

Lexique des Ombres d'Esteren

A

Adeptes : personne suivant une formation de six années en vue d'intégrer l'un des six ordres du Temple.

Adhar : l'esprit primordial de l'air dans le Lan-an-Saol, le mythe central des demorthèn. Membre de la Triade créatrice d'Arbre-Vie.

Aelthal : alliage de trois parts d'argent pour une part d'or, de teinte bleutée. Il sert exclusivement à fabriquer les daols d'azur.

Aergewin : époque mythique durant laquelle les hommes affrontèrent des feondas sans nombre, dont certains particulièrement gigantesques.

Agaceann : célébration de l'équinoxe d'automne dans les traditions demorthèn. On s'y recueille en souvenir des morts et les soldats de métier se livrent souvent à diverses compétitions d'adresse et de courage.

Aingéal : l'esprit primordial du feu dans les mythes demorthèn. Il incarne les forces de la mort et de la destruction.

Albanite : roche dense et dure d'un blanc remarquable qu'on ne trouve que dans les carrières d'Arden, en Gwidre. Le Temple y voit un signe de faveur divine et fait grand usage de ce minéral pour bâtir ses églises.

Angarde : bastions stratégiques isolés et postes avancés réputés pour la discipline de fer qui y règne. Leur garnison est formée d'un mélange de conscrits accomplissant leur service d'ost, de soldats condamnés à des peines disciplinaires, de petits criminels et de mercenaires attirés par la solde conséquente.

Anrò : rite de passage permettant à un osfei de devenir chevalier hilderin et de recevoir sa monture. Au cours d'une patrouille ou mission de routine, son mentor l'abandonne dans une zone dangereuse, d'où il doit revenir vivant.

Ansaléir : « gardien » dans l'ancienne langue de Tri-Kazel. Titre porté par les chefs de clan osags. Avec le temps, ce terme en est venu à désigner les chefs de village et ceux qui sont nommés par le Roi à la tête d'une ville.

Aothbàs : la « lumière des morts », une faible luminescence vibrante que l'on peut parfois observer au-dessus des cairns, tumulus et tombeaux les nuits de pleine lune.

Arbre-vie : arbre mythique des croyances demorthèn, nommé Coranh-Rin dans l'ancienne langue. Créé par les esprits de la Triade, il recouvre le monde d'Esteren et représente l'ensemble des

phénomènes de la nature. Dans ses branches et son feuillage, coule le Rindath, la sève primordiale de l'existence.

Arenthel : *barde renommée, fondatrice des Varigaux, elle aurait accompagné et aidé les Trois Frères.*

Artefact : *appareil ou machine magientiste, qui fonctionne grâce à l'énergie du flux.*

Ast : *esprit aérien des mythes demorthèn, qui donne son nom à un vent d'est sec, responsable de nombreux incendies en Gwidre.*



Breithan : *novice dans l'ordre des chevaliers hilderins. Bénéficie d'une formation de base et doit accomplir les corvées avant d'être confirmé au rang d'osfei.*

Boernac : *petit animal de bât, apparenté à la vache, massif et particulièrement lent.*

Botaniste : *l'une des trois écoles de pensée magientiste, spécialisée dans le flux d'origine végétale.*



Cuernide : *animal de monte possédant de magnifiques bois rappelant ceux du cerf.*

Calyre : *cousin de la chèvre et du bouquetin, natif de Tri-Kazel. Doté d'une unique corne frontale.*

Carath : *bâton de marche ferré des varigaux.*

Cercles : *regroupement des enfants par classe d'âge sous la tutelle des dàmathàir. Il existe trois cercles de cinq années chacun, le passage à l'âge adulte étant traditionnellement fixé à 16 ans.*

Chevaliers hilderins : *ordre de chevalerie voué à la lutte contre les feondas. Il fut créé en 467 par el frère du roi Hild, peu après la mort de celui-ci contre les monstres.*

Chevaliers lames : *ordre de chevaleresque du Temple. Il a pour rôle de défendre par les armes les adeptes de l'Unique.*

Chevaliers ronces : *le plus ancien ordre chevaleresque de la péninsule. Ses membres sont des chevaliers errants voués à protéger ceux dans le besoin et à défendre les traditions. Ils prêtent également de l'argent et ont institué l'usage des lettres de change.*

Cinthareid : *sanctuaire naturel, lieu de pouvoir demorthèn où naissent et se rassemblent les C'maogh.*

Clascadh : *petits abris de granit hémisphériques, bâtis autrefois dans le nord de la péninsule par les anciennes tribus montagnardes.*

C'maogh : *manifestation des esprits de la nature dans les mythes des demorthèn, apparaissant comme des lueurs ou des feux-follets. C'est en se conciliant les C'maogh que les demorthèn peuvent invoquer leurs pouvoirs magiques.*

