

## De Deiteus Mythica, la Genèse :

Nouvelles

Publié par : dominic913

Publié le : 02-04-2013 16:33:34

Aujourd'hui également, je publie un texte inédit (des extraits en fait) qui se nomme "De Deiteus Mythica", évoquant la Genèse la plus lointaine des récits "le Crépuscule des Demi-Dieux" qui raconte un des nombreux épisodes de cette saga se déroulant de l'Aube de l'Humanité à nos jours ; et du "Manoir des Ombres" qui évoque un autre de ces épisodes. Car ce récit aux multiples facettes et aux nombreux acteurs, possède d'innombrables épisodes, de l'Antiquité la plus lointaine (Atlantide, Egypte, Mésopotamie, etc) à aujourd'hui, en passant par le Moyen Age la Chute de l'Empire Romain, la découverte des Amériques, etc. Ce récit, inédit, relate donc des extraits de ce qui a conduit ces survivants d'une autre Ere à être mêlés à la grande et à la petite histoire des Civilisations qui ont conduit à la notre. En espérant que cela vous plaise...

Dominique

Quand les Fils d'Elaüs8 prennent pied sur la terre d'Atlantide, ils ne sont qu'une poignée. Il y a Tholdaüm, Efraüm, Mhemaüm, Soldaüm, et leur Sœur, Yoldaüs. Ils ont la peau brune noirâtre et mesurent plus de cinq mètres de haut. Le voyage les a décimés. Beaucoup sont morts en route au cours des épreuves qu'ils ont dû affronter ; les éléments se sont déchaînés pendant toute la traversée. Des tempêtes continuelles ont englouti leurs navires ; le froid, la faim et la soif les ont poursuivis tout le long de leur traversée. Et, à l'arrivée, seuls deux de leurs bateaux abordent le rivage inconnu.

Lorsqu'ils débarquent, ceux-ci ont avec eux ce qu'ils ont pu récupérer des Livres de leurs ancêtres, ainsi que les quatre Objets Mythiques des Membres de la Race Primordiale : le Glaive, la Lance, le Chaudron et la Pierre du Destin. Ils ont aussi l'impression d'arriver sur un Continent vierge de toute Vie et semblant jouir d'un climat de Paradis Terrestre. Derrière eux, la mer est parsemée d'archipels épars. Devant eux, ses plages possèdent de nombreux bancs de sable blanc, au-delà desquels apparaissent des falaises aux reflets rougeoyants. Le pays intérieur, quant à lui, est bordé d'immenses montagnes gelées à leurs sommets ; des eaux brûlantes jaillissent au milieu de leurs neiges éternelles et la glace et le feu paraissent s'y affronter dans un combat titanesque. Plus proche, dans la plaine, l'environnement jouit d'une température plus clémente. La campagne est en effet très verdoyante. De beaux arbres sont plantés un peu partout, tandis que des céréales sauvages se distinguent à leurs alentours.

En s'enfonçant à l'intérieur des terres, les Fils d'Elaüs s'aperçoivent pourtant que l'île est déjà habitée ; plusieurs ethnies issues de la Race des Rëfrähÿms s'y côtoient. Il y en a des Jaunes, des Noires, des Blanches. Elles parlent toutes le même langage ; et elles sont issues des méandres du Nouvel Age102 ; de l'époque où le Monde était encore en train de se régénérer. A la suite de quoi, elles sont éparpillées et sont installées dans ce havre de paix qu'est le Nouveau Continent. Les Fils d'Elaüs découvrent des hommes taciturnes. Ceux-ci sont volontaires, indépendants, réalistes. Introvertis, durs, lucides et avisés, ils ne sont pas bavards ; ils écoutent davantage. Mais ils ne sont pas passifs non plus. Ils aiment l'action et il faut qu'ils fassent quelque chose de leur existence ; comme par exemple la guerre, l'amour ou l'aventure. De plus, ils aiment aussi créer, c'est à dire imaginer, vouloir, réussir. En un mot, lutter, puisque toute vie est une bataille permanente. Ils affrontent donc le froid, la faim, le destin sans peur, sans reculer devant les difficultés. Ils savent se battre contre eux mêmes autant que contre les autres.

