

CREDITS :

Auteur : Oniros

Illustration : anonyme

Sources : *Livres sur les mythes et Wikipédia*

REMARQUES PRELIMINAIRES :

Tout comme le livret principal « Highlander jdra », ce supplément sur les Mythologies de l'humanité a été conçu et écrit pour compléter le matériel fourni dans le jeu précité. Ceci dans une optique ludique sans aucun but lucratif afin de faire évoluer des personnages fictifs créés par les rôlistes intéressés, dans le cadre d'aventures rédigées par leurs soins. Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de rappeler ici qu'à l'instar du jeu lui-même (non-officiel), ce supplément ne l'est pas non plus, et aucunement lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits de ces oeuvres et encore moins un ouvrage édité à titre professionnel. Il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice à quiconque, amateurs, professionnels ou artisans... Il convient donc mieux de considérer tout cela comme un hommage respectueux envers la qualité du travail de chacun de ceux-ci.

I-Les mythes gréco-latins :

La titanomachie

La gigantomachie

Achille

Héraklès

Zeus

II-La Mythologie Nordique :

Le Ragnarok

Les Walkyries

Sigurd

Odin

Thor

Heimdall

III-Légendes celtes :

Myrddin

IV- Mythes chinois :

Les 8 immortels du Tao.

V- Légendes de Mésopotamie :

Gilgamesh

Arhiman

I-Les mythes gréco-latins :

Quand les immortels apparurent sur terre, ils n'étaient que des réfugiés amnésiques pour la plupart, seuls les Primaux provenant, eux aussi de cet autre monde, avaient la connaissance. Ils se mêlèrent aux humains dans un premier temps, puis vint un jour où se brisa l'harmonie, des tensions apparurent entre la première et la seconde génération vivant en Atlantide. Kronos et Kortan menèrent la révolte contre l'ordre établi ne se satisfaisant pas de leur condition. Kronos tua Ouranos le dirigeant de la communauté, à la suite de ce parricide, il prit sa place, et précipita dans les geôles atlantes sous le mont Tartarus ses frères et sœurs. Ouranos avant de mourir jette alors une malédiction sur son fils, à qui il promet que l'un de ses disciples se retournera contre lui. Kronos, pour échapper à ce funeste présage, à chaque enfant qu'il eut de Rhea, son épouse, chercha à le décapiter, afin de contrer la malédiction. Mais Rhéa, dans un élan maternel, sauva son fils Zeus de la folie paternelle. Elle confia le bébé à une communauté masculine qui habite l'île de Crète, les Curètes. Quelques années plus tard, Zeus devenu grand pense de plus en plus à libérer ses frères et sœurs, et à se venger de son père. Il rend visite à sa cousine Métis. Cette dernière lui conseille d'entrer au service de son père. Celui-ci, certain d'être débarrassé de tous ses enfants, engage Zeus comme domestique. Un jour, alors qu'il lui sert à boire, il lui donne une bonne rasade de somnifère au lieu de vin. Zeus s'empare des clefs et les délivrent, ils se révoltent aussitôt contre leur père : la guerre éclate. Cronos appelle à son aide les autres Titans qui lui étaient encore fidèles. De son côté, Océan, l'aîné des Titans, garantit son appui à Zeus et à ses frères en envoyant sa fille Styx et ses petits-enfants (parmi lesquels Nike, la déesse-Victoire) rejoindre l'armée des ex-disciples de Kronos. Chaque groupe établit son propre campement, les Titans choisissant le mont Othrys, alors que Zeus et ses alliés s'installent sur le mont Olympe. Zeus devint le maître du quickening de foudre, Poséidon se rendit maître des eaux et Hadès celui du quickening de la terre. Grâce à cette aide précieuse, la victoire pour les Olympiens selon Hésiode intervint à l'issue d'un conflit ayant duré "dix grandes années divines" (soit plusieurs siècles humains).

À la fin de la Titanomachie, certains Titans furent châtiés suite à leur défaite : Kronos et ses frères d'armes survivants (à l'exception notoire d'Océan, allié de Zeus, et selon certains, d'Hypérion) furent envoyés sous le Tartarus. D'autres, comme Prométhée et Epiméthée, ayant été d'une aide précieuse à Zeus, furent récompensés. Zeus épargna les Titanides, restées neutres durant toute la durée du conflit, et récompensa Styx en faisant d'elle la puissance présidant au grand serment des dieux .

La Gigantomachie :

Les « Géants » sont les fils de Gaïa, la Terre, régénérée par le quickening d'Ouranos que Kronos venait de tuer. Ces monstres sont les frères des Titans que Zeus enferma au plus profond du Tartare. Comme les autres immortels, ils pouvaient être tués à condition toutefois d'être tués hors de leur terre natale. Gaïa poussa ses enfants à se révolter contre les nouveaux maîtres de l'Olympe et les Géants attaquèrent les Olympiens. Ils entreprirent d'escalader l'Olympe et donnèrent l'assaut. Face à ce nouveau danger, les anciens immortels reçurent l'appui d'Héraklès. les quelques survivants furent enfermés dans les profondeurs de la terre.

Achille :

Achille était le fils (adoptif) de Pelée, qui régnait sur la ville de Phthie, en Thessalie. Achille, officiellement, était le septième enfant né de ce mariage, et Thétis avait essayé, pour chacun d'eux, d'éliminer de leur être les éléments mortels apportés par Pelée. Pour cela, elle les plongés dans le feu, ce qui les tuait. Mais au septième enfant, Pelée veilla et il vit Thétis en train d'opérer sa dangereuse expérience. Il lui arracha l'enfant qui n'eut que l'osselet du pied droit brûlé. Mais Thétis, fâchée, retourna vivre auprès de ses sœurs. La légende rapporte que dans son enfance, Achille fut baigné par sa mère dans l'eau du Styx, le fleuve infernal. Cette eau avait le pouvoir de rendre immortel tout être qui y était trempé, mais en réalité Achille devint immortel à sa première bataille, comme sa résurrection ne passa pas inaperçue, c'est cette légende qui fût colportée pour faire accepter son état. Un peu plus tard, il commença à s'exercer à la chasse et au dressage des chevaux, ainsi qu'à la médecine. De plus, il apprenait à chanter et jouer de la lyre, et Chiron l'immortel l'entretenait dans les vertus antiques: les mépris des biens de ce monde, l'horreur du mensonge, la modération, la résistance aux passions mauvaises et à la douleur.

