

TIR NA NOG'TH

Fiche background pour le jeu de rôles Ambre

Dernière mise à jour : 02/09/07

Scribe : François-Xavier Guillois <tnttwister@online.fr>

"Si je le souhaitais, je pouvais faire quelques pas de plus sur cet escalator céleste et gagner le royaume des rêves concrétisés, des névroses bipèdes et des prophéties douteuses, la cité lunaire où les souhaits étaient exaucés d'une façon ambiguë, la ville au temps déformé, à la beauté blafarde." 4/208

De la lecture des romans, la famille ne sait pas grand chose de Tir-na nog'th. Corwin, qui possède greyswandir et des couleurs en affinité avec le lieu, ne connaît véritablement aucune règle pour oeuvrer dans cette cité céleste, même s'il évoque quelques pistes de réflexion intéressantes, comme nous le verrons plus loin.

Comme tous les lieux de mystère, il attire ceux qui cherchent des réponses, ou ceux qui sont suffisamment fous pour ignorer les dangers. Un personnage qui connaîtrait les secrets de cette cité serait indubitablement puissant, il suffit de considérer le bras de Benedict probablement extirpé du néant par Obéron pour s'en convaincre.

DESCRIPTION PHYSIQUE

"Et ainsi j'arrivai à Tir-na Nog'th. Quand la lune se leva et que Ambre apparut vaguement dans les cieux, les étoiles brillant à travers ses monuments, ses tours enveloppées de halos pâles, les mouvements minuscules sur ses remparts, [...] la forme de l'escalier tout entier s'ébaucha, emjambant le vaste golfe par-dessus la mer, jusqu'à la vision de la ville." 3/188

Tir-na Nog'th se trouve au-dessus des mers d'Ambre, probablement presque au-dessus de Rebma, et partage avec la cité sous-marine le trait d'être un reflet d'Ambre. Dans une certaine mesure, on peut donc dire que les descriptions de Tir-na Nog'th sont identiques à celle d'Ambre, si ce n'est l'étrange luminosité exceptée.

"Sous les rayons de lune, les lignes avaient pris désormais une apparence plus tangible. Je distinguais nettement, à présent, les contours de la ville au-dessus de moi, et l'escalier était entièrement visible, bien que certains endroits fussent moins marqués que d'autres." 4/208

La ville n'apparaît que sous les rayons de lune. La couche nuageuse peut à tout moment, modifier l'apparence, et donc la consistance, de la cité. Les endroits qui perdent leurs consistance poseront un problème immédiat de gravité à leurs visiteurs, qui se mettront à chuter dans le vide vers les profondeurs des canyons sous-marins des mers d'Ambre.

LUMINOSITÉ TROMPEUSE

"Dans une absence de clarté d'étoiles et de lune. La lumière est sans direction, elle paraît presque dériver, puis se rassembler, sans but. Partout où elle fait défaut, les ténèbres sont absolues, occultant de vastes parties de la salle, le couloir, le cabinert, et l'escalier.

Parmis elles, à travers elles, presque courant maintenant... La monochromie de chez moi.. L'appréhension s'empare de moi... les taches de noir ressemblent à des trous percés dans ce morceau de réalité... Peur de passer trop près. De tomber et de me perdre..." 3/196

Les nuages ne sont pas la seule menace de Tir-na Nog'th. Ceux qui ont visité des constructions médiévales savent à quel point elles peuvent être sombres et oppressantes en plein jour, alors on peut aisément imaginer ce que cela peut donner la nuit, sans autre éclairage que les reflets lunaires. Les zones de ténèbres sont nombreuses, et pour peu qu'un nuage passe sur cette zone là, vous voilà parti pour un grand saut dans le vide.

La visite de la cité céleste nécessite donc avant tout une bonne connaissance d'Ambre et du lieu réel que vous souhaitez visiter, d'une part pour ne pas vous perdre, d'autre part pour vous orienter rapidement si la lumière vous fait défaut. Même un prince comme Corwin a peur de faire un faux-pas, c'est dire si quelqu'un de moins habitué au château d'Ambre prendra des risques en s'aventurant dans les architectures de Tir-na nog'th.

"C'est pourquoi il est toujours conseillé d'avoir au sol un homme qui puisse, à tout instant, vous ramener avec votre Atout si la cité venait à disparaître autour de vous." 4/205

Corwin adresse là un fameux conseil à ceux qui s'aventurent dans la cité céleste : ne jamais y aller seul, et veiller à ce que celui-ci possède un moyen de vous ramener magiquement.

