

# Document de Sylvar



Par :  
**Pier-Luc Bouthillier**

## Table des Matières

Les Dogmes de Sylvar.....	3
La Représentation de Sylvar.....	4
La vie, la mort, le cycle.....	5
Célébrations, fêtes et rituels.....	6
La hiérarchie et l'organisation.....	8
Histoires, contes, légendes et poésie Sylvaroise.....	10
<i>L'arbre de Sylvar</i> .....	10
<i>La fable des principes Sylvarois</i> .....	11
<i>La fable de la liberté</i> .....	13
<i>Les Gouttes</i> .....	15
<i>La fable du cycle de la vie</i> .....	15
<i>Ahriman</i> .....	17
<i>Le Fils de Sylvar</i> .....	19

## Les dogmes de Sylvar

Sylvar est reconnu pour ses dogmes et ses principes d'équité avant toute chose et c'est probablement ce qui fait de lui l'un des Dieux les plus priés. Les idéologies de Sylvar comprennent aussi la Fraternité, la Liberté, la Nature, la Neutralité, la Fidélité et le Respect. Tous ces dogmes se doivent d'être respectés par les priants de Sylvar, mais ils peuvent très bien donner priorité à un dogme plutôt qu'à un autre.

**L'Équité** est le plus fort des dogmes chez les Sylvarois. Tous se doivent de prendre compte de l'équilibre naturelle des choses et doivent faire respecter la balance. Chaque vivant est égal et se doit de faire respecter ce dogme dans son environnement.

**La Fraternité** représente chez les Sylvarois un aspect très important. Ils vivent comme une grande famille unie et éternelle. Ils se soutiennent les uns les autres du mieux qu'ils peuvent et s'entraident en tout temps.

**La Liberté** est aussi un point très important. Les choix d'un être vivant lui sont propres et il va de soi qu'il ne doit jamais vivre enchaîné ou soumis. Chaque être vivant a aussi droit à sa liberté d'expression, tant qu'elle ne brime pas celle des autres. Comme on dit : « La liberté de l'un s'arrête là où commence celle de l'autre ».

**La Nature** étant la création même de Sylvar, tout être vivant se doit de la respecter au même titre qu'un autre. Toutefois, il n'y a aucun mal à utiliser la nature pour vivre ou survivre, tant qu'il n'y a aucun abus.

**La Neutralité** est un point fort chez les Sylvarois. Ils refusent depuis bien des années de prendre réellement côté auprès d'une autre religion, sans pour autant les négliger ou refuser de les aider. La seule chose qui pourrait influencer un Sylvarois sur ce point est le rétablissement de l'équilibre, si l'un des partis devient trop menaçant pour l'équilibre naturel. Ils sont souvent des régisseurs de conflits et des médiateurs.

**La Fidélité** est essentielle si l'on veut vivre dans une fraternité. Un Sylvarois ne laissera jamais un être vivant tomber s'il a vraiment besoin d'aide. De ne pas tenir une promesse est très mal vu et c'est la fidélité qui permet aux Sylvarois de rester unis malgré leurs différences.

**Le Respect** de tout ce qui vie et ce qui a vécu est important aussi. Un Sylvarois se doit d'être en harmonie avec lui-même et son environnement et ainsi maîtriser sa colère. Il doit se porter lui-même respect ainsi qu'aux autres tout en attendant la même chose de leur part. Le respect est une marque très importante et surtout entre Sylvarois.

*Voici les dogmes que les priants de Sylvar doivent porter avec eux en tout temps...*

## La représentation de Sylvar

L'arbre de Sylvar représente entièrement l'Équitable et c'est le symbole qui est le plus utilisé pour l'honorer ou pour lui demander de l'aide. Il n'est pas rare d'apercevoir ce symbole tracé dans la terre, taillé sur des pierres ou bien même de voir des arbres parfaitement taillés dans la forêt, là où la grande majorité des priants de Sylvar se retrouvent et habitent. De vivre dans la forêt n'est en aucun cas obligatoire, nombreux sont les hommes qui prient l'Équitable tout en habitant une maison et ce n'est en aucun cas reprochable, puisqu'il s'agit d'un choix personnel faisant appel à la Liberté de la personne et que d'avoir un abri n'est pas un abus de la forêt.

Les cérémonies pour Sylvar sont très nombreuses et ressemblent plutôt à des fêtes où tous et chacun participent dans un esprit d'égalité. Rares sont les cérémonies de Sylvar où l'on voit de longs monologues et des priants qui se recueillent en silence. Les cérémonies sont plutôt de grandes fêtes où l'on peut y entendre des chants, des instruments, des danses, des rires et des exclamations.

Les priants de Sylvar adorent aussi représenter l'Équitable par de l'art. C'est la plus belle forme de représentation qu'un Sylvarois peut offrir à son Dieu et il peut la manifester dans plusieurs domaines, dépendamment de ses talents. La forme la plus connue est la musique, que toute la communauté apprécie grandement. Les instruments que l'on retrouve généralement chez les Sylvarois sont : Les tamtams, les tambours, les flûtes de toute sorte, les castagnettes et les maracas, mais il est aussi possible d'y retrouver des instruments moins festifs tels que la harpe. Le chant est aussi très prisé chez les Sylvarois.

Les autres formes d'arts que l'on retrouve généralement dans le culte sont la poterie, la sculpture (De bois ou de pierre), le dessin et parfois même la peinture. Tous ces arts peuvent servir à représenter Sylvar et chacun est libre de le représenter de la façon qui lui plaît. Certains représentent même l'Équitable par une balance, d'autres par des symboles etc. Il existe des centaines de façon de représenter Sylvar et la nouveauté n'est pas à blâmer, tant que des explications sont apportées à la représentation.

## La vie, la mort, le cycle

Les priants de Sylvar croient au cycle de la vie et portent un immense respect à chacune de ses étapes. Ils sont amoureux de la vie, mais ne craignent pas le jour où il leur faudra mourir. Pour les Sylvarois, chaque étape de la vie d'une personne doit être vécue, ainsi donc, la plus belle mort est une mort de vieillesse. Ils sont protecteurs de la vie, mais aussi protecteurs de la mort. Les Sylvarois détestent enlever la vie à quelqu'un, mais s'il est nécessaire de la faire, alors ils n'hésiteront pas.

