

L'histoire du Grand Nivellement

Le document suivant est basé sur une série de visions qui me sont parvenues de Maramis, ma déesse. Dans celles-ci, j'ai non seulement pu voir les événements à travers les yeux de Maramis, mais aussi en voyant des images comme si j'étais présent aux événements décrits ici.

Ces visions me venaient souvent pêle-mêle et je pouvais ainsi voir des images dans un ordre différent que celui dans lequel les événements se sont passés. Par contre, en tout temps, j'étais parfaitement conscient de l'ordre chronologique des événements. Je savais toujours instinctivement si ce que je voyais s'était produit avant ou après mes autres visions. Cependant, pour faciliter la lecture de ce texte, j'ai pris la liberté de regrouper mes visions en sept sections.

Il est de la volonté de Maramis que cette histoire soit contée et diffusée de par le monde, de sorte à ce que les mortels prennent conscience de l'injustice dont ils ont été victimes.

Père Farhan, janvier 860, Académie du Mont Cornu, Mandralique

Partie 1 : L'histoire de la momie

Il y a très longtemps, vécut un homme nommé Massakah. De son vivant, Massakah était le dirigeant absolu d'un pays maintenant disparu, et un des hommes les plus influents du monde. Il eut également des rapports très étroits avec les dieux et on présume que son âme acquit elle-même une certaine dimension divine à leur contact.

À sa mort, il fut embaumé, mais revint à la vie en tant que mort-vivant. Il fit alors des choses horribles. Des choses que même les esprits les plus tors ne pourraient aujourd'hui imaginer. Nombreux furent ceux qui perdirent la vie en s'opposant à lui. Personne ne parvint à tuer Massakah, qui était maintenant devenu une momie très puissante. Selon les prophéties, seul un descendant de la momie Massakah pouvait tuer celle-ci. À sa mort, son essence divine devait lui survivre et trouver son hôte dans celui qui l'aurait amené au repos éternel. Ayant eu des enfants avant qu'il ne soit transformé en momie, l'espoir était encore présent de parvenir à le tuer. Mais ses enfants avaient été exilés et demeuraient introuvables.

Heureusement, Massakah fut neutralisé avant même que cette prophétie ne puisse s'accomplir. Il fut emprisonné vivant dans une cage spéciale par la magie d'un ordre religieux qui prit la responsabilité de le garder enfermé indéfiniment. La cage fut gardée isolée dans un oasis perdu au milieu du désert, enterrée dans le sable et les moines s'établirent au dessus, vivants en ermites.

Les années passèrent, puis les décennies, puis enfin les centenaires. L'histoire de Massakah devint une légende, puis un mythe, puis une vague rumeur, avant que même celle-ci ne vienne à disparaître de la mémoire des mortels. Les rois et les nations naquirent puis moururent pendant que les moines de l'ordre religieux, impassibles, continuaient de monter la garde au dessus de la prison de Massakah. Mais le temps n'érode pas que les montagnes et les empires. Il affecte aussi l'esprit des mortels. Et les moines en vinrent peu à peu à perdre de vue l'importance de leur rôle. Et leur nombre alla en diminuant. Et leur volonté s'affaiblit lentement, jusqu'à ce qu'elle soit assez faible pour être subtilement corrompue par le mal qu'ils gardaient.

En l'année 858 de l'Empire, Massakah réussit finalement à émerger de sa prison, plus acerbe que jamais, après avoir cultivé sa haine pendant toutes ces années. Aussitôt sorti, et malgré les tentatives de quelques héros d'empêcher son retour, il parvint à s'imposer comme le maître absolu des lieux.

Mais un oasis au milieu du désert ne constituait pas un royaume convenable pour ses ambitions. Sous le coup d'une impulsion subite, il décida donc de lever une armée de morts-vivants et d'étendre le territoire sous sa domination à l'ensemble des Terres Arides, puis à la Savoisie. Le tout se fit très rapidement. Les Terres Arides n'étaient presque pas peuplées et la Savoisie n'était pas une nation belliqueuse. Quelques mois furent suffisant pour imposer son joug sur une bonne portion de la partie est du monde connu. Pendant ce temps, un peu plus à l'ouest, l'empire de Renoisie, le pays le plus puissant du monde, commençait à être nerveux. Et il avait raison.

