



**HAL**  
open science

# Le Sorceleur, La Geste du Sixième Royaume et Les Guerriers de l'hiver : la prophétie dans la Fantasy

Maxime Eyme

► **To cite this version:**

Maxime Eyme. Le Sorceleur, La Geste du Sixième Royaume et Les Guerriers de l'hiver : la prophétie dans la Fantasy. Littératures. 2021. dumas-03432601

**HAL Id: dumas-03432601**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03432601>**

Submitted on 17 Nov 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



*Le Sorceleur, La Geste du Sixième Royaume et Les Guerriers de l'hiver : La prophétie dans la Fantasy.*

Maxime EYME

Sous la direction de Corinne Denoyelle

UFR LLASIC

Département « Arts, Lettres, Civilisation »

Parcours Littérature : critique et création

Mémoire de Master 2

Année universitaire : 2020-2021

Soutenu le 20 septembre 2021 en présence de Corinne Denoyelle,

Anna Saignes et Marielle Devlaeminck



*Le Sorceleur, La Geste du Sixième Royaume et Les Guerriers de l'hiver : La prophétie dans la Fantasy.*

Maxime EYME

Sous la direction de Corinne Denoyelle

UFR LLASIC

Département « Arts, Lettres, Civilisation »

Parcours Littérature : critique et création

Mémoire de Master 2

Année universitaire : 2020-2021

Soutenu le 20 septembre 2021 en présence de Corinne Denoyelle,  
Anna Saignes et Marielle Devlaeminck

## **DÉCLARATION ANTI-PLAGIAT**

- 1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.**
- 2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.**
- 3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.**
- 4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).**
- 5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.**

**PRENOM : Maxime**

**NOM : Eyme**

**DATE : 20 septembre 2021**

# Sommaire

## Introduction

### 1. Le fonctionnement de la prophétie au sein du récit.

1.1. La Puissance Supérieure.

1.1.1. Un statut transcendantal.

1.1.2. Les restrictions appliquées aux Puissances Supérieures.

1.1.3. Une moralité à remettre en perspective.

1.1.4. Les intérêts de la Puissance Supérieure.

1.2. Le personnage du Prophète.

1.2.1. Le lien entre prophète et Puissance Supérieure.

1.2.2. Les différentes formes de prophéties et de manifestation des Dons de prophètes.

1.2.3. Les contreparties de l'usage du don et le rituel véridique.

1.2.4. Le cas particulier de *La Geste du Sixième Royaume*.

1.2.5. L'usage des prophéties et la figure du prophète.

1.2.6. La figure du personnage-guide.

1.3. L'élus.

1.3.1. Polysémie du terme.

1.3.2. Le cas du collier.

1.3.3. Le rôle de l'élus.

1.3.4. L'affrontement entre élu(s) et Puissance Supérieure.

1.3.5. Le cas particulier Cirilla.

1.4. Les conséquences secondaires.

1.4.1. Un monde impacté.

1.4.2. Le changement de paradigme.

1.4.3. Des choix individuels pour des conséquences globales.

1.5. La notion de libre-arbitre.

1.5.1. Destin, libre-arbitre et prophétie.

1.5.2. Des règles pour régenter le libre-arbitre.

1.5.3. Un libre-arbitre restreint mais existant.

### 2. La prophétie au service de la narration.

2.1. Analyse linguistique de prophéties.

2.1.1. Typologie de la prophétie.

- 2.1.2. La prophétie d'Ithlinne : entre symbolisme et espoir.
- 2.1.3. Une relecture avantageuse.
- 2.2. La prophétie et la temporalité.
- 2.3. La prophétie comme outil de la tension narrative.
  - 2.3.1. La forme cryptique pour laisser place à l'interprétation.
  - 2.3.2. La rétention d'informations au service de la liberté d'interprétation.
- 2.4. Le fonctionnement de la prophétie avec la tension narrative.
  - 2.4.1. Cirilla et le paradoxe temporel.
  - 2.4.2. La résolution de la tension narrative dans les autres œuvres.

**Conclusion.**

**Bibliographie.**

**Annexes.**

## Introduction

Robert Silverberg, dans son anthologie *Légendes* parue en 2005, faisait partie de ces auteurs défendant l'idée que la Fantasy est un genre intemporel. Selon lui, ses racines remontent à l'Antiquité et feraient de *L'Odyssée* une des premières œuvres du genre. Les mythologies ou toute écriture de l'imaginaire depuis les origines de la littérature pourraient donc relever de ce genre aux déclinaisons si poreuses. Comme Anne Besson le démontre dans son ouvrage *La Fantasy*<sup>1</sup>, les auteurs se plaisent à emprunter aux mythologies du monde entier pour bâtir leurs propres univers. Le terroir mythologique est riche de références que l'on peut retrouver dans diverses sagas, et parmi elles se retrouve celle des voyants. Par voyants, nous entendons ces personnes que l'on disait capables de lire l'avenir ou de parler aux dieux pour connaître leurs intentions. Nous pourrions par exemple citer la célèbre Pythie du monde grec, ou les völvas, ces prêtresses nordiques capables de magie, assimilées à des sorcières, des chamanes ou des prophétesses. La capacité à entrevoir le futur a toujours donné un grand pouvoir à ceux qui prétendaient la posséder, quel que soit le moyen employé à cette fin et cette croyance n'a pas changé avec le temps.

Si la fantasy s'abreuve à la source des mythologies, elle emprunte également aux religions monothéistes. Celles-ci ont repris ce principe avec la figure du prophète. Etymologiquement, le terme de « prophète »<sup>2</sup> signifie « interprète de la parole divine », ce qui rend cette situation plutôt intéressante puisqu'elle implique alors un dieu, un message à transmettre, un médiateur (le prophète, comme Isaïe ou Elie). Ces derniers sont des prophètes au sens où ils transmettent aux hommes la parole de Dieu. Cette vertu communicante est notamment reprise dans le credo du Symbole de Nicée avec la phrase « il a parlé par les prophètes ». Dans la Bible, leurs propos ont essentiellement concerné la venue d'un sauveur, le Christ, ce qui a provoqué dans notre imaginaire occidental une assimilation entre prophétie d'un élu sauveur. D'autres mythologies proposent aussi des prophéties de fin du monde, comme l'*Edda* de Snorri Sturlusson qui aborde également cette dernière à travers le *Ragnarök*. Toutefois la mythologie nordique ne possède pas d'élus chargé de sauver les âmes de ceux qui en sont dignes.

Au fil du temps, notre société occidentale a donc lié le terme de prophète avec cette dimension messianique, ce qui implique alors également un élu et une attente

---

<sup>1</sup> Besson, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 73.

<sup>2</sup> En latin chrétien, emprunté au grec ancien



eschatologique. Comme le montre Anne Besson dans son *Dictionnaire de la Fantasy*<sup>3</sup>, la prophétie est un topos prolifique intimement lié à celui d' élu. On en retrouve en effet une dans presque chaque grand cycle, *Le Monde de Narnia* (1950-1956) de C. S. Lewis et sa prophétie prévoyant l'arrivée d'humains qui sauveraient le monde fantastique, *Le Seigneur des Anneaux* (1954-1955) de J. R. R. Tolkien avec la prophétie de Galadriel, *Le Trône de fer* (depuis 1996) de Georges R. R. Martin pour la réincarnation d'Azor Ahai, un héros mythique censé revenir parmi les vivants pour chasser les ténèbres, *Harry Potter* (1997-2007) de J. K. Rowling et la prophétie de Sybille Trelawney annonçant la naissance de l' élu censé vaincre le Seigneur des Ténèbres, ou encore *Le Pacte des Marchombres* de Pierre Bottero et son troisième tome intitulé directement *Ellana la prophétie* (2008).

Pour décrire ce large intérêt que suscite le topos, nous pourrions évoquer l'idée qu'inclure dans une œuvre un prophète et une fin du monde permet de recréer une genèse dans une moindre mesure, comme l'a fait C. S. Lewis avec son cycle des *Chroniques de Narnia*<sup>4</sup>. Cependant il serait réducteur de penser que la présence d'une prophétie se limite à simplement « reproduire » le récit biblique. Un tel topos permet d'introduire de nombreuses autres thématiques, parmi lesquelles le destin ou le libre-arbitre, comme le relève Anne Besson dans son *Dictionnaire de la Fantasy*<sup>5</sup>. Toutefois, bien que son analyse permette de définir correctement ce qu'est une prophétie dans la fantasy et malgré la longueur de la description, Anne Besson n'a pu que survoler le sujet tant il est épais. Elle n'a par exemple pas abordé la manière dont peut être instrumentalisée une prophétie, ni ses racines antiques, se cantonnant uniquement à la Bible et aux mythes. Une analyse plus poussée, plus complète et plus exhaustive est nécessaire afin d'en exploiter toute la substance. La prophétie est par essence un aperçu du futur et cela, dans un schéma narratif, apporte de nouvelles perspectives métatextuelles et narratives. En partant de ce postulat il peut donc être intéressant de chercher à comprendre comment ce topos fonctionne au sein du récit, quelles questions il soulève et quels apports il ajoute au récit de l'auteur qui décide de l'employer. Le présent mémoire aura donc pour objectif de traiter ces problématiques afin de mieux comprendre le potentiel narratif que représente la prophétie dans un genre tel que la fantasy. Pour ce faire, nous nous baserons sur un

---

<sup>3</sup> Besson, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Editions Vendémiaire, 2018, p. 332.

<sup>4</sup> Anne Besson évoque justement cette appropriation dans son ouvrage *La Fantasy* (*op. cit.* p. 107) selon ces termes : « Dans sa trilogie de science-fiction [...], les aventures traversées par Ramsom lui font découvrir la « vérité » des « mythes » chrétiens, et c'est aussi ce qui se produit pour les enfants à Narnia où les grands événements de l'histoire chrétienne sont revécus. Comme dans le cas de Tolkien cependant, il faut moins parler d'allégorie que de récréation, car Lewis souhaite que l'interprétation demeure libre et les personnages vivants. »

<sup>5</sup> Anne Besson, *Dictionnaire de la Fantasy*, *op. cit.* p. 333.

corpus moderne composé de trois œuvres d’auteurs européens, chacun apportant un intérêt unique à notre sujet. La première sera *Les Guerriers de l’hiver*, de David Gemmell, paru chez Del Rey Books en 1997, traduit de l’anglais par Karim Chergui et publié en France en 2006. Anharat, une Puissance Supérieure<sup>6</sup> autrefois bannie du plan terrestre s’incarne à nouveau et tente, à l’aide d’un rituel, de ramener sa race parmi les humains pour prendre leur revanche sur ces derniers. Pour cela, il doit sacrifier trois rois, mais le dernier, un enfant sur le point de naître, est protégé par Nogusta et ses camarades, des soldats à la retraite. L’un des points forts de cette œuvre est l’écart de puissance entre protagonistes et antagonistes et la manière dont elle met en scène les différents actants d’une prophétie. Nous pourrions également y étudier comment les visions prophétiques sont mises en scène grâce au personnage d’Ulmenetha — une prêtresse ayant eu une vision symbolique du rituel que doit exécuter Anharat<sup>7</sup> —, le concept de libre-arbitre ainsi que celui de prophéties autoréalisatrices.

Le second ouvrage est *La Geste du Sixième Royaume* d’Adrien Tomas, publié aux éditions Mnémos en 2013. Il dépeint le conflit entre deux aspects du monde, la Nature sauvage et le Progrès, chacun possédant une forme physique. Leurs pouvoirs pouvant détruire le monde s’ils s’affrontent directement, ils décident de se mener une guerre selon des Règles précises qui régissent leur conflit. Chacun choisit cinq Hérauts à qui ils confient des pouvoirs précis et qui sont chargés de mener chacun un peuple. Le camp qui n’a plus de Héraut est déclaré perdant et le monde se retrouve irrémédiablement impacté par cette résolution. L’intérêt de cette œuvre réside dans l’instrumentalisation du prophète et de ses prophéties au profit du conflit, des Règles qui limitent les agissements des Puissances Supérieures et du concept d’« élu ».

La dernière œuvre choisie est une saga, *Le Sorceleur* d’Andrzej Sapkowski, dont les tomes ont été publiés entre 1993 et 1999, puis traduit du polonais pour être diffusés chez Bragelonne. L’intrigue tourne autour d’une prophétie, celle d’Ithlinne, et son élue, la jeune princesse Cirilla, dont nous verrons plus tard qu’elle cumule à elle seule trois des actants de la prophétie. La jeune fille entretient un lien particulier avec le Destin et possède des pouvoirs incommensurables, que convoitent tous les antagonistes. Nous avons choisi cette saga pour l’impact qu’a la prophétie sur l’intrigue et pour sa protagoniste principale inhabituelle.

---

<sup>6</sup> Nous développerons ce terme dans la première sous-partie de notre première partie.

<sup>7</sup> La vision se trouve en Annexes, il s’agit de l’annexe n°1, à laquelle nous nous référerons à chaque mention de la vision d’Ulmenetha.

Avant d'énoncer la problématique de notre recherche, il convient de définir clairement ce qu'est une prophétie. Nous la définirions comme un message pouvant prendre une forme orale ou écrite, qui doit être transmis par un prophète à un élu ou à des sujets. Ce message peut provenir d'une Puissance Supérieure directement, ou avoir été obtenu à l'aide d'une vision par un prophète. Ce message possède en général un caractère alarmiste ou annonce au contraire une lueur d'espoir dans un moment sombre. Dans les deux cas, son apparition entraînera à coup sûr des conséquences sur le monde dans lequel il est prononcé. La prophétie est un aperçu du futur, dont la véracité n'est pas toujours avérée et qui, de ce fait, possède une valeur narrative qu'il nous reste encore à clarifier. Selon notre définition, une prophétie est donc une relation à trois entités : le prophète qui transmet un message d'une puissance supérieure à un élu ou au sujet d'un élu. Nous décrirons les relations entre ces trois actants et les spécificités de chacun dans le cadre d'un récit.

Pour cela, notre première démarche sera de définir les actants principaux de la prophétie et de les étudier un par un afin de comprendre leur fonctionnement. Nous débuterons avec les Puissances Supérieures en abordant leur statut transcendantal, les limites appliquées à leur puissance, leur moralité et leurs intérêts personnels. Les Puissances Supérieures occupent toujours une place de premier plan dans les œuvres, et leurs actions ont un impact majeur sur les personnages et le monde qui les entoure, c'est pour cela qu'il est intéressant de théoriser leur existence.

Nous continuerons ensuite avec le personnage du prophète, son lien avec les divinités, la manière dont son pouvoir est représenté au sein des œuvres, comment il peut être imité par des personnages tiers voulant se l'approprier et finalement la figure du prophète.

Viendra ensuite le tour de l'élu, véritable topos lui aussi de la fantasy, qui mériterait sa propre étude dédiée, mais dont nous tâcherons de tirer toutes les subtilités en lien avec la prophétie. Pour ce faire nous commencerons par définir le terme en évoquant sa polysémie avant d'évoquer son rôle et l'affrontement entre élu et Puissance Supérieure. Nous reviendrons également sur le cas particulier que représente la protagoniste Cirilla de la saga du *Sorceleur* pour clore cette sous-partie.

La dernière théorie que nous développerons sera nommée « conséquences secondaires » et comprendra tout ce qui se passe autour des élus, prophètes et Puissances Supérieures dans une œuvre. Sans être aussi évident à cerner ou connu que les trois actants mentionnés précédemment, son étude n'en est pas moins importante puisqu'elle fait partie du schéma global de fonctionnement de la prophétie au sein d'une œuvre. Nous nous pencherons donc d'abord sur la manière dont le monde est impacté par l'existence d'une prophétie dans celle-ci, avant d'explorer le changement de paradigme que crée ladite prophétie pour

finalement terminer par les choix que font les élus, et les conséquences qu'ont ceux-ci sur ce qui les entoure.

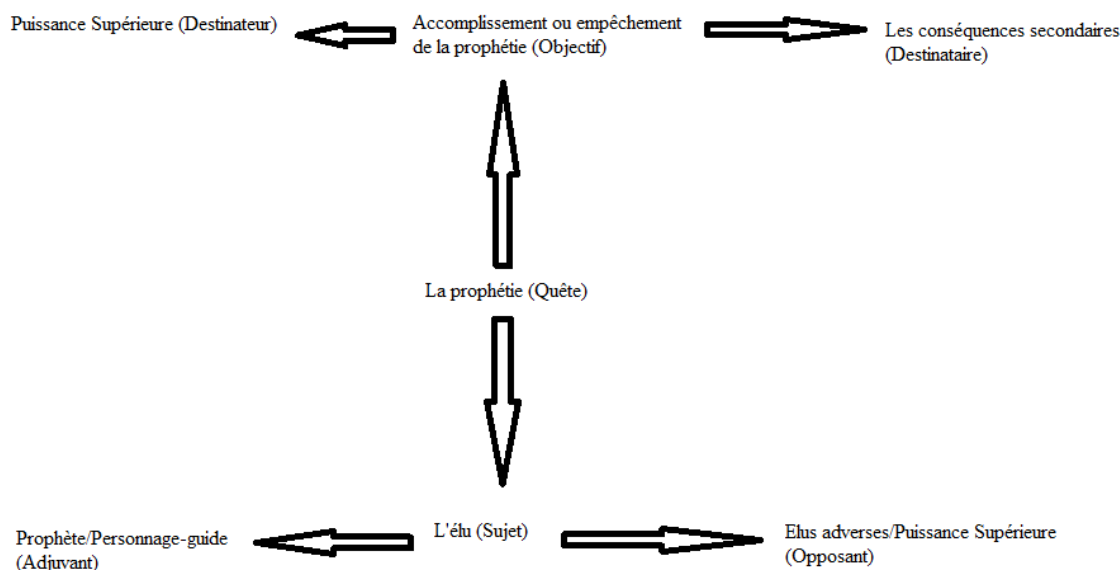
Pour clore cette sous-partie nous parlerons de la notion de libre-arbitre, intimement liée à celle de destin, de prophétie et de futur. Nous commencerons par définir les termes employés en débutant par la notion de libre-arbitre. Nous enchaînerons ensuite avec le lien entre destin, prophétie et libre-arbitre avant d'évoquer les règles qui régissent celui-ci. Nous concluons cette sous-partie en décrivant comment le libre-arbitre se retrouve restreint mais parvient malgré tout à exister en donnant de la nuance au statut d' élu que crée la prophétie.

Notre seconde partie sera plus courte mais portera sur un aspect plus narratif de la prophétie. Chaque actant cité pourrait être l'objet d'un mémoire à part entière et ne pouvait être traité avec superficialité sans nuire au potentiel que représente la prophétie comme topos. Nous expliquerons comment, en provoquant une rétention volontaire d'information, un auteur peut instaurer un rythme dans sa narration et créer une attente chez le lecteur en lui permettant d'interpréter à sa guise les parcelles d'intrigue qu'il lui dévoile au travers de cet aperçu du futur que peut être une prophétie. Comme nous l'avons évoqué plus haut, la prophétie est un aperçu du futur, elle donne à voir au lecteur un moment du récit qu'il n'a pas encore atteint, et dont le contexte lui échappe bien souvent. Cela le pousse alors à établir des théories pour tenter de savoir comment, à partir des informations dont il dispose à ce moment-là, l'intrigue va aboutir à ce futur qu'il a entrevu. Bien souvent, les prophéties sont cryptiques, elles reposent sur un symbolisme qui complexifie volontairement cet aperçu du futur et permet de créer un suspens en poussant le lecteur à remettre en question chaque détail qu'il peut observer.

