendit la proposition du dieu prime, il n'en crut pas ses oreilles. Non seulement le maître de Prahni lui demandait d'améliorer la Griffe, mais il l'autorisait à y créer un peuple, à condition toutefois que celui-ci ne soit pas belliqueux. De mémoire de dieux, jamais l'on n'avait fait une telle proposition. D'ordinaire, les dieux majeurs gardaient jalousement le contrôle, laissant à leurs homologues mineurs les tâches subalternes, car il était arrivé par le passé que ces derniers deviennent trop importants et que parfois, bien que

ce fût rare, ils détrônent le maître des lieux. Alors créer directement une race sur un monde en construction, c'était prendre un gros risque. Uhr'dhü n'étant pas si naïf, c'était donc qu'il avait confiance en Hort. Un très fort lien d'amitié se noua entre les deux divinités.

Hort se mit immédiatement à la tâche. Avant tout, il devait s'imprégner de l'endroit, un bond sur Prahnlî s'avérait indispensable. Il examina cette cicatrice mal placée. Uhr'dhü avait bien retravaillé l'endroit, mais question esthétique, il avait un goût pour le moins discutable. Hort remodela les montagnes, aplanit certains endroits, en rehaussa d'autres. Cela provoqua quelques tremblements, sans conséquence pour les habitants déjà présents. Une petite secousse préliminaire les faisait fuir pour un temps. Les humains n'allaient pas tarder à apparaître, Uhr'dhü souhaitait que la Griffe reste un frein à leurs envies d'invasions tout en permettant la communication. Hort eut alors une idée révolutionnaire : puisque Uhr'dhü l'autorisait à créer une race, pourquoi s'en priver ? Il lui offrirait la Griffe pour habitat et elle pourrait l'améliorer au gré du temps, avec d'autres secousses pour prévenir ou rappeler que c'était elle qui maîtrisait l'endroit. La communication pourrait se faire, mais sous le contrôle des futurs occupants. Il ouvrit deux passages. Au nord, il créa un long et mince défilé, aisément maîtrisable ; au sud, un labyrinthe où se perdraient les potentiels envahisseurs, et si parmi eux se trouvait quelqu'un de suffisamment expérimenté pour s'y repérer, sa peuplade en fermerait les accès. De part et d'autre de cette muraille, il rassembla les roches en une multitude de monticules creux : autant de refuges pour ses créations. Il s'attaqua ensuite au cœur de la griffe, détachant des blocs de roche, créant des vides immenses, les dotant d'innombrables boyaux de communication et enfin, il fit suinter le fleuve afin d'offrir des

réserve d'eau pure. Oh ! Tout n'était pas parfait, mais il fallait bien laisser un peu d'occupation aux prochains locataires. Enfin, la touche finale arriva. Comme ses semblables, Hort gérait parfaitement les êtres fonctionnant à l'instinct, utilisant leur environnement pour survivre et se reproduire, mais concevoir des créatures intelligentes, capables d'interagir avec celui-ci sans nuire aux populations qu'elles côtoieraient, c'était une autre paire de manches. Toutes les divinités mineures savaient que les majeures souhaitaient conserver la mainmise sur les peuples occupant leurs mondes. Mais l'origine de Prahnlî restait inconnue et Uhr'dhü, peu enthousiaste au début, s'y accrochait irrémédiablement. L'occasion de tester un nouveau concept se présentait à Hort. Lorsque le lien entre la nouvelle race et le dieu prime fut connu, beaucoup de divinités se demandèrent pourquoi Hort n'était pas un dieu majeur.

Uhr'dhü fut satisfait de son travail. En sa présence, Hort passa à la dernière phase.