C'est de Chiron, enfin qu'il tenait le nom d'Achille; auparavant on le nommé Ligyron. Dans l'Iliade, c'est à la suite d'une invitation personnelle que viennent lui porter en Thessalie, Nestor, Ulysse et Patrocle, qu'Achille décide de participer à l'expédition de Troie. Il conduit une flotte de cinquante navires sur laquelle navigue un corps de Myrmidons. Thétis, de son côté prévient Achille du destin qui l'attend : s'il va à Troie il aura une renommée éclatante, mais sa vie sera brève. S'il reste, au contraire, il vivra longtemps mais sa vie sera sans gloire. Sans hésiter, Achille choisit la vie brève et glorieuse. Telle est la tradition homérique. Au départ d'Aulis, où la flotte des Grecs était réunie, Thétis donna au guerrier une armure divine, offerte autrefois par Héphaïstos pour Pelée en présent de noces. Elle y joignit les chevaux que Poséïdon avait apportés lors de la même occasion. Patrocle, après quelques succès, succombe sous les coups d'Hector. Un deuil indicible s'empare d'Achille. Ses cris sont entendus par Thétis, qui accourt et lui promet une armure nouvelle en échange de celle qu'Hector vient de prendre sur le cadavre de Patrocle. Sans armes, Achille paraît, et sa voix chasse les troyens qui, autour du corps de Patrocle, luttent contre les Grecs pour la possession du cadavre. Achille, s'avance au combat, et devant lui les Troyens s'enfuient. Seul Enée, veut lui résister. La lance d'Achille perce le bouclier de son adversaire. A plusieurs reprises, Hector veut aussi attaquer Achille, mais en vain.

Achille y vint, sans armes, et c'est là que Pâris le tua après un duel qui dura deux jours et une nuit. Les funérailles furent célébrées par Thétis et les muses, ou les nymphes. Puis, après qu'un tombeau lui eut été élevé par les Grecs sur le bord de la mer, on dit que Thétis amena la corps jusqu'à l'embouchure du Danube, dans l'Ile Blanche, et que là, Achille, ressuscita et continua de vivre d'une vie mystérieuse. Les marins passant près de cette île, entendaient le jour un cliquetis continu d'armes et, la nuit, le bruit des coupes entrechoquées et les chants d'un éternel banquet.

Héraklès :

Héros célèbre par sa force, son courage et ses nombreux exploits légendaires. Hercule est le nom latinisé du héros grec Héraclès. D'abord prénommé Alcide (patronyme tiré du nom de son grand-père, Alcée fils de Persée). Il était le fils (adoptif) d'Alemène, épouse du général thébain Amphitryon. A l'âge de dix-huit ans, devenu un jeune homme, il tua le lion de Cithéron à mains nues. Ce lion était un fauve d'une grandeur et d'une férocité telles qu'il causait des ravages considérables dans les troupeaux du roi Thespios, sans que nul chasseur, osât s'attaquer à lui. Pour cela, Hercule s'installa chez le roi Thespios et chassait le jour, revenant dormir le soir au palais où avec la bénédiction du roi qui désirait des petits enfants, Hercule s'unit aux cinquante filles du roi, pensant s'unir tous les soirs avec la même, tant sa fatigue de la journée était grande. Il en eut cinquante fils, les Thespiades.

Au bout de cinquante jours de chasse, il mourut face au féroce animal qu'il parvint à vaincre après avoir repris connaissance. Revenant de la chasse au lion de Cithéron, près de Thèbes, il rencontra les envoyés du roi d'Orchomène, Erginos, qui venaient réclamer le tribut que les Thébains payaient aux habitants d'Orchomène. Hercule les outragea et leur coupa le nez et les oreilles, qu'il enfila sur une corde et suspendit à leur cou. Puis il leur dit de porter ce tribut à leur maître. Erginos, indigné marcha contre Thèbe mais fut battu par Hercule qui leur imposa un tribut double de celui qu'ils avaient eux mêmes imposé. En récompense de cet exploit guerrier, Le roi de Thèbes, Créon lui accorda la main de sa fille aînée la princesse Mégara. Lors d'un duel contre un autre immortel sa femme s'interposa voulant sauver son mari qui la transperça par accident. Saisi d'horreur et de remords lorsqu'il eut réalisé son acte, Hercule fut tenté de se donner la mort, mais alors qu'il alla demander sa pénitence à la Pythie (oracle de Delphes) celle-ci lui révéla qu'il pouvait et devait se purifier de son crime en se mettant au service et à la merci de son cousin Eurysthée, roi de Mycènes et lui enjoignit de prendre désormais le nom d'Héraclès : Hercule en latin.

C'est Eurysthée qui, sur les instances d'Héra, imagina en guise de châtiment de confier à Hercule douze tâches particulièrement difficiles. Après ces douze travaux, Hercule continua ses exploits, dont certains sont très célèbres. La légende dit qu'il épousa Déjanire. Un jour, l'immortel Nessos attaqua Déjanire pour la violer : Hercule le blessa avec une des flèches empoisonnées par le sang de l'Hydre. Malheureusement, le centaure mourant conseilla à Déjanire de prendre un peu de ce sang : c'était, lui dit-il, un puissant philtre d'amour. En réalité, il s'agissait d'un poison. Déjanire le conserva précieusement et, lorsqu'elle crut qu'Hercule était tombé amoureux de la princesse Iole, elle fit porter par Lichas à son époux, une tunique qu'elle avait trempée dans ce sang. À peine l'eut-il revêtue, qu'Hercule ressentit la brûlure du poison; chaque fois qu'il essayait de l'enlever. Pensant à une perfidie de Lichas, il l'attrapa par le pied, le fit tournoyer et le précipita dans la mer Eubée. Il s'arrachait des lambeaux de peau, mais la douleur était si intense qu'il préféra y mettre fin en se jetant dans les flammes d'un bûcher funéraire. Après sa mort, les dieux l'emportèrent sur l'Olympe et lui donnèrent comme épouse Hébé, déesse de la Jeunesse.