Respectant aussi la mort, les Sylvarois ont comme coutume d'enterrer les cadavres et de les laisser reposer en paix, venant souvent planter un arbre ou des plantes diverses par-dessus le tombeau. Ils n'ont aucun besoin de cercueil, la croyance se veut que ce qui vient de la terre retourne à la terre pour renaître de celle-ci. On dit que les morts renaissent en arbres et veillent sur les êtres vivants d'une toute autre façon que les fées.

Les fées sont reconnues pour être la première création de Sylvar, ses premiers enfants, mais elles ne vivent pas dans le même monde. Elles vivent dans un monde divisé en quatre saisons où chacune peut trouver un lieu qui lui plaît. Chaque fée, une fois la mort venue, va reposer dans le gigantesque arbre de la vie qui est divisé encore une fois en quatre saisons. Chaque fois qu'un être vivant naît et qu'il reçoit une bénédiction provenant de Sylvar, une fée lui est assignée et agit comme un esprit gardien, le protégeant du mal et des intempéries.



## Célébrations, fêtes et rituels

Les saisons, grâce au peuple des fées, sont devenues toutes aussi importantes chez les Sylvarois et elles portent des symbolismes avec eux. On associe aux nouveaux-nés un tempérament et une attitude qui se révèle souvent véridique dépendamment de la saison à laquelle il est né, cela influence aussi la fée gardienne qui le protège, qui doit venir de la même saison. Tous les Sylvarois voient en les changements de saison une nouvelle raison de fêter et rendre hommage au grand Sylvar.

Au changement **Hiver-Printemps**, les Sylvarois plantent toute la végétation qu'ils peuvent trouver pour favoriser l'expansion de la nature, tout en célébrant le tout avec une grande fête.

Au changement **Printemps-Été**, les Sylvarois font une grande marche à travers la région qu'ils occupent en chantant des odes à Sylvar ainsi que tout ce qui y est relié.

Au changement **Été-Automne**, les Sylvarois propagent le plus de symboles et de représentations de Sylvar partout où ils vont, laissant ici et là des sculptures, des gravures ou tout autre symbole.

Au changement **Automne-Hiver**, les Sylvarois d'une région se réunissent tous ensemble pour faire une cérémonie très semblable à une cérémonie funéraire pour honorer le Roi fée de l'hiver qui fut tué.

Lors de la naissance d'un nouveau-né chez les Sylvarois, une grande fête est amorcée pour célébrer la vie. Tous les Sylvarois accueillent le nouveau-né avec une énorme joie et beaucoup offrent des cadeaux aux nouveaux parents. Le nouveau-né doit être béni au nom de Sylvar par tous les priants présents, mais surtout par un druide, pour que l'enfant soit attiré d'une fée protectrice qui se chargera de l'accompagner pendant tout son cheminement. Les traits et l'attitude que l'enfant développera seront très probablement similaires à la croyance des saisons, tout en gardant bien évidemment un côté plus personnel, faisant de lui un être totalement unique.

Les enfants nés en **Hiver** seront portés à être plus calme et un peu plus réservé. Des personnes réfléchies qui prennent leur temps pour prendre une décision, mais qui ne se laissent pas marcher sur les pieds. L'enfant pourra aussi bien au contraire être plutôt agressif et impulsif. Il n'est pas rare pour ceux qui naissent en cette saison mystérieuse de développer des personnalités tout à fait contraire à ce que disent les croyances, probablement dû au fait que le royaume de l'hiver n'existe plus et que les fées de l'hiver ont développé différentes réactions face à ce problème.

Les enfants nés au **Printemps** auront tendance à être des travailleurs très manuels et des bons vivants. Ils sont souvent de grands romantiques, mais il semblerait aussi qu'une dépression leur soit assez difficile à surmonter. Ce sont principalement des personnes assez instables qui peuvent aller d'une grande joie à une grande peine d'un moment à l'autre. Ce sont probablement ceux qui s'attachent le plus à des projets et à des personnes, qui tiennent les choses le plus à cœur.

Les enfants nés en **Été** sont plutôt des personnes dynamiques qui aiment vivre dans le danger. Ils sont très souvent des personnes imprévisibles et vivaces, souvent intouchables aussi. Peu de choses semblent réellement les atteindre, mais quelque chose qui fut souvent remarqué chez ceux qui sont nés en Été est qu'ils sont friand de l'action, qu'ils aiment l'adrénaline et qu'ils sont donc souvent très courageux, malgré les dangers importants qui peuvent se mettre à travers leur chemin.

Les enfants nés en **Automne** seront principalement les plus sages et les plus adeptes au savoir. Ce seront rarement des personnes très manuelles, bien souvent elles préféreront être celles qui dirigent les opérations plutôt que celles qui oeuvrent, toujours dans un esprit d'équité. Beaucoup de philosophes Sylvarois sont nés en Automne, ils sont reconnus pour être de grands penseurs.

À partir du moment où un Sylvarois est doté d'une fée, selon la saison à laquelle il est né, la coutume se veut qu'il nomme aussi la saison à laquelle il est né en présence d'autres Sylvarois. Par exemple : Rose Charlebois, fille du Printemps.

L'enfant est alors suivi d'un cheminement dans sa vie d'enfant pour en arriver à une maturité et une sagesse exemplaire, une fois adulte. Tout au long de sa jeunesse, les parents doivent lui faire vivre des expériences qui ne feront que renforcer sa foi envers Sylvar, par exemple en lui faisant faire sa première représentation de Sylvar à un certain âge, c'est à la discrétion de chaque parents.

Il existe aussi une façon de se lier à une personne chez les Sylvarois, bien connu chez les autres religions comme un « Mariage », il est plutôt appelé une « Symbiose », prenant son origine des animaux qui prennent profit à vivre dans l'union pour subvenir à leurs besoins et une fois séparés, incapables de vivre. Contrairement au mariage, il n'y a aucun grand prêtre qui récite des paroles devant tous les priants et qui dirige le mariage. Une grande fête est célébrée pendant toute la journée, se poursuivant même parfois pendant la nuit, avec ou sans les êtres unis. Lors de cette grande fête, tous ceux présents se doivent d'aller porter ses vœux envers les porteurs de la nouvelle union et de leur offrir leur bénédiction personnelle, le don d'un présent n'est pas nécessaire, mais est souvent bien apprécié par les amoureux.

