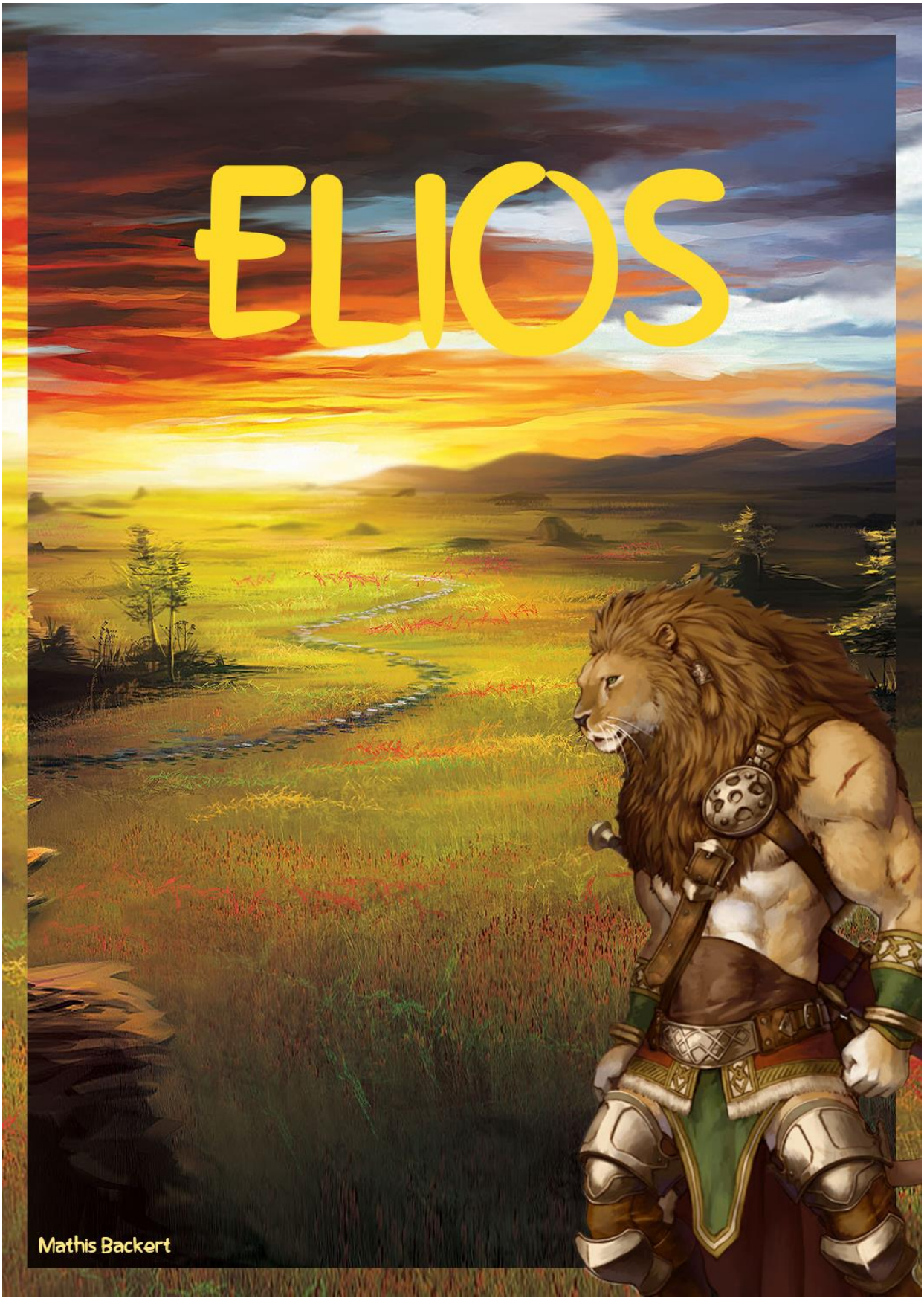

ELIOS
Mathis Backert

ELIOS

Ici, les habitants l'appellent Zol. En réalité il s'appelle Elios, dieu du jour et du soleil. Il réside dans un village nommé le Pic du lion situé sur l'île de l'Est et peuplé par les Gruuls, un peuple d'humanoïdes lions qui furent conquérants pendant des siècles. Aujourd'hui ce peuple est des plus pacifistes mais tache de ne pas oublier son passé de guerriers. Cette race fut quasiment exterminée durant la Guerre de la Nuit Éternelle. Elios, dieu du soleil se cache parmi eux afin de les aider à se reconstruire mais surtout pour se cacher de Nyx, dieu de la nuit et de la lune.