Cette seconde partie débutera donc d'abord par une analyse linguistique de la prophétie, en étudiant celle de la saga du *Sorceleur* à travers la symbolique qu'elle déploie. Nous en viendrons ensuite à parler de la temporalité que peut créer la prophétie dans un récit en nous basant sur les théories de Raphaël Baroni. C'est finalement avec les travaux de celui-ci sur la tension narrative que nous terminerons cette seconde partie en abordant la manière dont le message cryptique peut être un vecteur de suspens.

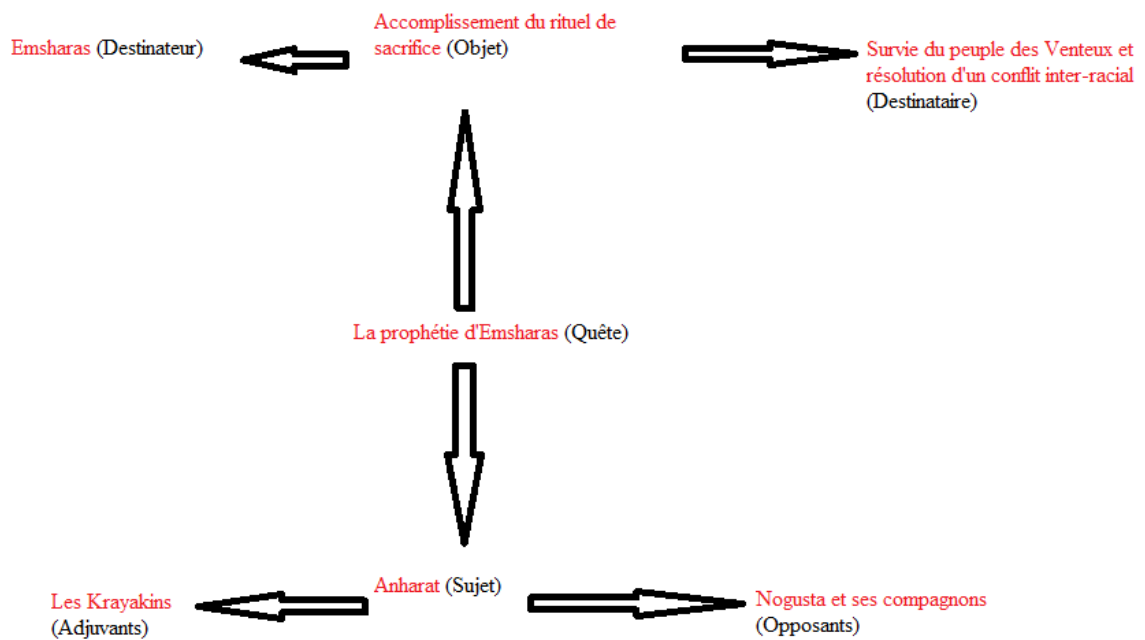
## 1. Le fonctionnement de la prophétie au sein du récit.

La prophétie repose sur un schéma actanciel que l'on pourrait diviser en quatre catégories. La Puissance Supérieure, qui l'émet ou donne le don qui permet de la recevoir, le Prophète qui la reçoit et la transmet, l'Élu qui en est la cible et se trouve au bout de la chaîne de transmission puis finalement les conséquences secondaires qui entourent cette prophétie. Ce schéma actanciel, inspiré de celui de Greimas, prendrait cette forme :



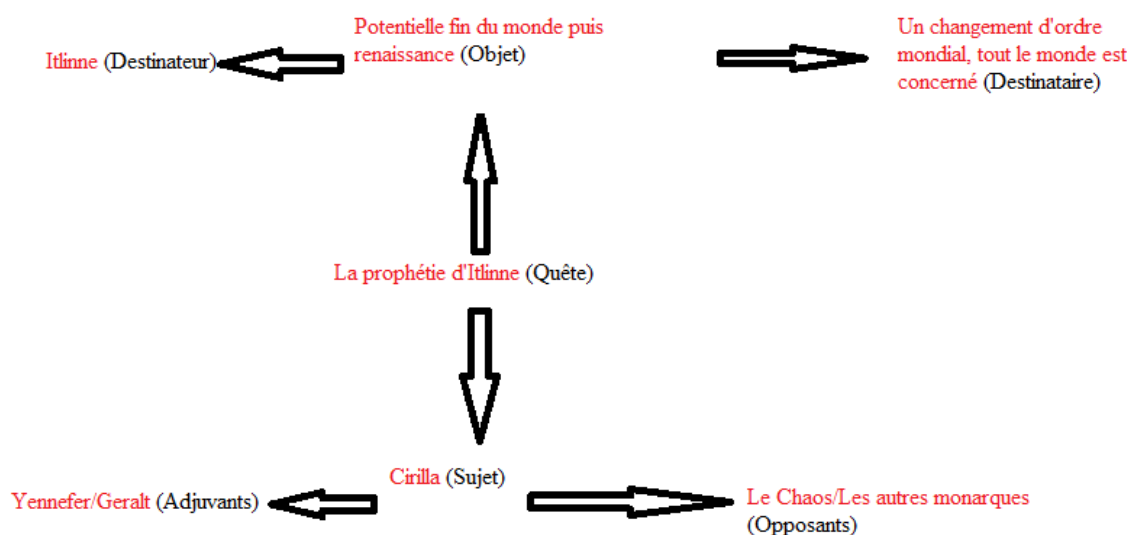
L'Élu (le Sujet) doit interagir selon une prophétie (la Quête) pour la réaliser ou l'empêcher de se réaliser (Objectif). Pour cela il est aidé par d'autres personnages, dont le Prophète qui peut transmettre la prophétie et la lui expliquer (Adjuvant). Il peut s'opposer à un Élu adverse ou une Puissance Supérieure quand il tente de l'empêcher (Opposant). La réalisation de cette prophétie concerne très souvent une Puissance Supérieure, qui peut même en être directement à l'origine (Destinateur), et l'existence de la prophétie influence le monde, entraînant des conséquences secondaires (Destinataire).

Cependant ce schéma peut être sujet à modification selon l'œuvre sélectionnée. Les actants restent les mêmes, mais leur place peut être changée ou intervertie selon l'importance accordée à la prophétie. Prenons le cas des *Guerriers de l'hiver* de David Gemmell par exemple :



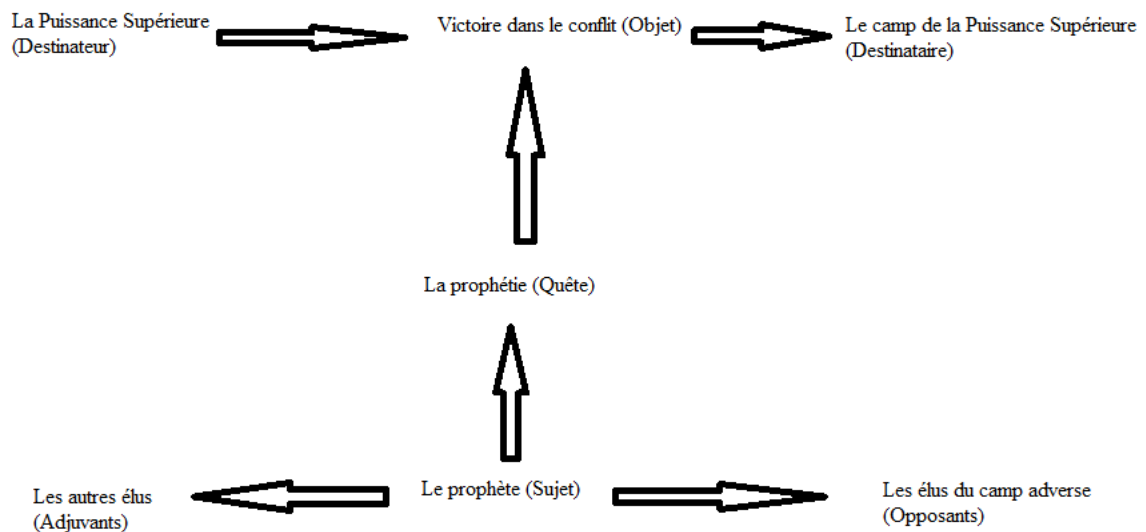
En rouge sont indiqués les éléments du livre qui font office d'actants. Ici la prophétie concerne l'antagoniste, Anharat, et l'intrigue tourne autour de Nogusta et ses alliés qui tentent de l'empêcher de parvenir à ses fins. Pour contextualiser, Emsharas (le Destinateur), une Puissance Supérieure et frère d'Anharat, autre Puissance Supérieure, a créé une prophétie (Quête). Cette prophétie annonce l'accomplissement d'un rituel (Objet) que doit accomplir Anharat (Sujet) pour faire revenir sa race, les Venteux, sur Terre (Destinataire). Sa quête est perturbée par les héros, Nogusta et ses alliés (Opposants) et il fait appel à d'autres Venteux, les Krayakins (Adjuvants) pour l'aider à vaincre les héros. Bien que l'intrigue place Nogusta et ses amis en tant que protagonistes, le schéma de la prophétie tourne autour d'Anharat, l'antagoniste principal, car il est son élu. Comparé au schéma-type de la prophétie que nous avons expliqué juste au-dessus de celui-ci, c'est le rôle d'Adjuvant qui a changé. Le prophète fait partie des alliés de Nogusta, de même que le personnage-guide, et représente donc les Opposants. De même Anharat qui est une Puissance Supérieure s'oppose aux héros et qui au niveau de l'intrigue est un Opposant devient dans le schéma de la prophétie l'Elu. La prophétie ne concerne donc pas uniquement le camp des protagonistes, elle peut aussi concerner les antagonistes et il peut aussi parfois y avoir plusieurs prophéties dans une même œuvre. Chacune aura alors son propre schéma dont les rôles seront tenus par différents actants.

Pour la saga du *Sorceleur*, la configuration est encore différente et le schéma actanciel prend cette forme :

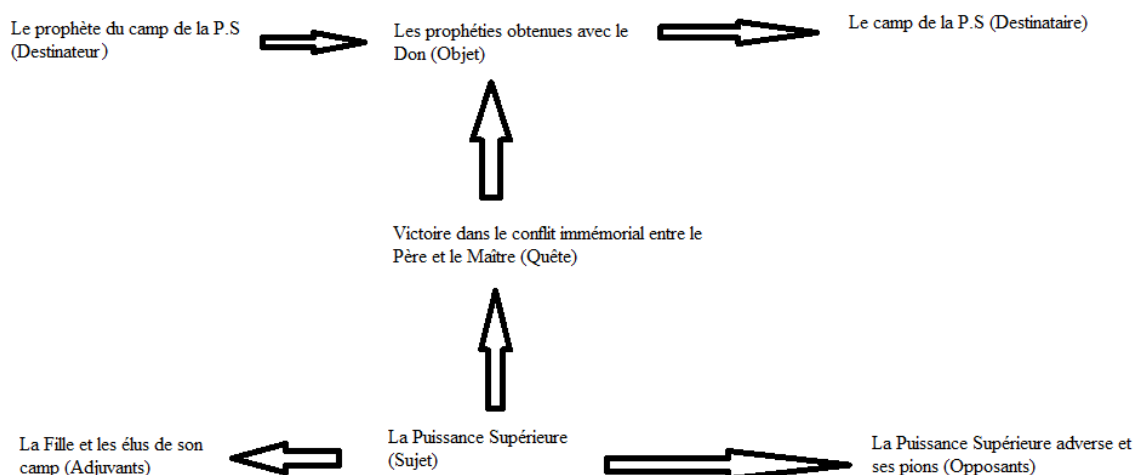


Dans cette saga, Imlinn (Destinateur) est une prophétesse qui annonce la fin du monde et sa renaissance (Objet) dans une prophétie au sens cryptique (Quête). Cirilla (Sujet) est l'élue de cette prophétie, et Yennefer et Geralt (Adjuvants) sont ses proches qui la protègent et la guident pour qu'elle ne tombe pas dans les griffes du Chaos ou des autres monarques (Opposants). Cette prophétie est globale, elle annonce la fin d'une ère et concerne tout le monde (Destinataire). Ce changement d'ère fait partie de ce que nous appelons conséquences secondaires. Ici encore les rôles des actants sont modifiés par rapport à notre autre ouvrage de référence : le Destinateur n'est plus une Puissance Supérieure, mais une Prophétesse, il y a une délégation de la capacité à formuler une prophétie, ce pouvoir est transmis chez la Prophétesse. Les Opposants sont cette fois-ci des antagonistes et le Chaos est une Puissance Supérieure. Toutefois les conséquences secondaires continuent d'occuper la place de Destinataire et nous expliquerons plus en détails pourquoi dans la sous-partie qui leur est directement attribuée.

Notre dernier ouvrage de référence est le plus intéressant puisqu'il nécessite d'être présenté selon deux schémas actanciels : un sur la prophétie, et un sur l'œuvre. Voici celui sur la prophétie :



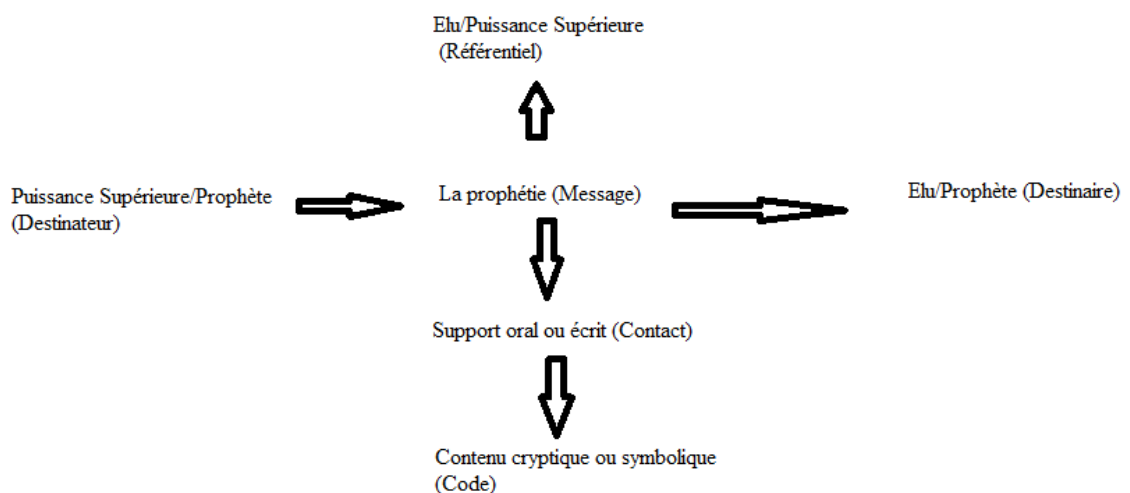
Nous avons fait le choix de ne pas mettre de couleur ni de noms en particulier parce que *La Geste du Sixième Royaume* a la particularité d'offrir le thème de la prophétie selon une parfaite symétrie. La prophétie y est instrumentalisée, elle sert de moyen dans un conflit qui se déroule selon des règles précises et équitables. Deux camps s'affrontent, chacun possède un prophète (Sujet) qui tient son pouvoir de la Puissance Supérieure qu'il sert (Destinateur) et s'en sert pour lui faire remporter la victoire (Objet) en aidant ses alliés (Adjuvants) à vaincre le camp adverse (Opposants). Ce pouvoir prophétique (Quête) sert donc son propre camp (Destinataire). Le prophète est ici Sujet, la Puissance Supérieure redevient Destinateur mais les conséquences secondaires, elles, sont devenues l'Objet puisque la résolution du conflit modifiera de manière définitive le monde. Le schéma actanciel marche pour les deux camps, de la même manière, et s'explique d'une manière très simple : dans cette œuvre la prophétie n'est pas une fin, mais un moyen. Elle est instrumentalisée par les Puissances Supérieures pour remporter un conflit. Etudions maintenant le schéma actanciel de l'œuvre elle-même :





Ce schéma nous permet de prendre du recul sur l'œuvre en nous centrant non pas sur la prophétie elle-même, mais sur le but qu'elle sert. Le but en question est la victoire d'un des deux camps (Quête). Ces camps, représentés par la Puissance Supérieure (Sujet) emploient des élus que gère une Fille qu'ils désignent<sup>8</sup> (Adjuvants) pour affronter les élus de l'autre camp (Opposants). Dans ce conflit, le prophète (Destinateur) est l'un des élus et se sert des prophéties qu'il obtient avec son don (Objet) pour remporter la victoire au profit de son propre camp (Destinataire). Il y a donc une totale instrumentalisation de la prophétie, celle-ci n'est plus une fin comme c'était le cas pour le *Sorceleur* par exemple, et la place de la Quête est occupée par les intérêts des Puissances Supérieures. Les actants ont à nouveau changé selon la manière dont on appréhende l'utilisation et le but de la prophétie : la Puissance Supérieure et le Prophète ont échangé de place de la même manière que nous avons changé de point de vue, de même que l'Objet et la Quête. Les Adjuvants et les Opposants sont toutefois restés à la même place puisqu'ils servent leur Puissance Supérieure et par extension son camp.

Maintenant que nous avons vu la place de la prophétie et les actants, nous allons étudier la manière dont elle est transmise à travers un schéma de communication, basé sur le célèbre schéma de Jakobson. La version du schéma pour la prophétie ressemblerait à peu près à ça :

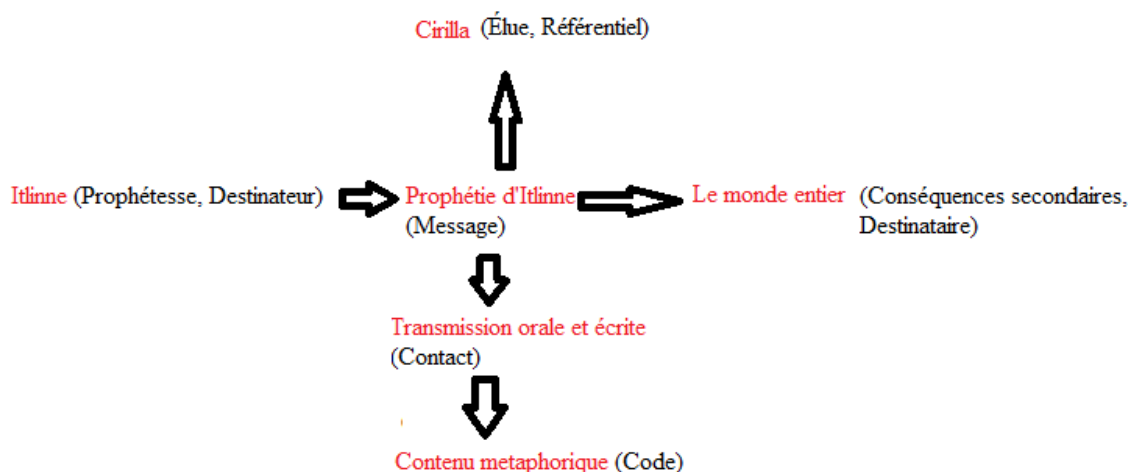


Grâce à ce schéma, on peut voir qu'à l'instar de l'actancier, les actants peuvent posséder différents rôles. La prophétie peut être émise par un Prophète (Destinateur) comme c'est

<sup>8</sup> « ils » renvoyant ici aux camps, et donc aux Puissances Supérieures.

le cas pour la saga du *Sorceleur* avec Itlinne, mais également par une Puissance Supérieure (Destinateur) comme dans *Les Guerriers de l'hiver*. De même que le Destinataire peut être l'Élu ou le Prophète, selon la manière dont est transmise la prophétie : Si le Prophète est le Destinateur, alors il peut la transmettre directement à l'Élu. Cependant, si le Destinateur est une Puissance Supérieure, il peut la transmettre au Prophète, pour que celui-ci la transmette à l'Élu. De plus, en tant qu'émetteur de la prophétie, la Puissance Supérieure peut l'avoir créée lui-même, comme c'est le cas d'Emsharas dans *Les Guerriers de l'hiver*, tandis que dans le cas d'un prophète, il la « reçoit ». Il y a donc une différence de perception de la prophétie selon le rôle que le personnage occupe. On pourrait également ajouter à ce schéma une étape supplémentaire, celle de l'interprète, qui peut être un Prophète ou un personnage-guide<sup>9</sup>, et qui aura pour rôle d'interpréter le contenu de la prophétie (Code) pour le rendre accessible au Destinataire, comme c'est le cas avec le prêtre que va voir Ulmenetha dans *Les Guerriers de l'hiver*.