Partie 2 : La victoire contre Massakah

À la fin de l'été de l'an 859 de l'Empire, dans une forêt à l'est de la Renoisie, à la frontière avec les Terres Arides, le ciel commença à se voiler à l'endroit où devait se jouer un moment décisif de l'histoire. C'était à cet endroit précis, selon les prophètes, que devait se décider le sort de la momie. Pendant quelques jours, une pluie froide et torrentielle inonda la région, phénomène rarissime dans un endroit aussi aride. Puis, Massakah arriva au devant de ses armées de morts-vivants.

Mais la momie n'était pas seule à jouer son destin à cet endroit. Deux de ses descendants étaient aussi présents : l'aasimar Valten et le tiefling Korhandor. En effet, ceux-ci, informés des prophéties, avaient entrepris de rassembler de nombreux héros qui s'étaient rangés du côté de l'un ou de l'autre.

Tous deux avaient l'intention d'être l' élu qui tuerait Massakah pour devenir un dieu et ainsi promouvoir leurs valeurs respectives dans le monde entier. Valten l'ambitieux, qui avait du sang d'ange dans ses veines, désirait imposer l'ordre et la paix à tout prix, même à celui de grands sacrifices. Ayant l'esprit droit et déterminé, il était né en Renoisie et avait une affection particulière pour celle-ci. Korhandor l'impulsif, qui avait quant à lui

du sang de démon, préférait promouvoir la liberté sous toutes ses formes, même si cela sous-entendait un certain désordre social. Ayant longuement voyagé dans ce monde et dans bien d'autre au-delà de celui-ci, il possédait une grande connaissance des gens et des choses.

De nombreux aventuriers prirent position derrière l'un ou l'autre. Ultimement, Valten réussit à ramasser plus de suivants que son rival et fut donc considéré par beaucoup comme l'héritier légitime du pouvoir de Massakah.

Lorsque Massakah arriva avec son escorte personnelle composée de l'élite de ses gardes personnels, ses deux descendants et leurs alliés engagèrent le combat contre lui. Lors d'une mêlée mémorable, Valten et Korhandor réussirent à se frayer un chemin jusqu'à Massakah pour accomplir leur destinée. Tous deux le combattirent farouchement et, éventuellement, ils lui portèrent un coup fatal simultanément, ce qui fit en sorte que l'essence divine fut séparée en deux parties qui furent transférées dans les deux descendants. À la fin du combat contre Massakah, l'aasimar absorba sa partie du pouvoir et s'empressa de promettre un monde meilleur à tous les héros qui étaient présents. Le tiefling, lui, ne promit rien et quitta aussitôt les lieux pour partir dans un plan d'existence extérieur.

Partie 3 : L'accession au pouvoir de Valten

Aussitôt sa victoire savourée, Valten se rendit lui aussi dans les plans d'existence extérieurs. Il commença par aller voir Mort, à la porte de l'au-delà, qui est un endroit entre les plans des mortels et ceux des dieux, et il lui demanda de le laisser entrer au royaume des dieux. Sentant en lui, non seulement sa puissance divine, mais aussi l'odeur de Massakah, Mort décida qu'il méritait bien autant que lui d'accéder au royaume des dieux.

Une fois là, Valten se choisit un vaste terrain. Il modela avec sa pensée une grande tour du haut duquel il avait une vue de ce qui se passait dans le monde entier. Même s'il n'était qu'un dieu de quatrième génération, donc relativement mineur comparé aux dieux anciens, il pris rapidement des initiatives énergiques qui impressionnèrent même ceux-ci. On prétend même que Kalaan, aussi connu sous le nom de l'Unique, fut le premier à aller le visiter dans sa tour. Ce faisant, il se révéla à lui comme étant le créateur des Dieux.

Valten fut surpris, car il avait déjà rencontré Kalaan auparavant. En effet, celui-ci, sous la forme d'un vieil homme, avait déjà croisé Valten sur une route, alors que ce dernier n'avait que 20 ans. Valten avait alors été profondément frappé par l'impression de grande sagesse qui émanait de ce voyageur solitaire. Pressentant son destin, l'homme lui avait prédit un grand avenir et lui avait affirmé qu'ils se reverraient un jour.

