

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À
L' UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN LETTRES

PAR

AUDREY BÉLANGER

ANALYSE DU CYCLE *LES DAMES DU LAC* DE MARION ZIMMER BRADLEY
SOUS L' ANGLE DE L'HEROIC FANTASY SUIVIE DE
« *LE MANUSCRIT DES ANCIENS* »

Avril 2009

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire ou de cette thèse a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire ou de sa thèse.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire ou cette thèse. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire ou de cette thèse requiert son autorisation.

REMERCIEMENTS

Je remercie ma directrice de mémoire, Hélène Marcotte, professeure de littérature à l'Université du Québec à Trois-Rivières, qui m'a soutenue et dirigée tout au long de mon processus de recherche et de rédaction. Je remercie également ma famille et mes amies qui m'ont encouragée à relever ce défi littéraire en m'apportant leur soutien moral. Merci à tous, grâce à vous et à ma persévérance, ce mémoire a vu le jour.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	i
TABLE DES MATIÈRES	ii
EXERGUE	iii
INTRODUCTION	1
PARTIE THÉORIQUE.....	8
CHAPITRE I : Présentation de la fantasy	9
CHAPITRE II : Le monde imaginaire	26
CHAPITRE III : La magie	43
CHAPITRE IV : La quête	68
PARTIE CRÉATION	100
1. La conquête de l'espace	101
2. Le treizième Atlante	106
3. Les Forces de la Nature.....	108
4. La naissance des Tribus de Tara.....	114
5. Le temps du jugement.....	124
6. La Pierre de la Destinée	133
7. Le mystérieux coffret.....	163
8. Les jumeaux	170
9. La délivrance des Forces de la Nature.....	182
10. Le serment de Kaïn.....	202
11. La Déesse de la Nuit.....	209
12. Le royaume d'Omphalos.....	211
13. La lignée du Serpent.....	228
CONCLUSION.....	232
ANNEXE I.....	239
BIBLIOGRAPHIE.....	241

EXERGUE

« Renouer avec le Merveilleux, c'est bien sûr renouer avec le monde de l'enfance et de la pensée magique, dans laquelle le désir est créatif, et le Réel, une concrétisation du rêve. C'est aussi contribuer à réenchanter le monde en posant sur lui un regard d'émerveillement. De fait, l'engouement récent pour les quêtes initiatiques, les aventures chevaleresques, les univers féériques et légendaires – qu'il s'agisse de la redécouverte, par le livre ou le cinéma, de la geste du roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde, du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien, de la *saga Stars Wars* ou des recettes de sorcellerie enseignées dans l'étrange école fréquentée par Harry Potter – montre bien que le Merveilleux, loin d'être une vieille lune poussiéreuse, propose des réponses parfaitement adaptées aux défis de notre monde orphelin de sens et de valeurs. De nombreuses créations contemporaines s'inspirent d'ailleurs ouvertement de cet environnement merveilleux – à travers les jeux de rôle, les romans d'Heroïc Fantasy, les feuilletons télévisés ou le cinéma –, empruntant souvent leurs motifs à des sources anciennes que le public, friand de ces fictions imaginaires, ne connaît toujours pas. » (*L'encyclopédie du merveilleux*, p. 9 – 10)

INTRODUCTION

Notre mémoire explore la littérature de *fantasy* et s'intéresse plus particulièrement à un de ses sous-genres : l'*heroic fantasy*. Son univers imaginaire, qui renoue avec la matière de Bretagne et les anciens mythes de l'humanité, et son attrait pour la magie et les combats à l'épée ont remis au goût du jour la geste arthurienne. Plusieurs auteurs contemporains ont réécrit l'histoire du Roi Arthur, dont Marion Zimmer Bradley qui a su innover en proposant une vision féminine et païenne du monde arthurien. Nous nous sommes alors interrogée sur l'appartenance du cycle *Les Dames du Lac* de Bradley à la littérature d'*heroic fantasy*. Quelques critiques français se sont penchés sur la question, entre autres, Anne Besson qui soutient que cette oeuvre se situe à mi-chemin entre la *fantasy* historique et l'*heroic fantasy*, mais que, si la tendance se maintient, avec le nombre incroyable de romans sur le sujet, nous pourrions parler de *fantasy* arthurienne. Pour notre part, nous posons l'hypothèse que le cycle *Les Dames du Lac* appartient au sous-genre de l'*heroic fantasy*. La première partie de notre mémoire portera sur l'analyse des

caractéristiques de l'*heroic fantasy* dans le mythe arthurien des deux premiers tomes du cycle *Les Dames du lac* de Marion Zimmer Bradley. Dans la seconde partie, nous relèverons le défi d'écrire une œuvre s'inspirant de l'*heroic fantasy* : « Le Manuscrit des Anciens ».

Marion Zimmer Bradley voit le jour dans une famille de cheminots, le 3 juin 1930 à Albany, dans l'état de New York, et meurt le 25 septembre 1999, en Californie. Elle exerce de nombreux métiers – serveuse, blanchisseuse, chanteuse de carnaval – et travaille même dans un cirque. En 1947, elle épouse Robert Bradley, dont elle divorce en 1964. Dès son adolescence, elle se lance dans l'écriture de nouvelles de science-fiction et remporte, à l'âge de 18 ans, le prix *Amazing Stories*, prix couronnant le texte de la meilleure nouvelle, décerné chaque année aux États-Unis. Fascinée par le fantastique et le merveilleux, Bradley écrit pour échapper à la solitude. Elle publie de nombreux ouvrages et elle se fait connaître en 1958 grâce à la saga *Ténébreuse*. Elle atteint une renommée internationale en 1983 avec le cycle *Les Dames du lac*, dont le premier tome mérite le prix Locus en 1984 ainsi que celui du meilleur roman d'évasion en 1986. Le cycle *Les Dames du lac* nous présente l'histoire d'Avalon vue par les femmes qui y ont vécu. Adeptes de l'ancienne

religion, ces femmes mettent en relief l'opposition entre le paganisme et le christianisme en Grande-Bretagne. Dans la version anglaise, le cycle comprend sept romans¹ dont l'ordre d'écriture ne reflète pas la chronologie des événements fictifs relatés et qui, à l'exception des deux premiers tomes, peuvent se lire séparément, car ce ne sont pas les mêmes protagonistes qui relatent l'histoire. En fait, les deux premiers tomes ne forment qu'un seul et même roman dans la version originale *The Mists of Avalon* : la version française a été traduite, adaptée et divisée en deux tomes pour des raisons économiques. Dans ce mémoire, nous étudierons la version française des deux premiers tomes du cycle *Les Dames du lac* qui, selon nous, s'inscrivent dans la littérature d'*heroic fantasy* et renouvellent le mythe arthurien en le présentant d'un point de vue féminin et païen.

Quelques chercheurs se sont penchés sur l'œuvre de Bradley. La question qui revient sans cesse est : à quel genre appartient le cycle *Les Dames du Lac*? La plupart ont essayé de répondre à cette question, sans pour autant parvenir à un consensus. Certains classent le cycle *Les Dames du Lac* dans le genre historique ou fantastique, d'autres font références au *soap opera* ou croient qu'il fait partie de la *fantasy*, de la *romance fantasy* ou de l'*heroic fantasy*.

¹ *Ancestors of Avalon, Ravens of Avalon, Forest House, Lady of Avalon, Priestess of Avalon, Sword of Avalon,*

Le débat reste donc ouvert : la multitude de ces sous-genres et le flou entre les frontières ne semblent pas étrangers à cet état de fait. De plus, dans le cadre de notre mémoire, les barrières de la langue nous obligent à ne considérer que les études francophones.

Nous avons repéré plusieurs articles concernant Marion Zimmer Bradley et son œuvre. Ces articles, majoritairement anglophones, rendent hommage à l'écrivaine. Il existe aussi de nombreux sites Internet et forums sur la *fantasy* qui en font mention. En ce qui concerne les articles de langue française, nous avons retenu trois études sur *Les Dames du lac*. La première est une étude comparative d'Isabelle Angers sur l'importance des personnages de Gauvain et de Lancelot du Lac dans *Le Chevalier de la charrette* de Chrétien de Troyes et dans *Les Dames du lac* de Marion Zimmer Bradley². Angers analyse la place qu'occupent les deux personnages mentionnés ci-haut : dans l'œuvre de Chrétien de Troyes, Gauvain tient un rôle secondaire, mais indispensable, puisqu'il est le preux chevalier d'Arthur et le guide pour les autres chevaliers de la Table ronde, malgré que Lancelot soit le personnage éponyme du roman. Par contre, dans l'œuvre de Bradley, c'est Lancelot le

Mists of Avalon.

² ANGERS, Isabelle, « L'importance de Gauvain et de Lancelot dans *Lancelot ou le chevalier à la charrette* de Chrétien de Troyes et *Les Dames du lac* de Marion Zimmer Bradley ».

[Http://www.cegep.fxg.qc.ca/bi/exigences.html](http://www.cegep.fxg.qc.ca/bi/exigences.html) (page consultée 22 février 2008)

preux chevalier dont les mérites sont vantés sans relâche effaçant complètement le personnage de Gauvain, qui garde toutefois sa place auprès d'Arthur. À la suite de cette comparaison, Angers conclut que le personnage de Lancelot du Lac a remplacé définitivement Gauvain dans la littérature arthurienne.

La seconde étude est liée aux études de sciences des religions : Manon Dufour, diplômée de l'Université Laval, présente dans *La magie de la femme celte* une analyse archétypale de la Déesse dans le cycle *Les Dames du Lac*³. Elle étudie la place de la femme dans la société celtique et, à travers l'œuvre de Bradley, elle démontre l'importance du rôle de la femme dans la religion druidique. Pour cela, elle reprend le modèle de la tripartition de Georges Dumézil et analyse l'archétype de Morgane, inspiré de la Déesse celtique Morrigan, dans lequel on retrouve les trois fonctions circonscrites par Dumézil : sacerdotale, guerrière et reproductive. Dufour examine également le symbolisme des objets présents dans la légende arthurienne et arrive à la conclusion que l'épée Excalibur représente le principe masculin dans la religion druidique et que le Graal représente l'aspect féminin. Dans ce sens, elle explique que la recherche du Graal démontre la perte du sacré féminin au

³ DUFOUR, Manon, *La magie de la femme celte*, Boucherville, Éditions de la Mortagne, 2003, 204 p.

moment de la christianisation du druidisme et conclut que le personnage de Morgane représente bien la survivance du concept de la féminité sacrée dans la religion druidique.

La troisième étude est celle d'Anne Besson. L'auteure, dans l'article « Le mythe culturel en fiction : deux relectures de la préhistoire arthurienne par la fantasy contemporaine », situe le cycle *Les Dames du Lac* à la frontière de la *fantasy* historique et de l'*heroic fantasy*, et propose l'existence du sous-genre *fantasy arthurienne*⁴. Besson analyse et compare les réécritures contemporaines d'Arthur dans l'œuvre de Bradley, de Louis Fejtaine et de Guy Gavriel Kay. Notre mémoire se situe dans cette perspective et se rattache aux études de genre. Notre objectif est de démontrer que les deux premiers tomes du cycle *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley appartiennent à la littérature d'*heroic fantasy*.

La partie création de notre mémoire consiste en un récit d'*heroic fantasy* élaboré à partir des éléments qui définissent ce sous-genre. Nous avons écrit une histoire basée sur un monde imaginaire où la magie fait partie

⁴ <http://www.modernitesmedievales.org/articles/BessonFantasy.htm> (page consultée le 29 février 2008)

intégrante de l'univers et où les adeptes de la magie blanche et la magie noire s'affrontent pour sauver le monde. Notre récit raconte l'histoire de la création du monde de Tara et met en scène le héros, Kaïn, inspiré de la mythologie judaïque et celtique, qui affrontera les forces du mal pour secourir les quatre Éléments, la Reine des Fées et la Reine des Ténèbres. Notre héros acquerra de grands pouvoirs et possédera une épée magique qui l'aidera à vaincre l'ennemi et accomplir sa quête. Nous nous sommes donc inspiré de notre partie théorique et du corpus à l'étude pour écrire notre récit qui reprend les différents éléments étudiés, soit le monde imaginaire, la magie et la quête.

PARTIE THÉORIQUE

ANALYSE DU CYCLE *LES DAMES DU LAC* DE MARION

ZIMMER BRADLEY SOUS L'ANGLE DE L'*HEROIC FANTASY*

CHAPITRE I PRÉSENTATION DE LA FANTASY

Depuis quelques années, un nouveau genre a su s'imposer dans la littérature populaire, comme en témoignent le succès international d'*Harry Potter* et les adaptations cinématographiques des romans *Le Seigneur des Anneaux*, *Narnia* et *La croisée des mondes*. Après avoir séduit les auteurs et leur public, la *fantasy* a su attirer l'intérêt des chercheurs universitaires. Pour notre part, nous nous intéressons particulièrement à un de ses sous-genres : l'*heroic fantasy*. Nous soutenons l'hypothèse que le cycle *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley relève de ce sous-genre, ce que nous tenterons de démontrer dans cette première partie de notre mémoire. Dans un premier temps, nous retracerons brièvement l'évolution de la *fantasy* et nous définirons en quoi elle consiste afin de bien la distinguer des genres voisins et de mieux cerner ses différents sous-genres. Ce parcours nous permettra de mettre en relief les

principales caractéristiques de l'*heroic fantasy* et de montrer l'appartenance des deux premiers tomes de *Les Dames du lac* à cette littérature.

À priori, il n'est pas aisé de dater ni de définir la *fantasy*, car ce genre protéiforme s'étend sur une longue période historique et chevauche les frontières littéraires du merveilleux, du fantastique et de la science-fiction. La *fantasy* s'avère donc plurivoque et peut facilement se confondre avec ses genres voisins. Pour bien cerner le genre à l'étude, il faut d'abord nous attarder sur le sens du terme anglais *fantasy*. À l'origine, celui-ci possède la même définition que ses doublets français, « fantaisie », et grec, « phantasia », qui renvoient à la capacité de faire preuve d'imagination ou d'originalité dans la création. Appliqué plus spécifiquement à la littérature, le mot français « fantaisie » correspond à une « œuvre d'imagination dans laquelle la création artistique n'est pas soumise à des règles formelles⁵ ». Cette référence puisée dans le dictionnaire rejoint celle du critique Jacques Goimard qui écrit : « le mot **fantasy** (comme en français le mot **fantaisie**) désigne à l'origine l'imagination créatrice - la faculté de rêver - ou l'imagination libre de toutes contraintes⁶ ».

⁵ *Le Petit Robert*, Paris, Éditions 2001, p. 999.

À partir de cette première approche, nous pouvons déduire que la *fantasy* appartient à la littérature de l'imaginaire comme l'indique l'essence de son nom. L'imagination est à la base de cette littérature qui « crée de toutes pièces un autre univers, avec ses sociétés, ses lois, ses modes de vie, de pensées, ses systèmes politiques... » Le terme *fantasy* est une invitation au voyage, à l'ouverture vers un autre monde, vers un pays imaginaire ou un passé mythique. C'est d'ailleurs à cause de ces notions d'évasion et d'exotisme que les écrivains romantiques s'approprient le mot *fantaisie* pour désigner les œuvres empreintes d'éléments merveilleux inspirées du folklore populaire. En effet, suite à la mode des contes de fées, la poésie médiévale et chevaleresque est revisitée par les écrivains romantiques qui redécouvrent le Moyen Âge et les mythes. Par la suite, le goût pour la littérature de *fantasy* se propage partout à travers l'Europe et même en Amérique. Au fil des ans, l'appellation française « fantaisie » dévie du domaine littéraire pour s'appliquer essentiellement à la musique, tandis que le terme anglais s'impose grâce à la vaste production littéraire anglo-saxonne. Cependant, il faudra attendre le vingtième siècle avant que le terme anglais soit définitivement associé à un genre littéraire spécifique. Et ce genre est si vaste,

⁶ GOIMARD, Jacques, *Univers sans limites*, Paris, Éditions pocket, 2002, p. 201.

encore aujourd'hui, que plusieurs ont la difficulté à distinguer la *fantasy* du merveilleux ou du fantastique.

André-François Ruaud souligne dans son ouvrage *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux* qu'« il n'existe pas réellement de terme français pour désigner le merveilleux en tant que *genre littéraire indépendant*, l'habitude et l'influence américaine ayant largement imposé l'usage du mot anglais *fantasy*. [...] [Nous] avons finalement donné notre préférence au terme "merveilleux" comme traduction de *fantasy*, quoique ses connotations demeurent encore trop vagues⁷ ». En affirmant qu'il n'y a pas de mot français plus approprié que "merveilleux" pour désigner la littérature de *fantasy*, Ruaud ne fait qu'ajouter à la confusion entre les deux genres. Plusieurs critiques confondent ainsi les deux appellations, alors que le « merveilleux » et « *fantasy* » ne peuvent être considérés comme des synonymes. D'un point de vue étymologique, le merveilleux est un effet littéraire qui provoque un sentiment à la fois de surprise et d'admiration. Pris dans un sens aussi large, le « merveilleux » se retrouve dans des genres littéraires variés tels que dans les récits religieux et païens, l'épopée, le conte, le mythe, la fable, la légende, la chanson de geste et la *fantasy*. En littérature, le merveilleux se reconnaît

entre autres par l'intervention d'êtres surnaturels, comme les dieux, les démons, les farfadets, les fées, etc. Quant à Goimard, il écrit : « il y a du merveilleux dans un roman quand un personnage ou un objet détient un pouvoir extraordinaire.⁸ » Le merveilleux fait donc référence à ce qui est surnaturel, magique ou féerique et se rapporte aussi à tout ce qui est prodigieux, admirable ou divin. « Introduisant la figure de l'autre – saint (e), créature venue de l'Autre Monde, géant ou fée, le merveilleux englobe le *magicus* et le *miraculum* [...] »⁹. Issu de la tradition orale et associé à la culture du Moyen Âge, le merveilleux se trouve donc intrinsèquement lié à la notion de croyance : on croit aux êtres surnaturels, à la magie et au miracle. Selon Tzvetan Todorov, dans un roman « merveilleux », l'histoire se déroule dans un passé indéterminé ou dans un ailleurs temporel, où le surnaturel n'est ni expliqué ni rationalisé, mais fait partie intégrante du monde fictionnel¹⁰. Le terme « merveilleux » ne peut donc pas équivaloir à la traduction française du mot *fantasy*, d'autant plus que le terme *fantasy* est devenu un genre officiel en 1949, le jour où il fut apposé sur la page couverture du magazine de science-fiction *Magazine of fantasy and science-fiction*. Il fut également adopté par les

⁷ RUAUD, André-François, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, éditions Les moutons électriques, 2004, p. 11.

⁸ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 42.

⁹ VINCENSINI, Jean-Jacques, « Merveilleux », *Le Dictionnaire du Littéraire*, sous la direction de Paul Aron, Denis St-Jacques et Alain Viata, Paris, Puf, 2002, p. 371-372.

¹⁰ TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, 188 p.

maisons d'édition pour classer les œuvres n'appartenant ni à la science-fiction ni au merveilleux. Bref, le mot anglais « ne peut être évité ou remplacé par nul autre : d'abord et tout simplement parce que la "*fantasy*" est le nom que porte un genre ainsi identifiable par son public, ensuite et en outre parce que nous ne disposons pas d'une traduction satisfaisante. » Cependant, il faut faire attention, car plusieurs critiques emploient malgré tout le terme « merveilleux » pour désigner la *fantasy* puisqu'elle représente en quelque sorte une incarnation moderne et un prolongement du merveilleux.

Par ailleurs, contrairement à son homologue français, le terme anglais *fantasy* englobe tous les textes de fiction qui font usage de merveilleux ou de fantastique, alors que la culture francophone postule une nette distinction entre les deux genres :

L'adjectif anglais correspondant au substantif *fantasy* n'est autre que « fantastic » : dans les titres d'ouvrages critiques anglophones, « *fantasy* » et « *fantastic literature* » se retrouvent en exacte synonymie. [...] Ce seul fait ne peut que troubler l'appréhension de la *fantasy*, dans le sens étroit qu'elle a acquis, par la tradition critique française, particulièrement riche et féconde en études sur un « fantastique » qui précisément ne correspond pas à la compréhension anglophone de ce même terme...¹¹.

¹¹ *Ibid.*, p. 16.

En effet, pour les francophones, le fantastique est un genre distinct qui est né à l'aube du XIX^e siècle en Europe et s'est s'épanoui dans un contexte historique déterminé, enraciné dans la réalité socioculturelle et scientifique de l'époque romantique; la littérature fantastique se développe en même temps que les premières études sur la folie, le positivisme, le magnétisme et le spiritisme. Todorov définit le genre comme suit: « Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel. » Le texte fantastique correspondrait alors à un récit dans lequel surgit un phénomène étrange ou surnaturel qui vient bousculer la vie quotidienne du narrateur qui se met alors à douter de la réalité; pensons, entre autres, aux nouvelles de T.A Hoffman, de Charles Nodier, d'Edgard Allan Poe, de Théophile Gautier, de Proper Mérimée ou de Guy de Maupassant. Si l'on accepte la définition de Todorov, le récit fantastique se construirait autour du sentiment de trouble que ressent l'esprit rationnel du héros devant un phénomène surnaturel qu'il refuse d'admettre comme réel, mais qu'il n'est pas capable de nier pour autant¹². Et pourtant, «[c] elui qui perçoit l'événement doit opter pour l'une des deux solutions possibles: ou bien il s'agit d'une illusion des sens, d'un produit de

¹² Cette définition de Todorov a largement été commentée, nuancée, voire même réfutée par différents théoriciens du genre. Comme notre mémoire porte sur la *fantasy* et non sur le fantastique, nous nous limiterons à ces considérations.

l'imagination et les lois du monde restent ce qu'elles sont; ou bien l'événement a véritablement eu lieu [...], mais alors cette réalité est régie par des lois inconnues de nous.» Le fantastique occupe donc le temps d'incertitude et fonde sa spécificité sur la tension ou l'ambiguïté qu'implique l'existence d'un phénomène étrange qui ne peut pas s'expliquer par les lois du monde familier provoquant alors l'hésitation chez le narrateur ou le personnage.

La littérature de *fantasy*, pour sa part, « apparaît en majorité comme le domaine d'un "surnaturel naturalisé" : l'existence ou l'apparition de créatures ou d'événements inconnus de notre cadre cognitif s'y voient acceptées par le lecteur-spectateur au même titre qu'elles le sont au sein du monde fictionnel, sans prêter à la remise en question ou même à l'interrogation.¹³ » Bref, à l'inverse du fantastique qui prend en charge la représentation mimétique (la réalité) et sa négation du phénomène surnaturel, la *fantasy* tend à construire un monde imaginaire et autonome qui sublime le rapport à la réalité référentielle pour privilégier le merveilleux :

Contrairement au Fantastique, qui suppose l'incursion d'éléments surnaturels dans un quotidien ordinaire, le Merveilleux tient pour acquise l'existence d'éléments magiques qui constituent la trame de sa narration. Si le

¹³ BESSON, Anne, *op. cit.*, p. 17.

Fantastique instille chez le lecteur ou le spectateur le doute et l'effroi, le merveilleux lui procure le rêve et l'enchantement même si le rêve peut, à l'occasion, tourner au cauchemar, et l'enchantement, au sortilège. Le Fantastique traite de situations par définition impossibles, et qui pourtant surviennent, contre toute raison, alors que le Merveilleux, alors même qu'il évolue dans un univers purement imaginaire, s'affirme comme authentique.¹⁴

Le fantastique, même s'il utilise le merveilleux, ne fait pas partie de la littérature de *fantasy*, puisque cette dernière sous-entend que le « surnaturel » fait partie du monde réel et est accepté par tous, ce qui n'est pas le cas du fantastique. Ces constats nous amènent à conclure que la *fantasy* fait partie de la littérature de l'imaginaire, contrairement au fantastique qui s'inscrit dans la littérature mimétique, c'est-à-dire réaliste.

Dans la culture française, la littérature fantastique est un genre bien spécifique qui n'a rien à voir avec la *fantasy*, si ce n'est qu'elle partage, à l'occasion, certains thèmes et motifs. Le terme anglais *fantasy* est donc beaucoup plus englobant que son équivalent français, puisqu'il inclut le fantastique. En effet, dans la culture anglo-saxonne, les adjectifs se multiplient pour définir et qualifier la *fantasy*. Les récits fantastiques sont donc rassemblés sous l'étiquette de *low fantasy*, sous-genre « dont les

¹⁴ BRASSEY, Edouard, *op. cit.*, p. 8.

intrigues se déroulent sur notre monde rationnel, physiquement familier. Les événements surnaturels s’y produisent de façon brusque, sans causalité, sans explications. [...] Il apparaît que cette catégorie englobe ce qui relève pour nous du fantastique et d’une partie importante de son incarnation moderne, le roman d’horreur.¹⁵ » Ainsi, pour la culture anglaise, le fantastique et l’horreur font partie des sous-genres de la littérature de *fantasy* et se retrouvent traduits par *low fantasy* ou *ghosts stories* et *dark fantasy*. Cependant, les frontières ne sont pas aussi tranchées qu’il n’y paraît, puisque la *dark fantasy* peut aussi se rapprocher du roman noir ou gothique, ou encore de la littérature dystopique qui fait référence à la science-fiction. Le mot *fantasy* renvoie donc à un vaste corpus qui a la particularité de se diviser en plusieurs sous-genres¹⁶.

La *fantasy* est un genre expansif et protéiforme, et les définitions pour la circonscrire abondent dans ce sens. « Un dictionnaire récent (*l’Encyclopedia of fantasy* de John Clute et John Grant) ne consacre pas moins de quarante-huit entrées à des appellations comprenant le mot **fantasy**.¹⁷ » Malgré cela, sa nature demeure encore obscure, ses différentes typologies faisant d’elle une

¹⁵ BAUDOU, Jacques, *La fantasy*, Paris, Éditions Presses Universitaire de France, coll. Que sais-je ?, 2005, p. 4-5.

¹⁶ Il serait fastidieux d’étudier tous les sous-genres de la *fantasy*. Nous invitons le lecteur à consulter le glossaire en annexe de cette étude qui offre une brève présentation des différents sous-genres.

littérature difficile à cerner tant elle regroupe plusieurs genres et tendances littéraires. À lui seul, l'ouvrage *La fantasy* de Jacques Baudou propose plusieurs définitions du genre. Il présente, entre autres, celle de Michael Moorcock puisé dans son essai *Aspect of fantasy* : « La fantasy est formée de fictions qui ont relation au fantastique, qui dépassent le cadre de l'expérience humaine ordinaire¹⁸ », ou celle des universitaires américains Marshall B. Thymm, Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski qui écrivent dans leur essai *Fantasy literature* : « La fantasy est un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent qui ne peuvent exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques.¹⁹ » Quoique vagues, ces définitions mettent en relief l'opposition de la *fantasy* au monde réel. Il en va de même de celle d'André-François Ruaud : « la fantasy est une littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationalité au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie²⁰. » Toutes ces définitions présentent la *fantasy* sous le signe du *merveilleux*, dans un cadre très large, cherchant à englober le plus

¹⁷ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 205.

¹⁸ BAUDOU, Jacques, *op. cit.*, p. 3.

¹⁹ *Ibid.*, p. 4.

²⁰ RUAUD, André-François, *op. cit.*, p. 13.

d'œuvres possibles, mais perdant en précision. Jacques Goimard, pour sa part, définit la *fantasy* en cinq termes que nous avons condensés en une phrase : selon lui, la *fantasy* est un récit d'**imagination** où des **surhommes** détiennent de supers pouvoirs et vivent des **aventures** qui se déroulent dans des **univers** extraordinaires où la **magie** existe²¹. Le point de vue de Goimard résume clairement l'essentiel de la *fantasy*, mais il nous semble encore trop général. En reprenant des éléments de ces diverses définitions, nous avons donc esquissé une ébauche de définition. Le récit relevant de la *fantasy* doit baigner dans un univers où règne le merveilleux, - île perdue, passés ou avenir mythiques, mondes parallèles souvent peuplés d'êtres imaginaires, etc. - où la magie et le surnaturel sont acceptés comme partie intégrante de l'univers fictionnel; et où le héros, qui est appelé à un grand destin, détient et développe des pouvoirs qui l'aideront à franchir les nombreuses épreuves qui l'attendent sur son chemin. La plupart des textes de *fantasy* font mention d'une prophétie, d'une légende ou de la destinée du héros.

L'origine de la *fantasy* remonterait à la nuit des temps, prenant source dans les récits oraux que sont les mythes et les contes populaires. La *fantasy* cultive le merveilleux et s'inspire des légendes folkloriques, des contes de

²¹ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 117-119.

fées, des épopées antiques et des récits médiévaux : il est donc malaisé de dater et de classer cette littérature qui s’amuse à mélanger les genres et à collectionner les étiquettes. La *fantasy* revendique son appartenance aux grands récits du passé, tels que l’histoire de *Gilgamesh*, l’*Odyssée* d’Homère, le *Mabinogion* (texte médiéval et celtique) et les *Eddas* (sagas islandaises) ; elle s’inspire aussi des poèmes épiques tels que *Beowulf*, des contes des *Mille et une nuits*, des récits courtois de Chrétien de Troyes et des contes de Perrault. Nous avons l’impression que la *fantasy* cherche ses lettres de noblesse dans le passé du merveilleux littéraire, mais qu’elle est en réalité beaucoup plus récente qu’elle n’y paraît. En fait, « [c]’est le mouvement romantique qui a créé la fantasy [...] avec les travaux des premiers folkloristes.²² » Les frères Grimm collectent les contes traditionnels d’Allemagne, Perrault transcrit ceux de France et Walter Scott récupère la matière de Bretagne : l’effet merveilleux naît des cendres du passé et s’empare de la plume de plus d’un écrivain. La *fantasy* fait sa véritable entrée en tant que genre littéraire à l’ère victorienne en Grande-Bretagne. Elle est inaugurée par le romancier écossais George Macdonald (1824-1905) dont les textes fantaisistes, autant pour adultes (*Phantastes*, 1858 ; *Lilith*, 1895) que pour enfants (*La princesse et le gobelin*, 1872), dessinent les premières caractéristiques du genre : monde secondaire (pays

²² GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 208.

différents de notre réalité, autonomes et magiques), atmosphère médiévale, présence d'êtres surnaturels et féériques. La *fantasy* prend réellement son envol avec les romans *Alice au pays des merveilles* (1865) de Charles L. Dodgson (1832-1898) alias Lewis Carrol et *Le livre de la jungle* (1894) de Rudyard Kipling, qui deviendra le précurseur de la *fantasy animalière*, ainsi que les recueils de William Morris qui remettent au goût du jour la chevalerie et les mythes nordiques. Toujours en Grande-Bretagne, c'est l'ère édouardienne qui marquera l'enracinement de la *fantasy*, qui s'impose dans la littérature enfantine avec des écrivains tels que James Barries (*Peter Pan*, 1904), Edith Nesbit (*L'histoire de l'amulette*, 1906) et Kenneth Graham (*Le vent dans les saules*, 1908). La *fantasy* pour la jeunesse se développe aussi parallèlement aux États-Unis avec, entre autres, Frank Baum qui publie l'histoire du *Magicien d'Oz* (1900). Ensuite, en Angleterre, la *fantasy* s'obscurcit avec l'auteur Lord Dunsany (*Les dieux de Pangana*, 1905 ; *La fille du roi des elfes*, 1924) qui recycle les mythes tout en s'inspirant de la condition humaine. Contrairement à ses prédécesseurs qui affectionnent les univers féériques et enfantins, Lord Dunsany se distingue par ses romans plus sombres qui mettent en scène la ville de Londres comme portail entre les mondes secondaires. Lord Dunsany est en quelque sorte le précurseur de la *fantasy urbaine* et ses mondes plus sombres exerceront une certaine influence

sur le développement de la *fantasy* en ouvrant la voie à de nombreux auteurs comme Lovecraft, Howard et même Tolkien. Puis, entre les deux guerres mondiales, la *fantasy* décline légèrement au profit de la science-fiction, mais reviendra en force aux États-Unis quand les magazines de science-fiction publieront aussi de la *fantasy* : « c'est dans les *pulps* que la *fantasy* américaine va connaître son véritable avènement. Ou, pour être plus précis, dans l'un des plus célèbres d'entre eux : *Weird Tales*, consacré à l'horreur, au fantastique et à la *fantasy*.²³ » C'est d'ailleurs dans ce fameux *pulp* que Robert Edwin Howard publiera, entre 1932 et 1935, les dix-sept aventures de *Conan le barbare* qui donneront naissance au sous-genre d'*heroic fantasy*. Puis, en Grande-Bretagne, John Ronald Reuel Tolkien publie le *Hobbit*, en 1937, suivi de la trilogie du *Seigneur des anneaux* (1954-1955) dont l'univers se hissera au rang de paradigme du genre quand il sera publié aux USA en 1966, devenant l'œuvre de référence en *high fantasy*. En fait, J. R. R. Tolkien est considéré comme le père fondateur de la littérature de *fantasy* telle que nous la connaissons aujourd'hui. À la même période que Tolkien, T.H. White s'éloigne de l'œuvre de son contemporain et élargit l'horizon de la *fantasy* en rédigeant une réécriture du mythe d'Arthur (*Excalibur*, 1938 à 1958) inspirée par le roman *Le morte d'Arthur* (1485) de Malory. Cette saga arthurienne, réunie en

²³ BAUDOU, Jacques, *op. cit.*, p. 37.

cinq volumes, deviendra l'œuvre de référence en matière de *fantasy* arthurienne. Marion Zimmer Bradley s'inspirera de cette œuvre pour écrire son cycle *Les Dames du Lac* (1982-1988). Dans les pages qui suivent, nous analyserons donc *l'heroic fantasy* dans les deux premiers tomes de ce cycle.

L'heroic fantasy, aussi appelée *sword & sorcery* (épée et sortilège), a vu le jour grâce à l'écrivain Robert Ervin Howard qui, en 1932, a eu l'idée de situer son personnage *Conan* sur l'ancien continent dans un temps archaïque, soit 8000 après la chute de l'Atlantide. Il a mis en scène les combats héroïques d'un héros, descendant des hyperboréens, contre les diverses peuplades barbares telles que les cimmériens, les pictes, les sorciers, les pirates, etc. Howard instaure alors les critères du sous-genre : un monde moyenâgeux faisant référence aux exploits héroïques d'un guerrier dont l'action se déroule dans un temps mythique, où la magie a cours et où les combats à l'épée sont présents. De plus, l'histoire se résume souvent par une lutte manichéenne entre les forces du mal et du bien. *L'heroic fantasy* se distingue de la *fantasy* en général par sa référence à un personnage ou un passé mythique, par la religion et par la quête épique du héros. Semblable au roman d'apprentissage, l'intrigue des récits inspirés de *l'heroic fantasy* se focalise autour du héros qui doit développer ses pouvoirs et subir des épreuves afin

d'accomplir son destin, qui sauvera du même coup le monde réel et le monde secondaire. Nous verrons donc comment s'articulent, dans le cycle *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley, les trois principales caractéristiques de *l'heroic fantasy* soit : le monde imaginaire, la magie et la quête.

CHAPITRE II LE MONDE IMAGINAIRE

L'heroic fantasy se caractérise, notamment, par la présence d'un monde imaginaire ou secondaire, un lieu mythique (autre temps, autre dimension, autre continent) qui « se situe plutôt sur notre Terre, dans un passé lointain²⁴ ». En fait, ce lieu mythique a généralement pour cadre de référence l'époque médiévale où les créatures surnaturelles et les divinités coexistent avec les êtres humains, et où la magie est donc courante. Dans ce chapitre, nous démontrerons que le cycle *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley repose bien sûr ce type d'univers fictionnel. D'ailleurs, il nous semble presque impossible d'aborder le mythe d'Arthur sans faire allusion au Moyen Âge, à la sorcellerie et à l'île sacrée d'Avalon. Il est vrai que dans le corpus à l'étude, l'histoire du roi Arthur se passe effectivement dans un monde imaginaire, qui se situe sur notre Terre à l'époque médiévale. Ce monde se divise en trois : le monde primaire (la Grande-Bretagne mythique) qui s'articule par rapport à deux mondes secondaires, le monde d'Avalon et celui

des fées. Dans le monde primaire, nous examinerons la toile de fond, c'est-à-dire la vraisemblance du contexte pseudo-médiéval et sa représentation du temps mythique. Dans les deux mondes secondaires, nous nous attarderons aux thèmes de la magie et du voyage, de même qu'à la présence des autres peuples.

Il faut d'abord préciser que le « monde primaire » représente le monde qui soutient les autres mondes, soit les mondes imaginaires ou secondaires. Dans *Les Dames du Lac*, suivant en cela les caractéristiques de l'*heroic fantasy*, le monde primaire s'incarne dans une Grande-Bretagne moyenâgeuse :

L'*heroic fantasy* ou épique a pour caractéristique de se dérouler dans une sorte de pseudo Moyen Âge, dont les héros sont des guerriers caractérisés par leur force, leur courage, leur ardeur, à la recherche de gloire ou d'honneur et sous l'influence de la destinée. Ce type de récit se publie souvent sous forme de saga, comporte les généalogies des personnages, un monde inventé et cartographié, ainsi que de la magie.²⁵

Ainsi, le premier élément constituant le monde imaginaire d'un récit d'*heroic fantasy* est sans aucun doute le lien privilégié qu'il entretient avec le passé héroïque du Moyen Âge. L'histoire du roi Arthur, mise en scène par Bradley,

²⁴ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 253.

²⁵ ALBISSER, Charlotte, *La fantasy française*, Lille (France), Master S.I.D., 2004, p. 5.

est l'une des meilleures illustrations de ce sous-genre, puisqu'elle en possède tous les ingrédients, dont le fameux contexte pseudo-médiéval. Dans *Les Dames du Lac*, l'auteure situe évidemment le règne du roi Arthur à cette période, aux environs des V^e et VI^e siècles après Jésus-Christ, soit durant la décadence puis la chute de l'Empire romain d'Occident. L'auteure fait entre autres référence à la bataille menée par Arthur au Mont-Badon; une défaite militaire que les troupes bretonnes-romaines et celtes d'*Ambrosius Aurelianus* infligèrent à l'armée anglo-saxonne entre les années 490 et 510 lors de l'invasion de l'île de Bretagne. En faisant quelques recherches, nous avons toutefois découvert que la victoire remportée par les Celtes n'appartenait pas à Arthur, mais à son « oncle » : difficile de classer Arthur sous le signe de l'historicité. Les historiens ne sont pas convaincus que le roi Arthur ait réellement existé, même si certaines traces dans l'archéologie et la littérature supposent son existence. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous parlons ici d'un monde imaginaire inspiré du contexte pseudo-médiéval, un monde réinventé, plus fantasmé qu'historique, mais qui reste vraisemblable.

Ce monde, qui prend « sa place dans un passé reculé et recréé [...] se pare de l'aura du mythe en se rattachant à de glorieux ancêtres, aussi lointains que possible au prix de quelques arrangements avec l'histoire

littéraire. » C'est exactement ce que fait Bradley en réécrivant l'histoire du roi Arthur : elle utilise l'anachronisme pour rendre son personnage principal et le contexte social dans lequel il se meut plus vrais que nature. Traditionnellement, les premiers écrivains de la geste arthurienne ont situé leurs récits à leur époque, soit durant le bas Moyen Âge (XII^e et XIII^e siècle), tandis que le cycle arthurien de Bradley se déroule aux V^e et VI^e siècles. L'anachronisme permet donc à l'auteure de rattacher les exploits d'Arthur à des événements qui se sont réellement produits pour placer son monde imaginaire sous le signe du vraisemblable. D'ailleurs, à cette époque, il aurait effectivement existé un certain Actorius, *dux bellorum*, chef de guerre des Bretons, qui aurait rallié provisoirement les Celtes et les Bretons pour repousser les barbares irlandais, pictes et saxons hors de la Bretagne (l'Angleterre actuelle). Même si peu d'écrits attestent de l'existence du guerrier, nous retrouvons son nom très tôt dans un texte de Gildas Le Sage (547) et dans certains poèmes gaulois datant des VI^e et X^e siècles. En fait, il importe peu que le roi Arthur ait existé ou non : « Ce qui importe c'est qu'on l'ait cru et qu'une légende se soit épanouie autour de ce nom [...] qui s'est enraciné aussi bien en Angleterre, dans les terres sur lesquelles Arthur est censé avoir régné, que sur le continent²⁶ ». Arthur devient donc un mythe, un

²⁶ BESSON, Anne, *Le Roi Arthur au miroir du temps*, Paris, Éditions Terre de Brume, 2007, p. 33.

personnage pseudohistorique, une légende entretenue par les poètes et dont l'univers médiéval est une belle représentation du monde imaginaire privilégié dans *l'heroic fantasy* : « Les romans de fantasy épique sont majoritairement situés dans l'époque médiévale, une époque médiévale indéfinie, réinventée, mais qui emprunte au Moyen Âge historique son organisation politique et sociale.²⁷ » C'est bien le cas du cycle *Les Dames du Lac* dont le monde imaginaire repose sur une société féodale et chevaleresque située dans le Moyen Âge mythique de la Bretagne :

la fresque vivante et colorée de Camelot : pavillons et oriflammes, palefrois richement caparaçonnés, miroitement des armures... tout contribuait à donner un air de fête à la foule en mouvement s'affairant à la préparation des cérémonies de la Pentecôte, ordonnées spécialement cette année-là par le Haut Roi pour commémorer avec éclat la victoire remportée à Mont-Badon²⁸.

Ce monde imaginaire, qui relate les hauts faits du roi Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde, raconte aussi les amours secrètes de la Reine et du chevalier Lancelot à la cour du Roi, en plus de présenter le dévouement des prêtresses d'Avalon luttant contre la montée du christianisme en Bretagne.

²⁷ BADOU, Jacques, *op. cit.*, p. 62.

²⁸ ZIMMER BRADLEY, Marion, *Les Dames du Lac*, tome 2, Paris, Éditions Pygmalion, 1987, p. 33. Les références ultérieures à cette édition seront mises dans le texte, entre parenthèses, après l'extrait cité.

Le monde campé par Bradley, suivant toujours en cela les caractéristiques de *l'heroic fantasy*, est structuré par une lutte manichéenne.

Deux religions se confrontent, mettant en jeu le sort du monde :

En fait, derrière les rivalités que suscite la succession d'Arthur, se profile la lutte sans merci que se livrent les adeptes des deux religions pratiquées alors en Grande-Bretagne : l'antique culte celtique de la Déesse-Mère, que défendent les druides et Viviane, la Dame du Lac, grande prêtresse de l'île sacrée d'Avalon, et la nouvelle religion chrétienne, prônée par les Romains, qui ne cesse de gagner du terrain. (T. 2, p. 9.)

Le cycle *Les Dames du Lac* nous présente une Bretagne païenne qui se fait rapidement assimiler par le christianisme et envahir par une horde de barbares. En mettant en scène les enjeux d'une époque réelle, l'auteure rend son monde plus authentique, puisqu'« il est bien question de "mondes" dont la création exige cohérence, vraisemblance²⁹ ». Comme l'affirme également Goimard, *l'heroic fantasy* est un genre qui se prend au sérieux, et pour s'y faire, un auteur doit emprunter la couleur locale, c'est-à-dire qu'il doit reconstituer le contexte historique de l'époque médiévale sans trace de science ni de technologie. Bradley fait exactement cela en situant son monde imaginaire dans la Bretagne des V^e et VI^e siècles : elle implante un décor pseudo-médiéval où la nature est encore sauvage, où les femmes tissent leurs

vêtements à la main, où les hommes partent à la chasse, se battent à cheval et participent à des jeux équestres. En somme, « un monde où les mâles s'entre-tuent à l'arme blanche, les femmes pansent les plaies avec herbes et paroles.³⁰ » Bref, les références au monde médiéval sont nombreuses et soutiennent intégralement le monde imaginaire du cycle *Les Dames du Lac* démontrant ainsi son appartenance à *l'heroic fantasy*.