FAUX SEMBLANTS

"Tu dois faire l'ascension, puis marcher jusqu'au palais et descendre ensuite jusqu'à la Marelle. Tout cela prend du temps, même à Tir-na Nog'th - surtout à Tir na Nog'th, d'ailleurs, où le temps à tendance à jouer des tours. Qui sait, tu auras peut-être une pulsion de mort cachée qui te retardera." 4/201

Si la lumière et l'inconsistance étaient les seuls dangers qui guettent le visiteur de Tir-na Nog'th, nous nous en tirerions à bon compte. Lieu de présages et de fantômes, des apparitions peuvent vous surprendre à tout moment, et vous plonger dans un rêve pendant que le temps passe et que les nuages avancent. Selon Corwin, le psychisme et les peurs du visiteur influencent le lieu et permettent la création d'apparitions, d'où cette référence à la pulsion de mort cachée.

Je marche, sur la promenade à présent. Silhouettes et visages, certains bien connus... De quoi s'occupent-ils ? Difficile à dire... Des lèvres bougent, des visages s'animent. Il n'est pas de mots pour moi dans tout cela. Je passe parmi eux sans qu'ils me remarquent." 3/192

Les fantômes qui habitent la cité ne peuvent pas rentrer en interaction avec le visiteur, à moins que celui-ci n'intègre une vision provoquée par le lieu (comme les dialogues que Corwin a avec certains d'entre eux). Néanmoins, le prince à la rose d'argent traverse Lorraine en essayant de l'éteindre, et n'attire pas à donner des coups de poing au fantôme de Bénédict. Les interactions sont donc purement psychiques, et ne peuvent pas aboutir à des confrontations physiques.

L'ACCÈS AU LIEU

"Lorsque la lune se lèverait et éclairerait la pierre sur laquelle je me trouvais, alors l'escalier dans le ciel apparaîtrait, s'élevant à une hauteur impressionnante jusqu'à Tir-na Nog'th, l'image d'Ambre qui flottait au milieu des airs la nuit." 4/206

Comme pour Rebma, on ne peut accéder à Tir-na Nog'th que par un Atout ou par un escalier. Contrairement à la Faiella-Bionin, celui de la cité céleste ne semble pas être nommée, sans doute car il n'y règne aucune civilisation vivante pour en éprouver le besoin.

"Je le parcourus du regard : tantôt translucide, tantôt transparent, étincelant, il s'élevait maintenant sans interruption jusqu'à la ville silencieuse qui flottait au-dessus de la mer." 4/208

En temps normal, l'escalier n'existe pas. Ce n'est que la nuit, à la faveur des rayons de lune, que la magie opère et que les marches de solidifient.

"Je gravis les trois marches de pierre, puis levai un pied et le posai sur le spectre de la quatrième, qui s'enfonça doucement sous mon poids. Craignant de lever l'autre pied, j'attendis, contemplant la lune, respirant la fraîcheur nocturne. Les flots s'illuminaient à mesure que s'élargissait le chenal d'argent. Levant alors les yeux, je vis Tir na nog'th perdre un peu de sa transparence, ternissant les étoiles qui se trouvaient derrière elle. Au même instant, l'escalier s'affermir sous mon pied, cessant d'être élastique, et j'eux l'impression qu'il pouvait désormais supporter le poids de mon corps." 4/208

La tangibilité de l'escalier semble coïncider avec l'apparition complète de la cité, puisque Corwin l'interprète comme un signal pour entrer dans la cité.

"Quand je regardais trop fixement une partie quelconque de l'escalier, il perdait son incertaine opacité et je voyais l'océan loin au-dessous comme à travers du verre." 3/189

La solidité de l'escalier n'est pas une donnée avec laquelle il faut avoir confiance. Non seulement les nuages peuvent faire s'évaporer leur consistance temporaire, mais peut être même que le fait de se rapprocher trop près du bord peut enrayer la magie du processus et vous pousser à la chute (de même qu'on ne bénéficie plus de la respiration artificielle trop loin de la Faiella-Bionin).

LA MARELLE DE TIR-NA NOG'TH

"Je notai que la Marelle brillait d'un éclat plus pâle que celui de la Marelle d'Ambre : une blancheur argentée, sans la pointe de bleu qui m'était familière." 4/209

Une des raisons principales de la famille pour se rendre à Tir-na Nog'th est bien sur la présence d'une Marelle. Les romans montrent bien la difficulté de la garder des mauvaises influences, puisqu'il y est impossible d'y rester, et que la rapidité à se rendre à la salle de la Marelle dépend d'inconnues imprévisibles. C'est donc très convoité par ceux qui veulent passer la Marelle sans que personne ne soit au courant, Merlin le confirmera d'ailleurs dans le second cycle.