Un beau jour, Elios se rend compte qu'un mal invisible plane sur son petit village. Etant le seul à sentir cette atmosphère pesante, il décide d'enquêter seul afin de ne pas inquiéter les habitants de son village. Ce qu'il découvre dans les plaines inexplorées de l'île risque de bouleverser le quotidien calme de l'île.

Première partie :
Une journée différente

Ce matin, le soleil brillait différemment. Personne ne semblait le remarquer, sauf lui… Elios. Lui, le dieu du Jour et du Soleil, l'envoyé d'Om'nomath, Titan du feu et dieu de la Mort et du Sang, personnification du Feu. Lui qui s'était réfugié au Pic du lion, un village situé sur l'île de l'est, peuplé par les Gruuls. On dit de cette celle-ci que c'est l'île la plus à l'est, en tout cas selon les rares cartes ou elle apparait. Elle fut le point de repli des survivants Gruuls qui fuirent le combat où tous leurs autres semblables furent exterminés. On dit aussi que ce lieu est à un endroit qui allonge les jours de deux heures. Cela transforme alors le mode de vie des résidents qui décalent les repas et leur laissent de quoi faire plus de choses sous la lumière du soleil. Elios lui-même ne sait si ces jours longs sont dus à sa présence ou juste à l'emplacement de l'île. Quoi qu'il en soit, le soleil de ce jour brillait différemment.

***

Après le repas, l'envoyé voulut quitter le village en direction du nord du village. C'est de là qu'il sentait le plus cette présence malveillante, une présence nul semblable à aucun Gruul ni aucun animal aussi gros soit-il. Cette présence, c'était de la magie. Pendant qu'Elios observait les plaines à l'arrière du village, un Gruul nommé Karados le vaillant vint à sa rencontre. Que regardes-tu lui disait-il. Ce à quoi Elios, Zol de son nom Gruul, répondit qu'il ne cherchait qu'à se changer les idées. Perspicace, Karados lui assura qu'en cas de problème il pouvait compter sur lui et ses frères. L'assurance dans sa voix prouvait le profond respect que la race Gruul avait pour ce dieu qui pourtant n'avait pas fait tant que cela pour eux.

Bien qu'il ait une apparence humaine, Zol a été adopté par les Gruuls lorsqu'il leur permit de découvrir l'île de l'est. Au plus bas, les Gruuls fuyant le combat la queue entre les pattes, battus à plat de couture par leur ennemis des Terres du Centre vinrent d'abord se réfugier auprès d'une église vénérant le titan du feu Om'nomath. Ils le prièrent de leur envoyer de l'aide, suite à cela, le titan rappela son envoyé, Elios, du combat et lui ordonna de permettre la survie de cette race de conquérants. La guerre avait de toute évidence été emporté par le dieu Nyx et rester au combat ne servait plus qu'à sauver le peu d'honneur qu'il restait aux envahisseurs, en vain… Zol, de son nom Gruul signifiant sauveur ou encore refuge, se mit en tête d'exiler cette race afin de la protéger. Ce nom lui avait été donné par les Gruuls lorsqu'il apparut à eux à leur sortir de l'église. Aucun d'eux ne soupçonnait le fait que Zol soit en fait Elios, qui a pourtant combattu à leur côté durant la guerre. Les survivants ne devaient pas être les Gruuls qui furent en première ligne face à la Congrégation de la Nuit. Pour l'éxil de la race guerrière, le dieu connaissait une île méconnue du grand public. Celle-ci avait été le lieu de son apparition.

Autrefois pêcheur solitaire né d'une mère bannie de l'Archipel de Saphir pour une raison qu'il n'a jamais connu, il avait découvert ses pouvoirs seul en même temps qu'il découvrait la chasse. Suite à cela, le titan du feu Om'nomath pu facilement le trouver. Un envoyé nait bébé comme n'importe quelle race, puis, une fois qu'il a découvert ses pouvoirs, est alors remarqué s'il les utilise assez par le ou les titans géniteurs de cet envoyé. C'est lors de ses 17 ans qu'il fût envoyé pour La Guerre de la Nuit Éternelle.

