

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 1/11

Où on verra comment fonctionnent les Rêves, comment créer son dieu pour les nuls, et des petits exemples, avec les panthéons vikings, greco-romains, égyptiens et celtes.

Bon, il est temps de reprendre la description des Marches Intermédiaires là où je l'avais laissé (abandonné ?). Donc d'abord, si ce n'est pas déjà fait, il est fortement conseillé de relire la première partie, qui explique (brillamment) comment fonctionne tout le schmilblick... et pour ceux qui ne le savent pas, INS/MV est un jeu de rôle, décrit aussi dans un autre de mes articles.

Bien, vous l'avez lu ? Vous savez tout sur le Purgatoire ? Vous connaissez la vraie identité du tenant du bar « l'Entre monde » ? (Oui je sais, ce n'est pas explicité dans l'autre article, mais bon, certains pourraient connaître). Bon, on va pouvoir passer aux Marches plus funky alors. Au programme : la Marche des Rêves et des Cauchemars, Comment créer son dieu de compagnie, des marches païennes (Asgard, Olympus...) et ce devrait déjà être pas mal. Evidemment, style personnel et manque de relecture oblige, j'abuserai sans vergogne de phrases longues possédant des compléments à n'en plus finir, des virgules intempestives, une absence cruelle de points (dans la gueule), des mots-avec-des-tirets-allongeant-artificiellement-la-longueur-des-lignes-du-navigateur, et pleins d'autres amusements qui rendront la lecture plus pénible, parce qu'il est important que tout le monde n'accède pas à la Vérité vraie quand même, sinon c'est plus rigolo, et vous aussi vous êtes d'accord que déjà cette phrase n'a fait que trop durer, qu'il faudrait peut être commencer à entrer dans le vif du sujet, même sans vaseline, parce que j'ai pas que ça à faire de la journée, j'ai des gosses à cuire, un poulet à embrasser, une femme à tirer et une conclusion à récupérer à 16h30. Ouf. Et non, c'est pas encore fini, je feintais. Là aussi. Et là. Bon ok, on y va.

I had a dream

Alors, maintenant, on va aborder une marche que vous connaissez tous, car avec la Marche Terrestre, c'est la seule qu'un humain basique (non, je vous insulte pas) peut visiter de son vivant, en théorie (en pratique, certains voient des trucs plus amusants, mais on y reviendra). Je veux donc bien (enfin, ça, c'est pas sûr) sur parler de la Marche des Rêves et des Cauchemars, la MRC, dans le jargon. Donc déjà, un peu de cosmogonie de comptoir : la MRC a cela de particulier qu'elle est juxtaposée à toutes les autres Marches. En fait, dans le gratte ciel cosmique, céleste et n'acceptant pas d'avions dans ses fenêtres, la MRC serait la canalisation, ou une poutre principale, ou même la paroi vitrée extérieure qui fait si joli, si classe, et si mal aux yeux quand le soleil s'y reflète, et même un peu plus. Bon, comme on l'a déjà vu, cette analogie d'architecte atteint vite ses limites, et donc la MRC en franchit une, dans la mesure où elle est toujours fluctuante, mobile, et elle a une fâcheuse tendance à baver sur ses voisines. Imaginez donc la canalisation qui bouge en permanence, peut s'amuser à occuper un étage entier si elle le veut, puis repartir aussi vite qu'elle était venue. Vous comprendrez un peu plus les difficultés qu'a Dieu, dit le Plombier Cosmique, pour réparer certains débordements... mais bref, je m'égare (aux gorilles).

Bon trêve de déviations, concrètement, ça marche comment ? Et bien quand un être doué de conscience (un humain moyen donc, certains animaux, les anges, les démons, les dragons, les dieux, Dieu...) s'endort, les prises qu'a l'âme sur son corps se détachent pendant quelques secondes, le temps d'être attiré par l'amas d'âmes le plus proche et de nature la plus « similaire », c'est-à-dire la MRC. En fait, j'exagère, seule une partie de l'âme « s'envole » (même si en pratique, elle s'élève pas forcément en l'air), le corps en possède toujours une parcelle, sinon ce serait une mort cérébrale. Mais bref. Donc l'âme atteint la MRC. Là, comme Freud, Gérard Miller et pleins d'autres gens faisant semblant d'avoir des diplômes disent, l'inconscient s'exprime. En fait, la MRC est constitué de « bulles », qui représentent des petits mondes créés par la volonté de ses résidents temporaires, et qui mourront au départ de ces créateurs. Ensuite, il y a les « poches », où

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 2/11

s'agglomèrent les rêves ayant de vague ressemblance. Ainsi, on aura la poche érotique (la plus ancienne), la poche heroic fantasy, la poche james bond, la poche « au travail tout nu », etc... Ces poches sont plus consistantes, plus tangibles, car l'afflux de rêveurs étant plus constant, et souvent plus soutenu, la poche profite ainsi de cette énergie pour maintenir son existence. Les poches étant aussi mieux approvisionnées, elles ne meurent pas au départ d'un rêveur, et même en imaginant qu'à un moment T, il n'y ait aucune conscience à l'intérieur de celle-ci, l'énergie accumulée lui permettra de se maintenir jusqu'à l'épuisement des réserves, ou jusqu'à l'arrivée d'un nouveau rêveur. Et enfin, il existe les « micro univers », créés la plupart du temps par des êtres super naturels, genre les démons/anges travaillant ici, ces univers se suffisent à eux même, et s'ils ont assez d'énergie, peuvent créer des êtres doués de conscience. Généralement, son créateur trouve un moyen pour l'alimenter automatiquement en énergie, en dérivant la quantité totale de la MRC, ce genre de chose... Officiellement, ces univers sont interdits, car potentiellement trop dangereux. Officieusement, il n'est pas rare qu'un Démon ou Ange des Cauchemars/Rêves se fasse son micro univers pour avoir son « chez soi » malgré tout.