La Symbiose chez les Sylvarois ne représente pas du tout la fin de la liberté amoureuse des deux personnes, comme le prétendent plusieurs par rapport aux unions religieuses. Ces deux personnes sont liées par les liens sacrés de Sylvar et ont donc accepté de vivre ensemble dans le meilleur et dans le pire pour l'éternité. Une telle symbiose doit se faire en totale liberté et il s'agit d'un choix personnel, non pas comme certains mariages organisés que l'on retrouve le plus souvent dans les autres religions.

Malgré tout, il reste quelques ressemblances avec le mariage chez les Tempussiens, par exemple l'échange d'un anneau d'alliance sur l'annulaire est aussi présent chez les Sylvarois.

## La hiérarchie et l'organisation

Dans la grande famille des Sylvarois, comme l'égalité est l'un des puissants dogmes qui régit la mentalité si bien reconnue des priants de l'Équitable, chacun et chacune est égal et sur le même pied d'égalité. Peu importe l'âge, peu importe le sexe, peu importe les principes, chacun des priants de Sylvar mérite sa même part d'égalité et de respect, mais malgré tout, l'égalité se gagne dans un certain sens.

Un priant qui aurait une attitude désagréable et contraire aux dogmes de Sylvar pourra ne pas être prit sur le même pied d'égalité que les autres. Seulement dans un cas pareil un autre priant de Sylvar (ou un autre être vivant) pourra être considéré de cette façon.

Sans pour autant qu'il y ait de hiérarchie, il existe toutefois chez les Sylvarois des statuts sociaux qui mettent en valeur leurs talents, leurs aptitudes, leurs intérêts et leur dévouement. Ces statuts sociaux sont représentés par ce qu'ils nomment des « Branches », faisant référence aux nombreuses branches de l'arbre de la vie. Ses branches sont distantes, mais elles sont toutes reliées au même point d'origine et bien sur, toutes égales.

Une personne faisant partie d'une branche ne devra pas être considérée comme étant plus haute que les autres. Il s'agit seulement de répertorier les Sylvarois selon leurs intérêts et leurs aptitudes, mais il est loin d'être obligatoire de faire parti d'une des branches. Il n'est pas possible de faire partie de plusieurs branches, mais il n'est pas non plus interdit d'aider au développement, au maintiens et aux autres frères faisant parti des autres branches. Comme cela s'est déjà produit dans le passé, il est même possible de créer de nouvelles branches, si elles sont bel et bien reconnues par les autres Sylvarois.

Il existe plusieurs branches :

**La branche du soleil** est une branche qui se spécialise dans l'art du combat, peu importe les techniques utilisées et qui se dévoue à la protection de la grande famille Sylvaroise. En faisant son entrée dans la branche du soleil, le Sylvarois est poussé à faire ses preuves et à démontrer son plus grand intérêt pour la protection de sa famille. Ce sont ceux qui se chargent officiellement de l'entraînement des Sylvarois désirant mettre leurs bras à la disposition de leur famille. Malgré le principe de liberté, chacun des membres de la branche du soleil se doit d'accepter certaines restrictions, en plus des valeurs Sylvaroises, afin que le fonctionnement de la branche ne fasse aucune entrave à la famille. Ainsi donc :

Un membre de la branche du soleil ne provoquera jamais un ennemi dans un combat, son principal objectif étant la protection des siens.

Un membre de la branche du soleil ne mettra jamais la vie d'un autre membre de la famille en danger et il fera ce qui semble le mieux pour protéger les siens.

Un membre de la branche du soleil n'utilisera les armes qu'en dernier recours. S'il peut s'éviter des blessures à lui et les siens, alors il se devra de le faire.



Par contre, la branche du soleil ne compte pas seulement des guerriers et touche aussi tout ce qui est relié au combat : des guérisseurs, des mages etc.

**La branche des druides** est une branche plutôt destinée vers la spiritualité et la foi. Ses membres sont des personnes d'une énorme sagesse qui désirent se concentrer sur l'éducation, autant des vieux comme les jeunes. Ils connaissent énormément de choses et sont souvent des personnes ressources si l'on veut chercher conseil. Ce sont généralement ceux qui se chargent des cérémonies et des grandes fêtes. Ils détiennent toute la source du savoir recueillie depuis tant d'années, connaissent l'histoire de leur grande famille sur le bout de leurs doigts et n'ont aucune hésitation lorsqu'il est question d'informer quelqu'un sur le grand Sylvar.

**La branche de la balance** est une branche qui a su se prouver très importante au fil des années. Elle se spécialise dans la diplomatie et on fait souvent appel à elle lorsqu'il est question de trouver un médiateur pour régler les conflits. Ils s'occupent de recueillir les plus récentes informations sur chacun des clans, chacun des conflits (interne ou externe) et on fait souvent appel à eux pour prendre de grandes décisions. Leur rôle est de rétablir les forces du monde pour maintenir une égalité parfaite.

**La branche de la fleur**, quant à elle, est une branche qui rassemble les plus grands artistes Sylvarois de ce monde. Créée par des Sylvarois n'ayant pas trouvé leur place dans aucune autre branche, elle symbolise la créativité, l'esprit artistique et voit à son développement. Ce sont les gardiens des arts et des reliques Sylvaroise. Ceux faisant partie de cette branche confectionnent toutes sortes d'œuvres pour honorer Sylvar, que ce soit des tableaux, des poèmes, des chansons, des prières et parfois même des armes.