Un Rëfrähÿm, apprennent t'ils à leur grande surprise, sait par ailleurs dialoguer avec lui même. Il débat longuement en son for intérieur. La réflexion domine tout. Il trouve toujours le juste milieu entre l'impulsion stupide et la rêverie stérile. Il pense exclusivement pour agir ensuite. Son monde mental est en outre avant tout religieux, dans le sens profond du terme. Car celui-ci le relie en permanence au rythme des saisons et aux lois naturelles de la planète. Par contre, il ignore le mercantilisme. Il connaît l'or, mais ce dernier n'a qu'une valeur décorative. Ce qui a vraiment de l'importance ne s'achète pas : le sang ; c'est à dire la vertu qu'il reçoit et qu'il transmet grâce à ses

liens familiaux ou claniques.

Parce que le Clan42, est encore plus la Famille, est la cellule de base de sa société. Au moment où les Fils d'Elaüs les rencontrent pour la première fois, ils comprennent très vite que celle-ci est résolument patriarcale, et qu'elle s'étend aux parents les plus éloignés. Malgré tout, une sorte d'équilibre existe. Le Père est toujours le protecteur des siens, quel que soit le degré de parenté qui l'unit à l'autre ; la Mère est la gardienne du foyer : elle obéit à son mari, mais elle commande, et surtout, éduque les enfants.

Les Rëfrähÿms enterrent leurs défunts dans des sépultures dans lesquels ils les font reposer avec leurs bijoux et leurs armes de combat. Car, lorsqu'ils se préoccupent de l'Au-delà, ils se soucient plus de la symbolique de la terre où ils les ensevelissent que de la récompense ou du châtement divins dont ils peuvent être l'objet. Ils ignorent d'ailleurs les dogmes religieux étroits et les rites cérémoniels figés. Ils ont une règle absolue à ce sujet : continuer sans cesse d'affronter le destin après la mort. Il doit arriver ce qui doit arriver. Donc, leur seul salut est de batailler sans trêve et sans peur.

Quand les circonstances l'exigent, ils savent se battre. Ils méprisent les arcs - armes de lâches - ; ils préfèrent défier l'ennemi au corps à corps, l'épée ou le poignard à la main. Excellents métallurgistes, ils ont, en conséquences, depuis longtemps, développés une classe d'ouvriers spécialisés dans ce domaine. Ce sont eux qui leur fournissent leur matériel de guerre en ne cessant de l'améliorer. Tandis que d'autres artisanats les accompagnent dans leur démarche : charpentiers, tisserands, potiers, travaillent dans de véritables ateliers spécialisés pour leur apporter les divers équipements dont ils ont besoin quotidiennement.

Ces Clans vivent pourtant généralement en bonne harmonie les uns à coté des autres. Les plus importants et les plus représentatifs d'entre eux sont composés de huit groupes Familiaux ; ils déterminent la structure de la Civilisation Rëfrähÿm toute entière. Il s'agit des « Sâl », des « Yhn », des « Kâ », des « Soöm », des « Hûl », des « Aäh », des « Völ » et des « Math » ; chacune des communautés étant dominée par un « Patriarche41 ». Evidemment, à coté de ceux-ci, d'autres, moins dominants bien que tout aussi essentiels, les entourent ; tous possèdent en outre des « affiliés », une sorte de Clientèle qui lui est exclusivement réservée.

Les Fils d'Elaüs décident de faire de l'Atlantide un asile inviolable. Ils se savent capables de restaurer la civilisation humaine à son plus haut niveau, et de lui faire retrouver toute sa splendeur. Ils en possèdent les moyens ; leur audace intellectuelle et technologique vont les aider dans cette entreprise.