Bien, donc maintenant qu'on en a fini avec les détails ennuyeux, et bien comment que ça se passe, là bas ? Bah faut savoir que tout est en mouvement déjà. Les poches s'interpénètrent, permettant ainsi de rêver qu'on est james bond, et qu'on arrive tout d'un coup dans jurassik park, avec une transition qui ferait saliver PPDA. Les poches possèdent des lois qui leurs sont propres, d'autant plus difficiles à transgresser que la quantité d'énergie de cette poche est grande (il sera difficile de dire que James Bond a toujours été un ornithorynque en tutu dans sa poche, par exemple). Par contre, les rêveurs peuvent créer la situation, les personnages et objets qu'ils verront, tant que c'est en accord avec la poche. Les bulles, c'est beaucoup plus faible, mais beaucoup plus déformable. Le créateur (le rêveur, a priori) peut modifier des lois de physique s'il le souhaite (les fameux rêves où on vole), l'apparence des gens, l'environnement, etc.. Il y a peu de limite, tant que ça reste dans les frontières de la bulle. Lorsque deux bulles se rencontrent, elles fusionnent souvent, sauf en cas d'incompatibilité trop flagrante, et dans ce cas, un des deux créateurs « perd » (voire les deux), et se réveille en sueur (la chute dans le rêve du vol). Dans un micro univers, c'est différent. Les lois sont beaucoup plus strictes, définies par son créateur. Lorsqu'une bulle ou une poche empiète sur un micro univers, il peut arriver que des rêveurs y entre, et ils peuvent y être enfermés. Ca peut devenir très dangereux quand l'âme atterrit dans un micro univers, genre le « Gothic Horror », peuplé de zombies, loup-garous, vampires, et autres sorciers, et que par exemple, un sorcier comprenne comment ça marche et prenne possession du corps du rêveur à son insu (sans compter que les dégâts que l'âme reçoit se répercutent aussi sur la santé mentale, logique, du personnage, et que donc, on peut mourir suite à de mauvaises rencontres pendant son rêve.). Ceci explique l'interdiction des micro univers.

Pour l'anecdote, et comme je l'ai déjà expliqué si brillamment, la MRC est très baveuse, et il arrive que des êtres s'en échappent et arrivent sur une autre Marche. On a eu l'exemple il y a une dizaine d'année, avec quelques apparitions d'un Jack l'Eventreur dans les rues de Londres. Ca n'arrive pas souvent, et il faut une certaine concordance entre « l'évadé » et son lieu d'arrivée. (Ici, Jack l'Eventreur est revenu dans l'univers qui lui est associé dans les rêves, c'est-à-dire les ruelles sombres de Londres)

Procession of the gods

Maintenant qu'on a abordé la MRC, qu'en est il des dieux ? Et déjà, pourquoi je vous parle des dieux après la MRC ? Parce que c'est là qu'ils naissent. En fait, c'est encore une histoire de poche(tron). Bon, on va prendre un exemple, car ce sera plus ludique.

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 3/11

Imaginons, il y a longtemps, très longtemps, un temps où youtube et skyblog n'existaient pas encore, un homme doué de pouvoirs extraordinaires (de par son origine démoniaque, angélique ou psionique, à vrai dire, peu importe) qu'on appellera Didier.. Donc cet homme fera forcément parler de lui par quelques exploits de son cru (violer un chenil entier de caniches nains, empêcher l'explosion d'une ogive nucléaire pied nu, ou faire fortune en vendant des casquettes, par exemple). Ces exploits seront donc racontés par les témoins, les gens en ayant entendu parler, puis ceux-connaissant-un-cousin-d'une-voisine -d'un-copain-qui-aurait-déjà -croisé-dans-la-rue-le-mec-qui-aurait... Bref, une légende (pas forcément urbaine) est née. Ensuite, les gens vont en rêver, pas tous, certes, mais déjà une partie. Avec un peu de chance, une poche se crée dans la MRC. Toujours avec de la chance (ou d'autres exploits), d'autres gens vont se mettre à rêver de ce Didier si Super (haha). La poche enflera, gagnera de l'énergie, et même si la version fantasmée du surhomme n'est pas conforme à la réalité, le « Didier du Rêve » va finir par prendre conscience de lui-même, acquérir sa Volonté, et commencer à devenir plus indépendant de l'influence des rêveurs. Et là, deux possibilités :

- Soit le Vrai Didier se rend compte que des gens lui vouent un culte en dormant, alors il se rend sur la MRC (il est surnaturel, hein), fusionne avec le Didier Fantasmé, et utilise la poche comme pompe à énergie, ce qui lui permettra de faire encore plus d'exploits, etc... (la plupart des dieux majeurs de panthéons sont dans ce cas)

- Soit le Vrai Didier s'en fout, ne se rend pas compte, ou meurt avant, et dans ce cas, le Didier Fantasmé restera indépendant de son incarnation physique. Ceci concerne aussi le cas des dieux créés spontanément, sans qu'un être « matériel » parcourt la Terre en enfant sa légende. (la plupart des dieux mineurs des panthéons sont dans ce cas).

