

Fusion et Voyages

Édouard D. Corbeloup

Fusion et Voyages

L'Acte
des Fondateurs - Tome I

LES ÉDITIONS DU NET
126, rue du Landy 93400 St Ouen

© Les Éditions du Net, 2021
ISBN : 978-2-312-08160-1

Prologue

Cher lecteur, tu viens de toucher les reliques d'un artefact ancien. Tu viens d'ouvrir une porte dans le Multivers en te plongeant dans ce livre et de cette porte, semble sortir un être. Tu ressens sa présence : douce, amicale... et incroyablement ancienne. Par ces mots que tu lis, une image se dessine dans ton esprit : il s'agit d'un vieillard, sec et fin. Il a une longue barbe blanche comme neige et son crâne est dégarni. Ses yeux sont rieurs, pleins de malice et d'une antique sagesse. Il s'approche, lourdement appuyé sur un étrange bâton sculpté et serti de cristaux violets. De son autre main, il porte un épais volume, relié de cuir, et une plume. Elles sont osseuses, ses mains. Sa voix, douce et chaleureuse, résonne dans ton esprit. Il parle une langue qui t'est inconnue... Pour le moment, qui sait ? Elle est râpeuse, gutturale, et pourtant, étrangement musicale. Le vieil homme face à toi semble comprendre que tu ne comprends pas un traitre mot de que qu'il éructe... Et le choc est rude quand, soudain, il sourit et tu comprends ce qu'il dit :

« Bonjour ou bonsoir ? Je sais ! « bonjour » ! me comprends-tu ? je dirais que oui. Je savais bien que

le Commun marcherait ici ! Ne panique pas ! je sais que le contact d'âme à âme n'est pas usuel en ton temps et en ton monde, c'est une triste vérité... Qu'importe ! j'espère que tu es bien installé, car je vais te révéler de grandes choses, cher lecteur !

« Qui suis-je ? Je suis l'écrivain de ce livre ! Une âme perdue en des temps oubliés ! Je suis le Gardien d'un lieu sacré et de tant de secrets ! Et toi, petit veinard, va profiter d'une partie de mon savoir ! Tu as touché les reliques d'un artefact ancien et te voilà plongé dans un livre qui va t'emporter loin d'où tu es, à la fois dans le temps et le multivers ! Et moi, ton humble serviteur, vais te le conter, au fur et à mesure que les mots dérouleront le tapis de ton imagination.

« Oh, désolé par avance de mes interventions intempestives dans le récit... J'adore faire des commentaires en cours de route... Ah ! je m'appelle Tangal. On commence ? On commence ! Hem ! hem ! »

Chapitre 0

Commençons par les détails techniques cher lecteur. Ce mini-chapitre est la boîte à outil qui te permettra de mieux comprendre les tenants et aboutissants de l'univers que tu vas découvrir.

Quid de la magie ?

La magie ! Cette source inépuisable de problèmes ! La magie est une énergie, un genre de fluide subtil qui circule en toute chose, remplaçant, en Ladria, ce que tu nommes, fort étrangement, *électricité*. Certains sont sensibles à ce fluide, on les nomme *mages, sorciers, chamans*... Chaque adepte de la magie dispose d'une réserve naturelle de magie. Cette réserve est limitée et la vider totalement revient à mourir. Elle se restaure après un temps de repos. Elle permet d'obtenir des sortilèges puissants. Mes ancêtres avaient trouvé un moyen de contourner le problème : ils puisaient, par de complexes rituels et sortilèges, de la magie dans la nature les environnant. Mais le corps a aussi la limite de stockage. Accumuler trop de magie en soi peut drastiquement changer la

nature même d'un mage. On dit que la magie *consume* un être. Ce qui entraîne généralement la mort.

La magie n'est pas un jouet. En soi, elle n'est ni bonne, ni mauvaise. Tout dépend de ce que l'on en fait. Il existe cependant des magies sales, taboues pour des raisons variées : éthique, coût en énergie... Elle est régie par des règles strictes.

L'un des moyens d'augmenter rapidement, et temporairement, sa puissance magique est de s'équiper de Drasm : un minéral violet, composé de magie brute cristallisée.

Chaque race a une réserve de magie innée différente, ainsi qu'un penchant naturel pour tel ou tel type de magie. Les dragons ont une réserve virtuellement inépuisable, les humains sont les moins gâtés du lot. Les elfes préfèrent la magie des plantes, les nains celle de la terre, les peaux-vertes celle des esprits. Chez les humains, tout dépend du mage.

Qu'est-ce que l'Éther et le Néant ?

L'Éther est une matière séparant les plans du Multivers. Il s'agit d'un genre de voile, poreux et respirant, en trois dimensions dans lequel le temps n'existe pas. On parle du « Voile de l'Éther ».

Au sein de cette poche séparant les univers se trouve le Néant, là, les notions d'espace et de temps sont... disons abstraites. Le Néant est peuplé de créatures aux formes diverses, certaines bienveillantes

envers les voyageurs assez fous pour braver cet espace, d'autres foncièrement malveillantes.