A l'instar du schéma actanciel, ce schéma de communication, s'il garde les mêmes éléments, va voir ses actants changer de position selon l'œuvre et la prophétie. Prenons le *Sorceleur* par exemple, et la prophétie d'Itlinne :

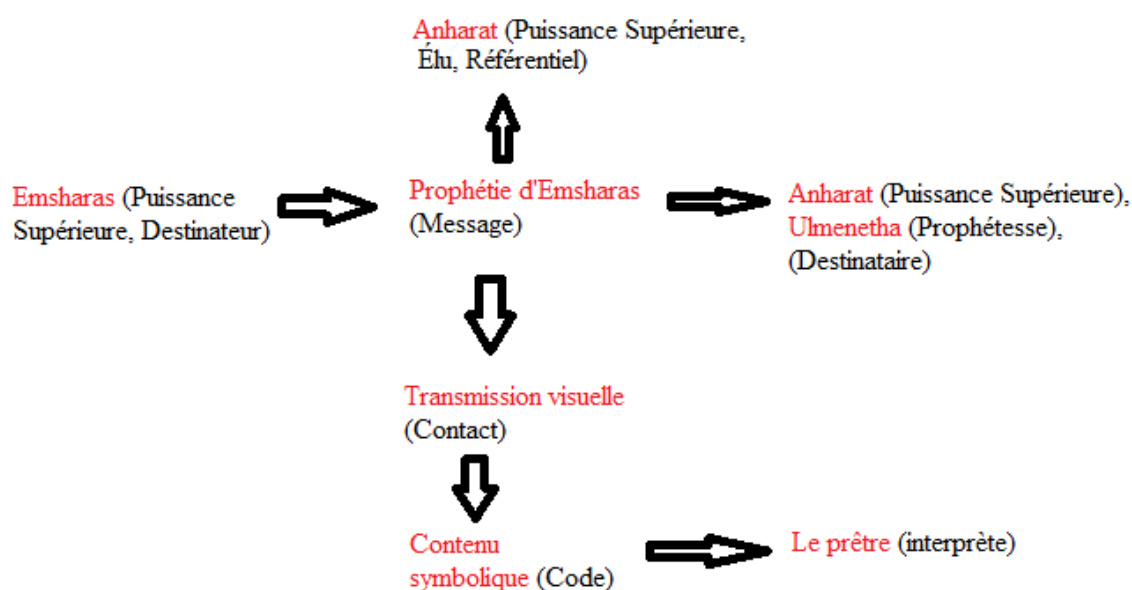


Itlinne la Prophétesse (Destinateur) énonce une prophétie (Message) concernant Cirilla (Référentiel), dont le destin va influencer le monde entier puisqu'il est lié à la fin du monde et à sa renaissance. Ce message est à destination de tous (Destinataire) et a été consigné par écrit et également transmis oralement (Contact). Ce message est également métaphorique et ne possède pas d'interprétation précise (Code), il peut donc être

<sup>9</sup> Nous reviendrons sur cette notion de « personnage-guide » dans la sous-partie dédiée au prophète.

interprété différemment selon qui le reçoit et ce que l'on décide d'en faire. Ici la Puissance Supérieure n'a aucun rôle tandis que la Prophétesse est le Destinateur et l'Élu le Référentiel. Les conséquences secondaires peuvent être considérées comme le Destinataire puisque comme nous l'avons expliqué avec le schéma actanciel de cette œuvre, tout le monde est concerné et la prophétie annonce de grands bouleversements. Il y a pour cette œuvre plusieurs interprètes puisque chacun utilise cette prophétie pour servir ses intérêts et décide de n'y voir que ce qu'il désire.

Les choses se précisent un peu plus pour *Les Guerriers de l'hiver* à ce niveau-là :



Pour cette œuvre, nous avons rajouté une étape, à savoir l'interprète, qui aide Ulmenetha (Destinataire) à comprendre le contenu symbolique (Code). On note également qu'Anharat cumule les fonctions ici, puisqu'il est à la fois Destinataire et Référentiel, mais également Élu et Puissance Supérieure, puisque la prophétie le concerne directement, et qu'Emsharas (Destinateur) l'a créée pour lui. On peut voir que cette fois c'est une Puissance Supérieure qui remplace le Prophète, et cela s'explique par le double niveau d'interprétation nécessaire à la compréhension de ce schéma. Au départ, la prophétie d'Emsharas (Message) était à destination d'Anharat (Destinataire), il n'est pas fait mention dans le livre de la manière dont il l'a reçue. Toutefois, comme cette prophétie concernait également les humains, c'est Ulmenetha (Prophétesse) qui, en effectuant un rituel, a eu une vision (Contact) du déroulement de cette prophétie (Message), s'introduisant ainsi dans le schéma que voici. Incapable de comprendre ce qu'elle a vu (Code), elle fait appel au prêtre (interprète) pour qu'il lui explique les symboles qu'elle voit dans sa vision. Le schéma de la prophétie des *Guerriers de l'hiver* n'est donc complet

que si l'on superpose la manière dont est transmise la prophétie à Ulmenetha avec la manière dont Anharat perçoit cette prophétie et décide de la réaliser.

Pour *La Geste du Sixième Royaume*, il s'agit du même cas de figure que pour le schéma actanciel. La prophétie étant instrumentalisée, ce schéma fonctionne pour les deux camps et les deux prophètes, chaque actant aura le même rapport à la prophétie, comme on peut le voir :



Le prophète (Destinateur) reçoit par les esprits<sup>10</sup> (Contact) des visions prophétiques (Messages) concernant son camp et le camp opposé (Référentielle). Ces visions sont transmises à son camp (Destinataire) afin de remporter la guerre contre le camp opposé. Ces visions doivent être interprétées par le prophète (Code) pour ensuite être transmises à ses compagnons.

Ces schémas permettent de montrer qu'il existe plusieurs situations selon l'usage qui est fait d'une prophétie. En effet, qu'elle serve de moyen ou représente une fin dans son œuvre, la place des actants en est alors modifiée, ce qui peut créer un nombre infini de possibilités. Si la Puissance Supérieure est toujours à l'origine de la création d'une prophétie, qu'elle l'a faite elle-même ou qu'elle ait donné le don d'en recevoir une à un personnage de prophète, la manière dont elle est transmise varie. L'Élu demeure toujours

<sup>10</sup> Dans cette œuvre, la réception de la prophétie diffère du schéma actuel, puisque le prophète est en contact avec des esprits dont la somme des connaissances crée des futurs possibles qui sont alors dévoilés au prophète sous forme de vision. Nous reviendrons sur cet aspect dans la sous-partie dédiée au prophète.

au bout de la chaîne de communication puisque c'est lui qui est au cœur du message, mais le destinataire peut changer.

Maintenant que nous avons pu étudier les schémas actanciels et de communication de la prophétie, nous allons nous intéresser directement aux actants qui les composent. Le but de cette partie sera donc d'analyser et d'étudier chacune de ces catégories afin d'observer le fonctionnement de ce motif littéraire à partir des exemples de nos ouvrages de référence.

## **1.1 La Puissance Supérieure.**

La définition de la prophétie du TLFi évoque une « inspiration divine », ce terme étant très connoté dans notre contexte religieux, nous proposons de parler de « Puissance Supérieure », puisqu'au sein de la littérature fantastique, il n'est pas toujours question de Dieux ou Déesses mais parfois simplement d'entités dont le statut transcende celui de simple homme.

### **1.1.1 Un statut transcendantal.**

Un statut « transcendantal » renvoie à une entité qui surpasse totalement celui du commun des mortels. Cela se traduit généralement par une différence de puissance que l'on pourrait qualifier de « démesurée » dans la mesure où elle ôte toute possibilité à un individu lambda de se dresser sur un pied d'égalité avec cette puissance. Cette idée est parfaitement illustrée dans *Les Guerriers de l'Hiver* :

Un moment, le prêtre resta immobile, les yeux plongés dans les ténèbres.  
— Vous ne pouvez pas tuer le Seigneur Démoniaque, dit-il, car il est immortel. Vous pourriez détruire le corps d'accueil, mais il en trouverait un autre. Et sa force est en train de croître<sup>11</sup>.

Ici, Antikas, l'un des héros, reconnu comme le meilleur épéiste de l'empire, se retrouve acculé dans une ville sous l'emprise du Seigneur Démoniaque, Anharat. Ne sachant pas comment combattre une menace qu'il a du mal à concevoir, il demande son avis à un prêtre, qui lui dévoile la puissance de son adversaire. Antikas représente ici les mortels, dont il est le champion. Le prêtre, lui, par le lien avec le monde mystique que lui confère

---

<sup>11</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'Hiver*, Bragelonne, 1997 ( 2006 pour la traduction française, réalisée par Karim Chergui), p. 237.

sa vocation, a conscience de la puissance d'Anharat, la Puissance Supérieure. Il peut donc directement énoncer le déséquilibre entre les deux camps. La seconde Puissance Supérieure de l'œuvre, Emsharas, est le frère d'Anharat, et c'est ce dernier qui sert de référence pour mesurer sa puissance dans ce dialogue entre les deux personnages :

- Alors mon frère, tu ne me racontes pas où tu étais pendant tous ces siècles ? Tu as goûté la vie à la manière des humains ? Tu as bu de bons vins et couché avec de grandes beautés ?
- Je n'ai rien fait de tout ça, Anharat. Où crois-tu que j'aie trouvé assez d'énergie pour le Grand Sort ?
- Je l'ignore et je m'en moque, mentit Anharat.
- Oh non, tu ne t'en moques pas, mon frère, parce que tu sais qu'on se valait presque, tous les deux <sup>12</sup>.

Le Grand Sort mentionné est le sortilège qui a permis à Emsharas de bannir son frère et son peuple dans une autre dimension, sauvant ainsi l'humanité d'une mort certaine<sup>13</sup>. Par le dernier propos d'Emsharas, on comprend que les deux frères étaient d'une puissance presque équivalente et cela, couplé avec la citation précédente, donne une idée du rapport de force.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, l'écart de puissance entre les mortels et la Puissance Supérieure est énoncé par Lilthyn, la Fille<sup>14</sup> du Père, lors d'une explication du conflit opposant les deux entités, le Père et le Maître, à Llir et Maev, deux des champions du Père. Voici ce qu'elle en dit :

- « Je vais tenter une licence poétique, intervint Maev. Je pense qu'un barde comprendra mieux de cette manière. Imaginez que notre monde est vivant, qu'il est un être pensant, avec sa volonté, son corps... Et bien, pour simplifier le Père est le reflet du monde, et l'Autre son ombre. Aucun n'existe sans le monde, tous deux sont issus de la lumière, et pourtant tous les deux sont très différents l'un de l'autre.
- Je vois, acquiesça Llir, songeur.
- Leur guerre a commencé dès le début de leur existence, reprit la Fille. Mais ils ne peuvent pas s'affronter directement, sinon le monde serait détruit. Alors ils utilisent d'autres armes : nous<sup>15</sup>. »

Dans cette discussion, Llir représente le mortel. La Fille, Lilthyn représente par son lien direct avec sa Puissance Supérieure celle-ci et Maev, une autre championne du Père, sert d'intermédiaire par sa connaissance des deux mondes et permet à Llir de comprendre l'écart de puissance entre les deux partis. Comme il est l'ennemi du Père, le Maître,

---

<sup>12</sup> *Op. ibid.* p.632-633

<sup>13</sup> Nous reviendrons sur ce point précis et ses implications dans la section suivante.

<sup>14</sup> La « Fille » est le titre donné à celle qui chaperonne les cinq Hérauts et fait le lien entre la Puissance Supérieure et ces derniers.

<sup>15</sup> Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, Saint-Laurent d'ingot, Les éditions Mnemos, 2013, p. 289.

lorsqu'il est évoqué dans le domaine du Père, est surnommé « l'Autre » car son nom ne doit pas être prononcé en ces lieux. Ici, on nous explique que cette puissance est telle que son simple emploi mettrait directement le monde en danger. Pour remédier à cela, les deux êtres instrumentalisent des humains pour en faire les pions de leur guerre. L'écart de puissance prendrait ici la forme d'une pyramide : au sommet le Père et l'Autre, qui nomment une Fille, Lilthyn la dryade vieille de plusieurs milliers d'années pour le Père, et Seva une des déesses du panthéon humain que vénère le peuple de Sei, l'un des cinq pays royaume entourant la Forêt pour l'Autre. Ces Filles sont ensuite chargées de gérer les cinq Hérauts investis de pouvoirs que leur ont donnés les deux Puissances Supérieures. Ainsi, bien que la citation puisse les désigner comme impuissants avec des mots comme « ombre » et « reflet », l'écart de puissance est symbolisé par les dons qu'ils confèrent et l'instrumentalisation des Hérauts, seul moyen pour eux de se combattre puisque s'ils s'affrontaient directement « le monde serait détruit. »

Notre dernier ouvrage de référence, la saga du *Sorceleur*, demande une approche légèrement différente pour appréhender correctement ce rapport de force. Le personnage au centre de l'intrigue, la jeune Cirilla, conjugue en elle trois des quatre actants que nous allons voir dans cette partie. Elle est Puissance Supérieure, Prophétesse et Éluë. Nous allons donc d'abord nous intéresser à son statut en tant que Puissance Supérieure, mais pour cela il faut que nous posions un contexte. Dans ce monde, c'est la magie qui donne du pouvoir, comme l'indique l'extrait ci-dessous :

« La terre sur laquelle nous marchons. Le feu qui ne meurt pas en elle. L'eau dont est issue toute vie et sans laquelle la vie est impossible. L'air que nous respirons. Il suffit d'étendre la main pour maîtriser ces éléments, les forcer à se soumettre. La magie est partout. Elle est dans l'air, l'eau, la terre et le feu<sup>16</sup>. »

Ici, Yennefer, la tutrice de Cirilla, lui explique comment elle doit prendre le contrôle sur la magie pour que ce ne soit pas cette dernière qui la contrôle. Cette puissance est accessible à certains élus, mais prend forme différemment selon les individus, comme cette extrait le souligne :

« Et elle est derrière la porte que la Conjonction des sphères a fermée devant nous. De là-bas, de derrière cette porte close, la magie nous tend parfois la main. Elle vient nous chercher. Tu le sais, n'est-ce pas ? Tu as déjà senti la main de la magie sur toi, celle qui provenait de la porte close. Ce

---

<sup>16</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des Elfes*, Paris, Bragelonne, 1994 (2008 pour la traduction française, réalisée par Lydia Waleryszak), p. 430.

contact t'a remplie d'effroi. Il remplit tout le monde d'effroi. Parce qu'en chacun de nous, il y a le Chaos et l'Ordre, le Bien et le Mal<sup>17</sup>. »

Cette extrait suit directement la précédente, le « elle » du début renvoie à la magie. La Conjonction des sphères est le phénomène qui a amené la magie dans le monde et l'a rendue accessible à certains humains. Cette magie n'est pas accessible à tous et seuls quelques individus peuvent tenter de la maîtriser, c'est pour cela qu'il est question d'une porte fermée. Yennefer semble ici désigner cette puissance comme ayant une volonté propre qui choisirait ses élus. Ces derniers seraient alors capables de sentir ce qui est derrière « la porte », contrairement aux autres humains sans don pour qui la porte est close et le restera. Toutefois, le point intéressant ici est les quatre noms évoqués à la fin de la citation. Le Chaos, l'Ordre, le Bien et le Mal, tous antinomiques et divisant l'usage de cette force en deux camps bien distincts. Ces antagonismes sont physiques et moraux. Le Chaos et l'Ordre désignent les effets de l'usage de la magie, pour commettre des crimes et faire mauvais usage de son pouvoir, créant ainsi le « Chaos », ou pour faire régner la justice et limiter les abus de pouvoir en faisant régner l'Ordre. Le Bien et le Mal, eux, sont moraux et font références aux intentions derrière l'usage de la magie pour chaque mage. Chacun de ces noms a une influence sur les individus et décide à quel camp ils appartiennent par l'usage qu'ils font de la magie. Cirilla, par son potentiel, est à la croisée des antagonismes. Par la puissance qu'elle possède — mais ne contrôle pas — elle peut appartenir aux différents camps. C'est ce qu'indique l'extrait suivant :

« La magie te tend la main, Ciri. Elle vient te chercher, toi, la fille étrange, la Surprise, l'enfant de Sang ancien, le sang des elfes. Toi, qui es prise en tenaille entre le Mouvement et le Changement, la Destruction et la Renaissance. Qui es destinée tout en étant la Destinée. La magie te tend la main de derrière la porte close, elle vient te chercher, toi, le petit grain de sable dans l'engrenage de l'Horloge du Destin<sup>18</sup>. »

La magie a donc choisi Cirilla comme élue, et son potentiel fait d'elle une Puissance Supérieure. Toutefois elle peut appartenir au Bien ou au Mal, au Chaos ou à l'Ordre, et ce sont ses choix qui forgeront sa destinée. C'est ce que souligne Yennefer : Ciri est destinée à accomplir de grandes choses, mais elle est la Destinée parce que ses choix auront un impact direct sur le monde. Dans l'univers du *Sorceleur*, elle n'est pas la seule à posséder la magie, mais son potentiel la place directement à part, au-dessus des autres. C'est autour de ce potentiel que s'articule l'intrigue, et c'est ce qui va nous permettre

---

<sup>17</sup> *Op. ibid.* p. 430-431.

<sup>18</sup> *Op. ibid.* p. 431.



d'introduire la seconde Puissance Supérieure de cette œuvre, ainsi que la suite de notre réflexion.

Comme nous l'avons déjà évoqué, Cirilla représente le champ des possibles et son existence impacte l'équilibre des forces. L'univers du Sorceleur a l'avantage de présenter une apparence manichéenne, même si l'auteur s'amusera durant toute son œuvre à montrer que le Mal possède différents visages et se pare souvent des atours du Bien, mais notre point n'est pas là. Parmi les forces qui tentent de contrôler la jeune fille, on peut citer le Chaos lui-même. Force élémentaire sans réelle forme, il s'oppose à l'Ordre et aspire, comme la sémantique le suggère, à la destruction pure et simple. Cirilla, en tant que potentielle Puissance Supérieure, rassemble donc deux enjeux en elle, la destruction du Chaos, ou son accomplissement, comme indiqué ici :

« Le Chaos tend vers toi ses griffes, lui qui ignore toujours si tu seras son instrument ou un obstacle à la réalisation de ses plans. Ce que le Chaos te montre dans tes rêves, c'est justement cette incertitude. Le Chaos te craint, enfant du destin. Et il veut faire en sorte que toi aussi, tu aies peur<sup>19</sup>. »

Toujours dans le dialogue où Yennefer explique à sa pupille les implications de son existence même, ce passage permet de prendre conscience des enjeux qui évoluent autour de Cirilla. Le Chaos est un aspect de la magie, sa puissance n'est donc pas à démontrer puisque, comme l'indiquent les citations, il est dans chacun des magiciens et les incite à — pour faire une célèbre analogie — passer du côté obscur et utiliser leurs pouvoirs pour semer la destruction. Chaque aspect de la magie, le Chaos, l'Ordre, le Bien et le Mal peut être considéré comme une Puissance Supérieure à part entière, cependant seul le Chaos est directement personnifié dans le récit et semble avoir une volonté propre. Toutefois, malgré son statut, il n'est pas libre d'agir comme il l'entend, et c'est là le second point de notre analyse.