Mais ce monde imaginaire inscrit dans la lignée de *l'heroic fantasy* doit également, de préférence, correspondre à un lieu atemporel qui évoque le temps du mythe : « dans un imaginaire médiéval, la conception du temps comme cycle occupe une place toute particulière pour la fantasy [...] Elle contribue à relativiser tout ancrage chronologique au profit d'un passé éternisé.³¹ » C'est ce que tente de faire Bradley en basant l'énonciation du récit sur le cycle des saisons. Morgane la fée, la narratrice des deux premiers tomes du cycle, relate l'histoire du roi Arthur en commençant son récit « au cœur de l'été³² » au moment où Ygraine apprend qu'elle a été élue pour donner naissance au Haut-Roi. Les événements se succèdent ensuite au fil des saisons, saisons rythmées par les rites païens et les fêtes chrétiennes, et le récit

²⁹ BESSON, Anne, *La fantasy : 50 questions, op. cit.*, p. 145.

³⁰ BESSON, Anne, *Le Roi Arthur au miroir du temps, op. cit.*, p. 142.

³¹ BESSON, Anne, *La fantasy : 50 questions, op. cit.*, p. 158.

s'achève avec la venue « [d]es fleurs printanières » (t. 2, p. 343) et la mort d'Arthur, de Mordred et de Lancelot. En structurant son univers selon le cycle des saisons, l'auteure crée un monde pseudo-médiéval dont le cadre spatio-temporel se rapproche du temps primordial : « ce temps cyclique, précisément celui où se situent les mythes et que la fantasy ambitionne de retrouver, se trouve inscrit, dès le surtitre, à l'orée d'ensembles qui se prêtent dès lors à l'éternel retour des irruptions du sacré et du mémorable³³ » Ces ensembles, dont il est question ici, font référence au cycle qui se compose de sept tomes rassemblés sous le surtitre *Le Cycle des Dames du Lac* affiché sur la page couverture du deuxième tome et du troisième tome de la trilogie. Il est donc vrai que l'utilisation du terme « cycle » dans *Les Dames du Lac* suppose déjà une évolution non linéaire du récit, et ce temps circulaire, mythique se reflète dans l'énonciation prise en charge par Morgane. D'une part, l'auteure structure son récit par rapport au cycle de la nature, d'autre part, elle ajoute un prologue au début de chaque tome résumant ainsi les derniers événements de l'histoire précédente. Ces prologues ont pour effet de créer une distance entre le temps passé (quand l'action a réellement eu lieu) et le temps présent (quand l'action est racontée), comme si « l'intervalle

³² ZIMMER BRADLEY, Marion, *Les Dames du Lac*, tome 1, Paris, Éditions Pygmalion, 1986, p. 17. Les références ultérieures à cette édition seront mises dans le texte, entre parenthèses, après l'extrait cité.

³³ BESSON, Anne, *La fantasy : 50 questions*, op. cit., p. 154.

chronologique séparant la parution des volumes [...] suffisait à transformer l'histoire en légende.³⁴ » Bref, la distinction entre le passé et le présent va s'effacer pour laisser place à une vision plus globale du temps, une vision de l'éternel retour. C'est ainsi que Morgane la fée transmet l'histoire du roi Arthur de façon circulaire et répétitive, du présent au passé, au présent, au passé... Cette narration qui répète l'histoire comme une boucle sans fin vient reconfirmer l'inscription du monde arthurien dans un temps cyclique à l'image même du mythe. De plus, nous pouvons comparer le mythe du roi Arthur à l'histoire du Christ avec lequel il partage un cycle de vie similaire : Arthur a été conçu « magiquement » au solstice d'hiver (21 décembre), il devient roi à Beltane (1^{er} mai) et meurt « sacrifié » au solstice du printemps (21 mars). Ce rapport au cycle du temps permet de présenter le roi Arthur tel un personnage messianique dont la naissance avait été prédite par Merlin et la Dame du Lac, et dont le mythe suggère un possible retour : « Le Roi expira au moment même que les brumes se levaient [...] sous les rayons glorieux de l'astre aux éternels recommencements. » (T. 2, p. 342) Cette scène évoque le temps cyclique du mythe de l'éternel retour. Selon Mircea Éliade, le temps du mythe se réfère aux sociétés archaïques qui perçoivent le temps comme une roue sans fin, puisque leur système agraire est basé sur les phases de la lune

³⁴ BESSON, Anne, *Le Roi Arthur au miroir du temps*, op. cit., p. 20.

et le cycle des saisons. Les sociétés primitives réintègrent des gestes archaïques, et par la force des rites qui se répètent, la durée du temps se conçoit comme un éternel recommencement des choses, un retour périodique de la vie et de la mort. Cette vision cyclique du temps imprègne les fondements du cycle *Les Dames du Lac* : « Bradley tente donc bien de produire sa propre version d'un équilibre entre mythe et histoire, en relisant celle-ci comme illustration d'une mystique de l'éternel retour³⁵. » Bref, le monde imaginaire repose sur une société pseudo-médiévale située dans un temps mythique, et dans ce sens, il rejoint le monde atemporel privilégié par l'*heroic fantasy*.

L'île d'Avalon, pour sa part, représente le monde secondaire et la dimension magique qui caractérisent le monde imaginaire de l'*heroic fantasy*, puisqu'elle est un lieu sacré où vivent les prêtresses qui apprennent la magie tout en vouant un culte à la Grande Déesse. L'auteure situe l'île à la frontière du monde des hommes et de celui des fées, faisant référence à l'Atlantide, ce qui coïncide bien avec l'univers secondaire des récits d'*heroic fantasy* qui puisent leurs sources dans les mythes : « Tous ces textes orchestrent la

³⁵ BESSON, Anne, *Le mythe culturel en fiction : deux relectures de la préhistoire arthurienne par la fantasy contemporaine*, p. 5. <http://www.modernitesmedievales.org/articles/BessonFantasy.htm> (page consultée le 29 février 2008)

découverte d'un autre monde ou le retour aux grandes histoires des temps reculés - l'ailleurs ou l'autrefois baignés de surnaturel.³⁶ » L'histoire du Roi Arthur racontée dans *Les Dames du Lac* illustre bien un monde imaginaire qui rappelle la gloire d'un passé lointain baigné de surnaturel :

Derrière elle, se découpaient les murs de pierres grises de l'ancien Temple du Soleil, construit par les Brillants venus d'Atlantide, des siècles auparavant. À l'opposé, s'étendait le grand lac, entouré de hauts roseaux, noyé dans l'éternelle brume mauve qui enveloppait tout le pays d'Avalon. Au-delà se devinaient d'autres îles, d'autres lacs [...]. Mais l'île d'Avalon restait perpétuellement perdue dans les brouillards, cachée aux yeux des profanes, et lorsque des pèlerins venaient au monastère que les moines chrétiens appelaient Glastonbury, le Temple du Soleil leur restait invisible, car il faisait partie d'un autre monde. (T. 1, p. 106 - 107)

Avalon s'affirme comme un monde authentique et ne cache pas son appartenance au passé mythique afin de bien camper son monde dans la littérature de l'imaginaire. D'ailleurs, l'auteure insiste sur le fait que l'île d'Avalon est située dans une autre réalité, par-delà le monde des hommes. Par conséquent, l'île d'Avalon est perçue comme un monde autonome, une île magique située hors de l'emprise du temps et des hommes :

le royaume d'Avalon [...] existe encore, bien sûr, mais il ne fait plus partie de leur univers. Avalon, l'Île Sacrée, se détache chaque jour de la terre de Glastonbury [...] voilà pourquoi le monde, notre monde, celui que vous connaissez, celui de toutes les vérités, est lentement

³⁶ BESSON, Anne, *La fantasy : 50 questions, op. cit.*, p. 69.

repoussé hors des limites du temps. Aujourd'hui, si un voyageur se met en route sans guide pour l'île d'Avalon, il n'a que fort peu de chance d'y parvenir. (t. 1, p. 31-32)

Avalon n'est donc pas accessible à qui le veut : seuls les adeptes du druidisme peuvent s'y rendre, l'île étant consacrée à la Grande Déesse. Certes, autrefois Avalon faisait partie du monde des hommes, mais l'île a été déplacée dans un univers parallèle : « pour sauvegarder le dernier et précieux refuge de leur sagesse, [l]es druides s'étaient livrés à un ultime acte de magie effaçant l'île d'Avalon du monde des hommes! Voilà pourquoi maintenant elle repose au cœur des brumes éternelles qui la dissimulent au regard des humains, sauf des initiés élevés dans ce lieu, auxquels on a montré les chemins secrets permettant de traverser le Pays de l'Été. » (t. 1, p. 108) Ainsi seules les personnes initiées à la magie ont le pouvoir de faire lever les brumes qui séparent le monde d'Avalon de celui des hommes. Le monde secondaire est donc entièrement soutenu par la magie :

Comment gagne-t-on Avalon? Je ne vois pas de pont. [...] Viviane porta ses deux mains jointes à sa bouche et émit un léger sifflement, comme un cri d'oiseau. Presque aussitôt, une embarcation noire apparut sur le Lac désert. [...] c'était de petits hommes, à moitié nus, la peau tatouée de mystérieux dessins bleuâtres, qui agitaient leur pagaie sans le moindre bruit. [...] Elle concentrait son esprit sur l'acte magique qu'elle s'appropriait à accomplir. Tendant ses deux bras écartés vers le ciel, les paumes tournées vers les nuages [...]

Puis elle les baissa, sans hâte, en expirant légèrement. Au même moment, un épais brouillard envahit toute la surface du lac, faisant disparaître entièrement le paysage aux yeux des voyageurs. La barge, cependant, poursuivit sa course silencieuse à travers une ombre de plus en plus épaisse qui ressemblait maintenant aux ténèbres de la nuit. [...]. Puis, brusquement, comme un rideau qui se déchire, la brume se dissipa, dévoilant une étendue paisible d'eau ensoleillée bordée d'herbe. Non loin se trouvait la Montagne, le Tor, autour de laquelle s'enroulait, telle une spirale, le chemin des processions. À son sommet, [...] étincelant sous le soleil couchant, un cercle de pierres immenses dressées vers le ciel. Au pied de la Montagne étaient regroupés les bâtiments réservés aux prêtres et, comme accrochés aux premières pentes, le Puits Sacré et le reflet miroitant d'une pièce d'eau. (t. 1, p. 129-131)

Bien que, dans *Les Dames du Lac*, le passage d'un monde à l'autre se fasse principalement à l'aide de la manipulation magique, il existe aussi des passages secrets à travers le marais qui entoure l'île d'Avalon. Goimard appelle cela des zones d'«interférences³⁷ ».

Le passage d'un monde à un autre renvoie ici aux thèmes du voyage et de la nature, thèmes de prédilection pour les récits d'*heroic fantasy* qui confèrent une grande importance à l'aventure et à la découverte du monde secondaire où la nature vierge s'impose et émerveille le héros par sa beauté :

³⁷ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 219. « On parle alors d'interférences qui vous donnent accès (passages) aux mondes perdus ».

Jamais elle ne devait oublier cette première vision d'Avalon dans l'or du couchant, si resplendissante, si émouvante qu'elle sentit les larmes lui monter aux yeux. Non, jamais elle ne devait oublier, tel qu'il lui était apparu ce soir-là dans toute sa splendeur, ce paysage de nulle part noyé dans le silence, la quiétude et l'harmonie : les cygnes, telles des ombres pâles, glissant doucement sur les flots immobiles, les pentes d'herbe douce venant mourir au pied des algues et des roseaux [...] le son d'une harpe enfin, comme s'il voulait à lui seul faire chanter le silence dans une lumière diaphane, presque irréaliste... (t. 1, p. 131)

Bradley insère dans son récit de longues descriptions de paysages naturels, démontrant ainsi son appartenance à l'*heroic fantasy* qui préconise un monde intact et préservé : « un monde vierge où chaque être vivant doit trouver sa place. Un monde où les hommes vivent dans la diversité avec les autres êtres, où ils s'en tiennent à utiliser prudemment les énergies douces³⁸ ». Avalon représente bien ce monde primordial, sorte de paradis perdu, où la nature et l'homme sont en parfaite harmonie : « ils s'allongèrent, le visage enfoui dans l'herbe, sentant monter en eux une chaleur bienfaisante, une vigueur faite de feu et ce bonheur, cadeau de la déesse elle-même, leur transmettant la puissance profonde et mystérieuse de la terre d'Avalon. » (T. 1, p. 149) La nature d'Avalon est donc une énergie divine, une source de pouvoir intrinsèquement liée à la pratique de la magie. Prenons, par exemple, l'art divinatoire que les prêtresses exercent en utilisant l'eau du Puits Sacré, « une

petite mare paisible cernée de hautes pierres » (t. 1, p. 109) où les visions se reflètent à la surface limpide de l'eau. La nature est donc essentielle à la magie³⁹, et cette magie qui fait partie intégrante du monde secondaire d'Avalon, représente bien le monde imaginaire de l'*heroic fantasy*.

Un deuxième monde secondaire vient compléter la dimension magique du monde imaginaire, et c'est le royaume des fées, plus connu sous le nom de Château-Chariot. Ce monde parallèle à Avalon n'est fait que de magie et sa position exacte dans le monde imaginaire reste floue, si ce n'est que le royaume se trouve en bordure du marais, au cœur d'une profonde forêt. Par trois fois, Morgane y séjourne et trouve toujours par hasard le chemin pour s'y rendre, au travers les marécages et le brouillard. En fait, le monde des fées est complètement autonome par rapport au monde des humains et tout ce qui semble irrationnel y est accepté sans explications. D'ailleurs, il apparaît toujours comme par magie :

Comme par enchantement, elle parvint tout à coup à l'endroit où naissait un rayon mystérieux. [...] Une clarté laiteuse baignait un univers étrange complètement inconnu [...] là où n'existaient ni astre de la nuit, ni soleil, ni étoiles [...]. Depuis quand les arbres avaient-ils fait place à ces hautes colonnes? Elle était en effet maintenant dans une salle immense, brillamment

³⁸ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 221.

³⁹ Nous y reviendrons plus loin.

éclairée, remplie d'hommes et de femmes couronnés de feuillages, de fleurs printanières ou de pâles guirlandes de boutons d'arbousier [...] Dans un monde enchanté tout devenait possible... (t. 1, p. 361-366)

Le royaume des fées est décrit comme un monde de plaisir, rempli de charmes et de sortilèges, et où le temps n'a aucune emprise. D'ailleurs, il ne faut « ni boire ni [...] manger dans le pays des fées, sous peine de rester à jamais prisonnière. » (T. 1, p. 364) De plus, dans ce monde magique, on retrouve des créatures surnaturelles : « Cette femme, elle le savait, n'était pas véritablement un être humain. Sans doute appartenait-elle à l'ancien peuple des bois et des cavernes aussi vieux que la terre elle-même. » (t. 1. p.210)

C'était bien sûr la reine des fées qui :

portait avec majesté une longue robe gris-vert, de la couleur exacte des feuilles des saules lorsque, à la fin de l'été, celles-ci commencent à se décolorer et à se changer en poussière. Sur ses épaules flottait une ample cape noire, et un bijou doré brillait à la hauteur de sa poitrine. Il était difficile de lui donner un âge, mais à en juger par le faisceau de rides qui marquaient son visage et le tour de ses yeux, elle n'était certainement plus toute jeune. (t. 1, p. 208)

Contrairement au stéréotype de la fée ailée, belle et éternellement jeune, Bradley décrit un être dont le visage, vieilli, ressemble à la race humaine. En fait, tout au long du cycle, lorsque l'auteure décrit les êtres surnaturels, elle atténue l'effet merveilleux qui se dégage habituellement de ces personnages.

Même les gnomes, représentants du Petit Peuple, sont décrits semblables aux barbares pictes dont les guerriers se peignaient le corps en bleu : « de petits hommes à moitié nus, la peau tatouée de mystérieux dessins bleuâtres ». (T. 1, p. 129) Bradley offre ainsi une nouvelle représentation des peuples magiques de la Bretagne, et même si elle les met en retrait et leur retire un peu de magie, il n'en demeure pas moins qu'ils sont présents dans le monde imaginaire. En fait, l'auteure crée autour d'eux un flou mystérieux qui rend leur présence toujours aussi magique. Même si le royaume des fées est relégué au monde secondaire, son influence magique se fait ressentir dans tous les royaumes.

Nous pouvons conclure que l'univers arthurien du cycle *Les Dames du Lac* s'appuie bel et bien sur un monde imaginaire propre à *l'heroic fantasy*. Tous les ingrédients y sont : le contexte pseudo-médiéval, le temps mythique, la nature dominante, et, bien sûr, la magie. Cette dernière joue un rôle prédominant dans les récits *d'heroic fantasy*. Nous nous pencherons donc sur l'étude de ses composantes dans les pages qui suivent.

CHAPITRE III LA MAGIE

Dans les récits *d'heroic fantasy*, la magie est omniprésente et fait partie intégrante de l'univers imaginaire : comme nous l'avons déjà vu plus haut, la plupart des définitions mentionnent la présence de la magie dans les caractéristiques du genre. En effet, sans magie, il n'y a pas de *fantasy* : « On a souvent comparé la science-fiction et la fantasy en remarquant que le rôle joué par la magie dans la fantasy est équivalent à celui joué par la science dans la science-fiction.⁴⁰ » C'est donc dire que la magie est un élément essentiel pour déterminer l'appartenance d'un texte à la *fantasy*. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, cette dernière est bien présente. Même si elle n'est pas exploitée avec éclat, son utilisation demeure constante tout au long du cycle. Dans les pages qui suivent, nous déterminerons en quoi consiste la magie et nous étudierons sa représentation dans le corpus à l'étude.

⁴⁰ BAUDOU, Jacques, *op. cit.*, p. 6.

La magie est un concept difficile à cerner : d'une part, parce que ses procédés restent méconnus; d'autre part, parce que ses interprétations sont multiples. Attardons-nous sur quelques-unes d'entre elles. Prenons d'abord le sens de la magie proposé par le dictionnaire : « Science, religion des mages, ensemble des pratiques fondées sur la croyance en des forces surnaturelles immanentes à la nature et visant à maîtriser, à se concilier ses forces.⁴¹ » Cette définition rejoint celle de l'illustre occultiste Éliphas Lévi, qui a notamment inventé le néologisme « occultisme » et qui a théorisé la magie au siècle dernier. Il la définit comme étant « la science traditionnelle des secrets de la nature, qui nous vient des mages. Au moyen de cette magie, l'adepte se trouve investi d'une sorte de toute-puissance relative et peut agir surhumainement, c'est-à-dire d'une manière qui passe la portée commune des hommes.⁴² » Cette première approche nous fait entrevoir la magie comme une science occulte ou un art ancestral, qui implique un ensemble de techniques basées sur la connaissance des lois naturelles, permettant à celui qui la pratique d'agir sur les forces invisibles de la nature afin d'obtenir des répercussions dans le monde visible. D'ailleurs, la plupart des définitions considèrent la magie indissociable de la nature : pour le philosophe Plotin,

⁴¹ *Le Petit Larousse illustré*, Paris, Éditions Larousse, 1992, p. 601.

« la magie est fondée sur l'harmonie de l'univers, elle agit au moyen des forces qui sont liées les unes aux autres par la sympathie. Pour Jean Bodin, en 1580, la magie est " la science des choses divines ou naturelles " [...] pour Papus : la magie est l'étude et la pratique du maniement des forces secrètes de la nature.⁴³ » Bref, la magie se caractérise par un ensemble de procédés, basé sur la connaissance des lois naturelles, dont la maîtrise des forces permet à l'adepte d'accomplir une action – dite magique – qui interviendra concrètement dans la réalité pour influencer le destin d'un individu ou d'une cible donnée.

Si la magie prend source dans les forces de la nature, elle s'appuie également sur la foi de l'adepte. Henirich Cornélius Agrippa von Nettesheim, magicien, alchimiste, astrologue, philosophe et médecin de la Renaissance, insiste, dans son œuvre *De occulta philosophia*, sur la part de la religion qui existe dans toute opération magique. Selon lui, une personne possédant une foi constante peut réaliser des miracles, car le pouvoir de croire est le fondement de toute action magique. Ainsi, l'adepte qui croit en l'existence de forces supérieures ou surnaturelles (énergie divine) sur lesquelles il peut intervenir, a effectivement la capacité d'utiliser cette force pour mettre en

⁴² LEVIS, Eliphas, *Dogme et rituel de la haute magie*, tome 1, Paris, Éditions Charconac, 1930, p. 117.

œuvre l'acte magique. La magie obéit donc au loi de la nature, du désir et de la foi. Par conséquent, nous pouvons résumer le principe magique comme suit : croire, c'est pouvoir. Selon ces propos, nous pouvons dire que la magie et la religion se confondent dans une même science. D'ailleurs, Levi-Strauss affirme que : « La religion contient nécessairement de la magie et la magie contient nécessairement de la religion.⁴⁴ » Ainsi, la magie repose sur la croyance en des forces supérieures, et cette foi doit être mise en étroite collaboration avec les lois de la nature pour que l'adepte soit en mesure d'accomplir l'acte magique.

Quant à la magie en littérature, et plus particulièrement en *fantasy*, Jacques Goimard la définit comme suit : « au sens technique, on appelle magie l'ensemble des procédés par lesquels les magiciens et les sorciers entreprennent de modifier le cours naturel des choses. Au sens large – utilisé aujourd'hui par les amateurs de *fantasy* –, la magie s'étend aux actes des dieux et de leurs prêtres⁴⁵ ». C'est effectivement le cas dans le cycle *Les Dames du Lac* où ce sont principalement les prêtresses d'Avalon qui détiennent le savoir magique. Examinons le lien particulier que la religion druidique

⁴³ GABUT, Jean-Jacques, *La magie traditionnelle*, St-jean-de-Braye (France), Éditions Dangles, 1999, p. 8.

⁴⁴ Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962,

http://classiques.uqac.ca/classiques/frazer_james/mythes_origine_du_feu/magie_et_religion.html
(page consultée le 20 mai 2008)

entretient avec la magie. Contrairement aux autres religions, le druidisme ne possède pas de dogmes, si ce n'est que ses adeptes croient en la réincarnation et vénèrent la Grande Déesse dont le culte repose essentiellement sur la communion entre l'être humain et l'univers. Pour les Celtes, la Grande Déesse représente la nature en sa totalité, c'est-à-dire qu'elle est partout et dans toute chose. Il en est de même pour la magie. Henirich Cornélius Agrippa von Nettesheim assure qu'il existe une correspondance entre la nature, la religion et la magie. Selon lui, la magie postule un panvitalisme, c'est-à-dire que l'univers entier (les hommes, les astres, les pierres, les arbres, les végétaux, les animaux, etc.), possède une âme, une énergie vitale. Une force commune unit tous ses éléments : « Car tous les éléments du monde contiennent l'âme de l'univers.⁴⁶ » Cette unicité du monde suggère donc que Dieu, l'homme et l'univers forment un tout, ce qui sous-entend que l'énergie divine circule à travers cet ensemble. Dans ce sens, le concept de la magie rejoint la pensée druidique. Comme nous l'avons déjà mentionné, le druidisme croit que la Déesse est un tout et ne fait qu'un avec la nature : « Tout appartient à la Déesse, tout lui est soumis. [...] Mère de toutes fins et de tous commencements, pourvoyeuse de vie, mère du ciel et des étoiles, Elle est tout, est et demeure à jamais en chacun de nous... ». (t. 1, 359) Le

⁴⁵ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 219.

druidisme et la magie supposent que l'univers entier est fait d'une même énergie mouvante, et cette énergie universelle peut être malléable et mise au service du druidisme. D'ailleurs, le druidisme se fonde ses bases sur l'observation et le respect des lois de la nature, tout comme le principe magique. En fait, « pour les Celtes, la magie est la technique même du sacré⁴⁷ » et ce pouvoir magique est incarné par le druide ou la prêtresse, représentants du druidisme. Ainsi, religion et magie s'interpénètrent dans les pratiques druidiques. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, la magie fait partie des composantes de la religion druidique, elle se manifeste d'abord sous la forme d'un don chez certaines prêtresses d'Avalon et elle se reflète également à travers les rituels du culte de la Grande Déesse.

La magie est principalement en vigueur sur l'île d'Avalon où la Dame du Lac prend en charge les jeunes filles possédant le don de voyance à qui elle enseigne les principes druidiques et la pratique de la magie. Comme dans la plupart des récits d'*heroic fantasy*, dans *Les Dames du Lac*, et plus particulièrement pour Morgane, la magie prend la forme d'un apprentissage, d'un parcours initiatique et son enseignement se caractérise par la tradition du secret, c'est-à-dire que les connaissances magiques se transmettent

⁴⁶ www.occultisme.tk/forums/s_debuter.php?id=2 (page consultée le 20 mai 2008)

uniquement à quelques élues⁴⁸. D'ailleurs, comme l'indique la définition de la magie, cette dernière est une science occulte ou ésotérique dont la « doctrine ou connaissance [...] se transmet par la tradition orale à des adeptes qualifiés⁴⁹ ». L'enseignement de la magie nécessite donc une initiation et sa pratique est réservée uniquement à une élite, à ceux et celles qui manifestent le don de voyance ou à ceux et celles qui servent la Grande-Déesse : les druides et les prêtresses d'Avalon. Dans cette perspective, la magie met l'accent sur la filiation du don de voyance. Morgane est issue de la grande lignée royale d'Avalon, tout comme sa mère Ygerne, fille de Merlin; elles possèdent le don de seconde vue, puisque du sang féérique coule dans leurs veines. Ce don consiste en la capacité de voir au-delà de la distance du temps. Pour Morgane, les visions viennent naturellement : « Oui, je l'affirme hautement, j'ai, dès mon plus jeune âge, reçu le don de vision, celui d'entrevoir, comme s'ils se déroulaient devant moi, des événements proches ou lointains, de me glisser dans les pensées les plus intimes des humains ». (t. 1, p. 13) La plupart du temps, le don de Morgane se manifeste à elle lorsqu'elle pratique une activité, comme le filage ou le tissage, dont les gestes

⁴⁷ DUPRÉ, Nicole, *Vision dynamique des royaumes celtiques*, Paris, Éditions Véga, Paris, 2002, p. 8.

⁴⁸ Voir la deuxième étape du thème de la quête p. 78.

⁴⁹ Dictionnaire *Le Petit Robert*, Éditions 2000, p. 912.

répétitifs permettent à son esprit de s'évader hors du temps et de l'espace afin

d'entrer en contact avec les forces supérieures :

elle détestait filer, tordre et tourner ce fil pendant des heures entières, le corps immobile tandis que ses doigts, animés d'une vie propre, tordaient, tordaient, que la bobine tournait, tournait et se dévidait sur le sol [...] tourne, tourne le fil, tourne encore... tourne, tourne le fil aussi long que la vie et la mort réunies... oui, il était presque trop facile d'entrer en transe lorsque ce fil se dévidait entre ses mains distraites... [...] Seul l'esprit pouvait vagabonder : le fil s'enroulait comme un long serpent... comme un dragon dans le ciel ... comme les légions de Caerleon s'enroulaient autour des Saxons et les Saxons eux-mêmes tournaient, tournaient, comme le sang circulait dans leurs veines, un sang rouge qui coulait ... coulait... jaillissait sur la terre... sur la terre qui tournait ... Le hurlement de Morgane provoqua dans la salle plongée dans la torpeur un tumulte général. (t. 1, p. 270-271)

Morgane a vu la mort d'une personne près du trône d'Arthur, mais elle ignore de qui il s'agit : ses visions spontanées se présentent à elle souvent de façon partielle. Il est intéressant de noter que les visions de Morgane apparaissent régulièrement lorsqu'elle fait du filage et du tissage. Selon

Mircea Éliade :

Le symbolisme de ces métiers est hautement significatif : on le retrouve aux phases ultérieures de la culture élevée au rang d'un principe explicatif du Monde. La Lune « file » le Temps et c'est elle qui « tisse » les existences humaines. Les Déeses de la Destinée sont des Fileuses. On décèle une solidarité occulte entre la conception des créations périodiques du

Monde (conception dérivée d'une mythologie lunaire), l'idée du Temps et de la Destinée, d'une part, et, d'autre part, le travail nocturne, travail féminin [...]. Le filage est un métier dangereux [...] à cause de son danger magique.⁵⁰

Le don de Morgane réfère ici à toute la culture mythologique des fées, mais ce qui nous intéresse particulièrement, c'est le fonctionnement de la magie à travers ce don. En fait, le don de seconde vue se manifeste par lui-même quand Morgane pratique le filage ou le tissage. Ces métiers, comme l'explique Mircea Éliade, rappellent l'idée de la roue du temps et le geste répétitif qu'exigent ces activités crée une temporalité propice à l'émergence de la magie :

La pensée magique est une pensée de répétition. Il s'agit de reproduire, par des rites appropriés, une temporalité particulière, d'importance cosmique, qui est en même temps actualisation et expérience d'éternité. Le passé est revécu dans le présent, et simultanément dans la mesure où le rite se répète tel quel dans le temps et de génération en génération, il est le témoignage de la solidité de la pratique magique⁵¹.

Ainsi, le filage et le tissage répètent des gestes archaïques favorisant le surgissement de visions chez la personne possédant le don. La magie se concrétise donc par la puissance des gestes symboliques reliés aux métiers féminins. À noter que, dans le corpus à l'étude, la plupart des personnages

⁵⁰ ÉLIADE, Mircea, *Initiation, rites, sociétés secrètes*, Paris, Éditions Gallimard, 1959, p. 105-106.

⁵¹ HARRY, Roland, *Quatre approches de la magie*, Paris, Éditions L'harmattan, 2003, p. 177.

doués de pouvoirs magiques sont essentiellement des femmes. L'auteure a complètement occulté le rôle joué par Merlin. À part quelques apparitions ici et là, le pouvoir magique est remis entièrement à la disposition des femmes descendantes de la lignée royale d'Avalon, principalement entre les mains des prêtresses.

La prêtresse joue le rôle d'intermédiaire entre les forces divines ou surnaturelles et les forces naturelles. Étant dépositaire du don (magie sacrée), elle est en quelque sorte la représentante de la Grande Déesse sur Terre. L'action magique repose alors sur la foi et la puissance du psychisme de la prêtresse qui met en œuvre l'énergie en soi. Les ethnologues appellent cette énergie universelle le « mana », alors que les druides la nomment « vril ». Cette énergie permet de soumettre les éléments naturels à la volonté humaine. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, les pratiques magiques ont essentiellement pour but de modifier le cours naturel des choses au profit du royaume d'Avalon et du druidisme :

La magie est donc, dans les faits comme dans son principe, un moyen à la disposition des membres de la classe sacerdotale celtique pour contraindre les rois, les guerriers, et parfois même les artisans et les

producteurs, à respecter et à suivre un certain nombre de règles de vie.⁵²

Par conséquent, l'emploi de la magie est implicitement lié à l'exercice du sacerdoce afin de maintenir le culte de la Grande Déesse en Bretagne et en assurer la protection du royaume. Dans la tradition celtique, comme l'a mis en lumière George Dumézil dans son œuvre *L'idéologie tripartite des Indo-européens*, la société se divise en trois fonctions : la première fonction est le sacerdoce, la seconde est la fonction guerrière et la troisième est la fonction productrice ou reproductrice. Les druides et les prêtresses font partie du premier groupe et leur pouvoir dépasse celui du roi qui doit lui-même (idéalement) obéir au druide.

Dans le corpus à l'étude, Morgane use de son don magique pour obliger Arthur à respecter son serment envers le peuple d'Avalon. Quand Arthur a reçu l'épée Excalibur, il avait juré de protéger le druidisme, mais il se dérobe à sa parole et Morgane exige qu'il lui redonne l'épée, symbole de son allégeance à la Déesse et au royaume d'Avalon. Mais comme Arthur persiste dans son refus, Morgane use de ses pouvoirs magiques pour arriver à ses fins. Elle commet l'irréparable en voulant faire tuer son frère de la main

⁵² GUYONVARC'H, Christian-J, *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, Paris, Éditions Payot, 2007, p. 23.

de son amant. Elle ne fera qu'aggraver les problèmes du royaume : Arthur sera gravement blessé et son amant Accolon, tué. La magie qu'utilise alors Morgane devient dangereuse, car elle est aveuglée par la vengeance. Certes, la prêtresse a le devoir d'agir pour sauver le culte de la Déesse, mais à quel prix? La magie n'est pas un jeu, mais un pouvoir sacré donné au représentant du druidisme pour accomplir l'œuvre de la Déesse. Dans le corpus à l'étude, le rôle de la prêtresse est de maintenir le royaume sous la tutelle du druidisme, mais Morgane a toutefois perdu le contrôle, et cette situation nous permet d'évoquer l'éthique de la magie.

Dans toute œuvre d'*heroic fantasy*, la magie est liée au concept du bien et du mal. En fait, la magie présente dans cette littérature peut avoir deux statuts opposés comme le suggère l'univers manichéen qui la caractérise. Il existe donc deux types de magie, soit la magie blanche et la magie noire, dépendant si elle sert le bien ou le mal. La magie blanche correspond à la magie naturelle qui est en harmonie avec la nature et la religion, tandis que la magie noire ou goétie représente l'antireligion et fait référence à Satan. Goimard affirme que « dans l'*heroic fantasy*, la magie est au service exclusif du mal⁵³ ». Nous sommes en désaccord avec ce propos, car la ligne de partage

⁵³ GOIMARD, Jacques, *op. cit.*, p. 219.

entre la magie blanche et la magie noire ne peut-être aussi bien définie. Tout dépend de l'intention du magicien. Certes, dans *l'heroic fantasy*, la magie est généralement perçue comme une chose néfaste, mais elle n'est pas pour autant au service exclusif du mal. En fait, le héros d'*heroic fantasy* est un personnage plutôt ambigu et tourmenté, et sa notion du bien et du mal n'est pas figée, mais plutôt en constante évolution selon les événements qui se produisent. Par exemple, dans le corpus à l'étude, la magie mise en œuvre par Morgane est autant bénéfique que maléfique. La prêtresse utilise majoritairement la magie afin de sauvegarder la pratique du druidisme et si, parfois, elle engendre des actions maléfiques, au départ, son intention n'était pas de tuer, mais elle se devait d'accomplir sa mission coûte que coûte afin de restaurer le culte de la Grande-Déesse : « Elle avait seulement obéi, jusqu'au bout, totalement aux ordres reçus d'en haut. Seul, son orgueil lui avait malignement soufflé d'aller plus loin encore, de faire davantage. » (T. 2, p. 352) Morgane reconnaît que son orgueil et sa colère contre Arthur, qui a renié sa foi envers la Déesse, l'ont conduite à outrepasser la frontière du bien. Cependant, elle n'a pas employé la magie dans le but de nuire à Arthur, au contraire, inspirée par sa foi, elle a fait ce qu'elle croyait juste et bien envers sa religion. La prêtresse s'est perdue en cours de chemin, mais elle a appris de ses erreurs et elle a retrouvé la bonne voie. Il est donc injuste de camper

Morgane dans le rôle de la méchante sorcière, car au fond, elle agissait pour le bien de la communauté d'Avalon. Bref, dans le cycle *Les Dames du Lac*, la magie n'est pas mise au service exclusif du mal, mais sert à maintenir la religion druidique au sein du royaume de la Bretagne.

La magie se présente sous plusieurs formes de rituel et se pratique habituellement en solitaire ou entre personnes initiées. Selon la tradition celtique, les prêtresses et les druides sont des spécialistes de la divination, de l'incantation, de l'art de guérir, de l'art de la fabrication de philtres ou de talismans, etc. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, différentes techniques magiques, dépassant parfois le cadre du sacerdoce, sont effectivement utilisées par les femmes descendantes de la lignée sacrée d'Avalon. Que ce soit Viviane, Ygerne, Morgause, Morgane ou Niniane, chacune d'elles pratique la magie à sa façon.

La principale fonction des prêtresses d'Avalon est la divination dont l'efficacité magique passe par la sollicitation des quatre éléments :

La Dame d'Avalon déposa la lampe sur une roche plate, au bord du miroir limpide [...]. Ainsi se trouvaient réunis les quatre éléments : le feu de la lampe, l'eau qu'elle avait bue, la terre où elle se tenait agenouillée, et l'air qui semblait courir au-dessus de l'onde depuis

l'instant où elle avait commencé à invoquer les puissances aériennes. S'étant assise, elle médita, puis formula les questions qui la tourmentaient. (t. 1, p. 109)

La divination, qui consiste à prédire l'avenir du royaume, est le procédé le plus populaire chez les prêtresses d'Avalon qui y ont recours continuellement. Ce rituel exige la présence des quatre éléments, mais s'appuie essentiellement sur l'élément de l'eau dont la surface sert d'écran de transmission pour les visions. La prêtresse doit être en harmonie avec la nature et doit se concentrer sur ce qu'elle désire savoir afin d'accéder à un autre niveau de conscience. Le don est alors très utile pour invoquer les esprits de l'air permettant de franchir la limite du temps et de l'espace. Cette technique de divination fait partie des rites d'évocation, car la prêtresse fait appel à des esprits pour l'aider à voir au-delà du monde visible.

Semblable au procédé de divination, une autre forme de magie est couramment employée : le miroir magique. Ygerne, la mère de Morgane et d'Arthur, l'utilise principalement pour communiquer à distance avec sa sœur Viviane, la Dame du Lac :

Sitôt seule [...] elle monta dans sa chambre, poussa le verrou et se mit nue devant la cheminée. Elle jeta le genièvre dans le feu et, comme la flamme s'élevait, elle ceignit son front de la branche de noisetier. Ygerne posa ensuite devant l'âtre les fruits et les fleurs, frotta sa

poitrine d'un mélange d'huile et de sel, avala une bouchée de pain et une gorgée de vin, puis la main tremblante, déposa le miroir par terre, dans la lumière dansante des flammes. Enfin, elle prit un peu d'eau de pluie dans le tonneau réservé au lavage de ses cheveux et la répandit goutte à goutte sur toute la surface du miroir en murmurant : Par l'ordinaire et par l'extraordinaire. Par l'eau et le feu, le sel, l'huile et le vin, par les fleurs et par les fruits, ô déesse, je vous le demande, que ma sœur Viviane apparaisse! (t. 1, p. 73-74)

Une fois de plus, la magie nécessite l'usage des quatre éléments; la prêtresse va même faire une offrande de fruits et de fleurs à la Déesse. Le rituel exige aussi la pureté du corps et de l'esprit : Ygerne va pratiquer le rituel nue afin que ses vêtements n'entravent pas la circulation de l'énergie magique. Comme toujours, l'adepte doit avoir la foi et concentrer son énergie sur ce qu'il désire. Puis, par la puissance de ses paroles et de ses gestes, la magie opérera.

Une autre technique de divination est également mise en scène par la Dame du Lac. Ce procédé n'a pas de nom en soi, mais il rejoint la conception de la magie de l'anthropologue britannique James Fraser. Selon lui, ce type de magie correspond au principe de contagion qui obéit à la loi du contact physique, c'est-à-dire qu'une chose qui a été en contact avec une personne ou

ayant appartenu à cette personne garde une connexion avec elle après avoir été séparée :

Dans un silence religieux, face au grand miroir liquide, Viviane resta un instant immobile, la tête levée vers le ciel. Puis, elle tendit à la jeune fille la petite faucille qui avait été offerte à Morgane lorsqu'elle était devenue prêtresse, et lui dit clairement : regardez l'eau, mon enfant, et dites-moi où se trouve celle qui, jadis, tenait dans sa main cet objet... Sans se faire prier davantage, l'enfant s'agenouilla, baissa la tête et se pencha vers l'onde. Comme toujours, la surface de l'eau tranquille eut un léger frémissement, d'abord imperceptible, puis, comme sous l'effet d'une brise légère, des images firent peu à peu leur apparition... Ah! ... Je vois [...] elle dort dans les bras du roi noir... (t. 1, p. 309)

Ce rituel magique permet à la Dame du Lac de connaître l'endroit où se cache Morgane qui a subitement quitté Avalon en apprenant qu'elle était enceinte. Cependant, la vision est si nébuleuse que la prêtresse a de la difficulté à l'interpréter. La divination est un don utile, mais parfois son message demeure obscur.

En dehors de la divination, la magie peut se manifester sous une autre forme beaucoup plus complexe. Il s'agit du procédé de bilocation utilisé par Ygerne. Cette technique magique permet à l'adepte de se trouver simultanément à deux endroits. En fait, le corps physique ne bouge pas, mais l'esprit peut entrer en contact avec des personnes éloignées :

Dans l'île sacrée [...] n'était-ce pas là qu'elle avait entendu dire que l'âme et le corps n'étaient pas indissolublement liés l'un à l'autre, et que pendant le sommeil, il arrivait à l'âme de quitter le corps [...] ? Et une fois, lors de la naissance de Morgane [...] elle était parvenue, alors, à se séparer son âme de son corps, pourquoi ne pas tenter de nouveau l'expérience, ce soir [...]. Aussi commença-t-elle à fixer le feu, l'esprit tendu vers cet unique but, cette idée qui fixe qui, peu à peu, envahissait tout son être [...] Puis, des images se précisèrent lentement pour s'évanouir aussitôt. (t. 1, p.83)

Igerne doit concentrer son énergie sur le but qu'elle désire atteindre. Dans ce cas-ci, elle visualise l'endroit où se trouve Uther afin de pouvoir se rendre jusqu'à lui. Ensuite, elle doit projeter son corps astral vers cet endroit et ce dernier parcourra des centaines de kilomètres pour avertir le haut roi du danger qui le guette. La bilocation s'appuie uniquement sur la force de l'esprit : pour la pensée magique, penser fortement à quelque chose équivaut le faire réellement. La bilocation est une technique magique qui demande beaucoup d'énergie et à la suite de cette expérience, Igerne tombe gravement malade, ce qui montre que la magie peut s'avérer dangereuse même pour ses adeptes.

Morgane mentionne le danger de la magie à plusieurs reprises à Gueniève, qui lui demande une aide magique pour enfanter : « Un charme peut sans doute vous aider à mettre au monde un enfant, mais je tiens à vous

en avertir, Guenièvre : les lois de l'univers ne se conforment pas toujours aux désirs humains. Prenez garde de ne pas regretter à jamais une imprudente décision! » (t. 1, p. 400) La jeune femme insiste et Morgane finit par lui fabriquer un charme de fertilité : « Guenièvre porta la main à son cou pour vérifier la présence du mince ruban qui retenait, entre ses seins, le petit sac de cuir que Morgane venait de lui donner et dont elle ignorait le contenu. » (T. 1, p. 400) La magie prend ici la forme d'un sachet talismanique censé apporter la fertilité à la femme qui le porte. Mais comme Morgane l'avait prédit, le charme peut parfois ne pas opérer comme il se doit, et finalement Guenièvre fera une fausse couche.