Après cette deuxième rencontre avec Kalaan, Valten décida d'abord de définir sa position et son rôle en tant que dieu. Il commença par définir son portfolio, c'est-à-dire l'ensemble des concepts qui correspondent le plus à la personnalité d'un dieu. Comme il voulait prendre le contrôle de la Renoisie pour y ramener l'ordre, il décida de devenir le dieu du pouvoir. De plus, poussé par son ambition, et comme il voulait éliminer la menace posée, entre autres, par la Nouvelle-Horde des goblinoïdes à l'ouest, par les elfes noirs avec l'avatar de Gabrielle à leur tête à l'est, et par ce qui restait des armées de morts-vivants de Massakah à l'est et au sud, et qu'il voulait également mater la rébellion à l'intérieur de la nation, il devint aussi le dieu de la domination. Mais avec le pouvoir et la domination, viennent presque toujours la tyrannie et la corruption. Ces deux autres concepts vinrent donc avec les précédents.

Il pris comme symbole une couronne, puisqu'il prévoyait régner sur un empire Renois fort et incontesté d'ici peu. Il pris comme symbole secondaire le fouet, qui symbolisait l'utilisation qu'il ferait de la force pour mettre ses ennemis à genoux. Il pris aussi comme animal le serpent, parce qu'un serpent venimeux est un prédateur redoutable qui peut mater même les plus gros que lui. Devant le serpent, tous les autres animaux sont humbles. Comme tous les astres étaient déjà pris par les autres dieux, il se choisit une constellation ayant la forme d'une couronne pour que ceux qui regardent vers le ciel puissent le retrouver de leur regard.

Partie 4 : Le projet de Valten

Suite à son accession au statut de dieu, Valten demanda aux autres dieux de se réunir pour prendre une décision importante sur l'avenir du monde. Pour les convaincre de l'importance du projet, il leur en donna les grandes lignes. Il voulait uniformiser tous les habitants du monde avec ce qu'il appelait le Grand Nivellement. Suite à ce changement de la réalité, les mortels verraient leurs pouvoirs et capacités diminués, de sorte à ce qu'ils se retrouvent tous sur un pied d'égalité. De plus, leurs progrès ultérieurs seraient aussi ralentis. Selon lui, un tel changement dans la trame de la réalité aurait pour résultat de rendre les gens plus semblables les uns aux autres, de les rapprocher, en les forçant à collaborer les uns avec les autres. Le monde serait ainsi plus ordonné et plus équilibré.

Aussi surprenant que cela puisse paraître, et pour la première fois depuis des siècles, les dieux acceptèrent de tous se réunir dans un grand palais de marbre situé en plein cœur de l'Outre-Terre, un lieu neutre d'échanges et de discussion sous le contrôle de Maramis. Kalaan lui-même s'y présenta et on décida qu'il siègerait à l'assemblée divine. Valten présenta son projet avec ferveur et conviction. Dans la grande salle au milieu du palais, les dieux discutèrent pendant plusieurs jours et plusieurs nuits, échangeant de nombreux arguments, avant de passer au vote pour prendre position sur la proposition de l'aasimar d'effectuer le Grand Nivellement. Voici ce que fut le résultat de ce vote :

Pour :

Fangor **pour**

Fangor, bien que son opinion sur le sujet ait été plutôt changeante tout au long du débat, vota finalement en faveur du changement, parce que ça favorisait les rapprochements et les interactions entre les gens, ce qui augmentait leurs expériences sensorielles de toutes sortes.

Mirmidia **pour**

Mirmidia montra dès le début des doutes sur la pureté des intentions de Valten. Elle finit par accepter la proposition parce que le Nivellement aurait comme résultat d'inciter les gens à collaborer entre eux et à s'entraider les uns les autres.

Mort **pour**

Mort fut dès le début le partisan le plus acharné de la mesure, parce qu'elle avait le potentiel de rendre les gens plus vulnérables, donc de les rapprocher de la mort. En plus, le pouvoir de Valten provenait littéralement de la mort d'un mort-vivant, ce qui démontrait clairement la valeur de la mort.