Confédération : *nation continentale dans laquelle les magientistes ont énormément d'influence.*

Continent : *territoire qui se trouve à l'est des Monts Asgeamar. Ses dimensions exactes restent inconnues.*

Corahn-Rin : *le nom de l'Arbre-vie dans la langue ancienne de la péninsule.*

Creag : *le nom antique de la péninsule de Tri-Kazel, avant les Fondations.*



Daedemorthys : *terme tri-kazélien désignant les magientistes, en mettant l'accent sur leur irrespect des forces de la nature.*

Dàmàthair : *« seconde mère » dans la langue antique. Personne, le plus souvent une femme, chargée d'instruire et de protéger un groupe d'enfants, libérant ainsi leurs parents pour qu'ils continuent à la survie de la communauté.*

Daol : *unité monétaire commune aux royaumes de Tri-Kazel. Il existe trois types de daols qui se présentent sous la forme de pièces rectangulaires réalisées avec des alliages spécifiques. Un daol de givre (en trekann) vaut dix daols d'azur (en aelethal) chacun de ces daols d'azur valant dix daols de braise (en orekal)*

Demorthèn : *« guide » dans la langue ancienne. Gardien des traditions sacrées en Tri-Kazel, intercesseur entre les hommes et les forces de la nature.*



Earrach Feis : *fête de l'équinoxe de printemps dans les traditions demorthèn. On y accueille dans l'âge adulte les jeunes âgés de seize ans. Elle marque la nouvelle année et dure cinq à six jours. Voir aussi « Tiraine ».*

Elu : *religieux du temple qui a reçu de l'Unique le don de faire des miracles.*

Esprits Primordiaux : *les êtres élémentaires qui seraient à l'origine d'Esteren d'après les demorthèn : Adhar, Roimh et Usgardh (qui forment la Triade) ainsi que l'esprit Aingeal.*

Exaltation : l'énergie de la foi, utilisée par les Elus du Temple.



Famine Blanche : période de souffrance durant l'Age de Glace, ainsi surnommée car le froid provoqua la décimation de nombreuses communautés isolées par la neige.

Féond : créature hostile à l'humanité (féondas au pluriel) dont le nom signifie « ennemi » dans l'ancienne langue. De formes variées, les feondas peuvent être animaux, végétaux, voire un mélange improbable de plusieurs règnes naturels. Certains seraient même capables de posséder des cadavres ou des gens vivants...

Filidh : poètes aveugles qui chantent leurs œuvres en solitaires ou accompagnés de musiciens. On leur prête couramment des talents divinatoires. Filidhi au pluriel.

Flux : source d'énergie des artefacts magientistes. Le Flux est principalement extrait à partir de la matière vivante ou morte, puis raffiné pour prendre sa forme définitive. Il en existe de quatre sortes : minéral (de couleur bleue), végétal (vert), organique (rouge) et fossile (jaune ambré). Il est commercialisé sous forme de cartouches et bonbonnes : 1 charge pour les cartouches standards (10 centilitres), 3 charges pour les cartouches médiums (30 centilitres) et 30 charges pour les gallons (3 litres).

Flux fossile : substance ambrée toxique de densité variable sous sa forme brute : liquide la plupart du temps, mais aussi épaisse et visqueuse. Souvent contenue dans une coquille cristalline. Raffinée, elle devient un liquide jaune vif, à la consistance huileuse. Rare mais extrêmement riche en énergie, ce Flux est très prisé des magientistes. Les demorthèn désignent cette substance sous le nom de Nimheil.

Fondations : période durant laquelle les Trois Frères unifièrent les tribus de la péninsule de Creag en fondèrent les trois royaumes. L'an zéro du calendrier tri-kazélien, marque le Serment et officialise cet évènement.



Grande Théocratie : nation continentale fondée autour de la foi du Temple.

Gwerz : complainte a capella interprétée en solo par un filidh. Relate des évènements légendaires ou historiques sur deux modes, l'un tragique, l'autre héroïque.

Gwy-lmith : fleur dont les pétales dorés donnent un magnifique jaune, utilisé par les peintres et les teinturiers.