Zeus :

Zeus était le dernier des six disciples de Kronos. Après un long exil suite à un grave différent avec son mentor Zeus va entreprendre à son tour d'abattre la puissance de Kronos. Courtisant la Titanide Méthis, qui devait devenir sa première épouse, il la persuade de l'aider... Zeus Parvint à libérer ses frères et sœurs d'arme, mais Kronos parvint à échapper au courroux de Zeus. Hestia, Déméter et Héra lui furent très reconnaissantes cette dernière restera son épouse.

II-La Mythologie Nordique :

Le Ragnarök :

Il s'agit du mythe de la fin des temps annoncée par des guerres entre les hommes. Des massacres, des attaques, des combats dont l'honneur a disparu. Une période sombre et dure, avec un hiver continu pendant 3 ans. C'est alors qu'Heimdall, voyant s'avancer les fils de Jötunheim, soufflera dans son cor et annoncera aux 9 Mondes le début du Ragnarök. Ce que confirmera la tête de Mimr à Odin. Loki en-tête, suivi par Surtur, seigneur de Muspelheim et Hel, déesse des morts et tous leurs alliés déclareront la guerre aux Dieux. Mais sous les assauts, le pont Bifrost s'effondrera, déplaçant le combat dans les Plaines de Vigrid. Là, les Dieux et leurs guerriers immortels (Einherjar, Walkyries, etc.) interviendront pour sauver ce qui peut l'être. Odin se fera décapité par Fenrir faisant disparaître la Lune et le Soleil en passant, avant de se faire abattre par Vidar, un des fils d'Odin, Thor s'entre-tuera avec le Serpent Monde. Freyr se lancera dans une lutte à mort contre Surtur, le Seigneur du feu, qui purifiera les 9 Mondes par les flammes. Mais Freyr ne survivra pas à cette rencontre. Enfin, Loki et Heimdall combattront, et s'entre-tueront. Ainsi s'achève le Ragnarök, par la disparition de l'Ombre et de la Lumière, laissant un univers purgé de toute vie. Toute ? Non ! Quelques dieux et un couple d'humain, réfugié dans le tronc de l'Arbre Monde sur les conseils de Mimr, survivront au Ragnarök. Il s'agit des disciples de Thor (dont Magni) et ceux d'Odin (dont Vidar qui tua Fenrir), mais aussi de Baldr et de Hodr. Et ainsi renaîtront les mondes, purgés du Mal comme du Bien, sous la douce lueur de la fille de Sol.

Sigird :

Sigmund se voit confier par Odin une épée capable de fendre la pierre et de trancher l'acier. Le destin de Sigmund se voit lier à cette épée et, grâce à elle, il acquiert une réputation exceptionnelle. Pendant ce temps, Signy sœur de Sigumund se marie avec le roi des Goths. Mais pendant les noces Sigmund et ses neuf frères sont capturés et meurt chacun leur tour. Seul Sigmund aidé de Signy survivra. Signy, obsédée par la vengeance de ses frères, jette un charme sur son frère Sigmund qui ne se brisera qu'une fois sa vengeance achevée. Sous le charme, Sigmund fait l'amour à sa sœur et de cette relation naîtra un enfant : Sinfjolti. A eux deux, Sinfjolti et Sigmund aidé par l'épée d'Odin accomplissent leur vengeance. Signy révèle alors l'union incestueuse dont Sigmund a été "victime" puis se jette dans le brasier.

Comme chaque roi, Sigmund part défendre son royaume et au cours d'une bataille, Sigmund frappe de son épée la hampe de la lance tenue par un vieillard, c'est alors que l'épée se brise. Sigmund reconnaît Odin et sait que son destin est achevé. Les ennemis de Sigmund le blessent alors mortellement. Sa femme ramassa les tronçons du glaive d'Odin car elle connaît la prophétie d'après laquelle son fils obtiendra, grâce à l'épée reforgée, une récompense comme jamais mortel n'en a reçu. Maintenant sans roi, la reine part se réfugier à la cour des Danois et donne naissance à un fils mort né, sa servante le remplaça à son insu par un enfant trouvé qui fût nommé Sigird.

Dans ce royaume travaille un maître forgeron, Regin. Doté d'un grand savoir, et à la surprise de tous puisque très secret, Regin prend Sigurd sous sa protection pour son apprentissage. Au cours d'un de ces voyages solitaires dont il avait l'habitude, Sigurd rencontra un vieil homme vêtu d'une cape et portant chapeau mou à large bord, il marchait en s'appuyant sur une lance en guise de canne. Le vieillard était borgne et son visage couvert d'une barbe grise. A Sigurd, il dit de choisir dans la prairie, au sein de son troupeau, le cheval qui lui plairait. Sigurd choisit Grani, ce qui veut dire Robe Grise, rapide comme le vif-argent. Peu après cet épisode, Regin fit appeler le jeune homme et lui dit qu'il était temps qu'il lui raconte une histoire. Il lui tint alors ce discours :

"« Jeune Sigird, il est temps maintenant de me connaître pour celui que je suis. Ma naissance est d'une époque où le Temps n'existait pas. Les Dieux possédaient une force terrible ; quant aux Magiciens, ils avaient un tel pouvoir que les Dieux eux-mêmes craignaient de traverser seuls les terres de Midgard". Tu es comme moi, un immortel qui est né au monde pour conquérir le prix, il est temps de commencer ton entraînement qui fera de toi l'égal d'un Dieu, mais avant cela, tu devras vaincre Fafnir mon ancien disciple qui est devenu fou à lier empli de haine... Il advint une nuit où Fafnir jaloux de la puissance de son mentor, coupa la gorge de son maître pendant son sommeil et s'appropriâ son épée et son pouvoir. Depuis, Fafnir est dominé par la haine et il a mis à mort tous ceux qui ont croisé sa route ». Il te revient de mettre un terme à sa folie.