Platax **pour**

Platax accepta la proposition de transmutation dès le début des discussions et il tint bon contre les arguments des opposants. Ce fut même lui qui fit changer Mirmidia d'avis. Selon lui, le Grand Nivellement aurait pour effet de ramener l'ordre dans le monde en rendant tout les gens égaux. De plus, ils devraient travailler dur pour progresser.

Terra **pour**

Terra accepta la proposition parce que, selon elle, le Grand Nivellement diminuerait le déséquilibre entre les espèces en éliminant les avantages injustes des races intelligentes et réduirait également l'impact des races intelligentes sur la nature. Elle insista cependant pour préciser que ses arguments ne concordaient pas avec ceux de Mort.

Zircon **pour**

Zircon, après une période initiale d'indécision, sembla soudainement changer d'avis et décida d'accepter le Grand Nivellement en espérant que cela aurait pour effet de favoriser le commerce mondial puisque, en devenant plus faibles, les gens deviendraient plus dépendants les uns des autres.

Contre :**Gabrielle** **contre**

Parce que tout le monde a besoin de quelqu'un de plus puissantes que soi à jalouser, et que la jalousie est source de discorde, Gabrielle s'opposa vivement au projet. De plus, Gabrielle croyait secrètement que Valten voulait lui voler une partie de son pouvoir en prenant le contrôle du concept de la haine par l'intermédiaire du concept de la tyrannie. Elle choisit donc de s'opposer à lui.

Humius **contre**

Humius trouva que ce changement représentait un défi intéressant, jusqu'à ce qu'il se rende compte que cela limiterait aussi les possibilités de stratégies, tant au combat qu'à la chasse.

Maramis **contre**

Maramis fut la plus ardente opposante au projet parce que les gens devraient désapprendre une partie de ce qu'ils savaient. En plus, l'apprentissage de nouvelles connaissances serait aussi limité.

Ramshak **contre**

Ramshak n'aimait pas du tout le fait que ce changement rendrait les guerres moins efficaces en affaiblissant les combattants. D'ailleurs, selon ses paroles, il n'y a pas autant de courage à se battre contre un ennemi qui n'est pas plus fort que soi. Les véritables héros sont ceux qui réussissent à vaincre lorsque les chances sont contre eux.

Indécis :**Chaos** **indécis** (pour et contre)

La position de Chaos ne fut en aucun moment vraiment claire. Il semblait apprécier le chaos initial et la confusion créés par le Grand Nivellement, mais il semblait aussi désapprouver le fait que les gens allaient ensuite se ressembler davantage et être moins différents les uns des autres. Son vote ne fut pas considéré (d'ailleurs, on n'est toujours pas certain de ce qu'il a voulu dire en votant « pouontre »).

Témoins sans droit de vote :**Muses** sans opinions

Les muses furent toutes présentes à l'assemblée et, d'une façon générale, elles ne se montrèrent pas concernées par le débat. D'après elles, ce sujet avait peu à voir avec l'inspiration. Elles apportèrent cependant certains arguments d'un côté ou de l'autre qui eurent pour effet de stimuler les discussions de façon marquée.

Faunes opinions variables

Plusieurs faunes se présentèrent à l'assemblée mais leurs opinions semblaient varier énormément de l'une à l'autre.

À la fin, le projet fut adopté à la majorité. Les dieux décidèrent de le mettre en œuvre sans plus attendre. Kalaan annonça qu'il allait s'occuper lui-même de changer la réalité et il termina la discussion sur le sujet. Quant à ceux qui avaient voté contre l'idée, aucun d'entre eux n'étaient de très bonne disposition face à cette décision. Ils essayèrent donc de convaincre Kalaan d'attendre un peu avant de mettre le changement en œuvre mais rien n'y fit. Comme la décision avait été prise par la majorité, il ne voyait aucune raison d'attendre avant de l'appliquer.

Finalement, Gabrielle réussit cependant de peine et de misère à négocier un compromis avec Kalaan qui lui permettrait, ainsi qu'à tous les autres dieux, d'épargner quelques rares mortels de leur choix. Ceux-ci seraient connus sous le nom d'Élus, et seraient très limités en nombre. Leur rôle serait d'assurer une continuité entre le monde d'avant et celui d'après le Grand Nivellement. Même Valten admit qu'il y avait du bon dans cette idée.