Dans tous les cas, une fois que la poche aura pris assez d'importance, tel un couple attendant des quintuplés et vivant dans un 9m², il sera temps de déménager. Alors que faire ? Et bien Didier peut choisir de prendre un magnifique F3, ou alors, ce qui nous intéresse d'avantage, d'utiliser le fait que la MRC bave et qu'elle est voisine à toutes les Marches pour en trouver une Vide de chez Vide®, transférer sa poche là, modeler le tout à sa convenance et créer ainsi son Univers à lui, mais attention, sans couper la connexion avec la MRC. Bravo Didier, tu as réussi, tu es devenu un dieu ! (notez l'absence de majuscule à dieu, car Dieu désigne le Grand-Barbu-Ineffable-Lecteur-du-Chasseur- Français-et-Habitués-de-la-thalassothérapie-à-la-Bourboule)

Et maintenant, que faire ? Et bien les gens rêvant de Didier n'iront plus dans la MRC, mais seront amenés, le temps du rêve, dans son Univers (que l'on va nommer Toilettes), alimentant ainsi celui-ci d'énergie, et permettant à Didier d'avoir de jolis pouvoirs divins, de modeler ses Toilettes comme il veut, rajouter un jacuzzi dans son jardin ou augmenter d'un bonnet la poitrine de ses nymphes (il faut bien profiter de son statut de dieu !). Toujours par ce phénomène d'aspiration des âmes vers ce qui leur est le plus semblable, à la mort des fidèles de cette religion, les morts n'iront pas au Purgatoire, mais, ici, aux Toilettes (oui je sais, c'est classe), où ils pourront passer un bout de temps avec leur dieu favori. Si cette religion marche vraiment bien et que l'énergie du panthéon le permet, certains fidèles méritants pourront même se voir octroyer certains pouvoirs, et devenir ainsi des « héros païens », retournant (ou restant, suivant s'ils étaient morts ou vifs au moment de « l'intronisation ») sur Terre afin de servir leur(s) dieu(x) du mieux qu'ils le peuvent. Un héros païen est loin d'être aussi puissant qu'un Ange ou un Démon, un dieu lui-même peut atteindre, au mieux de sa forme et de son culte, la puissance d'un grade 3 assez bourrin (mais donc un Archange ou Prince Démon castagneur en fera de la pâtée). Malgré tout, il ne faut pas sous estimer ces païens, car tomber sur un être d'apparence humaine capable de vous foudroyer sur place a surpris plus d'un groupe d'intervention angélique et/ou démoniaque. De plus, ces héros païens attisent souvent la foi autour d'eux, tel Hercule, simple héros au

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 4/11

départ, qui en réalisant quelques exploits, a créé la légende de ses 12 travaux, et qui en est devenu un dieu.

Par contre, attention, si la religion n'a plus assez de fidèles, l'afflux d'énergie ne sera pas suffisant pour sustenter la survie de la Marche et l'usage quotidien du pouvoir « Erection sur commande » (qui faisait tant plaisir aux nymphes) sera difficile, et donc la puissance du panthéon ira décroissante, la Marche rétrécira, les pouvoirs seront de moins en moins utilisables, jusqu'à ce que ce qu'il reste de cet Univers soit aspiré dans la MRC, où il disparaîtra sans laisser de trace, tels le rêve qu'il fut.

Bon maintenant, mesdames et messieurs, pour votre grand plaisir, on va détailler quelques marches encore, parce qu'il faut bien justifier son statut « d'article trop long et inintéressant qui coupera toute envie à une personne normalement constituée de le lire, d'autant plus entièrement »

A moment in valhalla

Bon, abordons un peu la mythologie de nos amis suédois et germaniques. Je ne vous ferai pas un topo sur le panthéon, ni une description des dieux, d'autres sites le font, et certainement mieux que ce que je pourrais faire. Bref, on va plutôt parler de l'évolution du culte des Ases et Vases, depuis le « début » jusqu'à maintenant.

Et me voilà bien embêté pour débiter, parce qu'il est difficile de connaître la date du début de ce culte, tellement il diffère d'une région à l'autre. La seule chose sur lequel le peuple viking s'accorde, c'est l'existence du Ragnarok, le Crépuscule des dieux, la lutte finale entre les forces du Bien et du Mal, où les dieux mourront et où le loup Fenrir recouvrira le ciel de sa fourrure noire. Bref, pour les dieux vikings, le début du Ragnarok est en l'an 1, la naissance du Christ, qui amènera la religion qui porte son nom (bah oui, le christianisme) et qui n'acceptera pas trop que perdurent les trips païens comme... bah les vikings.

Mais étonnamment, on entendra surtout parler des vikings après l'an 1, même si là encore, c'est bien dur de dater les événements, vu qu'ils étaient peu friands des traces écrites, on sait, ou on suppose, qu'ils ont découvert l'Amérique avant Christophe (inspecteur) Columbo (de poulet), en passant par le nord, et qu'ils avaient des routes de commerce allant jusqu'au proche orient, en passant par la Russie (et toute l'Europe de l'Est). Ceci s'est passé durant notre premier millénaire, en gros. Mais, vous allez me dire avec votre sens de l'a-propos fort judicieux, comment ça se fait qu'ils aient fait ça alors que tu viens de dire que le Ragnarok avait déjà commencé ? Tout d'abord, merci de m'avoir posé cette question merveilleuse dont la justesse m'émeut, mais c'est assez simple. Le Ragnarok désigne la fin des dieux, et sachant qu'il commençait, les vikings se sont mis en tête qu'ils devaient donc lutter contre les forces du Mal. Or, qu'est ce qui peut représenter les forces du Mal au premier millénaire ? (la Scandinavie n'est pas encore évangélisée, ou peu) Twingo, le christianisme. Alors ça explique leurs raids en France, les fameux qu'on voit dans nos bouquins d'histoire en primaire. Mais ils ont cherché d'autres coins où l'herbe serait plus verte que chez eux (ce qui est facile, vu qu'avec la neige, elle serait plutôt blanche...), d'où leurs expéditions...