Alors, dans un premier temps, Tholdaüm, Efraüm, Mhemaüm, Soldaüm, et Yoldaüs commencent par rassembler beaucoup de descendants des Rëfrähÿms autour d'eux ; et leur donnent les moyens d'évoluer. Tout d'abord, ils se mettent à la recherche des Nœuds Telluriques les plus importants du Continent ; ils se mettent en quête de leurs jalons les plus significatifs ; lesquels s'élancent généralement le plus profondément dans les entrailles du globe. Au cours de leur investigations, ils croisent la plupart du temps des veines telluriques assez peu étendues et isolées ; ils y élèvent donc un unique mégalithe, ou, quand elles sont plus importantes, d'énormes champs de menhirs qu'ils rangent en lignes parallèles ; ils les axent toujours du Nord-Ouest au Sud-Est. Lorsque les veines - quelles que soient leurs dimensions - se ramifient en deux ou trois branches, ils dressent un dolmen. Quand ils découvrent un site où plusieurs veines se coupent, ils fondent un Sanctuaire à la forme d'une enceinte quadrilatérale ou circulaire ; ces dernières figures permettent aux édifices, par leurs configurations, de se mettre à l'écoute des Forces souterraines de la planète.

Ces Sanctuaires sont ainsi construits au centre de Nœuds Telluriques semblables à ceux que les Fils d'Elaüs ont connus à l'époque de la grandeur de la Civilisation de leurs Ancêtres. Pour ce faire, les Fils d'Elaüs entreprennent de consacrer spirituellement le lieu. Ils le font par l'intermédiaire d'une cérémonie honorifique au cours de laquelle ils auscultent le sol, enregistrent l'intensité et la fréquence des ondulations telluriques qui parcourent les lieux ; tels de grands serpents. Puis, ils bâtissent le monument en situant son pivot d'Est en Ouest ; la plupart du temps, celui-ci mesure près d'une centaine de mètres de hauteur ; des Mots Divins, des figures géométriques particulières, des représentations animales, humaines ou surnaturelles sont sculptées sur ses parois. Ils en font un endroit très impressionnant ; un espace où la Magye, la Nature, la Réalité et l'Imaginaire se confondent et se combinent pour donner naissance à d'autres Sources de Créativité.

Car, en marquant le Sanctuaire de ces Symboles, celui-ci entre en relation directe, à la fois avec le tellurisme de la planète, mais aussi avec les courants cosmiques de l'Univers ; et plus particulièrement avec ceux rattachés aux autres astres du Système Solaire. Les Symboles réagissent en effet - en diffusant d'intenses vibrations - à leurs appels, bien qu'ils soient de natures et des fréquences différentes des leurs. Puis, quand les courants cosmiques approchent des champs géomagnétiques de la stratosphère, ceux-ci se métamorphosent en particules allant à une vitesse de plusieurs centaines de kilomètres par seconde. Ces particules émettent des ondes de choc se développant en un écheveau de lignes de forces. Enfin, en touchant le sol, elles sont drainées par les figures géométriques du Temple - ses triangles, ses rectangles, ses carrés ou ses étoiles, taillées -. Ses représentations s'animent alors de la Puissance qu'elles reçoivent, avant de la diffuser profondément à l'intérieur de la terre.

Les Fils d'Elaüs se rendent aussi compte que l'intensité énergétique fournie par ce haut lieu cosmotellurique varie en fonction de la position du Soleil dans le Ciel. Elle est plus abondante lors d'Équinoxes et de Solstices. Donc, concluent t'ils, elle suit ses conjonctions avec les autres Astres du Système Solaire.

C'est pour cette raison que chaque Temple a un aspect bien défini, qui n'appartient qu'à lui. En effet, pour servir d'antenne capable d'attirer à elle, puis d'accumuler en son sein l'Essence du Globe et l'Essence du Cosmos, celui-ci doit posséder une spécificité particulière ; laquelle est désignée en fonction du lieu où il est ancré ; c'est le seul moyen que sa Magye ait d'agir sur son environnement.