### **1.1.2 Les restrictions appliquées aux Puissances Supérieures.**

Une Puissance Supérieure n'est pas omnipotente, ses pouvoirs viennent avec des contreparties, des restrictions qui l'empêchent de faire usage de sa puissance comme bon lui semble, à l'instar du Chaos ici présent :

---

<sup>19</sup> *Op. ibid.* p. 431.

« Le Chaos ne peut pas te révéler qui il est en réalité. Alors il te montre l'avenir, il te dévoile ce qui va se passer. Il veut faire en sorte que tu craignes les jours prochains, que la peur de ce qui surviendra à tes proches et à toi-même te gouverne et s'empare de toi tout entière. C'est pourquoi le Chaos t'envoie ces rêves<sup>20</sup>. »

Dans cet extrait, Yennefer en dévoile un peu plus sur l'ennemi de Ciri, le Chaos, et les restrictions qui s'appliquent à son pouvoir. Cet ennemi n'a pas de forme, il est un aspect du pouvoir qui tente de corrompre la jeune fille pour qu'elle ne s'oppose pas à lui. Son véritable visage, c'est celui d'une Puissance Supérieure qui craint le potentiel de Cirilla, une force primordiale mais immatérielle, qui n'a d'emprise que sur ceux qui le craignent. Cirilla, par le Sang Ancien en elle, pourrait devenir une Puissance Supérieure à même de s'opposer directement au Chaos. Les magiciens qui succombent au Chaos peuvent faire de terribles choses en son nom, mais lui-même n'en est pas réellement capable. C'est ce que souligne la citation précédente, « Parce qu'en chacun de nous, il y a le Chaos et l'Ordre, le Bien et le Mal. » Chaque magicien possède en lui ces aspects de la magie, il peut les contrôler ou se laisser contrôler, il peut servir l'Ordre ou le Chaos. Le seul pouvoir que possède donc fondamentalement ce dernier est de montrer des futurs possibles *si* Cirilla ne lui obéit pas, et qu'elle ne parvient pas à le dominer. Nous reviendrons dans une prochaine section sur l'usage des visions et prophéties par les Puissances Supérieures. Dans le cas de la saga du *Sorceleur*, les restrictions appliquées à celles-ci sont plutôt nébuleuses. On sait par exemple qu'elles n'ont pas d'incarnation matérielle, mais cela est bien plus précis pour nos autres ouvrages de références.

Dans le cas de *La Geste du Sixième Royaume*, les restrictions s'appliquent aux deux Puissances Supérieures, le Père et le Maître. S'ils veulent que leur lutte continue et se solde par la victoire d'un camp, ils doivent se plier à un ensemble de règles, s'affronter en suivant un schéma précis car déchaîner leurs pouvoirs, aussi impressionnants soient-ils, ne conduirait qu'à la fin pure et simple du monde dans lequel ils coexistent. Nous sommes ici dans une situation radicalement opposée à celle du Chaos du *Sorceleur* : les Puissances Supérieures ont des pouvoirs et peuvent agir directement, mais refusent de s'en servir délibérément, comme l'indique la citation suivante, déjà évoquée plus haut :

« Leur guerre a commencé dès le début de leur existence, reprit la Fille. Mais ils ne peuvent pas s'affronter directement, sinon le monde serait détruit. Alors ils utilisent d'autres armes : nous<sup>21</sup>. »

---

<sup>20</sup> *Op. ibid.* p. 431.

<sup>21</sup> Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, *op. cit.* p. 289

Dans cet extrait, Lilthyn et Maev tentent d'expliquer la nature des deux Puissances Supérieures, les enjeux de leur guerre et les règles de celle-ci. Pour résoudre leur conflit, le Père et l'Autre ont donc décidé de se plier à un jeu encadré par des règles strictes censées garantir une équité totale :

« Le Père et l'Autre sont des forces primales opposées, élémentaires, à la fois créatrices et destructrices. Ce sont des avatars de la Nature, des êtres anciens, à peine plus jeunes que notre monde. Ils ont toujours existé, et leur combat dure depuis le commencement des temps. L'Autre veut détruire le Père... Tout comme le Père cherche à vaincre l'Autre. L'Autre a aussi ses champions, et Il combattra contre nous de la même manière que nous Le combattons : en menant des peuples en guerre, en offrant des Dons à Ses Hérauts et en investissant une Fille d'une partie de Sa puissance<sup>22</sup>. »

Cet extrait qui nous communique des informations supplémentaires sur la nature des Puissances Supérieures permet également d'en apprendre plus sur les règles qui régissent leur affrontement. Bien qu'elles ne puissent pas prendre part à la bataille, elles n'en sont pas pour autant impuissantes, et leur pouvoir peut être divisé et attribué à des champions qui représenteront chaque camp. Le Père et le Maître vont ainsi s'affronter à armes égales, comme sur un échiquier, avec des pièces précises. Ces règles ne changent pas et codifient leur affrontement, quel que ce soit le rapport de force, comme l'indique Lilthyn :

« Le Père est affaibli, mais l'Autre ne peut pas l'abattre directement. Il doit se plier aux Règles : une Fille, cinq Hérauts, cinq Peuples<sup>23</sup>. »

Au moment où cette explication a lieu, c'est le Père qui est en situation de faiblesse : son fief, le Sixième Royaume, est cerné par des royaumes humains au service du Maître. Les races qu'il abrite et qui devront se battre pour lui sont également affaiblies. Toutefois, même s'il parvenait à remporter cet affrontement et à renverser la situation à son avantage, cela ne changerait rien au schéma global :

— Le Père est trop faible pour détruire l'Autre. En outre, contrairement à l'Autre, Il pense que les Deux Aspects sont nécessaires au monde, et Il ne veut pas L'anéantir.  
— Vous disiez qu'Il cherchait aussi à détruire l'Autre...  
— Non. Le Père cherche à Le vaincre, à Le plier à sa volonté, à anéantir Son ambition et Sa soif de dominer le monde. Mais pas Le détruire. Le Père sait que les hommes et beaucoup d'autres créatures ont besoin tant des rêves que de la réalité.  
— Alors que fera le Père ?  
— Il s'efforcera de restaurer l'harmonie entre le désir de progrès et le respect de l'immuabilité chez les Humains. Il laissera son pouvoir à l'Autre et essaiera de l'empêcher d'en user de manière trop anarchique.  
— Mais l'Autre finira par retrouver sa force, et essaiera à nouveau de détruire le Père !  
— Oui, bien sûr. Et là encore, Il devra se plier aux Règles<sup>24</sup>.

---

<sup>22</sup> *Op. ibid.* p.288-289.

<sup>23</sup> *Op. ibid.* p. 291.

<sup>24</sup> *Op. ibid.* p 292

Chaque Puissance Supérieure poursuit ses propres objectifs : le Maître veut détruire le Père, et le Père veut soumettre le Maître pour que ses agissements soient restreints. Toutefois, les deux issues ne peuvent advenir qu'à la fin de l'affrontement, et cet affrontement sera toujours codifié et devra être respecté.

Dans *Les Guerriers de l'Hiver*, nous retrouvons à peu près la même configuration : Anharat est d'une puissance effroyable, mais cette puissance est sujette à des restrictions, que voici :

— Vous ne pouvez pas tuer le Seigneur Démoniaque, dit-il, car il est immortel. Vous pourriez détruire le corps d'accueil, mais il en trouverait un autre. Et sa force est en train de croître. Vous avez vu la foule. Il y a quelques jours, les Entukkus pouvaient seulement pousser les gens à commettre des actes violents. La mort de Skanda leur a donné la capacité de posséder totalement leurs hôtes. Comment peut-on combattre une telle puissance avec un sabre ? Si vous passiez cette porte, les démons vous tomberaient dessus, et après, le grand Antikas Karios se retrouverait à courir avec la foule en hurlant et en tuant des gens.

Antikas réfléchit à ces paroles.

— Vous avez peut-être raison, prêtre, finit-il par dire, mais vous m'avez dit que son pouvoir découle de la mort de trois rois. Que se passerait-il s'il ne parvenait pas à tuer le troisième ?

— Comment pourrait-il échouer ? Qui peut résister aux démons ?

Antikas se rapprocha à lui. Il prononça doucement quelques mots, et le prêtre devint livide.

— Si je vous entends encore proférer quelque chose de pessimiste, je vous jette par la fenêtre. Vous m'entendez ?

— Par pitié... ! gémit le prêtre.

Antikas lui coupa sèchement la parole.

— Je ne suis pas réputé pour ma clémence, prêtre. Maintenant, répondez à ma question : et si le troisième roi échappait au Seigneur Démoniaque ?

— Je ne suis pas sûr, répondit le prêtre. Le pouvoir dont il se sert provient des précédents sacrifices. Un tel pouvoir, bien qu'immense, n'est pas infini. S'il n'accomplit pas le dernier sacrifice à temps, il sera réexpédié — je crois — dans son monde.

— Ça veut dire quoi, ça, « à temps » ?

— La clé, c'est la configuration des cieux. Il y a des périodes où une conjonction adéquate des planètes accroît considérablement la force d'un sort. Je crois que c'est le cas en ce moment.

— Et ça nous laisse combien de temps ?

— C'est dur à estimer — je ne suis pas astrologue. Mais pas plus d'un mois. Ça, c'est sûr<sup>25</sup>.

Dans cette discussion entre Antikas et le prêtre, on en apprend plus sur les modalités du pouvoir d'Anharat. Ce dernier a besoin du rituel des trois sacrifices pour retrouver sa pleine puissance, et chaque sacrifice lui en apporte un peu plus. Toutefois, cela signifie aussi que s'il n'accomplit pas les trois dans un temps donné — en l'occurrence durant la conjonction des planètes — tous ses plans seront réduits à néant. Sa puissance est soulignée par sa capacité à invoquer des démons — les Entukkus — qui terrorisent la ville en poussant les citoyens à la folie. L'écart de statut entre la Puissance Supérieure et les simples mortels est de nouveau souligné par la question rhétorique « comment peut-on combattre une telle puissance avec un sabre ? », qui permet autant de ridiculiser

---

<sup>25</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit. p. 237-238

Antikas (qui est, rappelons-le, le meilleur épéiste de l'empire) que de mettre sur un piédestal Anharat. Cet extrait donne également au lecteur — ainsi qu'au personnage — les clés de la puissance, mais aussi de la faiblesse du Seigneur Démoniaque. Ce laps de temps évoqué représente la clé de la lutte contre Anharat.

En effet, les Puissances Supérieures méritent certes le nom que nous leur avons attribué toutefois leurs pouvoirs sont sujets à des limitations, et ce sont ces limitations qui donnent aux protagonistes le moyen de les vaincre. Cela ne passe pas toujours pas un combat direct, bien au contraire. Nous reviendrons sur ce point dans une autre de nos sections, celle sur l' élu, afin de comprendre de manière plus éclairée comment fonctionne l'affrontement entre la Puissance Supérieure et l' élu lorsqu'il y en a un. Toujours est-il que dans notre cas présent, parmi nos trois ouvrages de référence, les Puissances Supérieures peuvent toujours être vaincues par des moyens détournés. Dans le cas des *Guerriers de l'Hiver*, comme on vient de le voir, cela dépend d'un laps de temps donné. Les héros n'ont donc qu'à faire durer le conflit un mois pour que la victoire soit leur et qu'Anharat retourne dans son monde. Dans le cas de *La Geste du Sixième Royaume*, il suffit aux protagonistes de se plier aux Règles de l'affrontement entre le Père et le Maître. Chaque Héraut doit battre en combat singulier le Héraut du camp opposé pour remporter la victoire.

Dans la saga du *Sorceleur* nous évoquions plus haut que le Chaos passait par les rêves de Ciri pour tenter de la contrôler. Cependant, aux côtés de la jeune fille se tient Yennefer, une magicienne expérimentée qui, si elle n'est pas toute-puissante, peut au moins guider Cirilla pour que cette dernière ne se laisse pas dominer :

« À présent, tu vas me montrer ce que tu vois dans ces rêves. Et tu auras peur. Ensuite, tu oublieras et tu maîtriseras ta peur. Regarde mon étoile, Ciri. Ne détache pas tes yeux d'elle !<sup>26</sup> »

Ici Yennefer sert de guide<sup>27</sup> à la jeune fille et lui montre le chemin à suivre. Ce n'est pas Yennefer qui doit affronter le Chaos mais Cirilla. En s'en prenant spécifiquement à elle via ses rêves, il lui donne également le pouvoir de le contrer à travers ces mêmes rêves. Si Cirilla maîtrise sa peur elle maîtrise ses rêves et ce faisant maîtrise et neutralise l'influence du Chaos sur elle. Ce qu'elle parviendra finalement à faire dans le même passage :

---

<sup>26</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes*, op. cit. p. 431-432.

<sup>27</sup> Nous reviendrons plus en détail sur cette notion de « guide » pour l' élu dans la sous-partie destinée au prophète.

— J’ai vu..., souffla la fillette alors qu’elle fermait les yeux. Ce qu’il y avait dans mes rêves... Le chevalier noir... Geralt... Et puis toi... Je t’ai vue, dame Yennefer !  
— Je sais.  
— Je t’ai vue... Je t’ai vue quand tu...  
— Tu ne le verras plus jamais. Tu ne feras plus jamais ce rêve. Je te donnerai la force de repousser tous ces cauchemars. C’est pour cela que je t’ai amenée jusqu’ici, Ciri, pour te montrer cette force. À partir de demain, je te la transmettrai.<sup>28</sup>

Ciri affronte finalement ses rêves, et y voit la mort de tous les êtres qui lui sont chers. Yennefer est à ses côtés, elle a vu ce que lui a montré le Chaos et va désormais l’aider à prendre le dessus. En tant que personnage-guide, la sorcière aidera la jeune fille à avoir le contrôle sur ses rêves et son propre pouvoir.

Maintenant que nous avons pu voir les pouvoirs des Puissances Supérieures et leurs faiblesses, il convient de s’interroger sur ce qui les oppose ou les unit aux protagonistes et antagonistes. La prochaine section traitera donc de la moralité qu’on leur attache, à tort.

### 1.1.3 Une moralité à remettre en perspective.

Contrairement au conte de fées, la fantasy ne met pas en scène un antagoniste maléfique que doit simplement affronter un héros pur et bon. Rien n’est jamais tout blanc ou tout noir dans ce genre, et cela s’applique encore plus lorsqu’il est question d’une entité transcendante. Ses pouvoirs la plaçant bien au-dessus du simple mortel, la Puissance supérieure ne possède pas les mêmes repères (souvent elle est immortelle et ne perçoit pas la vie de la même manière, ou ne lui accorde aucune importance). Le fait qu’il y ait souvent deux Puissances Supérieures et qu’elles soient en conflit permet d’opposer deux idéaux qui ne se résument pas dans le simple Bien et Mal. Ne faisant pas partie d’une société, le code moral de la Puissance Supérieure ne va appartenir qu’à elle et ne suivra que ses principes qui échapperont parfois aux êtres « normaux », comme c’est le cas pour Emsharas dans *Les Guerriers de l’Hiver*. Dans ce passage, Kalizkan guide Antikas<sup>29</sup> jusqu’à un coffre renfermant des épées-tempêtes, le seul moyen de vaincre les sbires d’Anharat, les Krayakins :

« Qu’est-ce qui provoque les petits éclairs ? » avait-il demandé à Kalizkan.

---

<sup>28</sup> *Op. ibid.* p. 434.

<sup>29</sup> Étant un esprit, Kalizkan interagit avec le guerrier par la pensée, c’est la raison pour laquelle ses propos sont en italiques.

« *J'aimerais bien le savoir. Emsharas était un Venteux. Il en savait bien plus que n'importe quel sorcier humain.* »

« *Un démon ? Qui a conçu des épées pour combattre des démons ? Pour quoi faire ?* »

« *Tu as tendance à me poser des questions auxquelles je ne peux pas répondre. Quelles qu'aient été ses raisons, Emsharas s'est allié avec les Trois Rois, et c'est lui qui a lancé le Grand Sort qui a banni tous les démons de la surface de la terre.* »

« *Y compris lui ?* »

« *Tout à fait.* »

« *Ça n'a pas de sens, avait fait remarquer Antikas. Il a trahi plus que son peuple — il a trahi sa race entière. Qu'est-ce qui aurait pu pousser un homme à agir de la sorte ?* »

« *Ce n'était pas un homme, c'était — comme tu le dis avec raison — un démon, avait expliqué Kalizkan. Et qui peut savoir ce que pensent de telles créatures ? Certainement pas moi, parce que j'ai été assez idiot pour faire confiance à l'une d'entre elles, et je l'ai payé de ma vie.* »

« *J'ai horreur des mystères* », avait dit Antikas.

« *J'ai toujours été partial à cet égard, avait reconnu Kalizkan. Mais, pour essayer de répondre à ta question, peut-être ne s'agissait-il que de haine. Lui et son frère, Anharat, étaient des ennemis mortels. Anharat désirait la destruction de la race humaine, et Emsharas s'est proposé de lui faire échec. Tu connais le vieil adage : « Les ennemis de mes ennemis sont mes amis » ? Par conséquent, Emsharas s'est lié d'amitié avec les humains.* »<sup>30</sup>

On remarque également que Kalizkan avoue avoir une préférence au sujet de l'histoire, et qu'il appelle les démons « des Venteux », le nom originel de leur race, tandis qu'Antikas le reprend en les surnommant directement « démons ». En tant qu'humain, Antikas a une forte part de subjectivité dans cette histoire — la survie de sa race étant directement menacée — tandis que Kalizkan, en tant que mage, et maintenant esprit, n'est plus attaché à son ancienne condition et peut voir les choses sous un autre angle. Grâce à sa nature curieuse, voire suspicieuse, Antikas interroge Kalizkan sur les origines de ces armes magiques et n'hésite pas à remettre en question ce qui lui échappe. L'incapacité humaine à saisir les motifs de la Puissance Supérieure est ici directement affichée : Antikas juge les actes d'Emsharas selon le prisme de ses principes. Il applique ses propres valeurs aux actes d'un membre d'une autre race en déclarant « Qu'est-ce qui aurait pu pousser un homme à agir de la sorte ? », point sur lequel le reprend Kalizkan en lui rappelant qu'Emsharas n'appartient pas à la même race. L'esprit ajoute d'ailleurs à ce sujet « Et qui peut savoir ce que pensent de telles créatures ? Certainement pas moi », alors même qu'il a invoqué l'une d'entre elle, puisque c'est à cause de lui qu'Anharat est revenu parmi les vivants. Kalizkan représente le lien entre les deux races mais ne bénéficie pas pour autant d'une meilleure compréhension des actes d'Emsharas. Toutefois, à cette interrogation l'ancien sorcier propose comme réponse une hypothèse qui semble peu concluante : selon lui Emsharas n'a fait que rejoindre le camp opposé de son frère, et ainsi prendre parti du côté des humains tyrannisés. Ce faisant, si Emsharas est perçu comme une Puissance Supérieure bénéfique c'est uniquement parce qu'il s'est opposé à son frère qui, lui, visait la destruction de l'humanité (et représentait donc le Mal,

<sup>30</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit. p. 346-347.

selon le prisme de la perspective humaine.) Cependant s'il y a bien une chose à retenir c'est qu'au final Kalizkan n'emploie que des suppositions parce qu'il ne peut pas juger Emsharas sur ses intentions, mais uniquement sur ses actes.