"Sigurd se mit alors en route pour affronter Fafnir. Celui-ci ne quittait son lit qu'une fois par jour pour se désaltérer. Sigurd creusa un trou dans lequel il tomba, sa tête dépassant il lui fût facile de la lui prendre sans que Fafnir ne puisse réagir. Juste à ce moment Regin attaqua mais Sigurd, d'un coup d'épée subit, fit sauter la tête de Regin de ses épaules. Ce qui lui permit d'échapper à la malédiction du quickening noir émis par Fafnir.

Les Valkyries :

Le mot valkyrie vient de valkyrja ; val signifiant « abattre » et kyrja « choisir », l'ensemble signifiant « qui choisit les abattus ». Appartenant aux Dises, les divinités mineures, les Valkyries sont de farouches guerrières vierges et pures dont la mission consiste à choisir les plus valeureux guerriers, tombés sur les champs de bataille, afin de les conduire au Walhalla. Dans ce lieu, ces guerriers élus deviennent des Einherjar, les héros immortels qui combattront aux côtés d'Odin lors du Ragnarok. Les Valkyries, revêtues d'une armure, volaient, dirigeaient les batailles, distribuaient la mort parmi les guerriers valeureux et emmenaient l'âme des héros au grand palais d'Odin. Ces héroïnes sont destinées à se battre aux côtés d'Odin à la fin des temps. Elles sont à l'image de ces femmes guerrières, les Skjaldmos.

On dénombre une quarantaine de Valkyries dans divers récits où elles n'ont pas toutes les mêmes talents. Elles se déplacent sur des loups, portent casque, bouclier et lance. Lorsqu'elles se déplacent en masse, leurs armes scintillent et illuminent les cieux nordiques ; la lumière ainsi produite est à l'origine des aurores boréales. Devant choisir les meilleurs guerriers pour Odin, elles sont d'excellentes combattantes qui savent comment gagner à coup sûr. La première Valkyrie est Freyja, Déesse de l'amour, elle reçoit la moitié des guerriers amenés par ses consoeurs. Ces guerriers ne résident pas au Valhalla avec les autres, mais dans le palais de la déesse nommé Sessrumme. Les Valkyries prennent une grande place dans les mythes nordiques, puisqu'un certain nombre d'entre elles sont présentes dans les mythes majeurs. La plus connue est Brünhild qui emprisonnée sur Terre par Odin pour l'avoir défié, fut délivrée par Sigird. On peut également citer les autres connues : Trûd, Hildir, Hrist, Mist, Alruna, Eir, Geirahöd, Gerhilde, Göll, Gondül, Grimgerde, Grimhildr, Gunrr, Helmvige, Herfjötur, Herja, Hervör, Hilda, Hlökk, Kára, Kreimhildr, Orlun, Ortlinde, Þrúðr, Radgridr, Reginleif, Rossweisse, Rota, Runestone, Sanngridr, Schwertleite, Sigrdrifa, Sigrún, Skeggjöl, Skögull, Svanhvit, Sváfa, Svipul, Walraute.

Thor.

Thor, est fils d'Odin et de la terre. Après Odin il est le plus puissant ; sa force, c'est le rempart qui protège Asgard et Midgard contre l'assaut de leurs ennemis. L'empire qu'il gouverne s'appelle Trudvang ; son palais Bilskirner, le plus grand qui ait jamais été bâti, est élevé de cinq-cent-cinquante étages. Thor est l'heureux possesseur de trois objets précieux : d'un marteau, d'une ceinture et d'une paire de gants. Le marteau, nommé Mjølfnir, est bien connu. Autour des reins Thor porte la ceinture, nommée Megingjord ; lorsqu'il s'en ceint, sa force se redouble. Thor, comme nous l'avons vu, est le dieu de l'orage. La force se personnifie sous la figure de ce dieu, qui est terrible dans le transport de sa fureur, mais qui dans son calme est l'être le plus doux que l'on puisse se figurer. Il se montre l'ami fidèle de l'humanité. Il ne lance pas la foudre pour dévaster, mais pour féconder la terre ; l'agriculture, de même que tout ce qui tient à la culture, est l'objet de ses soins assidus. Avec combien de vérité nos ancêtres n'ont-ils pas su se rendre compte des forces de la nature ? au moment où ils les considèrent dans leur grandeur effrayante, ils en saisissent les vertus bienfaitrices. Les poètes de l'antiquité ont cherché, chacun de leur manière, à glorifier la force et la puissance de cette divinité ; mais chacun d'eux nous ramène à l'idée déjà relevée, que la fiction de Thor représente quelque chose de plus que la force brutale ; Thor est l'image parfaite de la fidélité qui ne s'enorgueillit pas ou qui n'abandonne jamais celui ou celle à qui elle se voue ; et le mythe de Thor, sauf quelque rudesse, est un des plus nobles et des plus élevés que l'on puisse se figurer.

Odin.