# Histoires, contes, légendes et poésie Sylvaroise

~~~

## L'arbre de Sylvar

L'arbre de Sylvar, l'arbre gigantesque aux branches égales, le signe de sa toute puissance, beaucoup se sont longtemps demandés sa réelle signification et pourtant, seuls ceux qui ont pu entrer en contact direct avec Sylvar ont su apporter des réponses.

Lors de ma jeunesse, j'ai pu aller au divin royaume sylvestre de *l'Équitable*, c'est là que j'ai pu trouver des réponses à mes questions. Là-bas j'ai pu y voir une immense forêt peuplée d'une exquise et magnifique faune et flore parfumée d'un doux arôme de début d'été... C'est dans mon entretiens avec Sylvar que j'ai pu avoir des réponses à ces mystères et je ne m'attendais à ni plus ni moins de la part de *l'Équitable*. L'histoire de son symbole est celle qui suivra, à jamais je m'en souviendrai et pour toujours je la répandrai...

Sylvar, le divin, l'équitable, le créateur, fut autrefois sujet à des passions humaines, à de folles sensations et à des sentiments purement honorables. Son nom était *Minerva*, longtemps appelée *Dame nature* et elle était la plus magnifique des femmes humaines. Sa beauté n'était égale qu'à son immense bonté, mais elle était aussi impulsive que la nature elle-même. Elle avait tout pour charmer le Dieu, absolument tout et c'est ce qui arriva. Sylvar passa des années et des années en sa compagnie, dans son divin royaume céleste. Ce fut les plus belles années de sa vie et c'est à ce moment qu'il apprit le plus sur les humains. Il se passionna pour elle et ils partageaient leurs sentiments, leurs activités et leurs besoins. Toutefois, il mit tant d'amour et tant de d'attention pour elle qu'il en négligea sa création, le peuple des fées. Ils eurent un enfant qu'ils nommèrent Trama, qui signifiait fils de la nature dans le langage féérique, mais c'est une autre histoire...

Après tant et tant d'années à vivre ensemble, alors que *le Divin* n'avait nul à craindre des âges, ce n'était pas le cas pour *Minerva*, qui vieillissait au fil du temps. Vint un jour où elle décéda, dû à la vieillesse. Sylvar pleura toutes les larmes de son corps, connu sous la saison de pluie et prit un temps énorme à faire son deuil. Chaotique et incapable de prendre en charge ses responsabilités dû à ses sentiments bouleversés, il resta inactif pendant une année entière, ne répondant plus du tout aux appels de ses serviteurs et de ses créations...

Ce n'est que l'année suivante qu'il reprit le contrôle de lui-même et qu'il enterra le cadavre, toujours inerte et sans la moindre trace de moisissure six pieds sous terre. Il reprit en main ses responsabilités et répondit aux appels de ses serviteurs, qui craignaient le pire, l'abandon.

Plusieurs années plus tard, un arbre vint à grandir au lieu où il avait enterré sa bien-aimée, le premier des arbres. Il grandit à une vitesse ahurissante jusqu'à ne plus en voir le sommet. Ses branches, énormes, atteignaient une taille démesurément grandes et disproportionnées et chacune de ses feuilles étaient au moins aussi grande qu'un

homme. De cet arbre naquît tous les autres arbres, qui sont connus pour être chacune des racines de l'Arbre de la vie, ainsi nommé par Sylvar. *L'Équitable* se donna lui-même comme devoir de tailler les branches de sa douce de façon à ce qu'elles soient toujours égales, en honneur de leur amour et des passions qu'ils eurent longtemps partagés. Plusieurs disent que c'est l'amour du *Divin* qui fit renaître *Dame nature* de la terre, alors que plusieurs croient plutôt que c'est la volonté de celle-ci à rester près de son amour pour l'éternité qui créa le phénomène.

On dit aussi que lorsqu'une fée meurt, elle va rejoindre l'Arbre de la vie et devient, à de rares occasions, l'un de ses fruits. Des légendes racontent que quiconque mangera l'un des fruits divins deviendra lui-même une fée, mais que les fruits peuvent aussi être mortel.

Voici l'histoire de l'arbre du *Divin*, mon entretiens avec lui aura porté ses fruits. De savoir que Sylvar porte en lui des émotions humaines qu'aucun autre Dieu ne pourrait posséder m'en rapproche et plus je me rapprocherai de mon Dieu, plus je serai apte à comprendre l'essence même de la création...

— *Ahriman*

~ ~ ~

### La fable des principes Sylvarois

*Alors que l'homme ne faisait que commencer à évoluer et qu'il explorait le monde peu à peu, les arbres, quant à eux, abondaient sur les terres. L'homme vint alors s'installer sur un continent qui lui était inconnu dans l'espoir de pouvoir y vivre paisiblement.*

*L'homme vint voir les arbres et leur demanda dans la plus grande politesse :*

**« Oh grand arbre, puis-je couper de votre magnifique bois afin de bâtir un abri pour ceux que j'aime et que je chéris ? »**

*L'arbre eut pour seule réponse :*

**« Bien sur ! De mon corps, je couvrirai ta famille entière contre les intempéries, je serai votre logis, je serai le berceau de vos nuits ! J'ai tenu les nids, alors je puis bien tenir les toits ! »**

*Alors l'homme, satisfait, coupa l'arbre à grand coups de hache et en fit une maison de bois qui servit d'abri pour toute sa famille.*

*Plusieurs mois plus tard, l'homme vint voir un autre arbre dans la forêt, s'adressant à lui dans toute la politesse possible, il lui demanda :*

**« Oh grand arbre, puis-je couper de votre magnifique bois afin de bâtir un navire pour naviguer les mers et découvrir les merveilles du monde ? »**

*L'arbre eut pour seule réponse :*

**« Bien sur ! Fais de moi un navire, homme, que je puisse découvrir les nouveaux horizons. Le navire sera pour moi un tombeau, car il m'arrachera à la terre, mais me fera visiter l'infini. Je ne regretterai pas le tombeau, car je n'ai aucune crainte de la mort, elle est de notre cycle après tout ! »**

*Alors l'homme, satisfait, coupa l'arbre à grand coup de hache et en fit un magnifique navire avec lequel il traversa la mer et revint pour l'hivers.*

*L'hivers maintenant tombé, l'homme alla voir un arbre à nouveau, lui demandant dans toute sa politesse :*

**« Oh grand arbre, puis-je couper de votre magnifique bois afin de réchauffer notre demeure pour survivre au rude hivers ? »**

*L'arbre eut pour seule réponse :*

**« Bien sur ! De bois, je viens de la terre, mais une fois en feu, je monte au ciel. Allez frapper, homme, afin que je puisse réchauffer votre demeure et ainsi préserver plusieurs vies au coût d'une seule ! »**

*Alors l'homme, satisfait, coupa l'arbre à grand coup de hache et réchauffa sa demeure pour l'hivers.*

*Une fois le printemps arrivé, il revint voir un arbre dans la forêt et lui demanda dans toute sa politesse :*

**« Oh grand arbre, puis-je couper de votre magnifique bois afin de construire une charrue pour cultiver cette riche terre et nourrir ma famille ? »**

*L'arbre eut pour seule réponse :*

**« Bien sur ! Je t'aiderai à cultiver la terre dont je suis issu, je ferai de cet infini étend brunâtre une contrée dorée où toi et ta famille pourrez vous nourrir ! »**

*Alors l'homme, satisfait, coupa l'arbre à grand coup de hache pour en faire timon de charrue, qu'il utilisa afin de faire prospérer la terre et semer les futures récoltes.*

*L'été maintenant arrivé, l'homme alla voir un arbre dans la forêt afin de lui demander dans toute sa politesse :*

**« Oh grand arbre, puis-je couper de votre magnifique bois pour en faire un gibet ? »**

*L'arbre eut pour seule réponse :*

**« Vas t'en, homme ! Fuis cette forêt, porteur de malheur ! Je suis de la vie, maléfique créature, fuis, ouvrier du trépas ! Vas t'en, bourreau, juge, homme ! Je porte le fruit mûr, non pas les têtes des vôtres ! Laisse-moi mes racines et laisse-moi mes branches ! Tu peux être sanglant, violent, brutal et dur, mais ne viens pas traîner tes cordes et tes chaînes ici pour te trouver un complice au milieu des grands chênes ! Jamais l'arbre n'acceptera de servir à tes crimes, homme ! Tes lois portent la nuit, je suis enfant du soleil, tu seras enfant des ténèbres ! Retourne à tes fêtes et tes jeux, multiplie les échafauds et les supplices ! Vivez et tuez entre deux fêtes les malheureux qui sont chargés de lourds fardeaux, mais moi, je ne mêle pas de spectre à mes rameaux ! »**

