

Textes chantristes

Il est dit qu'au milieu de l'Ère des ténèbres, lorsque les garous terrorisaient Féelden en nombres tels qu'ils confinaient chez lui tout fermier, un chien devant sa porte, un puissant iarl des tribus alamarri se fit fort de mettre un terme à cette menace. Il affirmait que les loups-garous utilisaient la sombre forêt bordant au sud la vallée de Féelden - forêt à laquelle son comté était attendant - pour lancer leurs assauts nocturnes sur l'humanité.

20 années durant, ce iarl sonda les entrailles de la forêt à la tête d'une armée de guerriers et de chiens. Dans sa quête des garous, il extermina non seulement tous les loups qu'il rencontrait, mais aussi tous les Chasinds, sauvages de la forêt, prétextant que chacun pouvait renfermer un démon et donc être un garou déguisé. 20 années durant, la forêt retentit de hurlements et les rivières charrièrent le sang.

Les récits affirment qu'une vieille femme chasind, trouvant ses enfants passés par le fer du iarl, se jeta à son tour sur son fer tout en maudissant son nom. De la terre où coula son sang, une brume s'éleva alors, qui se répandit jusqu'à envelopper toute la forêt. L'armée du iarl perdit son chemin et, selon les versions du récit, y mourut ou continue aujourd'hui encore à y errer. Les ruines de son comté se dressent encore, peuplées par les fantômes des femmes qui attendent à jamais le retour de leur époux.

La forêt dont fait état la légende est bien sûr celle de Korcari. Comme le veut l'adage, cette grande forêt du sud a inspiré autant de légendes qu'elle compte d'ombres. Les Chasinds en ont fait leur foyer depuis que l'humanité a posé pied en ces lieux, et les terres sauvages s'étendent à perte de vue vers le sud, défiant les cartographes. Les brumes dissimulent de vastes étendues glacées, bordées de montagnes couronnées de neige. C'est là une terre trop froide pour que l'homme y survive ; pourtant, les Chasinds parviennent tant bien que mal à y habiter et font état d'horreurs que les habitants des basses terres ne sauraient imaginer.

Pour la plupart, ce sont les terres sauvages de Korcari qui définissent la limite de Féelden. Passé les grands arbres, les marais et les monstres, il n'est rien d'autre.

--Extrait de la "Terre des sauvages" de Mère Ailis, érudite chantriste, 9:18 du dragon.

Dumat, dragon du silence.
Zazikel, dragon du chaos.
Toth, dragon du feu.
Andoral, dragon des esclaves.
Urthèmiel, dragon de la beauté.
Razikaal, dragon du mystère.
Lusacan, dragon de la nuit.

Il y eut sept Anciens dieux, de grands dragons ailés que l'on disait maîtres de tout le monde antique. La Chantrie maintient qu'ils sont responsables du péché originel, qu'ils détournèrent par la ruse l'humanité de son véritable créateur. L'homme vit sa foi vaciller et le Créateur se détourna du monde, non sans avoir au préalable châtié les Anciens dieux en les emprisonnant à jamais sous terre.

Les érudits estiment que les Anciens dieux ont réellement existé, mais la plupart pensent qu'il s'agissait de véritables dragons, d'anciens dragons-sires d'une puissance sans commune mesure, assez impressionnants pour pousser des peuplades entières à les vénérer. Certains prétendent même que le sommeil de ces dragons est dû à une forme d'hibernation, non au courroux du Créateur.

Quoi qu'il en soit, la légende maintient que même dans leur prison souterraine, les Anciens dieux étaient capables de chuchoter à l'oreille des hommes. L'archonte Thalsien, premier des inquisiteurs, qui affirmait avoir contacté l'Ancien dieu Dumat, se servit de la magie du sang que Dumat lui avait enseignée pour atteindre un pouvoir sans égal en Tévinter et se proclamer souverain d'un empire. En contrepartie, il établit les premiers temples dédiés aux Anciens dieux et partout, les dragons devinrent synonymes de pouvoir impérial.