Morgane fabrique aussi un philtre d'amour à la demande d'Élaine, la cousine de Guenièvre, car elle désire épouser le chevalier Lancelot qui est éperdument en amour avec la reine. Une fois de plus, Morgane précise que « l'art magique d'Avalon [...] ne saurait être utilisé à la légère. » (t. 2, p. 84) Élaine accepte toutes les conditions et Morgane lui promet d'intervenir dans ses amours, car « [i]l est vrai que c'est le trône de la Grande Bretagne qui est en cause. » (t. 2, p. 96) Ainsi, Morgane éloignerait Lancelot de la cour et de la reine Guenièvre, épargnant un scandale à son frère cocu. Elle se met donc à l'œuvre : « Morgane se dirigea vers le foyer de l'âtre où frémissait, dans un

chaudron de cuivre, un mystérieux mélange de vin et d'écorces. Elle en huma l'odeur douceâtre, et y jeta une poignée d'herbes. [...] Ainsi, Lancelot, ce soir, prendrait Élane dans ses bras. Le breuvage magique l'enflammerait d'amour, l'obligerait jusqu'au bout à assouvir son désir ». (t. 2, 97) Morgane fabrique donc un philtre d'amour pour que Lancelot soit épris d'Élane. En fait, la prêtresse manigance tout un scénario afin que Lancelot croie qu'il couche avec sa reine bien-aimée, alors qu'il est avec sa cousine Élane. Dans ce cas-ci, la magie est génératrice d'illusion, car le breuvage magique brouille les sens de Lancelot qui n'a qu'une seule chose en tête : assouvir son désir envers la reine, alors qu'il est en réalité avec sa cousine. Ainsi, Morgane accomplit le souhait d'Élane, puisque Lancelot n'aura d'autre choix que de l'épouser. À partir de ce moment, Lancelot détestera Morgane, et Guenièvre perdra son amant. La magie prend donc des tournures néfastes pour certaines personnes, mais Morgane a agi ainsi uniquement pour sauver le règne d'Arthur dont la femme adultère peut nuire au royaume si les gens apprenaient que le roi est cocu. La magie est donc mise au service de la société même si, à première vue, le philtre d'amour agit principalement dans l'intérêt d'Élane. Ainsi, en règle générale, la magie présente dans le corpus à l'étude sert les desseins d'Avalon et du royaume de Bretagne.

La magie peut aussi opérer par le biais d'objets magiques. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, trois objets sont principalement dépositaires de magie : l'épée *Excalibur*, son fourreau et le *Graal*. Ces objets doués de pouvoirs magiques proviennent du royaume d'Avalon et font partie des objets sacrés appartenant au culte de la Grande Déesse. Les deux premiers objets sont offerts au Roi Arthur en échange de son allégeance au druidisme; Arthur est sommé de respecter le culte de la Grande Déesse en échange de la protection de l'épée magique. Le don de l'épée et du fourreau est mis en scène au travers un rituel de consécration. D'abord, Morgane doit confectionner le fourreau qui protégera l'épée et son héros. Pour ce faire, elle devra participer à un rituel spécifique afin de mettre la magie en œuvre pour sacraliser les objets du culte :

en pénétrant dans la salle souterraine réservée à la célébration des œuvres de haute magie, Morgane comprit qu'elle allait vivre des instants exceptionnels. De nombreuses prêtresses l'entouraient, prêtes à prévenir le moindre de ses désirs, le silence absolu étant la condition indispensable au bon déroulement de la cérémonie. L'épée attendait, étincelante, sur une étoffe de lin immaculé, à côté d'une coupe d'argent aux bords très évasés pleine de l'eau du Puits Sacré. L'eau limpide n'était là que pour refléter les instructions nécessaires à l'office sacré qu'elle devait accomplir. Le premier jour, utilisant l'épée elle-même, elle découpa une housse de daim qu'elle cousit avec une aiguille de fer spécialement forgée pour l'occasion. Puis vint l'immense joie de tenir entre ses mains la pièce de somptueux velours cramoisi

qui allait servir à recouvrir la première housse, et sur laquelle il faudrait broder à l'aide de fil d'or et d'argent symboles et formules sacrés. La seconde journée tout entière, elle travailla dans un état de transe quasi continu, guettant les images dans le calice, s'arrêtant parfois pour attendre l'inspiration. Elle broda ainsi des croissants de lune pour que la Grande Déesse continue à veiller sur l'épée et garde intact le sang sacré d'Avalon. Puis, parce que le Haut Roi de Grande-Bretagne devait régner sur une terre chrétienne, elle broda le symbole des chrétiens et des druides : la croix à l'intérieur du cercle à trois ailes. Les symboles des quatre éléments, la terre, l'air, l'eau et le feu, mais aussi le serpent de guérison et les ailes de la sagesse apparurent tour à tour sur le velours cramoisi. Trois jours durant, elle broda sans relâche, dormant peu, ne mangeant que des fruits séchés, ne buvant que de l'eau du Puits. Guidés par la Déesse elle-même, ses doigts couraient avec tant d'agilité sur l'étoffe cramoisie, que lorsque le soleil se coucha, le soir du troisième jour, Morgane avait achevé son travail. Alors, entrouvrant religieusement le fourreau, elle y glissa l'épée, l'éleva bien à plat sur ses deux mains, et clama à voix haute, rompant le silence rituel pour la première fois : Tu es Excalibur. Le héros qui te portera sera éternellement victorieux et ne perdra jamais son sang. [...] plusieurs visions, plus ou moins nettes et compréhensibles, qui lui avaient traversé l'esprit au cours de son labeur, lui revinrent en mémoire : l'épée tombée sur terre comme une étoile filante, un formidable coup de tonnerre, une explosion de lumière, la lame encore fumante saisie pour être forgée par de petits hommes noirs en tablier de cuir, puis cuite et recuite dans le sang et le feu, afin de durcir son tranchant. Au fond de la coupe était inscrit le nom de la fabuleuse épée : « Excalibur », qui voulait dire : d'acier trempé. Arme toute-puissante, elle était forgée avec le métal des météores célestes. Unique et deux fois sacrée, Excalibur ne pouvait être que l'épée d'un roi, d'un très grand roi. (t. 1, p. 185 - 187)

Cette magie cérémonielle fait donc appel à un rite complexe où le silence est de rigueur, où le lieu joue un grand rôle et où les objets employés doivent être soigneusement sélectionnés. Comme le montre cet extrait, tous les gestes doivent être scrupuleusement exécutés, car la magie cérémonielle est mise à contribution dans les activités qui font l'objet d'une grande attention et d'une grande habileté technique. Dans ce cas-ci, la magie se manifeste à travers les symboles brodés sur le velours cramoisi du fourreau. Lévis-Strauss explique que « la magie est efficace parce qu'il s'agit d'une croyance collective dont les symboles sont agissants.⁵⁴ » L'efficacité de la magie est donc liée à la puissance du symbole brodé et c'est pour cette raison que le fourreau magique sert de protection au gardien de l'épée. De plus, l'épée, dont le métal est tombé du ciel, a été fabriquée selon un rituel précis, et devient aussi symbole de protection. Ainsi, les objets magiques revêtent des pouvoirs à la suite de rituel de fabrication, puisque la magie se concrétise une fois de plus par la puissance du geste rituel. L'épée et le fourreau jouent donc un rôle de protection auprès de celui qui les détient.

En ce qui concerne le Graal, sa magie reste un mystère pour tous les hommes. Selon la légende, le Graal est une coupe en or qui provient des

anciens Atlantes et qui aurait servi de récipient pour recueillir le sang de Jésus-Christ. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, le Graal est détenu secrètement par les prêtresses d'Avalon jusqu'au jour où le druide Kevin le vole pour le remettre au prêtre Patricius. La vision de la Déesse sous l'apparence d'une femme lumineuse, se manifeste alors devant l'assemblée réunie dans l'Église, puis elle disparaît avec le Graal. Éblouis par cette grâce divine, les chevaliers de la Table ronde partent à la recherche du Graal afin de comprendre le sens de cette vision, mais seul un cœur pur peut toucher la coupe sacrée. Le fils de Lancelot, Galaad, parviendra à l'atteindre, mais il sera tué sur le champ emportant avec lui le secret du Graal dans sa tombe. Objet magique par excellence, le Graal reste un mystère : personne ne le retrouva. Morgane, qui a eu une vision de la mort de Galaad, sait que le Graal est retourné dans l'autre monde, car sa puissance est trop dangereuse pour les simples mortels. Bref, la magie est présente dans trois objets spécifiques au mythe du Roi Arthur. L'épée et le fourreau jouent un rôle de protection divine, alors que le Graal est davantage un symbole de spiritualité.

Comme nous l'avons vu dans ce chapitre, la magie fait partie intégrante de l'univers arthurien du cycle *Les Dames du Lac*. Nous y

⁵⁴ LÉVI-STRAUSS, Claude., *Le regard éloigné*, plon, 1983 : <http://members.aol.com/painval/m1.htm>

retrouvons une magie naturelle qui prend diverses formes et qui est mise au service de la communauté d'Avalon. Ni blanche ni noire, la magie utilisée par les protagonistes sert à protéger le culte de la Grande Déesse et le royaume de Bretagne. Ce sont principalement les femmes et les prêtresses d'Avalon qui détiennent le pouvoir magique, et Morgane est la principale actrice de l'œuvre magique, puisqu'elle a été élue pour servir la Déesse et accomplir une quête précise que nous analyserons dans les pages qui suivent.

CHAPITRE IV LA QUÊTE

Le thème de la quête prend une place importante dans les récits *d'heroic fantasy*, autant que dans ceux de la *fantasy* en général, puisque c'est la quête qui génère les actions du héros. En effet, la quête pousse le héros hors de son monde ordinaire et l'entraîne dans un voyage initiatique qui le mène à accomplir une mission pour lui et sa communauté :

Un dernier point commun à l'ensemble des textes rangés sous la bannière de la Fantasy serait le schéma narratif du héros : un héros [ou une héroïne] se lance ou est forcé[e] de se lancer dans un voyage, une aventure, une quête, aidé[e] ou combattu[e] en route par des êtres surnaturels (dieux ou demi-dieux, démons, magiciens, dragons, centaures, licornes, elfes, trolls, gnomes...). La quête se double donc généralement d'un combat entre le bien et le mal.⁵⁵

L'affirmation de l'écrivaine Élisabeth Vonarburg vient rejoindre la théorie du monomythe (le voyage du héros) de Joseph Campbell, qui affirme que quasiment tous les héros mythiques suivent un parcours de vie semblable, une quête construite sur un même schéma archétypal. Cette théorie du

⁵⁵ VONARBURG, Élisabeth et DEGAEGER, E. *Fantasy*. Phenix, no 40, avril 1996, p. 1.

monomythe est exposée dans *Le héros aux mille visages* où Campbell résume la quête du héros en trois grandes étapes : « l'aventure mythologique du héros suit un itinéraire type qui est une amplification de la formule exprimée dans les rites de passage : – séparation – initiation – retour du héros⁵⁶ ». Ce schéma, inspiré par les rites de passage des sociétés primitives, s'accorde avec le cycle de la nature (vie, mort, renaissance) et illustre les différentes phases dans la vie du héros. Les trois grandes étapes mentionnées ci-haut se décomposent en dix-sept sous-étapes. Dans la phase de la séparation, nous retrouvons cinq sous-étapes, alors que les deux autres phases (initiation et retour) se subdivisent chacune en six sous-étapes. Dans son ouvrage, Campbell affirme que tous les héros suivent un parcours contenant au moins une partie de ces étapes. Dans le cycle *Les Dames du Lac*, les personnages d'Arthur et de Morgane suivent effectivement la plupart de ces phases, et la quête prend une forme essentiellement religieuse. Dans ce chapitre, nous nous pencherons principalement sur la quête de Morgane qui consiste à servir et à protéger la Grande Déesse et la religion druidique. Dès son plus jeune âge, Morgane est destinée à devenir prêtresse d'Avalon et à succéder à la Dame du Lac dont le but est de maintenir le culte de la Grande-Déesse.

⁵⁶ CAMPBELL, Joseph, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, éditions Robert Laffont, 1978, p. 36.

Nous analyserons donc la quête de Morgane en nous basant sur le schéma archétypal proposé par Joseph Campbell.

La première grande étape du monomythe, la séparation, correspond au départ du héros. Campbell explique cette phase en se référant à Freud, lequel, dans ses nombreux ouvrages, fait ressortir les passages et les difficultés de la vie humaine et démontre que l'une des étapes importantes de la petite enfance est lorsque l'enfant doit se détacher de sa mère pour pouvoir découvrir sa propre identité. Cette première phase du monomythe représente donc la séparation du héros avec sa mère et se développe avec la sous-étape que Campbell nomme « l'appel de l'aventure », ce qui implique que le héros doit quitter l'environnement dans lequel il a grandi. C'est aussi le moment où le héros découvre ses origines, apprend qu'il possède certains pouvoirs et qu'un grand destin l'attend. Au départ, le héros est représenté enfant dans son contexte familial, où il est perçu comme une personne ordinaire qui n'a pas nécessairement l'étoffe d'un héros. Ce qui est bien le cas de l'héroïne dans le cycle *Les Dames du Lac*. Bradley dépeint Morgane non comme une princesse choyée par les siens, mais plutôt comme une petite fille malheureuse, délaissée par sa propre mère qui s'est remariée après la mort de son père :

Non qu'Uther eut été méchant avec moi, mais il ne portait aucune attention à la petite fille que j'étais. Son épouse l'accaparait totalement, comme lui-même occupait Ygerne tout entière, et je compris très vite que ce grand géant blond m'avait définitivement pris ma mère. Bien sûr, lorsque Uther était à la guerre – il y était souvent à cette époque – elle s'occupait de moi davantage, me gâtait, m'apprenait à coudre et à teindre les tissus. Mais dès que les hommes d'Uther étaient en vue, on me renvoyait dans ma chambre où l'on m'oubliait jusqu'à ce qu'un autre combat le rappelât au loin. [...] Ce fut pire encore lorsque naquit mon frère. [...] elle me demandait d'en prendre soin, comme elle le faisait, et je devais l'aimer sous prétexte « qu'il était mon petit frère »! [...] Comme je les détestais tous, elle, Uther et mon frère! Je m'étais assise en larmes [...] et tout à coup j'ai senti que, puisque notre mère nous abandonnait tous les deux, je devais la remplacer auprès de lui. J'étais trop grande pour pleurer et il me fallait m'occuper maintenant plus petit que moi. (t. 1, p. 101-103)

Morgane est rejetée par sa mère et son beau-père et, en plus, elle doit veiller sans cesse sur son jeune frère Arthur, en tant qu'aînée de la famille. Son statut de princesse ne lui confère aucun privilège. Même au mariage de sa tante Morgause et du Roi Lot, Morgane n'est pas prise en considération : « à Caerleon, cour d'Uther, je n'étais rien d'autre que la fille de la Reine et d'un homme qui avait trahi son Haut Roi. » (t. 1, p. 104) Morgane se sent rejetée et ne sait pas où se placer durant la cérémonie du mariage. C'est alors qu'elle fait la connaissance de sa tante Viviane, la Dame du Lac, qui lui propose de

partager son banc avec elle. Elle révèle à Morgane ses origines, son pouvoir et son destin : « je suis la Dame d'Avalon, comme [ma mère] l'était avant moi. Peut-être un jour serez-vous prêtresse à votre tour, car vous avez en vous le sang du Vieux Peuple, et probablement, possédez-vous le Don? » (t. 1, p. 105) Morgane découvre que les visions qu'elle a ne sont pas l'œuvre du diable, mais que « c'est le moyen utilisé par la Déesse pour [lui] parler directement. » (t. 1, p. 105) La Dame du Lac lui propose de l'amener avec elle dans l'île sacrée quand le moment sera venu : « maintenant que je vous sais en possession du don, je vais remuer ciel et terre pour vous amener à Avalon. » (t. 1, p. 106) La Dame du Lac joue le rôle du héraut que Campbell qualifie d'agent annonciateur de l'aventure. Elle est le guide spirituel de Morgane, son mentor. Ce personnage exerce une fascination pour l'héroïne et marque une nouvelle période, un nouveau stade dans le cours de sa vie.

Sa rencontre avec la Dame du Lac lui fait prendre conscience qu'un nouveau monde s'offre à elle, celui de Déesse, et qu'elle a une possibilité de changer sa vie. À sept ans, Morgane reçoit le premier appel de la Déesse, mais ce n'est qu'à l'âge de « onze ans, âge idéal pour commencer son éducation de prêtresse » (t. 1, p. 115) qu'elle quittera le nid familial. Un jour, à la suite d'un

accident où Arthur se trouve gravement blessé, la Dame du Lac vient à son chevet pour le soigner : c'est là que Morgane va réellement connaître « l'appel de l'aventure ». Ayant déjà rencontré la Dame du Lac auparavant, Morgane lui avait avoué qu'elle voyait des choses que personne ne voyait. Viviane décide alors de vérifier si elle possède bien le Don et lui montre comment pratiquer la divination. D'abord effrayée, Morgane est réticente à pratiquer la magie, car la sorcellerie est interdite à la cour d'Uther. Viviane explique à la jeune fille qu'il n'y a pas d'offense faite à Dieu en pratiquant le Don et Morgane, qui a entièrement confiance en sa tante, se plie à ses exigences. Celle-ci lui demande d'aller chercher un récipient rempli d'eau de pluie et lui fait dénouer ses cheveux, retirer ses bijoux et ses vêtements, car rien ne doit entraver la circulation de l'énergie. Viviane ajoute une pincée d'herbes dans l'eau et demande à Morgane de ne penser à rien et de regarder les images qui apparaissent à la surface de l'eau. Morgane prédit le couronnement d'Arthur et entrevoit sa mort par la main de son propre fils. Elle voit aussi que sa tante Morgause aura quatre fils. Convaincue que Morgane possède bien le Don, la Dame du Lac demande à Uther si elle peut l'amener avec elle à Avalon. « C'est impossible! répliqua aussitôt Uther d'un ton tranchant. Je ne vois que deux solutions : ou bien elle épousera un homme qui me sera entièrement soumis, ou bien elle entrera dans un couvent pour prendre le voile. » (t. 1, p.

125) Cet épisode correspond à la deuxième sous-étape « Le refus de l'appel ». Campbell affirme que l'appel du voyage est souvent accompagné d'un refus de la part du héros ou de son entourage, ce qui est bien le cas de Morgane. Son beau-père refuse qu'elle parte vivre dans l'île d'Avalon, car il veut qu'elle soit élevée en bonne chrétienne. Mais, comme Campbell le soutient, il y a toujours une aide extérieure ou surnaturelle, un mentor qui intervient en faveur du héros, ce qui représente la troisième sous-étape de la séparation : « l'aide surnaturelle. » C'est exactement le rôle que joue Viviane, la Dame du Lac, qui se fait persuasive auprès d'Uther qui veut enfermer Morgane dans un couvent :

Cette enfant est une prêtresse-née... Si vous la cloîtrez ainsi, elle deviendra folle! [...] j'ai parlé avec Morgane et je suis sûre qu'elle serait capable de se tuer si vous preniez la décision de l'enfermer dans un couvent. [...] Est-elle donc si heureuse ici, ou si indispensable à votre cour que vous hésitez à la laisser partir? (t. 1, p. 126)

L'argument de la Dame du Lac convainc Uther de laisser partir Morgane.

Selon le schéma de Campbell, une fois que le héros a répondu à l'appel de l'aventure, il se sépare de sa famille pour atteindre « le passage du premier seuil » qui constitue la quatrième sous-étape de la séparation. Pour

Morgane, cette sous-étape consiste à accompagner sa tante Viviane sur son petit poney et à parcourir la longue route qui sépare Tintagel d'Avalon :

Viviane avait volontairement forcé l'allure pour mesurer la résistance de la jeune fille. Elle était satisfaite de son expérience : Morgane n'avait pas laissé échapper une plainte. Le courage était une qualité primordiale pour une future princesse d'Avalon qui aurait à endurer de grandes fatigues et de pénibles épreuves. (t. 1, p. 128)

Morgane réussit la première épreuve de son aventure en atteignant la rive du lac qui mène à Avalon. Ensuite, elle doit aussi traverser le lac pour atteindre l'île sacrée. Elle entame alors la dernière sous-étape de la séparation : « le ventre de la baleine » qui est une métaphore pour représenter l'arrivée du héros dans un monde nouveau. Cette image du ventre de la baleine suggère une épreuve, celle de pénétrer dans un endroit sacré comme le sous-tend Campbell :

Le temple intérieur, le ventre de la baleine et la contrée céleste au-delà, au-dessus et au dessous des frontières du monde, sont un et identiques. C'est pourquoi les voies d'accès et les entrées des temples sont défendues par des gargouilles colossales [...] ce sont les gardiens du seuil qui veillent et chassent tous ceux qui ne sont pas capables d'affronter les silences intérieurs plus élevés.⁵⁷ »

Dans le cycle *Les dames du Lac*, le temple sacré est représenté par l'île d'Avalon. Ce ne sont toutefois pas des gargouilles qui protègent l'entrée de ce

⁵⁷ CAMPBELL, Joseph, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, éditions Robert Laffont, 1978, p. 83.

monde, mais un épais brouillard que les druides et les prêtresses peuvent contrôler à l'aide de la magie. Morgane doit donc affronter une dernière épreuve, franchir les brumes d'Avalon, avant d'atteindre l'étape de l'initiation. Entraînée par sa tante Viviane, l'héroïne passera de son monde ordinaire vers un monde extraordinaire. « Comment gagne-t-on Avalon ? Je ne vois pas de pont. » (t. 1, p. 128) Comme nous l'avons déjà vu dans le thème du monde imaginaire, le passage vers l'autre monde se fait à l'aide d'une incantation magique : une barge apparaît mystérieusement et la Dame du Lac invite Morgane à monter à bord. « Morgane, tant que vous serez dans cette phase d'initiation, mieux vaut que vous ne posiez plus de questions ! La voix de Viviane était calme, presque indifférente, et Morgane sentit redoubler son angoisse : où était-elle et qu'allait-on faire d'elle ? » (t. 1, p. 129) La sous-étape du « ventre de la baleine » génère habituellement la peur du héros, et c'est exactement ce que ressent Morgane lorsqu'elle entreprend sa traversée sur les eaux brumeuses : « Morgane respir[rait] et trembl[ait] comme un petit animal affolé : elle devait maintenant apprendre à surmonter la peur, comme elle savait déjà surmonter la faim et la fatigue. » (t. 1, p. 130) En traversant le passage du premier seuil et en entrant dans « le ventre de la baleine », Morgane passe du monde profane au monde sacré : elle quitte la cour

d'Uther pour se rendre dans l'île sacrée d'Avalon où elle recevra l'éducation d'une prêtresse : « Votre épreuve se termine ici pour aujourd'hui. Demain, vous vous rendrez à la Maison des Vierges. Sous ce toit vous ne serez ni princesse, ni la nièce de la Haute Prêtresse. Vous n'aurez droit à aucune faveur particulière; seuls vos mérites seront pris en compte. » (t. 1, p. 131)

Ces paroles dites par la Dame du Lac illustrent bien la leçon de la sous-étape du « ventre de la baleine », dans le sens que ce thème populaire expose l'annihilation de soi. Morgane, avalée par les brumes d'Avalon, est maintenant dans un monde inconnu dont les règles lui sont étrangères, et dans ce monde, comme l'a dit sa tante, elle n'est plus une princesse et doit prouver sa valeur par ses gestes. Morgane est donc tenue de se défaire de l'image et du rôle imposé par sa naissance, et, tel un serpent qui mue, elle naîtra à nouveau et prendra une nouvelle identité, celle d'une prêtresse. Mais avant de gagner ce titre, Morgane devra démontrer qu'elle le mérite. Bref, en pénétrant dans « le ventre de la baleine » Morgane vient de compléter la première étape du schéma archétypal du héros. Elle a répondu à l'appel de l'aventure, encouragée par la Dame du Lac, elle a franchi le passage du premier seuil pour entrer dans le ventre de la baleine, quittant ainsi le monde ordinaire pour pénétrer dans un monde extraordinaire : Avalon, la terre

sacrée du savoir druidique. Morgane arrive donc à une nouvelle étape de sa quête : l'initiation.

La deuxième étape du schéma archétypal, illustré par Campbell, correspond à l'initiation du héros. C'est la période des défis, la route des épreuves : « On comprend généralement par initiation un ensemble de rites et d'enseignements oraux, qui poursuit la modification radicale du statut religieux et social du sujet initié.⁵⁸ » Ainsi, l'initiation passe par un certain nombre de rites qui s'expriment au travers l'enseignement, les cérémonies et les épreuves. D'abord, le héros est dans l'obligation de parfaire son éducation en se soumettant à l'apprentissage de nouveaux codes et de nouvelles pratiques, avant de subir une série d'épreuves qui lui fera prendre conscience de son rôle dans la société secrète et lui permettra par le fait même d'accomplir sa mission. Morgane suivra donc l'initiation des prêtresses d'Avalon pendant sept longues années et, durant cette période, elle respectera certaines règles ou interdictions alimentaires imposées par la religion druidique et la pratique de la magie. Morgane devra faire vœu de silence et de chasteté, et suivre un régime alimentaire spécifique à sa

⁵⁸ ELIADE, Mircea, *op. cit.*, p. 12.

condition. Ainsi, les prêtresses sont privées de viande pendant toute la période d'initiation :

Si vous voulez utiliser au mieux le Don et assumer pleinement vos pouvoirs magiques, il est préférable d'éviter la chair animale et de vous nourrir uniquement, comme le font les jeunes druides nouvellement initiés, de pain, de fruits, parfois d'un peu de poisson du Lac. De même, vous ne boirez que de l'eau du Puits, qui développe en nous la connaissance des êtres et des événements à venir. (t. 1, p. 132)

Morgane suivra ces exigences à la lettre afin de développer son Don et d'apprendre à le maîtriser.

L'apprentissage de la magie devient un thème presque obligatoire dans le parcours initiatique des héros d'*heroic fantasy* et l'éducation de Morgane n'échappe pas à la règle. Elle est donc initiée aux mystères de la magie auprès de sa tante Viviane et elle apprendra à maîtriser son pouvoir :

le Don de double vue est en effet en moi, mais il n'est pas aisé de l'utiliser à ma guise. Il m'arrive même de me laisser encore surprendre par des visions que je n'ai pas désirées. La pratique de la magie est délicate, car elle oblige l'esprit à s'engager sur des chemins inaccoutumés. Appelez le feu et le faire jaillir sur commande, faire se lever les brouillards, faire tomber la pluie, tout cela est relativement simple. La vraie difficulté est de déterminer l'instant propice pour appeler la pluie ou la brume, d'évaluer aussi s'il faut en laisser le libre choix aux Dieux. Parfois, il arrive même que le Don de seconde vue ne serve à rien : dans la

connaissance des herbes et dans l'art de guérir [...] certains apprentissages cependant sont un réel plaisir : jouer de la harpe et fabriquer son instrument avec du bois sacré et les boyaux d'une chèvre tuée au cours d'un rituel. D'autres, en revanche, sont de véritables cauchemars. Le pire est peut-être de voir à l'intérieur de soi, sous l'effet de drogues contraignant l'esprit à se séparer du corps pour franchir ensuite les limites du temps et de l'espace, afin de lire le passé et prévoir l'avenir. Mais de tout cela je ne peux rien dire... (t. 1, p. 136-137)

À noter que les druides de cette époque considèrent la musique et la médecine comme des arts magiques, car ces talents ne peuvent être inspirés que par les dieux. Ces disciplines font donc partie de l'éducation d'une prêtresse, autant que la science des plantes ou celle des astres. Mais peu de choses sont dévoilées sur l'apprentissage magique des prêtresses d'Avalon, puisque l'auteure reprend les caractéristiques traditionnelles sur le discours de la magie et de l'initiation qui consistent à garder le secret sur ces apprentissages, ainsi Morgane déroge peu à cette tradition. Mircea Éliade explique que toute forme d'initiation comporte la révélation d'une science sacrée secrète, que l'accès à ses traditions religieuses et magiques « dépend de la valeur spirituelle du candidat, de sa capacité de vivre le sacré et de ses possibilités de comprendre les mystères. [...] L'expérience et la connaissance religieuses comprennent des degrés, des plans, de plus en plus élevés, que la nature ne met pas indistinctement à la portée de tous. » Par conséquent,

Morgane raconte brièvement l'épreuve qui lui a permis d'accéder au statut de prêtresse :

Vint le jour enfin où je fus chassée d'Avalon, vêtue seulement d'une simple chemise et munie pour tout viatique de mon petit poignard des prêtresses – avec ordre formel d'y revenir seule, si j'en étais capable. Si tel n'était pas le cas, me dit-on, on me pleurerait comme une morte, et les portes me seraient fermées à jamais. À moins que ma seule autorité ou volonté parvienne à les rouvrir... [...] j'ai finalement retrouvé mon chemin, et je suis parvenue à exercer mon pouvoir. [...] Parvenue sur l'île sacrée, comme jadis j'avais pleuré quand j'étais arrivée sur cette terre, enfant perdue de peur et de fatigue. (t. 1, p. 137)

Malgré le doute et la peur, Morgane retrouve son chemin vers Avalon et réussit l'épreuve du retour en accomplissant l'acte magique qui permet de lever le brouillard séparant les deux mondes. Ce rite de passage représente la fin d'un stade et le début d'un autre pour l'héroïne. Elle est passée du monde ordinaire (profane) au monde sacré (Avalon), le monde de la connaissance. En posant les gestes rituels qui ouvrent la voie à l'autre monde, Morgane a prouvé sa valeur et mérite le titre de prêtresse. À partir de ce moment, elle passe du statut de néophyte à prêtresse, elle passe du monde de l'enfance (l'ignorance) au monde adulte (le savoir). Et pour marquer son introduction dans le monde sacré, « on a appliqué sur [s]on front la petite marque bleue en forme de croissant de lune : c'est la main de la Déesse elle-même qui l'y a

apposée. Mais de cela, une fois encore, [elle] ne peu[t] en dire davantage. C'est un Mystère qui ne peut-être révélé aux non-initiés. » (t. 1, p. 137) À nouveau, le mystère plane autour de l'initiation. Si nous nous référons à Campbell ou Éliade, les deux affirment que le rôle de l'initiation est de sacraliser un événement important dans la vie du héros, elle marque la fin d'un cycle et le début d'un autre. Pour Morgane, cette initiation atteste officiellement son entrée au service de la Déesse et complète la première sous-étape de l'initiation qui est « le chemin des épreuves ». Ainsi, en réussissant l'épreuve du retour, elle a acquis un nouveau statut social et prend alors conscience de son pouvoir et de sa mission spirituelle. La quête de Morgane consiste à accomplir les volontés de la Déesse en vue de protéger son culte et la religion druidique. Ainsi, en se faisant tatouer le symbole de la Déesse sur son front, Morgane démontre son engagement au service de la Déesse à laquelle elle est entièrement soumise et vient affirmer sa place dans le monde.

La période d'initiation, pour le héros, implique aussi « la rencontre avec la Déesse » et « la femme tentatrice ou la réalisation du désir d'Œdipe ». Ces phases correspondent à la deuxième et à la troisième sous-étapes de l'initiation du héros, se font écho et s'entremêlent : ce qui est également le cas dans la quête de Morgane. Ces deux sous-étapes représentent le désir et

désignent une union mystique (acte sexuel) entre le héros triomphant et la Déesse ou la Reine du pays. Campbell explique ces phases en faisant référence à Freud et aux désirs inconscients de l'enfant qui veut fusionner avec la mère.

D'abord, la tentation du désir survient dès que Morgane voit son cousin Lancelot du Lac (père symbolique). Elle tombe sous le charme du jeune homme et le désire ardemment : « Face à Lancelot, elle venait de découvrir les affres de la souffrance et de la tentation, éternel combat entre l'amour et le devoir. » (t. 1, p. 150) Morgane résiste à la tentation, car son statut de prêtresse l'oblige à rester vierge jusqu'à ce qu'elle participe au rituel « du Grand Mariage où prêtres et prêtresses s'unissent pour symboliser l'union du Dieu et de la Déesse. » (t. 1, p. 134) D'ailleurs, son épreuve suivante est justement celle de l'union sacrée illustrant, dans le cas de Morgane, autant la deuxième que la troisième sous-étapes de l'initiation. Campbell souligne que le mariage mystique avec la Déesse représente l'ultime exploit : après que le héros ait traversé les épreuves de l'initiation, il doit apprendre le don de l'amour. Pour compléter l'initiation de Morgane en tant que prêtresse, elle a été choisie pour célébrer le rituel du Grand Mariage, un rituel qui unit un homme et une femme pour symboliser l'union du Dieu

et de la Déesse. Ce rite a lieu spécialement quand un grand chef (Arthur) est appelé à régner sur Avalon et la Grande-Bretagne : le futur roi doit alors prouver sa valeur de guerrier et subir l'épreuve de la chasse au cerf. S'il s'en sort vainqueur, le roi est initié aux plaisirs de l'amour par une prêtresse qui elle-même lui offre sa virginité : « Morgane [...] votre virginité appartient à la Déesse. Aujourd'hui, elle vous demande de l'offrir en sacrifice au Dieu Cornu. Vous êtes l'élue. C'est vous qui êtes destinée à devenir la Grande Chasseresse et l'Épouse du Grand Cornu. » (t. 1, p. 169) Morgane se soumet donc à la volonté de la Dame du Lac et affronte l'épreuve de l'initiation sexuelle.

Le rite a lieu spécifiquement le jour de Beltane qui se déroule le premier mai et représente la fête de la fertilité. Le rituel du Grand Mariage débute avec l'enlèvement de la Chasseresse : la prêtresse est voilée et enfermée dans une litière pour que personne ne puisse jeter les yeux sur elle. Morgane est transportée dans une caverne ancestrale où elle doit jeûner et méditer pendant un jour entier, la veille de la pleine lune de Beltane. Morgane se prépare à rencontrer la Déesse :

Perdue dans sa méditation, elle n'avait plus aucune notion du temps ni de l'espace. Elle attendait l'extase, cet instant bienheureux où son esprit, son corps, tout

son être, s'emplirait de la Déesse, où elle deviendrait
l'instrument, la voix, l'expression de la Grande-Déesse.
(t. 1, p. 169)

Puis, au matin de Beltane, une vieille femme vient préparer Morgane pour la cérémonie rituelle. Elle la déshabille, lui peint des symboles bleus sur le corps, la coiffe d'une couronne de baies et pose une cape sur ses épaules. Ensuite, elle est conduite sur une colline où les druides, les prêtresses et le Dieu Cornu attendent que se manifeste la présence de la Déesse au travers de Morgane. Celle-ci joue du tam-tam et tombe en transe, ne faisant plus qu'un avec la Déesse. Inspirée par la grâce divine, Morgane va donner sa bénédiction au Dieu Cornu qui ira chasser le cerf et reviendra sain et sauf avec sa proie. Après le repas rituel qui célèbre la victoire du chasseur et l'union sacrée des Dieux, Morgane est amenée dans la grotte et attend la venue du Grand Cornu, angoissée à l'idée de coucher avec un homme pour la première fois. L'héroïne doit accomplir l'épreuve de l'initiation sexuelle, car le rôle ultime d'une prêtresse est de sacrifier sa virginité à la Déesse, et Morgane a juré d'obéir à ses volontés. Elle offre donc son corps au jeune Dieu Cornu et, après une nuit de volupté, elle découvre que l'homme à qui elle s'est offerte n'est nul autre que son demi-frère Arthur : « Morgane, harassée et meurtrie, ne cessa de se perdre en conjectures sur le sens de l'épreuve à laquelle son frère et elle-même venaient d'être soumis contre leur gré. » (t. 1,

p.178) L'union de Morgane et Arthur représente l'un des premiers mythes de la création dans lequel la royauté passe toujours par l'accouplement d'un fils et d'une mère. Campbell explique cette phase par l'intermédiaire du mythe d'Œdipe et précise qu'une fois l'acte d'amour consommé, Œdipe éprouve un sentiment de répulsion et une angoisse extrême lorsqu'il découvre que la femme avec qui il a couché est sa mère : il en est de même pour Morgane qui est révolté à l'idée de s'être accouplée avec son demi-frère, le Roi Arthur. Celui-ci représente un père symbolique. Comme Œdipe, elle est prisonnière de l'image morale du père et de la mère, et comme lui, elle souffre. « Le héros désormais ne peut plus reposer dans l'innocence auprès de la déesse de la chair; car elle est devenue reine du péché.⁵⁹ » Après cette épreuve, Morgane commence à douter de sa foi en la Déesse, surtout qu'elle sait bien que c'est sa tante Viviane qui a manigancé son union avec Arthur dans l'unique but de servir les intérêts d'Avalon. Campbell précise que le point clef de l'épreuve de « la réalisation du désir d'Œdipe » réside « dans le fait que nos opinions conscientes sur ce qui devrait être la vie correspondent rarement à ce qu'elle est en réalité⁶⁰ » et cela, Morgane l'a apprise à ses dépens. Campbell ajoute que le mariage mystique avec la Déesse représente l'ultime exploit après que le héros ait traversé les épreuves de l'initiation, et cette rencontre avec la

⁵⁹ CAMPBELL, Joseph, *op. cit.*, p. 106.

Déesse confirme qu'il maîtrise sa vie. Dans le cas de Morgane, nous pouvons affirmer qu'elle échoue cette épreuve, car elle perd complètement la maîtrise de sa vie. Elle est si troublée d'avoir couché avec son propre frère que, lorsque Viviane lui annonce officiellement dix jours plus tard qu'elle sera sa remplaçante le jour venu, Morgane refuse de devenir la prochaine Dame d'Avalon. Puis, quand elle découvre qu'elle est enceinte d'Arthur, elle renie sa vocation de prêtresse et s'enfuit de l'île sacrée pour aller se réfugier chez sa tante Morgause dans le royaume des Orcades. La grossesse de Morgane engendrée par Arthur illustre la dernière étape de l'Oedipe féminin, qui consiste à désirer un enfant du père. De plus, tel Œdipe qui se crève les yeux, Morgane veut se mutiler pour tuer l'enfant en elle. Cependant, contrairement à Œdipe qui exécute son crime, Morgane renonce à son projet d'avortement après que sa tante l'ait convaincue de ne pas le faire, car les enfants sont sacrés à Avalon. Morgane garde donc l'enfant et vit une pénible grossesse.

C'est alors que débute la quatrième sous-étape de l'initiation : la réunion au père. C'est le moment où le héros doit apprendre à pardonner et « [c]'est au cours de cette épreuve que le héros peut trouver espoir et

⁶⁰ CAMPBELL, Joseph, *op. cit.*, p. 105.

réconfort dans un personnage féminin secourable⁶¹ », ce qui est bien le cas de l'héroïne du cycle *Les Dames du Lac*. Morgane quitte Avalon, fâchée contre la Dame du Lac, elle jette ses habits de prêtresse et elle se réfugie dans les îles des Orcades auprès de sa tante Morgause qui prend soin d'elle tout au long de sa grossesse. Morgane, frustrée par son état, néglige son apparence et sa santé, et refuse de dévoiler l'identité du père de l'enfant. Morgane veut oublier cet épisode de sa vie. Après la dure épreuve de son accouchement où elle a failli laisser la vie, Morgane est très faible et refuse de jouer son rôle de mère auprès du nouveau-né qu'elle confie aux soins de Morgause. Puis, une fois sa santé rétablie, elle quitte la cour de Lot pour se rendre à celle d'Arthur à Caerleon, où elle devient dame d'honneur de la reine Guenièvre, retrouvant du coup Arthur et Lancelot. L'épreuve de la réunion du père, comme nous l'avons déjà mentionné plus haut, illustre l'étape où le héros doit faire la paix avec le personnage représentant l'autorité paternelle pour parvenir à se comprendre lui-même. Arthur et Lancelot, les deux hommes dans la vie de Morgane, représentent cette image symbolique du père, mais Morgane ne parviendra pas à se réconcilier avec le père. Certes, elle va renouer avec son frère Arthur, mais ne pourra lui avouer qu'il est le père de son fils. En refusant de dire à Arthur qu'il est capable d'engendrer, Morgane lui dénie

⁶¹CAMPBELL, Joseph, *op. cit.*, p. 110.

son rôle de père et de souverain, car il n'a aucun héritier pour lui succéder au trône. Sa réconciliation avec Arthur est donc faussée, car elle lui cache la vérité. Quant à Lancelot, dès que Morgane le revoit, elle tombe une fois de plus sous son charme. À deux reprises, ils se retrouvent dans les bras l'un de l'autre, mais, à chaque fois, Lancelot rejette Morgane. La prêtresse est donc incapable de se réconcilier avec le père symbolique. Repoussée par celui qu'elle aime, folle de rage, Morgane quitte la cour d'Arthur sans être vue, avec l'intention de retourner à Avalon.

La prochaine épreuve qui attend Morgane est celle de l'apothéose qui correspond à la cinquième sous-étape de l'initiation. Campbell l'a décrit comme étant l'étape de la renaissance où le héros meurt symboliquement, s'élève au-dessus de sa condition de mortel et revient transformé par son expérience. Lors de cette épreuve, le héros va prendre conscience de ses torts, son ego va se dissoudre, sa notion de la réalité va se modifier et il va renaître en ayant une meilleure perception de sa place dans le monde. C'est exactement ce que vivra Morgane après avoir quitté la cour du roi Arthur. En route pour Avalon, elle prend peu à peu conscience qu'elle a été infidèle envers la Déesse : « elle avait abandonné le temple, elle avait renié la vie à laquelle elle s'était consacrée, elle avait absorbé des aliments interdits, elle

avait vécu de manière inconséquente, elle s'était offerte à un homme faisant fi des volontés de la Déesse, recherchant le plaisir aux dépens du devoir... » (t. 1, p. 358) Morgane comprend qu'en reniant ses obligations de prêtresse, elle s'est détournée de son destin et de la Déesse, et elle se trouve incapable d'utiliser son pouvoir magique pour parvenir à l'île sacrée. Elle décide alors d'emprunter le chemin secret qui serpente à travers les marais, mais se perd et se trouve au pays des fées où elle vivra un rêve de luxure pendant de longues années. Là-bas, le temps n'existe plus. Morgane finit par ne plus savoir qui elle est : « Morgane ne s'appartenait plus. Sans réserve, consentante, elle s'abandonnait à toutes ses caresses, à toutes ses volontés. » (t. 1, p. 367) Morgane se perd dans la débauche jusqu'au jour où elle entend un cri terrible, le cri de Raven, une prêtresse avec qui elle s'était liée d'amitié à Avalon. Ce cri la réveille subitement et les charmes du monde des fées s'évanouissent. Morgane se met alors en route pour Avalon, mais n'arrive toujours pas à réaliser l'acte magique qui ouvre les voies vers l'autre monde. Elle prend alors la route vers le royaume d'Arthur et, en chemin, elle rencontre Kevin le barde qui lui apprend qu'Arthur a trahi son serment envers la Déesse en abandonnant l'emblème d'Avalon pour celle du Christ. Elle découvre du même coup qu'elle a disparu depuis plus de trois ans au pays des fées. Puis, quand Morgane arrive à la cour d'Arthur, elle se rend

compte qu'elle n'a pas vieilli contrairement à Guenièvre et aux autres. Pour cette raison, on commence à l'appeler Morgane la fée. Mais l'épreuve de l'apothéose se poursuit pour Morgane. La Dame du Lac, qui était venue voir Arthur pour lui rappeler son allégeance envers la Déesse, se fait soudainement assassiner lors des fêtes de la Pentecôte avant d'avoir délivré son message à Arthur. À ce moment-là, Morgane prend conscience de son rôle en tant que prêtresse et décide de poursuivre la mission de Viviane.

Le don suprême, sixième sous-étape de l'initiation, est le moment où le héros doit assumer totalement son identité afin d'accomplir sa quête. « Là où un héros ordinaire devrait affronter une épreuve, l' élu n'est arrêté par aucun obstacle⁶² ». Jusqu'à maintenant, le parcours de Morgane démontre exactement ce propos. Après son initiation sexuelle troublante, son accouchement difficile, son errance au pays des fées, Morgane surmonte cette fois-ci l'épreuve d'un mariage forcé. Arthur donne sa main à Uriens, le vieux roi des Galles du Nord, alors que Morgane aime Accolon, le fils de ce dernier. Cependant, elle se résigne à épouser le vieux roi et ce mariage, qui s'avérait d'abord une mauvaise surprise, se transforme en une union bénéfique pour elle : « union qui, en définitive, et de façon mystérieuse, lui avait permis de

⁶² CAMPBELL, Joseph, *op. cit.*, p. 140.

redevenir ce qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être : prêtresse d'Avalon ». (t. 2, p. 152) Morgane se réconcilie enfin avec l'autorité paternelle représentée par le vieux roi Uriens et son fils, elle retrouve également sa foi en la Déesse et assume totalement son rôle de prêtresse. En devenant, la femme du roi des Galles du Nord, Morgane reprend les rênes de sa vie. Elle devient la conseillère et la guérisseuse de son royaume, et rétablit, du moins en partie, le culte de la Grande Déesse. De plus, elle va même réussir à retourner à Avalon pour renouveler ses vœux envers la Déesse, mais avant de prendre la place qui l'attend là-bas, elle va retourner à la cour d'Arthur pour terminer la mission de la Dame du Lac.

