

Le millénium d'un testament oublié Japhet

LE CYCLE DES AILES (AILE GAUCHE ET AILE DROITE)

SUR LE CHEMIN DE KHALDRICK

Alors que les hommes s'enlisaient dans les interprétations qu'ils faisaient du message de Khaldrick...celui-revint auprès des Hommes délivrer un ultime message.

Un matin, le soleil ne vint pas percer les nuages pour abreuver les Hommes de ses rayons. L'obscurité de la nuit continua son règne sur Japhet. Les habitants de Japhet ne surent quoi comprendre d'un tel événement. Par delà les plaines arides de Japhet, une lumière tranchait la pénombre. Les Hommes finirent pas suivre cette lumière comme un pèlerinage sur la voie de leur foi ; bientôt tous les enfants de Khaldrick finirent par entendre cet appel et arpentent ce chemin.

Ce voyage les mena jusqu'à la faille de Sartoth, d'où jaillissait une lumière vive et intense qui formait comme un puits de lumière sans fin jusqu'au ciel.

Puis, Khaldrick leur apparut...quelque chose avait changé en lui. Toujours portant deux ailes, une blanche et une noire mais celles-ci semblaient différentes de la dernière fois. L'aile blanche était tachée d'auréoles noires alors que l'aile noire semblait s'éclaircir sur ces extrémités.

Khaldrick pris la parole : « *Habitants de Japhet, vos imperfections m'irritent et vos certitudes me peinent. L'heure est venue pour chacun de faire face à ce déséquilibre et de contempler le chemin qui le mènera à l'unicité. Chaque instant où brillera la clarté du jour vous serez libre de vivre pleinement l'intensité de votre essence profonde ; lorsque l'obscurité règnera sur Japhet vous embrasserez désormais le pendant de vous-même et découvrirez ce que vous ne comprenez pas et ne voulez connaître. Je vous condamne à une existence duale et pleine de tous vos penchants. Apprenez à ne plus ignorer l'opposé mais faites-en votre. Je vous exhorte à vous élever et à illuminer votre esprit de cet état nouveaux, faites-le votre et je vous promets une ascension spirituelle qui vous mènera à moi ».*

LE DON DU CYCLE DES AILES

La clarté de la journée fit place à l'obscurité d'une nuit soudaine, que Khaldrick semblait contrôler et comme si sa volonté était omnipotente, chaque être présent en ces lieux s'endormit comme si l'heure était venue de reposer sa chaire. Au réveil de tous, Khaldrick n'était plus là ; l'interrogation avait remplacé la stupeur dans le cœur des

hommes et chacun regagna sa maison se demandant encore les secrets du message du Dieu. Ils ne tardèrent pas à comprendre l'essence de ce message.

UN DESORDRE NOUVEAUX

A la première heure d'obscurité, l'homme ou la femme suivant les principes d'une des 2 ailes voit son âme embrasser la croyance opposée à son aile naturelle. Dans une conviction et force d'âme similaire à ces certitudes journalières, désormais il défend de toute son âme les principes de son aile nocturne. Il a conscience de son état de jour et de son état nocturne mais ne croit qu'en celle qu'il vit au moment présent, faisant tout parfois pour contrecarrer ses exactions journalières la nuit et nocturnes la journée. Ce nouvel état de rapport de force entre les 2 religions ne fut pas sans conséquences. Certaines cités vouées à l'une ou l'autre des ailes se voyaient littéralement se gangréner en un instant en même temps que l'obscurité prenait place. Son insécurité était le fait d'elle-même et non plus seulement de sa crainte des cités de l'aile opposée. Le ver était chaque nuit dans le fruit.