Le tracé dans les étoiles n'émet pas de lueur bleutée, et conserve l'aspect fantômatique de sa cité jusqu'en son centre.

PLACEMENT DE TIR-NA NOG'TH

"En haut de l'escalier, j'entrai dans la ville fantôme comme on entre à Ambre après avoir escalé le premier grand escalier au flanc de la face maritime du Kolvir.

Appuyé sur la balustrade je contemplais le monde." 3/189

Comme nous n'avons pas de carte d'Ambre, il faut se fier aux indications de Corwin pour tenter de situer les différents lieux d'intérêt de la Terre Réelle. L'escalier part du mont Kolvir, qui donne d'un côté sur les mers du Nord (gardé par Caine et au-dessus de Rebma) et de l'autre vers la vallée du Garnath, dans laquelle tombe Bleys au moment de son ascension vers le palais. Trois marches de pierre indiquent le début de l'escalier en permanence, pour qui sait à quoi servent ces marches tournées vers la mer.

"Aussi profondément au-dessous des vagues que je serais élevé au-dessus dans peu de temps, sur ma droite, les contours de Rebma apparaissaient dans la mer. " 3/189

Une partie de l'escalier passe très probablement au dessus de la cité de Rebma, dont la majeure partie se trouve sur la droite. En cas de chute vous pouvez juste espérer qu'un rebman vous récupère et vous soigne, si le choc contre la surface de l'eau ne vous a pas tué...

PROPRIÉTÉS DE TIR-NA NOG'TH

OMBRES ET PROBABILITÉS

"M'écartant de la balustrade, m'aidant de ma canne, traversant le tissu de ma vision embrumée teintée de lune, dans l'inquiétante ville... Fantômes.. Ombres d'ombres... Images de probabilités... Pourrait-être et pourrait-avoir-été.... Probabilité perdue... Probabilité retrouvée..."

Grâce à Caine, on sait qu'il existe des ombres de princes d'Ambre un peu partout, certaines très proche du modèle, et que les princes sont capables de les retrouver. On sait aussi que la Marelle permet d'affecter les probabilités qu'un événement se produise. Il semble que la cité céleste utilise les propriétés de la Marelle pour créer des situations fantômatiques qui font sa légende. Du moins, Corwin n'envisage pas que les visions qu'il a dans la cité soient complètement fausses, il y accorde toujours une part de vérité, et cela se corrèle bien avec la possibilité que la cité joue avec les ombres au sens figuré comme au sens propre, utilisant à la manière d'un prince d'Ambre la recherche en ombre pour créer ses apparitions.

PROJECTION DE LA CONSCIENCE

"Doucement,sans bruit, maintenant dans le jardin.. Des fleurs fantômes qui tremblotent sur leurs tiges autour de moi, buissons fantômes qui secouent leurs pétales comme des feux d'artifice figés. Ettout dépourvu de couleurs... Seule l'esquisse essentielle, les degrés de luminosité argentée seuls à déterminer l'attrance plus ou moins forte de l'oeil. Ici, rien que l'essence des choses. Tir-na Nog'th serait-elle une sphère particulière d'Ombre dans le monde réel, provoquée par les impulsions du moi – une image à pleine grandeur projetée dans le ciel, peut-être même un moyen thérapeutique ? " 3/194

Il est certain que les lectures philosophiques de Zelazny ont surement teinté l'image celtisante d'Ambre de quelques concepts anachroniques. L'auteur s'amuse à citer Sigmund Freud et à fait plusieurs références à la psychanalyse. Est-ce que pour lui Tir-na nog'th agissait comme un miroir psychique, alors que Rebma restait plutôt du côté physique avec ses grands miroirs ? Impossible de le déterminer avec exactitude.

Néanmoins, par la création de scène avec des êtres chers qui ne sont pas sans rappeler la galerie des Miroirs, si Tir-na nog'th utilise la recherche en ombre pour créer ses apparitions, il est fort possible qu'elle se serve des émotions de surface ou de critères psychologiques comme base de départ.

ORACLES

"Et je me sens attiré vers la droite. Comme il ne faut jamais refuser un oracle qui s'exprime dans être sollicité, j'y vais." 3/195

Du récit de Corwin, on peut distinguer deux cas : des apparitions fugaces qui se rattachent à la famille des hallucinations, et des scènes qui s'imposent dans le réel et qui se rattachent à la famille des prédictions du futur, comme le tirage de cartes des Atouts. Les oracles sont plutôt à rattacher à cette seconde catégorie, et peuvent conduire soit à des scènes dans la continuité du périple du visiteur (comme le combat de Corwin avec Benedict), soit une projection dans la réalité d'une scène extirpée de Tir-na Nog'th (comme celle qui apparaît à plusieurs membres de la famille au château d'Ambre, un peu plus tard, ou par extrapolation des déplacements étranges de la Galerie des Miroirs sur la Terre Réelle).