Les Fils d'Elaüs se servent donc de la disposition ou de la structure interne particulière de chacun des Sanctuaires. Ils les utilisent comme ligne de visée pour leurs observations des courants stellaires émis par les corps célestes et le Soleil aux périodes cruciales de l'année. En fonction du site où ils se trouvent, ainsi que par l'intermédiaire des informations fournies par leurs analyses, ils examinent attentivement la Nature et la Réalité de leur contrée d'adoption ; ils réalisent alors que s'ils parviennent à utiliser les Forces terrestres et cosmiques qui les entourent, celles-ci vont pouvoir les aider à bâtir plus rapidement un Monde plus proche des volontés du Divin.

De plus, grâce aux Sanctuaires, les Fils d'Elaüs repèrent surtout en quels lieux naissent les mouvements des eaux souterraines. Ils perçoivent où se trouvent les failles des terrains qui ont jadis mis en contact des sols de natures opposées. Ils décèlent les perturbations entraînées par un brusque déplacement du magma terrestre. Ils ont aussi la possibilité de suivre leurs manifestations les plus violentes.

Progressivement donc, les Temples mettent au jour un réseau complexe de Nœuds Telluriques ; lequel sert bientôt de fil conducteur à cette nouvelle société Atlante. Formé de lignes disjointes mais mêlées les unes aux autres en certains endroits, il constitue un filet énergétique particulièrement actif. Car, érigé de pics captant l'Énergie Vitale de la Terre, et attirant à lui le Fluide Essentiel de l'Univers, il permet aux Fils d'Elaüs se plaçant au Cœur des Sanctuaires de soumettre celui-ci à leur volonté. Les Fils d'Elaüs deviennent donc aptes à transformer la Puissance qu'il s'accapare ; ils peuvent ensuite la redistribuer selon leurs besoins. En prononçant les rares Mots Divins issus du Verbe Initial72 qu'ils n'ont pas oublié, ils créent ainsi régulièrement des champs de force aux crépitations intenses autour des Temples. Et ces derniers leur permettent dès lors d'entreprendre leurs grands desseins vis à vis de la nation Atlante.

Par ces innovations incroyables, les Fils d'Elaüs transforment les hordes nomades de Rëfrähÿms en communauté structurées et solidaires. Les Clans s'organisent, des Familles se composent, des hiérarchies entre les Hommes s'établissent en fonction de leur lien de parenté, de leur ordre social dans le groupe communautaire. De temps en temps, certains s'allient pour établir leur autorité sur plusieurs territoires ; de petites agglomérations se fondent au Sud et au Sud-Ouest du Continent. Lesquelles, au fur et à mesure que leurs colonies se développent, envoient quelques compagnons ériger d'autres villages au Nord et à l'Ouest de leurs contrées. Et, dans tous les lieux où s'implantent les Rëfrähÿms, des dynasties naissent et se développent sous l'égide des Fils d'Elaüs.

Ensuite, autant pour eux que pour les Hommes qui les entourent, les Gÿants utilisent les champs des forces des Nœuds Telluriques afin de bâtir de gigantesques cités ; parmi lesquelles ils désignent dix capitales provinciales qui vont servir de sièges administratifs. Mises en chantier aux quatre coins de l'Atlantide, ils les dotent de toutes les technologies les plus en pointe : ils les encerclent de canaux pour l'irrigation, mettent en place dans leurs alentours des systèmes hydrauliques rattachés à ses sources thermales proches. Des ponts titanesques sont jetés au-dessus de leurs fossés. Ils les

ceinturent de bandes de terre pour les fortifications ; leurs remparts concentriques semblent dès lors toucher le ciel. Ils les enveloppent aussi de lumières inextinguibles ressemblant à de majestueux piliers dorés. Quand ils font naître des villes auprès des rivages de l'océan, ils y construisent des ports et des embarcadères pouvant abriter des milliers de navires ; tandis qu'à l'intérieur, ils édifient des monuments à la gloire des Membres de la Race Primordiale. Ils creusent des séjours souterrains aux larges corridors décorés de stèles magnifiques. En même temps, dans les environs des cités, ils font apparaître de grandes routes dallées et pavées. Régulières et parfaitement jointées, ces dernières se répandent bientôt dans toutes les directions. Elles franchissent les plaines, les montagnes ou les forêts. De chaque côté, des champs cultivés ou des arbres fruitiers autorisent les populations locales à subvenir à tous leurs besoins. Celles-ci plantent alors de la vigne, du blé, des légumes et tout un tas d'autres plantes permettant de se nourrir convenablement. Le bois des forêts abondantes les aident en outre à construire tout ce qui est utile pour développer les activités agricoles. La terre se met vite à porter des substances aromatiques qui font la fortune de chacun : racines, herbes, sucs découlant des fleurs envahissent les marchés des villes et des villages. Les autres exploitations servant à faire vivre les animaux qu'ils domestiquent dans les montagnes et sur les plaines voisines.

