

De Deiteus Mythica, la Genèse, suite :

Nouvelles

Publié par : dominic913

Publié le : 03-04-2013 11:30:48

Les Fils d'Elaüs créent ainsi un royaume souverain appelé à s'étendre sur tout le territoire de l'Atlantide. Peu, après, Tholdaüm, Efraüm, Mhemaüm, Soldaüm, et Yoldaüs décident d'élire l'un des leurs comme Roi. Ils choisissent de s'en remettre aux principes d'autrefois pour accomplir cette démarche. Ils usent donc de la Magye issue du Verbe Initial à cette intention. Et ils laissent leur Destin se nouer selon la volonté Divine en prenant les quatre Objets Mythiques à témoin. Ce sont ces derniers, en représentant symboliquement les intentions du Créateur, qui vont décider.

Ceux-ci élisent Tholdaüm, l'Ase, le plus savant et le plus Sage des Fils d'Elaüs car il possède aussi un grand désir de Justice et de Véryté. Ils l'enveloppent d'abord d'une aura Mystique puissante ; informe et multicolore, celle-ci se répand immédiatement en lui, jusqu'aux tréfonds de son Esprit⁷⁸. Puis elle se diffuse partout dans son corps, et lui ouvre les yeux sur les nombreuses Réalités de l'Univers, sur les diverses capacités de la Nature. Tholdaüm la nomme donc « Troisième Œil », et grâce à ce dernier, il voit désormais le Monde qui l'entoure sous un autre jour.

Inconsciemment, Tholdaüm touche alors de la Pierre Précieuse – dite désormais « du Destin », ou encore « Emeraude Eternelle » -, prend le Glaive - il le tient dans sa main gauche -, s'appuie sur la Lance - il la prend dans sa main droite -, tandis que le Chaudron repose à ses pieds. Puis, pendant un moment, son aura grandit démesurément, se développe autour de lui, s'intensifie jusqu'à se joindre, puis se mêler, à celle des quatre Objets Mythiques. Peu après, toute la Conscience dont ces derniers sont les détenteurs, toutes les Connaissances et les Enseignements de ses Ancêtres éclatent en lui. Il réalise soudain l'importance de sa mission. Il sait qu'elle est d'une importance vitale pour la survie des ultimes Membres de la Race Primordiale, ainsi que pour celle de leurs successeurs Rëfrähÿms. Dès lors, les quatre Objets Mythiques sont les gages de sa nouvelle souveraineté sur l'Atlantide. Grâce à eux et aux pouvoirs gigantesques qu'il en retire, il se met bientôt à gouverner le Continent avec sagesse et en bonne intelligence. Il est en effet conscient des bienfaits que celui-ci peut offrir aux peuples qui y vivent, il met donc tout en œuvre pour le voir prospérer. Il veut le faire devenir encore plus riche et plus fertile qu'il ne l'est déjà. Il désire aussi lui faire atteindre le niveau de Civilisation des Elöhÿms disparus.

Tholdaüm est appelé à diriger l'Atlantide pendant 8000 ans. Et, au cours de la période qui lui est impartie, il veut s'appliquer à promouvoir, dans chaque geste de la vie quotidienne, les Lois Universelles d'Elaüs. Il en est le protecteur. Il est celui qui doit veiller à leur bonne application au sein de tous les territoires soumis à son autorité. Il faut que donc nul ne les ignore. C'est pour cette raison qu'il exige qu'elles soient retranscrites sur des stèles ; puis qu'il demande que ces stèles soient érigées au cœur de chaque capitale provinciale de l'Atlantide. Affichées ainsi aux yeux de tous, il espère que ceux qui gouvernent les différentes régions du Continent en son nom pourront s'y référer en permanence, et sans difficultés.

Désormais, beaucoup de choses se mettent à changer en Atlantide. Tholdaüm désigne un Conclave²⁴ composé de ses Frères⁹ et de sa Sœur pour l'aider à mener à bien son projet. S'appuyant sur les Lois Universelles d'Elaüs, il décide ensuite de fonder son pouvoir sur l'autorité suprême de l'Etat. Il crée pour cela un système constitutionnel et intangible. Lequel précise par exemple qu'aucun souverain n'a le droit de statuer contre un autre sous sa juridiction. Il dit aussi qu'en cas de guerre civile, ses subordonnés ne sont pas maîtres de leurs décisions ; qu'ils doivent en passer par lui pour lever une armée contre d'éventuels rebelles ; que c'est son Conseil, à la majorité des voix, qui leur accorde cette possibilité extrême. Les Lois commandent en outre que les Gouvernants doivent toujours délibérer en commun et être présidés par lui. Si jamais l'un d'eux est amené à enfreindre l'un de ses décrets, le coupable est immédiatement puni de bannissement perpétuel.

Pour conserver les quatre Objets Mythiques, les Lyvres, les Savoyrs, les Enseignements que lui et les autres Gÿants ont pu sauver de l'anéantissement, Tholdaüm prend la décision d'ériger de gigantesques Piliers composés exclusivement de pierre d'Orychalque. Il décide de nommer le

premier d'entre eux « Falias », d'y déposer la Pierre du Destin, et la faire garder par un Genÿe¹¹⁵ appelé Morfesa. Il souhaite qualifier le second de « Gorior », dans le but d'y dissimuler la Lance Merveilleuse, et afin que le Genÿe Esras y dispose d'un Pouvoir Spirituel considérable. Il désire donner le patronyme « Findias » au troisième, y cacher l'Épée Flamboyante, et la faire surveiller par le Genÿe Urscias. Et, enfin, il accepte d'enfouir le Chaudron à l'intérieur du Pilier désigné par le terme Marias ; où il enferme le Genÿe Sermiar.