Lorsqu'Ulmenetha rend visite au temple de la Source et discute avec le prêtre pour que celui-ci l'aide à décrypter sa vision<sup>31</sup>, ce dernier évoque également Emsharas, en ces termes :

- Je croyais que c'était un temple dédié à la Source, reprit-elle. Il est plutôt inhabituel de trouver le croissant de lune dans un tel endroit.
- Vous percevez Emsharas comme une créature du mal ?
- Selon la légende, n'était-il pas un démon ? demanda-t-elle.
- Il faisait effectivement partie des Venteux, un esprit. Le nom "démon" est une description de l'homme. Nous possédons dans ce temple quelques-uns des plus vieux manuscrits, et je dispose même de quelques légendes gravées sur des lames d'or. Je les ai étudiées au fil des années. J'en suis venu à admirer Emsharas, et je pense qu'il était inspiré par la Source<sup>32</sup>.

La Source est la divinité bienveillante en laquelle croient les humains, elle est censée s'opposer aux forces du chaos. Le prêtre, en tant que serviteur de cette puissance, a forcément une vision biaisée de la situation dans sa globalité. Il ne peut s'empêcher de relier le combat de celle qu'il sert à la situation parce que c'est là son prisme de perception. Comme Emsharas a aidé les humains, il n'est pas perçu comme une « créature du mal ». Ulmenetha, à l'instar d'Antikas, emploie un vocabulaire spécifique pour désigner cette espèce, qu'elle surnomme « démon », tandis que le prêtre, lui, les appelle également « venteux », comme Kalizkan<sup>33</sup>.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, c'est la Fille, Lilthyn, qui se charge de révéler directement la véritable nature des deux Puissances Supérieures opposées :

- Pourquoi ne les as-tu pas persuadés ? demanda la Fille à Llir. Waurum t'a appris à te servir de ton Don ! Tu aurais pu les forcer à t'aider, les convaincre qu'il s'agissait de la meilleure chose à faire !
- Je ne maîtrise pas encore mon Don, répondit faiblement Llir. Et je ne pouvais pas forcer les dragons à se battre pour nous...
- Pourquoi pas ?
- Eh bien...Je pensais que nous ne devions utiliser nos pouvoirs que pour faire le bien...
- Où as-tu été chercher une idée pareille ? s'étonna Lilthyn, surprise.

---

<sup>31</sup> L'analyse que fait le prêtre de la vision d'Ulmenetha se trouve en Annexes, il s'agit de l'annexe n°2 à laquelle nous nous référerons à chaque fois qu'il sera question de ladite analyse.

<sup>32</sup> *Op. ibid.* p. 98.

<sup>33</sup> Il est assez amusant de noter que c'est à chaque fois les personnages intermédiaires, ceux qui guident les héros (le prêtre qui aide Ulmenetha à déchiffrer ses visions et Kalizkan qui aide Antikas à trouver les épées-tempêtes et quitter la ville), qui semblent posséder une vue plus globale de la situation, comme s'ils pouvaient faire preuve de recul pour jauger les forces en présence et ne pas être aussi intolérants que les personnages principaux. Il s'agit sans doute là d'un trait nécessaire au personnage-guide pour marquer sa sagesse et renforcer son utilité en tant que modèle.



— Je... Je croyais... Nous sommes des chevaliers, non ? hésita le barde, mal à l'aise. Nous devons défendre un royaume de l'annihilation, protéger des peuples menacés, nous battre contre les ténèbres... Le Père n'est-il pas une force du Bien, et l'Autre une puissance du Mal ?

— Non, Llir, répondit la Fille. Cette guerre est plus compliquée que le Bien et le Mal, et il en va de même pour la nature du Père et de l'Autre. Comment expliquer ça...<sup>34</sup>

Ici, Lilthyn, la Fille du Père, reproche à Llir, le Danseur<sup>35</sup> du Père, de ne pas avoir fait usage du pouvoir conféré par celui-ci pour forcer le peuple des dragons à se battre pour leur cause contre le Maître. Llir est un poète bercé par des légendes de chevalerie et de code moral. Pris à parti dans cette lutte entre Puissances Supérieures et n'ayant pas eu le choix du camp (puisque les élus sont sélectionnés sans leur accord<sup>36</sup>), Llir se retrouve donc dans le camp le plus affaibli, celui du Père, et doit se défendre contre le Maître et ses valeurs. En tant qu'être humain, il possède des valeurs qui sont propres à son espèce et une vision des choses influencée par celles-ci. La manière dont il voit la situation rappelle à juste titre un conte de fées : étant un poète et un barde, l'idée de s'ériger en défenseur des faibles face aux forces du mal est un modèle qui lui parle directement. Pour lui, une guerre entraînant la disparition de créatures innocentes — il évoque l'annihilation d'un royaume, parle de « protéger » des peuples menacés — sonne comme un conflit entre Bien et Mal. Llir désigne même le camp opposé comme « les ténèbres », comme si le barde représentait la dernière lueur d'espoir. Toutefois Lilthyn, le personnage qui sert de guide dans cette œuvre, met immédiatement fin à ses illusions, leur bataille est « plus compliquée que le Bien et le Mal » dit-elle, parce que c'est un conflit qui oppose deux Êtres aux aspirations différentes. Certes les répercussions touchent les humains parce qu'ils sont directement impliqués, mais il ne s'agit pas fondamentalement d'eux, comme on peut le voir dans cet extrait :

— Que se passera-t-il si l'Autre gagne ? demanda Llir.

— Le Père sera détruit, son peuple massacré et la Grande Forêt brûlée, résuma Lilthyn. Les esprits disparaîtront et avec eux, une bonne partie de ce que vous autres Humains appelez la magie. Les rêves des hommes seront vides et ternes, et leurs esprits seront dévoués à la nouvelle Âme du Monde. Ils amèneront le progrès jusqu'à un point qu'ils ne pourront plus contrôler, et se détruiront eux-mêmes. Alors l'Autre élèvera une autre race au-dessus des autres — peut-être les Nains — et il recommencera, à l'infini, jusqu'à ce que le soleil s'éteigne.<sup>37</sup>

Comme le précise Lilthyn, les humains sont concernés uniquement parce que le Maître a décidé de les « élever » au-dessus des autres. Toutefois cela n'est que passager, lorsqu'ils

---

<sup>34</sup> Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit. p. 288.

<sup>35</sup> Il s'agit du titre d'un des cinq Hérauts de chaque Puissance Supérieure. Il y a la Bête, le Danseur, le Soldat, la Dame et le Prophète.

<sup>36</sup> Nous reviendrons sur ce point dans la sous-partie dédiée au libre-arbitre.

<sup>37</sup> *Op. ibid.* p. 291.

se seront détruits eux-mêmes à cause de leur technologie devenue incontrôlable, il choisira un autre peuple. Ce n'est pas un conflit entre Bien et Mal, c'est ici un conflit de valeur. Chacun choisit son camp selon ses intérêts ou ses principes :

- Ce n'est pas aussi simple, dit Maev. Prenez le concept de l'honneur, par exemple.
- L'honneur ?
- Oui, vous savez... Ces préceptes chevaleresques, protéger les faibles, ne pas s'attaquer aux impuissants... Il s'agit d'idées radicalement opposées à la manière de voir les choses du Père. Dans la forêt, les forts survivent, et les faibles meurent pour garder le reste de la meute fort. S'attaquer aux faibles est le meilleur moyen de survivre, de remporter une victoire aisément et sans trop miser. L'honneur est une valeur de l'Autre, tandis que le Père pense que la fin justifie les moyens. Les obligations morales sont des reflets du progrès et de l'évolution des mœurs, tandis que seule la survie du plus fort compte lorsqu'on parle de nature sauvage...<sup>38</sup>

Llir ayant du mal à concevoir le conflit autrement que selon sa vision de poète épris de grands idéaux, Maev, la Dame de son camp, tente de lui montrer les choses différemment. L'honneur est une valeur humaine, Maev parle même de « préceptes chevaleresques » ; ces valeurs sont celles du Maître, et non celles du Père, elles sont même en opposition avec les siennes. Encore une fois le conflit concerne les hommes parce qu'ils y sont impliqués, mais c'est un conflit d'idéologies entre Nature sauvage et Progrès, chacune symbolisée par une Puissance Supérieure. En étant pris à parti, Llir se trouve obligé d'adhérer aux valeurs du Père et le Bien et le Mal sont définis par la perception de chacun. Comme nous l'avons vu plus haut, le barde semblait convaincu que son camp représentait le bien parce qu'il pensait accomplir ce qui était juste : défendre un royaume au bord de l'extinction et sauver des populations menacées.

Dans le premier tome de la saga du *Sorceleur*, cette notion de perspective pour définir le manichéisme est également explorée. Au cours de ses pérégrinations, Geralt de Riv, le héros, vient à Blaviken, une petite bourgade tranquille, pour trouver du travail. Sur place il rencontre un mage du nom de Stregobor. Stregobor peut être vu comme un semblable de Yennefer, celle qui guide la jeune Cirilla pour qu'elle apprenne à contrôler sa magie. Toutefois, le sorcier ne sert pas ici de guide, mais permet d'entrevoir une divergence d'opinion sur le sujet du « moindre mal ». Le sujet de base concerne une affaire de mages qui s'est déroulée plus tôt dans la chronologie et dont Stregobor souhaite parler ici :

- Tu as entendu parler de la malédiction du soleil noir ?
- Bien sûr ! Sauf qu'on l'appelait la manie d'Eltibald le Fou. C'est ainsi que s'appelait le mage à l'origine de l'affaire qui a entraîné l'assassinat et l'emprisonnement dans des beffrois de

---

<sup>38</sup> *Op. ibid.* p. 290.

plusieurs dizaines de jeunes filles issues des plus grandes familles, y compris de familles royales. Elles auraient été possédées par des démons, maudites, contaminées par le soleil noir, car c'est le nom que vous avez donné dans votre jargon pompeux, à une éclipse tout ce qu'il y a de plus banal. — Eltibald n'avait rien d'un fou ! Il a déchiffré des inscriptions sur les menhirs des Dauk et sur les pierres tombales des nécropoles de Vojgor, étudié les légendes et les récits des bébés-garous. Dans tous, il était question de cette éclipse d'une manière qui laissait peu de place au doute. Le Soleil noir était censé annoncer le retour imminent de Lilit, une déesse toujours vénérée en Orient sous le nom de Niya, et l'extermination de l'espèce humaine. "Soixante vierges coiffées de couronnes dorées rempliront les vallées de rivières de sang" et devront lui frayer la voie<sup>39</sup>.

On voit dans cet extrait l'opposition de deux idéologies sur le plan moral. Geralt se méfie des sorciers, de leur manie de vouloir tout contrôler et de chercher le pouvoir. Lui ne voit dans le phénomène évoqué par Stregobor qu'une énième supercherie destinée à manipuler leurs contemporains pour mieux les contrôler. Stregobor est un mage qui se veut également un esprit scientifique et qui croit aux prophéties. Nous reviendrons dans une autre section sur les prophètes et la transmission des prophéties qui est décrite ici afin de nous concentrer d'abord sur les faits. Geralt n'accorde d'importance qu'aux faits : à savoir que les mages ont enfermé et assassiné des jeunes femmes. Pour lui, il s'agissait d'une « manie » d'un mage qu'il qualifie de « fou ». Stregobor, lui, s'attache au contexte entourant ces faits, il justifie les actions des mages, dont il a fait partie, en établissant que ces actions ont été commises en raison d'une divinité qui souhaitait revenir sur terre pour présider à l'extermination de l'espèce humaine. Comme pour Emsharas dans *Les Guerriers de l'hiver*, les motivations de la Puissance Supérieure demeurent obscures, et on ne se focalise que sur la finalité : il fallait empêcher cela, coûte que coûte. C'est là qu'entre en compte la notion de « moindre mal » :

— On a employé une magie supérieure. La nôtre, et aussi celle des prêtres, dans plusieurs temples. Toutes nos tentatives se sont soldées par la mort des jeunes filles.

— Ça donne une piètre image de vous, et non pas des fillettes. Et nous avons donc déjà des cadavres. Ils sont les seuls à avoir été autopsiés ?

— Non. Ne me regarde pas comme ça ! Tu sais bien qu'il y en a eu d'autres. Au début, on a décidé de tous les éliminer. On en a fait disparaître quelques-uns... Une quinzaine. Ils ont tous été autopsiés. L'une d'elles a été disséquée.

— Et vous, fils de chienne, vous osez critiquer les sorciers ? Hé ! Stregobor ! Un jour viendra où les gens seront plus intelligents et s'en prendront à votre peau.

— Je ne pense pas que ce soit demain la veille, dit le magicien d'un ton acide. N'oublie pas que nous l'avons fait pour défendre les gens. Ces mutantes auraient noyé des contrées entières dans un bain de sang.

— C'est ce que vous affirmez, magiciens, en prenant des grands airs, auréolés d'infailibilité. Puisque nous parlons de ça, tu n'affirmeras tout de même pas qu'au cours de votre chasse à ces prétendues mutantes, vous ne vous êtes jamais trompés ?

— Tu marques un point, dit Stregobor après un long silence. Je serai franc, même si dans mon propre intérêt, je ne le devrais pas. Nous nous sommes trompés, et plus d'une fois. Leur sélection

---

<sup>39</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le dernier vœu*, Paris, Bragelonne, 1993 (2003 pour la traduction française, réalisée par Laurence Dyèvre), p. 115-116.

était très délicate. C'est aussi pour cette raison que nous avons cessé de les... faire disparaître et que nous avons commencé à les isoler.<sup>40</sup>

Stregobor détaille l'affaire et les méthodes employées mais Geralt n'est pas d'accord. Il ne cesse de douter du bien-fondé de leurs actions, comme dans la citation précédente, avec le conditionnel « elles auraient été possédées » qui met à distance la vérité des faits et le jugement péjoratif de « votre jargon pompeux ». Le mépris du héros pour les actions des sorciers est perceptible mais Stregobor ne se démonte pas et continue ses explications, invoquant finalement la justification ultime : ces actions ont été commises « pour défendre les gens » car sinon « ces mutantes auraient noyé des contrées entières dans un bain de sang ». Il s'agissait donc d'un but louable si l'on en croit le sorcier. Pourtant Geralt soulève un point intéressant dans sa répartie, celui de la perception avec « C'est ce que vous affirmez » ou « ces prétendues mutantes » et cette fois il touche au cœur du problème. Ces actions commises au nom du bien commun l'ont été sur des bases branlantes. Des innocentes ont payé le prix des erreurs des magiciens. Stregobor sait que ses actions sont préjudiciables, il ne s'en cache pas : « je serai franc, même si dans mon propre intérêt, je ne le devrais pas ». Sa défense tient en les résultats obtenus pour ses croyances, et ceux-ci n'ont pas toujours été au rendez-vous. Geralt est pragmatique et ne reconnaît pas les arguments de Stregobor. En voulant empêcher une prétendue divinité de s'en prendre à l'humanité, les sorciers ont commis des exactions. Cet exemple permet de mettre en exergue un point important : ce ne sont pas seulement les actions des Puissances Supérieures qu'il ne faut pas juger selon une moralité arbitraire, mais également les actions prises contre elles ou en prévention. Nous évoquions plus haut le cas de *La Geste du Sixième Royaume*, dans lequel le conflit entre les deux Puissances Supérieures, le Père et le Maître, forçait les personnages à entrer en guerre non pas pour le Bien ou le Mal mais pour des idéaux et selon leur perception personnelle du conflit. C'est le même cas de figure ici mais inversé cette fois-ci, ce sont les mortels qui décident d'eux-mêmes d'agir sans y être invités. En définitive, dès qu'il y a une Puissance Supérieure impliquée et que cette dernière décide d'agir, le monde se retrouve concerné et impliqué, et doit dès lors agir en conséquence. Toutefois, si les Puissances Supérieures n'agissent pas selon de simples critères moraux, quels sont leurs intérêts ?

La prochaine section permettra de mettre en lumière les intérêts des Puissances Supérieures et les moyens qu'elles mettent en application pour parvenir à leurs fins.

---

<sup>40</sup> *Op. ibid.* p. 118.

### 1.1.4 Les intérêts de la Puissance Supérieure.

D'après les sections précédentes, nous avons pu établir que la Puissance Supérieure possède des pouvoirs sans commune mesure mais qu'elle ne peut pas les utiliser à sa convenance. Nous avons aussi établi que ses objectifs impliquent en général le monde et qu'étant concernés d'une manière ou d'une autre, ses habitants perçoivent les objectifs en question selon le prisme de leur perspective. Maintenant il convient donc de s'interroger : quels sont exactement ces intérêts et comment, étant limitée, la Puissance Supérieure peut-elle chercher à les réaliser ?

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, le but est énoncé relativement clairement : il s'agit d'un affrontement pour la suprématie entre deux entités, l'une lutte pour sa survie et cherche la cohabitation, le Père ; l'autre, le Maître souhaite l'annihiler et poursuivre le développement éternel du progrès. Ces buts ne concernent fondamentalement qu'eux, mais leur pouvoir est trop grand, et de ce fait ils invoquent des règles pour encadrer leur conflit. Ce faisant, ils divisent leur puissance et la transmettent à des élus. Ces derniers deviennent alors les vecteurs de leur volonté, chargés de la réaliser sans toujours avoir le choix<sup>41</sup>. Le prophète devient un des élus et eux-mêmes servent d'intermédiaires entre le monde et la Puissance Supérieure. Ils sont le moyen pour la Puissance Supérieure d'influencer le monde et d'agir.

Dans la saga du *Sorceleur*, la situation est différente. Le Chaos n'a pas d' élu qu'il peut envoyer pour accomplir ses desseins, il agit par lui-même mais ne peut le faire directement en raison des restrictions. Son seul moyen d'action devient les visions qu'il envoie à Cirilla dans ses rêves pour l'influencer. Ces visions prophétiques sont son moyen d'agir sur le monde, il ne peut que montrer des futurs potentiels pour pousser l'enfant à aller dans la direction qu'il souhaite et faire en sorte qu'elle ne puisse pas s'opposer à lui. Les visions sont donc ici un outil que la Puissance Supérieure peut employer pour agir sur le monde et plus précisément sur Cirilla. Elles ne sont donc pas une fin en soi mais le moyen d'y parvenir. Cirilla en revanche a un lien direct avec le futur, énoncé dans le tome 3 de la saga du *Sorceleur* :

« Toi, qui es prise en tenaille entre le Mouvement et le Changement, la Destruction et la Renaissance. Qui es destinée tout en étant la Destinée. La magie te tend la main de derrière la porte close, elle vient te chercher, toi, le petit grain de sable dans l'engrenage de l'Horloge du Destin. Le Chaos tend vers toi ses griffes, lui qui ignore toujours si tu seras son instrument ou un obstacle

---

<sup>41</sup> Nous reviendrons sur l'idée de don et d' élu dans la partie dédiée à l' élu parmi les actants de la prophétie.

à la réalisation de ses plans. Ce que le Chaos te montre dans tes rêves, c'est justement cette incertitude. Le Chaos te craint, enfant du destin<sup>42</sup>. »

Cette citation, que nous avons déjà pu étudier plus haut, permet de remettre en lumière le rapport entre Cirilla et son potentiel. Elle est « destinée » à Geralt<sup>43</sup> par le pacte qui les lie tous les deux et représente également le futur du monde<sup>44</sup> par la prophétie d'Itlinne qui la désigne comme potentielle destructrice du monde connu. Si les visions du Chaos sont un moyen d'agir, la prophétie d'Itlinne est une fin en soi et cette fin concerne le Chaos. C'est parce qu'il a conscience de ce que peut représenter la jeune fille qu'il agit : on peut donc dire que dans ce cas de figure la prophétie est ce qui pousse la Puissance Supérieure à agir.