À ce jour, quatre des Anciens dieux seraient devenus les archidémons corrompus des Enclins passés. Dumat, le premier et le plus terrible, fut vaincu à la bataille des Champs silencieux, Zazikel tomba à celle d'Osterburg, Toth à la bataille de Montvenaise ; Andoral, enfin, fut occis par Garahel, le légendaire Garde des ombres, durant la bataille d'Acélie. Il aura fallu aux érudits des années de débats pour identifier les archidémons ; aujourd'hui encore, il est difficile de savoir si les archidémons étaient réellement les Anciens

dieux et non de simples dragons. Le seul fait avéré est que les engeances les recherchent sous terre. Si ce sont bien les Anciens dieux, comme le pensent de nombreux érudits, alors il ne reste plus que trois Enclins. Mais quand tous auront pris leur essor et trépassé, qu'adviendra-t-il ? Les Enclins cesseront-ils définitivement ? L'humanité obtiendra-t-elle enfin le pardon du Créateur ? Seul l'avenir nous le dira.

--Tiré de la *"Deuxième venue des Anciens dieux"* de sœur Marie, érudite chanziste, 8:50 des bontés.

Pour la majorité des honnêtes gens, les détails de notre calendrier n'ont guère d'importance et ne leur servent qu'à savoir quand auront lieu les Chavandes, quand il faut s'attendre à ce qu'il neige et quand les récoltes doivent prendre fin. La nomenclature des années n'est utile qu'aux historiens et aux percepteurs ; d'ailleurs, rares sont ceux qui pourraient dire pourquoi notre ère actuelle est celle du dragon.

Nous sommes en 9:30 du dragon, trentième année de la neuvième ère depuis le couronnement de la première Divine chanziste.

Chaque ère dure précisément 100 ans et le nom de la suivante est choisi lors de la 99e année. Les érudits de Val Royeaux conseillent alors la chanzie selon les augures qu'ils ont observés et les autorités chanzistes délibèrent des mois durant sur ces recherches, avant que la Divine n'annonce le nom de l'ère imminente. Il s'agit, dit-on, d'un présage de ce que sera le sort de Thédas au cours du siècle suivant.

L'ère actuelle ne devait pas être celle du dragon. Dans les derniers mois de l'ère des bontés, la chanzie se préparait à annoncer l'ère du soleil, symbole de l'Empire orlésien en pleine expansion dans le sud de Thédas et contrôlait à la fois Féelden et l'actuel Névarra. Ce devait être la reconnaissance de la gloire impériale orlésienne.

Mais à la veille de la bataille de la Dane, point critique de la rébellion en Féelden, un singulier évènement se produisit : un dragon-sire prit son essor, semant la dévastation sur son passage. L'on croyait ces créatures pour ainsi dire étientes depuis les chasses aux dragons du Névarra, et selon les témoignages, la vue de cet immense animal qui prenait son envol des Dorsales de givre était aussi majestueuse que terrifiante. Tandis qu'il mettait à sac la contrée en quête de nourriture, Divine Faustine II prononça brusquement l'ère du dragon.

Certains y ont vu un soutien à Orlais dans la bataille contre Féelden, car le dragon est l'une des armes du blason des Dufayel dont est issu le roi Meghren, le "roi usurpateur" de Féelden. Que ce fût ou non le cas, le dragon porta son carnage du côté orlésien des Dorsales de givre, où il fit des centaines de victimes et en contraignit des milliers d'autres à fuir vers la côte septentrionale. Les rebelles féeldiens remportèrent la bataille de la Dane, ce qui leur vaudrait leur indépendance.

Beaucoup estiment donc que ce nom est annonciateur de changements violents et radicaux qui affecteront l'ensemble de Thédas. cela reste à voir.

--Tiré du *"Théologien studieux"* de frère Genitivi, érudit chanziste, 9:25 du dragon.