- **L'AILE DROITE**

Le culte de la grandeur de Khaldrick et de la miséricorde de son cœur, souffre énormément du nouvel état de ces ouailles. L'organisation très structurée de l'Aile Droite basée sur la soumission à une hiérarchie emplies de miséricorde ne peut plus avoir le rayonnement qui fut le sien sur les cités de l'Aile Blanche. Chaque nuit, les cités de l'Aile sont littéralement gangrénées de l'intérieur par les exactions individuelles de ses propres habitants, répondant à l'appel nocturne de la part sombre de Khaldrick, les préceptes de l'Aile Gauche. Rapidement, les quelques cités Blanches tombent en désuétude devant le chaos généré par cette alternance de croyances. Aujourd'hui, beaucoup ont quitté les cités de l'Aile Droite creusant un peu plus le fossé entre la grandeur passée et la sombre décadence dans laquelle s'installe le dogme de l'Aile Blanche. Désormais, les cités ne sont plus que les ombres d'elles mêmes. La journée, il est possible d'assister à de véritables scènes pathétiques de hauts dignitaires de l'Aile tentant de rendre cohérence à la structure théologique ; de grands discours sur les places publiques, de grandes démonstrations des fastes et luxes des temps passés au milieu d'un décor de ruines et de maisons abandonnées. Le temps est à la décadence et à la nostalgie des temps révolus.

- **L'AILE GAUCHE**

Des 2 ailes, il est indéniable qu'elle est celle qui a le moins souffert du nouvel ordre de Japhet. En effet, les préceptes de l'Aile Gauche marqués par les valeurs de force, de philanthropie et de courage sont immensément plus enclins à permettre une adaptation quotidienne. De plus, au sein des cités de l'Aile Gauche, le passage du nouvel état nocturne des habitants n'eut pas les mêmes conséquences néfastes que pour l'Aile opposée. En effet, la lourdeur des hiérarchies et de l'organisation de l'Aile Droite a engendré un quasi immobilisme de leurs exactions nocturnes, simplifiant la tâche des membres de l'Aile Gauche pour endiguer cette influence en son sein. Ainsi, quand les lueurs du matin pointent à l'Horizon, force est de constater que les cités n'ont souffert

que très peu de cet état nocturne. Lorsque quelques tentatives construites et efficaces sont découvertes, celles-ci ne manquent pas d'être endiguées avec la même précision et la même force que le culte le prévoit. Malgré un rapport de force tournant très clairement en faveur de l'Aile Gauche, quelques résidents des cités décident néanmoins de quitter les lieux, voyant une façon plus évidente et moins dangereuse de gérer leur état nouveaux.

- **LA COLONISATION DE JAPHET**

Ainsi, des hommes et des femmes des 2 ailes quittent les cités pour arpenter les terres inhabitées de Japhet. Confrontées rapidement aux dangers de tels voyages, des caravanes se forment naturellement composées de représentants des deux cultes, puis ces caravanes finissent par s'installer en quelques contrées et de former au fil du temps des communautés, ces communautés forment des villages et les villages ne tardent pas à s'élever en villes. Bien sûr, certaines n'existent qu'un temps, confrontées aux duretés de la terre de Japhet, aux exigences de la survie et aux lois naturelles de l'existence humaine. Néanmoins, quelques-unes réussissent à résister au temps et aux dangers pour représenter aujourd'hui des villes non négligeables. Néanmoins, ces communautés souffrent de grandes instabilités, ses résidents n'oublient pas les raisons de leur départ des cités. Des rumeurs s'élèvent de tous coins sur un lieu mystérieux où la malédiction de Khaldrick n'aurait pas de raison d'être. Cette terre à l'abri des desseins divins et une quête bien présente dans de nombreux esprits des habitants de Japhet.

LES « ABDIËLS », MESSAGERS DU CULTE

« La force de celui qui croit en Khaldrick n'est pas en Khaldrick lui-même mais dans sa foi inaliénable en lui ». Extrait du Codex de Pope Eggaloé (datation inconnue)

Tous les actes orchestrés par Khaldrick en faveur des créatures finissent par éveiller la curiosité et l'interrogation des plus fanatiques du culte des deux ailes. Pourquoi un tel intérêt du Dieu pour ces créatures ? Pour le savoir, il apparaît indispensable de devoir comprendre plus profondément la nature profonde de ces êtres...se pencher sur ces créatures qui semblent éveiller l'intérêt du Dieu. Les exactions pour lier une communication claire sont tout d'abord des initiatives isolées mais bientôt, le bouche à oreille fait son œuvre et ces hommes à la curiosité grandissante se regroupent en un groupuscule appelé les « Abdiëls » en hommage à leur servitude envers Khaldrick leur Dieu. Ce groupe se compose d'hommes et de femmes issus des deux ailes, quelques prêcheurs mais aussi certains notables et érudits des deux dogmes de Khaldrick.