Bref, mais tout ceci est trop véridique et réaliste pour intéresser un fan d'occulte et de mythologie. Alors que se passe-t-il durant le Ragnarok ? Et bien du côté des démons (les vrais, ceux d'INS), on a remarqué que le

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 5/11

panthéon viking était sur le déclin, mais qu'ils mettaient du temps à décliner. Pour accélérer les choses, Malphas, Prince de la Discorde, se mit en tête de leur poutrer la tronche un peu plus vite : il va voir son équivalent nordique, Loki, et lui propose un marché simple : « laisse moi et mes collègues vous remplacer, ou sinon on vous tue ». Loki n'est pas con, il remarque qu'il n'a pas vraiment le choix, et dans les deux cas, il disparaît. Donc hop, Malphas devient Loki, Bifrons (Prince des Morts) Hela (la fille de Loki... Bifrons gardera une certaine rancune envers Malphas pour ce rôle ingrat), Baal (Prince de la Guerre) Fenrir (il tuera Odin lors de la grande bataille, excusez du peu), Caym (Prince des Animaux) Garm (le chien des enfers) se paye Tyr, et ainsi de suite. En gros, les Prince Démons les plus bourrins s'en donnent à cœur joie, arrive aux portes du Valhalla et défoncent la tronche des Dieux Vikings qui voulaient se battre (Odin, Thor, Tyr, ...), empêchant ceux-ci de s'incarner sur Terre dorénavant. Par la suite, les démons se lasseront de ce parc trop froid, et s'en iront, laissant les vikings pour mort. Et c'est vraiment à partir de là que le déclin de ce peuple commence : leurs dieux principaux ne peuvent plus s'incarner, le panthéon est bien affaibli et le christianisme fait des promotions sur les conversions. Sale temps pour un viking.

On n'en entendra plus parler jusqu'à la seconde guerre mondiale, où les gens ne savent pas dessiner une svastika correctement montent au pouvoir, usant d'une symbolique fortement emprunté des mythes germaniques, et donc vikings. D'ailleurs, cette croix gammée est aussi le symbole de Thor, et oui ! Bref, c'est là où on verra des divisions SS Viking, et d'autres joyeusetés. Certains héros vikings d'ailleurs y verront une renaissance en accord avec leurs idéaux du moment, et feront donc partie des forces nazies. D'autres, alliés à une expédition angélique, tenteront de mettre un terme à ce détournement odieux de leur noble héritage, mais échoueront (oui, l'attentat contre Hitler manqué, prolongeant la guerre d'une année...). Après la fin de la guerre, certains vikings travaillèrent à la survie du nazisme, en Allemagne de l'est, entre autre. D'autres virent en l'URSS une nouvelle terre d'accueil, et créèrent ce qui deviendra les premières mafias russes. En fait, les vikings sont implantés dans l'Europe de l'Est, les Balkans, jusqu'en Allemagne et en Scandinavie. Grâce à leur enracinement ancien, ils ont développés des bases fortes, ce qui fait que malgré l'influence angélique croissante en Russie actuellement (grâce à Poutine), ils survivent plutôt bien. L'ambiance sulfureuse de cette région et son climat politique changeant empêchent les anges et démons de mettre en place un plan d'endiguement des forces vikings à long terme, les vikings n'ont donc que peu à faire avec les forces « alignées », à part quelques interventions isolées.

Quand à l'état du Panthéon, les dieux ont bien sentis que le nombre de fidèles diminuait et que ça sentait le sapin, alors ils ont trouvé un système permettant d'éviter un gaspillage trop important des ressources d'Asgard : des runes sont gravés sur le corps des héros, agissant tels des cercles de sorcières (donc n'utilisant pas l'énergie du Valhalla mais déformant les Ley Lines elles même) et permettant d'utiliser leurs pouvoirs malgré tout. Ceci fait d'eux l'un des panthéons ayant le mieux survécu au christianisme.

Actuellement, on trouve de tout dans la communauté viking, des néo nazis, des je-m'en-foutistes manipulateurs, des mafieux, des communistes, et encore une poignée de genre fidèles à la « viking way of life », ie prônant l'hospitalité, l'honneur, la générosité, la résistance à l'alcool, le machisme, etc.

The power of pharaoh

Bien, maintenant, on va aborder la Marche des Dieux Egyptiens (MDE), qui n'a pas de nom spécifique, et qui date, chronologiquement, d'avant Asgard, je sais, mais peu importe.

Bon, déjà, le culte égyptien est plutôt étrange : du fait de l'étendue de l'empire, il y a de grandes différences

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 6/11

entre les régions. Ainsi, un dieu peut être le dieu majeur du Soleil et du Nil dans une ville du sud et passer pour un dieu de troisième plan, genre dieu des grenouilles à 3 orteils, au nord. Et cela ne choque pas les fidèles. Mais la version fantasmée du dieu en souffrira énormément, car il deviendra schizophrénique, étant à la fois l'homme ibis qui fait circuler le soleil, et en même temps l'homme mérou qui gouverne les grenouilles. Et pour simplifier encore, les différents cultes varieront beaucoup (forcément, vu la durée de l'empire égyptien), beaucoup de pharaons ou de prêtres locaux (les saouît) changeant l'importance de certains dieux pour pouvoir se proclamer fils du plus important, etc. Car il faut bien comprendre que les égyptiens, bien que très pieux, ne sont pas très respectueux de leurs dieux, au sens où ils n'en ont pas peur.