~~~

### **La fable de la liberté**

*Il vint un jour où, dans une immense forêt, vagabondait un loup solitaire, fort affamé qui n'avait de désir que pour la nourriture, à des instants où la nourriture était si dure à trouver dans une si vaste forêt, mais ô combien peu peuplée. Le loup, ne trouvant pas de quoi satisfaire sa panse, sortit au-delà des frontières de la forêt, là où le danger était plus que présent sur les terres appartenant aux hommes, pour se diriger vers l'élevage le plus près, où il espérait de tout cœur y retrouver mignons moutons à croquer.*

*Alors qu'il arrivait à la hauteur de son repas, il fût intercepté par un chien qui s'approcha à la hâte, lui criant de ne pas approcher davantage du troupeau. Le loup, intrigué, lui demanda avec mille façons :*

**« Que me vaut l'honneur, messire chien, ne me dites pas que je suis sur votre terrain de chasse, mon cher cousin ? »**

*Et le chien de lui répondre noblement :*

**« Certes non ! Je ne suis point sur mon terrain de chasse, je n'en ai guère besoin ! Mais je me dois de protéger ce troupeau au péril de ma vie. »**

*Le loup, davantage intrigué qu'au tout départ :*

**« Protéger un troupeau ? Vous devez certainement vous moquer de moi, messire chien ! Allons, cessons ces plaisanteries, nul ne peut survivre sans manger et vous voilà à me dire que vous renoncez à croquer ce qui semble être la seule nourriture mangeable ici ? »**

*Le chien, répondant fièrement :*

**« J'ai tout ce qu'il me faut pour vivre auprès des hommes. En échange de ce simple travail, je reçois davantage de nourriture que quiconque habitant dans la forêt comme un misérable, je suis aimé et reçois mille caresses, j'ai un endroit chaud et confortable où dormir, je m'en vois comblé monseigneur loup ! Vous devriez faire de même, votre vie serait bien plus agréable si vous viviez d'un échange de service ! »**

*Le loup, observant dès lors le majestueux chien qui avait tout l'air d'un chien qui vivait du luxe, accepta alors l'offre de celui-ci. Ils se dirigèrent donc tous les deux en direction de la demeure de l'homme, mais le loup s'arrêta à la vue du collier métallique qu'il avait négligé et que le chien portait à son cou.*

**« Et qu'est-ce donc cet anneau que seul l'homme peut forger autour de votre cou, messire chien ? »**

*Et le chien de répondre :*

**« Cela fait parti de l'échange de service, l'homme m'attache parfois pour me conserver près de lui, il craint que je ne le fuis. C'est un faible prix à payer en échange de toute la bonté qu'il m'offre, ne trouvez-vous pas ? »**

*Alors le loup, reculant de quelques pas pour s'éloigner du chien, parut fort offusqué de la réponse du chien. Il s'exclama :*