Beaucoup de questions restent néanmoins complètement sans réponse. Est-ce qu'on peut légitimement faire confiance à l'innocence des visions à Tir-na Nog'th ? Est-ce que quelqu'un contrôle les apparitions réelles là-bas ? Est-ce que la Marelle laisserait vraiment un prince d'Ambre périr dans la cité céleste, alors qu'on sait que sa version tridimensionnelle (le Joyau) contrôle le temps et donc les nuages ?

ALLER PLUS LOIN

PONTS ENTRE LE PREMIER ET LE SECOND CYCLE

Hormis la Galerie des Miroirs qui fonctionne sur des principes assez similaires à Tir-na Nog'th, un autre lieu présente des correspondances troublantes avec la cité céleste : InterOmbre. Le premier rapprochement qu'on est en droit de faire est bien sûr au niveau des spectres, et cela pose donc une question prégnante : si on donne du sang à un spectre de Tir-na Nog'th, peut-on entrer en interaction avec lui ?

Le principe du paysage monochrome est un autre point commun entre InterOmbre et Tir-na Nog'th. Merlin y retrouvera de nombreux princes d'Ambre qui, comme dans la Galerie des Miroirs ou la Cité Céleste semblent être une version cristallisée dans le temps et donc légèrement différente de l'original. De là à considérer que la Marelle diaphane joue des tours non seulement avec le temps climatique mais aussi avec le temps temporel, le pas à franchir est bien mince...

Le peuple des miroirs qui apparaît dans les nouvelles par l'entreprise de Rhanda est également des plus étonnants, car il semble que finalement les ombres puissent aussi faire référence à l'ombre qu'on dégage sur le sol. Tout être vivant a une ombre créée par la lumière et il existe des tas d'histoires sur l'emprisonnement ou l'enfermement des ombres pour affaiblir le sujet à son insu. Evidemment chaque élément n'est pas forcément lié aux autres, mais on sait aussi que Zelazny aimait bien en guise de révélation réinterpréter ou reconstituer des éléments de sa trame, afin de clarifier l'intrigue tout en lui donnant de la profondeur. Un maître de jeu qui ne souhaite pas égrèner trop de sources de pouvoir pourrait voir un avantage à reprendre tous les éléments sus-cités pour les imbriquer dans le concept de la gestion magique et psychique des ombres, de Tir-Na Nog'th à InterOmbre en passant par le monde des Miroirs... (et même pourquoi pas la source des Aiguilliers, puisque Greyswandir est finalement déclaré Aiguillier alors qu'elle a été forgée à Tir na Nog-th.

UNE RÉFÉRENCE CELTE

Tir-na nog-th est présent dans de nombreux univers de jeux de rôles, non pas que leurs auteurs soient tous fans d'Ambre, mais parce que ce nom vient des mythes celtes. Présence du Futur insiste d'ailleurs beaucoup sur la vision celtisante d'Ambre, vu que Zelazny a écrit des livres sur toutes les sources majeures de mythes de l'humanité.

Néanmoins, la signification du lieu, "Terre de l'éternelle jeunesse" ou "Terre de celui qui confère la vie", ne semble pas tout à fait correspondre avec la cité des ombres reflet d'Ambre que dépeint Zelazny. Certains maîtres de jeu seront

tentés de raccrocher les wagons et tisser des liens pour créer un lieu magique lié à la mort. Si Zelazny n'est pas trop friand des retours à la vie dans ses romans (il préfère bien entendu expliquer pourquoi tel personnage n'est pas mort ou le faire revenir sous d'autres formes), le lecteur habitué au médiéval-fantastique et aux récits européens où le christianisme a introduit le concept de résurrection pourrait utiliser Tir-na Nog'th comme une médaille avec pile pour la vie et face pour la mort. Magnin, l'illustratrice française pour Ambre, utilise d'ailleurs ce concept des spectres morts qui interagissent avec les vivants dans Mary-la-Noire (BD).

Nous n'avons pas fini d'extrapoler sur Tir-na Nog'th, car comme le dit Corwin, c'est le lieu "*le royaume des rêves concrétisés, des névroses bipèdes et des prophéties douteuses*".