Mais tout ça va changer, car son voisin, c'est Sid Marcus... ah non pardon. Tout ça va changer vers -1100 avant Jean Claude, avec Amosis, un grand prêtre d'Amon. Il cumule beaucoup de casquettes (preuve qu'il est moderne) : humaniste, psionique et saouît. Et donc lors d'une grande famine dévastant l'Égypte, celui-ci va se tourner naturellement vers les dieux, afin de leur demander d'avancer le moment de la crue du Nil. Et ceux-ci lui répondront qu'en vérité, ils ne peuvent rien faire, qu'ils n'ont pas assez de pouvoir pour faire cela. Amosis le prend très mal, comprend un peu de travers, hurle, tape du pied, déclare que son corps est en pleine croissance et qu'il lui faut de l'eau, et surtout, il maudit ses dieux, et décide d'aller voir ailleurs si elle (l'eau) y était. Comme par hasard, et parce que l'époque le veut, une équipe d'anges évangélistes de Gabriel étaient dans les parages. Amosis leur parle, ils l'aident, il découvre l'utilisation des silos, pour conserver les récoltes à l'abri et empêcher d'autres famines, et est promu Archange des Cultures, sous le nom d'Alain, rien que ça. (Oui je résume, il a aussi œuvré à la destruction de l'image de marque de ses anciens dieux, ce qui a bien plu au Paradis) Ensuite, il se mettra en tête de se venger de ceux qui n'ont rien fait lorsqu'il en avait besoin, les dieux égyptiens. Il ferme la MDE où sont les dieux, forme une équipe d'anges mis dans le secret et les fait prendre la place des dieux originaux pour recevoir les prières et la puissance, puis crée en Égypte un nouveau culte, le culte d'Aton, le dieu solaire. Ce culte empêchera ainsi l'ancien culte de perdurer. Aton sera joué par un ange de confiance d'Alain, et empochera la puissance des prières. Et hop, le tour est dans le sac, les dieux sont enfermés dans leur marche, ils perdent leur puissance à petit feu sans pouvoir en regagner, et assistent ainsi, impuissants à l'âge d'or de leur empire puis à son déclin (vers la mort de Cléopâtre, l'invasion romaine...). Enfin, je dis « assistent », mais en fait, ils n'en savent rien là, ils sont enfermés. Voyant le déclin, Alain décide de fermer la Marche Aton.

Ensuite, l'histoire de l'Égypte se croise à celle de l'Islam, Osiris, Isis, Seth et autres sont oubliés sauf par quelques irréductibles gaulo... égyptiens, Alain les oublie et va faire son boulot, enfin. La puissance du panthéon étant bien trop faible pour rouvrir leur marche, ils sont coincés dans leur reproduction de la Vallée des Rois en plus mieux, mais même si c'est joli, c'est chiant, pendant 3000ans, de voir des pyramides et des tombeaux.

On retrouve enfin nos amis à tête d'animaux au 18^e siècle, avec le petit corse énervé (Napoléon, pas Sarkozy, qui n'est pas corse) qui va créer une passion pour le pays « nilisque » en occident. Les dieux retrouvent enfin un peu de puissance, assez pour sortir le bout de leur nez. Mais ils manquent vraiment de puissance, et arrivent juste à tuer quelques archéologues ayant un peu trop approché les momies, ce qui développera la popularité de l'Égypte dans l'inconscient des masses. Manque de pot, là où ils ont le plus d'influence, c'est dans une île où il pleut très souvent... la guigne. Alain garde un œil sur l'affaire, voit que ça va bien loin, et retourne au boulot, en gardant un mémo quand même là-dessus.

Bon, le problème viendra en 1956 quand Nasser nationalise le Canal de Suez, et qu'un serviteur d'Alain lui

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 7/11

rapporte qu'il a croisé Osiris dans les rues du Caire. Celui-ci (Alain) réfléchit un peu, trouve l'âge du capitaine et se dit que ça y est, c'est le « final chandaille », que les dieux sont de retours et qu'ils agissent enfin. Ce qui est faux, mais ça, il le sait pas. Alors il reforme son équipe de « faux dieux », qui ne jouera plus la comédie mais sera une équipe spécialisée dans l'extermination d'Osiris (et autres), mais le problème est que pour leur redonner des pouvoirs égyptiens, il va devoir rouvrir la Marche Aton, qui alimentera en pouvoirs les (rares) fidèles égyptiens, mais aussi va recréer un afflux de prières des fidèles et autres pensées vers le panthéon originel, donc la MDE. Et oui ! Sans le vouloir, Alain a créé un chemin qui fournit de l'énergie à ceux qu'il voulait détruire.

Les dieux profitent enfin de leur liberté retrouvée, d'un afflux de prières et une puissance qui leur faisait défaut. Malheureusement, en 3000ans, ils ont eu le temps de se bouffer le nez, et se divisent maintenant en deux camps, deux idéologies :

- les modernes (menés par Osiris et Isis), qui ont compris que le christianisme n'est pas une secte passagère, que les anges ne sont pas facilement surmontables, qu'il vaut mieux œuvrer avec les plus cools et éviter les plus stricts. C'est aussi le camp qui s'intéresse surtout à son peuple, qui est pour l'alter mondialisme, les ONG, les opérations humanitaires...

- les traditionalistes (menés par Seth et Sekhmet), eux, veulent détruire les anges, et ce en utilisant la même technique a usé contre eux, c'est-à-dire en détournant l'homme de Dieu. Les traditionalistes pensent que Dieu n'est pas invincible, qu'Il n'est ni le Premier, ni le Dernier, et que donc ils peuvent Le vaincre. Plus « modestement », ils veulent vaincre Alain, et là aussi, bon courage. C'est pas une bête de combat, mais un Archange, sous sa vraie forme, ça poutre pas mal de dieux d'un revers de manche (j'exagère un peu quand même). Pour cela, ils oeuvrent pour agrandir la puissance du panthéon, en détournant de la puissance de la Marche d'Aton, et en faisant de la publicité, genre le film « la Momie », il y a 10ans.

Au final, on se retrouve avec un panthéon qui ne fait pas grand-chose actuellement, d'un côté, il vit caché dans les réunions d'ATTAC (non, pas le supermarché), et de l'autre, il rumine sa vaine vengeance.

Bird dream of the olympus mons

Allez, enfin une mythologie que beaucoup de gens devraient connaître : la mythologie gréco-romaine, avec du je-t'attrape-je-t'Hercule, du Ulysse ça glisse, du Zeus Siffredi, du Hera de boulevard... bref, que du bonheur !