Le dieu majeur l'observa choisir avec soin, deux pierres pas plus grosses qu'un ongle, l'une grise et dure, l'autre marbrée et plus tranchante, qu'il pressa entre ses paumes. « Cela devrait suffire pour une première génération », dit-il. Sous la pression divine, celles-ci se pulvérisèrent en minuscules particules. Il ouvrit la main vers le dieu prime en lui demandant d'en choisir une, afin de la jeter dans la première des eaux pures. La surface ne fut aucunement troublée par ce grain minuscule. Hort offrit ensuite sa main à un vent qui, via les galeries, dissémina les autres poussières dans les entrailles de la Griffes. Près des deux divinités se produisit le premier miracle. L'eau s'agita, tremblotante, comme si un marteau gigantesque en frappait les abords, bien qu'aucun son ne se fasse entendre. Quand elle recouvra

son calme et se mit à onduler doucement, une forme imprécise se distingua sous sa surface. Lentement, la silhouette remonta et une main puissante agrippa le rebord. D'un gris nervuré de blanc, la première Hortoroe émergea et se tint debout devant eux. Un visage carré aux orbites enfoncées reposait sur un cou épais et fort. De larges épaules, balayées par une chevelure cendrée et rêche, telles de fines tresses rastas, surplombaient un buste musclé que soutenaient des jambes puissantes. Cette allure massive n'empêchait pas une évidente féminité et en dépit de la faible poitrine, l'entrejambe ne laissait aucun doute. Les Hortoros auraient donc une femme pour les diriger. Si Uhr'dhü avait choisi un grain de granit plutôt que de silex, il en eût été autrement. Légèrement voûtée, elle s'avança vers Hort, posa un genou au sol, mais ce fut vers Uhr'dhü que se tendit son bras, la main pendant mollement. Le dieu prime en fut surpris, mais il est vrai que c'était la première fois qu'il assistait à un tel événement. Il ne mit pas longtemps à comprendre qu'elle attendait son autorisation pour se mouvoir sur son monde : une délicate attention de Hort qui resterait le dieu des Hortoros, mais avec la bénédiction du dieu prime.

Le toucher libéra la première Hortoroe. Il était temps pour les dieux de se soustraire à sa vue, elle serait la seule à avoir ce privilège, bien que ce fût de justesse. Ce n'est pas parce que l'on est divin que l'on ne peut pas être surpris. Leurs silhouettes à peine évaporées, une version mâle de cette race se présenta. Bien plus massif et trapu, la puissance qui s'en dégageait impressionna les deux divinités. Il était grand temps de laisser les Hortoros vivre leur vie.

Ailleurs, dans les profondeurs de la Griffe, le même processus se répétait avec, très souvent, bien plus qu'un grain de pierre dans les eaux.

IV. La première Chloridienne

Bien que bénéficiant des conseils de Prisca, la magnificence de l'extraordinaire forêt n'en démontrait pas moins l'indéniable maîtrise de son créateur. Les arbres gigantesques et robustes couvraient une végétation luxuriante. Décrire l'harmonie de sa débauche de couleurs, revenait à amoindrir la réalité tant le spectacle émerveillait les yeux. Un artiste sans le moindre talent ne pouvait qu'y puiser un chef-d'œuvre. Mais l'œil exercé qui s'y attardait décelait un savoir-faire d'une autre trempe, car il y régnait une aura inquiétante.

Une brise légère glissa entre les troncs, les fleurs se délectèrent de ce grain de douceur, les herbes plièrent puis se redressèrent, heureuses de chahuter avec ce souffle quelque peu divin. Au beau milieu de cette végétation hétéroclite, une plante des plus sauvages jugea préférable de s'accrocher à un arbre encore jeune. Une fougère, du moins cela y ressemblait-il, s'enroula autour de la plante, une fleur au parfum exquis s'abrita sous la fougère, quelques herbacées se joignirent à ce trio et la brise se fit vent, augmentant son ardeur. À quelques pas de là une autre plante, dite carnivore, n'ayant pas encore digéré l'énorme insecte à tête triangulaire qu'elle venait d'avalier, fut prise au dépourvu en sentant ses racines arrachées de la terre fraîche pour se joindre au groupe. Le vent divin devint bise et la plante sauvage, enveloppée de la fougère lâcha l'arbre, se dressant haute et fière, gonflant au rythme de la bise. La bise vira tempête, la fleur s'unit à la plante fougère pour ne plus faire qu'une. Les fines herbacées se dissipèrent dans le trio tandis que la plante carnivore s'y fondit, malmenant son insecte qui se savait condamné, sans pour autant en éprouver aucune peur. Le vent créa une espèce d'obélisque torsadé qui

Nomenclature de l'univers

A. Les planètes

Prahnli : (se prononce Pra – nli) la planète où se passe le récit.