**« Je ne puis être d'accord avec de telles sottises ! La liberté n'est d'aucun prix, esclave de l'homme ! Vis de cette chaîne qui te serre le cou si tu le désires, mais ce n'est pas mon destin ! Ni la nourriture, ni le confort, ni le luxe et ni l'amour ne peut racheter la liberté que tu as perdu. Quant à moi, je préfère et de loin vivre tel un vagabond, un misérable, plutôt que de perdre ma liberté. Nous avons été créé libre, si les Dieux auraient voulu faire de nous des esclaves, nous serions nés avec de telles chaînes autour du cou. Je vous quitte donc à l'instant, messire chien. Vivez votre vie comme bon vous l'entendez, mais vous êtes bien plus misérable que n'importe qui, vous qui ne possédez pas même votre propre liberté. Quand à moi, je préfère mourir debout que de vivre à genoux ! »**

~~~

## Les Gouttes

*Ah ! Belles comme la nuit,  
Les Gouttes tombent, tombent,  
Sur mon visage, telles de douces larmes.*

*Le soleil de mon cœur, terni par l'absence de ma douce  
Ah ! Ce soleil, maudit soit-il !*

*La nuit elle seule me mérite, la nuit elle seule mérite la pluie  
Au clair de lune, tombent les Gouttes  
La magie du moment m'emportera  
Et à tout jamais, je pleurerai  
Je pleurerai, et mes larmes seront telles les Gouttes qui tombent,  
Qui tombent, ruisselantes sur mon triste visage*

*Que la féerie m'emporte !  
Que le clair de lune fasse briller la pluie !  
Et qu'à tout jamais je sombre, je sombre dans l'oubli*

*Ah ! Ma douce « Odette »,  
Pourquoi avoir ainsi sucé ce pour quoi mon cœur battait,  
Comme un Vampire se délecte du sang de ses victimes.*

*T'en es-tu délecté, Ô ma douce ?  
T'es-tu délecté de mes pleurs,  
Des Gouttes qui tombaient sur mon visage...*

—  *hriman*

~ ~ ~

## La fable du cycle de la vie

Autrefois, dit-on, vivait un peuple des neiges dans un immense royaume qu'ils avaient si gracieusement nommé « La forêt ». Ce peuple était entièrement composé d'animaux vénérant l'Équitable et était dirigé par un conseil des aînés, conseil qu'ils avaient eux-même formés et avaient élevé le Loup au-dessus des autres puisqu'ils croyaient ainsi régler leurs problèmes.

Toutefois, la forêt dans laquelle ils habitaient était devenu au fil du temps, le plus grand terrain de chasse jamais connu. L'homme arpentait ces terres tout l'hiver durant à la recherche d'animaux desquels ils pourraient se nourrir et s'abriter pendant la saison froide. Pour contrer à ce problème, le peuple avait une grande tradition : Pendant l'été, ils effectuaient un grand pèlerinage vers la plus haute montagne des

lieux, là où le sommet était recouvert de givre et où il était ardu de respirer, et ils faisaient une grande et longue cérémonie afin d'appeler la neige à leur forêt. La croyance se voulait que si le peuple n'effectuait pas ce pèlerinage, il n'y aurait guère de neige pendant l'hivers dans la forêt. Chose fort importante, puisque ces animaux dont le pelage était entièrement blanc comptait plus que tout sur la neige pour se camoufler des chasseurs.

C'est donc lors d'un début d'été que le conseil des aînés effectuait les derniers préparatifs pour le pèlerinage. Un grand Caribou blanc, fort âgé et guère en bonne santé, prit la parole :

**« Messieurs, il me fait grand mal de vous avouer que mon état ne s'améliore pas et va de moins en moins bien. J'attends donc la mort d'un pied ferme, mais je n'ai aucune envie d'effectuer ce pèlerinage. Je veux mourir seul, sans souffrir, dans le calme et non dans l'effort. »**

Tous étonnés de cette révélation puisque c'était la première fois qu'un des habitants de la forêt refusait de faire le pèlerinage, le Grand Loup de répondre, fort offusqué :

**« Mais si tu ne viens pas, tu condamnes notre peuple à périr lors de l'hiver ! Si tu ne viens pas, la neige ne tombera pas et notre peuple sera damné ! Ne trouves-tu pas que le haut de cette montagne serait la plus belle sépulture pour un grand caribou de ton calibre ? »**

Mais le Caribou refusa à nouveau, confirmant que le voyage ne ferait que l'affaiblir et le faire souffrir. Le Grand Loup, dans sa rage, condamna celui-ci à l'exil sans même consulter les autres membres du conseil. Personne n'osa le contredire et le caribou dû donc se résoudre à son châtement.

À peine trois cents pas de faits, le Caribou s'écroula sur le sol pour y achever le cycle de la vie sans les siens, n'ayant jeté qu'un dernier regard vers le royaume dans lequel il avait vécu depuis tant d'années et dans lequel il avait vu grandir toute la populace.

Le peuple commença donc son long pèlerinage et tout se passa pour le mieux, si bien qu'ils arrivèrent au sommet de la montagne en plein milieu de l'été et entamèrent déjà leur grande cérémonie.

Toutefois, ce soir là, il y eut une grande tempête et c'est avec empressement que le Lapin vint accourir pour parler au conseil des aînés pour leur faire part de la révélation qui suit :

**« Je crois que notre seigneur le Grand Loup est sombré dans la démence ! Je l'ai aperçu ce soir même, il était dans une grotte et il parlait seul ! »**

Le conseil des aînés n'en prit guère trop d'attention, malgré qu'inquiets de l'état du Grand Loup depuis le dernier conseil.

Mais cette soirée là, la vérité est que le Grand Loup avait eu une discussion avec Sylvar lui-même. L'Équitable était venu lui-même parler au Grand Loup pour lui faire part de son mécontentement face à son comportement envers le Caribou. Il l'avait



bien avertis cette soirée là, que s'il désirait recevoir le divin pardon, il devrait lui-même s'exiler du peuple dès l'instant, sans quoi la neige ne tomberait pas cet hiver.

Malgré tout, le Grand Loup était toujours présent avec son peuple en Automne, lors de leur pèlerinage pour retourner en leur terre natale et ancestrale. Tenant donc sa promesse malgré lui, l'Équitable ne fit pas tomber la neige cet hiver-ci et tous les animaux fuirent le lieu sacré pour trouver refuge ailleurs. Le Grand Loup voyant sa faute et n'ayant pas prit l'avertissement au sérieux, demanda l'ultime pardon à Sylvar pour avoir été d'une telle insolence.

L'équitable, dans sa grande bonté, lui dit alors qu'il ne lui accorderait son pardon que s'il faisait honneur au défunt Caribou en lui faisant une sépulture digne de ce nom.

Le Grand Loup ne tarda pas une seconde à accomplir son devoir, non pas seulement par-ce que Sylvar lui avait demandé, mais aussi par-ce qu'il sentait que c'était là son devoir, un sens moral. Il comprit dès lors l'importance du cycle de la vie, que tous et chacun doivent respecter et honorer. Il lui fit un effigie digne de ce nom sur lequel il était gravé :