« Il y a toujours un moment où la curiosité devient un péché, et le diable s'est toujours mis du côté des savants ». Citation extraite d'un prêche de Kharfanéon, Stygmalion d'Ulig.

Parmi eux, un certain Shaphân grand érudit dans le domaine du corps humain, se livre en marge de son groupe à quelques expériences que certains pourraient qualifier d'horribles voir inhumaines. Ce que beaucoup appellerait de la mutilation voir de la

torture, Shaphän aime appeler son art la « purification corporelle ». Shaphän a observé pendant ces années de pratique que certains sujets d'études semblaient avoir une certaine prédisposition pour appréhender certaines émotions des avatars. Ces sujets avaient tous la même particularité, ils avaient des malformations physiques de naissance. Des parias, des pestiférés dans les cités, Shaphän s'est pris d'intérêt pour ces êtres étranges et a mis à profit plusieurs décennies à les étudier. De nombreuses tentatives de recréer ces malformations sur des hommes seins ont été un échec. Souvent à cause du manque de cobaye viable ; puis un jour il est décidé et certain de son fait et décide de mener l'expérience sur lui-même et ce fut un succès. Shaphän pouvait comprendre le langage des Avatars...

« Une chose n'a pas une valeur parce qu'elle coûte, comme on le suppose, mais elle coûte parce qu'elle a une valeur ».

Devant cette réussite les autres membres des Abdiëls sont émerveillés de pouvoir enfin communiquer avec ces créatures énigmatiques et bientôt tous voulurent profiter de cette prouesse corporelle. Malheureusement, cette perspective nouvelle n'était pas sans coût. En effet, rapidement les Abdiëls se rendirent compte qu'ils subissaient certains effets secondaires. Leurs corps ainsi mutilés semblaient subir une sorte de nécrose de la peau et progressivement de ses propres chairs. Shaphän put rassurer ses congénères sur sa capacité à limiter le processus mais pour cela il lui fallait de la chair humaine vivante non contaminée pour la greffer sur les « malades » et ainsi remplacer la zone nécrosée. Principe se révélant efficace mais seulement tant que l'apport en chair saine se fait régulièrement. Ainsi, ce groupuscule devient rapidement indésirable au sein des cités, forcé de vivre en marge de la société humaine, déclaré comme les enfants reniés de Khaldrick. Cette dégénérescence est interprétait par tous comme une punition de Khaldrick contre ceux qui n'ont pas respecté son message et chaque aile reprend cet épisode à son compte pour mettre en exergue des principes du dogme. Les Abdiëls, résignés voient en ce fait, le lourd tribut à payer pour pouvoir accéder à lumière de Khaldrick. De longues années passent et voit l'évolution du groupuscule de façon surprenante. Les membres se reproduisent entre eux car exclu de la vie quotidienne des cités et se rendent compte que les conséquences de leur expérience est héréditaire...désormais la nécessité de lier la chair saine à la leur pour survivre se transmet aux générations suivantes. Néanmoins, l'évolution humaine naturelle fait son œuvre, les générations passent et bientôt l'anatomie des générations nouvelles est de plus en plus proche de leurs parents mutilés et quelques siècles passant, l'adaptation anatomique est complète et profonde. Désormais, les nouveaux nés naissent avec ces « malformations » qui leurs permettent de comprendre les avatars.