Kalaan déclara donc la rencontre terminée et annonça qu'il allait laisser aux Dieux le temps nécessaire pour choisir les Élus et qu'il allait ensuite effectuer le Grand Nivellement. Il quitta les lieux, imité par une Mirmidia qui semblait préoccupée.

Ramshak en particulier, fulminant de colère contenue, promit qu'on n'avait pas fini de le regretter. Il en voulait tout particulièrement à Platax et à Mort, les deux principaux défenseurs du projet de Valten. Sa colère était si intense, que des éclairs fusaient de ses yeux et que sa voix grondait comme le tonnerre. Il commença dès lors à concevoir le projet de se venger d'eux.

Terra, quant à elle, perçut la position d'Humius, qui était habituellement son allié inconditionnel, comme une décevante trahison. Elle voulu le lui faire comprendre en coupant les liens entre leurs Églises respectives. Ce à quoi Humius répondit en déclarant tous les dévots de Terra des gens sans honneur.

La relation entre Platax et Maramis, de son côté, n'était guère plus chaleureuse. Maramis fulminait de voir à quel point Platax pouvait être borné et elle enrageait de ne pouvoir le faire changer d'avis. Et Platax trouvait que Maramis se comportait de façon totalement irrationnelle. Tous deux décidèrent de couper les liens entre leurs deux églises. Il fut interdit aux fidèles de Maramis de fournir la moindre information aux disciples de Platax et ces derniers reçurent l'ordre de ne fournir aucune aide militaire aux fidèles de Maramis.

Pendant ce temps, au fond de la salle, Zircon restait silencieux et semblait absorbé par ses pensées.

Partie 5 : Le Grand Nivellement

Kalaan laissa à peine aux Dieux quelques jours, le temps de désigner leurs Élus. Ensuite, les dieux se réunirent à nouveau dans la grande salle du palais de marbre pour assister à l'événement. Tout d'un coup, de par le monde entier, tous les oracles, prophètes, devins et divinateurs sursautèrent alors au même moment, et ils eurent tous à ce moment précis la prémonition qu'un événement d'une très grande ampleur était sur le point de se produire.

Le soleil pris une couleur orangée, bien plus sombre qu'à l'habitude. Kalaan regarda le monde d'une façon différente de celle avec laquelle il l'avait regardé jusqu'alors et un grand vent se mit à souffler sur celui-ci. C'était un vent chaud et lourd, accompagné d'odeurs étranges qui provoquaient une fatigue subite chez toutes les créatures intelligentes partout où il passait. Les bêtes furent étrangement affolées et se mirent à agir de façon inhabituelle. Parti du sud (certains prétendirent par la suite que c'était venu directement du soleil), ce vent remonta le long des côtes, traversa monts et vallées,

parcouru le lit des rivières, s'engouffra jusque dans les ténèbres du Sous-Monde, grimpa les montagnes les plus hautes, sauta d'une nation à l'autre, se propagea de ville en village et de village en campagne. Aucun lieu, aucune créature vivante dans tout le monde n'échappa à cette brise surnaturelle.

Après quelques heures pendant lesquelles la brise souffla fortement, la couleur du soleil redevint normale et le calme se fit soudain, comme si rien ne venait de se produire. Pendant quelques instants, le soleil brilla même d'une lueur particulièrement intense. Mais quelque chose s'était incontestablement produit. Plusieurs s'en rendirent compte aussitôt. Des magiciens tentèrent de lancer des sorts qu'ils connaissaient depuis toujours, mais sans aucun succès. Des voleurs tentaient de détrousser des bourses comme ils l'avaient déjà fait maintes fois, pour se faire prendre de la façon la plus maladroite. Des gens se rendaient compte qu'ils n'arrivaient plus à lire et écrire, ou encore à parler des langues étrangères. Il y en eut aussi d'autres, qui ne se rendirent compte de rien ou presque. Mais tous comprirent l'importance du phénomène lorsque la rumeur, répétée par des millions de voix dans toutes les langues, se répandit à travers le monde, presque aussi rapide que le vent qui l'avait précédée.

Le Grand Nivellement avait eu lieu, pour le meilleur et pour le pire.