"Un détachement au complet, anéanti par une seule créature. Je me suis d'abord refusé à le croire, votre Perfection, mais il faut nous rendre à l'évidence. Les témoignages du seul survivant, pour erratiques qu'ils puissent paraître... font état d'autre chose qu'un simple squelette. La description des dons de cette créature rejoignait avec une effrayante précision celle qu'en avaient faite nos frères de Marnus Pell, il y a près d'un siècle : des hommes entraînés dans les airs pour aller s'empaler sur l'épée de la créature, des attaques si rapides qu'elle parvenait à assaillir plusieurs adversaires simultanément. Non, votre Perfection, ce que nous avons là, il convient de l'appeler par son nom : revenant."

--Tiré d'une lettre à Divine Amara III, 5:71 des exaltés.

Jadis existait sur la côte de la Mer d'écume un minuscule village de pêcheurs dont l'Empire tévintide réduisit les habitants en esclavage et les vendit sur les marchés de Minrathie, en n'épargnant que vieillards et infirmes. Parmi les captifs, la jeune enfant Andrasté.

Elle grandit donc esclave en une contrée lointaine, puis un jour parvint à s'échapper et entreprit seule le long et périlleux voyage pour retourner en sa terre natale. D'esclave, elle devint femme d'un seigneur alamarri.

Chaque jour, elle élevait aux dieux un chant pour les implorer d'aider les siens, restés esclaves à Tévinter. Les faux dieux des montagnes et des vents ne daignaient pas lui répondre, mais le dieu véritable vint à elle.

Le Créateur parla. Il lui montra tout ce qu'Il avait fabriqué de Sa main : l'Immatériel et le monde et toutes les créatures qui les peuplaient. Il lui fit voir que les hommes L'avaient oublié, qu'ils adoraient idoles muettes et démons, et qu'Il les avait abandonnés à leur sort. Mais sa voix Lui était parvenue et L'avait à ce point ravi qu'Il lui offrait un place à Ses côtés, en souveraine de la création.

Mais Andrasté ne pouvait se résoudre à abandonner son peuple.

Elle supplia le Créateur de revenir parmi Ses enfants, de les sauver du cruel Empire tévintide. À contrecœur, le Créateur accepta de donner à l'homme une seconde chance.

Andrasté s'en retourna auprès de Maférath, son époux, et lui répéta tout ce que le Créateur lui avait révélé. Ensemble, ils rallièrent les Alamarri et marchèrent sur les seigneurs-mages de l'Empire, le Créateur à leurs côtés.

L'épée du Créateur était la création elle-même : feu et inondation, famine et tremblement de terre. Partout où ils allaient, Andrasté répandait la bonne parole du Créateur et les disciples d'Andrasté se faisaient de plus en plus nombreux, jusqu'à devenir une véritable marée qui se déversa sur l'Empire. Mais lorsque Maférath s'aperçut que toute l'attention était portée sur Andrasté, le serpent de la jalousie enserra son cœur.

Enfin, les armées d'Andrasté et de Maférath parvinrent aux portes de Minrathie, mais Andrasté n'était pas avec eux.

En effet, Maférath avait livré en secret Andrasté aux Tévintides ; en contrepartie, l'archonte lui donnait toutes les terres au sud de la Mer d'écume.

Ainsi donc, devant toutes les armées alamarri et tévintides, Andrasté fut attachée sur un bûcher et brûlée vive tandis que son époux ici-bas faisait détourner les yeux de son armée, car son cœur avait été dévoré. Mais en contemplant le bûcher, l'archonte fut pris de pitié pour Andrasté. Il dégaina son épée et lui offrit la miséricorde d'une mort rapide.

Le Créateur pleura la mort de Sa bien-aimée, maudit Maférath, maudit la trahison de l'humanité et se détourna à nouveau de Sa création en n'emmenant avec lui qu'Andrasté. Depuis lors, notre Dame siège à Ses côtés et l'exhorte inlassablement à avoir pitié de Ses enfants.

--Tiré des *"Sermons de Justinia II"*.

D'aucuns prétendent que la Chantrie est pareille ailleurs qu'ici, que la Divine de Val Royeaux règne sans partage aux yeux du Créateur et que nul en Thédas n'en a jamais douté.

Ne les croyez pas.