LES « ABDIËLS », MARCHANDS DE MORT

Des centaines d'années ont passés et ce qui était un petit groupe d'illuminés est aujourd'hui une véritable minorité grandissante que les cités ne peuvent plus ignorer. Les Abdiëls, conscient de la réticence des Hommes à les accueillir en leurs seins, ont érigés une cité pour eux-mêmes. Soucieux de se rapprocher encore une fois de leur Dieu

sommeillant selon eux dans les cieux, ils ont construits au fil des années une immense tour au pied des montagnes centrales...en perpétuelle évolution, elle ne cesse de prendre de l'altitude en même temps que les Abdiëls se développent. Khalbeth (littéralement : Beth □ Maison de Khal □ Khaldrick) abrite désormais ce que les habitants de Japhet appellent les « marchands de mort ». Ce surnom, les Abdiëls l'ont gagné à travers leurs exactions pour trouver des peaux et des chaires saines. En effet, leur quotidien à l'extérieur des cités a induit un rapprochement inévitable avec les enfants des dieux, qui ont eut une influence importante sur eux, notamment dans l'approche du domaine du commerce. De plus, la communication liée avec les Avatars leurs à permis de prendre conscience des erreurs passés de leurs congénères. Ces influences ont engendré un mode de commerce particulier chez les Abdiëls. Ils ne tuent pas, ne font pas la guerre (même s'ils s'avèrent redoutable si on les attaque). Par contre, ils sont très proches des champs de bataille, des lieux subissant des épidémies...souvent proche des lieux où la mort est présente (d'ailleurs cette proximité leurs vau une réputation de maudits porteurs de peste ou autre oiseaux de mauvaise augure). Lorsque la mort frappe, ils surgissent de l'ombre pour négocier la peau et la chaire de la victime. La famille en deuil ne peut faire un pas sans se voir proposer un troc contre les restes du cadavre. Les Abdiëls ont un code d'honneur, si aucun proche n'est présent pour négocier, il dépècera le cadavre sur place et laissera un présent sur le corps dépouillé (un marchand n'est pas un voleur). Ce présent sera toujours évalué objectivement en fonction de la qualité de la « marchandise »...ce code d'honneur n'est jamais transgressé mais induit souvent des scènes qui paralysent d'effroi bon nombre d'habitants de Japhet. Il ne faut pas voir les Abdiëls uniquement comme des parias. Ils sont souvent et discrètement (car c'est mal vu) sollicités pour plusieurs raisons. Il est parfois utile de se débarrasser d'un cadavre gênant. Une famille en mal de richesses peut très bien négocier le futur cadavre du grand père en échange d'un bien appréciable. De plus certaines batailles se terminent parfois par une vive négociation entre des Abdiëls et les vainqueurs de la joute sur le prix au gros du tas de cadavre. Ils sont également devenu les témoins de duels les plus recherchés (en tous cas lorsque l'on est sur de remporter la victoire). Certaines cités ont également enrichis leurs caisses à la suite d'épidémies grâce au travail des Abdiëls. Désormais ils sont tolérés dans toutes les cités même si le regard porté sur eux n'est pas des plus chaleureux. Les Abdiëls s'organisent autour d'un conseil d'anciens dirigés par le Shaphän (nom donné en l'honneur de l'instigateur de leur histoire commune). Ce conseil nommé le Yona (en rapport avec une maladie de peau du même nom connue sur Japhet) est constitué de 3 anciens, 1 issus de l'aile droite, 1 de l'aile gauche qui sont les Yéhdias et le Shaphän (uniquement un descendant de la lignée de la famille de Shaphän). Les décisions du Yona sont prises entre les 2 Yéhdias. S'ils ne se mettent pas d'accord, le Shaphän rends sa propre décision. Si les Yéhdias s'entendent sur une décision commune, le Shaphän n'a alors pas son mot à dire sur le sujet. L'ensemble des autres Abdiëls ne subissent aucune structure sociale ou politique autre que ce conseil.

« Bonjour madame, je compatit à votre douleur si récente. Mais dans votre malheur, je tiens à penser à vous et vos enfants. Peut être que ces quelques denrées pourraient remplir votre ventre affamé et constituer une base de départ dans la négociation du prix que vous imaginait pour la dépouille de votre mari... ». Scène aperçue dans une ruelle d'Oïms à la suite d'un assassinat sanglant.