Après avoir trouvé un bateau assez grand pour accueillir la cinquantaine de Gruuls, ils débarquèrent devant la hutte ou Elios avait passé son enfance.

***

Une fois Karados retourné dans le village, Elios entreprit d'aller découvrir la source de cette magie. Après avoir parcouru un bon kilomètre à pied, Elios qui ne montrais que très rarement ses pouvoirs, put enfin appeler son destrier : Solar.

Solar était un cheval aux allures de pégase qui descend du soleil lorsque son maitre l'appelle. C'est un jour ou le dieu du soleil fut coincé dans un ravin lors d'une bataille qu'il appela à l'aide en pensant ne pas en recevoir, que Solar est arrivé du ciel pour l'aider. Tant que le soleil était présent, Elios se sentait presque invincible.

Après plusieurs heures de chevauchée, Elios trouva finalement un village qui semblait désert depuis longtemps. Les maisons étaient tombées en ruine et la poussière recouvrait tout. L'herbe avait envahi les rez-de-chaussée et les seules maisons qui restaient debout menaçaient à tout moment de tomber. La présence magique était proche maintenant, Elios en était sur maintenant, un rituel ou une invocation se réalisait quelque part dans ce village. Aussi petit soit-il, Elios ne trouva rien. Aucune trace de magie, même infime. La présence était pourtant maintenant assez puissante pour penser que c'était un portail qui était en train d'être ouvert quelque part ici. Un portail pour quoi ? Pour qui ? Il n'en avait aucune idée. Soudain le dieu en prenant du recul se rendit comte qu'à force de chercher des traces magiques il avait omis de chercher ce qui pouvait trahir la présence de quelqu'un dans le village. Dans une petite maison presque écroulée gisait un petit tas de buches. Un indice pourtant trouvable même par le pire des chasseurs était là. Encore chaud de la veille, à côté du feu était posé une carte montrant l'Archipel de saphir ainsi qu'un chemin qui permettait de contourner un massif rocheux afin d'arriver sur une île. Cette île c'était l'île de l'est. Qui aurait pu trouver une carte menant à cette île ?

Elios ne s'était jamais posé la question mais d'autres personnes avaient sûrement du habiter cette île avant lui et sa mère. Comment aurait-elle su se rendre sur cette île autrement ? Personne ne connait cette ile et encore moins son emplacement. Et ce village, qui aurait pu résider ici ? Etait-il habité à l'époque où il vivait sur l'île avec sa mère ?

Peu importe la question, ce n'était pas le moment. Cela faisait maintenant de heures qu'il sentait cette présence magique, il savait maintenant que c'était un portail, l'incantation ne devrait pas tarder à arriver à son terme, il fallait trouver, maintenant. Grâce à la découverte du feu dans la maison délabrée, il se mit à déplacer tous les meubles, à enlever le sol à certains endroits, quand enfin il déplaça un tapis, c'était surement le tapis le plus poussiéreux du monde. Après une quinte de toux, il put entrevoir les contours d'une trappe qu'il ouvrit.

Deuxième partie :
Récit du passé

Lors de l'invasion des Terres du Centre par L'ordre d'Onyx, un ordre constitué de tous les guerriers Gruuls et de milliers de mercenaires, Nyx, dieu de la Nuit et de la Lune, envoyé de Kaos, titan du Vide et dieu de la Métamorphose et de la Malice, fit tomber une nuit infinie qui plongea le monde dans de longues journées sans un seul rayon de soleil. Le dieu, afin de récupérer ses terres qu'étaient les Terres du Centre, se mit en tête d'exterminer les Gruuls. Et pour cela, il fallait d'abord affaiblir leur allié le plus puissant : Elios. La nuit, le dieu du soleil était faible. Le jour, le dieu de la nuit était faible. Chaque jour L'ordre d'Onyx gagnait du terrain. Chaque nuit, il en perdait.
Faire tomber une nuit permanente était un moyen de terminer cette guerre au plus vite. Cette guerre autrefois appelée la grande invasion, fut par la suite nommée la guerre de la nuit éternelle.