Morgane arrive alors à l'épreuve ultime du don suprême : c'est l'étape où le héros doit affronter la mort afin d'obtenir la récompense finale. Morgane est prête à tout pour accomplir sa quête : elle doit défendre le culte de la Déesse, car si Arthur ne revient pas sur sa parole, la religion druidique risque de disparaître au profit de la chrétienté. Morgane essaie donc de raisonner son frère pour qu'il reprenne l'étendard d'Avalon : « Pour la dernière fois, puisque vous refusez de rester fidèle à votre serment, je vous somme, au nom de la Grande Déesse, de me remettre Excalibur » (t. 2, p. 231). Arthur refuse de se soumettre aux ordres de sa sœur et va même jusqu'à la

menacer. Morgane décide alors de préparer un complot avec l'aide de son amant pour lui voler l'épée Excalibur, gage que la Déesse avait remis à Arthur à la suite de son serment d'allégeance envers Avalon. Morgane doit reprendre l'épée magique coûte que coûte. Puisqu'Arthur a trahi Avalon, il ne mérite plus sa protection : « Oui, elle allait lui reprendre l'épée sacrée, la remettre en d'autres mains, dignes, elles, de servir la Déesse : tel était son devoir de prêtresse. » (t. 2, p. 237) Comme le mentionne Campbell, le héros peut parfois s'emparer de son trésor par la ruse et c'est exactement ce que fait Morgane. Prétextant qu'elle a un problème à régler dans son royaume de la Cornouaille, Morgane demande à Arthur de l'accompagner à Tintagel. Évidemment, celui-ci accepte, mais au lieu de se rendre là-bas, Morgane entraîne son frère au pays des fées où, grâce aux enchantements féeriques, il tombe dans un songe bienheureux qui permet à Morgane de s'emparer de l'épée magique qu'elle remet à son amant Accolon. Morgane doit retourner à la cour d'Arthur avant que son époux ne se rende compte de ce qui se passe, car il avait exigé de les accompagner. En effet, le vieux roi Uriens avait suivi Morgane et Arthur au royaume du Château-Chariot, mais étant sous le charme des fées, il ne comprend pas la situation. De plus, sur le chemin du retour, Morgane lui fait croire qu'il s'est assoupi et que tout ce qu'il a vécu n'était qu'un rêve, et Uriens la croit. Bref, Morgane et Urien partent, laissant

Accolon affronter Arthur si besoin est. Lorsque Arthur se réveille du sortilège dans lequel il était plongé, il affronte Accolon et réussit à reprendre Excalibur et tue l'amant de sa sœur. Morgane perd son amant et, du même coup, elle fait une fausse couche et perd l'amour des siens : « Ainsi le voulait le destin. En châtement de ses coupables manquements, elle venait de payer un lourd tribut de larmes et de sang. Seul donc lui importait maintenant de réussir où elle avait échoué, de vaincre enfin pour être pardonnée. » (t. 2, p. 250)

Morgane affronte une fois de plus la douleur de la mort. Malgré sa souffrance, elle reprend la route et va retrouver Arthur à Glastonbury où les religieuses soignent ses blessures. Morgane le retrouve endormi, l'épée entre les mains. Ne voulant pas le réveiller et le tuer, Morgane s'empare du fourreau magique de l'Excalibur pour affaiblir le porteur de l'épée. Si elle n'a pas l'épée, Morgane a au moins repris le symbole de la protection de la Déesse. Elle s'enfuit vers Avalon et jette le fourreau dans le lac. Arthur part à sa poursuite, mais au lieu de se rendre à Avalon, Morgane se réfugie à Tintagel : « Parvenue à destination, l'âme en déroute, j'avais été horriblement malade, au point de frôler la mort, indifférente à tout ce qui m'entourait sur terre. » (t. 2, p. 255)

Morgane est si désemparée d'avoir perdu ceux qu'elle aime, qu'elle s'enferme à Tintagel et refuse de voir quiconque : croyant avoir échoué sa quête, elle attend que la mort vienne la délivrer.

Morgane est rendue à la dernière grande étape de la quête : le retour du héros parmi les siens. Habituellement, une fois que le héros a accompli sa mission, il revient dans le monde ordinaire pour partager son savoir. Mais le schéma de Campbell démontre aussi que le héros peut ne pas avoir envie de revenir dans le monde qui est le sien. Cette première sous-étape se nomme le « refus du retour », alors que la seconde sous-étape s'appelle « la fuite magique ». C'est donc à ce stade crucial que le héros peut interrompre sa quête et prendre la fuite. C'est exactement ce que fait Morgane. En se réfugiant à Tintagel, elle renie une fois de plus ses obligations envers Avalon, car elle croit avoir échoué dans sa mission. Le héros, affaibli par sa quête et déprimé par les pertes subies, a besoin d'une aide surnaturelle, d'un guide pour le ramener dans le monde, là où l'on a besoin de lui.

C'est alors que Kevin le barde, lors d'une terrible tempête de neige, se pointe à la Forteresse de Tintagel pour sortir Morgane de sa torpeur. Cette aide correspond à la troisième sous-étape du retour du héros : « la délivrance venue de l'extérieur ». Ainsi, Kevin le barde rappelle à Morgane que la place vide de la Dame du Lac l'attend toujours à Avalon, que Niniane et les autres prêtresses ont besoin de sa sagesse :

Vous, comme moi, devons accomplir ce que les dieux attendent de nous. Et si notre destin est de voir la fin du monde que nous avons connu, il faut que notre destin nous trouve chacun à notre place, celle qui nous a été attribuée pour servir l'humanité. La vôtre se trouve à Avalon, Morgane. (t. 2, p. 257)

Morgane refuse de retourner dans l'île sacrée. Kevin ne dit mot et s'empare de sa harpe pour apaiser l'atmosphère. Morgane tombe alors en transe et entend l'appel de la Déesse et celui des prêtresses qui la prient de revenir. Finalement, Morgane retourne à Avalon et prend la place de la Dame du Lac. Elle mène une existence tranquille, transmettant à son tour son savoir spirituel et magique aux jeunes prêtresses, entre autres à la fille de Lancelot, Nimue. Celle-ci a une vision et voit Kevin le barde voler les objets sacrés voués au culte de la Déesse : la coupe, la lance et le plat en or. Morgane doit surmonter une dernière épreuve : celle du « passage du seuil du retour » qui se vit comme une renaissance pour le héros et représente la quatrième sous-étape du retour du héros.

Morgane se rend à Camelot pour reprendre les objets sacrés que Kevin le barde a volés et remis au prêtre avant la cérémonie de la Pentecôte : « Morgane se leva [...] s'avança vers Patricius, transfigurée, n'ayant plus son apparence humaine, consciente d'être, en cet instant, hautement investie des

pouvoirs et de l'autorité de la Déesse. » (t. 2, p. 268) La Déesse agit à travers Morgane qui s'empare de la coupe sacrée et fait boire le prêtre et ses nombreux invités : Arthur, Gueniève et les chevaliers de la Table Ronde. Durant ce court instant, Morgane ressent l'extase divine ; en tenant le Graal entre ses mains, elle a une révélation. Elle vit alors la renaissance qui lui permet de passer le seuil du retour : elle comprend enfin qu'elle est réellement la messagère de la Déesse sur Terre, car en agissant ainsi, elle vient d'ouvrir une porte sur le monde spirituel de la Déesse à Arthur et à ses chevaliers. Ayant vu de leurs propres yeux la Déesse et le Graal apparaître et disparaître devant eux, Arthur et ses chevaliers sont subjugués par la lumière divine et veulent retrouver la magnifique coupe dorée et connaître sa sagesse. À partir de ce moment glorieux, tous les nobles gens vont s'interroger sur la venue de la Déesse et les chevaliers vont se lancer dans la quête du Graal. Ainsi, Morgane a accompli sa mission et retourne à Avalon. Elle se trouve transfigurée par son voyage initiatique et arrive maintenant à la cinquième sous-étape intitulée « Maître des deux mondes ». Grâce à l'expérience vécue, le héros perçoit le monde divin et humain, maîtrise son pouvoir magique et peut voyager à son gré d'un monde à l'autre :

Puisqu'il lui était encore donné de pouvoir se rendre d'un monde à l'autre, elle devait en profiter pour accomplir un dernier geste en l'honneur de la Déesse.

Étant allée se recueillir devant le buisson d'épines, elle invoqua la Grande Mère puis, s'agenouillant, coupa avec sa faucille la plus belle branche pour aller la replanter sur l'île de Glastonbury. Ainsi, si Avalon disparaissait, l'Épine Sacrée fleurirait-elle encore quelque part sur la terre. (t. 2, p. 344)

En plantant l'Épine Sacrée sur la terre des hommes, Morgane retrouve un équilibre spirituel et matériel. La gloire de la Déesse va régner sur les deux mondes par le biais de l'Épine Sacrée. Morgane a réussi sa mission.

Campbell clôt le retour du héros avec la sixième et dernière sous-étape : « libre devant la vie ». C'est le moment où le héros réalise qu'il a accompli sa quête et qu'il est enfin libre devant la vie. Morgane va se promener dans le monde des hommes, va entrer dans une église et va découvrir que la Déesse vit au travers la Vierge Marie. Rassurée, elle comprend qu'elle a réellement accompli sa mission : « Oui, elle avait accompli la mission que lui avait confiée sur terre la Déesse puisque sa présence était acceptée dans le monde d'aujourd'hui [...]. Morgane, Morgane la Fée, avait achevé son œuvre. » (t. 2, p. 351-352)

* * *

En conclusion, nous pouvons dire que les deux premiers tomes du cycle *Les Dames du Lac* appartiennent effectivement à la littérature de l'*heroic fantasy*, puisque nous y retrouvons les trois principales caractéristiques du sous-genre, soit le monde imaginaire, la magie et la quête du héros. Comme nous l'avons démontré dans cette analyse, le monde arthurien de Bradley repose sur une société médiévale dont le temps rappelle celui du mythe. De plus, nous y retrouvons deux mondes secondaires, l'île d'Avalon et le pays des fées où la nature sauvage est dominante, où la magie est présente et où vivent des créatures surnaturelles comme les fées et le petit peuple (les gnomes). Par ailleurs, la magie est mise en œuvre tout au long du cycle, prenant diverses formes (don, divination, communication, talisman, philtre d'amour, consécration d'objets magiques), essentiellement dans le but de servir les intérêts du royaume d'Avalon et de la Grande-Bretagne. N'étant ni blanche ni noire, la magie est toutefois utilisée à mauvais escient, amenant certains personnages à la percevoir négativement, ce qui est souvent le cas dans les récits d'*heroic fantasy*. Et pour terminer, nous avons analysé les trois grandes étapes (départ, initiation, retour) du modèle du héros dans le cycle *Les Dames du Lac*. Nous avons pu constater que la quête de Morgane est religieuse et que, comme tous les héros, elle a dû surmonter de nombreuses épreuves afin d'accomplir sa mission : sauvegarder la religion druidique.

Bref, après l'analyse du monde imaginaire, de la magie et de la quête du héros, nous sommes venue à la conclusion que le cycle *Les Dames du Lac* est bel et bien un récit relevant de *l'heroic fantasy*.

PARTIE CRÉATION LE MANUSCRIT DES ANCIENS

1. La conquête de l'espace

En des temps immémoriaux, lorsque la nuit noire enveloppait le chaos qui régnait en maître, une super nova déchira soudainement les ténèbres, retirant le voile obscur qui recouvrait une partie de l'univers. Une explosion s'ensuivit : dix corps célestes apparurent ronds et scintillants dans l'obscurité qui prenait fin. Le Soleil se mit à resplendir, tandis que la nova qui avait éclairé le monde semblait s'éteindre dans l'éclat du jour. C'est alors qu'elle commença lentement à tourner en orbite autour d'une planète bleue qui, par sa force d'attraction, l'avait attirée à elle. La surface de l'étoile morte (la nova), sillonnée par de longs cratères fumants, était recouverte d'un suaire de poussière et des débris rocaillieux tourbillonnaient dans son sillage. Malgré tout, la vie palpitait encore sous son écorce noircie. Des êtres de lumière, la tribu des géants célestes les *Thuana De Dannan*⁶³ demeuraient dans le paradis caché au cœur de l'étoile morte, Atlantide, nom donné à la nova

devenue à présent le satellite, la nouvelle lune de la planète bleue. Cette civilisation, gouvernée par un couple de géants, était en fait une petite communauté religieuse venue des confins de l'espace. Au-delà de cette partie de l'univers, existaient en effet d'autres galaxies. Les Atlantes, qui venaient de Sirona, faisaient route vers le septième soleil de la constellation des Sept Rois, quand, passant à travers une nébuleuse d'or, la nova-vaisseau qui les abritait avait dérivé de sa trajectoire pour pénétrer dans une nouvelle galaxie.

Les Atlantes étaient des êtres de lumière qui se nourrissaient de l'énergie des cristaux. Au cœur d'Atlantide, ils vivaient à l'intérieur d'une cité de verre dans laquelle était construit un magnifique temple, fait d'or blanc et de cristal, dont les toits pointus brillaient comme des étoiles dans la nuit. Une forêt de pierres levées encerclait la cité, et devant le temple, un énorme dodécaèdre en cristal, nommé le Prisme de vie, se dressait au centre d'une source d'eau claire. Un trône était habilement taillé dans l'une des facettes du monolithe. Ce dernier, qui s'élevait jusqu'à la voûte *lunesque* pour alimenter l'énergie du vaisseau, diffusait une chaude et douce lumière dorée qui éclairait la cité et nourrissait ses habitants. Ce monde semblait irréel avec

⁶³ La tribu de Dana, en gaélique irlandais

ses structures de verre qui réfléchissaient la lumière et la divisaient en faisceau de couleurs kaléidoscopiques. Chaque objet était fabriqué à partir de pierres précieuses ou de cristaux. Les jardins suspendus du temple débordaient de fleurs odorantes et éclatantes de mille et un tons se mariant parfaitement les uns aux autres; des bouquets d'arbres fruitiers dont les fruits ressemblaient à de précieux bijoux embellissaient les pelouses environnantes et une fontaine à la voix cristalline coulait doucement jusqu'au jardin aquatique à l'arrière du temple, d'où s'élevait une musique aussi suave et envoûtante que le parfum qui flottait dans l'air sous la forme d'une douce brume. Dans ce paysage féerique, deux silhouettes géantes, l'une féminine et l'autre masculine, se dessinaient dans la lumière qui émanait d'eux. Ils étaient si incandescents que l'on ne distinguait pas clairement les traits de leur visage. Grands, beaux et nobles, ils semblaient admirables en tout point.

Le couple divin était en mission : il devait trouver un nouveau lieu susceptible d'accueillir leur tribu afin de créer la vie. Le couple était composé de la Grande Déesse mère et de Dieudonné. À l'origine, la Grande Déesse était la seule énergie. Le temps n'existait pas, pourtant elle finit par s'ennuyer. C'est alors que la magie opéra. La Grande Déesse s'assit sur le trône, fusionna avec lui et la lumière du cristal s'intensifia progressivement

jusqu'à ce qu'un nouvel être de lumière sorti de la source sacrée : Dieudonné. C'est ainsi que la Grande Déesse comprit la sagesse du Prisme de vie qui lui transmet toutes ses connaissances. Par la suite, elle enfanta de nombreux êtres de lumière qui lui vouèrent un culte. Dans son Ancien Monde, elle était la reine suprême et on la nommait Dana. Elle siégeait sur la galaxie de Sirona qui se peupla si rapidement que la Grande Déesse dû partir à la recherche d'autres espaces habitables. C'est ainsi que certains membres, sélectionnés par Elle, s'embarquèrent sur Atlantide qui fut propulsée à des années-lumière. Maintenant, dans ce nouveau monde, la Grande Déesse avait choisi de partager son règne avec son fils, Dieudonné. Celui-ci avait été élu pour être son époux, car le rang de sa naissance et son sens de l'autonomie le distinguaient des autres Atlantes.

La Grande Déesse et Dieudonné gouvernaient donc ensemble la petite communauté religieuse d'Atlantide qui comptait douze membres. Les Atlantes étaient des êtres pacifiques et intelligents qui communiquaient entre eux par télépathie. Bien qu'étant des êtres de lumière, ils connaissaient le mal autant que le bien, puisque pour eux, ces éléments étaient indissociables. L'un ne pouvait exister sans l'autre. Les Atlantes avaient atteint un très haut niveau de spiritualité et dominaient les deux forces énergétiques en suivant la

Voie du Milieu. Cette dernière consistait en une discipline fondée sur le rejet des excès d'émotions, ce qui permettait le maintien d'un équilibre absolu entre le bien et le mal. Cette synthèse constituait la Voie du Milieu et éloignait les désirs et les souffrances pour engendrer la paix, la connaissance, la clairvoyance et l'illumination menant au Nirvana, c'est-à-dire à la béatitude suprême de l'âme. « Un esprit maîtrisé est source d'Équilibre et un esprit équilibré est source de Félicité », disait la devise des Atlantes. Ces derniers ressentaient des émotions, mais avec beaucoup de pratique et de patience, ils avaient fini par les transcender en pure énergie. Et leur amour se tournait uniquement vers la lumière : la Grande Déesse et le Prisme de Vie. Ils étaient particulièrement reconnaissants à la Grande Déesse d'avoir créé le vaisseau d'Atlantide pour sauver leur race. Maintenant, cette planète bleue semblait propice à la naissance d'un nouveau monde. La Grande Déesse percevait une énergie favorable qui se dégageait de la planète, pourtant vide. Elle se rendit à la source d'où émergeait le Prisme de Vie et s'assit sur le trône. Le cristal se zébra de veines rouges et saillantes : on pouvait y voir des images floues et dansantes, projetées dans la source, qui racontaient le passé ou prédisaient l'avenir. Le pouvoir du cristal était immense : il gardait en son sein le mystère de la vie éternelle. Il appartenait spécialement à la Grande Déesse. Ensemble, ils ne faisaient qu'un. Elle n'avait qu'à prendre place sur le siège

qui lui était destiné pour créer un être de lumière. Mais cette fois-ci, la Grande Déesse désirait mettre au monde une nouvelle entité. Pour ce faire, elle invita pour la première fois son fils-époux Dieudonné à partager son trône, car deux énergies complémentaires devaient se réunir pour créer cette nouvelle entité. Dieudonné s'assit donc auprès de la Grande Déesse et les veines du cristal changèrent de couleur. Le couple divin était enfin prêt à concevoir la vie.

2. Le treizième Atlante

C'est ainsi que naquit Lucy Fer, le porteur de lumière. Contrairement aux autres Atlantes, il possédait un corps matériel. Il était albinos. De profonds yeux rouges lui dévoraient le visage, sa peau écailleuse était diaphane et de longs cheveux d'un blanc argenté descendaient sur ses épaules. Il était grand et avait une taille svelte, un visage efféminé, des oreilles filiformes et pointues, et de longues ailes de plumes blanches sortaient de ses omoplates, trahissant sa nature divine. Son large front était serti d'une émeraude en son centre et sa tête était auréolée de lumière. La naissance de Lucy Fer entraîna le mouvement des planètes, créant ainsi le

cycle du jour et de la nuit, de la vie et de la mort. Lucy Fer était l'ange du destin, le justicier de demain.

Lucy Fer passait ses journées entières en compagnie de la Grande Déesse qui lui enseignait la magie tout en lui parlant de sa terre natale. Regardant les images que projetait le cristal, Lucy Fer vit les sept soleils de la constellation des Rois qui tourbillonnaient dans l'espace sidéral ; il admira sa Mère gouverner son ancien royaume, et comprit le cycle de la naissance. La Grande Déesse avait engendré les Atlantes, dont Dieudonné qui était son fils et son époux. Étant aussi intelligent que lui et également le fils de la Grande Déesse, Lucy Fer revendiqua alors les mêmes droits que son père. Il aspirait à s'unir lui aussi à la Grande Déesse afin de pouvoir donner la vie. Cependant, les rêves de Lucy Fer ne se réalisèrent pas. La Grande Déesse refusa qu'il participe à la création, prétextant qu'elle voulait d'abord lui enseigner la sagesse et la maîtrise de son art. D'un simple geste de la main, elle réduisit les protestations de Lucy Fer au silence et lui ordonna de bien observer ce qui allait se produire. Lucy Fer se tenait parmi les Atlantes qui encerclaient la source sacrée où les images du cristal étaient projetées. La Grande Déesse et Dieudonné s'assirent sur le trône et fusionnèrent avec la pierre dont les veines tourbillonnèrent et s'entrelacèrent dans une valse

effrénée et multicolore. Le couple divin engendra les Forces de la Nature en envoyant quatre gemmes magiques sur la terre d'en dessous.

3. Les Forces de la Nature

C'est ainsi que naquirent directement sur la planète bleue les Quatre Éléments : des géants nés de la lumière et des ténèbres, des êtres visibles et invisibles, aux pouvoirs multiples. Ils avaient le don de la seconde vue et de la métamorphose, l'intelligence et la magie des êtres de lumière ainsi que la force et la puissance du chaos. Ces créatures primitives, ni dieux ni démons, ni bons ni mauvais, représentaient les forces brutes de la nature, la frontière entre l'ombre et la lumière ; ces géants avaient le front incrusté d'une pierre qui leur conférait des pouvoirs aussi divins que destructeurs. Ils possédaient tous des armes magiques ainsi qu'une torque dorée, un collier torsadé, dont les extrémités avaient la forme d'un animal mythique, qui encerclait leur cou et une armure stylisée, gravée d'entrelacs et fabriquée dans l'orichalque, protégeait leurs bras et leurs jambes. Le couple divin leur donna également un éclat d'obsidienne ayant la forme d'un œuf : le Lia Fail, la Pierre de la Destinée, talisman qui scella leur vie à celle de la planète bleue dont ils devinrent les gardiens éternels.

Dakini avait le front orné d'une pierre d'ambre et possédait le pouvoir de l'air. Il était le souffle du vent, le maître des tempêtes et de l'illusion. Drapé de noir de la tête aux pieds, il était vêtu d'un pagne de cuir tanné et portait une cape de plumes de corbeaux. De longs cheveux noirs de jais torsadés encadraient son visage tatoué de signes tribaux de couleur bleue, les mêmes spirales que sur son torse, alors qu'était encre, sur ses avant-bras, le symbole de l'infini tel un serpent qui se mord la queue. Dakini avait la langue, les oreilles, le septum du nez et les mamelons percés. Sa peau très pâle accentuait l'éclat de ses yeux ambrés qui pouvaient lancer des éclairs et foudroyer quiconque encourait sa colère. Dakini possédait un arc et une épée, mais sa principale arme était une masse enchantée. Celle-ci ressemblait à un sceptre fait en bronze, composé d'un manche gravé d'entrelacs surmonté d'une partie contondante de forme sphérique munie de pointes; l'ancêtre de la « morning star » portait le nom de *Kieran*². Cette arme pouvait orchestrer des tempêtes, créer des illusions et transformer Dakini en griffon. L'Élément de l'Air possédait également une harpe en frêne massif au cadre incrusté de pierreries qui avait des propriétés envoûtantes. L'instrument se prénomrait *Suantrai*³. La harpe pouvait jouer d'elle-même, mais elle n'obéissait qu'à son maître. Sa musique endormait les êtres ou les hypnotisait, contrôlant ainsi

² Petite noirceur, en gaélique irlandais.

leur esprit afin qu'ils fassent ce que Dakini désirait. Celui-ci avait la faculté de se rendre invisible en retenant son souffle, et de se changer en vent ou en brouillard. Il lisait aussi dans les pensées. Véritable magicien, l'Élément de l'Air deviendrait le messager des dieux.

Lugagni avait le front orné d'un rubis et possédait le pouvoir du feu. Il avait la fière allure d'un guerrier : il portait un kilt à carreaux rouges et noirs, et son pourpoint bourgogne par-dessus lequel il avait enfilé un haubert, puis un surcot. Un casque en orichalque ayant la forme d'une tête de dragon lui couvrait la tête, et ses longs cheveux flamboyants flottaient sur ses larges épaules recouvertes d'un tartan. L'étoffe à larges carreaux était retenue au cou de Lugagni par une fibule en forme de cercle ornée d'une épée qui divisait son centre en deux. Sa barbe rousse était coiffée en deux longues tresses et des flammes dansaient dans ses yeux. Il était armé d'une longue épée, d'une hache et d'une lance magique. Cette dernière était faite de bronze sculpté de motifs complexes, alors que sa pointe était en or. La lance avait été surnommée *Ruadhe*⁴ : elle était si brûlante qu'elle pouvait consumer sur place, d'un seul coup, les êtres matériels. Ruadhe avait également la propriété de transformer Lugagni en dragon et de réveiller les volcans les

³ Berceuse, en gaélique.

plus profonds de la terre. L'Élément du Feu possédait un esprit stratégique et son devoir était de défendre l'autre monde. Il était le plus brave de tous.

Gaëlle avait le front orné d'un jade et possédait le pouvoir de la terre. Elle était vêtue de peaux de bêtes sauvages, moulant sa robuste silhouette de guerrière. Sa peau basanée faisait ressortir l'éclat mordoré de ses yeux verts. Une couronne de laurier auréolait sa tête et de longs cheveux emmêlés couleur de blé cascadaient jusqu'à sa forte taille. Un arc et un bouclier en forme de demi-lune étaient suspendus à son épaule, mais son arme magique était une hache de bronze à double tranchant, énorme, mais légère. Elle se nommait *Luath*⁵ et avait la capacité d'ouvrir la terre et de déclencher des séismes ou des avalanches. Gaëlle possédait une force extraordinaire et se battait habilement à mains nues; elle était très vaillante. Son devoir était de protéger la nature terrestre. Gitane des vertes étendues, elle était la mère du cycle végétal et animal; elle parlait en outre le langage des arbres, des plantes et de tous les mammifères terrestres. Gaëlle pourrait se métamorphoser en centaure ou en fée. Elle était également la reine des amazones, car de nature belliqueuse, elle ne respectait aucune loi, sauf la sienne.

⁴ Rouge, en gaélique.

Tsunami avait le front orné d'un lapis-lazuli et possédait le pouvoir de l'eau. La maîtresse des océans possédait un visage asiatique et paraissait menue dans sa tunique chinoise imprimée de dragons bleu nuit, le même noir bleuté que la couleur de ses longs cheveux, alors que ses yeux bridés étaient d'un bleu pervenche. Dans les profondeurs de l'océan, elle régnait sur le monde aquatique. Reine des sirènes, son chant ensorcelait l'ennemi. Son devoir était de protéger le lourd chaudron de la renaissance. C'était une magnifique pièce d'orfèvrerie qui, forgée dans le bronze et gravée de symboles runiques, pouvait donner la vie, la beauté et la jeunesse éternelle. Pour défendre son trésor, Tsunami employait son arme magique, le trident de *Muir*⁶ qui lui permettait de statufier l'ennemi en glace. Elle avait également le pouvoir de contrôler les pluies et les courants marins, de retirer les eaux ou de les déverser à torrents. Tsunami possédait d'autres instruments de guerre comme le *daïsho* qui était constitué de deux sabres japonais fixés à sa ceinture. L'ensemble était formé d'un *Katana*, un sabre moins long et moins courbe que ceux traditionnels qu'elle portait sur les vêtements, glissé dans sa ceinture, le tranchant vers le haut, et d'un *Wakizashi*, sabre court, porté sur le flanc gauche, la lame vers le bas. Elle avait également, un *tanto*, un petit poignard, caché sous sa tunique bleue. Tsunami ressemblait à une véritable

⁵ Rapide, en gaélique.

combattante. Elle était toujours prête pour défendre le royaume ondin, mais avant d'en arriver à la violence, elle usait d'abord de ses charmes.

Les Quatre Éléments avaient reçu pour ordre d'insuffler la vie sur la terre bleue qui était informe et vide à ce moment-là. En fait, seule une croûte de glace et de gaz recouvrait la surface de la planète. Dakini leva sa masse vers la lune, il la fit tourner au-dessus de sa tête, et une tornade se forma : il offrit l'oxygène. Lugagni planta sa lance dans l'écorce terrestre et fit jaillir des volcans : il offrit le feu. Tsunami pointa son trident vers les volcans et les fit figer. Puis, elle sépara les eaux, les continents et les îles : elle offrit l'eau potable et coordonna les marées avec le cycle lunaire. À ce moment-là, la lune tournait assez près de la terre bleue pour soulager ses habitants de la pesanteur, et on pouvait la voir constamment dans le ciel de la planète bleue. Gaëlle prit sa hache, fit des sillons et sema la terre : elle offrit la fertilité au sol. Par la suite, les forêts, la faune et la flore se développèrent rapidement sur la planète bleue que les Quatre Éléments nommèrent alors Tara. Ses paysages à la fois grandioses et inquiétants valaient à Tara d'être désignée comme une terre de feu et de glace, et ce, malgré la luxuriante végétation de

⁶ Mer, en gaélique.

certaines régions. Différents climats régissaient cette nature sauvage divisée en quatre grands continents autour desquels étaient éparpillées plusieurs Îles enchantées. Chaque élément était gardien d'un territoire et donna naissance à un peuple distinct.

4. La naissance des Tribus de Tara

Tout d'abord, Dakini créa les Elfes : de sveltes créatures à la peau très blanche presque bleutée, aux longues oreilles pointues et aux traits d'une finesse remarquable. Ils formaient un peuple glabre, ayant pour la plupart des yeux verts ou bleus et des mouvements souples et agiles. Leur beauté était envoûtante, leur voix mélodieuse et leur grâce semblait presque surnaturelle. Leur délicatesse leur donnait une apparence fragile, mais les Elfes étaient d'une force redoutable et s'avéraient d'excellents archers. Une perception affûtée et d'autres pouvoirs extrasensoriels leur permettaient de voir dans le noir et de ressentir le danger avant qu'il ne survienne. Ils n'étaient pas immortels, mais ne pouvaient mourir qu'au combat. Intelligents et sages, ils pratiquaient la magie et vivaient en harmonie avec la nature. Le peuple des Elfes était disséminé au travers des îles nordiques et des hauts plateaux continentaux; ils vivaient dans des huttes suspendues tout en haut

des arbres ou ils taillaient leur demeure dans le roc des massifs. Ils habitaient toujours près d'un cours d'eau. Le roi Elfinn et la reine Eileen gouvernaient leur royaume avec une sagesse exemplaire.

Lugagni engendra la race des Nains, de petits êtres mi-humains mi-lutins, de la taille des enfants, mais ayant l'aspect des vieillards. Leur barbe était touffue, formée de poils bruns-roux emmêlés qui ravageaient leur visage bouffi et leurs larges oreilles. Leur apparence négligée, leur air renfrogné et leur naturel sauvage les rendaient antipathiques aux Elfes et aux Fées. Pourtant, les Nains étaient aimables et parfois bavards. Travailleurs acharnés, ils pouvaient vivre de longues périodes sans sommeil ni nourriture et ils étaient insensibles au froid ou à la canicule. Leur demeure était à l'image de leur robustesse. Ils vivaient dans le creux des montagnes d'où ils extrayaient les métaux précieux pour en faire des joailleries, des armes, des armures et d'autres objets souvent doués de pouvoirs magiques qu'ils troquaient aux Elfes contre de la nourriture, aux Fées contre de beaux vêtements et aux Dragons Rouges contre leur feu rougeoyant. Petits et vigoureux, les Nains travaillaient sans relâche, creusant des galeries souterraines vers le centre de Tara. Les Quatre Éléments leur avaient demandé de construire une cité souterraine sous les montagnes de l'Île du

Ciel : le royaume du Sidh⁸. Carrick, le Roi Nain, et son épouse Arywann travaillaient aussi fort que leurs vaillants sujets sur ce projet monumental.

Gaëlle créa le peuple des Fées. Exclusivement féminines, ces minuscules créatures ailées et phosphorescentes ressemblaient à des rayons de lumière flottant dans le noir. On les apercevait seulement la nuit, car le jour elles étaient invisibles. Douées de pouvoirs magiques, elles pouvaient se transformer en femmes, en cygnes et en bien d'autres choses. La plupart avaient un visage mutin, portaient des vêtements vaporeux et possédaient une abondante chevelure blonde, rousse ou noire, le plus souvent tressée de fleurs, de fils d'or, de perles et de pierres précieuses. Seule la baguette magique de la Reine Fiona la différenciait de ses sœurs. Les Fées demeuraient dans de petites chaumières au pied des arbres et veillaient à la protection de leur habitat. Elles hantaient les marais et les forêts, et se déplaçaient de cachette en cachette, car elles ne pouvaient pas survoler de longues distances. De plus, elles étaient plutôt peureuses. Malgré cela, elles aimaient s'amuser et jouaient parfois de mauvais tours à ceux qu'elles

⁸ Traduction du gaélique signifiant « Paix ». Dans la mythologie celtique, le Sidh représente un lieu qui appartient aux deux mondes, une terre de plaisir occupé par les dieux irlandais, les fées et les héros. Le Sidh est une île qui donne accès à l'autre monde, au monde souterrain. Dans ce cas-ci, le Sidh est le nom donné à la résidence souterraine des Éléments et se situe à l'intérieur du massif de l'île du Ciel. Ce royaume est considéré comme une terre de neutralité où siègera plus tard le conseil des anciennes races

croisaient sur leur chemin. Elles attiraient les voyageurs dans les tourbières et prenaient un malin plaisir à les égarer, causant parfois, malencontreusement, des noyades. Les Fées n'étaient pas méchantes, mais elles ne savaient simplement pas quand arrêter leur jeu. Habituellement, elles étaient de nature taquine et adorable. À part tourmenter les voyageurs, les Fées aimaient espionner les autres espèces au travers la Pierre de la Destinée, que les Quatre Éléments leur avaient confiée. Tant que cette pierre était entre de bonnes mains, la survie de Tara et de ses tribus était assurée. Les Fées possédaient de grands pouvoirs magiques qui leur permettaient de voir le futur et de veiller sur Tara. Elles communiquaient leur savoir uniquement par télépathie aux Quatre Éléments. Sortant rarement des îles, les Fées limitaient leurs rapports sociaux aux créatures qu'elles croisaient sur les terres de leur Royaume. Cependant, elles assistaient aux quatre grandes fêtes foraines des solstices que partageaient les Tribus de Tara sur l'Île du Ciel et lors de ces festivités, les Fées échangeaient les vêtements et les ouvrages de broderie et de tricot qu'elles fabriquaient contre de jolis bijoux. Parfois, elles étaient sollicitées par ceux qui désiraient connaître leur avenir. Les Fées étaient des devineresses et des guérisseuses appréciées par la plupart. Elles

de la terre. Le Sidh est l'une des portes qui conduit à l'autre Monde, là se trouve le royaume d'Omphalos gouverné par Satan.

ne possédaient aucune arme, si ce n'est que de leurs petits faucilles pour couper les herbes nécessaires à leur magie blanche et leur alimentation.

Tsunami enfanta des êtres magnifiques ayant le corps d'une femme et la queue d'un poisson : les Sirènes. Celles-ci vivaient dans un palais de cristal, la Ville d'Ys, érigé sous l'eau entre le monde terrestre et souterrain. Le soir de la pleine lune, elles pouvaient se transformer en terriennes et marcher sur les rivages. Leur chant séduisait toutes les créatures qui osaient s'aventurer sur la mer. Puis, elles les entraînaient dans leur royaume aquatique où elles devenaient leurs esclaves. Les Sirènes pouvaient être aimantes et cruelles. La reine Murgheal, qui était la plus belle d'entre toutes, était aussi la plus féroce. Xénophobe et têtue, elle interdisait aux sirènes de nouer des relations avec les autres Tribus de Tara.

L'œuvre des Quatre Éléments était presque achevée. Dans un dernier effort, ils unirent leur force et mirent au monde d'énormes créatures à la fois affreuses et majestueuses : les Dragons. Il y avait une très grande variété de ces reptiles géants : certains possédaient des ailes ou des nageoires, d'autres rampaient, avaient de longs cous ou de féroces crocs et crachaient du feu. Les

uns étaient herbivores, les autres carnivores. Par millions, ces animaux titanesques peuplèrent rapidement la planète bleue. Chaque race s'acclimatait à un milieu différent : mers, forêts, montagnes ou cavernes. Ceux qui demeuraient à la surface de la terre vivaient en troupeaux, les autres, en solitaires, fuyaient la lumière du soleil et se terraient dans des endroits sombres et méphitiques. Les Nains et les Elfes entretenaient de bons rapports avec certains d'entre eux. Les Dragons de Glace servaient de monture volante aux Elfes, et les Dragons Rouge des cavernes entretenaient le feu de la forge des Nains. En échange de leurs services, les Dragons recevaient des tonnes de métaux précieux qu'ils cachaient dans des grottes et accumulaient afin d'attirer des proies potentielles pour se nourrir.

C'est ainsi que les quatre tribus s'établirent sur Tara et partagèrent le territoire avec les Dragons dans une paix relative. Les Quatre Éléments gouvernaient ce monde sauvage de façon très instinctive. Ils étaient craints et vénérés par toutes les autres espèces qui croyaient que c'était eux les dieux. Les Quatre Éléments ne les démentirent point à ce sujet et ajoutèrent à leur cosmogonie la présence de la Grande Déesse, leur mère à tous, celle qui leur avait donné naissance, à eux, à ce nouveau monde, à Tara, et dont l'esprit précédait l'essence de toute chose. La Grande Déesse avait confié la régence

de Tara aux Quatre Éléments, des géants à la fois sanguinaires et bienfaisants, doués de talents mystiques. Ils ne dormaient pas et ne mangeaient pas, mais ils méditaient dans une sorte de torpeur. À l'occasion, ils attaquaient les créatures terrestres et buvaient leur sang, ce qui avait pour effet d'accroître leur énergie vitale. Les Atlantes se nourrissaient de lumière, les Quatre Éléments buvaient du sang et les Tribus de Tara mangeaient des végétaux, mais tous vénéraient la Grande Déesse et sa création.

Là où se croisaient des flux d'énergie souterrains qui correspondaient à des alignements d'étoiles précis dans le ciel, les Quatre Éléments avaient érigé des mégalithes à linteaux, d'immenses structures circulaires de pierres levées et couchées, qui servaient de temple où ils pouvaient communiquer avec la Grande Déesse à travers le Prisme de Vie. Les cromlechs⁹ servaient de téléporteurs; ceux qui connaissaient le rituel accédaient à divers endroits de la planète bleue. Une coulée de sang pur (sang de dieux, de dragons ou de vierges) devait être versée sur l'autel, la pierre du sacrifice qui était couchée au centre du mégalithe. Puis, il fallait tourner autour du cercle de pierres trois fois dans le sens des aiguilles du cadran solaire et trois fois dans le sens

⁹ Les cromlechs désignent les menhirs, les énormes blocs de pierre, formant un cercle unique ou plusieurs cercles concentriques, quelques fois autour d'une menhir plus élevé, ou en alignement elliptique.

inverse, puis se placer à l'intérieur du cercle et prononcer l'incantation nécessaire à leur magie. Ainsi, les initiés pouvaient se déplacer instantanément d'un cromlech à l'autre. Les Quatre Éléments construisirent une variété d'agencements de menhirs un peu partout sur les continents et sur certaines îles, dont celle où ils avaient élu domicile.

Les Quatre Éléments s'étaient réfugiés sur une île mystérieuse qui se situait au-delà de la Mer du Nord, où se localisait le fameux méridien 0. Ils l'avaient prénommée l'Île du Ciel, puisque la cime des montagnes se perdait dans l'épaisseur de milliers de nuages qui flottaient continuellement autour et au-dessus de l'île, formant une coupole qui rendait l'endroit invisible. Seuls l'éclat argenté de la lune et quelques étoiles transperçaient parfois le suaire blanc. L'île baignait donc perpétuellement dans une étrange clarté brumeuse. À mi-chemin entre le monde terrestre et astral, elle ne connaissait nullement la course du temps. C'était un lieu de beauté, de paix et de quiétude absolues où méditaient les Immortels. Rares étaient les sites plus enchanteurs. L'Île du Ciel était entourée d'icebergs et une longue et imposante chaîne de glaciers s'élevait en son centre, s'étendant du nord au sud telle une épine dorsale. Un large canyon du nom de Boyann sinuait au travers les montagnes rocheuses et une eau limpide s'écoulait vers les basses

terres, ondulant au travers les vallées verdoyantes du sud-est. Plusieurs crevasses s'étiraient le long du massif central et un large canal cernait la Montagne Sacrée, laquelle était couronnée d'un colossal cercle de pierres levées. À l'est des Rocheuses, une vaste plaine désertique s'étendait vers la mer qui était bordée par de longues plages de galets, alors que des arbres gigantesques couvraient une bonne partie de l'ouest de l'île et la côte était tapissée d'impressionnantes falaises. Plus au nord, des torrents coulaient du haut des plateaux rocheux, et à leur pied, un magnifique bassin d'une eau turquoise et chaude s'était formé encerclé d'orgues basaltiques; ces étranges formations volcaniques qui ressemblaient à des prismes verticaux et hexagonaux étaient d'une précision étonnante. L'eau écumante cascadaient sur les polygones et une fine brume s'élevait au-dessus de la source où Tsunami, sous l'apparence d'une sirène, se prélassait régulièrement. Les Quatre Éléments avaient surnommé cet endroit la Chute des Dieux.

Derrière le rideau de l'une des cascades, il y avait une grotte qui donnait accès au Sidh, la demeure souterraine des Quatre Éléments. Celle-ci avait été creusée par les Nains à même la montagne rocheuse et l'intérieur ressemblait à un véritable labyrinthe. Le réseau des passages était très étendu, mais un seul tunnel menait au monumental portail de pierres arqué,

soutenu par de gigantesques blocs de granit qui donnait accès à une vaste crypte quasi-circulaire. Celle-ci était d'une grandeur singulière, atteignant les sept mètres de hauteur, elle était composée de douze côtés, formant chacun une large niche voûtée en berceau tiers-point et, dans ces alvéoles, de petits puits de magma crépitaient. De plus, le toit était voûté au moyen de douze demi-arcs qui aboutissaient à une fenêtre percée à son sommet laissant filtrer la lumière du dehors, quoique la salle était plutôt sombre. Des candélabres en os étaient suspendus au-dessus d'une large table ronde, taillée dans une pierre noire, qui trônait au centre de la galerie. La rotonde se terminait par un long couloir, dont les parois rocheuses avaient été percées de quatre trous en guise de portes tendues de riches draperies qui gardaient l'intimité des chambres du palais souterrain. Au bout du couloir, un escalier en colimaçon s'enfonçait profondément dans le sol, conduisant à l'étage inférieur. Celui-ci débouchait sur une profonde caverne qui offrait un fantastique, mais sombre panorama : le sol façonné par des siècles de formations rocheuses s'élevait en de nombreux paliers vertigineux, et les stalagmites s'élevaient vers des stalactites géantes suspendues à la voûte terrestre, rendant l'endroit semblable à une effrayante dentition de Dragon prêt à vous dévorer. La forêt minérale s'étendait à perte de vue, éclairée par des puits de magma et traversée par le fleuve Ankou qui s'engouffrait dans un large tunnel

débouchant sur une mer intérieure, là où résidaient les Sirènes, entre les deux mondes. Au sud, une imposante chaîne de volcans, l'Anneau de Feu, se dressait au cœur de planète bleue : c'était l'Omphalos, le centre du monde où toutes les énergies convergeaient. Ce royaume était vaste et spectaculaire, mais peu s'aventuraient sur ses terres arides et inconnues; la présence des nombreux volcans, l'instabilité du sol et la chaleur accablante en effrayaient plus d'un. Les Quatre Éléments préféraient définitivement l'Île du Ciel, et Omphalos n'attendait que son dieu.