*Oh grand Sylvar  
Donnez-moi la sérénité  
D'accepter les choses que je ne puis changer,  
Le courage de changer les choses que je peux  
Et la sagesse d'en connaître la différence.*

—Tom Markus

~ ~ ~

## Ahriman

Ce nom est fort connu chez les Sylvarois et ce, pour de bien nombreuses raisons. Malgré son passé nébuleux, il a toujours été un emblème et un symbole et les raisons n'en sont pas pour le moins vagues. C'est à la lueur de la vérité que son histoire sera ici racontée, afin que chacun approfondisse ses connaissances sur les histoires Sylvarois.

Au tout début, Sylvar créa cinq Fées qui seraient présentes pour guider toutes les autres. Ils furent nommés les Rois Fées et ils guidèrent leur peuple dans une harmonie totale. Chacun des Rois représentait une saison et chacun d'entre eux était rattaché à l'Arbre de vie (À l'exception du Gardien des saisons). Les Rois eurent de nombreux enfants avant de s'éteindre, mais leur nom est échappé à la mémoire. Seul Sylvar sait ce qu'il en est advenu.

Lorsque les Rois Fées eurent donnés leur dernier souffle de vie, tous en même temps, l'Arbre de la vie en fut grandement affecté et il se brisa. Malgré toute attente, de sa

destruction était né Ahriman l'unique. Alors que la vie de chacune des fées est reliée à l'Arbre de la vie, elles ne s'éteignirent pas. On eût tôt dit de croire que Ahriman était la représentation même de Sylvar et qu'il était l'essence de l'arbre. Les aînés des Rois Fées d'autrefois prirent la place de leur Père pour guider leur peuple.

**Thessalonir** devînt le Roi Fée du Printemps

**Absalom** devînt le Roi Fée de l'Automne

**Perlevauss** devînt le Roi Fée de l'Été

**Maltighar** devînt le Roi Fée de l'Hiver

**Glindel** devînt le Roi Fée des Gardiens des saisons.

Ahriman décida dès lors qu'il vaudrait mieux pour lui d'être dans le monde des hommes pour veiller à ce que tout se déroule bien et il amena Glindel avec lui, pour qu'il devienne le Gardien des deux mondes et des saisons. À son passage vers le monde des hommes, Ahriman se sépara involontairement en **Quatre** et ainsi sa puissance fût divisée. On connut alors Ahriman le jeune représentant le Printemps et le renouveau, Ahriman l'adulte représentant l'Été et la vivacité, Ahriman le vieux représentant l'Automne et la sagesse et Ahriman le mort, représentant l'Hiver et le calme.

Les Quatre furent alors connus sous la forme de Druides et ils seraient présents pour guider les hommes de la même façon que les Rois Fées guidaient les fées dans l'autre monde. Ils rassemblèrent ainsi les Sylvarois et les instruisirent de façon à en faire le portait précis de ce qu'étaient les Fées, une gigantesque communauté que l'on pourrait facilement nommer une famille.

Mais un jour vînt où l'empire des hommes devenait de plus en plus grand et les terres où s'étaient installés les Druides furent bientôt envahies de colons Tempussiens. N'y voyant pas de problèmes, ils les laissèrent s'installer. Malgré tout, ne voyant pas de limites à leur expansion, l'empire s'appropriait bientôt les terres sauvages où habitaient les Sylvarois connus de cette époque et l'arrivée de Narzulléens ne faisait qu'aggraver leur désir de s'étendre et d'être plus fort. Limitant ainsi les Sylvarois par leurs pensées égoïstes, les Druides décidèrent un jour d'aller à leur rencontre pour parlementer et établir des compromis. Les conclusions en furent hâtives et les Druides furent très rapidement renvoyés dans leurs terres sans ménagement, ce qu'ils prirent comme une grave insulte envers leur peuple.

Puisque aucun compromis n'était possible avec un empire têtu et aveuglé, alors ils se devaient d'obtenir leurs droits et leur liberté par la force. C'est alors que les plus dévastatrices catastrophes se déchaînèrent sur l'Empire Tempussien. Les tempêtes faisaient rages, les tremblements de terres s'accumulaient et les fortifications se détruisaient à une allure inimaginable. Les Druides, malgré tout, leur laissèrent du répit entre chaque assauts pour qu'ils comprennent le message.

Mais au même moment, alors que la guerre faisait rage dans le monde des fées pour exterminer les puissances démoniaques, Maltighar fut vaincu et achevé par le Prince démoniaque Melzarion, seigneur de l'enfer. À sa mort fut attribuée le soudain extrait de rage et de démence qui envahit Ahriman le mort ainsi que la quasi extinction des fées de l'hiver. Dès cet instant, l'hiver devint gris et sombre. Les trois autres Ahriman durent déployer de grands efforts pour arrêter leur semblable dans sa démence et le

ramener à ses esprits, mais jamais plus il ne fut le même. Il semblait avoir perdu ses pouvoirs tout autant que ses principes moraux et devint très désagréable. Ahriman ayant ainsi perdu le quart de sa force avec l'abandon de la mort, ses foudres n'avaient plus du tout la même intensité ni la même ardeur.

Bientôt furent envoyé un dénommé Archibald Tempussius, le plus grand pourfendeur du mal que l'Empire Tempussien n'ait jamais connu, pour en finir avec cette menace qui s'attaquait aux leurs. Face aux Druides, Archibald livra un combat sans merci et réussit après acharnement à les enfermer tous dans des pierres de puissances connues sous le nom des « Gouttes d'eau ».

Ils restèrent ainsi enfermés pendant des siècles et des siècles et les Gouttes furent dispersés dans l'espoir que jamais elles ne seraient retrouvées jusqu'à ce qu'un fervent Sylvarois du nom de Archibol Millesfruits libère Ahriman le vieux après avoir trouvé sa Goutte. Ahriman l'adulte et Ahriman le jeune furent plus tard libérés grâce aux exploits de nombreux Sylvarois mieux connus sous le nom de « La meute ». Quant à lui, Ahriman le mort fut oublié et disparut dans sa démence aux yeux des autres hommes, ce dont les autres Ahriman ne se plaignirent pas. Il en reste que tant que Ahriman le mort n'aura pas été ramené à la raison, jamais plus Ahriman ne pourrait redevenir l'unique ni même retrouver la totalité de ses pouvoirs.

Voici donc les plus grandes lignes de la vie nébuleuse d'Ahriman qui se dévoua à rassembler le peuple Sylvarois et les guider.

~ ~ ~

## **Le fils de Sylvar**

Né d'une union qui ne se devait pas d'exister en premier lieu, on raconte qu'il fût engendré par Sylvar lui-même, l'Équitable, avec comme compagne sa seule et unique femme avant son décès : Celle que l'on appelait Dame Nature. Alors que Sylvar était un Dieu et que Dame Nature était tout à fait humaine, leur fils n'eut d'autres possibilités que d'être à moitié mortel et à moitié divin. C'est ainsi qu'est né le fils de la nature, le fils équitable, le premier de son espèce, le premier de sa lignée de demi Dieux : Trama.