Odin, le dieu des dieux, supérieur à tous en sagesse, et portant aussi le nom du père des dieux, car il règne sur eux comme sur tout l'univers. C'est lui qui distribue aux hommes des bienfaits divins, tels que le don de la poésie et la science divinatoire ; mais plus que tout autre le vaillant guerrier est l'objet de l'amour protecteur de ce dieu. Odin protège et dirige la vie du célèbre héros ; il s'occupe de son éducation, il lui fait cadeau d'armes merveilleuses, c'est pour lui qu'il invente des stratagèmes ingénieux et quand enfin le héros s'affaiblit en vieillissant, c'est encore Odin qui lui fait trouver une mort glorieuse sur le champ de la bataille. Il est donc évident qu'Odin est regardé comme le dieu de la guerre ; le fracas des armes s'appelle aussi le jeu d'Odin, et le glaive porte le nom du feu d'Odin.

L'ordre social est encore sous sa protection ; c'est lui qui punit les parricides, qui veille sur la foi du serment, qui éteint la haine, enfin qui adoucit les peines et les soucis de l'homme. L'œil qui lui manque, il l'a donné en gage à Mimr, en échange d'un breuvage puisé à la source de la sagesse. La résidence d'Odin est au ciel, où son palais, nommé Valaskjalf, lui fut érigé par les dieux : Odin n'a besoin d'aucune nourriture, le vin lui tient lieu de manger et de boire, la nourriture qui lui est destinée, il la distribue à ses deux loups : Gere et Freke. Deux corbeaux, Hugin et Mugin, sont perchés sur ses épaules ; ces oiseaux lui racontent à l'oreille tout ce qui se passe ; du point du jour il les envoie parcourir l'univers pour revenir le soir.

C'est l'esprit qui se manifeste partout dans la nature. Odin n'est pas l'auteur de la création, mais il la dirige et l'entretient ; il inspire à l'homme l'esprit et la vie intellectuelle. Il est l'origine de toute inspiration, de l'enthousiasme de la guerre ainsi que des douceurs de la paix ; il est l'auteur même de la guerre, et il invente les runes ; il court les dangers pour s'assouvir du nectar de la poésie, aussi nommé le breuvage d'Odin. La science de l'histoire trouve son abri sous sa protection. C'est à Soekkvabek, le palais, contre lequel se brisent les ondes d'azur, qu'Odin et Saga boivent dans des coupes dorées ; de concert ils se réjouissent l'esprit en puisant à la source de l'histoire. La Saga raconte ; Odin réfléchit sur ses récits ; saurait-on imaginer un tableau plus ravissant de l'effet de l'histoire ? À lui donc tout ce qui contribue à embellir et à élever l'existence !

III-Légendes celtes :

Myrddin le Fou.

Myrddin Wyllt ou Merlinus Caledonensis or Merlin Sylvestris est un personnage de légende galloise, connu comme étant un prophète et un fou. Il serait un personnage historique ayant vécu à la fin du VI^e siècle en Bretagne. Il est probablement celui que l'on nommait Lailoken en Ecosse. Né autour de l'an 540, il aurait une sœur jumelle appelée Languoreth. Wyllt signifie sauvage ou des bois. Un jour prince des hommes, il est devenu roi de la forêt. Il parle la langue des animaux et les animaux l'écoutent. Ils sont la seule compagnie qu'il supporte, le monde des hommes l'ayant rendu fou. Cette folie lui a offert le don de prophétie.

Plusieurs poèmes gallois sont attribués à Myrddin. Ils sont conservés dans le Livre Noir de Carmathen (1200) et le Livre Rouge de Hergst (1400). Ces 6 poèmes transcrits au Moyen-Age, sont vraisemblablement beaucoup plus anciens. Dans deux de ces poèmes, il est dit qu'avant d'être frappé par le don de prophétie, Merlin était un seigneur gallois redouté par ses ennemis, renommé à la cour du roi Gwenddolau. Mais après la bataille d'Arfderydd il change radicalement. Cette bataille se déroule à Arthuret et oppose le victorieux Rhydderch Hael à Gwenddolau qui y perd la vie. Après la défaite de son seigneur, Myrddin fuit dans la forêt de Celyddon croyant être chassé par les hommes de Hael. C'est là qu'il découvre son don de prophétie. Il devient fou et vit avec les animaux. Il s'accuse d'avoir tué le fils et la fille de sa sœur Gwenddydd lors du combat, et s'en repend amèrement. La Bataille d'Arfderydd aurait vraiment eu lieu en 573 selon les Annales Cambriae.

Dans le conte Lailoken et Kentigern (antérieur à l'écrit précédent), un saint rencontre dans la forêt un fou hirsute et nu qui se prénomme Lailoken. Ce dernier raconte au saint que pendant la bataille qui a eu lieu entre Lidel et Carwannok, il a vu le ciel s'ouvrir et a entendu une voix puissante l'accuser d'être responsable du sang versé. La voix le condamne à vivre éternellement auprès des bêtes sauvages pour expier sa faute. Alors dans le ciel apparaissent une lumière intense et une horde de guerriers brandissant vers lui leurs épées. Il devient fou et s'isole dans la forêt.

Lailoken rend plusieurs fois visite à Kentigern par la suite et finit par lui demander les saints sacrements, prophétisant sa triple mort: lapidé, percé par un pieu et noyé. Et le jour même les bergers du roi Meldred le frappent, le jettent dans la rivière Tweed où son corps est transpercé par un pieu ; il périt noyé. Sa prophétie se trouve ainsi accomplie. Un autre conte, Lailoken et Melred, explique pourquoi le roi Melred fait assassiner Lailoken: le fou avait en fait révélé au roi que sa femme était coupable d'adultère. Mais ensuite, il réapparaît Aux côtés d'Uther puis d'Arthur Pendragon. Les similitudes entre Myrddin et Lailoken sont manifestes: les deux personnages sont rongés par la culpabilité, persuadés d'être la cause de la mort d'autres personnes. Les chances sont fortes pour que Myrddin et Lailoken ne soient en fait qu'un seul et même personnage.