Pour mettre son plan à exécution, Nyx avait besoin d'un grand pouvoir. Il appela alors en aide son envoyeur : Kaos. Le titan, de par ses manipulations, réussit à convaincre Gaïa, titan de la Terre, déesse de la montagne et des géants, de donner à Nyx le Bâton du Gardien courroucé de l'If. Une arme forgée par les titans Gaïa et Ouranos, titan du Vent, dieu du Ciel et du Sommeil. Ce bâton avait le pouvoir de changer le ciel en fonction de la volonté de son porteur. Non sans coût, la bâton aspirait l'énergie de son porteur afin de renforcer le Gardien courroucé de l'If, création de Gaïa pour protéger son temple.
Le bâton permit à Nyx de faire tomber une nuit infinie, qui plongea le monde dans de longues journées sans jour. Le dieu, afin de récupérer ses terres, se mit en tête d'exterminer les Gruuls. Ce peuple conquérant avait envahi beaucoup trop de terres et s'il les arrêtait seulement aux portes de son royaume, ils reviendraient plus puissants encore après avoir envahi d'autres terres.

***

Un matin, alors que le soleil se levait, Nyx mit son plan à exécution alors qu'Elios et ses troupes menaient un assaut sur le dernier mur qui protégeait Nyx. Alors que le ciel s'assombrissait, à une vitesse ahurissante, les troupes de l'Ordre d'Onyx stoppèrent leur charge pour observer ce curieux phénomène. Elios, qui se préparait à déchainer tout ce qui lui restait de pouvoirs pour abattre Nyx, se senti soudain aussi faible que lorsque la nuit tombait. Le ciel arborait la couleur du ciel de minuit, la lune n'était pas présente mais ses pouvoirs semblaient enfermés comme chaque nuit dans le soleil caché de l'autre côté du globe. S'en suivit un combat acharné contre Nyx et les la Congrégation de la Nuit, puis la défaite de l'Ordre d'Onyx.

La congrégation de la nuit était l'élite guerrière des Kurkas, race née d'une mutation Humaine et Ichthyenne*, la seule race pouvant maitriser l'eau et le vide en même temps. De première apparence humaine, ils ont une couleur de peau qui va du vert au bleu et n'ont aucun cheveu. A la place leur crâne est allongé et la teinte de leur peau est assombrie en son sommet.

Leur création vient du fait qu'un jour Kaos décida que son envoyé, Nyx, devait acquérir plus de puissance afin de montrer à quel point même son envoyé était fort. Il prit alors contact avec Ysin, titan de l'Eau, déesse de la Vie et du Mana, en lui demandant de créer une race entièrement asservie à Nyx. Ce qu'elle refusa bien entendu. Aucun être vivant doté d'un minimum de bon sens n'aiderait un élément primordial comme le Vide ou la Lumière à engranger encore plus de puissance qu'ils n'en ont déjà.
Mais après bien des négociations, ils finirent par trouver un accord : La race ne serait pas créée mais naitrait d'une mutation, et seul Nyx pourrait réaliser celle-ci. En échange, Ysin pourrait faire appel à n'importe quel pouvoir du vide d'une puissance digne de celle de Kaos à 10 reprises et en tout temps grâce à la dague donnée en échange par Kaos : Soulshard**, lisière de la haine.
Bien que les humains et les poissons soient nombreux, Ysin pensait que Nyx n'arriverait pas à faire muter même de force assez d'humains pour acquérir une armée. Il s'avéra que ses prédictions furent faussées. Nyx réussit à monter une armée en moins de temps qu'il ne le faut pour accompagner un bambin à sa majorité…

Ichthyenne* : Qui est relatif au poisson.
Soulshard** : Nom propre, peut signifier éclat d'âme.