5. Le temps du jugement

Combien de fois Lucy Fer avait observé Tara au travers du Prisme de Vie, admirant la fantastique création du couple divin. Les êtres terrestres fascinaient Lucy Fer qui rêvait de créer d'aussi belles créatures. Chaque jour, il suivait avidement ses leçons de magie et priait afin d'obtenir la sagesse qu'il fallait pour contrôler le pouvoir du Prisme de Vie. Lucy Fer s'acharnait, jour après jour, à parfaire ses connaissances divines, encouragé par les Atlantes qui avaient remarqué ses efforts considérables. En fait, Lucy Fer était un excellent mage, mais nul n'osait lui avouer une telle vérité, de peur que le sentiment d'orgueil naisse en lui. Donc, Lucy Fer continua à étudier

assidûment la magie tel un étudiant modèle. Un jour, il vit dans les méandres du cristal une créature de feu jaillir des ténèbres. Un visage nouveau, celui d'une femme humaine, aurolé d'une crinière rousse, dont les yeux d'émeraude le fixait ardemment : il la trouva très belle. Lucy Fer ressentit alors une étrange émotion et fut troublé par ce sentiment qu'il ne comprenait pas.

- Mon fils, ton aura s'est obscurcie... Que se passe-t-il? As-tu vu un malheur? questionna la Grande Déesse.

Lucy Fer leva des yeux ébahis vers la Grande Déesse. Il haussa les épaules et s'enfuit. La Grande Déesse n'avait pas vu la vision de Lucy Fer, mais elle avait un mauvais pressentiment. D'ailleurs, elle ignorait pourquoi tout à coup elle ne pouvait pas lire dans l'esprit de son fils et cela l'inquiétait. Par télépathie, la Grande Déesse transmit ses craintes aux Atlantes. Tous ignoraient les causes du trouble de Lucy Fer, sauf Dieudonné. Celui-ci, agenouillé dans le temple un moment plus tôt, avait eu une prémonition, mais il s'abstint de la faire partager aux autres. Délaissé par la Grande Déesse au profit de son fils, Dieudonné attendait le jour du jugement, c'est-à-dire le jour où Lucy Fer dévoilerait son vrai visage, celui d'un traître.

Lucy Fer se rendit jusqu'à la fontaine où coulait une source limpide et chaude. Il s'assit au bord du bassin et fixa l'onde, rêvassant à la mystérieuse créature de feu. Une idée avait germé dans sa tête : il devait s'emparer du Prisme de Vie pour créer l'être désiré. Prisonnier de cet amour aussi soudain que ravageur, il ne pouvait que penser à cette femme. Cela l'irrita, car il se sentait envahi par une foule de sensations inconnues et avait l'impression de perdre la maîtrise de lui-même. Furieux, il arracha ses ailes de plumes blanches et il ne ressentit aucune douleur. L'instant suivant, les ailes repoussèrent. Lucy Fer les arracha de nouveau. Encore et encore. Un vent de folie lui agitait l'esprit. La colère, la haine et la honte le tourmentaient : créer une vie à l'insu de la Grande Déesse lui semblait un sacrilège, mais il en avait terriblement envie. Lucy Fer ne savait plus que faire. Il rageait contre lui-même, le bien et le mal se combattaient en lui. Pourquoi était-il différent des autres êtres de lumière? Pourquoi? Lucy Fer était malheureux.

À partir de ce jour, le comportement et l'attitude du treizième Atlante changèrent : il n'allait plus étudier la magie en compagnie de la Grande Déesse et passait maintenant des heures à s'admirer dans le reflet de l'eau de la fontaine. Sans arrêt, ses pensées se bouscullaient dans sa tête. Il méditait particulièrement sur son identité : qui était-il? Lucy Fer l'ignorait. Toutefois,

dans son for intérieur, il savait qu'il n'appartenait pas au royaume d'Atlantide : toute cette lumière et cette Voie du Milieu ne correspondaient pas à ses tourments. Lucy Fer combattait sans cesse ses émotions, il n'avait nullement la patience et la sagesse des Atlantes. Il était incapable de transcender ses désirs en pure énergie et il en souffrait. Tout son corps désirait jouir de la vie : Lucy Fer aspirait à tout voir et tout savoir, et à connaître l'amour avec la créature qui hantait son esprit.

Pour oublier son mal de vivre, Lucy Fer se mit à exercer une magie plus puissante : il devint illusionniste. Il comprit rapidement qu'il n'avait plus besoin du Prisme de Vie, car il pouvait transformer la réalité à l'aide de ses pensées et de sa volonté. Il s'amusa alors à créer des illusions où transparaissait son désir pour la créature de feu. Lui-même se métamorphosa en d'étranges créatures, mais la magie ne pouvait guérir son âme meurtrie. Il décida alors d'extraire la douleur en lui. Pour ce faire, il sculpta un cristal et fabriqua une jolie boîte dans laquelle il enfouit sa souffrance. Puis, il la jeta dans la fontaine de l'oubli. Malgré cela, le désir rongait encore le cœur de Lucy Fer. Et ce fut plus fort que lui.

Pendant que les êtres de lumière priaient dans le temple en compagnie de Dieudonné et de la Grande Déesse, Lucy Fer se rendit jusqu'à la source et s'assit sur le trône de cristal qui changea immédiatement de couleurs. Les Atlantes arrivèrent trop tard. Un androgyne aux longs cheveux cuivrés jaillit de la source sacrée. Ses grands yeux verts scrutèrent l'assemblée : l'incompréhension se lisait sur son visage. Farouche, il se tenait sur le qui-vive. Sa beauté sauvage était presque provocante. Son corps était à la fois élancé et robuste; il possédait une large carrure, une forte et lourde poitrine, une taille plutôt fine, des fesses dodues et de longues jambes galbées. Tout son être respirait la force. Cependant, les traits de son visage anguleux étaient délicats. L'androgyne avait des pommettes saillantes, un nez aquilin, une peau laiteuse, des lèvres rouges et pulpeuses, de longs cils recourbés encadraient ses grands yeux verts surmontés de sourcils broussailleux et une rousse tignasse, dont les boucles folles cascadaient jusqu'à son sexe, cachait une partie de sa nudité. La Grande Déesse, Dieudonné et les autres êtres de lumières scrutèrent l'étrange créature qui se tenait devant eux. Puis, tous les regards se tournèrent vers le treizième Atlante. Lucy Fer s'extasiait devant l'androgyne aux yeux d'émeraude en lequel il avait reconnu la créature de feu.

- Où suis-je? Qui êtes-vous? Qui suis-je? questionna mentalement le nouveau venu.

Mais avant même que Lucy Fer puisse répondre, la Grande Déesse se frotta les mains et lança un sort en direction de l'androgynie. Celui-ci gémit et se divisa en deux, donnant naissance à un homme et à une femme distincts : Adam et Lilith. Ces deux êtres ayant la finesse et les traits de Lucy Fer possédaient cependant une stature beaucoup plus petite, ils mesuraient à peine six pieds. Le cœur de Lucy Fer bondit dans sa poitrine, il était si fier de lui, de sa création. Il se leva du trône pour s'approcher de la femme, mais la Grande Déesse l'en dissuada d'un seul regard. Puis, elle se tourna vers l'homme et la femme et leur jeta un second sort qui les figea sur place.

- Mère, que faites-vous? Mes créatures ne sont-elles pas admirables? Ne suis je pas l'égal de Dieudonné maintenant? s'exclama fièrement Lucy Fer.

- Arrogant! Comment as-tu osé faire ça? s'indigna Dieudonné en grossissant de taille.

La silhouette lumineuse de Dieudonné s'allongea et dépassa celle de Lucy Fer. Celui-ci déploya rapidement ses ailes et quitta le trône pour s'agenouiller devant la Grande Déesse. Le treizième Atlante s'excusa :

- Mille pardons, mère, je ne voulais pas vous décevoir sauf que...

- J'avais confiance en toi, Lucy Fer, tu me déçois beaucoup, l'interrompit promptement la Grande Déesse. Dieudonné savait que tôt ou tard, tu me tromperais, il m'avait avertie que le jour du jugement approchait, je ne voulais point le croire, mais voilà que j'ai la preuve sous les yeux!

Lucy Fer se releva vivement et plaida sa cause :

- Mère, je ne voulais faire aucun mal! C'est injuste! Vous gardez le pouvoir à vous seule! Pourquoi n'ai-je pas les mêmes droits que vous? Moi aussi, je sais donner la vie et je crois même avoir surpassé Dieudonné! s'écria fièrement Lucy Fer en pointant du revers de la main les deux corps séparés de l'androgynie.

- Mon fils, quel orgueil! Tu as volé trop près de la gloire du soleil. Attention, Lucy Fer, ta prétention risque de te perdre. Voici une petite leçon que tu ne pourras pas oublier, dit la Grande Déesse en jetant un sort à Lucy Fer. Regarde maintenant tes ailes brûlent! s'exclama-t-elle au même moment où les ailes de plumes blanches de Lucy Fer s'enflammèrent d'un coup et ne repoussèrent jamais plus.

Lucy fer resta sidéré.

- Mon Fils, voilà où mènent la passion et l'orgueil qui dévorent ton âme. Comment peux-tu gouverner un royaume si tu ne penses qu'à toi-même? Ne dis pas le contraire, Lucy Fer ! Tes sentiments contrôlent chacun

de tes gestes et chacune de tes pensées, je les perçois très bien maintenant : c'est cela qui brouillait ma liaison avec ton esprit. Mais sache, Lucy Fer, mon fils, que tes désirs égoïstes ne t'apporteront que souffrance, tu dois t'en libérer maintenant, sinon jamais tu ne pourras évoluer.

- Mère, je m'en fous ! répliqua Lucy Fer. Je préfère vivre esclave de mes désirs et de mes tourments que de vivre librement sans amour ni aucun sentiment ! Regardez-vous ! Vous êtes toujours impassible. Chaque jour est le même jour en votre compagnie. N'avez-vous jamais eu envie de vivre de folles aventures ?

Dieudonné soupira, et, découragé, il dit :

- Franchement, Lucy Fer, nous sommes au-dessus de ces frivolités, seules les créatures inférieures obéissent à leurs bas instincts. Nous sommes des dieux et nous devons agir tel quel. Regarde-toi Lucy Fer, ta conduite prouve que ta place n'est pas parmi nous.

- Dieudonné a raison Lucy Fer, approuva la Grande Déesse. Sache que ta duperie n'est pas digne d'un Atlante et c'est pour cette raison que tu seras exilé d'Atlantide. Tu as trop d'ambition, mon fils. Pars ! Va explorer ce monde matériel que tu désires tant connaître avec toutes ses créatures fabuleuses que tu jalouses secrètement ! Toutefois, sache que tu resteras un Immortel, et que jamais tu ne pourras revenir sur Atlantide.

- Mais que ferez-vous de mes créatures? s'enquit prestement Lucy Fer.

- Tes créatures, comme tu dis, nous les garderons ici pour les étudier, répondit la Grande Déesse en jetant un coup d'œil vers le couple nouvellement né et statufié.

Lucy Fer était furieux et désespéré. Il avait tant désiré la créature de feu et maintenant qu'il l'avait, les dieux la lui arrachaient! Il ne s'était pas paré à cette éventualité. Tous les risques qu'il avait pris c'était pour l'avoir elle, sinon jamais il n'aurait commis un tel acte. Le regard fulminant, Lucy Fer prit de grandes respirations pour calmer sa soudaine colère ; de petites flammes jaillissaient de ses paumes, mais s'éteignirent quand il resserra les poings. Puis, il s'adressa à la Grande Déesse d'une voix mielleuse :

- Je serai bien seul dans ce nouveau monde. Ne puis-je pas emporter la femme avec moi ?

Un « non » terrible résonna dans la tête de tous les Atlantes. Dieudonné avait parlé et la Grande Déesse approuva une fois encore.

- Voilà ta punition. Peut-être la prochaine fois réfléchiras-tu deux fois avant d'agir. Cependant, nous te laissons une chance de te racheter Lucy Fer, nous t'offrons l'autre monde, l'Omphalos... Ton heure est donc venue de nous quitter, conclut la Grande Déesse.

Lucy Fer se consola un peu à la pensée que même s'il n'allait pas posséder la femme, il pourrait peut-être gouverner l'autre monde. Il ravala donc sa colère, redressa fièrement la tête dans un dernier mouvement d'orgueil et s'avança vers le couple divin en ouvrant grand les bras. Le jour du jugement avait sonné. La Grande Déesse et Dieudonné tendirent leurs bras vers Lucy Fer et une boule de lumière bleutée sortit de leurs paumes ouvertes et enveloppa entièrement l'être déchu qui disparut soudainement.

6. La Pierre de la Destinée

Un éclair fulgurant déchira le ciel et une énorme boule de feu percuta le royaume des Dragons, s'enfonçant dans les profondeurs de la terre et déclenchant une terrible éruption volcanique. Les montagnes et les îles furent ébranlées, une immense fontaine ardente s'éleva dans les airs, accompagnée d'une pluie de ponces et de boue qui engloutit la majeure partie du continent. Des incendies de forêt se propagèrent et des tonnes de poussières toxiques se répandirent dans l'atmosphère qui s'assombrit et se refroidit brutalement, provoquant une véritable hécatombe parmi les Dragons Rouges. D'autres créatures moururent ici et là, certaines mutèrent. Ce fut le chaos.

Dans sa chute, le treizième Atlante perdit l'émeraude qui ornait son front et s'engouffra dans l'abîme qui s'ouvrait devant lui. Lucy Fer tombait, tombait, tombait. La chaleur l'étouffait, son corps s'alourdissait et une grande noirceur remplit son cœur lorsque la lumière divine n'émana plus de lui. Seuls quelques souvenirs d'Atlantide restèrent imprégnés dans les tréfonds de son âme. C'est ainsi que Satan, le Prince des Ténèbres, naquit dans le royaume des ombres. Avalé par la bouche de l'enfer, il avait atterri directement au Royaume d'Omphalos. Après avoir repris ses esprits, Satan se releva et admira le désert rouge qui s'étendait devant lui ; ses yeux prirent un instant pour s'accoutumer à la fumée et aux feux rougeoyants des volcans qui se dressaient alentour. Debout au cœur de Tara, il ressentait les immenses pouvoirs d'Omphalos où les forces telluriques de la planète convergeaient. Avidé de posséder ce nouveau monde, Satan n'avait qu'une seule chose en tête : retrouver la Pierre de la Destinée afin d'usurper le pouvoir des Quatre Éléments. Il se souvint du talisman en forme d'œuf, l'obsidienne, que le couple divin leur avait offert : le Lia Fail. La pierre était très puissante et devait être utilisée avec beaucoup de conscience, puisqu'elle contrôlait la nature, la vie et les habitants de Tara. Elle agissait comme un régulateur et préservait l'équilibre et l'harmonie des forces de la nature. La

Pierre de la Destinée était en quelque sorte une réplique miniature du Prisme de Vie, un réservoir d'énergie qui emmagasinait en son sein les pouvoirs des Éléments et les mystères de la vie : c'est ce qui intéressait surtout Satan. La Pierre de la Destinée lui permettrait sûrement de créer de nouvelles races, en plus de gouverner les anciennes, car celui qui possédait le talisman devenait le roi légitime de Tara.

Satan se mit donc à explorer le monde souterrain en suivant le ruban de feu qui serpentait sur son chemin. Il s'éloigna des volcans et pénétra dans une caverne où il rencontra un énorme reptile ailé, au dos hérissé d'une crête épineuse qui commençait à la moitié de sa queue et montait jusqu'au-dessus de sa tête couronnée de cornes : c'était Jakal le Roi des Dragons rouges, dont les yeux brillaient d'intelligence et de larmes. Son royaume venait d'être enseveli sous la lave et il était le dernier survivant de sa race. Satan lui proposa alors une alliance : Jakal l'aiderait à trouver la Pierre de la Destinée et en échange, ils partageraient les richesses du royaume et gouverneraient le monde ensemble. Les yeux du Roi Dragon étincelèrent de convoitise et l'accord fut rapidement conclu. Jakal ignorait où était cette fameuse pierre, mais il connaissait une personne qui pouvait l'aider à ce sujet. Cependant,

pour ne pas alerter la méfiance de son confident, Jakal exigea que Satan ne l'accompagnât point.

Le Roi des Nains n'était pas revenu à son royaume quand Jakal arriva à sa somptueuse caverne dont les parois étaient tapissées de pierres précieuses. Le Roi Dragon, qui adorait les bijoux, ne se gêna pas pour en dérober quelques-uns à l'aide de ses longues griffes affilées et les avala : les pierres lui donnaient des forces chthoniennes. Le nain qui l'avait accueilli marchait devant lui et n'avait point remarqué les petits gestes rapides que le Roi Dragon faisait dans son dos. Le tunnel déboucha dans un espace clos, un vestibule, où quelques bancs de pierre avaient été disposés autour d'une fontaine trônant au centre de la grotte que la luminosité de l'eau pure éclairait. Jakal, qui était gros, détestant l'eau et la lumière, y pénétra de peine et de misère. Le nain se retourna vers lui et lui demanda de bien vouloir attendre son maître dans le vestibule. Jakal se sentait coincé dans cet endroit réduit où il n'osait pas bouger de peur de tout casser; sa patience diminuait au fur et à mesure que le temps s'écoulait. Enfin, le Roi Nain apparut. Carrick, petit, mais costaud, s'avança lentement vers Jakal. Sans le saluer, le Roi Nain lui dit de sa voix de baryton :

- Est-ce la flamme tombée du ciel qui t'a emmené jusqu'ici, Roi Jakal ?

Celui-ci opina de la tête et répondit :

- Oui, tu as vu juste Roi Nain. Cette horrible chose s'est abattue sur mon royaume et tous mes frères dragons sont morts. Je suis le dernier des Dragons rouges.

Carrick avait vu la lune rutiler, tomber du ciel et enflammer Tara : il avait cru que c'était la fin du monde quand le sol avait tremblé et que la grande noirceur avait englouti Tara.

- Je suis vraiment désolé pour les tiens! J'ai l'impression que le ciel entier ne va pas tarder à nous tomber sur la tête! Qu'allons-nous devenir? Personne n'a de réponse.

- Même pas les Quatre Éléments? s'enquit le Roi Dragon l'air inquiet.

- Dakini prétend que ce n'est pas l'astre de la nuit qui est tombé du ciel, mais un nouvel être divin, répondit Carrick.

- Qui est-ce? demanda innocemment Jakal.

Carrick haussa les épaules en signe d'ignorance et dit :

- Il doit être bien terrible pour causer tant de ravage.

- Peut-être est-il le Dieu des Dieux venu ici pour punir les Tribus de Tara parce qu'elles lui ont dérobé son trésor ? suggéra le Roi Jakal.

Carrick leva un sourcil broussailleux, sceptique à cette idée.

- Qu'est-ce que tu racontes ? Impossible, les Quatre Éléments ignorent de qui il s'agit. Non, tu racontes n'importe quoi. Dis-moi, Roi Jakal, depuis quand les Dragons rouges croient-ils aux contes de fées ?

Le Roi Dragon ne releva pas l'ironie et laissa son hôte poursuivre.

- Les Quatre Éléments sont partis invoquer la Grande Déesse... La seule chose qu'il reste à faire, c'est attendre la suite des événements, conclut le Roi Nain.

Jakal, n'étant pas satisfait des réponses du Roi Nain, continua longuement son interrogatoire jusqu'à ce que Carrick finisse par lui parler de la Pierre de la Destinée. Il dit peu de choses à son propos, mais assez pour que Jakal comprenne que la fameuse pierre n'était pas en possession des Quatre Éléments qui avaient pris grand soin de la cacher. Où? C'est cela que le Roi Dragon devait découvrir. Jakal remercia son hôte et retourna chez lui où Satan l'attendait. Il lui répéta la conversation qu'il avait eue avec le Roi Nain. Songeur, Satan s'assit les jambes croisées sur une pierre plate et médita. Le Roi Dragon n'aimait pas qu'on l'ignore ainsi, mais il garda le silence. Satan visualisa la Pierre de la Destinée et concentra toute son énergie sur elle, mais une barrière énergétique la protégeait, empêchant Satan de la localiser. Celui-ci se mit à réfléchir, il devait trouver le magicien qui gardait la Pierre de la Destinée. Quel peuple entre les nains, les elfes, les fées et les

sirènes possédait les plus grands pouvoirs magiques? Satan essaya de sonder l'esprit de chacun des peuples et trouva finalement la réponse à sa question.

La noirceur qui enveloppait Tara nuit et jour, depuis la chute de l'astre de feu, permit à Jakal et Satan de sortir à la surface de la planète bleue. Satan grimpa sur le dos du Roi Dragon et ils s'envolèrent pour l'Île des Fées. Un dense brouillard les empêchait de survoler l'île d'émeraude : Jakal fut forcé d'atterrir et les deux acolytes poursuivirent leur chemin à pied. Ils s'enfoncèrent dans les terres inconnues et marécageuses de l'île où la noirceur et la brume limitaient toujours leur vision. Le brouillard qui s'élevait des marais prenait l'étrange forme de spectres glissant avec une grâce serpentine vers eux. Ces fantômes aux cheveux hirsutes ressemblaient à des lutins malveillants : ils affichaient des visages phosphorescents arborant un rictus moqueur et dans les fentes qui leur servaient d'yeux vacillait une terrible lueur verte. Jakal les bombardait de langues de feu et celles-ci traversèrent leur corps vaporeux. Satan attaqua à son tour : lui qui connaissait bien la magie, dit les paroles et fit les gestes appropriés pour éliminer les fantômes, mais ceux-ci continuèrent leur lente progression. Satan leur jeta plusieurs sortilèges, mais tous ses essais furent inféconds. Rien ne semblait pouvoir les atteindre. Pourtant, les spectres de brume ne les attaquèrent point. Au lieu

de cela, ils encerclèrent les deux intrus et firent une ronde étourdissante autour d'eux en poussant des cris stridents. Les fantômes étaient complètement hystériques : Jakal et Satan allaient devenir fous. Le Roi Dragon piaffait et crachait des flammes dans tous les sens, alors que Satan se boucha les oreilles de ses mains, essayant de contrôler le mal par son esprit. Quand l'un des spectres se détacha du groupe et leva les bras d'un air solennel, les fantômes cessèrent leur criaillement au grand soulagement de Jakal et Satan. Puis, le chef des spectres prit la parole et les autres répétèrent à l'unisson :

- Étrangers, quittez ces terres sacrées sinon une terrible malédiction s'abattra sur vous!

En réponse à cette menace, Satan éclata de rire, un rire si diabolique que tous furent stupéfaits.

- Croyez-vous sincèrement effrayer le fils tombé du ciel, celui qui a fait trembler ce monde et qui bientôt sera le Roi de Tara ?

- Non, ce n'est pas nécessaire, répondit le spectre de brume. Étranger, tu trembleras face à ta propre bêtise, car l'orgueil est ton pire ennemi.

Les spectres reprirent leur danse étourdissante autour des deux intrus, répétant inlassablement que l'orgueil est source de perte. Satan ne les écoutait plus, il lança une nouvelle attaque contre eux. Cette fois-ci,

l'armée de spectres riposta en formant un écran brumeux et lumineux semblable à une gigantesque toile d'araignée qui emprisonna le sortilège et le détruisit instantanément. Il fallait beaucoup d'énergie pour réaliser cet exploit. Satan était sidéré. Il attaqua de nouveau en projetant une série de rayons incandescents, le bouclier féerique résista aux nombreux assauts et les flammes que cracha Jakal eurent le même effet. Les acolytes échangèrent un bref regard et cessèrent le combat. Après un moment, les spectres reprirent forme et leur chef prit la parole :

- Ta place n'est pas parmi nous! Étrangers, par les pouvoirs qui nous sont conférés, nous te chassons!

Le spectre poussa un nuage de brume qui s'enroula autour de Jakal et de Satan les emprisonnant. L'étreinte de brume les retenait et les poussait magiquement vers un marécage glauque. Satan devait se libérer les mains pour user de magie, mais plus il se débattait, plus la brume l'enserrait. Comprenant le stratagème, il cessa de se débattre et les liens se défirent d'eux-mêmes. Jakal l'imita. Ils tombèrent dans l'eau ne s'étant pas aperçu que les spectres de brume les avaient entraînés au-dessus du marais. Ils se débattirent longuement avec les ondines qui les aspiraient vers les profondeurs aquatiques, mais résistèrent à leurs charmes et finirent par remonter à la surface. Les spectres s'évanouirent comme par enchantement.

Les fées, qui craignaient les affrontements directs, avaient invoqué l'esprit de l'eau, celui des brumes et les ondines des marécages. Sans succès. Elles changèrent de tactique et firent appel au pouvoir de la terre. Les arbres immenses se mirent à bouger : leurs racines et leurs branches tels des mains géantes essayèrent de les capturer. Jakal crachait des flammes et piétinait les arbres pour se frayer un passage à travers la dense forêt, pendant que Satan se débattait enchevêtré dans les branches. Ce dernier finit par se libérer les mains, mobilisa ses pouvoirs magiques et jeta un sort à la forêt qui cessa toute son activité. Satan fut délivré et Jakal le rejoignit.

Une femme lumineuse et d'une grande beauté apparut soudainement devant eux, les éblouissant de sa grâce divine. Elle semblait flotter sur l'eau des marécages.

- Je suis la Dame Blanche, Fiona, la Reine des Fées. Je t'en conjure, Fils tombé du Ciel, quitte ces terres sacrées et oublie ton dessein diabolique. La Pierre de la Destinée ne te servira à rien, crois-moi, ses pouvoirs ne sont pas ceux que tu penses. Elle ne régit que les lois de la nature. Rien de plus. Crois-moi, Étranger, quitte ces terres sacrées. Je te le répète une dernière fois avant que ton sort ne soit scellé à jamais.

- N'essayez pas de me dissuader, Reine Fiona, répliqua Satan. Je connais le Lia fail mieux que quiconque, j'étais présent lorsque la Pierre fut offerte aux Quatre Éléments et je ne partirai pas sans elle!

- Qu'il en soit ainsi, Fils du Ciel, répondit calmement la Reine des Fées. Toi qui as osé pénétrer sur mes terres sacrées, je jette sur toi la malédiction de l'amour. Celle que tu aimeras te résistera et jamais tu ne pourras la posséder.

Un instant, Satan resta de marbre, réfléchissant aux paroles proférées par la Reine des Fées. Puis, un sourire malicieux se dessina sur ses lèvres.

- Vous prédisez le passé Reine Fiona et non le futur! Ha! Ha! Ha! J'ai déjà perdu celle que j'aime, alors donnez-moi la Pierre et je partirai !

- Il n'en est pas question! Si vous la voulez, vous devrez la prendre par la force, répondit la Reine des Fées.

Puis, elle disparut aussi vite qu'elle était apparue et revint, cette fois, sous la forme d'un Dragon de Glace : son corps massif et ailé était recouvert d'écailles givrées, une corne longue et pointue se dressait au centre de son front et son souffle était de glace; seul son regard bleu acier permit à Satan et Jakal de la reconnaître. Satan resta perplexe : il avait sous-estimé le pouvoir du peuple des Fées.

Jakal prit l'initiative du combat. Il lança une série de flammes en direction de Fiona qui fit apparaître un bouclier de glace qui les bloqua, mais fondit sous leur chaleur. La Reine Fiona répliqua et cracha un souffle glacé qui figea Jakal dans son élan. Un instant, plus tard, Jakal fit éclater l'enveloppe de givre qui le recouvrait. Le Dragon blanc sauta alors sur son adversaire et les deux combattants s'envolèrent dans les airs, leurs corps et leurs pattes griffées entrelacés. Ils se battaient, se mordaient, s'enroulaient dans une valse effrénée. Le feu et l'eau se combattaient avec rage. Le Roi des Dragons rouges dominait la bataille, mais à un certain moment, la Reine Fiona eut l'avantage sur son adversaire et réussit à planter sa corne sous la gorge de Jakal, à l'endroit exact où ses écailles étaient plus fragiles. Une traînée de sang éclaboussa le dragon blanc qui lâcha sa victime. Jakal s'effondra sur le sol aux pieds de Satan et, dans un dernier soupir, il parvint à dire : « Venge-moi ! » Satan avait perdu son unique allié.

La Reine Fiona reprit sa forme humaine et affronta Satan du regard.

- Fils du Ciel, vois ton œuvre funeste, dit-elle en désignant le cadavre du Roi Dragon. Ceci n'est que le commencement de la fin. Par ta faute, ton ami est mort et par ta faute des millions d'innocents périront.

Satan n'était pas d'humeur à écouter des remontrances, encore moins à s'apitoyer sur son sort et celui des autres. Il voulait la Pierre de la Destinée et il partirait avec elle coûte que coûte! Il n'avait peut-être pas l'allure d'un guerrier, en revanche il était un redoutable sorcier. Des éclairs jaillirent de ses mains, il lança une puissante décharge contre la Reine des Fées. Celle-ci usa de sa baguette magique pour bloquer l'attaque : une bulle bleutée apparut autour d'elle et son écran magique la protégea des éclairs. Fiona répliqua et Satan intercepta aussitôt son sort pour le retourner contre elle, deux fois plus puissant. Le bouclier magique repoussa l'assaut même si la fée rebondit sous l'impact.

- Pauvre petite fée, la guerre ne sied point à votre délicate personne. Rendez-vous Reine Fiona et je vous laisserai peut-être la vie sauve.

- Jamais! cria-t-elle en ripostant.

Une seconde fois, Satan neutralisa le sort qu'elle lui destinait.

- Ah! Ah! Ah! Pauvre petite fée! Reconnaissez que vos pouvoirs ne peuvent rien contre moi ! Admettez que je suis le plus fort du monde! Je suis le maître de l'univers ! railla-t-il en faisant apparaître trois boules de feu avec lesquelles il jongla.

Satan s'amusa ainsi un moment, qui sembla durer une éternité pour Fiona attendant sur le qui-vive. Puis, il envoya les projectiles dans sa direction. La Reine ne bougea pas, sa sphère protectrice devait résister à l'assaut ; cette fois-ci, par contre, elle éclata sous le choc et la fée fut propulsée dans les airs, se frappa la tête contre un arbre et échoua sur le sol. Pas un cri. Pas un geste. Satan attendit avant de saluer sa victoire. Son regard fut attiré par des milliers de petits points lumineux qui flottaient autour de lui, les fées. Rapidement, elles se séparèrent en deux essaims; le premier s'élança vers Satan afin de le distraire pendant que le second régénèrait la Reine en lui transmettant son énergie. Les fées maîtrisaient peut-être la magie, mais elles se battaient rarement. En fait, elles pratiquaient surtout la magie blanche, c'est-à-dire la divination et la guérison par les plantes. Satan leur lança une série de bombes et les fées répliquèrent en les transformant en explosion de fleurs. Fiona se releva péniblement et revint faire face à son ennemi. Les fées se placèrent en cercle autour de leur Reine. Ensemble, elles envoyèrent un sort qui atteignit Satan de plein fouet : de nombreux faisceaux de lumière bleue transpercèrent son corps. Mais au lieu de périr sous le choc, il réussit à canaliser la puissance de l'énergie en la projetant vers l'extérieur et augmenta la chaleur de son corps pour former une immense boule de feu rouge violacé autour de lui. Satan tendit les bras et lança le projectile contre les fées. Une

explosion s'ensuivit et les fées furent pétrifiées en énormes blocs de granit qui atterrirent lourdement sur le sol sans se fracasser. Un cercle de pierres levées encerclait maintenant la Reine des Fées, la seule qui n'avait pas été transformée. Satan avait d'autres projets pour elle. Fiona était abasourdie. À l'exception de quelques initiés, rares étaient les personnes qui maîtrisaient de si grands pouvoirs magiques. La Reine des Fées se mit alors à penser que l'être qui se tenait devant elle était peut-être un dieu, un cinquième élément, le maître du temps, la faucheuse, le fils dévoreur de la déesse, celui qu'elle avait vu naître en rêve sous la forme d'un taureau blanc. Et au moment où la Reine Fiona repensa à cette scène, elle la vit se dérouler sous ses yeux : un panache royal poussa soudainement sur la tête de Satan. En effet, de longues et tranchantes cornes en tire-bouchon, comme celles qui ornaient le front de Jakal un moment plus tôt, se dressaient fièrement sur son front, et ses pieds prirent la forme de sabots. Satan se métamorphosa en un être anthropomorphe à demi géant à demi taurin, ce qui provoqua l'admiration et la colère de la magicienne. Celle-ci se remémora son rêve et la fin lui parut fatale. Elle savait pertinemment qu'il ne lui servait à rien de s'enfuir et elle décida d'affronter le grand cornu. Elle s'empressa de lui jeter un sort à l'aide de sa baguette magique, mais Satan l'intercepta encore une fois. Puis, il contre-attaqua en lançant plusieurs boules de feu. La Reine Fiona usa de sa

magie pour faire dévier les obus et ils explosèrent derrière elle, mettant le feu aux arbres alentour. Instinctivement, la Reine pointa sa baguette vers le ciel, des paroles sacrées suspendues aux lèvres, elle convoqua la pluie qui s'abattit promptement sur la forêt. La Reine soupira de soulagement en voyant l'ondée étouffer les flammes. Puis, elle se retourna prestement vers Satan. Celui-ci n'avait même pas riposté tant il était fasciné par les gouttes d'eau qui lui fouettaient le visage : il n'avait jamais rien vu ni senti de tel. Fiona en profita pour lui jeter un charme et transforma les gouttelettes en pluie d'or en fusion. Surpris, Satan sortit de sa contemplation en hurlant de douleur et de rage. Plusieurs brûlures zébrèrent sa peau; Satan était en feu, mais surtout en colère. L'averse cessa aussi subitement qu'elle avait commencé. Le Seigneur des Ténèbres tendit ses mains enflammées vers la Reine des Fées et s'avança vers elle en la menaçant une dernière fois :

- Reine Fiona, donnez-moi le Lia Fail ou je vous tue ! »
- Vous pouvez toujours rêver, répondit sèchement la Reine. Je préfère mourir plutôt que de trahir les miens!

Fiona cracha par terre comme une roturière, jaugeant Satan de ses grands yeux perçants. Celui éclata de rire devant le risible comportement de la fée.

- Ma chère, votre arrogance vous sied à merveille. Ah! Ah! Ah!
C'est vraiment de toute beauté! Eh bien, si vous désirez la mort, ma chère,
vous l'obtiendrez!

Satan s'empessa de lui envoyer une décharge électrique, mais avant même que celle-ci ne l'atteigne, Fiona se métamorphosa en minuscule créature volante et esquiva le rayon meurtrier. Elle leva sa baguette magique vers le ciel et prononça quelques paroles mystiques. Un voile brumeux se leva brusquement, encerclant les deux adversaires qui ne parvenaient même plus à se voir. Malgré cela, Satan lança une autre décharge contre Fiona et celle-ci l'évita de justesse en poussant un cri atroce afin de simuler sa mort. Le brouillard se dissipa et Satan crut, un court instant, qu'il avait effectivement vaincu la Reine des Fées. Cependant, grâce à ses sens bien aiguisés, il perçut un bruissement d'ailes passer au-dessus de sa tête et sut que le combat n'était pas encore terminé.

Haletante, la Reine Fiona se faufila dans le feuillage d'un pommier en fleurs. Assise sur la plus haute branche de l'arbre, elle reprit sa forme humaine et attendit un long moment dans le silence de la nuit. Elle se fit des plus discrète, car elle avait besoin de récupérer ses forces avant de reprendre

le combat. Elle posa sa main contre le tronc de l'arbre et son corps astral fusionna avec l'arbre pour y puiser son énergie. Pendant ce long processus de ressourcement, la Reine des Fées était la créature la plus vulnérable de Tara, et c'est précisément à ce moment-là que Satan attaqua. Il se transforma en serpent et rampa discrètement jusqu'à elle. Il l'attrapa par surprise, s'enroulant autour de son corps gracile, emprisonnant ses bras fluets. Fiona se débattit ; ils basculèrent dans le vide. Satan s'enroula autour d'une branche pour ralentir la chute, malgré cette tentative, ils tombèrent sur le sol. Quoique faible, Fiona se releva promptement et se mit à courir à toutes jambes suivie par Satan qui se métamorphosa en taureau blanc. Il pourchassa la fée à travers la forêt et l'attrapa au bord du marais : Fiona avait glissé sur l'herbe mouillée et essayait de se relever quand le taureau blanc mit la patte sur elle. Elle ferma les yeux. Satan reprit sa forme anthropomorphe et plaqua la jeune femme contre le sol humide, la dominant de toute sa grandeur. Quand Fiona ouvrit les yeux, elle vit le visage de Satan penché au-dessus de sa tête. Assujettie, la Reine des Fées ferma à nouveau les yeux pour oublier son humiliante défaite, des larmes perlaient sur ses joues blafardes. Satan s'empara d'elle, viola son corps et son âme, aspirant son énergie vitale. Fiona était si faible que sa peau pâlisait, bleuissait, violaçait : elle allait mourir. La fée rassembla ses dernières forces, mais au lieu de répliquer ou de

se protéger, elle usa de son énergie pour communiquer par télépathie avec les Quatre Éléments afin de les avertir du danger imminent. Satan termina sa sale besogne et laissa la Reine des Fées pour morte. Le charme qui protégeait le royaume des fées s'estompa, dévoilant le crannog¹⁰ avec ses petites maisons aux toits de chaume construites sur pilotis au-dessus du marais et une centaine de fées virevoltant dans les airs. La plupart étaient très jeunes et paralysées par la peur, elles n'avaient pas osé prendre part au combat ; une fois que Satan fut hors de vue, elles se portèrent à la rescousse de leur Reine déchuée.

Satan s'aventura dans le village féerique où il découvrit aussitôt la demeure de la Reine Fiona : étant donné que l'écran magique qui la protégeait avait disparu, il ressentait l'énergie qui émanait de la Pierre de la Destinée. Il pénétra donc dans la petite chaumière en se courbant l'échine pour passer le seuil. Seules les braises d'un feu de tourbe éclairaient faiblement la demeure. Satan scruta la pénombre ; l'énergie était diffuse et il n'arrivait pas à localiser l'emplacement exact du Lia Fail. Il décida de fouiller

¹⁰ Crannog est le nom donné en Irlande et en Écosse à une île artificielle ou naturelle utilisée pour l'habitation. Le crannog désigne aussi les maisons sur pilotis au-dessus d'un loch (lac) ou d'une zone marécageuse et fortifiée d'un mur de branchages entrelacés ; il peut y avoir une ou plusieurs maisons faites de bois, de pierre, d'argile et de tourbes.

la maison. Celle-ci étant toute petite, Satan dû rapetisser sa taille afin de pouvoir circuler plus aisément dans la demeure. Il se trouvait dans la salle de séjour et en son centre trônait un foyer de pierres qui séparait la maison en deux. Satan traversa la pièce en admirant du toucher la banquette de velours bleu placée devant le foyer où reposait un large chaudron de fonte gravé d'entrelacs dans lequel décantait une décoction de plantes dégageant un fort parfum de romarin. Satan s'avança vers la marmite, y jeta un coup d'œil, perplexe; il éternua et s'en éloigna. Dans un coin, un rouet prenait place sous l'étroite fenêtre rehaussée de jolis rideaux bleus et une commode se tenait à ses côtés surchargée d'étoffes chatoyantes que Satan balaya vivement du revers de la main pour constater qu'il n'y avait rien en-dessous ; il ouvrit les tiroirs de la commode sachant pertinemment que l'objet convoité ne pouvait nullement s'y contenir. Il se mit à farfouiller dans le coffre en bois massif, puis dans la grande bibliothèque adossée au mur adjacent. Comme cela n'offrait aucun intérêt, Satan passa dans l'autre pièce. Il longea une fenêtre bordée d'un long comptoir sur lequel s'entassaient plusieurs pots de plantes médicinales. D'autres plantes étaient suspendues au plafond dans des paniers de chanvre tressé qui envahissaient la fenêtre en quête de soleil. Satan poursuivit son exploration. Il se rendit dans la cuisine, une pièce exigüe exhalant l'ail, où il inspecta les armoires, les tiroirs du buffet ainsi que

les placards et les étagères encombrées de pots à épices et de fioles de toutes sortes. Quand il contourna la table pour rebrousser chemin, Satan sentit une forte énergie et remarqua une embrasure dans le mur du fond. L'illusion était parfaite : un œil non sensible à la magie ne voyait que la continuation de la cloison, pourtant, il y avait bel et bien une ouverture dans le pan de mur, un voile magique (de la couleur même que celle du mur) séparait la cuisine de la chambre secrète. Satan écarta la soierie et détailla rapidement le réduit : un lit à baldaquin, une commode et une psyché. Subjugué par son propre visage, il s'approcha du miroir sur pieds. Sa surface brillait comme la réverbération de l'onde dans le puits de l'oubli, cependant il y distinguait nettement mieux son visage que dans le reflet de l'eau. Satan avait l'impression de se voir réellement pour la première fois : sa peau blême et squameuse, ses yeux rouges et exorbités, son front cornu et ses longs cheveux blancs. Il s'examina longuement. Sa main suivit la courbe de sa joue, tâta les hideuses cicatrices qui parsemaient maintenant son visage et glissa dans son épaisse chevelure blanche : son geste se reproduisit instantanément dans le miroir. Intrigué, Satan palpa du bout des doigts sa surface et fut surpris de pouvoir passer à travers elle. Il enjamba alors la psyché et s'engouffra dans un monde nimbé de brume et de lumière dont la clarté l'incommoda un court instant. Quand il ouvrit les yeux, il constata qu'il se trouvait au cœur même

d'une immense géode qui scintillait de mille feux comme animé d'une flamme intérieure. De part et d'autre, il était encerclé par ces gigantesques cristaux semblables à des quartz formant une paroi rocheuse d'environ douze mètres de haut. La forêt de cristaux s'étendait à l'infini et son regard se perdait dans la multitude de miroirs versicolores qui lui renvoyait son image en version kaléidoscopique; Satan en éprouva des vertiges et dû s'accrocher à la paroi de verre pour ne pas perdre l'équilibre. Il appuya son front contre le roc, ferma les yeux et prit de grandes respirations. Quand il se sentit mieux, il releva la tête et vit l'anfractuosit  d'un chemin   travers la paroi de verre. Satan se faufila dans l' troit passage et avança en t tonnant; g n  par la clart  brumeuse qui obstruait sa vue, il ouvrit l'oreille. Des voix f minines s' levaient dans le lointain. Elles entonn rent une m lop e accompagn e d'un air de fl te et de harpe : s rement les f es pleurant leur Reine, pensa Satan. Il fut surpris de se sentir  mu et frissonna malgr  lui. Le chant semblait durer  ternellement comme un  cho se r percutant dans les montagnes. La musique envahit son  tre et il se sentit tout dr le : ses sens devinrent subitement engourdis, ses id es confuses, ses mouvements lents. L'air hagard, il marchait   l'aveuglette et n'arrivait point   faire deux pas sans se heurter   un mur. Sous l'empire des f es, Satan parcourait sans cesse le labyrinthe dont les parois de verre changeaient de place et la musique

envoûtante faisait perdre l'esprit à quiconque s'y aventurait. Nul ne sait combien de temps il erra ainsi dans les limbes. À un certain moment, Satan devint complètement cinglé : agité tel un possédé, il se mit à courir dans tous les sens en débitant des inepties. C'est alors qu'il se cogna brutalement la tête contre un cristal et s'effondra sur le sol, retrouvant du même coup son esprit. Quand il ouvrit les yeux, la musique féerique avait cessé et la brume s'était légèrement dissipée dévoilant le dédale infini de miroirs qui lui renvoyaient toujours son image. Satan se releva et jeta un regard circulaire autour de lui, désorienté. Puis, il se souvint de sa quête. Il eut une idée : il se frotta les mains et fit apparaître un flambeau. La flamme dégagait des volutes de fumée qui montèrent dans les airs montrant à Satan le chemin invisible menant au centre du labyrinthe. Satan suivit le ruban de fumée et trouva enfin la Pierre de la Destinée. Elle trônait sur un socle d'orichalque, enveloppée d'innombrables couches de tissus qui ne parvenaient même pas à atténuer sa luisance tant elle était brillante. Satan sonda les alentours afin de vérifier s'il n'y avait aucun piège magique. N'apercevant rien de suspect, il s'approcha du talisman. Avec un tressaillement d'excitation, il saisit la Pierre de la Destinée emmaillotée dans ses nombreux voiles et se hâta de la déballer. La lumière de l'obsidienne le foudroya sur le champ. Ébranlé par la puissance céleste, il fut terrassé : la Pierre s'échappa de son emprise, fit un

bond au-dessus de sa tête et retomba miraculeusement entre ses mains avant qu'il ne s'écroule sur le sol. Recroquevillé par terre, il hurlait de douleur, cachant ses yeux d'une main et, de l'autre, serrant fermement la Pierre contre lui. Satan ne voulait pas lâcher le Lia Fail même si son corps entier brûlait de mille tourments. Il concentra toute son énergie sur la Pierre et essaya de la dominer à l'aide de son esprit. Après un certain laps de temps, le mal sembla se dissiper et Satan cessa de gémir. Il s'agenouilla sur le sol et retira la main devant ses yeux. Une rivière de sang glissa sur ses joues, sa vue était vaguement brouillée. Satan regarda autour de lui, paniqué ; la pierre l'éblouissait toujours. Il passa sa main plusieurs fois devant ses yeux et constata qu'il ne voyait plus rien de l'œil gauche. Satan comprit alors tout le mal qu'il avait fait, mais, malgré sa lucidité, ne regrettait pas un seul instant d'avoir succombé à la tentation de la création, puisqu'il avait appris tant de choses et qu'il en connaîtrait encore davantage. Ce nouveau monde était un vaste terrain de jeu et la partie ne faisait que commencer. Il s'étira pour ramasser les voiles tombés au sol et recouvrit hâtivement la Pierre de la Destinée sans lui jeter le moindre regard. Il s'assit par terre les jambes croisées et se mit à méditer sur la situation. Satan s'interrogeait sur la façon dont il allait utiliser les pouvoirs grandioses de la Pierre s'il était incapable de la regarder? Des images lui vinrent à l'esprit, des scènes de vie sur Atlantide ;

il se remémora ses leçons de magie en compagnie de la Grande Déesse et la solution lui parut évidente. « Mais oui, le socle! » s'exclama-t-il en claquant des doigts. Les jambes flageolantes, il alla examiner la base sur laquelle reposait la Pierre. « L'orichalque est un métal qui absorbe la lumière et aide à contrôler les puissances énergétiques », pensa tout haut Satan. Il s'empressa de déposer la pierre sur le socle d'orichalque et, effectivement, celui-ci canalisa l'énergie du Lia Fail. Satan retira les voiles qui le recouvraient et son œil unique s'accoutuma à l'éclat qui s'en dégageait toujours. Fébrile, il posa les mains sur l'œuf de la vie et scruta ses profondeurs dont les veines fuligineuses tourbillonnaient sous ses mains. Désireux de connaître l'étendue des pouvoirs de la Pierre de la Destinée, Satan se concentra rapidement et convoqua les forces obscures d'Omphalos. La terre trembla sous ses pieds chancelants, le monde se mit à tourner lentement autour de lui et la lumière fit place aux ténèbres. Une armée de monstres, de géants et de démons sortirent du ventre de Tara et Satan les rassembla sous le nom de Fomoires, l'Armée des Ténèbres.