Puis, Tholdaüm demande à ses peuples de l'aider dans la construction des Piliers du Monde. Et ceux-ci, dans leur ensemble, participent bientôt au chantier car l'ouvrage est gigantesque. Chacun, quel que soit sa fonction ou son métier, est mis à contribution. Qu'il soit maçon, menuisier, charpentier, sculpteur, tisseur, paysan, boulanger, marchand, etc., il n'y en a aucun qui ne collabore pas.

Tholdaüm veut en effet que ses Piliers s'élèvent plus hauts que les plus hautes montagnes du Continent ; que l'on puisse les contempler de quelques endroits où l'on se trouve en Atlantyde.

Les Piliers sont placés sur chacun des quatre Nœuds Telluriques les plus puissants du Continent – là où les champs de forces sont les plus intenses - car ils vont en effet désormais être les principaux catalyseurs de la Magye du Verbe Initial. Ils vont y concentrer le maximum de l'Essence planétaire afin de sauvegarder les Connaissances de leurs Ancêtres. Les Livres relatifs à ces dernières, leurs Mystères et leurs Secrets seront rangés dans les Bibliothèques de Piliers. Et chacun protégera, en outre, l'un des quatre Objets Mythiques : celui du Nord le Glaive, celui du Sud la Lance, celui de l'Est le Chaudron, celui de l'Ouest l'Émeraude Éternelle. Chacun ouvrira enfin à celui qui en a les Clefs, les Douze Portes du Ciel ; mais défendra aussi les différentes Réalités auxquelles elles donnent accès contre d'éventuels profanateurs.

Bientôt, donc, les Tours atteignent les nuages. Elles les percent de leurs masses imposantes. Des représentations symboliques du Soleil, de la Lune et des Planètes du Système Solaire sont sculptées sur leur pourtour. Les Constellations Stellaires y apparaissent aussi au milieu de signes hiéroglyphiques tentaculaires en or et en argent entremêlés. Parmi ces derniers, la Roue Divine est évoquée pour ne jamais oublier quelles forces cachent le Savoyr immémorial des Membres de la Race Primordiale. Des statues figurant les premiers Elöhÿms, lorsque ceux-ci venaient à peine d'éclorre, s'accrochent à leurs parois démesurées ; au milieu de visages fantomatiques et de têtes hideuses de démons qu'ils ont terrassés à l'Aube des Ages⁹⁴.

À l'intérieur, des galeries et des salles immenses sont construites. Des bibliothèques et des scriptoriums sont aménagés. La plupart d'entre elles s'enfoncent dans les sous-sols, jusqu'aux entrailles de la terre ; tandis que d'autres montent très haut et courent le long des étages supérieurs. Leurs étendues sont labyrinthiques. Elles les parcourent dans tous les sens. Elles ne semblent avoir ni queue ni tête. Et aucun escalier n'y apparaît pour passer d'un niveau à l'autre. Leurs ouvertures sont étrangement murées. Il n'y a aucune issue de visible. Et le seul moyen d'y accéder n'est détenu que par Tholdaüm, par ses Frères et par sa Sœur. Le commun des mortels, lui, n'a pas le droit d'approcher aux Secrets⁶⁴ qu'elles cachent.

Lorsque les Citadelles sont enfin terminées, Tholdaüm use de ses Connaissances ancestrales pour les protéger. Il fait appel aux traditions de son peuple pour enchaîner des Esprits démoniaques aux murs qui les composent. Leurs salles sont défendues par des Gardyens terribles ; des âmes déchirées et mutilées y montent désormais la garde. Des Ombres noires parcourent sans cesse leurs couloirs pour y déceler tout intrus ; et des pièges diaboliques sont installés pour éviter les entrées inconsidérées.

Tholdaüm fait ensuite inscrire au cœur de chaque Pilier les Règles qu'il a édicté pour le bonheur de ses peuples. Il les fait graver en lettres d'or et d'argent sur une magnifique colonne de pierre blanche sertie d'émeraudes et de diamants ; laquelle plonge aux racines de l'édifice et va jusqu'à son sommet. Afin de les transmettre aux générations suivantes, il y range aussi la plupart des Livres que ses Ancêtres ont rédigés à l'Aube des Ages ; lorsqu'ils vivaient au-delà de l'Océan Primordial⁹². Il y enferme en outre les Objets Mythiques⁶⁵ que lui et les autres Gÿants ont emportés avec eux au cours de leur exil forcé.

C'est à l'issue de cet aménagement titanesque qu'une puissante aura se met à émaner des Piliers. Les « Colonnes de Feu » qui les entourent désormais n'ont pas de forme propre. Ce sont plus des fumées resplendissantes de couleurs ni blanches, ni rouges, ni noires, ni vertes, les enveloppant d'une lueur avec laquelle nul éclat ne peut rivaliser.