Méhira : son soleil.

Uhr : première lune.

Daïa : seconde lune, plus petite et plus éloignée que Uhr.

B. Les divinités

Uhr'dhü : dieu prime malgré lui, doué mais paresseux, préférant généralement rester dans l'ombre. C'est à lui qu'incombe de recréer Prahnli pour en faire un beau monde.

Zvegdaïa : dieu de la lumière. Il aide Uhr'dhü en redonnant de l'éclat à Méhira, l'obligeant à rééquilibrer Prahnli en lui créant 2 lunes.

Liélith : déesse qui ne voit que la beauté et l'harmonie. Elle découvre par hasard Prahnli et décide de la sauver.

Elbar : dieu prime qui a créé le monde de Chalna (dans la moyenne), de Twirce (formidable) qui fait sa plus grande fierté. Il est à l'origine, alors qu'il ne s'en souvenait plus, de Prahnli, un ratage qu'il voudrait faire disparaître.

Prisca : une déesse de la nature pas comme les autres, considérée comme fofolle, bien qu'elle soit certifiée Prime. Uhr'dhü va lui demander de l'aide. Sa création la plus aboutie est Iliam.

Hort : dieu mineur qui va devenir ami de Uhr'dhü. Hort créera les Hortoros.

Damia : déesse des eaux tumultueuses.

Amra et Quendi : deux apprentis qui se sacrifièrent et créèrent deux nouvelles races.

Table des matières

La petite planète solitaire	7
Époque I	20
I. Le premier habitant	20
II. Prisca	21
III. Les Hortoros.....	24
IV. La première Chloridienne.....	29
V. Les Muurahs	31
VI. Amra et Quendi.....	33
Époque II.....	39
I. Les premiers peuples.....	39
II. Karr et Jihra	50
III. Arrar et Bhraa	57
IV. Nura.....	74
V. Loxa.....	87
VI. L'assemblée.....	91
VII. Le secret de Garaba	100
VIII. Premier hiver avec les Qwekannsetts	105
IX. La bataille des Quendis	112
X. Sous les eaux	147
XI. Les conséquences	150
XII. Les prémices d'un voyage	159
XIII. La désirée déesse	162
XIV. Le réveil	167
XV. Le respect d'un dieu envers une humaine.....	173
XVI. Le retour de la reine sans couronne	177
Époque III	181
I. Les huit enfants de Bhraa et Tu-wéha	181
II. Les départs	195
III. Les voyages.....	198
IV. Les rencontres.....	211
V. Apprendre à se connaître	230

VI. Trouble à Annsett.....	246
VII. Après le déluge	249
VIII. Nayara.....	270
IX. Nouvelles rencontres	274
X. La fin de Karr	300
XI. Nouveaux départs	302
XII. Retrouvailles	322
XIII. Union.....	330
XIV. Les changements.....	337
XV. Les divinités.....	348

Nomenclature de l'univers	357
A. Les planètes.....	357
B. Les divinités.....	357
C. Les peuples.....	358
D. Personnages humains : la famille principale	359
E. Personnages humains de la ville d'Annsett.....	359
F. Autres personnages humains.	360
G. Les personnages non humains	360
H. Les personnages marins	362
Prahnli, le secret révélé.....	363

©reproduction même partielle interdite

©édition et couverture : Marguerite Soudey

©corrections Joëlle Cuyver, Sophie Ameglio, Lucie de la Bretesche

©photographie de couverture : [Khirash Volodymyr](#)/ dreamstime

Éditions S-Active

35 rue de Tanger 75019 Paris

1 rue Jules Siegfried 76570 Pavilly

www.lapommequirit.fr

Imprimé en France par SEPEC

ISBN 979-10-96709-61-8

Dépôt légal novembre 2024