Une fois à la surface de Tara, Satan prit le commandement de son armée et ses paroles belliqueuses enflammèrent l'esprit de ses créatures : il

leur ordonna de détruire le village féerique. Les Fomoires obéirent avec entrain; par chance, les fées survivantes avaient déjà déserté leur royaume pour rejoindre l'Île du Ciel quand leurs maisons furent la proie des flammes. C'est alors que les forces de la nature se déchaînèrent : Dakini, Gaëlle, Lugagni et Tsunami arrivèrent dans l'Île des Fées, transportés par la magie des cromlechs, prêts à affronter Satan. Ils furent accueillis par l'Armée des Ténèbres qui chargea sur eux aussitôt que Satan leur intima l'ordre. Les Quatre Éléments les attendaient de pied ferme. Lugagni se battit féroce : d'une main, il parait les coups d'un monstre avec son épée, et de l'autre, il tuait un géant avec sa lance de feu. Gaëlle étranglait les gobelins de ses mains nues ou leur tranchait la tête en lançant sa hache qui ne ratait jamais sa cible, revenant toujours fidèlement à sa maîtresse. Tsunami immobilisa rapidement plusieurs géants à l'aide de son trident et réussit à refluer d'autres Fomoires vers la mer qui les emporta dans son sein. Dakini, le seul qui possédait de véritables pouvoirs magiques, s'attaqua à Satan. Il usa de sa harpe pour le charmer, mais Satan, qui était fort puissant, avait assez de force pour résister à l'hypnose. Dakini empoigna alors son maillet de guerre et se mit à lancer des éclairs en direction du Prince des Ténèbres, mais celui-ci esquivait à chaque fois les assauts du géant et lui renvoyait les coups. Les trois autres Éléments, une fois qu'ils eurent repoussé les Fomoires hors de l'Île des Fées

se joignirent à Dakini pour combattre le dieu déchu. Les Quatre Éléments firent donc appel aux forces de la nature : le vent soufflait fort, la pluie tombait drue, la terre tremblait et la foudre fendait le ciel. Pourtant, Satan restait de marbre face aux nombreuses attaques que renouvelaient sans cesse les Quatre Éléments dont l'énergie commençait à diminuer considérablement. Ils avaient besoin de sang, mais il n'y avait plus aucun être vivant parmi eux pour subvenir à leur soif. Et la Pierre de la Destinée n'étant plus sous leur protection, ils ne pouvaient pas se ressourcer à elle, tandis que Satan, lui, gagnait en force, aspirant leur énergie et, peu à peu, il finit par absorber toute leur puissance. Il s'empara de la hache, du maillet, de la lance et du trident, et, sans attendre, il cloîtra l'âme des Quatre Éléments dans des urnes enfouies au plus profond de Tara protégées par de redoutables créatures nées de son imagination.

Satan avait absorbé l'énergie de Fiona et des Quatre Éléments, et il possédait la Pierre de la Destinée : il était redoutable. Il n'avait désormais qu'à se concentrer pour que les choses qu'il désirait se matérialisent, comme l'enfermement des Quatre Éléments. Le sorcier était fier de les avoir tous vaincus : il devenait le roi et maître incontesté de Tara, possesseur de la Pierre de la Destinée, ce qui confirmait sa suprématie. L'obsidienne reposait fragile

dans ses mains et Satan se sentit profondément bouleversé par son contact. La Pierre de la Destinée subissait les mêmes tourments que son maître, de sorte que ces émotions violentes risquaient de se refléter au travers les éléments de la nature. Une personne aussi vicieuse et impétueuse que Satan ne pouvait que semer la terreur et l'anarchie sur Tara. Ainsi, la Pierre de la Destinée absorba toute la fureur ténébreuse de Satan; la température chuta brusquement apportant de fortes rafales de vent froid. La neige ne tarda pas à suivre et finit par recouvrir entièrement la planète, tout comme la noirceur. Semblable à Tara, Satan avait un cœur recouvert de glace dont l'intérieur bouillait d'un feu ardent, et il n'arrivait pas à dominer la tempête qui faisait rage en lui. Déclencher l'ère de glace n'était pas ce qu'il avait souhaité; il avait tant espéré jouir des pouvoirs de la Pierre de la Destinée qu'il fut déçu de ne ressentir que le même sentiment de vide qui l'habitait depuis sa naissance. En dépit de cette infortune, Satan avait acquis de plus grands pouvoirs et avait réussi à donner la vie à de nouvelles races. D'autres Fomoières, sortis des entrailles de Tara, étaient rassemblés autour de lui attendant ses commandements. Il leur ordonna de repérer les trois autres royaumes de Tara et de les anéantir si les habitants refusaient de prêter allégeance au nouveau roi. Les Fomoières partirent sur-le-champ à la conquête des lointains royaumes, tandis que Satan s'attarda dans l'Île des Fées. Il admira le

manteau blanc immaculé de Tara et, soudain, il se sentit bien seul sur cette terre givrée. En outre, il éprouvait de la honte en repensant à la Reine Fiona gisante inerte dans les bois. Satan avait remporté lâchement sa victoire. Il n'aurait jamais dû commettre un tel crime. Il n'aimait pas le sentiment qui lui tenaillait l'intérieur. Le bien et le mal se combattaient constamment en lui. Il chassa de son esprit l'image de la fée et ses pensées se portèrent vers Jakal. Satan avait apprécié la compagnie du dragon et déplorait sa perte. Heureusement, la Pierre de la Destinée lui permettrait de mettre bien d'autres créatures à son service. Satan songea au peuple des nains : on disait qu'ils étaient travailleurs, fabriquaient de solides armes et qu'ils faisaient de bons soldats. Avant de partir à la conquête de leur royaume, Satan jeta un dernier regard sur l'Île des Fées, un regard rempli d'amertume.

Satan retourna dans le monde souterrain en demandant à la Pierre de la Destinée de guider ses pas vers le Royaume des Nains. Étant suspicieux de nature, le Roi Carrick et ses compères accueillirent l'étranger avec froideur. Satan alla droit au but : il se présenta comme étant le fils des Dieux envoyé sur Tara pour gouverner, et, sans plus attendre, il exigea leur allégeance. Le regard perplexe, le Roi Nain resta silencieux, ses conseillers chuchotèrent dans son dos, mais personne ne dit mot. Tout le monde fut surpris quand la

Reine Arywann s'avança vers le géant borgne pour lui demander de prouver ses dires. Plusieurs nains acquiescèrent d'un signe de tête, d'autres approuvèrent leur Reine par de bruyantes acclamations et certains frappèrent leurs haches ou leur marteaux contre leur bouclier de bronze. Aussitôt que le Roi Nain jeta un regard noir vers la foule, le vacarme cessa. Satan en profita pour exhiber la Pierre de la Destinée et tous furent éblouis par sa coruscation : l'émerveillement se lisait sur les visages bouffis des nains en transe. Un long frisson secoua le Roi Carrick quand ses yeux plongèrent dans les ténèbres tourbillonnantes du Lia Fail, et il eut une vision : il vit la mort du Roi des Dragons rouges telle qu'elle était survenue. Ces dernières images inspirèrent un mauvais pressentiment au Roi Carrick, mais il s'abstint de tout commentaire, non qu'il ne voulait pas partager ses inquiétudes avec son peuple, bien au contraire, simplement, il était incapable de remuer les lèvres, car une force invisible s'était emparé de lui et son corps ne voulait plus obéir à son esprit. Le Roi Carrick était paralysé, hypnotisé par la Pierre de la Destinée, de même que tous les nains de la tribu. Satan entreprit alors de leur raconter sa fabuleuse naissance sur Atlantide et sa chute sur Tara. Il enjoliva si bien son histoire que la plupart des nains burent ses paroles envoûtantes; les nains appréciaient les récits héroïques, mais il ne fallait pas oublier le charme irrésistible que Satan et la Pierre exerçaient sur la troupe. Peu à peu,

le venin de sa langue s'infiltrait dans l'esprit des nains; Satan leur raconta que les Fées avaient volé le talisman des Dieux, exterminé le Royaume des Dragons Rouges et, maintenant, elles complotaient contre eux, les Nains. Satan leur affirma que la guerre était à leur porte et que son armée était prête à combattre auprès d'eux s'ils lui fournissaient des armes solides et efficaces. N'étant pas en mesure de refuser l'allégeance, le Roi Nain accepta de relever le défi, malgré qu'il avait une forte envie de planter sa bonne vieille hache dans la tête de cet arrogant Dieu Cornu. Le plus étrange, c'est qu'il s'entendit parler avec enthousiasme, alors qu'il était dans l'impossibilité de parler, il ordonna à ses fidèles compagnons de fabriquer des haches, des épées, des javelots et des bateaux pour partir à la guerre avec leur nouvel allié. Satan réussit même à soudoyer les plus braves maîtres-maçons pour lui construire une forteresse digne de son nom au Royaume d'Omphalos.

7. Le mystérieux coffret

Les Atlantes priaient dans le temple en compagnie des humains, pendant que le couple divin regardait les sombres images se dessiner dans le Prisme de Vie. La nuit et la neige recouvraient totalement la planète où la mort rôdait; la Pierre de la Destinée avait permis à Satan de créer une armée

de monstres pour envahir Tara, et cette menace alarma le couple divin. Il était désespéré, son nouveau monde était en péril et il se sentait impuissant face à la fureur de Satan. Jamais il n'avait éprouvé un tel désarroi et cela affecta tous les êtres de lumière. Dieudonné retourna sa colère contre la Grande Déesse, lui reprochant d'avoir enseigné la plus puissante des magies à Lucy Fer, alors que celui-ci les avait trahis.

- Il va détruire tout ce que nous avons voulu construire! Pourquoi lui avoir tout enseigné? Maintenant, il est si fort et, exilé sur Tara, il est hors de notre portée... Dire que les Quatre Éléments sont prisonniers de lui! Qu'allons-nous faire pour arrêter cette folie? As-tu une idée? s'époumona Dieudonné.

- Ne crie pas. Ta colère ne nous mènera nulle part, elle ne fera que baisser notre niveau d'énergie et ce n'est vraiment pas le moment pour ça, l'avertit la Grande Déesse.

Dieudonné se taisait et elle poursuivit :

- Nous avons tenté une expérience et je me déssole qu'elle ait échoué. La vie est pleine de promesses et peut être si imprévisible! On a beau vouloir créer quelque chose à notre image, une fois que cette image s'anime, nous pouvons en perdre la maîtrise! Nous sommes peut-être des dieux, mais nous ne sommes pas les maîtres du destin. Oui, nous montrons un chemin à

suivre, mais chacun est libre de choisir le sien. Tu sais, Lucy Fer aurait dû être le porteur de lumière sur cette terre et non l'inverse! Il a choisi la voie des passions et rien ni personne ne pourra l'arrêter.

Accablée, la Grande Déesse se leva de son trône; l'auréole autour d'elle s'était obscurcie.

Elle entra dans le temple où elle retrouva les Atlantes en compagnie des humains qui priaient assis dans la position du lotus, psalmodiant le son sacré « Om ». Même concentrés dans leur méditation, les êtres de lumière avaient ressenti les mauvaises vibrations qui émanaient du couple divin et ils envoyèrent des énergies positives à la Grande Déesse, ce qui lui permit de retrouver un peu de sérénité. Les Atlantes n'aimaient pas la tournure que prenaient les événements et ils espéraient que les humains soient des facteurs moins perturbateurs que le diabolique Lucy Fer.

Après plusieurs heures de prière, Adam semblait paisible alors que Lilith n'avait toujours pas atteint la quiétude de l'esprit. Trop de questions se bousculaient dans sa tête. Pourquoi devaient-ils prier? Prier qui? Où était passé leur créateur? Pourquoi étaient-ils les deux seuls humains sur Atlantide? Quel était ce monde étrange dans lequel ils vivaient? Les Atlantes

qui lisaient dans les pensées de Lilith lui proposèrent de visiter le jardin fruitier pendant qu'ils converseraient avec les Dieux.

Lilith sortit du temple suivie par son fidèle compagnon. Ils se promenèrent silencieusement dans le verger; Lilith s'ennuyait en compagnie d'Adam. Il était pourtant gentil et prévenant envers elle, mais sa douce passivité l'exaspérait. Depuis leur naissance, ils avaient été inséparables. Nés de l'un et de l'autre, ils étaient faits de la même chair et du même sang, cependant ils étaient incompatibles. Certes, leurs formes étaient complémentaires, mais leurs caractères de l'étaient point. Lilith était curieuse et impétueuse, tandis qu'Adam était sage et nonchalant. Celui-ci voulait faire la sieste sous un arbre, alors que celle-là voulait explorer le jardin. Lilith céda à Adam et s'assit auprès de lui sous le pommier en fleurs, mais dès qu'il eut fermé les yeux, elle s'éloigna vers le jardin d'eau.

Assise près de la fontaine de l'oubli, Lilith rêvait d'une vie plus exaltante. Elle brossait ses longs cheveux cuivrés en sifflotant d'un air rêveur, tout en clignant des cils devant son pâle reflet que lui renvoyait le miroir ondin. Et là, au fond du puits, elle vit briller un objet. Elle plongea la main et retira un petit coffret de cristal. « Qu'est-ce que c'est? » demanda Adam qui

arriva près d'elle au même moment. Lilith haussa les épaules et ouvrit le mystérieux coffret d'où s'échappèrent des sons horribles annonçant la mort et la désolation dans toute l'Atlantide. Dans le même instant, Lilith disparut subitement sous les yeux d'Adam.

Lilith se retrouva magiquement au royaume d'Omphalos, le mystérieux coffret toujours entre ses mains. Satan fut surpris de la retrouver là, devant lui, alors qu'il pensait justement à elle.

- Où suis-je? demanda Lilith en jetant un regard furtif autour d'elle. Je te reconnais, tu es celui qui m'a créée. Quel est ton nom? Pourquoi suis-je ici avec toi? Où est passé Adam? Et les Atlantes?

Satan n'y comprenait rien lui non plus, mais il remarqua le coffret dans les mains de Lilith et se rappela le souhait qu'il avait fait en le créant : posséder la créature de feu. Maintenant, elle se trouvait dans son royaume et Satan était heureux de l'accueillir. Il se présenta à elle et il lui fit visiter son territoire en lui parlant de ses grands rêves de conquête : Satan avait mis au monde de nouvelles races et voulait que son armée des ténèbres rallie les tribus de Tara sous sa bannière. Lilith l'écoutait d'une oreille distraite tant elle était fascinée par le paysage, si différent de celui d'Atlantide. Satan était ravi. Il avait la Pierre de la Destinée et la créature de feu. Il se souvint de la

malédiction de Fiona, mais il avait une idée pour la contrecarrer. Satan demanda à Lilith de s'unir à lui. La femme ne comprenait pas le sens exact de ces paroles, mais accepta, naïve. Il lui prit tendrement le bras, tourna la paume de sa main vers lui et entailla le creux de la main de ses longs ongles effilés. Une grimace étira le beau visage de Lilith. Satan se fit la même blessure, et ils unirent leur main ensemble, leur sang s'entremêlant, dégoulinant. Puis, ils burent le sang l'un de l'autre, langoureusement. Le spectacle était macabre : en arrière-plan, il y avait la sombre tour de pierre et le couple était debout sur le bord de la falaise au-dessus de la mer de feu qui crépitait au moment où ils s'embrassèrent passionnément pour la première fois. Les yeux émeraude de Lilith s'enflammèrent, un désir soudain lui titillait le bas-ventre. Satan la renversa dans ses bras et l'emporta tout en haut de la tour sombre. Au sommet de celle-ci, les nains avaient construit une prison luxueuse; Satan y amena Lilith et ils y firent l'amour. Sous la fièvre de la passion, Lilith n'avait pas remarqué les barreaux qui les encerclaient, mais une fois que Satan fut rassasié, elle comprit qu'elle s'était fait piéger par l'amour. Les larmes aux yeux et la rage au cœur, Lilith gifla le prétentieux Prince des Ténèbres. Elle l'injuria et frappa maints petits coups de poing sur sa poitrine tel un musicien sur son tambourin. La mâchoire de Satan se crispa, résistant à l'envie de la cogner à son tour. Il se contenta de lui tordre

légèrement les bras, tout en lui répétant qu'il l'aimait sincèrement, mais qu'il devait la séquestrer afin que la malédiction de Fiona ne se réalise pas. Lilith cessa son tapage, désireuse de connaître la nature de cette malédiction, mais Satan refusa catégoriquement de lui en parler. Furieuse, Lilith jura silencieusement de se venger de cet affront. Pour le moment, elle consentit à être l'esclave sexuelle de Satan (avait-elle vraiment le choix?), mais en échange, elle exigea qu'il lui enseigne la magie. D'abord réticent, Satan accepta par amour pour elle et lui dévoila quelques secrets. Malgré sa captivité, Lilith aimait son amant et partageait son corps avec lui aussi souvent que possible. Complètement servile, elle ne vivait que pour l'amour de Satan. Elle ne mangeait pas ni ne buvait à l'exception du sang et du sperme de leur jeu amoureux. Lilith devenait peu à peu une succube. La passion de la femme était aussi dévorante que le feu ardent d'Omphalos et Satan commençait à faiblir. Lilith avait tant insisté pour qu'il lui apprenne la magie, qu'avec la pratique, elle avait appris à dédoubler son corps et son esprit, ce qui lui permettait d'apparaître dans les songes de Satan comme elle le désirait. Elle venait souvent troubler son esprit, le charmer afin qu'il vienne la rejoindre dans sa prison dorée. Satan et Lilith vivaient une idylle au royaume d'Omphalos, alors qu'à la surface, la guerre dévastait les tribus de Tara.

8. Les jumeaux

Tara n'était que chaos; le couple divin se sentait impuissant devant la tournure des événements. La quiétude d'esprit qu'il avait vécue jusqu'à maintenant venait de s'envoler et un déséquilibre énergétique menaçait sa nouvelle planète. Dieudonné reprochait toujours la conduite de Lucy Fer à la Grande Déesse et celle-ci regrettait d'avoir accompli le rite de la naissance avec lui. Les Atlantes étaient inquiets de constater une telle déchirure entre la Grande Déesse et Dieudonné, eux qui avaient toujours vécu en parfaite harmonie.

Les Atlantes réfléchirent longuement à la situation et en vinrent à la conclusion que leur seul espoir résidait en la personne d'Adam. Le couple divin fut surpris de cette intervention et écouta attentivement leur proposition. Les Atlantes avaient tracé le destin de l'homme : ils voulaient l'envoyer sur Tara afin qu'il rééquilibre le bien et le mal en apportant la lumière divine et l'amour pour chasser les ténèbres d'Omphalos. Certes, il était le fils de Lucy Fer, mais les êtres de lumière n'ignoraient pas que le bien et le mal coexistaient en chaque entité, et ils espéraient que, après son séjour passé sur Atlantide, l'homme serait devenu assez bon et sage pour

transmettre l'amour et la paix sur le Royaume de Tara. Le couple divin trouva l'idée intéressante, mais il avait un doute. Le fils de Lucy Fer serait-il capable d'accomplir une telle mission ? Les Atlantes exposèrent leur plan en détail : il fallait retirer l'immortalité de l'homme, le garder fragile et innocent, ainsi plus vulnérable, il se réfugierait dans l'Amour des dieux de lumière. Le couple divin trouva la solution naïve, mais intéressante : le fait de garder l'humain dans l'ignorance des pouvoirs cosmiques pourrait peut-être le protéger du mal. Le couple divin se consulta par télépathie et, au fur et à mesure qu'il le désirait, il transmettait sa conversation aux autres êtres de lumière. Le couple divin décida de tenter l'expérience et chargea les Atlantes de s'occuper sommairement de l'éducation spirituelle d'Adam, en s'abstenant de lui enseigner les hautes sphères de la magie afin d'éviter de reproduire les mêmes erreurs qu'avec Lucy Fer. D'ailleurs, c'est pour cette raison que les Atlantes conseillèrent au couple divin d'offrir une compagne pieuse et dévouée à Adam. La Grande Déesse émit aussitôt son accord et passa la main sur les yeux d'Adam qui tomba subitement dans un profond sommeil. Les Atlantes le portèrent dans la source sacrée, où le corps de l'homme flotta sur l'eau. Le couple divin prit place dans le fauteuil de cristal et le Prisme de Vie s'illumina. Le corps d'Adam fut transpercé de faisceaux lumineux et lévita au-dessus de l'eau. Ses données génétiques furent transmises à la

matrice, ce qui permit au couple divin d'engendrer une autre femme. Quand elle sortit du bassin, tous furent éblouis par sa chevelure d'or. La Grande Déesse la prénomma Ève la radieuse : elle était blonde, aux yeux bleus, avec un teint nacré, un visage angélique et un sourire magnifique. Elle fut offerte à Adam qui se réveilla en même temps qu'elle sur Tara; sa mémoire avait été quelque peu effacée, mais il avait un vague souvenir des dieux lumineux venus du ciel.

La venue des humains sur Tara coïncida avec de grands changements climatiques. Le brouillard se dissipa comme par magie et le soleil refit surface. La lune changea de trajectoire et s'éloigna de Tara provoquant un brusque repli de la mer qui déclencha la fonte des glaces : le grand raz de marée des commencements. L'armée des ténèbres retourna sous la terre ou périt lorsque le soleil fut levé et les basses terres inondées. Les deux humains trouvèrent refuge dans les hautes montagnes de l'est où ils s'installèrent dans une grotte sombre et humide. N'ayant pas de souvenirs tangibles de leur séjour sur Atlantide, Adam et Ève n'eurent pas trop de difficulté à s'adapter à leur nouvel habitat, si ce n'est qu'ils éprouvaient un certain vide en eux, rapidement remplacé par les nouvelles sensations corporelles qu'ils

ressentaient telles que la faim, la soif, le froid, le chaud, la douleur, l'effet de pesanteur...

Tara était une terre sauvage, remplie de créatures dangereuses, où il fallait se battre pour survivre. Le couple d'humains devait affronter les bêtes de la nuit et, le jour, il devait travailler afin de pouvoir se nourrir : Ève cueillait plantes et fruits, Adam chassait les bêtes. Au fil du temps, ils domptèrent quelques-unes d'entre elles pour les aider à la tâche, les nommant taureau, chien, cheval, créant ainsi leur petit paradis. Adam et Ève finirent par être heureux, mais une part d'eux-mêmes semblait être restée au ciel. Adam ignorait pourquoi il avait le nom de dieu à la bouche quand il regardait vers l'immensité bleue. Puis, une nuit, il fit un rêve où il vit les dieux atlantes qui lui demandèrent de les honorer et de ne pas les oublier. C'est alors qu'Adam eut l'idée d'ériger un autel en direction du soleil couchant. Il dressa deux pierres en parallèle pour ensuite en installer une troisième horizontalement sur les deux autres, et plaça des menhirs tout autour du sanctuaire où Ève et lui allaient prier les dieux de lumière, leur offrant des sacrifices et des offrandes. Parfois, Adam leur donnait le cœur saignant d'une bête qu'il avait chassée ou les plus belles fleurs cueillies par Ève : c'était leur façon d'honorer les dieux atlantes. Adam et Ève

communiquaient avec eux par l'intermédiaire du rêve et de la méditation; ils avaient retrouvé leur part manquante.

Le couple divin, qui les observait régulièrement par le Prisme de Vie, les remercia pour leurs dons en leur accordant une descendance : neuf lunes plus tard, Ève accoucha de jumeaux, Kaïn et Abel, deux blondinets adorables et robustes. Dès qu'ils furent en âge de travailler, ils participèrent aux tâches quotidiennes : Kaïn cultivait le sol avec sa mère et Abel faisait paître le troupeau de bêtes à cornes avec son père. Abel se moquait souvent de son frère, car il faisait, selon lui, un travail destiné à la femme ; son attitude embêtait Kaïn. Peu à peu, un esprit de compétition naquit entre les deux frères pour gagner l'amour et le respect de leurs parents et des dieux. Plus le temps avançait, plus leur relation s'envenimait ; Kaïn commença à détester son frère, car il pressentait qu'Abel était le favori de tous. Il avait un magnifique troupeau de bêtes qui grossissait à vue d'œil et dont la chair était toujours tendre, ce qui signifiait sûrement qu'Abel était dans les bonnes grâces des dieux. Quant à Kaïn, lui, il rapportait parfois des légumes pourris ou rongés par les animaux ; ses parents lui conseillèrent de prier davantage les dieux, de prendre exemple de son frère, alors sa récolte serait plus

prospère. Pourtant, Kaïn priait régulièrement et travaillait tous les jours dans son jardin, il n'y comprenait rien!

Un jour, à la fin de la saison estivale, Ève et Adam invitèrent leurs fils à offrir des présents aux dieux afin qu'ils puissent passer un hiver moins rigoureux que le précédent. Kaïn apporta une énorme corbeille de fruits et de fleurs à l'autel, tandis qu'Abel, dédaignant du regard le présent de son frère, sacrifia sa plus belle bête aux dieux. Kaïn, irrité par l'attitude hautaine de son frère, quitta le lieu de prière, laissant sa famille derrière lui. Furieux, il s'éloigna vers le sud et s'aventura dans la Vallée du Soleil. Après une longue randonnée à travers les bois, Kaïn arriva au sommet de l'une des montagnes qui, de l'autre côté, se terminait en abrupte falaise où les vagues venaient se fracasser. De là-haut, le jeune homme admira la vue superbe du ciel s'unissant à la mer. C'était l'endroit idéal pour méditer; il s'adossa contre un arbre et se mit à réfléchir sur la plus belle offrande qu'il pourrait offrir aux dieux atlantes afin de faire pâlir son frère de jalousie. Le soleil plongea par-delà l'horizon et la pleine lune s'éleva dans le ciel étoilé quand un léger bruit tira Kaïn de son rêve. Le jeune homme vit une femme devant lui. Un rayon de lune la parait d'une beauté féérique et sa voix était douce. Pourtant, ses lèvres ne remuaient pas, sa voix résonnait simplement dans la tête de Kaïn.

- Je suis la reine de la nuit, la déesse damnée de la lune, celle qui apporte réponse à tes prières. On me nomme Lilith, la femme du Dieu des Ténèbres. Je te promets l'amour et la gloire en échange de ton obéissance. Es-tu prêt à me suivre jusque dans la mort?

Envoûté par la voix et la beauté de la mystérieuse inconnue, Kaïn hocha la tête positivement. Il se leva comme un automate et suivit les indications de la belle dame fantôme. Il s'agenouilla sur le sol un peu plus loin, là où un rayon de lune éclairait un petit monticule de terre, et, avec ardeur, il se mit à creuser jusqu'au moment où ses mains frappèrent quelque chose de dur. Il examina alors le trou où il vit une lumière verdâtre. Excité, Kaïn creusa encore la terre et y découvrit une émeraude en forme d'écuelle. Émerveillé par son trésor, le jeune homme leva les yeux vers la mystérieuse femme pour la remercier. Lilith lui souffla d'autres indications. Son idée était géniale : son oblation serait offerte dans ce précieux récipient, augmentant ainsi sa valeur aux yeux des dieux. Kaïn remercia l'apparition et lui promit une fidélité absolue en prenant à témoin le ciel, la lune, la terre et la mer. Puis, la femme disparut aussi soudainement qu'elle était apparue. Kaïn crut d'abord que cela n'était qu'un songe, mais en regardant le joyau qu'il serrait contre son cœur, il sut que tout était vrai et fut heureux que la déesse de la nuit ait pensé à lui pour accomplir son dessein.

Après s'être absenté pendant deux nuits, Kaïn arriva à l'aube du troisième jour parmi les siens. Il retrouva son frère dans la plaine surveillant le troupeau de bêtes à cornes; Abel fut surpris de revoir son jumeau, pensant qu'un animal de la nuit l'avait dévoré. Les deux frères se firent l'accolade, heureux de se retrouver même si, de part et d'autre, l'hypocrisie se cachait derrière leur geste et leurs pensées. Kaïn en profita pour montrer sa magnifique découverte à Abel. Celui-ci fut stupéfait de voir une telle merveille : tout de suite, il pensa qu'il fallait l'offrir aux dieux. Les deux frères se rendirent sur-le-champ dans l'enceinte du culte. Kaïn déposa l'écuelle d'émeraude sur l'autel. Puis, il se retourna vers son frère et lui dit :

- Cette offrande sera davantage mise en valeur avec ton sang à l'intérieur! Sans hésiter, Kaïn égorga son frère comme un agneau à l'aide d'une fine pointe en silex. Abel porta les mains à son cou, mais il était déjà trop tard : le sang écarlate gicla et Abel s'asphyxia en émettant d'horribles sons. Kaïn recueillit le sang fraternel dans le calice d'émeraude et leva sa coupe vers le ciel alors que le corps d'Abel s'effondrait sur l'autel.

- Dieux de la lune et du soleil, je vous offre la vie de mon frère, il était le meilleur parmi nous, alors j'imagine qu'il sera plus appréciable que le fruit de mes récoltes.

Ce sacrifice était intolérable aux yeux du couple divin qui avait assisté à la scène du premier meurtre de l'humanité à travers le Prisme de Vie. Les humains seraient-ils aussi malins que leur créateur ? La Grande Déesse envoya un terrible orage s'abattre sur la planète bleue afin de laver le péché que Kaïn avait commis. Dieudonné utilisa toutes ses forces psychiques pour se matérialiser sur Tara. Un éclair jaillit du ciel devant le fautif et Kaïn, ébloui par la lumière divine, se jeta au pied de l'apparition et baissa la tête en signe de soumission. Une forte voix masculine résonna dans sa tête :

- Ceci n'est pas une offrande digne des dieux, mais plutôt digne des démons. Kaïn, l'acte que tu as commis n'est pas un sacrifice, mais un sacrilège. Tu as offensé les dieux atlantes en tuant ton propre frère, et nous devons te châtier.

La Grande Déesse et tous les Atlantes avaient ordonné l'exil de ce fils maudit et Dieudonné s'exécuta. Il leva sa main vers le coupable marquant son bannissement d'un signe : un croissant de lune renversé se dessina subitement, brûlant le front du corrompu. La marque de Kaïn s'imprégna au plus profond de sa chair. Dieudonné le condamna à une soif éternelle de sang.

- Tu seras banni de la lumière du soleil et les ressources de la nature te seront interdites. Jamais tu ne vieilliras ni ne mourras, et ton âme restera prisonnière de ce corps que seul le feu de l'enfer pourra délivrer dans d'atroces souffrances. Kaïn je te condamne à la damnation éternelle!

La vision de lumière s'estompa soudainement et les ténèbres envahirent le cœur de l'homme. Celui-ci était anéanti et furieux : lui qui voulait plaire aux dieux n'avait obtenu qu'une condamnation à finir ses jours sous la forme d'un vampire. Il s'empara alors de l'écuelle d'émeraude remplie du sang de son frère sacrifié, mais avant de la porter à ses lèvres, il fut saisi par les reflets miroitants du joyau dansant à la surface du sang : le sang était d'un rouge si éclatant et si profond que les yeux de Kaïn semblaient s'y abîmer. À cet instant, il baptisa silencieusement le calice sacré : *Sangraal*, ce qui signifiait le sang royal, car à partir de ce jour, il ne dépendrait que de cette denrée précieuse. Il but goulûment le liquide rouge rubis. Ses yeux bleus étincelèrent d'une nouvelle flamme; il ressentait une force incroyable en lui et percevait les choses avec plus d'acuité. Le son de la pluie qui s'abattait sur le sol résonnait dans sa tête aussi fort que le battement de son cœur, et le rideau de pluie ne l'empêchait même pas de voir ses parents au loin, à l'orée de la caverne, attendant le retour de leurs fils chéris. Tout à coup, Kaïn se sentit très mal vis-à-vis d'eux; il avait honte de lui. Il ne pouvait pas se

présenter devant eux les mains pleines du sang de leur fils bien-aimé. Kaïn était sale, très sale. Qu'avait-il fait ? Il regarda son frère inerte et pleura. Il se pencha au-dessus de la dépouille, la prit dans ses bras et la berça un moment, les yeux dans le vide. Puis, il reposa le corps sur la pierre du sacrifice, ferma les paupières du défunt et embrassa sa joue visqueuse de sang. Inspiré, Kaïn prit du sang et dessina une croix sur le front de son frère pour le protéger des esprits malins. Il ramassa la besace d'Abel, il y enfouit l'écuelle d'émeraude et porta le sac à son épaule. Instinctivement, il porta ensuite la main à son cou vérifiant qu'il avait sa lame de silex. Le petit outil en forme de hache suspendu à une cordelette était bel et bien en place autour de son cou. Kaïn lança un dernier regard en direction de ses parents et partit à la découverte du vaste monde et de lui-même.

Condamné à errer pour l'éternité dans les ténèbres, Kaïn devint un vagabond solitaire et taciturne, et un terrible prédateur. Il avait soif, une soif de sang et de connaissances. Cherchant un sens à son existence, il parcourut des kilomètres et des kilomètres, se cachant sous la terre avant le lever du soleil pour ne pas périr par le feu. Il cherchait un endroit où s'établir; il était seul et perdu. Il ne croyait plus aux dieux et tuait tout ce qu'il rencontrait sur son passage. Pour survivre, il devait boire le sang encore chaud des bêtes, car

les fruits sauvages, les fleurs et les récoltes pourrissaient à son contact. Le jeune homme, qui avait aimé cultiver la beauté de la terre, s'attrista de son sort et développa peu à peu une amertume profonde et un tempérament bilieux.

Un soir de pleine lune, Kaïn sortit de son abri rocheux et regarda le disque d'argent qui semblait lui sourire. Il pensa alors à la mystérieuse déesse qui l'avait séduit et damné, ordonnant la mise à mort de son frère jumeau. À l'instant où il pensait à elle, il eut une vision de cette dernière qui appelait à l'aide. Sa voix résonnait dans sa tête.

- Fils de la nuit, si tu veux racheter ta vie, je t'offre une opportunité : retrouve les Quatre Éléments de Tara, ils te conduiront jusqu'à ma prison... Libère-moi et, en échange, je te donnerai une progéniture.

Kaïn n'hésita pas un instant. Il suivit ses indications : il se rendit de l'autre côté des montagnes et trouva le site mystique, le cercle de pierres. Il se plaça au centre du cromlech et exécuta le rituel. Par trois fois, il tourna à l'intérieur du cercle de pierres dans le sens du soleil couchant et récita les incantations mystérieuses que lui dictait la déesse. Au fur et à mesure que Kaïn complétait le rituel, il ressentait les vibrations énergétiques qui émanaient des pierres, le portail allait bientôt s'ouvrir. Il s'arrêta au centre du

cercle, se coupa la paume à l'aide de sa lame en silex et les quelques gouttes de sang qui tombèrent sur le sol ouvrirent le passage vers l'autre monde. Le vampire sauta dans le tunnel qui apparut sous ses yeux et plongea dans les ténèbres rouges d'Omphalos.

9. La délivrance des forces de la nature

Kaïn avait de la difficulté à se repérer dans le labyrinthe souterrain où il avait l'impression de tourner en rond. Parfois, dans l'obscurité des méandres, il rencontrait des créatures sans nom, des monstres effrayants qu'il terrifiait à son tour, les tuant de ses mains nues et de ses dents aiguisées. Il buvait le sang de ses victimes et leur coupait la tête pour qu'elles ne reviennent pas à la vie. À la recherche des Quatre Éléments et de la Déesse des Ténèbres, Kaïn parcourut les profondeurs de la terre des ombres.

Enfin, un tunnel déboucha sur une grotte. Kaïn y pénétra et se trouva au pied d'un gigantesque dragon rouge dont la tête était surmontée de cornes et son dos hérissé d'épines. Ses yeux étaient jaunes et globuleux, et il crachait des flammes. Le guerrier évita de justesse une boule de feu en se culbutant par-devant. Le dragon, furieux, revint à l'assaut. Kaïn s'esquiva une seconde

fois. La bête démoniaque le fixait et fulminait : une noire fumée s'échappait de ses narines. Le dragon se retourna vivement vers son adversaire en secouant sa longue queue épineuse afin de l'assommer, mais Kaïn bondit et s'agrippa à la paroi rocheuse du mur. L'animal cracha des flammes, piaffa et se rua sur l'homme. Ce dernier sauta sur le dos du reptile géant en s'accrochant tant bien que mal à la crête piquante qui se dressait le long de son dos jusque sur sa tête. Il se blessa aux mains, mais tint bon. Le dragon se débattait, essayant en vain de désarçonner son ennemi. Kaïn maintenait sa position. Il ne pouvait pas tuer le dragon aussi facilement qu'il l'aurait souhaité, car la bête était protégée par une robuste carapace. Kaïn grimpa sur la tête du mastodonte et enfonça son silex dans l'un de ses yeux visqueux. L'animal gémit de douleur, s'agita si violemment que Kaïn fut projeté à l'autre bout de la caverne et se retrouva couché sur le sol, plié en deux par la douleur. Le dragon borgne se ressaisit, reprit son attaque, s'avancant furieusement vers Kaïn en crachant une série de flammes dans sa direction. Le jeune guerrier eut très chaud. Il se releva péniblement. Coincé dans le fond de la grotte, il pensa que la bataille était finie et qu'il avait perdu. Il baissa les bras en soupirant de désespoir et se mit à penser à la Déesse des Ténèbres, lui demandant son aide. Quand il ouvrit les yeux, il leva la tête et vit un petit alvéole dans l'une des parois rocheuses où il pensait pouvoir se

faufiler. Kaïn remercia la Déesse de l'avoir guidé. Il sauta, s'agrippa au rebord du mur, mais à sa grande surprise, l'espace était trop restreint pour qu'il s'y cache. Il y trouva toutefois une lance à la pointe dorée. Kaïn s'empara de l'arme pour la lâcher aussitôt : la lance, brûlante, tomba sur le sol. L'homme jeta un coup d'œil à l'endroit où elle était tombée et leva la tête juste à temps pour voir le dragon foncer droit sur lui. Sans réfléchir, Kaïn sauta à terre, fit une roulade et dans un effort surhumain saisit la lance rougeoyante. Sa main brûla. Il lança l'arme au moment même où le dragon se tournait vers lui et la lance transperça la dure carapace de l'animal, perforant le cœur du reptile qui s'effondra sur le sol, la terre tremblant sous son poids. Le corps du dragon se consuma instantanément : une fumée opaque s'éleva de ses cendres et une urne en terre cuite apparut.

Kaïn s'étira le bras pour saisir la poterie et grimaça de douleur : il lui manquait sa main droite, elle avait fondu, complètement brûlée par la lance de feu. L'homme était abasourdi : son regard oscillait entre son membre manquant et l'urne. Il prit de grandes respirations pour calmer la souffrance lancinante qui l'affligeait. Sans succès, le mal restait constant, et Kaïn dû se résoudre à l'idée que sa main ne repousserait probablement pas. Malgré cela, il devait poursuivre sa mission. Conséquemment, il prit l'urne de sa main

gauche et la fracassa sur le sol. Des flammes jaillirent de la poterie cassée et Lugagni, l'Élément du Feu, apparut immense et grandiose. Le grand guerrier sans âge se pencha vers son sauveur pour le remercier de sa bravoure. Puis, il lui remit un petit rubis en lui ordonnant de l'avaler. Kaïn s'exécuta sans poser de questions et une douce sensation de brûlure chatouilla son estomac. Il se sentit envahi par l'esprit de l'élément. Une fois que la pierre eut transmis sa magie à Kaïn, il régurgita le rubis qui roula sur le sol.

- Garde-le précieusement, mon ami, il pourrait t'être encore utile, prévint Lugagni.

Le vampire ramassa la pierre et Lugagni poursuivit :

- En échange de ton aide, je t'offre une partie de moi, ce rubis te donnera la résistance nécessaire pour vaincre tes ennemis, ton corps se régénérera dès que tu seras blessé, mais seul le feu sera encore ton obstacle, car les dieux atlantes en ont décidé ainsi. Néanmoins, ta résistance te permettra de t'exposer à la chaleur et à la clarté du jour jusqu'à un certain point, il va sans dire. Mais ne va pas penser que tes descendants auront ces privilèges.

Kaïn n'y avait même pas songé, car loin de lui était l'idée d'avoir des enfants. Il se concentra plutôt sur les sensations naissantes dans son corps :

il se sentit soudainement différent, invincible, mais sa main gauche était toujours manquante comme le constata le regard déçu du jeune guerrier.

- Kaïn, je suis désolé pour ta main. Je connais un forgeron qui pourra t'en fabriquer une nouvelle. Allez. Suis-moi.

Lugagni sortit de la grotte, Kaïn derrière lui.