IV- Mythes chinois :

Evoqué dans le Lao Zi, le Zhuang Zi et de nombreux textes, l'immortel, xianren ou xian est en Chine un être fantastique aux pouvoirs surnaturels d'une dimension cosmologique, dont l'état transcende l'opposition entre vie et mort. Il résulte, en effet, dans l'idéal, d'une transformation qui se produit chez l'aspirant immortel de son vivant grâce à une hygiène de vie et une ascèse spécifiques, aidées par l'absorption d'herbes ou de potions de longue vie qu'on trouve dans des lieux magiques nommés grottes célestes et terres de bonheur, résidences principales de ces êtres fantastiques. Ces êtres parmi les chinois sont révéérés comme peuvent l'être des maîtres spirituels bouddhistes et Taoistes, voire plus encore.

Le sinogramme qui les représente se compose des éléments personne et montagne. Les dictionnaires donnent tous deux les définitions suivantes : «vivre longtemps sans mourir ; s'en aller» ; le Shiming précise : «s'en aller dans les montagnes». Les premières terres d'immortalité étaient des îles montagneuses mythiques localisées dans la mer jaune. La croyance dans les immortels précède l'apparition du Taoïsme dont ils sont devenus un élément essentiel à partir des Han orientaux. Jusque là, ils avaient été au centre du courant Fangxiandao, «Voie des magiciens et des immortels», apparu à l'époque des Royaumes combattants dans les pays de Qi et de Yan jouxtant la mer de Bohai. Les immortels appartiennent à la totalité des divinités de la religion chinoise, nommées collectivement shenxian «dieux et immortels».

Ils possèdent les dons de métamorphose et d'ubiquité, apparaissent ou disparaissent à volonté dans un éclat de lumière. Ils peuvent éclairer une pièce obscure. Comme les chamans, ils sont maîtres des éléments et peuvent prendre une forme animale. Quand ils se montrent sous forme humaine, leur identité est variable, leur origine inconnue. Ils peuvent pénétrer dans la forêt sans éveiller l'attention des animaux. On les imagine résidant autant dans les hauteurs ou parmi les étoiles que dans les grottes des entrailles de la terre, qui d'ailleurs communiquent avec le ciel. La forme du caractère xian indique que les immortels des origines vivaient dans les montagnes ou sur des îles montagneuses. Le mythique mont Kunlun est l'une des terres sacrées les plus importantes de Chine. Parmi elles, on trouve aussi les trois îles, Penglai et Fangzhang sont connues depuis le début de l'ère chrétienne. La troisième, jadis appelée Yingzhou, a pris le nom de Kunlun, à l'origine ensemble montagneux localisé à l'Ouest de la Chine. Elle abriterait une source qui prolonge la vie.

La croyance en l'existence d'herbes de longue vie dans les terres d'immortalité est attestée dès les Royaumes combattants. Les fabrications alchimiques du Jindan devinrent de plus en plus populaires à partir des Han orientaux et connurent leur apogée sous les Tang avec l'«élixir d'or» ou «élixir de retour [à l'unité essentielle]». Néanmoins, sous cette même dynastie l'alchimie externe, certainement plus dangereuse que bénéfique, fut progressivement abandonnée au profit de l'alchimie interne dominante à partir des Song.

La mythologie chinoise met en scène dans certains récits un groupe de 8 immortels à qui il arrive de nombreuses aventures qui les conduisent sur la voie de la sagesse.

- *Cao Guojiu oncle d'un empereur Song, représenté en habits de cour et tenant à la main une plaquette de jade, insigne de sa noblesse, il est le protecteur des acteurs.*
- *Han Xiangzi représenté avec une flûte, patron des musiciens.*
- *He Xiangyu représentée tenant une fleur de lotus à la main.*
- *Lan Caihe mendiant excentrique représenté vêtu d'une robe bleue, chaussé d'une seule chaussure et portant un panier de fleurs.*
- *Lu Dongbin alchimiste taoïste, représenté avec une épée comme un redresseur de torts.*
- *Tieguai Li boiteux souvent ivre représenté avec une canne et unealebasse contenant de l'alcool.*
- *Zhang Guolao maître taoïste, souvent représenté sur un âne blanc, avec un Yugu (instrument de musique à percussion) ; il est le patron des peintres et calligraphes.*
- *Zhongli Quan général de la dynastie Han grassouillet, il a un éventail lui servant à ranimer les morts.*

V- Légendes de Mésopotamie :

Gilgamesh :

L'Épopée de Gilgamesh est l'un des textes sacrés les plus importants de cet ensemble culturel. Bien que les tablettes constituant ce texte mythique aient été retrouvées à Ninive, il est fort possible que la légende soit déjà connue des Sumériens auparavant, peut être sous forme orale. La création de ces fameuses tablettes akkadiennes en terre-cuite daterait des XVIIIe ou XVIIe siècle av. J-C. Ce mythe traverse les civilisations et est donc évidemment connu à Babylone. Le texte raconte l'histoire de Gilgamesh, ses aventures aux côtés de son ami Enkidu et ses déconvenues à la suite d'un affront fait à une certaine déesse. L'épopée se termine par la recherche de la vie éternelle par notre héros. Ce qui rend ce mythe aussi incroyable, c'est sa pérennité dans l'histoire. Il est en effet possible que cette légende date du troisième millénaire av. J-C. ! La raison serait la possible existence d'un roi d'origine sumérienne nommé Gilgamesh (donc le héros serait inspiré d'un personnage réel) qui aurait régné vers 2600 av. J-C. Un véritable grand roi aurait très bien pu être divinisé car la royauté dynastique est souvent liée à l'idée de divin, à l'image du pharaon égyptien. Il faut aussi prendre en compte que l'Épopée n'est pas le seul texte mythologique mettant en scène le héros Gilgamesh et donc que certaines informations à son égard nous proviennent d'autres textes et donc d'autres versions de l'histoire.