Dans *Les Guerriers de l'Hiver*, le but d'Emsharas n'est avoué qu'à la toute fin, alors qu'Anharat s'apprête à tuer l'enfant de la reine et ainsi défaire le Sortilège qu'Emsharas avait mis en place quatre mille ans plus tôt et qui avait banni dans une dimension parallèle tous les Venteux :

— Tu ne comprends toujours pas, Anharat, dit tristement Emsharas. Ne sais-tu vraiment pas ce qu'il est advenu de moi ? Réfléchis, mon frère. Qu'est-ce qui a pu t'empêcher de me retrouver ? Nos âmes sont jumelles. Nous sommes ensemble depuis la nuit des temps. Où pourrais-je me rendre pour que tu ne puisses sentir mon âme ?

— Je n'ai pas le temps pour les énigmes, dit Anharat. Dis-moi, et va-t-en !

— La mort, fit Emsharas. Quand je lancerai le Grand Sort lors du lendemain passé depuis quatre mille ans, je lui insufflerai ma force vitale. Je mourrai. En vérité, je suis déjà mort. C'est pour ça que tu n'as pas pu me retrouver — pour ça que tu pourras jamais me retrouver. Dès demain, je n'existerai plus !

— Mort ? répéta Anharat. C'est impossible. Nous ne pouvons pas mourir !

— Mais si, dit Emsharas. Nous pouvons remettre nos âmes à l'univers. Et quand nous le faisons, nous libérons une puissance colossale. C'est ce pouvoir qui a entraîné les Illohirs loin de la surface de cette planète et qui les a gardés dans les limbes du Nulle Part. Mais ce n'était que la première étape, Anharat. Pas même ma mort ne pourrait envoyer notre peuple dans le monde que j'ai découvert, un monde où nous pouvons prendre forme, manger, boire et connaître les joies de la vraie vie.

— Non, dit Anharat. Tu ne peux pas être mort ! Je ne l'accepterai pas. Je... Je ne veux pas y croire !

— Je ne mens pas, mon frère. Tu le sais. Mais je n'ai pu penser qu'à cette solution pour sauver notre peuple et lui donner une chance de vivre les plaisirs de la chair. Je n'ai pas voulu te quitter, Anharat. Toi et moi faisons partie l'un de l'autre. Ensemble nous étions un.

— Oui ! hurla Anharat. Mais maintenant, je n'ai plus besoin de toi, Va-t'en, alors. Et meurs ! Laisse-moi ma victoire ! Je te hais, mon frère, plus que tout sous les étoiles !

[...]

— Je suis navré que tu me détestes, car je t'ai toujours aimé. Et je sais à quel point tu veux me faire échec. Mais réfléchis donc à ça : avec tout le pouvoir que tu as accumulé, qu'as-tu accompli ? Les Krayakins sont retournés au vide, le *gogarin* est mort, et une armée t'attend devant le temple. Une fois que tu auras tué l'enfant, tu auras besoin de tout ton pouvoir pour invoquer à nouveau les

---

<sup>42</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes op. cit.* p. 431.

<sup>43</sup> Nous aborderons avec plus de précision cette partie dans la section dédiée à l'écu.

<sup>44</sup> Nous verrons également cette partie-là dans la section dédiée au personnage du prophète puis à l'écu, Cirilla étant un personnage complexe qui regroupe en elle une Puissance Supérieure, une prophétesse et une élue. Son traitement doit se faire étape par étape et permettra d'approfondir l'importance et le fonctionnement d'une prophétie dans un récit.

Illohirs. Après ça tu ne seras plus qu'un sorcier. L'armée te tuera et, partout dans le monde, le genre humain se liguera contre notre peuple. Mais tu m'auras fait échec. Tu auras rendu ma mort inutile et superflue. Ce sera ta dernière victoire.

— Eh bien, ce sera bien assez pour moi ! rugit Anharat.

— Ah bon ? demanda Emsharas. Notre peuple a deux destins, mon frère. Il peut accéder à un monde de lumière, ou il peut retourner dans le vide. Le choix t'appartient. Ma mort à elle seule ne pourrait pas clore le sort. Mais la tienne, si. Si tu choisis d'être le dernier roi à mourir, notre peuple connaîtra alors la joie.<sup>45</sup>

Dans cette discussion cruciale, alors que tout va se jouer, Emsharas dissipe enfin la brume qui entourait ses motivations : en s'opposant à Anharat et son propre peuple il a découvert un moyen de tous les sauver : en leur offrant une existence réelle, sans conflit perpétuel avec les humains. Tout ce qu'il a fait, il l'a fait pour les siens et pour son frère, allant jusqu'à sacrifier sa propre vie. Toutefois il n'a pu qu'initier le moyen de tous les sauver et la décision finale repose entre les mains d'Anharat. Soit ce dernier tue un roi humain, le bébé, et ramène son peuple sur cette planète au risque qu'ils meurent tous et soient de nouveau renvoyés dans leur dimension parallèle, soit il décide de se sacrifier également, devenant lui-même le troisième roi mort et offre à son peuple un monde uniquement à eux. Ce dialogue permet aussi de donner un nouvel éclairage sur les motivations des deux frères : Emsharas souhaite sauver son peuple et Anharat, lui, a le choix entre laisser parler sa haine pour son frère en tuant le roi humain ou faire preuve d'un réel altruisme et se sacrifier pour sauver les siens. À aucun moment une quelconque morale humaine de Bien ou de Mal n'entre en scène : il n'y a là que les désirs de contrôle total et de pouvoir d'une Puissance Supérieure. Les humains, eux ne sont qu'un moyen de réaliser ces envies, à l'instar de la fameuse prophétie comme le révèle Emsharas lui-même :

— Je n'avais pas le pouvoir de conclure le sort. J'avais besoin de toi, Anharat.

Brusquement, le doigt d'Anharat se tendit, et le sort de recherche, désormais complet, flotta autour d'Emsharas et le baigna d'une lueur bleue.

— Je vais pouvoir te trouver, maintenant, siffla Anharat. Je te trouverai et je te détruirai. Je le jure ! Mais d'abord, je vais tuer le troisième roi, et accomplir la prophétie.

Emsharas sourit.

— *Ma prophétie*, dit-il. Je l'ai laissé pour toi, mon frère. Et elle est véritable. À la mort du troisième roi, les Illohirs se relèveront. Nous discuterons bientôt.<sup>46</sup>

Cette citation prend place avant la précédente. Anharat, prévoyant sa victoire future, reçoit la visite de son frère Emsharas. Désirant plus que tout laisser libre cours à sa haine, Anharat gagne du temps en discutant avec lui pendant qu'il prépare un sortilège de localisation afin de découvrir l'endroit où se cache son frère, qu'il recherche depuis quatre

---

<sup>45</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit. p.453-455

<sup>46</sup> *Op. ibid.* p. 363.

mille ans. C'est à partir de ce passage qu'Emsharas commence à donner des indices sur son plan final et ses réelles motivations. Ce plan implique Anharat et, à ce moment-là, nous n'en connaissons pas la finalité ni la double possibilité que nous évoquions plus haut. Toutefois Emsharas apprend à son frère ainsi qu'au lecteur que la prophétie, qui se trouve au cœur de l'intrigue, est de son fait. C'est lui qui l'a créée pour Anharat afin que celui-ci la réalise. On notera le double sens cryptique de la phrase finale « les Illohirs se relèveront » en sachant quel destin les attend selon le choix d'Anharat. Le fait qu'Emsharas précise que sa prophétie « est véritable » amène également de nouvelles questions sur l'usage et la véracité des prophéties, auxquelles nous répondrons dans une autre section. La partie qui nous intéresse dans cette citation est l'idée qu'Emsharas, en tant que Puissance Supérieure, ait créé une prophétie pour atteindre son but. Pour lui celle-ci était donc un moyen, c'était sa capacité à agir sur le monde, tandis que pour Anharat et les protagonistes il s'agissait d'une fin. Cette prophétie, par sa seule existence, a mis en place un conflit opposant deux partis et représente le cœur de l'intrigue puisque toute l'histoire se déroule autour de sa réalisation et des moyens mis en œuvre pour faire échec à Anharat. Ainsi, à l'instar des visions ou de la nomination des élus, l'utilisation d'une prophétie par une Puissance Supérieure symbolise son emprise sur le monde mortel dans lequel elle ne peut pas employer ses pouvoirs à cause des restrictions. Emsharas n'était pas assez puissant pour finaliser le rituel et savait qu'Anharat ne l'aiderait pas alors il a créé cette prophétie pour que son frère exécute son plan. La prophétie a compensé ses lacunes.

Maintenant que nous avons pu établir que les Puissances Supérieures n'agissaient que pour leur propre compte et que les prophéties pouvaient être un moyen pour elles de parvenir à leurs fins en incarnant leur emprise sur le monde, nous allons, dans la prochaine section, nous intéresser au personnage du prophète ainsi qu'à la transmission des prophéties et des intentions des Puissances Supérieures.

## **1.2 Le personnage du prophète.**

Figure emblématique de l'imaginaire biblique et transposé dans celui de la fantasy, le prophète est, comme son nom l'indique, un actant essentiel de la prophétie. Visions, prophéties, visions prophétiques sont autant de moyens qu'il emploie, des termes que nous avons déjà évoqués mais qui soulèvent de nombreuses questions dans leur étude. Toutes les visions sont-elles prophétiques ? D'où le prophète tire-t-il ses pouvoirs ?



Qu'est-ce qui fait d'un personnage un prophète ? Quel lien entretient-il avec la Puissance Supérieure ? Cette sous-partie aura pour objectif d'éclaircir ces points et d'amener les éléments de réponses nécessaires à la poursuite de notre développement.

### 1.2.1 Le lien entre prophète et Puissance Supérieure.

La première étape dans l'étude du personnage du prophète serait d'examiner les personnages présents au sein de nos ouvrages de référence, comme ceci :

Personnages	Moineau (La Geste du Sixième Royaume)	Orgoth (La Geste du Sixième Royaume)	Ulmenetha (Les Guerriers de l'hiver)	Nogusta (Les Guerriers de l'hiver)	Cirilla (Le Sorceleur)	Itlinne (Le Sorceleur)
Description physique (âge, genre, statut social)	Adolescent humain, ancien détresseur, petit et svelte. (Au service du Père.)	Ancien elfe défiguré et transformé en monstre hideux par son Don. (Au service du Maître.)	Prêtresse au service de la reine, une quarantaine d'année, avec un fort embonpoint.	Soldat de métier, noir, une cinquantaine d'année.	Héritière de Cintra, descendante d'une lignée de Sang Ancien. Une enfant aux cheveux cendrés.	Une prophétesse elfe très respectée par son peuple pour ses capacités divinatoires.

D'après ce que nous pouvons voir, il n'y a pas d'archétype du prophète à proprement parler. Chacun des personnages cités est unique en son genre, ils n'ont aucun lien entre eux, qu'il s'agisse de leur statut social, de leur apparence ou de leur âge. Chaque prophète est différent de l'autre, même au sein de la même œuvre. Un point qu'ils peuvent toutefois avoir en commun serait leur lien avec la Puissance Supérieure.

Comme nous l'avons évoqué plus haut, la Puissance Supérieure peut se servir de prophéties pour parvenir à ses fins, quand la prophétie n'est pas pour elle une fin en soi<sup>47</sup>. Toutefois, s'il arrive que ce soit la Puissance Supérieure elle-même qui crée cette prophétie, comme l'a fait Emsharas dans *Les Guerriers de l'hiver*, il est plus fréquent

<sup>47</sup> Comme cela était par exemple le cas dans *Les Guerriers de l'hiver* de Gemmell, où la prophétie représente une fin pour Anharat, et un moyen pour Emsharas.

qu'elle ait recours à un prophète. Le prophète en lien avec elle reçoit un message à transmettre, ou un don lui permettant de voir, d'entendre ou de ressentir les prophéties elles-mêmes. Ce faisant le prophète devient un vecteur de communication entre la Puissance Supérieure, qui est l'émetteur d'un message et le destinataire, qui peut être l' élu ou simplement le reste du monde, dans le cas où il est question d'une catastrophe globale<sup>48</sup>. La première fonction d'un prophète est donc une fonction médiatrice puis une fonction communicante. Il fait le lien entre la Puissance Supérieure et l'interlocuteur de son choix et doit répandre un message qui peut venir de lui-même ou de celui ou celle qu'il sert. Cependant tous les prophètes ne sont pas des subordonnés, bien qu'ils soient liés aux Puissances Supérieures d'une manière ou d'une autre. Il existe autant de type de prophètes que de prophéties, mais à l'aide de nos ouvrages de référence, nous pourrions les diviser en trois catégories : le prophète au service de la Puissance Supérieure, le prophète sans lien direct avec la Puissance Supérieure et enfin le prophète sans aucun lien avec la Puissance Supérieure.

### **Le prophète au service de la Puissance Supérieure.**

Qu'il agisse en tant que simple relais ou qu'il ait reçu un don le prophète est là directement lié à sa Puissance Supérieure. C'est le cas par exemple de Moineau dans *La Geste du Sixième Royaume* et de son homologue dans le camp opposé, Orgoth. Tous deux sont, en plus d'être des prophètes, des élus que le Père et le Maître ont directement choisis pour recevoir leur don, comme cela est évoqué dans cet extrait :

— Qui est ce garçon ? demanda soudain la vieille chamane d'une voix blanche.

Szaï se tourna vers elle, intrigué. La vieillarde était pâle et avait les yeux écarquillés, fixés sur le jeune garçon aux cheveux noirs. Il ne l'avait jamais vue comme ça. D'ordinaire, elle était toujours digne et calme, inébranlable comme un roc... Instinctivement, Szaï craignit le garçon.

-Il est l'un des Cinq, répondit doucement la jeune femme. Il est celui qui est béni du Don de Voyance.

— Les esprits l'entourent, fit faiblement la chamane. Ils sont si nombreux... Ils l'enveloppent comme un cocon. Comment est-ce possible ? Il faut des décennies de pratique pour appeler plusieurs esprits en même temps, et ce garçon en a conjurés plus que je n'en ai jamais convoqués dans ma vie tout entière !

Szaï fronça les sourcils et regarda le garçon. Le gamin avait l'air surpris, et jetait de fréquents coups d'œil autour de lui, comme pour essayer de voir de quoi la vieille femme pouvait bien parler. Mais la chamane était la seule à pouvoir discerner les esprits. Szaï savait que les chamanes avaient le pouvoir de voir dans l'autre monde, de superposer les deux mondes dans leur vision ou de s'évader de leurs corps pour pénétrer dans le royaume des esprits... Elles voyaient des choses que nul autre mortel ne pouvait déceler. Et ce qu'elle voyait semblait la terrifier.

— Il s'agit de la bénédiction du Père, expliqua la jeune femme. Le Don de Voyance, la capacité de voir la Vérité au-delà du temps et de l'espace.

---

<sup>48</sup> Nous reviendrons plus en détail sur l'idée de « catastrophe globale » dans notre seconde partie.

— Je sais ce qu'est la Voyance, renifla la chamane. Moi et mes sœurs sommes douées de ce pouvoir, dans une mesure bien moindre que ce garçon. Mais il ne s'agit pas seulement d'une affaire de volonté, il ne peut pas décider de voir ce qui se passe demain ou à mille lieues de là d'un claquement de doigts ! La Voyance n'est pas un art aisé !

Le jeune garçon avait l'air complètement perdu. La jeune femme, elle, écoutait la vieille avec attention.

— Ce sont les esprits, grogna la chamane en plissant les yeux. Ils soufflent et crient la Vérité et le Mensonge dans ses oreilles, mais il semble à peine les entendre. S'il savait les écouter, il serait le chaman le plus puissant des Six Royaumes. S'il savait lesquels croire et lesquels rejeter, lesquels asservir et lesquels combattre, s'il savait s'ouvrir aux voix des esprits et distinguer ses alliés de ses ennemis au sein de l'Autre Monde, alors les secrets du passé et de l'avenir lui seraient révélés, et il n'aurait qu'à fermer les yeux pour savoir ce qu'il se passe dans le palais de l'empereur séide ou au plus profond de l'océan...

— C'est la raison pour laquelle le Prophète sera votre Héraut, répondit la jeune femme. Vous aurez besoin de lui, et lui de vous, pour vous guider mutuellement.<sup>49</sup>

Nous avons choisi de reprendre entièrement cette citation malgré sa longueur parce que son contenu nous sera utile dans une autre section. Ce qui nous intéresse pour le moment c'est la manière dont sont évoqués le prophète et son don. Dans cette citation Lilthyn, la Fille du Père, présente Moineau, le Prophète du Père, au peuple qu'il devra guider<sup>50</sup> et notamment à Szaï, leur dirigeant, et la vieille chamane, leur guide spirituel. Pour cela elle commence par rappeler son statut d'élue en le désignant comme « l'un des Cinq », ici la majuscule sur le chiffre renforce davantage encore l'importance du terme et place ces Cinq à part, comme c'est le cas pour « le Maître », « le Père » ou « l'Autre<sup>51</sup> ». Lilthyn enchérit en déclarant que Moineau est « béni du Don de Voyance », il a donc reçu une bénédiction, la Puissance Supérieure lui a offert quelque chose : ce Don de Voyance. A nouveau l'emploi des majuscules symbolise l'importance de la chose parce qu'elle en fait une réalité dans ce monde et que ce Don est unique, comme l'explique ensuite la Fille. Elle parle elle-même de « bénédiction » et dévoile le pouvoir qui est celui de Moineau : il peut « voir la Vérité au-delà du temps et de l'espace. » Nous reviendrons plus loin sur l'implication d'une telle performance pour nous pencher sur la dernière ligne de dialogue de la citation. Lilthyn désigne directement Moineau comme le « Prophète », il est reconnu comme tel et son lien avec sa Puissance Supérieure est définitivement confirmé par le terme de « Héraut ». La fonction d'un héraut est de porter un message, une volonté, une parole en lieu et place d'une personne, alors qu'un prophète, selon notre définition, reçoit un aperçu de l'avenir qu'il transmet. Moineau symbolise, en conjuguant les deux rôles, la

---

<sup>49</sup> Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit. p.244-245

<sup>50</sup> Pour rappel, ce sont là les règles qui régissent l'affrontement entre les deux Puissances Supérieures, cinq Hérauts pour chaque camp, guidant chacun un peuple.

<sup>51</sup> « L'Autre » est le surnom employé par un camp pour désigner la Puissance Supérieure du camp adverse. Le « Maître » et le « Père » sont leurs noms respectifs, mais ils peuvent aussi être chacun appelés « L'Autre » selon la personne qui parle d'eux.

fonction communicante du prophète mais également la fonction médiatrice par sa subordination à celui qui lui a confié son Don.

Dans *Les Guerriers de l'hiver*, c'est le personnage d'Ulmenetha que l'on peut rattacher à la Puissance Supérieure en tant que subordonnée. La première fois que la protagoniste est présentée elle est surnommée « prêtresse<sup>52</sup> », puis lorsqu'elle rencontre un autre prêtre celui-ci l'appelle « ma mère<sup>53</sup> » et enfin, lorsqu'elle se présente directement auprès de celui-ci, c'est dans les termes suivants : « Je suis la prêtresse Ulmenetha<sup>54</sup> ». Le lien entre Ulmenetha et la Source, la Puissance Supérieure qu'elle sert, n'est jamais explicité, toutefois on peut le déduire par ses interactions avec le prêtre que l'on vient d'évoquer. Celui-ci officie dans le temple où ils se trouvent tous les deux — temple, qu'Ulmenetha décrit comme « dédié à la Source<sup>55</sup> » — et l'appelle « mère » par égard à son statut, ce qui nous permet d'en déduire qu'ils appartiennent au même ordre. Le pouvoir prophétique d'Ulmenetha est évoqué par ce même prêtre, lorsqu'elle vient lui parler de sa vision :

— Je n'ai jamais eu la chance de posséder votre Don, dit-il, mais j'ai reçu le don de discernement. Vos visions sont authentiques. Ça, je le sais<sup>56</sup>.