Trama, dès sa naissance était doté d'une énorme beauté qui n'avait jamais été vue auparavant. Dépassant et de loin la beauté des anges de Tempus et celle des Fées, il avait été gratifié de nombreux dons divins et de tous les sentiments humains : Un être parfait disait-on. Il faisait de toute évidence la fierté de son Père et de sa mère. De nombreux Dieux tentèrent par tous les moyens de recréer des êtres aussi parfaits, mais aucun ne réussit à égaler le prestige dont Trama était doté. Il était unique, véritable et surtout digne de son Père et de son essence divine.

Nul ne pouvait vraiment contester son charme et sa beauté, de tel qu'un bon jour, Trama développa une certaine arrogance et un surplus de narcissisme qui commençait à déplaire à plusieurs. Cet excédent n'était pas la bienvenue et la jalousie commençait

à se faire sentir. C'est alors que Narzull s'approcha et vînt le voir un bon jour et qu'il lui fit remarquer que certes, sa beauté était d'une grande prestance et inégalée, mais qu'elle le serait bien plus s'il plongeait sa tête dans le fleuve d'eau interdite, l'eau qu'aucun homme ne devrait approcher de tout son vivant. Il lui raconta que par le passé, Sylvar lui-même y était plongé et qu'il y avait découvert de nombreux secrets, de même qu'il était préférable de ne pas lui en parler.

Trama, fort intéressé de par cette remarque alla tout droit élaborer toutes les démarches. Ayant retenu fortement de son père, les lois ne lui étaient, semblerait-il, non destinées. Ce que son père n'avait pas et qui l'empêchait d'être blâmé pour cette idéologie, c'est la curiosité des hommes qui résidait dans le cœur de Trama. Après un bon moment, il se dirigea vers le fleuve d'eau interdite, le fleuve des morts ; L'abysses.

Voyant l'étendue d'eau noirâtre et non chaleureuse, il hésita un moment, mais finit par y plonger sa tête dans l'espoir d'y voir un quelconque signe. Du haut du ciel, sans qu'il ne puisse l'apercevoir, s'était approché une figure angélique qu'il n'avait jamais vu auparavant, mais qui était maître en ces lieux. L'ange déchu, Dramadrix, vînt presser sur le crâne de Trama dans l'espoir de le noyer, sa poigne était d'une puissance exceptionnelle. Le demi Dieu sentit alors l'atroce brûlure du touché de la mort, il sentit que sa tête plongée dans l'eau, liée avec la poigne du démon, lui faisait exploser le crâne. Il se débattit faiblement, dans des mouvements inutiles alors que le Seigneur de la mort se régalaient du supplice et dévorait peu à peu son âme ; Aucun vivant n'avait le droit de toucher le fleuve de la mort et ce n'était pas sans raison.

Alors que Trama frôlait la mort, on dit qu'une rage immense s'empara de lui. Il sentit monter en lui toute la rage du monde, celle des vivants comme des morts. Il s'abreuva de cette rage et dans un ultime effort, releva sa tête sans le moindre mal, malgré la forte poigne de Dramadrix.

Ainsi sauvé d'une mort certaine, il eut à peine le temps de se voir dans le reflet de l'eau comme une glace sombre. Son visage était complètement défiguré, il avait perdu toute la beauté dont il avait bénéficié dès sa naissance, le cadeau divin qui brillait en lui et lui donnait toute sa prestance. La rage qu'il avait sentit monter en lui dans le lac refit surface sans qu'il ne puisse la contrôler. Dans un excès, il empoigna l'ange de la mort avec une telle force, une telle facilité, il se sentait comme s'il avait soudain grandit d'une dizaine de mètres tellement le démon semblait à présent petit. Il le plongea en entier dans l'eau sombre et il ne délaissa pas sa poigne, encore bien trop choqué de ce qui venait de lui arriver : Le prochain serait celui qui lui avait donné cette idée.

Lorsqu'il le ressortit, Dramadrix était encore plus horrible que lui, son corps au complet était meurtri et ses ailes étaient horriblement décharnées. Il le laissa sur la rive du fleuve qui lui était si précieux et s'éclipsa chez son père pour lui raconter ce qui s'était produit. Sylvar tenta bien que mal de raisonner son fils et de l'empêcher d'écouter son désir de vengeance, s'attaquer à Narzull était purement de la folie pour le demi-Dieu.

Trama n'en démordit pas, mais il écouta tout de même en partie son père. Plutôt que de s'en prendre directement à Narzull, il trouva le moyen de lui nuire au plus haut point. Il révéla l'emplacement du trésor sacré de Tempus, sans son consentement, à

l'un des plus pieux du Dieu de la justice : Archibald Tempussius. Dans l'espoir que celui-ci utiliserait le trésor pour purger des milliers et peut-être même éradiquer toute trace Narzuléenne de la surface du monde.

Archibald Tempussius utilisa comme prévu le trésor pour éliminer un grand nombre de Narzuléens, mais il tomba sur un obstacle d'une puissance qui lui était similaire : Un dénommé Alazim, prétendu prophète de Narzull. Le combat fût rage longtemps avant que les intérêts d'Archibald soient détournés : Il utilisa le trésor sacré pour enfermer Ahriman dans les gouttes d'eau.

Trama fut fortement réprimandé par son propre père, par Tempus et par Narzull. Il fut accusé d'avoir détruit l'équilibre du monde et pour se justifier, il exprima son idée comme quoi le monde était dénué de tout équilibre et justice, que tout n'était que des idéaux en appuyant que s'il y avait vraiment un équilibre sur le monde, jamais il n'aurait subi un tel châtement.

Fou de rage, les Dieux le condamnèrent à l'exil divin et l'envoyèrent sur terre pour qu'il y subisse sa peine. Dès lors, Trama avait fait son choix. La rage qu'il avait découvert lorsqu'il avait passé à un cheveu de la mort deviendrait dorénavant sa force, une force que personne ne pourrait égaler. Il décida qu'il deviendrait le patron de tous ceux qui aspiraient à la force, ceux qui utilisaient la rage. Il devint patron de l'instinct et sur terre, il put rallier à sa cause les animaux, les goblinoïdes, de nombreuses tribus sauvages et créatures.

Sylvar observa son fils évoluer au sein des mortels, son fils qu'il ne reconnaissait plus désormais. Malgré ce qui les avaient séparé, il y eut toujours une certaine forme de respect entre eux et jamais ils ne se nuirent. On dit que Sylvar pardonna à Trama sa faute, mais que le demi-Dieu avait lui-même décidé de rester sur terre, là où il était Roi.