Roi d'Uruk, la « première » cité. Il est prétendument, le fils du roi Lugalbanda et de la déesse Ninsuna, ce qui fait de lui un demi-dieu. Il a d'ailleurs été façonné par Aruru et Enki, deux dieux qui ont fait de lui un colosse superbe, une œuvre d'art vivante et une bête humaine divinement parfaite. A la mort de son père, il monte sur le trône et débute un règne controversé. En effet, Gilgamesh abuse de son pouvoir et maltraite sa population que ce soit par les excès de violence contre les hommes ou par les abus sexuels envers les femmes. Le héros est fort, sage et glorieux, mais il est incontrôlable. Il est donc présenté comme un tyran qu'il faut stopper à tout prix. Pour ce faire, les habitants d'Uruk font appel aux dieux, et notamment à Anu, le roi des dieux et dieu du ciel. Anu entend les plaintes des habitants qui lui reprochent d'avoir hissé lui-même Gilgamesh sur le trône. Il ne peut donc que les écouter et souhaite trouver une solution. C'est Enkidu, le disciple d'Anu qui se dressera contre lui... Vivant au milieu de la steppe tout seul, comme un animal : il broute les plantes, suit une horde, boit dans les points d'eau, etc. Un jour, un chasseur se rend compte de son existence et va se confier à son père qui lui conseille le plan suivant : demander à Gilgamesh une courtisane qu'il puisse présenter à la bête sauvage dans le désert. Ainsi, lorsqu'Enkidu verra la femme nue, il ne pourra réprimer ses pulsions et sa horde lui tournera le dos voyant qu'il n'est pas comme eux. Le chasseur s'exécute donc et Gilgamesh approuve ce plan. La courtisane « La Joyeuse » est emmenée pour rencontrer Enkidu. Lorsqu'ils arrivent au point d'eau, celle-ci se met à nu comme prévu et Enkidu la voit. Le moins que l'on puisse dire, c'est que le plan fonctionne car l'animal sauvage lui fait l'amour pendant six jours et sept nuits ! Lorsqu'il revient vers sa meute, ses anciens compagnons s'écartent de lui et ne le reconnaissent plus. C'est donc à ce moment qu'Enkidu passe de l'animal à l'homme.

Il accepte donc cette destinée. La Joyeuse lui propose d'aller rencontrer le guerrier Gilgamesh qui seul pourra rivaliser avec sa force : il accepte et les deux amants rentrent à Uruk. Mais Gilgamesh est devin : il sait déjà qu'Enkidu arrive vers lui. Il a fait un rêve qu'il a raconté à sa mère et ainsi il sait que ce ne sera pas un ennemi, mais un allié.

Cependant les choses ne sont pas aussi simples car Enkidu va apprendre une nouvelle qui va le mettre très en colère. La coutume d'Uruk veut que chaque femme soit fécondée par Gilgamesh avant que le mari ne la féconde, encore une preuve de la tyrannie exercée par le roi sur les habitants. Justement, un mariage va bientôt être célébré à Uruk et le rituel va donc se faire le jour-même. Enkidu refuse totalement ce principe et s'élance vers Uruk avec la ferme intention d'empêcher ce rituel. Au moment où Gilgamesh traverse la rue pour aller rejoindre la couche rituelle, il est bloqué par Enkidu. Un combat terrible commence alors entre les deux surhommes. Finalement, Gilgamesh plie le genou devant son adversaire, à peu de choses près plus fort que lui.

Le monarque est vaincu. Il propose alors à Enkidu une trêve et même mieux : un pacte d'amitié. Il présente l'homme sauvage à sa mère, Ninsuna et vante ses mérites. Ému d'avoir enfin quelqu'un dans sa vie sur qui compter, Enkidu pleure et avec Gilgamesh, ils deviennent comme des frères.

Les deux amis se mettent en quête d'aventure et il se trouve justement qu'un démon du nom d'Humbaba sévit dans la forêt des Cèdres, un endroit probablement situé à l'Est de la Mésopotamie. Cependant la tâche n'est pas aisée car Humbaba est un être maléfique qui est armé de rayons foudroyants. S'en suit un voyage dans la montagne où les deux amis font plusieurs rêves censés prédire l'avenir. Lorsqu'ils arrivent dans la forêt, ils tombent sur Humbaba qui les menace de les réduire en poussière. Lorsque le démon voit qu'il est en train de perdre, il tente d'amadouer le héros, mais rien n'y fait : les deux frères décident de le tuer et Humbaba leur lance une malédiction avant de périr de la main d'Enkidu. Ils coupent ensuite des cèdres pour les ramener à Uruk et construire des aménagements pour les temples.

Les deux héros rentrent à Uruk pour fêter cette victoire mais les festivités vont être de courte durée. La nuit suivante, Enkidu fait un rêve où il se voit mourir : il descend en Enfer et voit les divinités chthoniennes dont la reine Ereshkigal. C'est malheureusement un présage de mort car les dieux ont décidé de lâcher sur Enkidu une maladie incurable en réponse à son affront suprême à Ishtar. Après plusieurs jours de souffrance, Enkidu meurt dans les bras de son frère d'arme qui a le cœur brisé. Suivent alors de multiples lamentations sur le cadavre du héros. Gilgamesh est traumatisé par la mort et décide qu'il ne veut plus mourir.

Après les funérailles de son ami de toujours, Gilgamesh, le malheur dans l'âme, décide de partir à la recherche du moyen d'obtention de la vie éternelle. Il sait qu'un homme, Uta-Napishtim, a survécu au déluge et vit désormais pour l'éternité sur son île. Il se rend donc à sa rencontre mais avant cela il doit traverser le monde entier et notamment les Monts Jumeaux. Il se retrouve finalement au bout du monde, sur la plage où est installée Siduri, la tavernière. Elle tente de dissuader Gilgamesh de chercher la vie éternelle, mais il tient ses positions. Lorsque le héros rencontre enfin le survivant du déluge après avoir traversé une rivière normalement infranchissable, ce dernier lui raconte son histoire. Il met au défi Gilgamesh de ne pas dormir pendant six jours et sept nuits pour voir s'il est apte à recevoir la vie éternelle. Le héros échoue au bout de quelques minutes et repart bredouille. Au dernier moment Uta-Napishtim révèle à Gilgamesh l'existence d'une plante qui peut confier l'immortalité. Sur ces mots, le roi plonge dans l'eau et trouve la plante en question malgré les épines qui lui transpercent la peau. C'est ainsi qu'il prend le chemin du retour avec cet objet magique.