Nous reviendrons plus tard sur la nature de ce « don de discernement » dans la section dédiée au personnage-guide. Ce qui nous intéresse ici c'est qu'il qualifie la capacité d'Ulmenetha à recevoir une vision de « Don », comme c'était déjà le cas pour *La Geste du Sixième Royaume* et Moineau. Dans les deux cas, les prophètes ont reçu un pouvoir de la part de quelqu'un, en l'occurrence une Puissance Supérieure, ce qui est surligné par l'emploi d'une majuscule pour le mot. La qualité de voyante d'Ulmenetha est également démontrée par le parallèle qui s'établit avec le personnage de Dagorian. Dagorian fait partie des élus qu'elle aperçoit dans sa vision et qui doit protéger la reine de la menace qui pèse sur son fils. Il est un soldat mais avant cela il a également été un prêtre, tout comme Ulmenetha :

A l'époque où son héros de père était encore en vie, Dagorian était entré au monastère docian de Corteswain pour y étudier la prêtrise. Il avait été comblé, là-bas ; la vie y était humble et presque sereine.

---

<sup>52</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit. p. 22.

<sup>53</sup> Op. *ibid.* p. 94.

<sup>54</sup> Op. *ibid.* p. 96.

<sup>55</sup> Op. *ibid.* p. 98.

<sup>56</sup> Op. *ibid.* p. 96.

Puis son père était mort, et son monde avait changé<sup>57</sup>.

Dagorian a donc reçu une formation à la prêtrise, comme il le répète à Nogusta dans la discussion qui suit :

— Je voulais être prêtre, déclara Dagorian. Je pensais avoir entendu l'appel. Puis mon père est mort, et ma famille m'a informé qu'il était de mon devoir de prendre sa place. De prêtre à soldat... il y a une sacrée différence<sup>58</sup> !

Dans cet extrait ce qui est intéressant, outre le fait que Dagorian admet ne pas avoir voulu être soldat, c'est cette notion d' « entendre l'appel ». Le soldat était persuadé d'avoir trouvé sa vocation dans le monde clérical, toutefois ses devoirs familiaux l'en ont éloigné. Cette idée d'appel nous renvoie au statut d' élu<sup>59</sup>, comme s'il fallait être béni pour devenir prêtre, ce qui nous ramène à Ulmenetha par son utilisation du lorassium :

Un grand placard avait été installé dans le mur ouest. Dagorian l'ouvrit : encore des pots, cette fois-ci remplis d'herbes. L'officier drenai les examina. Il finit par en choisir un et le porta vers un bureau étroit sur lequel était posé un crâne humain, sculpté de façon à en faire deux encriers. Dagorian posa le pot sur le bureau et en brisa le sceau de cire.

— Qu'est-ce que c'est ? demanda Zani.

— Des feuilles de *lorassium*. Elles ont de grandes vertus curatives, mais le *lorassium* est surtout un puissant narcotique dont se servent les mystiques pour faciliter leurs visions.

— J'en ai entendu parler. C'est très cher.

Le jeune officier drenai s'assit, plongea sa main dans le pot et en sortit deux feuilles. Elles étaient d'un vert ombre et lustré ; une forte odeur envahit l'atmosphère.

— Qu'est-ce que vous êtes en train de faire ? demanda Zani.

Pendant un moment, Dagorian ne dit rien, puis il leva les yeux sur le Ventrian.

— Il y a une force à l'œuvre ici, qui réside au-delà du royaume des sens humains ordinaires. On pourrait déambuler dans la ville pendant des jours sans jamais trouver la réponse. Il est peut-être temps de se servir des yeux de l'esprit.

— Est-ce que vous êtes versé dans ce genre de choses ?

— Pas tout à fait. Mais je connais la procédure<sup>60</sup>.

Ici Dagorian et Zani, un officier ventrian, enquêtent sur une série de meurtres mystérieux et se retrouvent dans la demeure d'un sorcier qui s'est enfui récemment. Ils cherchent des indices pour comprendre la situation et Dagorian décide d'employer d'autres méthodes. Le lorassium est la même plante qu'a employée Ulmenetha pour obtenir sa vision et comme le souligne Dagorian, c'est utilisé par les « mystiques pour faciliter leurs visions ». L'emploi de la plante permet donc de déterminer qu'Ulmenetha est bien une mystique qui, elle, peut avoir des visions. La suite démontrera que dans le cas de Dagorian

---

<sup>57</sup> *Op. Ibid. p. 67.*

<sup>58</sup> *Op. Ibid. p. 71.*

<sup>59</sup> Nous reviendrons sur cette polysémie du terme et sur cette notion de sélection dans notre sous-partie dédiée à l' élu.

<sup>60</sup> *Op. Ibid. p. 125.*

la plante, une fois consommée, ne provoque pas de vision prophétique mais lui permet simplement, comme il l'escomptait, de voir avec les yeux de l'esprit et ainsi d'apercevoir les sombres forces à l'œuvre dans la ville. Une même plante, un même rituel, mais deux effets différents. Dagorian a bien été formé à la prêtrise comme nous l'avons vu plus haut mais lui ne bénéficie pas du Don d'Ulmenetha.

### **Le prophète sans lien direct avec la Puissance Supérieure**

Le second type de prophète que l'on peut trouver est celui qui n'a pas de lien « direct » avec la Puissance Supérieure, dans la mesure où il ne communique pas avec elle ou ne la sert pas. Les deux personnages peuvent coexister au sein du même univers, parfois interagir de manière indirecte, mais ils ne sont pas directement liés donc. Le premier exemple de cette idée, toujours en restant sur *Les Guerriers de l'hiver*, serait Nogusta, l'un des élus de la vision d'Ulmenetha.

Nogusta est l'un des principaux protagonistes de l'œuvre, l'histoire s'ouvre sur lui et nous le présente en modèle de droiture et d'honneur, usé par la vie, les batailles et les hommes. Toutefois ce qui retient notre attention est la capacité spéciale dont il dispose :

- Tu vas rencontrer Antikas Karios, en finale.
- Dagorian eut l'air surpris.
- Comment peux-tu savoir ça ?
- Nogusta leva la main et se toucha le milieu du front.
- J'ai le Troisième Oeil, fit-il.
- C'est quoi, ça ?
- Le Noir sourit.
- C'est un Don —ou une malédiction, peut-être. Je suis né avec<sup>61</sup>.

Alors que les festivités pour l'anniversaire du roi vont bon train, Nogusta et Dagorian, que nous avons déjà présenté plus haut, discutent tranquillement lorsque Nogusta reçoit une « vision ». Devant la perplexité de son camarade, le héros explique donc qu'il possède, à l'instar d'Ulmenetha et de Moineau, un « Don ». Hérité de qui, il ne le sait pas à ce moment-là de l'histoire et cela ne nous est révélé que plus tard par l'antagoniste principal, Anharat :

- Il faudra prendre en compte un autre élément de leur groupe. Il s'appelle Nogusta. Il est le dernier représentant de la lignée d'Emsharas le Sorcier.
- Le guerrier plissa les yeux ; les autres se raidirent à la mention de ce nom.
- Je serais prêt à abandonner l'éternité pour avoir l'occasion de trouver l'âme d'Emsharas le Traître, dit le guerrier. Le ferais-je souffrir mille ans que ce ne serait pas assez. Comment se fait-il que l'un d'entre eux vive encore ?

---

<sup>61</sup> *Op. Ibid. p. 55-56.*

— Il porte le Dernier Talisman. Il y a quelques années, un de mes disciples a conduit la populace à le détruire, lui et sa famille. Ce fut une belle nuit, empreinte d'une grande terreur. Très agréable à regarder. Mais il n'y était pas. J'ai essayé plusieurs fois d'ourdir sa mort. C'est le Talisman qui le protège. C'est pourquoi il faut en tenir compte avec une grande attention<sup>62</sup>.

Ici, Anharat discute avec les Krayakins, ses anciens frères d'arme, afin de mettre son plan à exécution pour réaliser la prophétie censée ramener parmi eux le reste de leur peuple. On apprend ainsi que Nogusta est un descendant d'Emsharas, qui est une Puissance Supérieure comme nous l'avons évoqué dans la sous-partie précédente. Il y a donc un lien entre les deux puisqu'ils appartiennent à la même lignée, toutefois ce lien n'est pas direct puisque Nogusta n'a pas de réel pouvoir : son Don est soumis à l'usage du collier qu'il porte, le Dernier Talisman. Celui-ci est d'après lui ce qui lui octroie les visions, comme indiqué dans l'extrait suivant :

Conalin sentit quelque chose de chaud sur sa poitrine. Le talisman brillait fort, à présent. Une vision subite lui vint. Un homme en armure noire se déplaçait dans les ruines.  
— Qu'est-ce que tu as vu ? demanda Nogusta.  
— Le dernier Krayakin arrive, répondit Conalin.  
— Il sera bientôt là, dit le guerrier.  
— Tu savais ?  
— C'était ma dernière vision. Maintenant, tu as le don. Sers-t'en sagement<sup>63</sup>.

Ici, Nogusta transmet le médaillon à Conalin, l'un des enfants qui l'accompagnaient lui et les autres élus lors de leur fuite de la capitale devant Anharat. On comprend dans cet extrait que le « don » est lié non pas à la personne mais au médaillon. En s'en séparant, Nogusta perd son statut de prophète ainsi que les visions qui l'accompagnent au profit de Conalin. De plus, cette séparation se fait selon un rituel de passation précis, que voici :

Délicatement, Nogusta ôta son talisman et le passa autour du cou du garçon. Il lui alla parfaitement.  
— Elle est où, la magie ? demanda Conalin.  
Nogusta fut surpris, mais ne le montra pas. Pharis et Sufia étaient revenues ; elles cherchaient Conalin. Il les appela.  
— Essaie de le mettre autour du cou de Sufia, dit-il.  
Conalin enleva le talisman mais, lorsqu'il tenta de le passer à la petite, il vit que la chaîne en or était trop courte de plusieurs centimètres.  
— Je ne comprends pas, dit-il.  
— Remets-le-moi, dit Nogusta. (Le garçon avança et réalisa, sidéré, que la chaîne était encore trop courte.) Il est à toi, maintenant, dit le guerrier. Il t'a choisi.  
Doucement, il répéta les paroles de son père :  
— Un homme plus grand que les rois a porté ce charme et, tant que tu le portes, assure-toi que tes actes soient toujours nobles.  
— Et je fais comment ? demanda Conalin.  
— Bonne question. Suis ton cœur. Ecoute ce qu'il te dit. Ne vole pas, ne mens pas, ne parle ni n'agis avec haine ou malice.  
— J'essaierai, promit le garçon.

---

<sup>62</sup> *Op. Ibid.* p. 248.

<sup>63</sup> *Op. Ibid.* p. 445.

— Et tu réussiras, car tu as été élu. Ce talisman est dans ma famille depuis plusieurs générations. Il choisit toujours son porteur. Un jour, quand tes fils auront presque atteint l'âge d'homme, tu joueras à ce jeu magique et tu verras qu'il choisit encore<sup>64</sup>.

Le premier élément sur lequel il est crucial de s'attarder dans ce passage est le fait que c'est le médaillon qui choisit son porteur et non pas l'inverse. Le don de vision ne peut donc pas aller à tout le monde : il faut être porteur de certaines valeurs, posséder un état d'esprit particulier pour en être digne. Le rituel en ce sens rappelle quelque peu celui de l'adoubement, notamment avec le message que Nogusta récite et qu'on lui a récité auparavant, qui ressemble à un code d'honneur à respecter. On retrouve également ici la notion d'élu, que l'on avait déjà pu voir dans *La Geste du Sixième Royaume* et qui semble confirmer qu'être prophète et bénéficier d'un don, lorsque c'est en lien avec une Puissance Supérieure, fait de l'individu un élu<sup>65</sup>. Notons aussi que le médaillon provient d'Emsharas, comme l'avait indiqué Anharat dans un des extraits précédents et comme le répète Nogusta avec la désignation « un homme plus grand que les rois » et qu'il se transmet de père en fils chez ses descendants. Toutefois, avec l'arrivée de Conalin, le médaillon quitte la famille de la Puissance Supérieure et change de lignée. Ainsi le Don n'est pas lié à une quelconque hérédité de la Puissance Supérieure mais plutôt à un profil-type qui rend son possesseur digne de ce fameux don. Ce faisant, le « prophète » qui viendra ensuite sera toujours lié à Emsharas parce qu'il portera ce collier, suivant le rituel et les valeurs qu'il incarne, mais ce lien ne sera plus un lien de sang comme l'indique Nogusta à la fin de l'extrait « Un jour, quand tes fils auront presque atteint l'âge d'homme, tu joueras à ce jeu magique et tu verras qu'il choisit encore. » Le médaillon change de lignée mais ne perd pas son pouvoir. Le don de troisième œil provient de ce fait d'Emsharas, mais uniquement à travers le bijou.

### **Le prophète sans aucun lien avec la Puissance Supérieure.**

Bien que nous ayons souvent affaire à des prophètes qui sont liés à des Puissances Supérieures d'une manière ou d'une autre, il arrive également que cela ne soit pas le cas. L'exemple suivant est un cas un peu particulier, puisqu'il s'agit de celui de Cirilla, de la saga du *Sorcelleur*. Comme cela a déjà été évoqué dans la sous-partie précédente, l'héroïne représente à elle seule une Puissance Supérieure, une prophétesse et une élue. Nous allons

---

<sup>64</sup> *Op. Ibid.* p. 444.

<sup>65</sup> Nous reviendrons sur ce cas particulier d'élu dans la prochaine sous-partie, dédiée à cet actant.



donc nous intéresser à ce qui fait d'elle une prophétesse et plus précisément en quoi cela n'est pas lié à une Puissance Supérieure.

La jeune Cirilla, comme nous l'avons relevé précédemment, est la cible du Chaos qui lui envoie des visions cauchemardesques et prophétiques pour l'effrayer. Ce lien qu'elle possède avec le Chaos ne rentre pas dans les catégories de prophètes que nous avons évoqués plus haut parce que Cirilla est considérée comme une Source :

— Comme moi à son âge, sourit Triss. Et cette comparaison nous rapproche dangereusement de mon troisième conseil, le plus important. Vous le connaissez déjà, n'avez pas l'air stupide. Je suis une magicienne, vous l'avez oublié ? J'ignore combien de temps il vous a fallu pour découvrir les prédispositions de Ciri pour la magie. Pour ma part, cela m'a pris moins d'une demi-heure. A la suite de quoi je savais qui elle était, ou plutôt ce qu'elle était.

— Et quelle est-elle ?

— Une Source ?

— C'est impossible !

— Tout au contraire. C'est même certain. Ciri est une Source, elle possède des dons de médium. Qui plus est, ceux-ci sont vraiment très inquiétants. Et vous, mes chers sorcisseurs, vous en êtes bien conscients. Vous avez remarqué ces dons et ils vous ont inquiétés. C'est pour cette seule et unique raison que vous m'avez fait venir à Kaer Morhen, n'est-ce pas ? Ai-je tort<sup>66</sup> ?

La première chose à noter, c'est l'emploi de la formule « dons de médium ». Nous parlions plus tôt de la fonction « médiatrice » du prophète, désignant le rôle qu'il tient entre le destinataire et le destinataire et Ciri synthétise parfaitement ce rôle, à un détail près, comme nous allons le voir dans la prochaine section. Ici il n'y a pas de majuscule sur le « don » et surtout il y a un pluriel. Ces dons sont désignés comme inquiétants et il nous est expliqué pourquoi quelques pages plus tôt dans l'intrigue :

*Pourquoi donc m'avez-vous fait revenir ? Moi, une magicienne ?*

*La magie !*

*Triss se mit à rire en silence. Ah ! se dit-elle, je vous tiens, les sorcisseurs ! Ciri vous a effrayés autant qu'elle m'a effrayée, moi. Elle "s'est plongée" dans un rêve tout éveillée, elle s'est mise à prophétiser, à prédire l'avenir, à dégager une aura que vous savez ressentir presque aussi bien que moi. Sous le coup d'une impulsion, elle a "pris" une chose à l'aide de la psychokinésie ou bien elle a tordu une cuillère en étain par sa seule force mentale alors qu'elle fixait au cours du déjeuner. Elle a répondu aux questions que vous vous posiez mentalement et peut-être même à celles que vous n'osiez pas poser. Vous avez donc été pris de panique. Vous avez compris que votre Enfant Surprise était plus surprenante que vous l'aviez imaginé.*

*Vous avez compris qu'une Source était à Kaer Morhen. Que vous ne vous en sortiriez pas sans une magicienne<sup>67</sup>.*

Dans ce monologue intérieur, Triss, une magicienne amie de Geralt, dévoile au lecteur ce qu'est une Source et plus précisément les formes que peuvent prendre les pouvoirs de

---

<sup>66</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorcisseur, Le Sang des elfes op. cit.*, p. 112-113

<sup>67</sup> *Op. Ibid.* p. 95

ladite Source. Parmi toutes ces manifestations qui semblent recouper de nombreuses pratiques magiques connues, on retrouve en première ligne la prophétisation qui semble être l'apanage des Sources. Ainsi si ce sont ses gènes de Sang Ancien qui font de la jeune fille une Elue et une Puissance Supérieure, c'est sa puissance magique innée qui la catégorise comme une Source et donc par la même occasion une prophétesse. Nous voudrions réserver l'explication précise de ce qu'implique être une Source pour la prochaine section et simplement relever le fait que ce genre de circonstances semble habituel pour la magicienne.

Le dernier exemple de prophètes non liés à une Puissance Supérieure que nous souhaiterions analyser dans la saga du Sorceleur est le cas de la prophétesse Ithlinne Aegli aep Aevenien, que nous appellerons désormais Ithlinne pour des raisons pratiques. Bien que sa prophétie, qui est le cœur de l'intrigue de la saga du *Sorceleur*, soit évoquée dans le troisième tome, ce n'est que dans le cinquième que l'on obtient une présentation précise de qui était réellement la prophétesse :

Itlina, en réalité Ithlinne Aegli, la fille d'Aevenien, la légendaire elfe guérisseuse, astrologue et devineresse, célèbre pour ses prédictions, divinations et prophéties dont la plus fameuse reste celle d'Aen Ithlinnespeath, dite la prophétie d'Itlina. Répertoire à maintes reprises et transcrite sous des formes diverses, la prophétie a joui d'une grande popularité au cours de différentes périodes, les commentaires, les clefs et les explications la concernant s'adaptèrent aux événements du moment, venant renforcer la conviction du grand don de seconde vue d'Itlina<sup>68</sup>.

Dans cet extrait, Ithlinne est qualifiée de « légendaire », et n'est pas affiliée à une Puissance Supérieure. Il est intéressant de noter l'évocation de la guérison et de l'astrologie, qui sont des talents qui reposeraient plutôt sur un aspect scientifique que magique, avec celui de la divination.

Maintenant que les prophètes de chaque œuvre ont été succinctement présentés, nous allons nous pencher sur la manière dont leurs dons prennent forme et ce que cela implique.

### **1.2.2. Les différentes formes de prophéties et de manifestation des Dons de prophètes.**

---

<sup>68</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Baptême du feu*, Paris, Bragelonne, 1996 (2009 pour la traduction française, réalisée par Caroline Raszka-Dewez), p. 381.