Satan fulminait : la Pierre de la Destinée lui renvoyait l'image d'un jeune guerrier venu délivrer Lugagni. Sans tarder, il ordonna à son commandant Balor de quérir les troupes des Fomoires pour affronter ce nouvel ennemi. Qui était-il? D'où venait-il? Était-ce les dieux atlantes qui l'avaient créé? Satan apostropha Balor qui s'apprêtait à partir, le priant de lui ramener l'étranger vivant. Le cyclope acquiesça d'un vif coup de tête et s'en alla, dévalant l'escalier en colimaçon. Satan jeta un regard à la Pierre de la Destinée, puis il se retourna vers Lilith en désignant l'œuf du doigt.

- Ma chère, dites-moi, avez-vous déjà vu cet homme-là auparavant?

Lilith s'appuya langoureusement contre les barreaux de métal et répondit :

- À l'exception de vous, nul homme, je ne peux voir là d'où je suis ; par contre, sur Atlantide, je me souviens d'Adam, mais j'ignore ce qu'il est advenu de lui.

Satan resta songeur.

- Eh bien dans ce cas, il est peut-être le fils d'Adam, qu'en pensez-vous?

Lilith étira ses bras à travers les barreaux et fit signe à Satan de venir la rejoindre, mais il n'avait d'yeux que pour la Pierre de la Destinée.

- Mon époux, mon époux, oubliez cet homme pour le moment, Balor le retrouvera bien assez tôt et vous pourrez lui parler en temps et lieu. Pour l'heure, venez donc me couvrir de vos baisers ardents, susurra Lilith à Satan dont les yeux s'illuminèrent soudainement de désir.

À regret, Satan s'éloigna de la Pierre de la Destinée pour se blottir dans les bras de sa maîtresse. Elle le fixait de ses grands yeux verts pétillants de malice; elle détacha la fibule qui retenait son vêtement et celui-ci glissa sur le sol dévoilant la splendeur de son corps féminin. Satan sentit un fort désir monter en lui, il la trouvait tellement belle, si mince et si parfaite. Il lui caressa un sein rêveusement. Puis, il lui saisit la taille et la tira vers lui; ils se dévorèrent des yeux en s'embrassant passionnément. Entrelacés, ils dansaient langoureusement, elle reculait vers la couche et il la suivait en quémendant des baisers; ses vêtements volaient autour d'eux. Lilith tomba à la renverse sur le lit et Satan s'allongea sur elle. Ils s'aimèrent fougueusement.

Le Royaume des Nains grouillait de Fompires armés jusqu'aux dents quand Lugagni et Kaïn firent leur apparition à l'entrée de la caverne. Lugagni pointa sa lance de feu vers la troupe de monstres et les pulvérisa d'un coup avant même que les Fompires n'aient eu le temps de réagir. Lugagni fit remarquer au jeune homme que la présence de ces créatures sur le territoire des nains signifiait l'étendue des pouvoirs de l'ennemi et qu'il fallait se méfier. Kaïn opina de la tête et suivit l'Élément du Feu qui pénétra dans la caverne en poussant les magnifiques portes en fer forgé. Dans la cité, les nains vaquaient à leurs occupations avec une ardeur qui n'était pas la leur; ils avaient perdu leur joie de vivre et semblaient pressés d'accomplir leurs tâches, remarquant à peine la présence des étrangers. Autrefois, les nains se seraient empressés d'accueillir l'Élément du Feu avec magnificence; Lugagni psalmodia une incantation pour rompre le sortilège qui envoutait le Royaume des Nains. Les Fompires qui déambulaient dans la cité furent attaqués par les guerriers nains ayant retrouvé leur volonté d'agir. Lugagni et Kaïn se faufilèrent dans la cohue.

Le feu de la forge brûlait et la sueur perlait sur le front de Diancecht, le nain forgeron, qui piochait avec son marteau, façonnant le minéral d'argent qui reposait sur l'enclume. Lugagni lui avait rapidement exposé sa requête et

Dianceht y avait consenti en se mettant aussitôt à l'ouvrage. Il confectionna une nouvelle main à Kaïn qui le remercia grandement, surpris par la dextérité de la main artificielle; elle était encore plus vive que la vraie. Il devait certainement avoir un peu de magie sous-jacente à ce miracle, pensa Kaïn. Avant de partir, il complimenta à maintes reprises le travail de l'artisan. En sortant de la caverne du forgeron, il demanda à Lugagni la route à suivre afin de retrouver les autres esprits de la nature. L'Élément du Feu haussa les épaules en signe d'ignorance.

- Toi seul, mon jeune ami, as le pouvoir de les retrouver et de les libérer... Ah, oui, j'oubliais... tu auras aussi besoin de ceci.

Lugagni arracha un long cheveu roux de sa tête et le remit à Kaïn qui le prit, circonspect.

- Ne pose pas de questions. Tu sauras le moment venu ce qu'il faudra faire avec cela. Je n'en sais pas plus que toi. Allez va mon jeune ami, ne perds pas ton temps ici.

Kaïn remercia le dieu du feu d'un signe de tête et s'éloigna du royaume des nains.

Le jeune homme pénétra dans un nouveau tunnel, s'enfonçant toujours plus profondément dans les ténèbres de l'autre monde. Au bout de

plusieurs heures, sans rencontrer âme qui vive, Kaïn déboucha sur une étrange forêt dont les arbres immenses étaient pétrifiés. Leurs troncs, figés dans des formes tortueuses, ressemblaient à des silhouettes humaines agonisantes. Leurs racines étaient gigantesques et leurs branches cassées tamisaient la lumière rouge qui émanait du centre de la planète. Kaïn avança vers la sombre forêt d'un pas incertain. L'œil attentif, il était aux aguets. L'endroit était si calme. Aucun signe de vie ne parvenait aux oreilles du jeune homme; même la fange étouffait le bruit de ses pas. Aucun sentier n'était tracé. Kaïn allait en tâtonnant et traversa les marécages de peine et de misère. Recouvert de boue, fatigué, il chemina des heures au travers de la forêt pétrifiée. Le silence persistait autour de lui. Seul le faible éclat d'une lueur rouge éclairait l'orée des bois. Kaïn était arrivé à une clairière verdoyante. Étrange! Ici, les arbres semblaient vigoureux et en bonne santé. Le jeune homme scruta l'horizon et vit une paire d'yeux verts étincelants qui le regardait à travers le feuillage ombragé. Une centaure sortit des ténèbres et se dressa majestueusement devant Kaïn. Elle leva un bâton de guerre vers l'homme qui n'eut pas d'autres choix que de s'enfuir à toutes jambes. Elle galopait à vive allure derrière lui. Partout où elle passait, la végétation apparaissait verdoyante et luxuriante. Surpris par ce phénomène, Kaïn perdit de la vitesse et se cacha derrière un arbre; il sentait la présence de la créature

tout près de lui. Il grimpa rapidement à la cime de l'arbre, évitant de justesse un coup de bâton. Impuissante un moment, la centaure le regarda se percher sur la dernière branche. Elle secoua violemment l'arbre, mais Kaïn s'agrippait tant bien que mal aux branches. Alors, elle se recula dos à l'arbre et rua, donnant des coups de pattes arrière sur le tronc d'une telle violence que Kaïn commençait à perdre l'équilibre. Il essayait de résister, mais l'écorce se mit à s'effriter sous ses ongles. Il tomba dans le vide. Sans un cri. Ses bras et ses jambes faisaient des moulinets qui par chance l'aidèrent à se rattraper à l'une des branches basses du chêne. Bien cramponné au tronc, Kaïn s'assit à califourchon sur une branche ; les ruades continuaient toujours. Il remonta vers la cime de l'arbre et, en grim pant, il aperçut une cavité creusée dans le tronc. Pensant que c'était un simple nid d'oiseau, il allait continuer sa montée, mais une lueur attira son regard : une flèche dorée se trouvait à l'intérieur. Kaïn songea immédiatement à utiliser le cheveu de Lugagni. Il cassa une petite branche d'arbre, attach a le cheveu en guise de corde à arc et prit la flèche qu'il accorda à son arme improvisée. La centaure vit l'arme et se recula d'un bond, mais il était déjà trop tard. Kaïn avait dardé la flèche qui se planta droit dans la tête de la centaure. Celle-ci fut prise de combustion spontanée. Une urne apparut au pied de l'arbre. Sauvé, Kaïn descendit de son perchoir et cassa le vase d'argile. Un nuage de poussière

s'éleva du sol et une massive silhouette féminine prit forme. Gaëlle, l'Élément de la Terre, était deux fois plus grande et plus forte que Kaïn. Elle lui sourit et lui remit une pierre verte, un jade. Kaïn l'avalait et absorba l'énergie de la terre.

- Merci de m'avoir délivrée, Kaïn. Je t'offre la puissance de Tara, tu tripleras ta force au combat et tu développeras de grandes habiletés dans les arts martiaux.

Kaïn recracha la pierre et Gaëlle lui fit signe de la garder. Le guerrier glissa le jade dans sa bécasse et remercia la géante.

- J'ai aussi autre chose pour toi, ajouta l'Élément de la Terre.

Elle lui donna une longue liane qu'elle enroula autour de son cou en lui chuchotant « Bonne chance ! » au creux de l'oreille. Puis, elle pointa du regard la route à suivre. Kaïn la remercia encore une fois et partit en suivant le chemin qu'elle lui avait indiqué.

La nature qui l'entourait était maintenant différente : la forêt de pierre avait fait place à un long désert de sable rouge où l'air était étouffant, le sol brûlant. Aucun soleil n'éclairait l'autre monde si ce n'est le reflet rouge de l'Anneau de Feu illuminant la voûte calcaire du ciel d'Omphalos ; Kaïn voyait bien la ceinture de volcans qui s'élevait au loin, des traînées de lave

giclant comme des fontaines ardentes. Il marchait dans cette direction et plus il avançait, plus il pénétrait dans un épais rideau de poussière sulfureuse qui l'empêchait de voir devant lui. Kaïn s'arrêta net lorsqu'il entendit le cri d'un oiseau. Puis, il vit les yeux jaunes de l'animal. C'était un griffon : un oiseau fabuleux avec les ailes et la tête d'un aigle et un corps de lion. Kaïn se jeta vivement sur le sol et la créature volante passa au-dessus de sa tête, ses serres claquant dans le vide, ratant leur cible. La créature revint immédiatement à l'assaut et, cette fois-ci, Kaïn fut pris au piège. L'animal l'agrippa par les épaules et le souleva de terre. Le vampire se débattit, mais l'étau du griffon se resserra. Il cessa alors de bouger. L'oiseau s'envola avec son captif, traversa la rivière de lave et le laissa tomber dans un caldeira, là où devait se trouver son nid. Kaïn atterrit douloureusement tout au fond du cratère enfumé. Il se releva péniblement, avança en tâtonnant et trébucha sur un amoncellement de pierres. Il constata rapidement qu'il était tombé dans une mine d'or. Sûrement, le griffon protégeait ces trésors. Kaïn voulut fuir avant que la bête ne revienne et décida d'escalader la paroi rocheuse. De peine et de misère, il s'agrippait aux pierres anguleuses par le bout des doigts, même si la douleur, peu à peu, engourdissait ses membres. Il grimpa lentement jusqu'à ce qu'il atteigne un petit palier rocheux. Kaïn se rappela alors la liane qu'il avait autour du cou, mais avant qu'il puisse la dérouler, l'oiseau apparut

et fonça sur lui. Kaïn perdit l'équilibre et tomba dans le vide, rattrapé à la dernière minute par le griffon qui enfonça ses griffes acérées dans sa chair, puis le laissa choir sur le sol. Le bras de Kaïn saignait abondamment. L'oiseau lui donna des coups de bec, mais l'homme ne bougea pas, il faisait le mort. Un instant, le griffon détourna le regard de sa proie. Kaïn en profita pour ramper sur le sol et se reculer dans un coin sombre, léchant sa plaie comme un animal blessé. Puis, la blessure cicatrisa promptement. L'oiseau cria d'une voix nasillarde, immobilisant sa victime qui se boucha les oreilles. Il vola à nouveau vers Kaïn et s'avança en donnant des coups de becs et de griffes dans sa direction. Kaïn sortit de son inertie et esquiva l'attaque. Le griffon volait autour de lui, prenant, à l'aide de ses pattes griffées des pierres rondes qu'il lançait une par une vers son ennemi. Kaïn les évita habilement, il pirouetta et quand il retomba sur ses pieds, près d'un étrange menhir noir, il y vit le manche d'une énorme masse faite d'or et de bronze avec une cantonade ronde et garnie de pics. Kaïn l'arracha; le métal était très chaud, mais il ne ressentit aucune brûlure grâce à sa main d'argent. Il s'empressa de grimper sur le rocher devant lui. Le Griffon lui lançait toujours des pierres. Kaïn sauta dans les airs et lança à deux mains la lourde massue sur le griffon d'or. La bête mourut dans une explosion de hurlements et de plumes; une urne apparut dans les airs et éclata sur le sol. L'immense silhouette de Dakini

se dessina dans la fumée qui s'échappait du vase. Le géant se dressa de toute sa noirceur devant Kaïn ; l'énorme maillet lumineux était suspendu à son cou comme un pendentif. Dakini se pencha vers l'homme et lui donna une pierre d'ambre. Kaïn la mit dans sa bouche, absorba ces pouvoirs et la recracha.

- L'esprit de l'air est maintenant en toi, tu n'auras plus besoin d'oxygène pour respirer et tu deviendras invisible à volonté. Tu pourras aussi te déplacer avec célérité comme le souffle du vent, expliqua Dakini avec enthousiasme. Garde la pierre, elle pourrait te servir à nouveau, ajouta-t-il.

Kaïn enfouit l'ambre dans son sac avec les autres. Dakini ouvrit la bouche, souffla une brume qui s'enroula autour d'eux et ils disparurent de la mine d'or.

Ils refirent surface au bord d'un lac d'eau douce, toujours à l'intérieur du royaume d'Omphalos.

- Viens. Suis-moi. Je connais une personne qui pourra t'aider dans ton périlleux voyage, proposa Dakini à Kaïn.

Le géant et le vampire pénétrèrent dans une caverne devant eux. C'était la demeure du nain charpentier Ésus. Le vieux nain arrêta son labeur pour écouter attentivement la demande de Dakini : il accepta de leur construire un bateau. Ésus les amena dans une forêt où ils coupèrent de gros

chênes qu'ils transportèrent ensuite sur la grève près de l'atelier de menuiserie. Le nain charpentier alla y chercher les outils nécessaires et se mit immédiatement à l'ouvrage, aidé par quelques apprentis. Ils fabriquèrent un bateau en bois navigable avec une voile carré et une longue rame. Ésus avait même sculpté une figure de proue, précisant à Kaïn que cette tête de dragon servait à éloigner ses ennemis. Les nains mirent l'embarcation à l'eau; Dakini et Kaïn lancèrent des éloges aux menuisiers et les remercièrent cordialement. L'Élément de l'Air se pencha vers l'homme et lui prodigua ces paroles :

- Suis le bon vent Kaïn et il te conduira là où il se doit. Ah! oui, j'oubliais, je t'offre aussi ce présent, il te sera utile là où tu iras.

L'Immortel tendit une petite cloche de cristal à Kaïn qui la saisit en exprimant sa gratitude d'un signe de tête. Ensuite, il monta à bord de l'embarcation et empoigna la longue rame pour déloger le bateau du rivage boueux. Le navire s'éloignait lentement; Dakini souffla un vent qui fit gonfler la voile carrée, poussant l'embarcation plus au large.

Le bateau prit le chemin de la rivière souterraine et entra dans une grotte humide dont le plafond était orné de stalactites. La rivière s'élargissait et le débit augmentait; l'embarcation fut emportée par le cours d'eau tourbillonnant. Les vagues étaient immenses et déchaînées. Kaïn évita de

justesse les récifs qui émergeaient ici et là. Le son des cascades se fit entendre de plus en plus fort et Kaïn devina qu'une chute inévitable l'attendait à la sortie. L'homme se cramponna au mât du navire et se laissa emporter par les grands remous... Il fût surpris de constater qu'il ne ferait pas un plongeon de cent mètres; ce n'était qu'une cascabelle formant une raide inclinaison. Il y eut quelques éclaboussures, rien de plus. Soulagé, l'homme sortit de la caverne; l'océan bleu s'étendait à perte de vue devant lui. Mais le ciel se couvrit de nuages gris, le vent souffla violemment et la pluie se mit à tomber drue. Kaïn affronta une terrible tempête. Son navire faillit chavirer à plusieurs reprises tant les vagues le ballotaient d'un sens à l'autre. À travers l'orage, le vampire entendait un son strident se situant entre les sanglots d'une femme et le gémissement d'une mouette. Il aperçut une forme mouvante dans l'eau et voulut s'approcher du bord pour voir ce que c'était, mais les vagues étaient si gigantesques qu'il tomba par dessus bord et sombra dans l'océan noir. Un instant, le guerrier pensait mourir. Puis, il se ressaisit en se rappelant qu'un dieu l'avait transformé en immortel. Rapidement, il se dégagea de la voile qui l'avait emprisonné et se mit à la poursuite du poisson de mer qui se révéla être une sirène. Elle portait une longue chevelure bleu nuit qui volait dans son sillage, sa queue était recouverte d'écailles turquoise et violettes, ses nageoires ressemblaient à des battements d'ailes d'oiseau et

ses yeux étaient aussi bleus que l'océan. Kaïn s'agrippa aux nageoires de la sirène. Celle-ci, d'un simple coup de queue, le repoussa sans le moindre mal. Ils se poursuivirent ainsi sur de nombreux kilomètres. Kaïn essaya de l'attraper de multiples fois, mais la sirène esquivait chaque tentative. Elle se riait de lui. Elle tournoyait autour de l'homme, tout en fredonnant un chant sacré. Kaïn fut ensorcelé. Il était tombé sous le charme de la belle dame. Celle-ci en profita pour l'embrasser avidement. Elle lui prit la main et l'emmena dans sa demeure secrète au plus profond de l'océan.

Ils pénétrèrent dans un palais de verre où plusieurs créatures d'une beauté saisissante le regardaient, curieuses. Elles s'avancèrent pour le toucher, mais la reine des sirènes les repoussa en lâchant un sifflement grêle qui les fit fuir. Elle installa Kaïn dans sa demeure enchantée. Celui-ci était à sa merci, il n'avait plus aucune volonté de combattre; il était tombé amoureux. La sirène lui caressa le visage de ses mains finement palmées. Sa voix flûtée résonnait dans la tête de Kaïn. Béat, il la fixait, hypnotisé par son regard pervenche. Elle l'embrassa encore et encore, ne se lassant pas de goûter ses lèvres. Plus rien ne comptait à présent pour Kaïn. La Reine des Sirènes le fit asseoir sur son trône en forme de main géante et sculpté dans le verre. Les autres créatures déposèrent des présents à ses pieds; chacune, en

se relevant, lui donna un baiser. Kaïn souriait : il était un roi dans un harem de sirènes. Cette idée lui plaisait bien, mais une autre pensée vint le bousculer : l'image d'une femme à la crinière rousse s'imposa à lui quand il jeta un œil dans le miroir que lui tendait une sirène. Au même moment, la clochette de cristal que lui avait remise Dakini tomba sur le sol dans un tintement cristallin et réveilla Kaïn de son songe. Il fallait qu'il délivre quelqu'un. Ah! oui, le quatrième Élément! Il se souvenait maintenant. Avec un effort surhumain, Kaïn prit la clochette et la fit tinter. Les sirènes hurlèrent et s'enfuirent. C'était l'hystérie collective, elles se bouscuaient en se bouchant les oreilles. Kaïn ne cessa point de faire sonner la clochette. Il était maintenant libéré de l'emprise de la reine, mais il n'avait pas pour autant sauvé le quatrième Élément. Il s'aventura dans le dédale de couloirs qu'offrait le palais : il devait trouver l'arme fatale, celle qui lui permettrait de tuer le gardien de l'Élément. Kaïn entra et farfouillait dans les pièces qu'il croisait sur son passage. Il fut rapidement cerné par les sirènes qui se mirent à chanter en chœur. Kaïn fit sonner à nouveau la clochette de cristal, mais les voix étaient trop nombreuses, trop insistantes. Il allait devenir fou; il s'enfuit en nageant à toute vitesse. Les sirènes le poursuivirent, mais perdirent rapidement sa trace. Kaïn était devenu invisible et il nageait si rapidement qu'il passa comme un coup de vent au travers la horde de sirènes. Il retourna

dans la salle du trône où il retrouva la Reine des Eaux assise calmement, le trident dans l'une de ses mains. Dès que Kaïn apparut, elle pointa l'arme sur lui et lança un jet de glace qu'il esquiva en glissant sur le parquet de verre. Kaïn disparut à nouveau. Invisible, il se releva et approcha silencieusement du trône. Quand il se matérialisa près de celui-ci, il surprit la Reine des Sirènes, lui arracha prestement le trident des mains et il la pulvérisa sur-le-champ. Une urne apparut sur le trône et Kaïn la brisa à l'aide de la fourche à trois pointes. Des vagues gigantesques se mirent à déferler sur le palais. Kaïn fut emporté par un flot tumultueux. Il se retrouva au beau milieu de l'océan. Les eaux agitées moutonnaient et roulaient dangereusement vers lui. Kaïn se sentit subitement happé par derrière. Tsunami, Élément de l'Eau, campée solidement sur ses jambes, se tenait à la proue de son bateau flottant sur les eaux troublées et, d'une seule main, elle repêcha l'homme à la mer. La géante l'aida à monter à bord de l'embarcation et le remercia de l'avoir délivrée. Kaïn fit de même. La Déesse de l'Eau lui sourit et l'homme comprit alors que le charme des créatures féminines pouvait être très dangereux. Tsunami qui avait lu dans ses pensées se mit à rire.

- En me délivrant, tu as prouvé que tu étais un homme courageux, et, maintenant, je vois que tu es aussi charmant et intelligent, cela me rassure

que les dieux t'aient confié cette mission. Mais pour réussir ta quête, je pense que tu auras besoin d'un peu de magie.

Tsunami remit à Kaïn une pierre bleue, un lapis-lazuli. Le guerrier l'avala et reçut le don de l'Élément.

- Kaïn, je t'offre le pouvoir de l'eau, tu pourras te transformer en brouillard et lire dans les pensées des gens ; tu seras également préservé des envoûtements, du mauvais œil et des autres sortilèges. Et plus encore... La pierre est magique, garde-la précieusement. Très bientôt, tu comprendras le pouvoir des pierres sacrées.

Kaïn recracha la pierre bleue et la glissa dans sa besace avec les autres bijoux. Tsunami pointa du doigt l'horizon où ciel et mer se confondaient dans la même noirceur.

- Par-delà cet océan, réside l'autre monde. C'est là que tu trouveras celle que tu cherches. Mais avant d'aller sauver ta belle, tu dois me rendre un service, exigea Tsunami en lui indiquant la direction opposée où l'horizon était aussi sombre et indistinct. Avant d'aller au sud, tu iras au nord. Rends-toi dans l'Île des Dieux et porte secours à la Reine des Fées ; ce chaudron lui redonnera la vie, dit-elle en désignant le large récipient de bronze qui apparut magiquement devant eux.

Kaïn écarquilla les yeux devant la magnificence de l'objet et caressa le bas-relief.

- Je te conseille d'en faire bon usage. Va délivrer la Reine des Fées. Va Kaïn, nous nous reverrons bientôt.

Tsunami se pencha pour embraser le vampire et lui souhaita une bonne route. Puis, elle plongea dans l'onde et disparut.

10. Le serment de Kaïn

Kaïn voguait vers l'inconnu, perdu dans un épais brouillard; le vampire ressentait le poids de l'éternité sur ses épaules. Il s'adossa au mât du navire et se laissa bercer par le son des vagues. À un certain moment, il s'assoupit et se réveilla en sursaut, couché sur le plancher du bateau. Lentement, il s'étira et bâilla en se mettant debout : ses bras restèrent en suspens dans le vide quand il vit les imposants glaciers cernant l'embarcation, minuscule navire au fond de la baie où il baignait. Kaïn fut émerveillé par la chute d'eau et les orgues basaltiques qui se dressaient devant lui ; son esprit aventurier le poussa hors du bateau. Il franchit le col des Rocheuses et suivit le sentier escarpé bordé de monolithes qui serpentait dans les montagnes. La neige fit place à la verdure et il pénétra dans une forêt plus que millénaire où les conifères gigantesques pointaient vers le

firmament, leurs branches tamisant la clarté brumeuse du ciel. Il n'y avait ni jour ni nuit, car d'épais nuages couvraient continuellement la voûte céleste. Ignorant la notion du temps, le vampire continua sa longue progression. Il appréciait particulièrement la quiétude de l'endroit aurolé d'un voile de mystère ; il se sentait bien.

Kaïn déboucha dans une clairière et se trouva au pied d'un vaste tertre verdoyant encerclé de menhirs : c'était le tumulus où reposait la Reine des Fées. La façade de la colline artificielle était construite de pierres séchées et une étroite ouverture y avait été laissée derrière un énorme rocher, gravé de spirales et d'oghams, qui bloquait l'entrée de la chambre funéraire. Kaïn s'engagea dans l'étroit passage entre le mur et le rocher et s'y glissa, tête baissée. Il pénétra à l'intérieur d'un long tunnel dans lequel il devait marcher le corps courbé pour ne pas se cogner la tête au plafond. Plus il progressait, plus le tunnel s'élargissait, et Kaïn finit par se retrouver debout dans une fosse rectangulaire de plus de quinze mètres de profondeur. Le tertre était formé de plusieurs grandes pierres plates posées horizontalement sur des pierres verticales; de nombreux tunnels débouchaient dans cette première galerie où trônait le cercueil de la Reine des Fées. Un rayon de soleil s'introduisait par l'ouverture de la caverne et se reflétait sur le cercueil telle

une pluie de diamants. La splendeur et le silence du tombeau étaient imposants, saisissants. Le cercueil de cristal était décoré de nombreuses roses rouges dont l'arôme rafraîchissait l'atmosphère funèbre. Les fleurs se fanèrent quand le vampire s'approcha du cercueil où Fiona dormait paisiblement : ses bras, dont l'un était tatoué de sept étoiles, longeaient son corps emmaillotté de velours bourgogne et une ceinture d'or entourait sa poitrine ; une longue épée à double tranchant dont le manche était gravé de magnifiques entrelacs reposait à son côté. Ses cheveux, qui jadis brillaient autant que le soleil au zénith, étaient devenus aussi blancs que la neige et encadraient son visage livide. Ses lèvres bleuies restaient figées dans un éternel sourire. Depuis sa défaite contre Satan, Fiona était restée dans le coma. Les fées l'avaient retrouvée inconsciente dans les bois et l'avaient immédiatement conduite dans l'Île du Ciel, sous la garde des Elfes qui l'avaient installée dans le cromlech, la Chambre de Lumière, où le corps de la fée était maintenu en vie grâce à la magie des cristaux qui formaient le cercueil.

Kaïn ouvrit le cercueil vitré et prit doucement le corps de la fée pour la déposer dans le chaudron magique. L'instant suivant, Fiona se réveilla de sa léthargie. Surprise et effrayée, elle s'affaissa dans le chaudron. Elle

tremblait de peur, le regard hagard, elle n'osait pas regarder l'inconnu qui se tenait devant elle.

- Ma Dame, n'ayez crainte, je suis venu vous aider. C'est Tsunami qui m'envoie.

Fiona leva la tête vers Kaïn quand elle reconnut le nom de l'Élément de l'Eau ; des larmes brillaient sur ses joues blanches. Le vampire s'avança lentement vers la fée.

- Les quatre Éléments sont sains et saufs, je les ai délivrés, et maintenant, vous êtes libre également, dit-il en lui tendant la main.

La Reine des Fées fixa les longs doigts tendus vers elle, puis leva la tête et ses yeux scrutèrent ceux du vampire. Après un instant, elle ébaucha un sourire et prit la main de Kaïn qui l'aida à se relever et à sortir du chaudron. La fée toussa légèrement et s'assit au bord du cercueil.

- Merci, lui dit-elle d'une voix affaiblie. Sans toi, je serais encore prisonnière des songes obscurs. Comment t'appelles-tu ?

Le vampire inclina la tête en signe de respect et répondit :

- Kaïn, ma dame, mais ce n'est pas moi que vous devez remercier. Seul le chaudron magique vous a sauvée des griffes de la mort.

La fée jeta un bref regard vers le récipient et ses yeux se portèrent à nouveau sur le vampire.

- Oh oui, peut-être bien que la magie du chaudron y était pour beaucoup, mais sans toi, le chaudron ne serait pas parvenu jusqu'à moi : comme c'est toi qui as traversé mers et mondes pour me redonner la vie, je t'accorde un vœu, lui dit la Reine des Fées.

Kaïn ne prit même pas la peine de réfléchir, les mots sortirent spontanément de sa bouche :

- J'ai besoin d'une arme pour vaincre le Prince des Ténèbres afin de délivrer la Déesse de la Nuit.

Fiona joignit les mains ensemble et un sourire éblouit son visage. Elle se tourna vers le cercueil et prit l'épée à double tranchant qui y reposait. Elle s'avança vers le vampire et le somma de s'agenouiller. Lorsqu'il se fut exécuté, la Reine des Fées proclama ces paroles :

- Étant donné ta bravoure, Kaïn, je te remets cette épée. Dans ma langue, elle se nomme Caletwlch¹⁰ mais pour toi elle sera la Foudroyante. Elle a été forgée par les Elfes dans une pierre venue d'Atlantide, et je l'offre à celui qui a délivré les Quatre Éléments et moi-même.

La Fée donna trois coups du plat de son épée sur l'épaule du vampire. Puis, elle poursuivit son discours :

¹⁰ Caletwlch, mot breton signifiant dur éclair, dure foudre ou dure entaille. Épée plus connue sous le nom d'Excalibur.

- Caletwlch est pour tes descendants et toi. Elle protégera ta vie et celle de tout porteur qui l'utilise avec son cœur ; elle te donnera la force et le courage de lutter pour tes idéaux, mais sache que si tu acceptes cette épée, tu devras promettre allégeance aux Quatre Éléments : l'Air, le Feu, l'Eau et la Terre.

Kaïn salua les quatre horizons d'un hochement de tête. La fée continua :

- Vous aurez aussi obligation de protéger Tara et ses tribus contre les envahisseurs. Si vous reniez votre serment, vous mourrez par la main de cette épée. Enfin, en acceptant l'épée, tu dois retrouver la Pierre de la Destinée et la ramener dans l'Île du Ciel. Acceptes-tu toutes ces conditions?

- Un instant, Kaïn réfléchit aux conditions émises. Puis, il approuva en hochant la tête. La Reine des Fées lui fit signe de se relever et lui remit l'épée. Kaïn mit la main sur son cœur et jura de respecter le serment. Il se coupa la main avec la pointe de la lame et quelques gouttes de sang tombèrent dans le chaudron.

- Bien, tu es enfin prêt pour le combat final, approuva Fiona. Vois les cavités qui ornent la lame et incrustes-y les pierres sacrées, elles ajouteront leur pouvoir à l'épée.

Kaïn auscultait l'arme blanche dont le manche était richement ouvragé et remarqua les cinq rainures incurvées et soulignées de symboles magiques. Le guerrier sortit les pierres précieuses de sa bécasse et les examina à tour de rôle : chacune d'elles était gravée d'un symbole et Kaïn les mit dans les cavités auxquelles elles correspondaient. Une fois les quatre gemmes des Éléments réunies, l'épée absorba leur pouvoir et s'illumina d'un bleu éclatant, un court instant. L'homme resta sidéré devant la magnificence de l'épée qu'il admira un moment, puis se ressaisit. Il s'aperçut alors que les pierres sur l'épée formaient une croix avec un cercle dans son centre, mais que ce cercle était manquant. Kaïn se rappela qu'il possédait une autre pierre, l'émeraude tachée de sang qui ressemblait à un vasque circulaire.

- Où as-tu trouvé cette Pierre ? s'exclama Fiona.

Kaïn haussa les épaules même s'il savait parfaitement où il l'avait découverte, il s'abstint de faire allusion à la Déesse Ténébreuse. La Fée s'approcha de l'émeraude et lut en elle :

- Ce joyau ornait le front de Lucy Fer quand il vivait chez les Atlantes. Eh oui, Satan était un être de lumière avant qu'il ne devienne ce qu'il est aujourd'hui, un monstre! Kaïn, garde cette pierre précieusement, sois bon et courageux; cette pierre regorge de pouvoirs grandioses qui ne peuvent

qu'être bienfaisants pour toi et ton entourage. Surtout, ne la remets pas à Satan.

Kaïn garda un silence révérencieux devant le joyau ; il était reconnaissant à la Déesse des Ténèbres de l'avoir choisi pour cette mission, car cette chance inouïe lui permettrait de prouver sa valeur aux yeux des dieux. En fait, il espérait qu'en faisant le bien, sa malédiction du sang pèserait moins lourd sur son destin. Il inséra donc l'émeraude dans la cavité qui lui convenait : une lumière verte jaillit de la pierre, puis s'éteignit. Kaïn leva fièrement l'épée Caletwlch devant lui : il était enfin prêt à délivrer la reine des damnés.

11. La Déesse de la Nuit

À l'insu de Satan, Lilith avait observé la Pierre de la Destinée : à défaut de ne pas pouvoir la toucher, mille fois elle s'était appuyée contre les barreaux de la cage pour admirer la Pierre trônant sur un socle magnifique au centre de la salle. Même cachée sous de nombreux voiles, la Pierre brillait de mille feux et Lilith prenait plaisir à la regarder. Elle était obnubilée par Celle qui semblait l'interpeller dans ses pensées. Chaque fois qu'elle était seule, Lilith contemplait la Pierre de la Destinée et méditait en suivant des yeux les lignes mouvantes qui s'agitaient à l'intérieur de l'œuf de vie. Un jour, elle vit

une lumière si blanche qu'elle fut aveuglée et s'abstint de regarder la Pierre pendant un certain temps. Quand son regard revint vers Elle, Lilith vit encore la lumière, mais cette fois-ci, elle soutint la brillance qui s'atténua graduellement. Le visage lumineux de la Grande Déesse apparut dans la Pierre et sa voix résonna dans la tête de Lilith :

- Si tu me vois comme je te vois, alors j'imagine que Satan a dû t'enseigner la grande magie?

- À vrai dire, je lui ai un peu forcé la main, répondit Lilith.

La Déesse n'ignorait rien de la situation de la femme et poursuivit :

- Dans ce cas, j'ai une mission pour toi. Si tu désires vivre librement, tu devras suivre mes conseils. Tu seras ma Voix sur Tara, tu y rétabliras la paix en instaurant le culte de la Grande Déesse, tu parleras de moi et de la sagesse des Atlantes, tu enseigneras la magie aux gens qui auront le don. Mais pour obtenir ta liberté et ce don de l'éloquence, il y a une condition : tu devras toujours respecter les Quatre Éléments, Tara et ses tribus. Pour honorer ton serment, tu formeras un conseil d'élus avec les Quatre Éléments et les représentants de chaque tribu afin de protéger Tara et ses habitants. Tu devras être forte pour affronter les Fomoires. J'ai mis sur ton chemin un homme qui pourra t'aider. Acceptes-tu ces conditions ?

Lilith ne savait pas quoi répondre. Elle avait toujours espéré découvrir le monde et faire de grandes choses, mais enseigner la sagesse des Atlantes n'était pas le défi auquel elle avait rêvé. Cela comprenait de grandes responsabilités, ce qui effrayait Lilith ; d'un autre côté, à bien y réfléchir, elle ne voulait pas finir ses jours enfermée dans cette tour ténébreuse. Elle décida de tenter sa chance sous la protection de la Grande Déesse et lui jura fidélité.

12. Le royaume d'Omphalos

Kaïn vogua vers le sud en longeant le littoral rocailleux de la Terre de Feu. Il contourna les gigantesques monticules de pierres volcaniques qui émergeaient de l'eau et il évita les flaques jaunâtres qui affleuraient à la surface s'étirant vers la grève et contrastant avec le bleu indigo de la pleine mer. Ces dépôts soufrés témoignaient de l'action volcanique des montagnes dont les silhouettes se profilaient au loin enrubannées de fumée. Derrière cet écran de roche et de brouillard, la mer de magma tourbillonnait au cœur de Tara et c'est à cet endroit précis que la tour d'Omphalos se dressait, construite sur le pic rocheux de la caldeira d'un volcan effondré au centre de l'Anneau de Feu. Kaïn devait s'y rendre pour délivrer Lilith.

Le navire pénétra dans une baie cernée de hautes falaises dont les parois fissurées laissaient place à un long fleuve serpentant au fond de la gorge. Kaïn remonta la source à grands coups de rames. Il avait chaud. Très chaud. Son sixième sens lui disait qu'il ne devait plus être très loin de l'ancre de Satan. Kaïn resta sur ses gardes, guettant le moindre mouvement dans la pénombre. Des bruits de pierres déboulant de la falaise attirèrent son attention : Kaïn leva la tête et vit d'affreux géants qui lançaient des rochers dans la rivière, et il était leur cible. Le vampire se mit à ramer plus rapidement pour éviter les projectiles. Il pleuvait des pierres, des tonnes de pierres qui plongeaient dans l'eau avec fracas secouant l'embarcation de Kaïn. Inévitablement, un énorme bloc de grès échoua sur le bateau et fendit la coque en deux projetant l'homme dans l'eau. Le guerrier nagea avec difficulté, encombré de son épée. Il contourna les débris de bois et de roches et se rendit jusqu'à la rive voisine.

Les géants le traquèrent et redoublèrent leur attaque. Kaïn soupesait la puissance de l'épée qui reposait dans ses mains et décida d'affronter les créatures du diable. Le vampire escalada la haute paroi rocheuse à une vitesse incroyable, puis il bondit sur la terre ferme en brandissant La

Foudroyante Caletwlch devant ses ennemis. Les géants ne remarquèrent même pas l'homme qui avait surgi devant eux et celui-ci dut toussoter pour manifester sa présence. Les Fomoires penchèrent leurs affreuses têtes vers la créature qui était à leurs pieds et éclatèrent de rire en voyant l'homme. Offusqué, Kaïn assena un brusque coup d'épée dans leur direction et un jet de glace figea les géants sur place. Kaïn en profita donc pour se faufiler rapidement entre les pieds des mastodontes et il leur coupa les tendons des chevilles avant de s'enfuir à vive allure. Quand les géants dégelèrent, ils s'écroulèrent sur le sol dans un vacarme assourdissant. D'autres Fomoires prirent la relève et se précipitèrent sur Kaïn. Celui-ci répliqua vivement : il fit tournoyer l'épée au-dessus de sa tête et une tornade se forma subitement emportant l'armée des Ténèbres dans son sillage. Kaïn était reconnaissant envers la Reine des Fées de lui avoir offert cette merveilleuse épée. Il courut aussi vite qu'il put et s'arrêta quand le sol s'effrita brusquement sous ses pieds. Il faillit tomber à la renverse, mais retrouva son équilibre de justesse. En contrebas, la terre s'étendait en un vaste plateau fissuré de canyons, de rubans de lave et de volcans dont les feux rougeoyants éclairaient la voûte du monde souterrain. Le spectacle était saisissant : le royaume d'Omphalos brillait comme un soleil rouge. Kaïn admira le paysage un bref instant, puis s'aventura dans le labyrinthe de pierres et de feu. La chaleur était

insupportable, mais par chance, Kaïn avait reçu de Lugagni le don de tolérer la chaleur. Le jeune guerrier persévéra donc dans sa quête et, au fond de ces méandres rocheux, rencontra de gigantesques serpents à trois têtes. Kaïn usa des pouvoirs de l'épée et la planta avec force dans le roc. Un grondement s'ensuivit, puis le sol s'ouvrit instantanément et engloutit les bêtes rampantes avant de se refermer. Kaïn était stupéfait; il se sentait terriblement puissant armé de l'épée enchantée. Plus rien ne pouvait l'arrêter.

Le guerrier traversa le plateau rocheux, tuant habilement les créatures démoniaques qui se présentaient sur son passage. Des dizaines de géants passèrent au fil de son épée. Après un temps interminable, Kaïn se retrouva enfin au pied des volcans couronnés de fumerolles qui formaient l'Anneau de Feu. C'est là où la tour d'Omphalos se dressait. Kaïn s'émerveilla devant la majesté des lieux. La barrière de feu qui se présentait à lui l'obligea toutefois à réfléchir à un moyen qui lui permettrait de la franchir. « Dommage que je n'aie pas reçu le don de voler », déplora-t-il en calculant mentalement la distance à parcourir pour se rendre à la tour d'Omphalos. Avant même qu'il puisse trouver une solution, une bête semblable à une gargouille surgit devant lui. En fait, c'était un énorme chien à deux têtes

recouvert d'une carapace de pierre avec des ailes rétractables comme une chauve-souris. La bête se précipita sur l'homme qui fut propulsé sur le sol. Une patte griffée s'éleva au-dessus de sa tête, s'apprêtant à l'écraser, mais le guerrier se déroba en exécutant une roulade arrière. Kaïn bondit sur ses pieds sans le moindre mal, déjà prêt à brandir son épée sous le nez du monstre qui le menaçait de ses puissants crocs. De larges flaques de bave dégoulinèrent de ses gueules béantes. Kaïn dut reculer prestement pour éviter de se faire éclabousser par le liquide visqueux qui s'épandit à deux centimètres de lui. « Dégoûtant! », pensa-t-il en regardant la flaque s'élargir à vue d'œil. L'homme releva la tête vers la bête écumante; il arrivait à peine à ses chevilles. Kaïn faisait vraiment piètre figure devant elle, mais sa témérité l'emporta. Il se rua sur la gargouille et lui assena un grand coup d'épée. La carapace de la bête, tel un bouclier, repoussa l'attaque. Kaïn rebondit, fit un triple saut arrière et retomba sur ses pieds face à la bête. Les gueules béantes avancèrent goulûment vers lui et leurs mâchoires claquèrent près de sa tête. Kaïn évita leur morsure fatale en se jetant à plat ventre sur le sol. Il se releva aussitôt pour riposter : une boule de feu jaillit de la pointe de l'épée percutant de plein fouet la poitrine de la bête. Celle-ci recula sous l'impact du jet, mais resta intacte, le feu n'ayant aucun effet sur sa carapace de pierre. Kaïn chargea derechef sur la bête. Son coup d'épée ricocha à nouveau et il fut

projeté par terre. La bête sauta sur lui et une de ses gueules l'agrippa entre ses dents. Au lieu d'avaler le vampire d'un coup, elle secoua frénétiquement sa tête et cracha sa victime au loin. Kaïn s'écrabouilla la face contre un rocher, à deux pas de tomber dans la mer rouge de magma. Sa mâchoire saignait abondamment, ses bras et ses genoux étaient écorchés, mais il se releva promptement. La gargouille s'envola à sa rencontre et Kaïn fit volte-face pour l'affronter. Le guerrier esquivait si rapidement les attaques qu'il devint invisible grâce à sa vitesse d'exécution. Furieuse d'avoir perdu sa proie, la bête se mit à hurler de rage. Des milliers de créatures ailées montées par des Fomoires arrivèrent en renfort. Toujours invisible, Kaïn saisit ce moment pour sauter sur la bête qui passa près de lui et tout se fit très rapidement : il déroula la liane qu'il avait autour du cou, usa de l'une de ses extrémités pour en faire un licou et le lança habilement en direction du cou massif des deux têtes de la bête. Prise au piège, celle-ci eut le réflexe de s'envoler et Kaïn, qui tenait toujours la liane, fut entraîné à sa suite et redevint visible. Tel un pendule, il oscillait dans le vide au bout de la liane qui resserra son étreinte meurtrière autour du cou de la bête. Ces gueules monstrueuses essayèrent de le mordre, mais Kaïn se donnait des élans pour balancer son corps loin des dents acérées. La bête changea alors de tactique et fonça droit sur le flanc d'un volcan en espérant que l'homme percuterait la

masse de pierre. Kaïn se dépêcha à grimper le long de la liane et évita de justesse la collision en sautant sur le dos de la gargouille. Celle-ci essaya de le désarçonner, mais, grâce à la liane, le guerrier réussit à la diriger vers la tour d'Omphalos.