Sur le chemin d'Uruk, Gilgamesh campe et trouve une fontaine d'eau fraîche dans laquelle il décide de se baigner. C'est à ce moment qu'un serpent passe à l'action et lui vole tout bonnement la plante d'immortalité. Lorsqu'il s'en aperçoit, Gilgamesh pleure et se lamente. Il hésite à retourner prendre une plante, mais il abandonne finalement en comprenant que sa quête est vaine. Enfin, il s'endort et se fait mordre par un cobra et meurt, dans cet état de rêve, les dieux lui font comprendre qu'il ne mourra jamais, qu'il est immortel « de naissance ». Au matin, il ressuscite donc, réveil dont sont témoins un autre immortel et son compagnon de route humain, ils lui donnent de quoi manger et boire... L'Épopée se termine par la célébration de la gloire de Gilgamesh à qui on rendra hommage à Uruk pour les siècles des siècles.

Ahriman :

La doctrine fondamentale du zoroastrisme (ou mazdéisme), une religion dualiste née en Perse au 6^e siècle av JC et qui porte le nom de son prophète Zarathoustra, est basée sur l'opposition fondamentale entre deux principes indépendants : la lumière, incarnée par Ahura Mazda qui est le Grand Créateur, et les ténèbres, symbolisant le mal (incarné par Ahriman). Plus précisément encore, il est dit qu'Ahriman est la Source du Mal et qu'il est né de l'Obscurité, qu'il est un noir démon engendré par le chaos primordial. Ahriman, l'esprit du Mal, fait des efforts constants pour détruire le monde de vérité et nuire aux hommes et aux bêtes. Ahriman apparaît vraisemblablement comme l'une des premières, sinon la première, incarnation d'un "Mal absolu". En effet, le monde maléfique qui se présentait jusque là de manière abstraite et morale, se concrétise donc. Ahriman qui est pleinement mortifère", acquiert une présence et une agressivité nouvelles : il n'est plus l'être quasiment abstrait, prototype du choix moral, il est le mal par nature, et chef d'une multitude d'êtres démoniaques et haineux : les daéva des Gâthâs, collectivité anonyme, deviennent ici des forces déterminées, personnalisées et se multiplient en une engeance innombrable. Les principaux d'entre eux, les archidémons, sont les contreperties exactes des entités bonnes."

L'incarnation du Mal sous la forme d'Ahrimane /Angra Mainyu, n'est pas, bien évidemment, sans poser la question de l'origine du dit Mal. En clair, le créateur supposé bon en l'occurrence Ahura Mazda, a-t-il pu créer le Mal ou a-t-il pu, à tout le moins, le laisser s'engendrer ? "Ahura Mazda étant créateur universel, les deux esprits, Spenta Mainyu et Angra Mainyu, ne seraient-ils pas des créatures, originellement libres et indifférentes ? Si l'esprit mauvais n'est pas une créature, alors Ahura Mazda n'est pas créateur universel. La question de la création du Mal par le "bon dieu démiurge" se pose également dans le cadre chrétien. Comment expliquer, en effet, l'existence du Mal avant le péché originel, existence dont témoigne la présence d'un célèbre reptile dans un certain arbre... ? Ajoutons que tout comme Lucifer essaya de tenter Jésus, Ahrimane tenta, sans plus de succès d'ailleurs, de tenter Zarathoustra le premier immortel qui s'opposa à lui, à son cycle d'incarnations millénaires.

Ahriman, qui se pose en chef des démons daeva ou deva, "recruta de son côté un nombre égal de « dieux » destinés à être les antagonistes de ceux qu'avait rallié Mazda." (Isis et Osiris) secondé dans son action bénéfique par Mithra. Parmi les démons ou mauvais génies qui servent la cause d'Ahriman, on compte notamment la pensée mauvaise, le feu destructeur, la flèche de la mort, l'arrogance de l'orgueil, la soif et la faim. De fait, dans sa lutte contre Mazda, Ahriman est secondé par nombre d'êtres démoniaques. "Les plus importants sont Aeshma, démon de la folie furieuse et de l'outrage, et Azhi Dahaka, Il nous faut ici reconnaître dans le nom d'Aeshma, l'Asmodée biblique. Ahrimane est un "mauvais Esprit produit à partir des Ténèbres, sa propre essence, il produit la concupiscence, puis le malheur et le mensonge.

Polymorphe, il combat tout ce qui est bon et tente d'entraîner tout le monde dans son univers d'obscurité, de tromperie et de mensonges. On décrit aussi Ahrimane sous l'aspect d'un être aux yeux noirs et aux cheveux couleur de jasmin. Il est dit qu'Ahriman devra un jour mourir, que le jour approche où, après avoir amené toutes les calamités sur cette terre, Ahriman devra être lui-même anéanti et disparaître par la volonté et l'esprit de l'Elu né une nuit de solstice d'hiver et passé par l'obscurité et revenu à la lumière. "Du fait du pacte qui partage le temps de la création entre les deux principes, Ahriman sera expulsé à la fin de son temps, s'il n'a pas pu obtenir la victoire." Il est donc dit que le Mal sera vaincu à la fin du combat, mais cela est-il réaliste ? Si le "Dieu Bon" n'a pu empêcher l'apparition du Mal, rien ne nous dit qu'il pourra en empêcher la résurrection. Sa toute-puissance prétendue prise en défaut une fois, pourrait l'être à nouveau ultérieurement. Et "si le mal vient de Dieu, comme la volonté de Dieu est éternellement identique, il s'ensuit que le mal est éternel aussi et qu'on ne peut y échapper.