Troisième partie :
L'envahisseur d'outre-mer

La trappe qu'Elios avait trouvé menait à une grotte qui donnait sur la mer, c'était surement un accès facile pour le pêcheur du village abandonné étant donné que le village était bâti sur une falaise. La grotte s'enfonçait encore sous la terre d'où il entendait par-dessus le bruit des vagues le mage maitre des portails qui incantait le passage magique. Sans bruit, il fit apparaitre son épée solaire depuis les légers rayons de soleil qui traversaient l'entrée de la grotte puis il approcha prudemment la source du bruit. La grotte avait été creusée à la main et ses murs étaient couverts de symboles qu'il ne comprenait pas. Si ce n'était pas du langage Humain, Gruul ou Divin il ne savait pas d'où cela pouvait-il bien provenir. Pourtant, ces symboles lui rappelaient quelque chose, il était sur de les avoir déjà vu.

En arrivant au bout du couloir de la grotte, une pièce sans porte laissait entrevoir de la lumière bleue vacillante. De la magie de l'eau ! Elios se précipita un peu plus et passa sa tête par l'encadrement et ce qu'il vit dans la pièce le rendit fou de rage mais aussi de peur. Peur pour la race qu'il protégeait depuis tout ce temps suite à l'effondrement de l'Ordre d'Onyx et rage car ce qu'il y avait dans la pièce était un Kurka ! Visiblement occupé à ouvrir le portail, le mutant n'avait pas entendu le dieu arriver.

Elios sauta donc sur l'occasion pour se ruer sur lui sans observer la pièce dans laquelle se trouvait l'ennemi, quand brusquement, deux autres Kurkas surgirent de chaque côté du dieu. Cachés derrière les piliers, ils avaient entendu et attendu Elios arriver, surpris de voir un dieu leur courir dessus, les Kurkas eurent un infime temps de réaction mais qui suffit à l'assaillant pour planter sa lame dans l'un des deux défenseurs du mage qui tomba dans un cri étranglé. L'autre, après avoir rapidement repris ses esprits lança sa lame vers Elios qui manqua de perdre sa tête. D'une esquive rapide, il profita de sa position pour briser le genou du Kurka et se ruer vers le mage qui terminait son incantation.

Trop tard ! Dans un souffle assourdissant, un portail s'ouvrit en face du mage d'où sortirent des dizaines de Kurkas en quelque secondes se ruant sur le Dieu. Celui-ci esquiva de peu un sort rapidement lancé qui lui entailla tout de même la jambe. Il para une lance et contre attaqua en incantant un faible sort d'aveuglement dû au manque de présence du soleil, qui suffit tout de même à étourdir les ennemis quelque petites secondes. Elios en profita pour s'enfuir, remonta les marches quatre à quatre et une fois en haut ferma la trappe menant à la cave avant de faire tomber une armoire dont les portes étaient déjà au sol sur la trappe afin d'empêcher les envahisseurs de le suivre. A peine était-il dehors qu'il appela Solar sur lequel il sauta pour galoper jusqu'au village.

***

Tout en chevauchant, Elios tentât de resituer les choses dans son contexte.
Nyx, qui commande aux Kurkas ne peut savoir qu'il reste des Gruuls en vie cachés sur cette île. Pourtant des Kurkas sont arrivés sur l'île, ils ne sont surement pas arrivés ici en nageant, ils ont dû venir en bateau c'est obligé se dit-il. Il n'avait aperçu de bateau ni depuis la grotte ni depuis le haut des falaises ou se situe le village mort. Comment cela était-il possible ? Le dieu chevauchait toujours et se disait qu'il ne servait à rien d'alerter tout le village, il fallait

préserver les femmes et les enfants. Tous menaient maintenant une vie paisible et sans combats. Parmi les habitants, trois guerriers se distinguent bien des autres, des guerriers qui ont du mal à oublier leur passé. Karados le vaillant, Jazarr le sorcier et Zehora l'assassin. Ce trio devrait pouvoir venir à bout des Kurkas présents. De plus, le maitre des portails était mort, si aucun autre n'a réussi à traverser le passage magique, tout devrait bien se passer. En tout cas, plus aucune présence magique ne se faisait sentir. Les envahisseurs avaient un but, et ce n'était surement pas la colonisation de cette île, à moins que les Kurkas n'aient conquis le monde ce qui était peu probable.