Alors. On peut estimer le début du panthéon grec aux alentours de -1500 avant le baba cool, et il a déjà fort à faire avec les cultes babyloniens... En gros, les dieux n'en mènent pas large, ils sont vraiment petits, petits. Là où ça va vraiment débiter, et devenir intéressant (parce qu'on a pas que ça à faire non plus), c'est vers -1000, lors de la bataille de Troie. Ce conflit, en plus de montrer les fesses d'une doublure de Brad Pitt, permet aux grecs d'asseoir un peu plus leur influence sur ce coin de méditerranée. Avec cette victoire éclatante, l'ingéniosité d'Ulysse (qui sera le premier héros grec) et donc la gloire qui en découle, les rêves dédiés aux dieux affluent. Ceux-ci prennent forme, leurs caractères s'affinent, leurs affectations aussi et tout un bestiaire les accompagne (cyclope, sphynx, satyre...). Vers -800, Homère (pas simpson) relate cette bataille (de Troie, ou Cinque) dans l'Iliade, accroissant encore la popularité du mythe. Il rempile avec l'Odyssée, ce qui lui aurait valu le prix Goncourt si celui-ci avait existé à l'époque. Un autre auteur va faire une fanfic pour enfoncer

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 8/11

encore le clou, la Théogonie (par Hésiode, si vous voulez le nom du fan). Et voilà, vous avez enfin un panthéon décrit autrement que par la tradition orale. Alors une fois que vous aurez pris vos photos, vous comprendrez que ceci explique l'étonnante longévité de ces dieux. A partir de là, tout va aller exponentiellement : les dieux en grandissant, leur Marche (Olympus) en gonflant, les héros en mourant et la Pythie vient en mangeant (désolé). Le bestiaire grandit, on atteint une trentaine de dieux bien trempés, des héros parcourent la Terre, des accès à Olympus existent sur Terre (le plus connu étant celui du Mont Olympe, justement). Bref, en -500, on est en plein âge d'or de la Grèce Antique, accompagné des signes extérieurs de civilisations, telle une ébauche de démocratie, de la philosophie, du théâtre...

Bref, je suis pas là pour vous expliquer l'œuvre de Platon, ce groupie de Socrate, mais plutôt pour vous parler de ce qui va suivre. Et ce qui va suivre, en plus d'être le cauchemar de certains non scientifiques, fit peur aux dieux : les mathématiques. Bah oui, ça, en plus des autres sciences (et de la philosophie d'ailleurs) éloigne les hommes de la vénération des dieux. Et ça, c'est mal, se dit Zeus. Alors Tonnerre de Lui, il décide en -300 de réunir ses collègues pour savoir quoi faire. Arès trouve une solution : puisque le marché est saturé en Grèce, autant aller autre part. Ni une ni deux, c'est approuvé, on prépare un grand héros pour l'envoyer prospecter les voisins, et on obtient un Alexandre le Grand, qui ira chatouiller les indiens et les Julien Lepers (même si tous les perses ne s'appellent pas Julien, je sais). Malheureusement, il ne vivra pas très vieux et à sa mort, son empire se désagrège. Les anciens propriétaires reviennent à la charge, reprennent leurs dus, les grecs rentrent chez eux, la queue entre les jambes. Bref, c'est un fiasco. Merci Arès.

Et le problème est que pendant ce temps, deux jumeaux s'amusaient à faire des pizzas sur le bord du Tibre, et ça marchait tellement (forcément, Pizza Hut existait pas encore) qu'ils ont attiré des armées, ont créé une ville et bâti un empire. Ouais, c'est Rome. Et en -87, l'empereur Scyllas annexe la Grèce, comme ça, hop ! Et là où la Grèce échouait, c'est-à-dire maintenir un empire entier, les romains y arrivent bien grâce à leur manie forte intelligente d'adapter la culture romaine aux couleurs locales, ou l'inverse, ça marche dans les deux sens. Et là, les dieux ne vont pas du tout kiffer leur race. Oh non. Les romains déjà les renomment, bon, certes, mais surtout les caricaturent encore plus, et changent certains de fonctions. Et comme on l'a vu avec les égyptiens, ce n'est jamais agréable pour un dieu de se faire formater comme ça. Zeus devient Jupiter, il a de la chance, il reste le chef, mais est encore plus priapique. Mais à cela s'ajoute d'autres dieux, venus du melting pot méditerranéen, donc on rajoute de l'égyptien et du perse dans tout ça, Kronos (Prince de l'Eternité) s'y invite aussi en guest star sous le pseudonyme de Saturne, et hop, on obtient une religion qui ressemble plus à une parodie de celle des grecs qu'à un vrai culte. Mais de toute façon, les dieux ne peuvent rien faire, ils sont dépendant de leurs fidèles. Et malgré la taille de l'empire, les dieux perdent en puissance, de plus en plus. Surtout à cause de quelques sectes israélo-palestiniennes qui foutent le bordel en recrutant un peu trop de membres avec leur manie du Dieu unique.

Nous voilà donc en 40, Jean Christophe est retourné chez son Père, mais la foi se répand, et le panthéon greco-romain bat de l'aile. C'est à ce moment mal choisi que Zeus (je garde les noms grecs, plus jolis. Pas question de faire de l'astrologie au milieu de mythologie, non mais oh !) se met en tête de violer Demeter, depuis le temps qu'elle le chauffe, la salope (soit disant). Ça tombe bien, celle-ci est incarnée sur Terre, sous la forme de la femme d'Amphitryon (haut dignitaire grec). Zeus s'incarne, prend la forme de celui-ci, accomplit le « devoir conjugal » avec Demeter, puis lui avoue tout sur l'oreiller (« alors, heureuse, baby ? »). Et Demeter ne l'est pas du tout. Elle s'énerve, devient toute rouge et va voir sa grande amie Athéna pour lui raconter. Athéna apprécie moyen la blague de son père, se dit que c'est le coup de trop, et lui fracasse le crâne comme elle sait si bien le faire. Les autres dieux ne lui en voudront pas. Mais le panthéon est trop faible et Zeus ne se régénère pas. Là, ça sent vraiment le sapin. D'ailleurs, les passerelles Olympus/Terre disparaissent au fur et à

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 9/11

mesure. Gloups, se disent les dieux. Alors que font ils ? Les plus puissants décident de migrer sur Terre (Athéna, Bacchus, Demeter...), Hadès pactise avec l'Enfer et devient démon (il se fait arnaquer mais au moins, il survit), et la plupart des restants ne partent pas à temps pour éviter le ravalement dans la MRC. Hop, disparus les Poséidon, Arès, Hermès, Aphrodite... En 393, les Goths dévastent la Grèce et détruisent ce qu'il restait du culte. Et voilà, fini !