Que sont les Forces ? Et qu'ont-elles fait ?

La Mère, l'Ombre, la Lumière et le Chaos sont des créatures du Néant. Leurs naissances cataclysmiques ont créé un trou dans le Voile de l'Éther, à l'image du Big Bang. Ce trou est nommé « l'Espace ». Il s'agit d'un lieu où le temps s'écoule naturellement et où les lois de la physique prennent forme. Le Voile s'est reformé autour de cet Espace, permettant la naissance d'un nouveau Plan d'Existence du Multivers.

L'Espace fut vide pendant une période indéterminée, les Créatures du Néant qu'étaient la Mère, l'Ombre et la Lumière devant d'abord comprendre comment cet univers fonctionnait. À peine nés, ils jouaient déjà avec les lois de la physique, extrayant de la Matière de leurs êtres, et l'assemblant à l'aide de la seule source d'énergie transpirant du Voile de l'Éther et de leurs corps : la Magie Primordiale.

Menant leurs expériences comme des enfants curieux, les Trois Forces Primordiales créèrent d'abord les étoiles, de tailles et d'aspects variables, puis les planètes, satellites et autres corps célestes comme les astéroïdes ou les comètes.

Le Vide de l'Espace se remplissait petit à petit. Parmi les planètes, certaines étaient des lieux où la vie se développa, sous l'œil bienveillant de la Mère,

d'autres étaient franchement inhospitalières. Les Trois Forces Primordiales s'entraidaient et prenaient soin de leurs créations, veillant à ce que l'Équilibre ne soit pas rompu. C'est alors qu'elles travaillaient avec soin sur un Monde que le Chaos se manifesta pour la première fois.

Cette créature du Néant était beaucoup plus jeune que les Trois, et, par sa nature, était contestataire et turbulente, semant la zizanie partout où elle allait. Une créature de Chaos, d'où le nom qui lui fut donné. Les Trois accueillirent sa sortie du Voile avec circonspection car elles l'avaient vu semer le trouble dans le Néant. Mais elles l'accueillirent tout de même. Aussitôt, l'enfant turbulent voulu mettre son nez dans la Création en cours et faire sa loi. Il abîma grandement le cœur des hommes, des peaux-vertes, et d'autres races, en instaurant sa volonté de règne sans partage. Ainsi naquirent les premiers Cultes du Chaos sur Ladria. Des milliers d'années de luttes conduisirent à la Grande Montée du Chaos. Gorgé de la puissance que le poison qu'il avait instillé dans les esprits de ses adeptes lui conférait, et des sacrifices que ces derniers lui offraient, le Chaos eut une ultime Folie.

Il se retira derrière le Voile et chercha un Plan à son image. Un Plan empli de souffrances, de désespoir et de désillusion. Un Plan sur lequel il pourrait régner sans partage. L'ayant trouvé, il consumma toute l'énergie qu'il stockait précieusement depuis des éons, liant le Plan de son choix avec celui sur lequel veillaient les Trois. Ces dernières, trop

occupées à construire un refuge pour les âmes et à limiter les dégâts causés par leur frère, ne se rendirent compte que trop tard du cataclysme arrivant tel un raz-de-marée cosmique. Le Grand Paradoxe arrivait.

Dès que les Forces sentirent les liens reliant les deux Plans se resserrer, elles comprirent qu'il était trop tard. Ainsi, elles mirent toute leur puissance conjuguée pour stabiliser le plus possible le Plan à naître de cette impossible union. Elles firent tout pour que leur Création soit la plus forte, qu'elle modèle l'Univers résultant du Grand Paradoxe.

Leurs efforts ne furent pas vains, mais il leur en coûta. Les Forces Primordiales et le Chaos se trouvèrent grandement affaiblis en sortant de cette opération. La Mère se retira du conflit, veillant avec bienveillance sur chacune de ses créatures.

Chapitre I

Au Commencement étaient l'Éther et le Néant.

Au Commencement, advinrent la Mère, puis l'Ombre et la Lumière.

Ensemble, ils créèrent Ladria.

Puis vint le Chaos, qui voulut faire sa loi.

Dans un village niché au cœur d'une profonde forêt des terres du Nord, une lumière subsistait dans une hutte malgré l'heure tardive. Là, penché sur un épais ouvrage relié de fer et de cuir, un vieil homme, nommé Tangal, écrivait d'une main souple sur le parchemin en grommelant dans sa longue barbe blanche au fur et à mesure que l'encre coulait :

« Il était une fois... Non, ça ne va pas. Voyons voir... Je vais tutoyer le lecteur, ce sera plus sympathique... Hum ! J'aurais dû m'y mettre plus tôt. Foutues erreurs de débutant ! Et puis, par où commencer ? Je sais ! »

Ainsi, les premiers mots de cet ouvrage furent :
Cher lecteur, installe-toi confortablement, car la route