***

Une fois au village, Elios qui avait fini la route à pied, allât sans parler à qui que ce soit en direction de la petite taverne ou se regroupent les trois lascars. Il n'y trouva que Karados et Jazarr qui discutaient de la disparition de l'animal de compagnie de la fie de Jazarr. Lorsque le dieu arriva près d'eux, ils le saluèrent chaleureusement en souriant de leurs énormes crocs et lui sommèrent de prendre un verre de cet alcool relativement puissant que le teneur de la taverne avait réussi à créer à partir des créatures de l'île ainsi que quelques poissons. Le dieu les aurait bien rejoint mais il ne souriait pas et ne pris même pas la peine de répondre à leur demande. Il posa sa main sur la table et leur demanda de le suivre dehors après leur avoir chuchoté que l'île était menacée. Karados comprit tout de suite que ce qu'Elios, ou plutôt Zol, regardait en ce début d'après-midi n'était pas les plaines mais la menace dont il parlait.

***

Une fois le dernier Gruul Zehora retrouvé assoupi sur le ponton de pêche, le quatuor scella rapidement deux chevaux seulement afin de ne pas faire un trop grand départ, et ils partirent pour le village mort au nord. Ce village n'avait jamais été exploré par un seul résidant de l'île. Aucun Gruul n'a jamais pensé à aller explorer plus loin que le territoire du village et Elios non plus. Cela faisait maintenant dix ans que la race n'a pensé qu'à la construction du village parfait pour des guerriers au repos et des enfants en bas âge.
Durant la énième chevauchée de la journée pour le dieu, ils aperçurent non loin du village deux Kurkas qui épiaient en environs afin de surveiller un potentiel retour du dieu. L'un deux les vit arriver et couru prévenir les autres.

Quatrième partie :
Affrontement à l'est

Les Kurkas attendaient le retour du dieu mais ne furent pas surpris d'apercevoir des Gruuls avec lui. Les mages de bataille commencèrent à incanter un sort commun et alors que le dieu et ses compagnons s'approchaient de l'eau se mit à sortir à différents endroits comme si ils parcouraient un champ de geysers. En effet l'île comportait quelques galeries souterraines pour la plupart inondées et ces mages de l'eau et du vide pouvaient assurément s'en servir.
Karados et Zehora sortirent leurs armes pour être prêts à riposter tandis que Jazarr déclara un feu de broussailles autour des mages Kurka qui ne virent pas arriver la petite étincelle jetée par le vieux sorcier Gruul. Elios sortit alors le grand jeu pendant que le soleil de fin d'après-midi était encore présent. Maintenant debout sur son cheval fit apparaitre son arc solaire ce qui stupéfia les trois Gruuls.

Là, avec eux, se tenait Elios, le guerrier remarquable qui avait permis aux Gruuls d'avancer face aux forces de Nyx, mais aussi le guerrier disparu depuis la défaite de l'Ordre d'Onyx. Karados voulut dire quelque chose mais le dieu du soleil tira la flèche qu'il préparait depuis quelque secondes. Celle-ci fendit l'air en laissant derrière elle l'air déformé par la chaleur, et s'écrasa en plein dans le torse d'un des mages Kurka.

***

Maintenant assez près pour se battre au corps à corps, tous descendirent des chevaux pour assaillir le village mort et les Kurkas qui y sont cachés. Karados rentra violemment sa lance dans un Kurka et se servit de lui pour parer une rafale d'eau projeté à grande vitesse par un autre ennemi situé derrière le premier. Un des projectiles toucha le guerrier au visage ce qui alerta son confrère Zehora, qui un peu plus loin venait de bondir des broussailles sur un ennemi qui l'avait vu disparaitre peu avant.

De leur côté, le dieu et le mage se battaient comme ils le pouvaient contre les Kurkas restants. Les deux derniers mages ennemis combinèrent une nouvelle fois leur forces pour envoyer une rafale d'eau de la taille d'un chaudron, directement importé de la mer en plein sur le vieux sorcier. Elios, trop occupé à abattre à répétition sa lame sur le bouclier imprégné par le vide de l'un des Kurkas, ne pût aider Jazarr qui tenta de bloquer le projectile en faisant du feu de broussaille un mur devant lui.
Ce sort lui coûta non seulement tout son mana* mais aussi la vie. Le sort des mages ennemi passât à travers son mur, ce qui amplifiât la puissance du sort en faisant bouillir l'eau lancée. Voyant la scène en courant vers leur ami, Karados et Zehora ne purent rien faire d'autre qu'observer leur ami mourir brulé et noyé par le sort des deux mages Kurkas qui fuyaient avec les quatre autres survivants de cet affrontement vers une grande baraque sur les hauteurs du village.