LES AVATARS DE LA TERRE

Les Avatars font désormais parti à part entière de la Terre de Japhet, pourtant ils semblent jouir d'une singularité que les habitants ne comprennent pas et n'acceptent pas. Khaldrick semble avoir épargné ces créatures qui jouissent d'un détachement des plus irritants pour les Hommes. Ces créatures apparaissent aux yeux de chacun comme les préférés de Khaldrick. La crainte laisse place à la haine envers ces êtres. Pourtant, elles ne sont pas pour autant plus présentes dans le quotidien des Hommes ; bien au contraire elles sont discrètes et silencieuses. Que penser d'une telle autarcie... Gamaïoun, qui est-il ? Ce nom est apparu dans le vocabulaire commun il y a quelques décennies. Les Avatars semblent avoir décidé d'élever l'un des leurs au rang de chef. Ce dénommé Gamaïoun est donc désormais le guide du peuple des Avatar ; mais que dire de ce chef, de ses actes, de ses idées... nous ne pouvons aujourd'hui répondre à toutes ces questions. Trônant au sein de la mythique cité de Falcrak, Gamaïoun ne s'est jamais révélé aux Hommes. Les seules informations que nous ayons sont les témoignages que certaines créatures ont bien voulu apporter aux Abdiëls les plus proches d'eux. Certains le disent bon, d'autres le disent cruels mais tous s'accordent à dire qu'il est unanimement le chef de tous les Avatars.

LES ENFANTS DES DIEUX

Les rumeurs les plus folles courent au sujet des Enfants des Dieux. En effet, depuis plusieurs années ils semblent avoir totalement disparus de la surface de Japhet. Sont-ils cachés ou bien tous morts, nul ne le sait. Une chose est certaine, le commerce dans lequel ils excellaient n'est désormais plus. Même si ils n'étaient pas véritablement appréciés des habitants de Japhet, ils jouissaient néanmoins d'un grand respect proportionnel à l'utilité qu'ils revêtaient aux yeux des Hommes. Que leurs est-il arrivé ? Voilà une question à laquelle personne n'a pu à ce jour répondre.

ELD'HAÏDS - LES VIRTUOSES DES PARFUMS D'ABEL-MITSRAÏM

LES DEMENCES D'ABEL-MITSRAÏM

Il y a quelques décennies encore, tout homme s'aventurant aux abords des Marais connaissait de profondes souffrances mentales. Tout d'abord, de douloureuses migraines l'assaillaient, de plus en plus pour ne plus quitter le malheureux. Puis, l'homme était

comme pris de passages de démenances frénétiques ne pouvant être calmés que par la force brutale. L'alternance de moments de paix intérieure et de démenance laissait rapidement place à un état de béatitude marquée par de multiples tentatives de suicide du malade. Sa besogne funeste achevée, le malade était alors toujours découvert le visage arborant un large sourire presque caricatural mettant fin à son supplice.

LES SOUVENIRS BRUMEUX D'UNE EPOQUE NOUVELLE

A la tombée de la nuit, le voyageur s'aventurant proche des Marais peut assister à une scène des plus envoûtantes. La grâce de jeux de lumière se mêlent avec les courants de parfums lancinants...cette harmonie caresse l'esprit du voyageur égaré qui ne peut se résoudre à se laisser aller dans les courants le menant au cœur de cet arc en ciel d'arômes. Comme envoûté par l'irrésistible mélodie parfumée, il s'aventure dans les Marais la conscience reposée de tous ces maux.

Au retour de ce voyage, les hommes et femmes racontant cette expérience ne peuvent expliquer avec plus de détails ce qu'il leur est arrivé. A chaque fois qu'il évoque ce « soir là », les mêmes mots ressurgissent et les mêmes émotions les envahissent. Le spectateur de ce conte perçoit bien souvent un résumé des plus incohérents, se terminant toujours par les même mots : « ...ce parfum, quel plaisir...je le suis, je le suis...je lui fais don ». Pendant le récit de son expérience, l'orateur est comme plongé dans une transe ou un semi sommeil dans lequel il évolue, déliant ses gestes dans des enchainements graciles.

Ces récits ont au fil des siècles induits bien des interprétations sur l'identité réelle des virtuoses. A la nuit tombée, la plupart évite les Marais jugeant les lieux comme le berceau du Mal incarné et d'autres s'y aventure ne pouvant résister à l'idée de lever le voile du Mystère. Les siècles passent sans que la légende ne se brise à la lumière d'expériences nouvelles.