Dans les jours qui suivirent, tous les plus grands représentants de chaque religion, ainsi que certains dévots particulièrement proches de leur dieu, se mirent à entendre la voix de leur divinité respective, parfois même à voir celle-ci en apparition. Ils apprirent tout du projet de Valten, de l'assemblée des dieux, du vote, de la dissension parmi eux, et des conséquences que tout cela aurait sur le monde.

Après le chaos initial, le résultat du Grand Nivellement se fit voir dans toute son ampleur. La plupart des habitants du Monde Connu virent leur puissance diminuée. Seuls les rares Élus furent épargnés par le Grand Nivellement. Ceux-ci avaient été protégés par les dieux, en particulier ceux qui s'opposaient au Nivellement. Entre autres, les dirigeants des grandes nations furent épargnés avec l'accord de l'aasimar pour préserver l'ordre déjà établi dans le monde. Certains mortels, très rares il est vrai, avaient même réussi à se protéger par eux-mêmes du vent, en se cachant temporairement dans un demi-plan par exemple. Évidemment, le changement n'affecta que les races sociales intelligentes qui avaient une influence significative dans le destin du monde. La plupart des monstres, des races non intelligentes ou des races très rares ne furent pas touchées.

En plus, suite au Nivellement, tout le monde vit son développement ralenti. Les gens réalisèrent qu'il était plus difficile d'améliorer ses aptitudes. Les nouvelles connaissances devinrent plus longues à acquérir et à assimiler.

L'année 860 du Troisième Âge s'annonçait la plus étrange qu'on ait connue de mémoire d'Elfe.

Partie 6 : Le grand vol de Zircon

De tous les dieux, Zircon a toujours été de loin le plus avare. Et il n'a jamais manqué une occasion de s'enrichir. Le Grand Nivellement lui permit de tenter ce qui fut sans aucun doute la plus grande arnaque que le monde ait connu.

Lors de la discussion sur le Grand Nivellement, une chose avait frappé Zircon. Il avait réalisé que, lors de l'opération, l'attention de Kalaan devrait nécessairement être portée entièrement sur le vent du Grand Nivellement. De plus, les autres Dieux seraient probablement tous eux aussi concentrés sur l'opération. Par conséquent, personne parmi eux ne remarquerait quoi que ce soit si lui, Zircon, disparaissait des cieux pour y réapparaître un peu avant la fin du Grand Nivellement. Cela lui donna une idée, qui germa en lui jusqu'à devenir un plan, dont l'audace l'enivrait plus que n'importe quel autre projet qu'il avait jamais entrepris auparavant.

Après avoir choisi ses Élus comme les autres, Zircon attendit que Kalaan se mette à souffler sur le monde. Tous les dieux étaient impatients mais lui l'était tout particulièrement. Zircon avait en effet constitué un plan qu'il croyait infallible. Il avait conçu de descendre lui même sur le monde et, en se servant de ses pouvoirs divins, de voler tous les écus et tous les précieux objets magiques que les habitants mortels du monde avaient accumulé depuis le début des temps. Par contre, pour ne pas attirer l'attention des dieux, il décida d'épargner les Élus.

Lorsque Kalaan fut prêt, il pris son souffle, gonfla ses joues et il fit descendre du soleil le vent du Grand Nivellement jusque sur le monde. Zircon, qui était resté à l'écart des autres dieux, tout au fond de la salle en profita pour disparaître, sans que cela ne soit remarqué des autres. Arrivé sur le monde, il ouvrit son sac magique, dont on dit qu'il peut contenir toutes les richesses du monde, et il commença à courir d'une personne à l'autre, plus vite que l'éclair, complètement invisible et silencieux. À chaque fois, il s'arrêtait un instant qui n'était pour les mortels qu'une infime fraction de seconde mais qui était pour lui amplement suffisant pour lui permettre de dévaliser tranquillement chacun, les riches comme les pauvres, une personne à la fois et avec beaucoup de minutie. Il empochait leurs fortunes au fur et à mesure dans son sac, qui ne semblait pourtant pas devenir plus rempli. À chaque personne qu'il détroussait, son sourire se faisait toujours plus intense. Au début, tout se passa bien, jusqu'à ce qu'il aperçoive au loin le vent du Grand Nivellement qui s'approchait de lui. Il était encore très loin, mais Zircon pouvait sentir sa magie purificatrice même à des milliers de lieues.