"La magie doit servir l'homme, et non l'asservir" : ce deuxième commandement du Créateur n'a jamais revêtu le même sens dans l'ancien Empire tévintide que dans le reste du monde. Pour la Chantrie locale, il fallait comprendre que les mages ne doivent pas contrôler l'esprit d'autrui et s'efforcer en toute chose de mettre leur magie au service des souverains. Lorsque les prêtresses tévintides modifièrent le Cantique de la Lumière pour refléter cette interprétation du commandement, la Divine de Val Royeaux leur ordonna de s'en tenir au Cantique d'origine. Elles refusèrent, prétextant la déchéance de Val Royeaux ; en l'an 4:87 des tours, après une escalade constante du conflit, la Chantrie tévintide élut à sa tête un dirigeant "légitime et non corrompu", un homme et de surcroît l'un des membres les plus influents du Cercle des mages tévintide : le Divin Valhail. Inutile de dire que la simple existence de ce "Divin noir" passa pour un blasphème hors des frontières de Tévinter.

Après quatre Marches exaltées pour venir à bout de ces "rebelles", la Chantrie de Val Royeaux n'était parvenue qu'à entériner la séparation. Si les préceptes de la Chantrie impériale sont identiques dans les grandes lignes à ceux de la Chantrie traditionnelle, ils répriment moins la magie et cautionne les prêtres masculins. C'est aujourd'hui le Cercle des mages qui gouverne directement Tévinter, depuis qu'en 7:34 des tempêtes, l'archonte Nomaran fut élu directement parmi les rangs des enchanteurs, sous un tonnerre d'applaudissements de la populace, et ce malgré les anciennes règles qui interdisaient aux mages de se mêler de politique. En l'espace d'un siècle, les véritables souverains des diverses maisons impériales - les mages - assumèrent leur place ouvertement au sein du gouvernement. Le Divin impérial continue à être nommé parmi les Premiers enchanteurs et endosse le double manteau de Divin et de Grand enchanteur.

Aux yeux de tout chantriste non tévintide, c'est là une suprême hérésie, un retour à l'ère des inquisiteurs qui nous a valu les Enclins. Mais le fait est que l'Empire tévintide, laissé à la merci des terribles Qunari, est parvenu à survivre. Tôt ou tard, les hostilités reprendront entre le Divin noir et la prétendue "Divine blanche".

--Extrait des "Edits du Divin noir" de père David le Qarinien, 8:11 des bontés.

Il a été demandé : "que sont les maléficiens ? Comment les reconnaître ?" Cette question m'a troublée tout autant que vous. C'est en quête de la sagesse du Créateur que vous venez à moi, mais seule notre sainte Andrasté a jamais vu son cœur. J'ai donc fait comme le font tous les mortels et cherché les réponses dans les paroles de Sa prophétesse. Là, mon âme troublée a trouvé le réconfort.

Car ne nous a-t-elle pas enseigné : "la magie doit servir l'homme, et non l'asservir" ? Aussi, je vous le dis, celui qui de la magie domine l'esprit et le cœur d'autrui transgresse la loi du Créateur.

Notre Dame a dit également : "qui sème le confit et nuit au moindre de Ses enfants sans y avoir été contraint, celui-là est maudit par le Créateur". Il ne peut donc exister de doute : la magie qui pour être assouvie doit nuire à autrui, se gorger de son sang, cette magie est maudite par le Créateur.

Les mages qui honorent le Créateur et sont garants de Ses lois, nous les accueillons en frères et en sœurs. Ceux qui rejettent les lois du Créateur et les mots de Sa prophétesse sont des apostats. Seul l'ostracisme et la plus grande sévérité sont de mise face à eux.

--Tiré des "Sermons de Justinia I".

Ceux qui s'opposeront à toi
Connaîtront le courroux des cieux.
Champ et forêt brûleront,
Les mers viendront les engloutir,
Le vent arrachera leur nation
À leur repos terrestre,
La foudre s'abattra du ciel.
Ils imploreront leurs faux dieux
Et n'auront que silence.

--"Andrasté" 7:19.