LES OUBLIES DES TERRES DE JAPHET

Il y a quelques décennies, des hommes se sont présentés aux portes des cités de Japhet. Regroupés en petites caravanes dépourvues de tout équipement de voyage ; ces hommes se sont présentés comme le peuple des Eld'haïds, Virtuoses des Parfums d'Abel-Mitsraïm. La surprise fut totale pour les habitants de Japhet que d'imaginer que la Vie est pue se développer dans des conditions aussi rudes que les Marais. Cette révélation inspira à la fois intéressement et crainte collective. Puis, les néo-habitants disparaissèrent...

Dans des terres bien longtemps abandonnées par l'intérêt collectif, a vu s'élever une bien étrange communauté d'hommes et de femmes. Au cœur des Marais d'Abel-Mitsraïm semblent vivre depuis toujours, au cœur des voluptueux gaz d'Abel-Mitsraïm, les Virtuoses des Parfums. Ils semblent jouir d'une apparente symbiose avec les arômes des Marais, car ne subissant en aucune façon les néfastes séquelles identifiées chez bien de jeunes téméraires s'étant aventurés de trop près des eaux Marécageuses.

LES PARFUMS DE LA DISCORDE

Des générations et des générations de virtuoses ont donné littéralement leur existence pour percer les secrets des parfums des Marais. Ces sacrifices ne furent pas vains puisque aujourd'hui ils se targuent d'en maîtriser les bienfaits.

De nos jours, les Virtuoses ne se mêlent pas à la vie frénétique des cités mais restent pour la plupart au cœur des Marais ; néanmoins quelques caravanes de Virtuoses peuvent être rencontrées ici et là, comme apparaissant de nulle part alors qu'une seconde auparavant l'horizon laissait apparaître la solitude de l'immensité. Une caravane de Virtuose accueillera toujours le voyageur avec respect et déférence ; l'hospitalité lui sera acceptée sous aucunes conditions, il pourra jouir de tous les plaisirs que peut lui proposer la caravane. Le lendemain, la tête encore enlacée dans les courants des essences de la veille, l'invité pourra reprendre sa route le cœur et l'esprit apaisé de cette rencontre.

Bien évidemment, ce tableau idyllique ne peut être accepté par beaucoup, qui conservent craintes et suspicions envers cette communauté dont ils sont sur qu'elle n'a pas révélé au grand jour ses plus grands secrets...

ESAÛ, LE PROPHÈTE D'ABEL-MITSRAÏM

Les destinées du peuple des Virtuoses sont identifiées à partir des paroles du prophète Esaü. Celui-ci apparaît au peuple élu sans véritablement démontrer une quelconque régularité temporelle. Seuls les Virtuoses semblent naturellement connaître la date et le lieu de la prochaine apparition du prophète et ce, quelques jours seulement avant cette apparition. Ils convergent alors vers ce lieu commun et entament une frénétique cérémonie mêlant parfums et lumières jusqu'à l'apparition d'Esaü. Les paroles du prophète sont alors entendues et interprétées pour dessiner les grandes lignes de la vie des Virtuoses ; ils respectent alors les paroles prophétiques comme si celles-ci ne devaient en aucun cas être transgressées et vouent à ces paroles une véritable croyance inaliénable.

La dernière apparition du prophète remonte à plus de 200 ans, son message était marqué par un désir d'ouverture des Virtuoses vers les autres habitants de Japhet, l'heure était venue de se faire connaître après tant de siècles reclus dans l'obscurité de l'anonymat. Néanmoins, son message comportait également une bien étrange réplique : « *Virtuoses ! Enseignez à chaque être de Japhet, et nourrissez vous de chacun d'eux, communiquez avec eux de mon désir profond d'apparaître en des temps prochains. Par l'homme et pour l'homme je reviendrai et ce jour marquera le temps d'une nouvelle ère où je serais le porteur d'un message désormais universel. Ce message sera alors mon dernier car je ne serais plus...* »