Quoi, c'est fini ? Déjà ? Mais non, pas vraiment en fait. Lors de la fin d'Olympus, Apollon et quelques autres ont utilisé leur volonté pour maintenir un îlot, quelque chose de tangible, au milieu de ce qui reste de leur ancienne marche. La superficie est très réduite, mais vu la population restante, c'est peu gênant. Il décide de reconstruire ça, en compagnie de la muse Uranie et d'Héra, il bâtit New Olympus. Dorénavant, même si la religion est belle et bien morte, la culture grecque perdure, grâce aux livres d'Homère et autres. Et oui, vos cours d'histoire en 6ème permettent à Apollon de survivre ! Ceci crée un inconscient collectif qui nourrit, même de manière infime, la Marche.

D'ailleurs, cette Marche, il en reste quoi ? Et bien Apollon donc, Héra, Uranie, une dizaine de héros païens en hibernation (ils les gardent, au cas où, mais préfèrent économiser l'énergie restante en les faisant dormir), des créatures mythiques, genre nymphes, satyres, centaures, etc... au total, on atteint les 5 000 habitants environ. A cela s'ajoute Hercule. Mais lui, c'est particulier, il est olympien par intermittence. En fait, il a développé un pouvoir qui lui permet de naviguer entre les Marches, de manière presque contrôlée. Ca reste très dangereux, mais avec son expérience, il y arrive plutôt bien. Ceci lui permet, depuis la création de New Olympus, de rester sur Terre et de revenir tous les 3 ans ramener des nouvelles et des objets technologiques de dernier cri aux olympiens. C'est ainsi que l'île est dotée d'une centrale nucléaire, que les voitures sont toutes électriques et qu'ils sont connectés à la fibre optique depuis 10ans (enfin... vu le réseau...). Hercule est très puissant mais ne fait partie d'aucun camp aligné. Il vend parfois ses services aux Anges/Démons contre des technologies plus avancées que celles des humains.

C'est bien beau tout ça, mais ils vivent bien ? Oh oui, merci pour eux. Enfin... il y a quelques problèmes des fois : un vieux satyre qui finit par mourir, un néon qui refuse de s'allumer, du plâtre qui s'effrite... Mais avec assez de verres d'ambrosie, ça finit par passer... Tout finit par passer...

Passé moi le celte

Bien, pour satisfaire nos amis bretons, anglais et irlandais, abordons ceux qui pourrissent Lorient avec leur festival chaque année (mais ce jugement n'engage que moi, ainsi que Jacques Toubon, parce que il y a pas de raisons...)

Alors, pour l'histoire vraie, les celtes apparaissent vraiment vers le 10ème siècle avant Jean Caracole, dans la région autrichienne et suisse, sous le nom de Cimmérien (ou « civilisation de Halstatt »). A partir du 6ème siècle avant l'autre, ils démarrent une grande campagne d'invasion du reste de l'Europe occidentale (bizarrement, sauf le pays basque), en allant chatouiller les grecs et les romains. L'apogée se situe au 3ème siècle pré-hippie, où l'on trouve des Gaëls, Pictes (les gens tout nu en bleu), Bretons, Armoriciens, Gaulois, Helvètes, Belges (sans frite, encore), Celtibères, Galates (chez les turcs, sans kebab), Daces (en Roumanie)... Après ça, les romains vont se venger en reprenant le territoire et assimilent la culture celte, la faisant disparaître par le même coup. « Heureusement », la Bretagne (la grande et la petite) résiste plus, comme dans

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 10/11

Asterix, et les romains laissent la Grande Bretagne aux celtes, ils ont qu'à la garder, leur île pourrie ! (Enfin... disons plutôt que leurs tentatives de soumettre les Pictes locaux échouent, ce qui les décourage d'aller chercher des trèfles à quatre feuilles en Irlande) Manque de pot pour les futurs anglais, les Saxons, Angles et Jutes s'invitent à une de leur bataille inter celtique (Bretons vs Pictes et Gaëls), aident les Bretons puis décident de s'installer ici, parce qu'après tout, c'est pas plus mal qu'autre part. Le roi Arthur essaiera bien de les empêcher, mais les Vikings feront un meilleur travail plus tard. Le tout crée donc le mélange dégénéré qui donne à nos voisins anglais un style si raffiné.

Actuellement, de celte, il ne reste plus grand-chose. On parle encore un peu breton en Bretagne (la petite et surtout la basse, ie le Finistère et une partie du Morbihan et des Côtes d'Armor), un peu de Gallois en Grande Bretagne (le Cornique, langue de Cornouaille, est morte). Le gaélique se cause encore en Irlande, ainsi qu'en Ecosse. Le mannois n'est plus très populaire, même dans l'île du Mans, et pour finir, quelques espagnols de Galice et Asturies se disent celtes. Mais bref, c'est en passe de disparaître, pour la joie des petits et des grands.