Son sourire disparut à l'instant.

À ce moment précis, il réalisa soudainement qu'il y avait une faille à son plan, et elle était de taille. En effet, dans son empressement et son excitation, il avait complètement oublié de se protéger lui-même contre ce vent. Il réalisa alors avec horreur, que, si jamais le vent

devait par mégarde le toucher, il serait lui aussi détrossé de tous ses pouvoirs, ce qui le ferait instantanément devenir aussi faible que n'importe quelle créature mortelle du monde. C'est alors, en voyant le vent approcher rapidement, qu'il fut pris de panique et qu'il s'enfuit le plus rapidement possible pour distancer le souffle. En courant, il continuait de détrosser le plus grand nombre de personnes possible, mais maintenant qu'il était pressé par le vent, il se dépêchait et oubliait souvent quelques écus par ici, ou quelques objets magiques par là. Certaines rares personnes eurent ainsi la chance d'être épargnées en tout ou en partie.

Au fur et à mesure qu'il procédait, son sac commença lentement à grossir et à devenir plus lourd. Même la magie des dieux a parfois des limites! Il réalisa que le poids des objets magiques commençait à nuire de plus en plus à ses déplacements (les écus aussi, mais Zircon ne l'aurait jamais avoué!). À un moment donné, après avoir parcouru la majeure partie du monde du sud vers le nord avec son sac qui était maintenant presque aussi gros que lui-même, le vent commença à le rattraper et il le vit s'approcher dangereusement. Il s'entêtait cependant à continuer, jusqu'au moment où le vent fut littéralement juste derrière lui. Il sentait sa chaleur derrière lui, et dû donc se rendre à l'évidence et reconnaître qu'il ne pourrait pas le vaincre de vitesse sans sacrifier une partie de son butin. Il commença donc à laisser tomber plusieurs objets pour alléger son fardeau. Le vent du Grand Nivellement frappa ceux-ci, les souleva du sol comme s'il s'agissait de plumes et les éparpilla dans le monde. Zircon pu ainsi arriver au bout du monde et enfin revenir, épuisé, au royaume des dieux.

Son arrivée fut par contre remarquée par Kalaan. Voyant qu'il était essoufflé et en sueur, chose rarissime pour un dieu, il comprit qu'il s'était passé quelque chose d'important. Il lui demanda alors de s'avancer vers lui, chose que Zircon fit en oscillant étrangement les épaules d'un côté à l'autre. De son sac gonflé, qu'il dissimulait tant bien que mal dans son dos, s'échappa à ce moment une unique pièce de cuivre. Voulant se pencher pour la ramasser, Zircon, encombré par son sac, fit un faux mouvement et celui-ci s'ouvrit pour laisser échapper aux pieds de Kalaan une partie de sa fortune nouvellement acquise.

Kalaan comprit. Zircon baissa les yeux.

Pourtant, au lieu de se mettre en colère, Kalaan sourit. Sur le monde, cela fit pendant quelques instants briller le soleil d'une façon encore plus intense qu'à l'habitude. Kalaan ordonna à Zircon de lui donner son sac et lui dit que, pour avoir essayé de le tromper, il n'aurait pas l'occasion de bénéficier de l'immense richesse qu'il venait d'acquérir. De plus, il ajouta que son précieux sac magique, même une fois vidé de son contenu, lui serait également confisqué et qu'il serait envoyé en un endroit secret dans le monde. Il ajouta qu'il y resterait jusqu'au jour où il tomberait entre les mains d'un des dévots de Zircon. Celui-ci, la tête basse, quitta le palais en silence.

De son côté, cherchant une solution pour réparer les dégâts, Kalaan décida enfin de prendre l'or du sac de Zircon pour le redistribuer dans le monde. Mais comme son

attention avait été entièrement absorbée par le Grand Nivellement, il n'avait pas pu voir à qui Zircon avait volé quoi. Il décida alors de rendre le même montant à chacun des mortels du monde.