Une fois au-dessus de la forteresse, Kaïn lâcha la liane et s'étala sur le toit. Sa chute résonna dans la prison où Lilith se trouvait enfermée. Celle-ci accourut jusqu'à l'unique créneau qui ornait le mur et vit Kaïn, tête en bas, qui lui souriait.

- Vous êtes vraiment réelle! s'écria-t-il en la voyant. Comment vais-je vous sortir de là? Cette ouverture est bien trop petite pour que quelqu'un s'y glisse, remarqua-t-il.

Puis, il se souvint du don qu'il avait reçu de Tsunami, celui qui lui donnait la possibilité de se transformer en brume. Kaïn décida que c'était le moment adéquat pour tenter l'expérience. Lilith lui recommanda de lui confier son épée, mais Kaïn refusa de se séparer de son arme. Il prit alors conscience que la prisonnière lisait dans ses pensées et vice-versa. Elle l'encouragea à continuer son processus de métamorphose en lui envoyant des ondes d'énergie positive. Kaïn ferma les yeux et se concentra sur ce qu'il

désirait accomplir. De longues minutes s'écoulèrent avant que d'étranges sensations lui titillent le corps et qu'il parvienne à se métamorphoser en brume. Kaïn se retrouva en train de flotter dans les airs. L'instabilité de sa position lui donnant le vertige, il se dépêcha de passer au travers la fente rectangulaire. Une fois à l'intérieur, il reprit sa forme humaine. Lilith vint à sa rencontre et l'examina longuement; Kaïn fit de même à son égard. Celui-ci la trouva d'ailleurs très belle avec ses boucles rousses et rebelles. Au fond de lui, il l'avait aimée dès l'instant où il l'avait vue en rêve. Ces silencieuses paroles d'amour firent sourire Lilith qui s'avança vers l'homme en scrutant la profondeur de ses yeux bleus, et ses lèvres effleurèrent les siennes.

- Je suis contente que tu sois venu, fils d'Adam. Quand j'ai découvert ta présence au travers cette pierre, dit Lilith en désignant l'œuf noir qui reposait sur un socle au centre de la pièce, je me suis souvenue d'Atlantide et j'ai réalisé que ma place n'était peut-être pas ici. La Grande Déesse m'a confiée une mission et j'ai besoin de ton aide pour l'accomplir. Je ne connais pas ce monde ni le tien, et c'est pour cette raison que je t'ai fait venir à moi afin que tu me serves de guide sur Tara. Qu'en penses-tu?

Kaïn s'agenouilla devant Lilith.

- Oh, ma Reine, je vous suivrai jusque dans la mort et plus loin encore s'il le faut.

À ce moment précis, Satan entra dans la pièce avec fracas. Il était si agité qu'il tournait en rond devant les barreaux de la prison de Lilith, sans s'apercevoir de la présence de l'étranger. Kaïn se sentit offusqué : chaque fois qu'il devait affronter un ennemi, l'ennemi en question l'ignorait! Kaïn se redressa et dut se racler bruyamment la gorge avant que Satan daigne lui porter attention. Ce dernier, qui avait une stature bien supérieure à celle de l'homme, se pencha pour le regarder droit dans les yeux. Il le dévisagea et l'apostropha ainsi :

- Aïe, qui es-tu ? Qui t'envoie ici ? Attends, laisse-moi deviner. Ah, je vois, c'est toi le nuisible insecte qui cherche à me détruire. Eh bien, tu as du culot de venir jusqu'ici pour me voler ma femme, sous mon nez en plus ! Comment as-tu réussi à forcer ma garde ?

Kaïn haussa les épaules et répliqua :

- C'est à vous de me le dire. N'est-ce pas vous qui vous prétendez Dieu ?

Satan éclata de rire. Puis, il s'arrêta net en remarquant les visages perplexes de Kaïn et Lilith.

- Eh bien quoi ? Voilà un homme qui a de la répartie! s'expliqua-t-il.
- Tel père tel fils, renchérit Lilith.

Satan ne comprit pas l'allusion et elle lui dévoila son secret :

- Vous êtes le créateur de son père. Il est le fils maudit d'Adam et Ève.

Satan se gratta le menton comme s'il essayait de se rappeler quelque chose; cette Ève, jamais il n'avait entendu parler d'elle auparavant. La tête de Satan fut subitement prise d'assaut par de nombreuses questions. Comment ce minuscule fils d'Adam avait-il pu traverser son royaume et sauver les Quatre Éléments avec tous ces Fomoières qui surveillaient le périmètre? Et qui avait créé cette fameuse Ève ? Mais la question qui le troublait davantage était : comment avait-il pu ignorer toutes ces choses alors qu'il était le détenteur de la Pierre de la Destinée et qu'il avait le pouvoir de tout savoir ou presque? Satan ne comprenait pas pourquoi Lilith le savait, elle. Celle-ci lut dans ses pensées et répondit :

- N'ai-je pas eu le plus grand maître sorcier comme enseignant?

À ces mots flatteurs, Satan ressentit une bouffée d'amour et de fierté pour sa créature; il était si amoureux d'elle qu'il est vrai qu'il lui avait enseigné les rudiments de la magie à l'aide de la Pierre de la Destinée. Cependant, il ne lui avait pas révélé tous ses secrets. Se pourrait-il que Lilith se soit servi de la Pierre de la Destinée en son absence? Satan commença à douter de la sincérité de la créature de feu. L'aurait-elle trahi pour ce fils d'Adam? Tout concordait, Satan en était sûr : la malédiction de Fiona se concrétisait. Il fulminait : les dieux avaient pris sous leurs ailes sa créature, alors que lui, il l'avait rejeté. Et voilà qu'ils envoyaient ce fils d'Adam pour le détrôner et lui voler sa femme? Satan ne se laisserait pas faire.

Il s'approcha très près du visage de l'homme, si près que celui-ci sentit son souffle sur sa peau, et le foudroya du regard, essayant de s'insinuer dans ses pensées, de voler son âme. Kaïn eut le réflexe de fermer son esprit à cette intrusion en imaginant un mur de briques si solide qu'aucun géant ne pouvait l'outrepasser. Satan ne réussit pas à lire ses pensées. Ce dernier commençait à apprécier le caractère impénétrable de l'homme, car il avait du cran de lui résister. Après un silence gênant, Satan déclara :

- Je suis content de te connaître fils d'Adam. Comment t'appelles-tu?
- Kaïn .

- Eh bien, Kaïn, si tu penses que l'on peut pénétrer chez moi sans y être invité, je te dis tout de suite que tu fais fausse route mon garçon. Mais comme tu me plais bien, je te laisse une chance de t'en sortir. Laisse tomber ces Atlantes, laisse ma femme tranquille et rejoins mes rangs. Je récompenserai ta bravoure en te nommant général de mon armée. Qu'en penses-tu ?

Satan sourit malicieusement à Kaïn.

- Il est trop tard, je suis déjà votre ennemi, répondit celui-ci en désignant son épée.

Satan remarqua les bijoux qui ornaient l'arme et sut que l'homme était bel et bien dans les bonnes grâces des dieux et des Éléments, mais il ne s'en inquiéta pas pour autant. Déjà une fois, il les avait vaincus et il en ferait de même avec le fils d'Adam.

- Dans ce cas, mon garçon, prépare-toi à mourir, intima Satan.

Il lui jeta aussitôt un sort, mais l'homme ne se transforma pas en pierre. Le sorcier pensa qu'il avait mal articulé la formule magique et répéta le rituel. Rien ne se produisit. Furieux, il se tourna vers Lilith et lui ordonna

de transformer l'homme en pierre. Celle-ci laissa échapper un rire cristallin, un peu moqueur.

- Voilà ce qui arrive quand l'élève surpasse le maître! s'exclama-t-elle.

Elle fit le sortilège à son tour, mais Kaïn garda sa forme humaine : il avait reçu le don d'être immunisé contre les enchantements. Lilith et son créateur échangèrent un regard étonné. L'homme haussa les épaules, dégaina son épée et la braqua sur Satan.

- Êtes-vous aussi résistant que moi? C'est ce que nous allons voir!

En quelques enjambées, Kaïn arriva à la hauteur de Satan et lui assena un coup d'épée. D'un geste, Satan arrêta la lame entre ses doigts. Kaïn fut surpris par l'agilité de son ennemi. Satan empoigna rapidement la lame et catapulta l'homme et son épée par-dessus son épaule. Le vampire fut projeté dans les airs et atterrit sur ses pieds toujours flanqué de son épée magique. Il fit volte-face et contre-attaqua en expédiant un autre coup d'épée à Satan. C'est alors qu'une tornade surgit, emporta Satan dans les airs et le balança contre le mur de pierre. Le Prince des Ténèbres échoua sur le sol. Il se releva prestement et applaudit l'adresse de son adversaire.

- Ah! Ah ! Ah ! C'est très bien, mon garçon, mais tu devras faire mieux si tu veux me vaincre! Ah! Ah! Ah!

Le sorcier frappa dans ses mains et des étincelles jaillirent : il lança une boule de feu vers Kaïn. L'épée de celui-ci para l'attaque et le jet magique ricocha sur le mur. Une explosion de pierres s'ensuivit, pulvérisa les barreaux de la prison de Lilith et la femme fut propulsée sur le sol, assommée par les débris. Kaïn s'élança pour la secourir, mais Satan se planta devant lui, un rictus aux lèvres. Les adversaires se jaugèrent tranquillement. Satan fit apparaître dans ses mains une hache à double tranchant dont les lames avaient la forme d'un dragon. Il la fit tournoyer au-dessus de sa tête et l'abattit avec violence sur Kaïn qui, instinctivement, leva son épée pour parer le coup. Les lames s'entrechoquèrent brutalement. Kaïn recula sous l'impact, mais réussit à repousser l'offensive de l'ennemi. Satan attaqua une autre fois. Kaïn déjoua son adversaire en se culbutant par-derrière. Satan dut admettre que son ennemi avait du potentiel et regrettait que l'homme n'ait pas rejoint son armée. Kaïn se rua sur Satan et les deux guerriers ferraillèrent avec ardeur un long moment. La hache frappa à nouveau, le vampire l'esquiva habilement, riposta et rata sa cible. Satan éclata de rire et nargua Kaïn :

- Voyons, mon garçon, qu'est-ce qui se passe? On perd de la vitesse, on est fatigué? Peut-être préfères-tu retourner là d'où tu viens?

- Oublie ça! répondit Kaïn. Je n'ai pas fait tout ce chemin pour abandonner si près du but.

- Dans ce cas, montre-moi ce que tu as dans le ventre! rétorqua Satan.

Puis, il se multiplia en treize corps matériels semblables à lui-même. Kaïn fut rapidement encerclé par tous ces Satan armés. Il attaqua l'un d'eux et son épée frappa le vide. Le rire de Satan emplit ses oreilles. Le vampire courait dans un sens comme dans l'autre, culbutant ici et là, esquivant les attaques de tous les Satan à la fois. Kaïn décida qu'un peu de magie pourrait sûrement lui donner l'avantage. Il s'empressa alors d'accélérer sa vitesse de frappe, et tout à coup, il devint invisible. Satan, qui s'apprêtait à charger sur l'homme, arrêta son élan et pivota sur lui-même, jetant des regards de tous les côtés. Personne. Immédiatement, il se tourna vers les décombres où gisait Lilith et vit que cette dernière reposait toujours inconsciente sur le sol. Satan fut rassuré un instant, mais se demandait toujours où était passé son adversaire. Il balaya la pièce du regard et son attention se porta encore une fois vers la femme dont le corps semblait avoir remué. Était-ce Kaïn qui lui venait en aide?

Satan reprit sa forme unique et ses sosies s'évanouirent. Il avança vers Lilith et fut surpris par un coup d'épée qui se planta directement dans son ventre. Kaïn se matérialisa devant Satan et dégagea l'épée de son corps sans qu'il exprime la moindre douleur. Les yeux de Kaïn s'écarquillèrent en voyant le sang bleu royal qui s'écoulait de la blessure du démon. Satan profita de ce bref moment pour frapper le vampire et l'envoya valser à l'autre bout de la pièce. Kaïn se releva et revint à l'assaut. Satan brandit sa hache ; l'homme feinta et évita le coup. Satan répliqua et une boule de feu jaillit de ses mains. Kaïn glissa sur le sol pour éviter l'attaque et un autre pan de mur explosa derrière lui. La détonation réveilla Lilith, mais celle-ci ne fit aucun mouvement. Elle était recouverte de poussière et se retint pour ne pas éternuer. Elle se trouvait derrière Satan et attendait le moment opportun pour agir. De toute façon, pour l'instant, elle était étourdie et une douleur lancinante lui martelait les tempes. Satan lança une autre boule de feu en direction de Kaïn et celui-ci para l'attaque avec son épée. Le sort ricocha et se retourna contre Satan. C'est à ce moment-là que Lilith décida d'intervenir. Satan n'eut pas le temps d'esquiver l'assaut. Rapidement, elle canalisa l'énergie de la boule de feu, traçant autour de Satan les neuf cercles magiques permettant la création d'un vortex dimensionnel où elle l'emprisonna. Satan hurla de colère. Il n'en croyait pas ses yeux : Lilith l'avait trahi. Elle avait

joué le rôle de la femme soumise, mais en réalité elle était beaucoup plus puissante qu'elle n'y paraissait. Elle avait ouvert un portail dans le temps et dans l'espace, un monde parallèle où Satan serait condamné à vivre à perpétuité. Quand Lilith lâcha les commandes de son esprit, le portail disparut, emportant Satan avec lui. Kaïn s'approcha de la femme pour la soutenir lorsque ses genoux flageolèrent; elle avait utilisé de très grands pouvoirs et avait perdu beaucoup d'énergie. Kaïn lui proposa de lui donner son sang. Lilith refusa, mais Kaïn se fit persuasif. Il retira sa tunique et bomba fièrement son torse musclé; Lilith le trouva bel homme et se laissa convaincre. Elle griffa sa poitrine, entailla sa chair tendre et but goulûment le liquide rubis qui perlait sur la peau basanée de l'homme. Émoustillée, elle lui lécha et mordilla les mamelons qui durcirent sous sa langue, puis elle s'empara de son sexe et l'accueillit en elle. Lilith décida de lui offrir le don des plaisirs en échange de sa liberté. Kaïn, qui n'avait jamais connu de femme avant elle, se laissa guider. Il atteignit la jouissance au même moment qu'elle. Leurs corps entrelacés retombèrent sur le dallage doré où ils restèrent allongés un moment. Ils avaient atteint un bonheur inégalé que jamais ni l'un et ni l'autre n'avait connu auparavant. Lilith était libre et Kaïn ensorcelé. Elle s'empara de la Pierre de la Destinée et se rappela le serment

qu'elle avait fait à la Grande Déesse : rétablir l'harmonie sur Tara et enseigner la sagesse d'Atlantide.

13. La lignée du Serpent

Lilith et Kaïn franchirent le portail du cercle de pierres où les Quatre Éléments, accompagnés des rois et reines des Tribus de Tara, les attendaient avec impatience. Lilith remit la Pierre de la Destinée à Dakini. Lugagni recommanda aux Rois et Reines de Tara, ainsi qu'aux deux humains, de s'éloigner d'eux. Ces derniers sortirent du cercle magique. Les Quatre Éléments allaient remettre en place le cycle de la vie terrestre. Ils joignirent leurs mains sur l'obsidienne et une lumière aveuglante jaillit de la Pierre : le jet lumineux monta droit au ciel et transperça les nuages blancs qui se mirent à tourner rapidement au-dessus de leur tête. Le vent souffla si fort que les humains et les souverains de Tara eurent de la difficulté à se maintenir debout. Le ciel s'assombrit subitement et la magie des Éléments opéra : Atlantide (la lune) changea de trajectoire et s'éloigna de Tara provoquant un brusque repli de la mer qui déclencha la fonte des glaces et inonda les terres des littoraux. Certains géants se sauvèrent dans les montagnes, mais la

plupart des guerriers de l'Armée des Ténèbres périrent dans l'inondation, et Tara retrouva son équilibre.

Le changement s'était déroulé rapidement aux yeux des Quatre Éléments, des chefs des Tribus de Tara, de Kaïn et de Lilith. Pourtant, de nombreuses années s'étaient écoulées sur Tara. Lugagni raconta aux humains tout ce qui s'était passé sur la planète pendant qu'ils avaient séjourné dans l'autre monde. La Guerre contre les Fomoires avait duré plus de deux mille ans. Les hommes, qui avaient proliféré tels des insectes conquérants, avaient rejoint les rangs des Elfes et des Nains, s'éparpillant sur de nombreux continents. Les noms d'Adam et Ève étaient devenus un lointain souvenir. Tsunami essaya d'expliquer la notion de temps aux humains :

- Atlantide, le Sidh, Omphalos, le Royaume des Fées, celui des Elfes, des Sirènes, des Nains, des Hommes : les huit royaumes ont tous une mesure de temps différente, commença-t-il.

- Tu veux dire neuf royaumes, rectifia Lilith.

- Neuf ? s'exclamèrent les Quatre Éléments.

- Oui, c'est vrai, renchérit Kaïn. Quand j'ai combattu Satan, Lilith lui a lancé un sort...

La femme lui coupa la parole :

- J'ai tracé les neuf cercles magiques pour créer un portail dimensionnel dans lequel j'ai enfermé Satan.

Les Quatre Éléments étaient déconcertés par cette nouvelle : aucun parmi eux ne connaissait l'existence de ce sortilège. Ce nouveau monde les inquiétait, car il échappait entièrement à leur vigie étant donné qu'ils n'avaient pas participé à son élaboration. Un silence inquiétant plana au-dessus de leurs têtes.

La Reine des Fées prit la Pierre de la Destinée dans ses mains. Ses yeux papillotèrent et roulèrent dans leur orbite. Sa voix s'éleva :

- J'ai vu le Dieu Cornu gouverner le monde des esprits et son influence sera très grande au-delà des neuf univers. Tôt au tard, il reviendra sur Tara pour reprendre son trône et retrouver sa lignée.

- Sa lignée? s'exclamèrent Dakini et Gaëlle.

- Qu'est-ce que cela signifie? demanda le Roi Nain.

- Que voulez-vous dire ? Parlez! s'énerva Lugagni.

- Reine Fiona, insinuez-vous que je suis enceinte de Satan? s'inquiéta

Lilith.

- Non, non, pas vous, ma chère, mais moi, répondit la Reine des Fées en touchant son ventre.

La Reine Fiona leur raconta alors le terrible affront qu'elle avait subi le jour de sa défaite contre Satan.

- L'âme et le corps meurtris, j'aurais préféré rester cloîtrée dans mon tombeau, dormir et ne pas voir le monde mourir, cependant le destin en a décidé autrement. Dans neuf lunes, je mettrai au monde l'enfant du diable. Sa naissance annonce une nouvelle ère. Nous entrons dans la maison du soleil : écoutez-moi, je vous le dis, un cycle de souffrance s'achève, un cycle de paix s'amorce, ainsi tourne continuellement la roue du temps.

FIN

CONCLUSION

Dans la partie théorique de ce mémoire, nous avons démontré que les deux premiers tomes du cycle *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley appartenaient bien au sous-genre de *l'heroic fantasy*. Pour ce faire, nous avons exploré l'univers de la littérature de *fantasy*. D'abord, dans notre premier chapitre, nous nous sommes penchée sur la définition du mot « fantasy ». Puis, après avoir distingué la *fantasy* de ses genres voisins, soit le merveilleux et le fantastique, nous avons fait un survol des différentes définitions du terme et nous avons esquissé notre propre définition du genre : le récit relevant de la *fantasy* doit baigner dans un univers où règne le merveilleux, où la magie et le surnaturel sont acceptés comme partie intégrante de l'univers fictionnel, et où le héros, qui est appelé à un grand destin, détient et développe des pouvoirs qui l'aideront à affronter les nombreuses épreuves qui se dresseront sur son chemin.

Dans notre mémoire, nous nous sommes particulièrement intéressée à l'un des sous-genres de la fantasy : l'*heroic fantasy*. Celle-ci se caractérise par une histoire qui se déroule souvent dans un univers secondaire en marge du monde réel et qui a pour cadre de référence l'époque médiévale où la magie, les créatures surnaturelles et les divinités existent. Le personnage principal est habituellement un être hors du commun, un héros à la destinée fabuleuse en quête de quelque chose de fondamental pour lui et pour la société dans laquelle il vit. La légende du roi Arthur, qui est le sujet des deux premiers tomes du cycle *Les Dames du Lac*, est un bel exemple d'*heroic fantasy*. Le but de notre recherche étant de démontrer que le corpus à l'étude s'inscrivait dans ce sous-genre, nous avons analysé les deux premiers tomes à partir des trois principales caractéristiques qui définissent l'*heroic fantasy* : le monde imaginaire, la magie et la quête.

Dans la partie création, nous avons relevé le défi d'écrire une œuvre d'*heroic fantasy*, en nous basant sur les trois caractéristiques qui définissent ce sous-genre. Nous avons d'abord instauré notre histoire dans un monde imaginaire qui se situe sur notre Terre au commencement de l'univers. Nous avons choisi d'appeler ce monde Tara, car ayant commencé ce récit en Irlande, nous avons décidé de reprendre le nom de la capitale mythique des

Dieux irlandais. Nous avons donc puisé notre inspiration principalement dans les mythologies celtiques et chrétiennes, la querelle des religions du cycle *Les Dames du Lac* nous ayant fortement influencée. Notre monde met en scène la Grande Déesse, celle qui donne vie à toute chose, mais nous retrouvons aussi la présence de Dieu, son premier fils, que j'ai nommé Dieudonné en souvenir de mon grand-père. D'ailleurs, chacun des noms des personnages a été consciemment choisi, soit inspiré par la mythologie ou par le symbolisme. Par exemple, j'ai trouvé le nom de « Dakini » dans le dictionnaire des symboles⁶⁴, alors que Lugagni reprend le nom d'un Dieu irlandais « Lug » et d'un Dieu du feu indou « Agni ». Le nom de la Reine des Fées « Fiona », pour sa part, est un prénom populaire en Irlande qui signifie « pâleur, blanc ou blondeur ». De plus, la plupart des épreuves ou des thèmes présents dans « Le manuscrit des anciens » ont été inspirés de la mythologie. La création de notre monde et de ses personnages reflètent donc une démarche de longue haleine. Par ailleurs, en réfléchissant sur notre travail, nous avons constaté que le monde de la fantasy est une littérature de recyclage : nous avons repris des mythes, des thèmes et des personnages légendaires et nous les avons passés au travers du filtre de notre lunette. Bref,

⁶⁴ CHEVALIER, Jean et Alain GHEERBRANT, *Le dictionnaire des symboles*, Paris, Éditions Robert Laffont et Jupiter, 1997, p. 336.

c'est ainsi que notre monde fictionnel a vu le jour et son histoire raconte la naissance de Tara et de ses habitants.

Dans notre création, nous retrouvons également plusieurs mondes secondaires. Citons l'Île du Ciel, l'Île des Fées et le Royaume d'Omphalos où le temps n'existe pas. De plus, comme dans le corpus à l'étude, seules la magie ou les zones d'interférences (les cercles de pierres) peuvent amener le héros à voyager à travers les divers mondes secondaires. Par ailleurs, Tara est un monde vierge où la nature est encore intacte et préservée. La surface de Tara a pour cadre la préhistoire, tandis que le Royaume du Sidh et le Royaume d'Omphalos correspondent au monde moyenâgeux typique des récits d'*heroic fantasy*. Et comme la plupart des récits d'*heroic fantasy* revendiquent la présence de créatures surnaturelles, nous avons mis en scène plusieurs races. Il y a les Atlantes, qui sont des Dieux, il y a Satan et Kaïn qui sont des immortels différents de tous les autres, il y a les Quatre Éléments qui ressemblent à des géants, il y a les humains, les elfes, les fées, les nains, les sirènes, les dragons et les Fomoires, qui rassemblent démons, géants, cyclopes, trolls, gobelins et mutants. La plupart des peuples utilisent la magie, à l'exception des Fomoires et de certains humains. La magie fait donc partie intégrante de notre univers, puisque c'est elle qui a permis la création

de toutes ces races. De plus, la magie prend aussi la forme d'objets magiques tels que l'épée, le chaudron, la Pierre de la Destinée et le Graal. Ces objets proviennent tous de la mythologie celtique, et sont entre autres inspirés par le cycle arthurien. La magie présente dans notre récit est mise en pratique pour créer, sauver ou détruire le monde de Tara et elle apparaît sous diverses formes. La plupart du temps, elle est utilisée dans les combats entre les forces du bien et celles du mal.

Notre création met donc en relief un thème privilégié de l'*heroic fantasy*, soit une lutte entre le bien et le mal où un héros part seul accomplir une quête au service des dieux et des habitants de Tara. Notre personnage principal, Kaïn, affrontera de nombreuses épreuves qui lui permettront de délivrer les Quatre Éléments, la Reine des Fées et la Reine des Ténèbres afin d'obtenir le pardon des Dieux. Comme Morgane, Kaïn suivra les trois grandes étapes du schéma du héros mises en relief par Joseph Campbell. D'abord, il quittera les siens après avoir reçu l'appel de l'aventure sous les traits d'une très belle femme. Celle-ci l'incite à tuer son frère et Kaïn s'exécute, récoltant la damnation éternelle qui le conduira sur les chemins de l'errance. Cependant, contrairement à Morgane dont l'entourage refuse qu'elle parte dans l'autre monde, Kaïn ne rencontre aucune opposition. Il part

donc à l'aventure, aidé par la Déesse qui le dirige pour se rendre au passage conduisant vers le Royaume d'Omphalos. Kaïn atteint alors la sous-étape du premier seuil qui consiste à traverser dans l'autre monde. Pour ce faire, le héros doit exécuter un rituel précis dans le cercle de pierres levées, ce qui lui permet d'accéder au Royaume d'Omphalos. Une fois dans l'autre monde, Kaïn débute l'étape de l'initiation. Il s'engage dans le chemin des épreuves où il affronte un dragon, un centaure, un griffon, plusieurs Fomoires, des serpents monstrueux, et libère les quatre Éléments. Kaïn franchit la sous-étape de l'apothéose lorsqu'il se trouve dans le royaume d'Ys, le pays des sirènes. Il est ensorcelé par leur voix et perd, pendant un instant, son identité, mais finit par réussir à sortir de sa torpeur. Les épreuves que Kaïn a subies lui permettent de devenir plus fort et plus habile. De plus, chaque fois qu'il délivre un Élément, il reçoit de nouveaux pouvoirs. Puis, Kaïn prend la mer pour aller délivrer la Reine des Fées plongée dans un profond sommeil. Celle-ci lui remet l'épée Foudroyante qui lui permettra de vaincre Satan et lui demande de récupérer la Pierre de la Destinée, talisman de Tara. Kaïn lui promet de reprendre le joyau. Il arrive alors à la sous-étape du don suprême qui est le moment où il affronte Satan en duel. Aidé par la Reine des Ténèbres, il gagne le combat et récupère la Pierre de la Destinée. Kaïn a accompli sa quête, mais contrairement à Morgane, il ne parcourt pas toutes

les sous-étapes du schéma du héros, puisqu'il ne fuit pas devant son devoir et ne franchit pas non plus l'étape du seuil du retour, n'ayant vécu aucune transformation majeure à la fin de sa quête. Cependant, Kaïn termine sa quête en passant la sous-étape « maître des deux mondes », puisqu'il retourne là où les Quatre Éléments l'attendent, sur l'Île du Ciel, avec l'objet de sa quête et de nombreux pouvoirs. Kaïn arrive à la dernière sous-étape « libre devant la vie », mais il ne l'est pas, puisque les Quatre Éléments lui demandent de prendre en charge l'éducation de l'enfant de la Reine des Fées. Ainsi, une nouvelle quête s'amorce pour notre héros dont l'aventure ne fait que commencer...

ANNEXE I

Heroic fantasy : Ce sous-genre met en scène une histoire, souvent inspirée des récits légendaires, qui se déroule généralement sur notre Terre, dans un univers secondaire qui a pour cadre de référence l'époque médiévale où la magie, les créatures surnaturelles et les divinités existent. Le personnage principal est habituellement un être hors du commun, un héros à la destinée fabuleuse en quête de quelque chose de fondamental pour lui et pour la société dans laquelle il vit. Ex. : *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley.

High fantasy : Ce sous-genre situe l'histoire dans un autre monde, un univers féérique et manichéen, inventé et cartographié par l'auteur, et inspiré du Moyen Âge. Ce type de récit met en scène un groupe de héros qui combattent ensemble pour sauver le monde des forces du mal. Cette littérature affectionne les longs cycles et propose plusieurs intrigues à la fois. Ex. : *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien.

Light fantasy : Ce sous-genre met en scène des personnages enfants ou adolescents. Le récit, burlesque et distrayant, adopte un ton humoristique et léger, et se rapproche de l'univers du conte. Ce type de littérature parodie parfois les autres genres de la *fantasy*. Ex. : *Les annales du Disque-Monde* de Terry Pratchett.

Fantasy animalière : Ce sous-genre met en scène des animaux qui agissent comme des humains. Ex. : *Le vent dans les saules* de Kenneth Graham.

Science Fantasy : Comme son nom l'indique, ce sous-genre mélange le monde de la science fiction et de *fantasy*. L'histoire se déroule sur une planète étrangère où les lois naturelles sont différentes de la Terre et les pouvoirs magiques ont souvent une explication rationnelle. Ex. : le cycle de *Ténébreuses* de Marion Zimmer Bradley.

Fantasy urbaine : Ce sous-genre situe l'histoire dans notre monde contemporain et a pour cadre la ville où la magie et le surnaturel se manifestent par exemple dans le métro ou dans les égouts. Nous y retrouvons souvent un commentaire social. Ex. : *Neverwhere* de Neil Gaiman.

Dark fantasy : Ce sous-genre, inspiré par l'œuvre de Lovecraft, utilise l'horreur et se rapproche de l'épouvante et du fantastique. L'histoire,

souvent pessimiste, se déroule dans un univers parallèle. Les thèmes mis en application dans ce type de littérature sont la damnation et l'antihéros. Habituellement, ce sont les représentants du mal qui sont les héros. Ex : *La tour sombre* de Stephen King.

Ghost storie : Dans ce sous-genre, c'est le fantôme qui tient le rôle principal de l'histoire. Ex. : *Tasmin* de Peter S. Beagle.

BIBLIOGRAPHIE

Œuvres étudiées

BRADLEY, Marion Zimmer, *Les dames du lac*, tome 1, Paris, éditions Pygmalion, 1986, 408 p.

BRADLEY, Marion Zimmer, *Les brumes d'Avalon*, tome 2, Paris, éditions Pygmalion, 1987, 352 p.

Articles et ouvrages sur Marion Zimmer Bradley

ANGERS, Isabelle, « L'importance de Gauvin et de Lancelot dans *Lancelot ou le chevalier à la charrette* de Chrétien de Troyes et *Les Dames du lac* de Marion Zimmer Bradley ».

[HTTP://www.cegep.xg.qc.ca/bi/exigences.html](http://www.cegep.xg.qc.ca/bi/exigences.html)

BESSON, Anne, « Le mythe culturel en fiction : deux relectures de la préhistoire arthurienne par la fantasy contemporaine. »

<http://www.modernitesmedievales.org/articles/BessonFantasy.htm>

DUFOUR, Manon, « L'existence de la druidesse : une perception renouvelée du concept de féminité en Occident », *Recherches féministes*, volume 12, numéro, 2, 1999, p. 5-21.

DOKE, Sarah, « En guise d'hommage à la dame en jaune Marion Zimmer Bradley, 1930 - 1999 », *Phénix* 53, sous la responsabilité de Marc Bailly, Paris, décembre 1999, p. 313 - 318.

GOIMARD, Jacques, « La reine de jaune vêtue », *Futur en délire*, Isaac Asimov présente 2 anthologies sous la responsabilité de Patrice Duivic, Paris, Presses Pocket Science-Fiction, septembre 1990, p. 227 - 254.

LA RÉDACTION, « Adieu à la reine », *Galaxie 15*, périodique sous la responsabilité de Stéphane Nicot, hiver 1999, p. 87.

ROCKET, Sandra, « Hommage à Marion Zimmer Bradley », *Science Fiction Magazine*, quatrième série, sous la responsabilité d'Henri Loevenbracj et Alain Nervrant, décembre 1999, p. 30-32.

Ouvrages théoriques et méthodologiques

A) La fantasy

ANDRÈS, Philippe, *La fantaisie dans la littérature du XIX^e siècle*, Paris, éditent de L'Harmattan, 2000, 224 p.

BADOU, Jacques, *La fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France, 2005, coll. Que sais-je ?, 127 p.

BESSON, Anne, *La fantasy : 50 questions*, Paris, Éditions Klincksieck, 2007, 205 p.

BESSON Anne et Miriam WHITE- LE GOF, *Actes du colloque du CRELID, Fantasy : le merveilleux médiéval aujourd'hui*, Paris, Éditions Bragelonne, 2007, 256 p.

BONTTET, Béatrice, *L'encyclopédie du fantastique et de l'étrange*, Paris, Éditions Casterman, 2004, 95 p.

BRASSEY, Edouard, *L'encyclopédie du merveilleux*, Paris, éditions le Pré aux clercs, 2005, 135 p.

ERNOULD, Roland, *Quatre approches de la magie (Du Rond des Sorciers à Harry Potter)*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2003, 273 p.

FABRE, Jean, *Le miroir de la sorcière ; essai sur la littérature fantastique*, Paris, Éditions José Corti, 1992, 517 p.

GOIMARD, Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Éditions Pocket, Coll. Aora, 2003, 795 p.

GOIMARD, Jacques, *Univers sans limites*, Paris, Éditions Pocket, 2002, 720 p.

GUILLAUD, Lauric, *L'aventure mystérieuse*, Liège, éditent du C.É.F.A.L., 1993, 235 p.

LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1969, 184 p.

MARCEL, Patrick, *Atlas des brumes et des ombres*, Paris, Éditions Gallimard, 2002, 266 p.

MELLIER, Denis, *L'écriture de l'excès*, Paris, Éditions Champion, 1999, 479 p.

RITCHTER, Anne, *Le fantastique féminin*, Bruxelles, éditent Jacques Antoine, 1984, 119 p.

RUAUD, André-François, *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Lyon, éditions Les moutons électriques, 2004, 430 p.

RUAUD, André-François, *Cartographie du merveilleux*, Mesnil sur L'Entrée, Éditions Denoël, 2001, 287 p.

SILLHOL, Léa et Estelle VALLS DE GOMIS, *Fantastique, fantasy, science-fiction, mondes imaginaires, étranges réalités*, Paris, éditions Autrement, 2005, 167 p.

TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, 188 p.

VINCENSINI, Jean-Jacques, « Merveilleux », *Le Dictionnaire du Littéraire*, sous la direction de Paul Aron, Denis st-Jacques et Alain Viata, Paris, Puf, 2002, p. 371-372.

VONARBURG, Élisabeth et E. DEGAEGER, *Fantasy*, no 40, avril 1996, 413 p.

B) Les mythes

BESSION, Anne, *Le Roi Arthur au miroir du temps*, Paris, Éditions Terre de Brumes, 2007, 240 p.

BORGEAUD, Philippe, *La mère des Dieux ; de Cybèle à la Vierge Marie*, Paris, Édition du Seuil, 1996, 261 p.

BRASSEUR, Marcel, *Les Celtes ; les héros oubliés*, Rennes, Éditions Terre de Brume, 1998, 287 p.

BRASSEUR, Marcel, *La femme dans la légende du roi Arthur*, Paris, éditions Errance, 2003, 117 p.

BREKILIEN, Yann, *La mythologie celtique*, Paris, éditions Jean Picollec, 1981, 376 p.

BREKILIEN, Yann, *Les secrets des druides*, Paris, Éditions du Rocher, 2002, 203 p.

BRINTON- PERERA, Sylvia, *Retour vers la Déesse*, La Varenne (Sainte - Hilaire), Éditions Séveyrat, 1990, 171 p.

BRUNEL, Pierre, *Mythocritique, théorie et parcours*, Paris, Presses Universitaires de France, 1992, 294 p.

CAMPBELL, Joseph, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, Éditions Robert Laffont, 1978, 369 p.

CONDREN, Mary, *The serpent and the goddess; women, religion and power in the celtic Ireland*, New York, Éditions Harper and Row, 1989, 268 p.

CUNNINGHAM, Scott, *La wicca vivante*, Montréal, Éditions du Roseau, 1999, 246 p.

DUPRÉ, Nicole, *Vision dynamique des royaumes celtiques*, Paris, Éditions Véga, 2002, 213 p.

DUFOUR, Manon, *La magie de la femme celte*, Boucherville, éditent de la mortagne, 2003, 204 p.

DURAND, Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Éditions Dunod, 1984, 537 p.

DURAND-LE GUERN, Isabelle, *Le Moyen Âge des romantiques*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2001, 314 p.

FRENCH, Claire, *The celtic goddess, great queen or demon witch*, Glasgow, Éditions Floris book, 2001, 253 p.

GARDNER, Laurence, *Le royaume du seigneur de l'anneau : mythe et magie de la quête du Graal*, Paris, Éditions Dervy, 2003, 383 p.

GETTY, Adèle, *La déesse*, Paris, Éditions du Seuil, 1992, 95 p.

GRAVELAINE DE, Joëlle, *La déesse sauvage*, St-Jean de Braye (France), Éditions Dangles, 1993, 292 p.

GRAVES, Robert, *Les mythes celtiques ; la Déesse blanche*, Normandie, Éditions du Rocher, 1989, 577 p.

GUYONVARCHC'H, Christian- J, *Magie, médecine et divination chez les Celtes*, Paris, éditent Payot et Rivages, 2007, 418 p.

HARF-LANCNER, Laurence, *Les fées au Moyen Âge ; Morgane et Mélusine, la naissance des fées*, Paris, Éditions Champion, 1984, 474 p.

HOMUALK DE LILLE, Charles, *La Bretagne profonde*, Fromentine, éditent de L'Étrave, 1993, 63 p.

HUSAIN, Shahkrukh, *La Grande Déesse*, Singapour, Éditions Taschen, 2006, 183 p.

JAMES, Edwin Oliver, *Le culte de la Déesse Mère dans l'histoire des religions*, Paris, Éditions Payot, 1960, 300 p.

JOLIF, Thierry, *Mythologie celtique*, Puisseaux, Éditions Pardès, 2000, 116 p.

- JONG, Érica, *Sorcières*, Paris, Éditions Albin Michel, 1982, 176 p.
- JOUET, Philippe, *L'aurore celtique*, Paris, Éditions du Porte-Glaive, 1993, 273 p.
- L.H.R.R. Merlhyn, *Les druides et la quête du Graal*, Monaco, Éditions du Rocher, 1994, 237 p.
- MARKALE, Jean, *Brocéliande et l'énigme du Graal*, Paris, Éditions Pygmalion, 1989, 321 p.
- MARKALE, Jean, *La femme celte*, Paris, Éditions Payot, 1972, 412 p.
- MARKALE, Jean, *L'épopée celtique d'Irlande*, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 1979, 204 p.
- MARKALE, Jean, *Le cycle du graal*, tome 1, Paris, éditions J'ai lu, 1998, 316 p.
- MARKALE, Jean, *Le druidisme*, Paris, Éditions Payot, 1985, 286 p.
- MATTHEWS, John et Caitlin MATTHEWS, *Ladies of the lake*, Northompson (England), Éditions The Aquarius Press, 1992, 238 p.
- MATTHEWS, Caitlin, *King Arthur and the goddess of the land; the divine feminine an the mabinogion*, Rochester (Vermont), Éditions Inner tradions international, 2002, 360 p.
- McCOY, Edain, *Celtic women's spirituality, acessing the cauldron of the life*, St-Paul (USA), Éditions Llewellyn Publications, 2003, 328 p.
- MIRCEIA, Éliade, *Initiation, rites, sociétés secrètes*, Paris, Gallimard, 1959, 282 p.
- MIRCEIA, Éliade, *Le sacré et le profane*, Paris, Gallimard, 1965, 185 p.
- MOOKERJEE, Ajit, *Kali, la force au féminin*, Paris, Éditions Thames et Hudson, 1993, 112 p.
- MONTANDON, Alain, *Mythes de la décadence*, Clermont-Ferrant, Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2001, 371 p.

Ò`DUINN, Seàn, *The rites of Brigid; goddess and saint*, Dublin, The Colombia Press, 2005, 236 p.

PRZYLUSKI, Jean, *La Grande Déesse*, Paris, Éditions Payot, 1950, 219 p.

SNYDER, Chistopher, *À la recherche du roi Arthur*, Paris, Éditions Le pré aux Clercs, 2001, 192 p.

SIGANOS, André, *Mythe et écriture*, Paris, Éditions Presses Universitaires de France, 1999, 239 p.

SOLIÉ, Pierre, *La femme essentielle ; mythanalyse de la Grande Mère et de ses fils amants*, Paris, Éditions Seghers, 1980, 464 p.

STONE, Merlin, *Quand Dieu était femme ; à la découverte de la Grande Déesse source du pouvoir des femmes*, Montréal, Éditions de L'Étincelle, 1979, 350 p.

VALLET, Odon, *Déesses ou servantes de Dieu ?*, Femmes et Religions, Paris, Gallimard, 1994, 160 p.

C) Sites internet

VAN HEESWIJCK, David, « Féerie et Fantasy », <http://www.lefantastique.net>

« La fantasy », <http://www.arcanesfantasy.fr.st>

« Lecture au féminin », <http://polarfeminin.com/lectures/index.htm>

« Le fantastique », <http://www.wikipedia.org/>

« Présentation de la fantasy », <http://www.elbakin.net/fantasy/présentation/htm>

<http://www.planetefutur.free.fr/index/htm>

D) Autres

APULÉE, *L'Âne d'or ou les métamorphoses*, Paris, éditions Gallimard, 2003, 308 p.

BRADLEY, Marion Zimmer, *Le secret D'Avalon*, Paris, éditent de Fallois, 1997, 477 p.

BRADLEY, Marion Zimmer, *La colline du dernier adieu*, Paris, Éditions Pygmalion, 1994, 410 p.

BRADLEY, Marion Zimmer, *La prêtresse d'Avalon*, Monaco, éditions du Rocher, 2001 414 p.

CHEVALIER, Jean et Alain GHEERBRANT, *Le dictionnaire des symboles*, Paris, Éditions Robert Laffont et Jupiter, 1997, 1060 p.

CORTTEREL, Arthur, *Encyclopédie de la mythologie*, Paris, Édition Celiv, 1996, 256 p.

FRASER, James George, *Le rameau d'or*, tome 1, Paris, Éditions Laffont, 1981, 1004 p.

GABUT, Jean-Jacques, *La magie traditionnelle*, Saint-Jean-de-Braye (France), Éditions Dangles, 1999, 238 p.

LEVIS, Eliphas, *Dogme et rituel de la haute magie*, tome 1, Paris, Éditions Charconac, 1930, 372 p.

MAUBOURGUET, Patrice (dir. ed.), *Le Petit Larousse illustré*, Paris, Éditions 1992, 1720 p.

NORMA, Pierre, *Dictionnaire historique des Celtes*, Paris, Éditions Maxi-Livres, 2003, 200 p.

REY, DEBOVE, Josette et Alay REY, *Le Petit Robert*, Paris, Éditions 2000, 2841 p.

D) Vidéographies

BOORMAN, John, *Excalibur*, DVD, Warner Home Vidéo and Orion Pictures Compagny, Burbank (USA), version française, 1991.

EDEL, Uli, *Les brumes d'Avalon*, DVD, Warner Home Vidéo, Warner Bros., France, 2001.

E) Sites internet

<http://mzbworks.home.att.net/>