Hélite : *magientiste membre d'un réseau d'intellectuels chargés de réfléchir sur les grandes orientations de l'Ordre Magientiste. La plupart sont des Magisters ou des Primus.*

Hexcelsis : *symbole à six branches de la religion du Temple, symbolisant un flocon ainsi que les six Ordonnances révélées à Soustraine.*

Hiérophante : *haut dignitaire du clergé du Temple. Une assemblée d'Hiérophantes, le Grand Cénacle, dirige le clergé dans la Grande Théocratie, alors qu'un unique Hiérophante est responsable de l'église de Tri-Kazel.*

Hilderin : *voir Chevaliers hilderins.*



Inceptus : *élève magientiste, qui suit un cycle de formation de sept ans.*

Ionnthèn : *apprenti demorthèn.*



Lan-an-Saol : *mythe fondateur des traditions demorthèn, qui énonce les vérités concernant les Esprits Primordiaux, Arbre-Vie et Saoghal-Dheir.*

Làr an Baille : *chants commémoratifs, célébrant les exploits des habitants d'Osta-Baille, qui repoussèrent les armées de Gwidre assiégeant leur cité en 858*

Liadh : *le plus mystérieux des arts demorthèn, le Liadh, donnerait à son détenteur le pouvoir d'en appeler directement aux C'maogh, sans user des oghams.*

Liageal : *antiques cercles et alignements de pierres dressées où les demorthèn se réunissent lors du Tsioghair. Autrefois au nombre de quatre et grossièrement liés aux points cardinaux, celui qui se trouvait dans el nord de la péninsule a été rasé par les fidèles du Temple.*

Loge : *groupe de magientistes rassemblés autour d'un projet ou d'une spécialité commune.*

Lorn Rann : *un des arts demorthèn semi-légendaires qui permettrait de graver et façonner les oghams employés dans la Sigil Rann.*

M

Mages gris : pratiquant les arts impies. Voir Sorcier.

Magience : science venue du Continent, qui repose sur l'utilisation de l'énergie du Flux afin d'alimenter les appareils, les Artefacts.

Magientiste : personne formée aux secrets de la magience. Les magientistes sont organisés en écoles (Botanistes, Minéralistes et Vitalistes) et grades distincts : Inceptus, Scientör, Primus et Magister.

Magister : haut responsable magientiste, supervisant plusieurs Primus et de nombreux Scientör.

Mékônes : réseau de veines artificielles alimentées en Flux, implanté dans le corps de certains magientistes pour accroître leurs capacités.

Merchantas : maître-artisan à la tête d'une guilde, dont il assure la direction.

Minéraliste : l'une des trois écoles de pensée magientiste, spécialisée dans le Flux d'origine minérale.

Morcail : demorthèn renégat (« corrompu » dans la langue ancienne) qui utilise l'oradh à des fins néfastes.

N

Neach-torgail : « maître-artisan », titre honorifique accordé par les guildes à leurs créateurs les plus réputés.

Nébulaire : artefact, lampe ou lampadaire fonctionnant au Flux.

Nimheil : substance ambrée toxique, qui dérange les C'maogh et dont le nom signifie « poison » dans l'ancienne langue. Voir « Flux fossile ».

Nod : Complexe magientiste de grande taille. Le seul Nod de Tri-Kazel se trouve à Baldh-Ruoch. Sur le Continent, les nod seraient de véritables cités industrielles.

O

Occultiste : adepte de théories peu répandues originaires du Continent, mélangeant mysticisme, superstitions et hypothèses psychologiques ou paranormales.

Ogham : inscription gravée sur des pierres ou des galets par un procédé demorthèn secret, la Lorn Rann. Les ogham permettent aux demorthèn de faire de la magie en sollicitant les esprits de la nature. Il existerait sept ogham fondamentaux dont tous les autres découlent.

Oradh : terme demorthèn désignant les formes de magie corrompues qui seraient pratiquées par les Sorciers et les Morcail.

Ordonnances : les six commandements fondamentaux que l'Unique transmet au prophète Soustraine. Ce sont : reconnaître l'Unique comme seule divinité, répandre son message, suivre ses commandements, demeurer humble devant l'Unique, maîtriser ses passions et manifester sa piété par la prière.

Orekal : alliage d'or et de cuivre, utilisé uniquement pour fabriquer les daols de braise.

Osag : membre d'une des tribus originelles de Tri-Kazel, qui s'efforcent de préserver les traditions ancestrales.

Osfei : écuyer de l'ordre hilderin, placé auprès d'un chevalier pour sa formation. Il sera fait chevalier s'il survit à l'anrò.

Osfer : chevalier hilderin expérimenté, apte à s'occuper d'un osfei.



Peste mauve : une des maladies les plus redoutées. Son épidémie la plus remarquable, remonte à l'année 492, lorsqu'elle tua en deux mois la moitié des habitants d'Osta-Baille.

Piérazule : minéral bleuté rencontré dans les gisements de marbre de Tri-Kazel. La piérazule est recherchée, surtout depuis qu'on sait qu'elle est très rare sur le Continent.

Pierres maudites : restes cristallins de démons antiques, dans le dogme du Temple, qu'il faut récupérer et enfermer.

Primus : responsable d'un établissement ou d'un site magientiste.



Reliques : dans le dogme du Temple, désigne les Fragments de Lumière, vestiges cristallins d'envoyés du Créateur, qui luttèrent contre les démons dans l'antiquité. Le Temple s'efforce de découvrir ces reliques et de les exposer dans ses lieux saints.