Mana* : Energie permettant de lancer des sorts magiques.

***

Réfugiés derrière un mur, les trois amis avaient déplacé le corps encore chaud de Jazarr à l'abri des envahisseurs qui pourraient revenir à tout instant dans la bataille. Bien que repliés sur les hauteurs, cette retraite ne pouvait être qu'une retraite tactique. Pas le temps de pleurer la mort de notre camarade assurait Karados, qui se retourna vers un Kurka qu'Elios avait gravement blessé mais gardé en vie. Zehora comprit ce que voulait dire son ami et planta sa lame dans la jambe du blessé ennemi en lui ordonnant de lui donner ses motivations. C'à quoi le Kurka répondit par un crachat ensanglanté au visage du dieu dont le sang ne fit qu'un tour. Il saisit le Kurka par la gorge et lui reposa la même question en lui assurant qu'il allait de toute manière mourir, mais qu'Elios avait le choix de lui offrir une mort lente en le laissant à ses deux amis Gruuls ou rapide.

Après quelques minutes de tortures le Kurka finit par avouer que Nyx envoie des éclaireurs partout dans le monde afin de retrouver le dieu du Soleil et du Jour. Il avoua aussi que lui et la troupe d'éclaireurs ici présente qu'il commandait avaient par hasard trouvés un vieux pêcheur, qui contre une grosse somme d'argent, leur avait assuré pouvoir dire ou se trouvait l'homme sur les affiches qu'ils collaient illégalement dans le monde entier.
Ce pêcheur, c'était sans doute celui qui avait prêté à Elios son bateau pour qu'il puisse emmener les Gruuls sur l'île de l'Est. Il possédait une carte vers l'île donnée par Elios en échange de son bateau et était le seul à avoir eu une interaction avec le dieu du soleil à l'Archipel de Saphire. C'est lui qui avait dû amener les trois premiers Kurkas sur l'île.

Les mages Kurkas avaient sûrement du prévenir les Terres du Centre de la présence du dieu sur l'île alors qu'il retournait chercher de l'aide au village, mais n'avaient sûrement pas pu communiquer l'emplacement exact de l'île.

***

Après ces révélations, les deux autres Gruuls encore abasourdis par le fait que Zol soit Elios, par la mort de leur ami ainsi que par les dires du Kurka maintenant mort, entreprirent de prendre les devants et de lancer l'assaut final sur les envahisseurs. Elios acquiesça et tout trois prirent la direction des hauteurs. A peine apercevaient-ils la tête d'un Kurka qu'un orbe du vide vint amplifier la blessure au visage de Karados qui tomba à la renverse. Zehora l'assassin usa de sa magie du feu pour se propulser directement à l'intérieur du bâtiment ou il entamât un massacre.

Le dieu, après avoir relevé son ami et cautérisé sa blessure maintenant de nature magique, somma à Zehora de bondir à l'extérieur au moment où il termina l'incantation de sa botte secrète pourtant faible à ce moment de la journée. Une éruption solaire sous forme de colonne de feu s'abattit depuis le soleil sur le bâtiment d'où sortait à peine le Gruul, accompagné d'un mage Kurka, maintenant dernier survivant de son expédition.

Elios demanda à ses compagnons de le laisser en vie et ordonna au mutant de s'enfuir de la façon qu'il voulait afin de prévenir son maitre Nyx, qu'Elios, dieu du Soleil et du Jour, envoyé d'Om'nomath, viendra en personne réduire à néant son empire dans douze lunes. Le mage s'exécuta et couru vers l'océan afin rentrer à la nage, chose que sa race faisait très bien.

***

Bien décidé à abattre Nyx une fois pour toutes, Elios avait menacé celui-ci tout en se donnant un an pour monter une armée assez puissante pour combattre le dieu de la Lune et de la Nuit.

Ils seront les Vengeurs du Soleil, ils vengeront le massacre Gruul et écraseront l'empire Kurkka.