La capitale principale de Tholdaüm, d'Efraüm, de Mhemaüm, de Soldaüm, et de Yoldaüs, quant à elle, est réalisée au cœur même de l'Atlantide. Majestueuse, elle s'accroche au pic le plus élevé du Continent. Elle domine l'océan. Elle est érigée en gradins, et, pour y pénétrer, il faut traverser trois artères concentriques en franchissant des portes d'or mêlé d'argent. De chaque côté d'elles, des murs aux dimensions incroyables apparaissent ; des scènes représentant toute la magnificence de la Civilisation de leurs Pères<sup>4</sup> y sont figurées. Les parois aux formes incroyables partent toutes vers une enceinte centrale en de multiples et complexes ramifications ; celles-ci se rattachant progressivement les unes aux autres pour rejoindre d'énormes bâtiments aux usages divers : gymnases pour les Hommes, manèges pour les chevaux, casernes pour les soldats, arsenaux et ports pour les trirèmes... De grands canaux entourés de hautes murailles d'étain et de cuivre se fauillent également entre elles. Elles encerclent une petite île artificielle au milieu de la métropole. Puis, elles s'éloignent vers l'extérieur avant de disparaître dans la mer lointaine.

C'est sur cette île que plusieurs avenues encadrent les Grands Sanctuaires que les Humains dédient aux Gÿants venus d'au-delà des mers. Les Temples sont chargés de décorations en or et en argent. Les murs et les toits sont en ivoire chargé d'ébène ; et sont sculptés de foules d'Hommes et d'animaux en pleine extase. Dans leurs salles sont édifiées des colonnes et des autels habillés de visages taillés. A leurs murs sont accrochées des milliers de têtes divines à double face ; tandis que sur leurs parois sont inscrits des textes issus du Verbe Initial.

Au bout de la plus importante avenue existe un édifice légèrement différent des autres. Il s'agit en effet du Palais des Fils d'Elaüs. La construction monumentale est elle aussi décorée de symboles en alliages d'or argenté. Ses toits pentus brillent d'ornements faramineux. Sur ses murs sont représentées des scènes dantesques ; les Peuples d'Atlantide y chantent leur allégresse envers les Immortels. Ses salles s'enrichissent d'autels, de mégalithes et de statues sans nombre ; lesquelles sont sculptées pour glorifier les Fils d'Elaüs et leurs Ancêtres.

En même temps, les Fils d'Elaüs transforment les matières les plus viles du sol en métaux purs et solides. L'or, l'argent, le fer ou le cuivre sortent abondamment des profondeurs de la terre. Ceux-ci sont par ailleurs mêlés les uns aux autres pour être rendus plus efficaces. De ce fait, c'est de cette alchimie si particulière que va naître l'Orychalque<sup>22</sup> ; dont l'éclat rivalise avec celui du feu.

Ils acquièrent ensuite peu à peu la Connaissance des propriétés extraordinaires de l'alliage d'Orychalque. Ils savent comment le fabriquer à partir des matières corrompues du sol. Grâce à leur technologie, ils ont en effet la possibilité d'assembler les métaux pour les fondre en un seul. Ils ont la capacité de développer considérablement leurs pouvoirs énergétiques ; de s'approprier leur puissance. Ils ont les moyens d'influencer le cœur même de leur matière vive. Comme leurs ancêtres avant eux, ils sont habilités à faire battre le cœur de la science la plus évoluée. Ils en font dès lors surgir un potentiel permettant de restructurer leur noyau moléculaire.