Rindath : l'énergie primordiale selon les demorthèn, substance des Esprits primordiaux et sève de l'Arbre-Vie qui irrigue et nourrit toute chose. Egalement, l'énergie utilisée dans la magie demorthèn.

Roimh : l'esprit primordial de la terre des mythes demorthèn. Membre de la Triade.

Rusemort : selon les théories des occultistes, personne qui voyage en rêve dans des territoires maudits et méconnus.



Saoghal-Dheir : la fin du monde d'Esteren, évoqué dans le Lan-an-Saol. Lorsque la colère des esprits Aingeal et Sniomh provoqueront la chute d'Arbre-Vie.

Saoghal-Glas : le monde après la fin d'Esteren lors de Saoghal-Dheir. Une vaste plaine de cendres froides, battue par des vents déchirants.

Scientör : titre accordé aux Inceptus ayant terminé avec succès leur formation et obtenu leur diplôme magientiste.

Sigil Rann : le principal art demorthèn, qui permet d'obtenir l'aide des C'maogh par l'intermédiaire d'ogham spécifiques aux effets qu'ils souhaitent invoquer.

Simahir : la région du Continent située de l'autre côté des monts Asgeamar. Elle est décrite comme une grande plaine marécageuse fertile et pluvieuse, peuplée de tribus diverses. On pense que de nombreux migrants du Simahir se sont mélangés aux osags au cours des âges.

Six Ordres : les branches du clergé du Temple. Ce sont les vecteurs (missionnaires), les prêtres (en charge des églises), les chevaliers lames (soldats du Temple), les clercs (érudits et administrateurs), les moines et enfin les sigires (qui traquent les hérétiques).

Sorcier : dans le dogme du Temple, un pratiquant d'arts magiques enseignés par les démons.

Soustraine : prophète antique né sur le Continent. Il a répandu la foi de l'Unique, donnant naissance à la religion du Temple.

Soustrainien : terme dépréciateur, assez peu répandu, désignant en Tri-Kazel ceux qui croient au message du prophète Soustraine et en l'Unique.



Tarish : peuple nomade d'origine mystérieuse, surnommé le « peuple de l'ouest » car on pense qu'il arriva sur la péninsule par l'Océan Furieux.

Temple : religion monothéiste, originaire du Continent, fondée par le prophète Soustraine. Le Temple est organisé en Six Ordres et rayonne depuis la Grande Théocratie, sur le Continent.

Tiraine : fête du nouvel an dans la tradition de l'église du Temple. Elle correspond à l'équinoxe de printemps, et à la fête d'Earrach Feis des demorthèn.

Toil-taigh : littéralement « maisons de plaisir ». Etablissements urbains qui permettent aux particuliers de trouver, en échange de quelques daols, plaisante compagnie et distractions.

Tòrr Creann : « maître des tours », gradé de l'ordre des hilderins, encadrant les chevaliers du rang.

Toscaire : guide citadin de la ville d'Osta-Baille, recruté pour prendre en charge les visiteurs.

Trekann : alliage inoxydable de composition secrète et de couleur gris-blanc. Il n'est employé que pour fabriquer des daols de givre.

Triade : Adhar, Roimh et Usgardh, les trois esprits primordiaux qui ont, d'après les croyances demorthèn, donné naissance à l'Arbre-vie et au monde d'Esteren.

Tri-Kazel : les « trois royaumes » dans la langue antique. Dénomination officielle de la péninsule depuis l'époque des Trois Frères. Auparavant, les osags la nommaient « Creag ».

Trois Frères : trois jeunes guerriers qui unifièrent la péninsule et fondèrent les royaumes de Tri-Kazel auxquels ils donnèrent leur nom : Gwidre, Reizh et Taol-Kaer.

Tsioghair : assemblées des demorthèn se tenant chaque année à la fin du mois d'Og-mhios dans les lieux sacrés, les liagcal.

Tugarch : métal légendaire, qui serait seul capable de terrasser les plus puissants féondas.



Unique : le seul véritable dieu dans la religion du Temple. Il a donné naissance au monde d'Esteren d'après le prophète Soustraine. On l'appelle aussi le Créateur, ou le Dieu Unique.

Usgardh : l'esprit primordial de l'eau des mythes demorthèn. Membre de la Triade et co-créateur d'Arbre-Vie.



Varigal : messenger, guide, arpentant les chemins de la péninsule et assurant le lien entre les communautés les plus isolées. Au pluriel : varigaux.

Vecteur : missionnaire, membre d'un des six ordres du clergé du Temple, chargé de répandre la foi en l'Unique.

Vitaliste : l'une des trois écoles de pensée magientiste, spécialisée dans le Flux d'origine organique. Les meilleurs médecins et chirurgiens magientistes ont reçu cet enseignement.