Mais tout ceci n'est pas super intéressant pour l'amateur éclairé du monde d'INS/MV. Qu'en est-il des trucs surnaturels ? Et bien les celtes ne sont pas trop religieux. En fait, ils considèrent que leurs dieux ne sont que des héros, des golden boys qui ont réussi dans la vie, et qui maintenant peuvent, à l'occasion, leur filer un coup de main. Les druides ne sont pas si courants que ça, et la potion magique n'est forte qu'en BD. Voilà, on a brisé les mythes, maintenant, entrons dans les détails :

Pour l'origine surnaturelle, il faut remonter loin, à l'époque des Néphilims, les rejets créés par ceux qui deviendront des démons qui sont descendus sur Terre tâter de l'humaine... Dieu a fait un déluge en Mésopotamie pour nettoyer ces géants qui faisaient tâche, mais quelques uns étaient déjà partis en Europe, nommés « hyperboréens » par les grecs. Au fur et à mesure de mélange, ils obtinrent une apparence humaine, mais gardèrent quand même des pouvoirs angéliques. D'ailleurs, on gardera souvenir que ceux de la tribu de Dana (oui, comme la chanson), les Tuatha de Danaan. Bref, ils parcourent l'Europe, façonnent quelques civilisations, s'amuse comme des fous, mais finalement, ils trouvent le meilleur parc d'attraction en Grande Bretagne, ce qui explique certains mythes irlandais en parlant. Et le truc amusant, c'est que l'Irlande était déjà habitée, par un gros melting pot pas très convivial. D'un côté, les Fomorès, des Démons faisant du camping sauvage ici, de l'autre, des Fir Bolg (belges), Galioin (Gaulois) et Fir Doonnan (Domnéens, habitants de Devon et Cornouaille). Les Tuatha de Danaan s'allient alors avec les Fomorès pour virer les autres de l'île, puis s'entre tuent, parce qu'ils veulent pas partager leurs moutons, ni leur bière. Au final, les Fomorès sont chassés, mais les Tuatha sont épuisés par la bataille, et n'ont pas le temps de se remettre avant l'arrivée des Milésiens (ou Gaëls), qui les pourent. Selon la légende, ces deux peuples firent un pacte : les Tuatha vont sous leurs tertres (les Sidh), qui mènent au pays de Tir na n'Og), et ils pourraient revenir à la surface que la nuit de Samhain, la veille du 1er novembre. Evidemment, ceci n'est qu'une légende, en vrai, les Tuatha se sont mélangés avec les Milésiens, mais la légende, ça a bon dos, et ça crée des rêves... et les rêves, des dieux.

Du coup, on obtient des Tuatha fantasmés existant dans la MRC, les grands héros deviennent des dieux, et le panthéon est lancé. A cela s'ajoute une aventure similaire avec les descendants de Llyr, une autre tribu d'êtres semi divins, sur l'île de Bretagne.

La Marche de ces dieux s'appelle donc Tir na n'Og, ou Avalon, pour les Bretons (ce qui signifie « le pays de la jeunesse »). Ça ressemble à une version de la Grande Bretagne idéalisée, l'herbe est bien verte, les moutons

Les Marches Intermédiaires (2) (INS/MV) - 11/11

bien gentils, etc... Il y a quand même des créatures peu sympathiques dans les forêts, les mers sont souvent agitées, et les cavernes abritent des korrigans et des Fomorès revanchards. Les dieux sont donc des versions fantasmées des Tuatha de Danaan (Le Dagda, Lug, Nuada, Ogmios, La Morrigan, Diancecht, Dana), ou des descendants de Llyr (Llyr, Manannan, Bran, Rhiannon, Belenos, Esus). S'ajoutent à ça Cernunnos, qui est un vrai dieu sauvage sans passé « terrestre », et l'Ankou.

Tout ça, c'était bien beau, les dieux vivotaient, les celtes s'éteignaient. Mais justement, les dieux sentirent que le sapin leur faisait de l'œil, et qu'ils feraient mieux de se bouger avant qu'il soit trop tard. C'était en 1995. Le Dagda, Lug, Ogmios et Nuada s'incarnent sur Terre et se mettent en quête de retrouver leurs objets magiques perdus, pour faire le plein d'énergie. La pêche est bonne, des héros celtes et des anges renégats les aident bien, le FLB fait parler de lui, etc. Le problème est que leur plus puissant artefact, le chaudron de Dagda, est maintenant sous Notre Dame (depuis sa construction, en fait), QG des Anges sur Terre, et Daniel, Archange de la Pierre, y est très attaché. Les dieux tentent donc un assaut frontal, assistés par leur force de frappe, quelques renégats, mais se font vider comme des malpropres par Daniel (et l'intervention étrange de Catherine dans le coin, alors qu'elle a disparu depuis 7 siècles). C'est un échec, les dieux retournent sur leur marche panser leurs plaies et accumuler plus d'énergie pour pouvoir se reformer. Et les objets magiques sont aux mains des Anges maintenant. Dorénavant, le panthéon est donc dirigé par La Morriganne, une déesse vengeresse qui dirige les Tuatha. Elle hésite à se venger, ou attendre qu'ils aillent mieux.

Et voilà, on obtient encore un panthéon en panne d'action, moribond, surtout que la plupart de ses fidèles atteignent un âge respectable incitant l'Ankou à leur rendre visite... Les celtes sont en sale état depuis 1995, et ça va être très dur pour remonter la pente, ou déjà, pour ne pas la descendre à pleine vitesse.

That's all folks

Bon, voilà, on a vu quand même quelques panthéons, de quoi vous donner une idée de ce qu'ils furent et sont maintenant. Si vous voulez élargir les fronts, il existe d'autres panthéons non décrits dans les « textes officiels », car INS/MV étant français, on se concentre sur l'Europe. Mais si ça vous amuse, l'hindouisme, le shintoïsme, même certains courants du bouddhisme, les religions des natifs américains (ceux avec les plumes, mais les anciens aztèques ou incas aussi), les aborigènes, les animistes (à ce propos, le Vaudou s'en rapproche, en faisant un mix avec le christiannisme)... Bref, toutes les religions polythéistes ne sont pas mortes, très loin de là, et donc certaines « troisièmes forces » sont bien puissantes à domicile (cf le Japon où les Anges et Démons n'agissent presque pas, grâce aux Kamis très protectionnistes). J'espère que l'article ne vous a pas gonflé plus que ça, je sais que c'est rébarbatif et très elliptique, mais résumer une centaine de pages en moins de 12 (selon Word), c'est pas facile.