Partie 7 : La contrepartie de Mirmidia

Suite à l'accession de Valten au panthéon, et malgré le fait qu'elle avait voté comme lui au sujet du Grand Nivellement, Mirmidia n'appréciait pas les méthodes de l'aasimar. Elle le trouvait trop ambitieux et trop facilement porté à l'excès pour arriver à ses fins. Elle décida donc qu'il serait judicieux d'avoir un allié important pour contrecarrer les projets de celui-ci. Elle conçut donc le projet de prendre Korhandor, le tiefling sous son aile. Malgré le fait qu'elle trouvait celui-ci un peu impulsif, elle appréciait sa détermination à défendre le droit de chacun au libre-arbitre... Elle aimait aussi son respect de la vie et sa philanthropie. Elle s'assura donc de le compter parmi ses Élus.

Quelques mois après le Grand Nivellement, elle alla trouver Korhandor dans un village tranquille de Barbarie où il avait élu demeure pour l'hiver. Même s'il avait assisté au Grand Nivellement, il n'en avait pas été lui-même affecté. Ignorant qu'il devait cela à Mirmidia, il crut que c'était à cause de sa propre essence divine nouvellement acquise. Il avait également deviné à moitié à qui le monde devait le vent du Grand Nivellement. Au moment où Mirmidia arriva en Barbarie, Korhandor était en train de combattre des Orques qui tentaient de soumettre son village à leur volonté. Après avoir pris l'apparence d'une créature géante faite de flammes bleues, elle tomba du ciel au milieu d'une tempête de neige et dispersa les Orques affolés qui retournèrent précipitamment vers les montagnes proches.

Elle pris alors la forme d'une jeune femme en armure, alla directement vers Korhandor et lui dévoila son identité. Il la reçut humblement dans sa petite demeure et là, assise sur un simple tabouret de bois près d'un feu de braise, la déesse pu voir à quel point il faisait preuve de réserve face à son héritage divin nouvellement acquis. Il aurait probablement pu l'utiliser pour devenir immensément puissant mais, en aucun cas, il n'en faisait usage, ne croyant pas nécessaire d'utiliser un tel pouvoir sans bonne raison. À la place, il vivait simplement, consacrant son temps à aider ceux qui en faisait la demande et qui en avaient vraiment besoin. Mirmidia vit tout cela et su qu'elle avait bien fait de le choisir.

Elle lui fit ensuite part de son projet de le faire accéder au panthéon en tant que contrepartie de l'influence de Valten. Après avoir discuté avec lui quelques minutes à peine, Korhandor accepta sans discuter. Cela plu à Mirmidia et elle commença aussitôt à l'aider. La première chose à faire était de lui donner un pouvoir équivalent à celui de Valten. Elle avait en effet perçu que son essence divine à lui était moins concentrée que celle de Valten, comme si, à la mort de Massakah, cette essence avait été divisée en deux parties inégales et que la plus grande partie avait été absorbée par Valten. Elle décida donc spontanément de sacrifier une partie de sa propre essence et de la lui donner. Elle

lui céda une partie de son portfolio : le concept de liberté, qui convenait parfaitement à Kalhandor. Celui-ci y ajouta le libre-arbitre pour combattre l'oppression que Valten amènerait sûrement, ainsi que l'indépendance et l'autonomie, pour prévenir les atteintes futures à toute liberté déjà acquise.

Ensuite, il voulu décider d'un symbole que ceux qui choisiraient de le suivre pourraient arborer et ainsi se reconnaître entre eux. Il décida qu'une aile d'oiseau représenterait bien la liberté innée et une chaîne brisée la liberté acquise. Lorsque Mirmidia lui conseilla de se prendre un animal symbolique, il voulut rendre hommage aux chevaux sauvages qui parcourait les plaines de Barbarie, et qu'il considérait comme des animaux nobles. Ces chevaux sont en effet parmi les plus farouches du monde et plusieurs disent qu'ils ne peuvent être domestiqués. Comme tous les astres étaient déjà pris, il choisit, à l'instar de Valten, une constellation pour le représenter. Celle-ci a la forme d'un cheval au galop.

Ces formalités réglées, Mirmidia l'invita au royaume des dieux. Il y élu domicile et commença à tenter de contrer les projets de Valten.