C'est pour cette raison que l'alliage d'Orychalque régénère ou modifie des pans entiers de la Nature des choses. Il réveille leurs reliquats les plus fondamentaux. Il les bouleverse pour leur faire prendre des formes inédites. Leurs énergies se libèrent, explosent, puis se répandent. Si elles sont maîtrisées et contrôlées, elles peuvent alors être concentrées ; et il est possible, par certaines méthodes, de les

redistribuer à l'envi.

L'alliage d'Orychalque est composé de matériaux tels que l'or, l'argent, le cuivre ou le fer. Mais il est beaucoup plus efficace lorsque lui est rajouté une pierre rouge nommée « Vrill6 ». Cette dernière est arrachée des entrailles des plaines montagneuses d'Atlantide. Il n'en n'existe nulle part ailleurs. Et elle décuple ses capacités énergétiques à l'infini.

Quand Tholdaüm, Efraüm, Mhemaüm, Soldaüm, et Yoldaüs découvrent le Vrill, ils sont intrigués par lui car c'est un métal qu'ils ne connaissent pas. Dans un premier temps, ils l'étudient. Ils s'aperçoivent bientôt qu'il s'agit d'un matériau composé de pierres rouges contenant des propriétés extraordinaires. Si ils le rajoutent aux éléments fondamentaux de l'Orychalque, sa puissance ne connaît plus de limites. Il est capable de tous les prodiges.

Les Fils d'Elaüs demandent alors aux populations locales de les aider à extraire le Vrill du sol. Puis, ils l'emploient à l'érection de toutes leurs constructions. Tandis que des habitations et des forteresses sortent de terre, il est mêlé à leurs matériaux de base. Pendant que les Temples et les Sanctuaires en sont recouverts, il sert pour augmenter leur influence sur les Nœuds Telluriques<sup>90</sup> proches. Beaucoup de monuments de diverses tailles, de diverses formes, et aux multiples attributions, en sont chargés d'une manière ou d'une autre. Un certain nombre de cités même, sont exclusivement bâties grâce à lui.

Dès lors, une chose incroyable se produit : les bâtiments où le matériau d'Orychalque domine se mettent à briller de mille feux ; d'un éclat aussi intense que celui du Soleil. Des halos multicolores les entourent ; leur aura semble changer continuellement, passant soudainement du jaune doré au rouge sang, puis du bleu nuit au blanc le plus pur. Parfois, des éclairs s'échappent de leur couronne flamboyante et vont éclater parmi les nuages du ciel. D'autres fois, ils se glissent soudainement sous la surface du sol, s'éloignent à grande vitesse de leur lieu d'origine comme des fleuves en furie. Ils partent dans toutes les directions avant de disparaître derrière l'horizon. Quant aux statues, aux sculptures, aux murs et aux toits des édifices eux mêmes, leur aspect se déforme légèrement : comme si les parois désiraient s'échapper de leurs fondations, comme si les statues ou les sculptures voulaient changer de position - lever les bras vers la voûte étoilée ou s'agenouiller sur la terre et se prosterner en signe d'humilité -, comme si les toits se déchiraient pour laisser pénétrer la lumière divine au Cœur des constructions.

Désormais, les Fils d'Elaüs réalisent que plus rien ne leur est impossible. Ils savent qu'une fois maîtrisée, contrôlée, mêlée à l'Energie Tellurique et Cosmique qu'ils détiennent déjà, leur puissance n'aura plus de limites.

Les Gÿants font donc bientôt aussi bénéficier les Atlantes des bienfaits de l'Orychalque. Ce qui permet à ceux-ci de modifier radicalement leur environnement quotidien ; et leur donnent l'occasion de mettre au point des machines très perfectionnées ; comme par exemple des engins volants au-dessus du sol et propulsés par son énergie. Elles remplacent bientôt les hommes dans l'industrie, l'agriculture ou les moyens de communications.