Comme annoncé dans la section précédente, nous allons commencer par revenir sur la nature de Source de Cirilla dans la saga du *Sorceleur*. Commençons par un extrait de Triss :

— Une Source ne maîtrise pas ses dons, elle ne les contrôle pas, expliqua Triss froidement. Elle est un médium, un genre de transmetteur. Elle entre en contact avec l'énergie sans le savoir, et sans le savoir elle le transmet. Lorsqu'une Source tente de contrôler ce don, lorsqu'elle multiplie ses efforts, comme l'a fait Ciri quand elle a essayé de former les Signes, il n'en résulte rien. D'ailleurs, il n'en résultera jamais rien, au bout de centaines comme de milliers de tentatives. C'est typique des Sources. Pourtant, un beau jour, sans qu'elle fasse aucun effort particulier — elle n'est pas concentrée, elle rêve, pense à un plat de choucroute, joue aux osselets, batifole au lit, se cure le nez, etc. — il se passe soudain quelque chose. Une maison prend feu, par exemple. Parfois même la moitié d'un village<sup>69</sup>.

Le point qui nous intéresse ici est ce rôle de transmetteur qui est évoqué et qui est à mettre en parallèle avec deux idées. La première est celle que nous évoquions dans la sous-partie précédente, à savoir que le Chaos tentait d'influencer Cirilla en lui envoyant des rêves et des visions. On peut maintenant établir que cela est possible parce que la jeune fille agit comme une sorte d'antenne-relais, elle est littéralement un vecteur de communication entre une Puissance Supérieure et son entourage. En ce sens-là Cirilla est une prophétesse au sens de médium, elle relaie une parole, elle est la messagère du Chaos parce qu'il parle directement à travers elle.

La seconde idée touche aux manifestations magiques qui ont été évoquées par Triss dans les précédentes citations. Lorsqu'une Source entre dans une « transe » elle est capable, entre autres, de prophétiser. Cependant ces manifestations, comme expliquées dans la citation, ne sont pas volontaires. Elles se déclenchent contre la volonté de l'hôte. Ulmenetha par exemple, emploie un rituel pour obtenir sa vision, elle cherche à entrer dans un état second. Cirilla, elle, n'en est pas responsable. On peut de ce fait séparer les prophètes en deux catégories. Les médiums conscients et les médiums inconscients. Ou en d'autres termes, ceux qui cherchent les visions et demeurent lucides et ceux qui les subissent sans le vouloir et perdent connaissance. Cette idée d'inconscience est directement exposée par Triss juste après :

— Elle s'est mise à parler avec une voix qui n'était pas la sienne, affirma calmement la magicienne en regardant les yeux des sorcisseurs qui brillaient à la lumière des bougies. Elle s'est mise à... prophétiser, n'est-ce pas ? Qu'a-t-elle dit<sup>70</sup> ?

---

<sup>69</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes op. cit.*, p. 121.

<sup>70</sup> *Op. Ibid.* p. 124.

Le fait que Triss puisse savoir ce qu'il s'est produit avant qu'on ne le lui explique nous amène à penser que ces manifestations sont communes chez les Sources et ne sont donc pas uniquement spécifiques à Cirilla. Le fait que la jeune fille parle avec « une voix qui n'était pas la sienne » marque également la possession de son corps par une autre personne comme cela est très souvent représenté, notamment dans les films d'horreur. Elle est donc inconsciente et n'est littéralement plus elle-même. Toutefois si l'on part du principe que Ciri n'est qu'un relais alors dans ce cas de figure ce n'est pas vraiment elle qui prophétise, au sens de prédire l'avenir, mais la personne qui parle à travers elle comme c'est le cas dans cet extrait :

- Ciri se réveille souvent la nuit, commença-t-il. Dans un cri. Elle est passée par de terribles épreuves. Elle ne veut pas en parler, mais il est clair qu'elle a vu des choses à Cintra et à Angren qu'un enfant ne devrait jamais voir. Je crains même que... que quelqu'un lui ait fait du mal. Cela lui revient en rêve. D'habitude, on parvient assez facilement à la calmer, elle se rendort sans problème. Mais une nuit, après son réveil... elle est encore entrée en transe. Elle parlait avec une voix étrange, désagréable... mauvaise. Elle s'exprimait de manière distincte et intelligible. Elle prophétisait. Elle prédisait l'avenir. Et elle nous a prédit...
- Quoi Geralt ? Que vous a-t-elle prédit ?
- La mort, répondit Vesemir sur un ton calme. La mort, mon enfant<sup>71</sup>.

Les trances surviennent à différents moments, notamment à des moments où Ciri n'est pas consciente. Comme nous l'avions vu dans l'extrait avec Yennefer dans la sous-partie précédente, le Chaos tente de s'en prendre à elle dans ses rêves. On notera également la manière dont Ciri s'exprime dans ces moments-là, décrite par une énumération de trois adjectifs, tous connotés négativement, spécialement « mauvaise », qui est séparé par des points de suspension comme pour mettre l'accent sur le fait que la personne qui parle à travers elle est un antagoniste. Cela est d'ailleurs certifié avec la fin de l'extrait où l'on apprend notamment que les prophéties, qu'elles soient véridiques ou non, portent sur la mort des personnages, afin de les effrayer et de les faire fuir.

La manière dont le Chaos prophétise à travers Ciri est donc orale et le fait de parler de prophétie est même relativement ambiguë. Ici la prophétesse sert à directement répandre la parole et la volonté de la Puissance Supérieure et ses propos sont ceux de cette même Puissance Supérieure. Il ne s'agit pas d'un aperçu du futur obtenu en toute objectivité par un prophète, mais un avenir qu'une Puissance Supérieure avec des motifs personnels transmet, ce qui amène à mettre en doute sa véracité, du fait de sa nature d'antagoniste. Toutefois le Chaos n'est pas le seul à parler à travers elle. Triss, après avoir entendu les sorciers lui expliquer les différentes occasions durant lesquelles Cirilla est entrée en

---

<sup>71</sup> *Op. Ibid.* p.125-126.

transe, décide d'en provoquer une à son tour pour découvrir qui tente d'entrer en contact avec la jeune femme :

— Je sais ce que je fais, répondit-elle sèchement. La fillette est en transe, et je compte bien entrer en contact psychique avec elle. Je vais entrer en elle. Je vous l'ai dit, elle est une sorte de transmetteur magique. Je dois savoir ce qu'elle transmet, comment elle le fait, d'où elle puise cette aura et comment elle la reproduit<sup>72</sup>.

Grâce à ses connaissances et sa magie, Triss parvient à pénétrer dans le subconscient de Cirilla et découvrir qu'effectivement, quelqu'un, ou quelque chose, tente d'entrer en contact avec elle en plus du Chaos. Ce quelqu'un c'est Vilgefortz, un magicien qui convoite ses gènes de Sang Ancien et sur lequel nous reviendrons plus en détail dans la sous-partie dédiée à l'Élu.

Comme nous l'avons montré dans la sous-partie précédente avec l'exemple d'Eltibald et de la déesse Lilit, toujours dans *Le Sorceleur*, les prophéties peuvent aussi avoir des formes écrites lorsqu'il n'y a plus de prophètes pour les transmettre. De cette manière, elles traversent les âges et sont réactualisées lorsque quelqu'un, comme Eltibald, les retrouve et parvient à corréler les signes qu'elles évoquent avec des événements contemporains. *La Geste du Sixième Royaume* et *Les Guerriers de l'hiver* présentent, pour leur part, des prophéties sous forme de visions ou de discussions avec d'autres entités<sup>73</sup>.

Toutefois, bien que les prophètes possèdent tous des Dons qui leur confèrent un pouvoir substantiel il y a une contrepartie pour chacun, et c'est de cela dont nous allons parler dans notre prochaine section.

### **1.2.3. Les contreparties de l'usage du don et le rituel véridique.**

Ces contreparties sont diverses et dépendent de l'individu. Dans le cas de Cirilla, nous l'avons déjà vu, elle ne contrôle pas son pouvoir : c'est même l'inverse puisqu'il parle à travers elle. Dans *Les Guerriers de l'hiver* les visions de Nogusta n'ont aucun contexte : il a accès au futur mais ne peut pas le comprendre :

— Mon don n'est pas précis, finit-il par dire. S'il l'était, j'aurais sauvé ma famille du massacre. Ce que je vois, ce sont des scènes subites et saisissantes. Tu te rappelles les festivités en l'honneur de l'anniversaire du roi ? J'étais en train de discuter avec Dagorian. Je l'ai vu te combattre pour la

---

<sup>72</sup> *Op. Ibid.* p. 128.

<sup>73</sup> C'est le cas par exemple pour Moineau et Orgoth de *La Geste du Sixième Royaume* qui représentent un cas particulier sur lequel nous reviendrons dans une section prochaine qui lui sera spécifiquement dédiée.

finale au sabre. Je ne voyais pas s'il perdait ou s'il gagnait. La vision n'a duré que le temps d'un battement de cœur. Mais après, je l'ai revu à côté de toi, sur un pont. Il était assis contre le muret, sévèrement blessé. Je n'avais aucun moyen de savoir où se trouvait ce pont, ni quand cet événement allait avoir lieu dans l'avenir. Tout ce que je savais, c'était que Dagorian mourrait probablement à tes côtés. En fait, tu aurais pu être le responsable de sa blessure<sup>74</sup>.

Son don place Nogusta dans une position d'impuissance. Il sait ce qui va se produire mais ne sait pas comment l'altérer. De la même manière il ne peut pas non plus provoquer les visions de son médaillon, il est donc totalement victime de son pouvoir et n'a aucun contrôle sur lui.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, on retrouve également un danger quant à l'usage des esprits pour obtenir des visions. Les deux prophètes, en côtoyant le monde spirituel, sont constamment mis en danger :

Toute excitante que pouvait être l'idée de dialoguer avec des créatures élémentaires omniscientes, la chamane avait lourdement insisté sur les dangers de l'opération. Les esprits pouvaient s'infiltrer en ceux qui leur laissaient avoir accès à leur personnalité la plus profonde, les envahir de l'intérieur, posséder leur corps et enfermer leur esprit. Et ainsi arpenter le vrai monde, rêve absolu pour tout esprit

D'après ce que disait la chamane, avoir un nom, une identité autre que celle d'un simple voyageur dans leur royaume, c'était prendre le risque de se faire attaquer et posséder par des esprits malins. Certaines chamanes, qui refusaient de renoncer totalement à leur identité, usaient de magie protectrice pour s'abriter des esprits. Mais cela diminuait leur influence sur le peuple spirite et, donc, leur donnait accès à moins de pouvoir<sup>75</sup>.

Moineau et son homologue ont ainsi accès à un lien particulier avec les esprits grâce à leur Don mais ce même lien peut, s'il n'est pas utilisé dans les conditions énoncées, mener à la perte de leur identité et de leur corps.

Si leurs dons sont puissants mais comprennent également une contrepartie, il existe un rituel pour les déclencher dans chaque œuvre. Du côté des *Guerriers de l'hiver*, c'est le lorassium qui a cet effet et auquel recourent Ulmenetha et Dagorian. La citation à laquelle nous faisons référence et que nous avons étudiée plus haut est celle dans laquelle Dagorian explique à Zani à quoi sert le lorassium. C'est donc une plante qui, après ingestion, provoque des visions chez les mystiques comme le montre Ulmenetha lorsqu'elle en consomme :

Ulmenetha sortit deux feuilles de la poche de sa robe blanche. Elle en fit une boule qu'elle mit dans sa bouche et commença à mâcher. Les sucs étaient âcres et amers. Une douleur fusa dans sa tête et elle réprima un gémissement. A présent, des couleurs vives dansaient à la limite de son

---

<sup>74</sup>Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit., p. 390-391.

<sup>75</sup>Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit., p. 310-311.

champ de vision, et elle se représenta la Jarre Brisée, se raccrochant à cette image et libérant son esprit de toute pensée consciente<sup>76</sup>.

La Jarre Brisée est le symbole peint sur une des runes qu'Ulmenetha a tirées avant de se décider à prendre du lorassium. C'est en se basant sur son intuition qu'elle décide de provoquer une vision, sentant que quelque chose était en train de se passer.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, on retrouve un rituel presque similaire chez la chamane chargée de guider Moineau et de lui apprendre à se servir de son Don :

— Je te propose d'y renoncer pour un temps, coupa la vieille femme. Je vais t'apprendre à faire le vide, à perdre conscience de toi-même, à méditer pour entrer dans le monde des esprits simplement par l'abandon de soi. C'est une discipline très exigeante et cela ne fonctionnera certainement pas...

— Alors pourquoi essayer ? demanda Moineau.

— Parce que tous les psychotropes que j'ai employés pour forcer ton esprit à s'envoler ont échoué. Je ne vois aucune autre méthode... Je doute que cela marche, mais qui sait ? Tu as le don après tout...

Elle fit signe de la main à Szaï, qui s'inclina et sortit de la tente.

— La méditation est le stade ultime de l'apprentissage du chamanisme, expliqua la vieille femme en se levant douloureusement. Il s'agit de la capacité à renoncer à son corps et à qui l'on est, de pouvoir rejoindre le monde des esprits sans l'aide de drogues ou de poisons rituels. Dans le temps, j'étais capable de m'envoler en quelques secondes, rien qu'en fermant les yeux... Mais la vieillesse m'a privée d'un peu de mon pouvoir, et je dois avaler ces horreurs, grimaça-t-elle en désignant les bols qu'elle avait fait boire à Moineau<sup>77</sup>.

La chamane est la plus puissante de sa discipline, elle a formé d'innombrables apprenties au cours des années et décide d'employer les mêmes méthodes avec Moineau. Toutefois celui-ci ne croit pas aux esprits, ce qui fait que ces méthodes sont inefficaces. Szaï, le chef du Peuple que doit guider Moineau, propose alors d'employer la méditation plutôt que les drogues. Cette citation nous en dévoile donc plus sur les rituels pour accéder au monde des esprits et bien que cette méthode ne fonctionne pas c'est l'usage des psychotropes qui nous intéresse. Comme Ulmenetha, la chamane a recours à des drogues pour forcer son esprit à faire ce qu'elle veut. Dans son cas c'est la vieillesse qui l'oblige à y recourir, toutefois on retrouve cette idée qu'il faut être dans un état particulier, un état où l'on perd conscience de la réalité pour voir au-delà. Ici la chamane veut changer de monde, Ulmenetha, elle, voulait obtenir une vision. On retrouve également cela chez *Le Sorceleur* :

— Tiens. (Elle donna à Ciri sa coupe à moitié pleine tout en serrant le bras de Geralt de manière significative et en regardant Vesemir dans les yeux.) Bois.

— Triss, murmura Eskel alors qu'il regardait Ciri boire le liquide à grandes gorgées. Que fais-tu là ? C'est pourtant...

— Pas un mot, je te prie.

---

<sup>76</sup> *Op. Ibid.* p. 23-24.

<sup>77</sup> Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, *op. cit.*, p. 312-313.

L'effet de la boisson ne se fit pas attendre. Ciri se raidit soudain, poussa un petit cri et afficha un large sourire béat. Elle ferma les paupières et étendit les bras. Elle se mit à rire, fit une pirouette puis des cabrioles sur la pointe des pieds. Lambert, d'un mouvement vif, recula le tabouret qui se trouvait sur son passage. Coën se posta entre la fillette qui dansait et le feu de la cheminée. Triss se leva d'un bond et tira en hâte son amulette de sous son encolure — un saphir enchâssé dans une monture en argent et suspendu à une fine chaîne. Elle la serra fort dans son poing.  
— Mon enfant..., geignit Vesemir. Que fais-tu donc<sup>78</sup> ?

Dans cet extrait, Triss décide de reproduire le rituel qui a déjà provoqué des trances chez Ciri. La suite, nous la connaissons : Triss explique qu'elle s'apprête à entrer en transe avec elle. Ce qui est à noter toutefois c'est que la magicienne a reproduit le rituel et que cette fois encore il a fonctionné.

Si des rituels provoquant à coup sûr des visions ou des trances existent, rien ne garantit que les visions ou les prophéties qui en résultent sont exactes et vont se réaliser. Cependant, là encore il existe un moyen d'en vérifier la véracité. Dans *Les Guerriers de l'hiver*, l'emploi du lorassium garantit que la vision va se réaliser :

*Ecarte ces visions de ton esprit, se dit-elle. Il y a une faille quelque part. Ta préparation était peut-être imparfaite.*

Axiana gémit dans son sommeil. La prêtresse se porta à son chevet.

— Calme-toi, mon chou, murmura-t-elle d'un ton apaisant. Tout va bien.

Mais tout n'allait pas bien, Ulmenetha le savait. Les visions dues au *lorassium* étaient certes mystérieuses, et parfois symboliques. Mais elles n'étaient cependant jamais fausses<sup>79</sup>.

La vision est certes incompréhensible à ce moment-là de l'histoire mais cela permet d'être certain de son déroulement. Cette vision que reçoit Ulmenetha est ce qui la désigne comme prophétesse alors même qu'elle est unique. La prêtresse n'en reçoit pas d'autre mais cette vision, qu'elle sait être l'avenir, la désigne comme médium parce qu'elle fait le choix de la transmettre et d'agir en conséquence. Ulmenetha a donc certes un lien avec une Puissance Supérieure parce qu'elle est capable de recevoir des visions en suivant le rituel, mais elle est habituellement une prêtresse, pas une prophétesse. Ce sont ici les circonstances et les choix du personnage qui lui attribuent son rôle, et tout cela vient de la certitude qu'a le lecteur que cette vision va se réaliser. C'est le même cas de figure qu'avec le médaillon, lorsqu'une telle vision survient on ne remet alors pas en doute sa véracité mais on se focalise alors sur le « comment » : Dans quelles circonstances va se dérouler l'événement présenté ? Quel enchaînement d'actions va y mener ?

Finalement c'est peut-être là ce qui fait la différence entre une simple vision et une vision prophétique : la certitude de sa réalisation. Ces rituels, en assurant la véracité du procédé

---

<sup>78</sup> *Op. Ibid.* p. 127.

<sup>79</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, *op. cit.*, p. 25-26.



et de l'avenir évoqué font de ces visions des visions prophétiques. Nous reviendrons plus en détail sur l'intérêt narratif d'un tel procédé dans notre seconde partie.

Ce genre de procédé se retrouve également dans *Le Sorceleur*, avec notamment la transe des magiciennes. C'est un phénomène qui semble connu dans le monde magique et Cirilla en est victime aussi. Toutefois dans son cas à elle, nous pourrions distinguer deux types de transe. Le premier que l'on a pu observer dans notre première sous-partie lorsque le Chaos parle à travers elle, et celui-là :

- Tu devais parler de Yennefer. Dépêche-toi, s'il te plaît. J'ai peur que tu t'évanouisses.
- De Yennefer ? Ah oui ! Tout se déroulait selon nos prévisions quand soudain Yennefer est apparue. Et elle fit entrer ce médium dans la salle...
- Qui ?
- Une jeune fille, âgée de quatorze ans environ. Des cheveux cendrés, de grands yeux verts... Avant qu'on ait eu le temps de bien l'observer, la jeune fille commença à prophétiser. Elle a parlé d'événements à Dol Angra. Personne ne doutait qu'elle disait la vérité. Elle était en transe, et lorsqu'on est en transe, on ne ment pas<sup>80</sup>.

Cette transe évoquée est très différente de celles déjà analysées plus tôt. Elle est bien liée au fait de prophétiser, toutefois il est ici précisé qu'il n'est pas possible de mentir dans cet état. A l'instar des visions prophétiques et des visions simples, on peut établir une distinction entre les deux types de trances. Celles de Cirilla à Kaer Morhen ne semblaient pas inquiéter les sorcisseurs parce que les prophéties évoquées par le Chaos et prédisant leur mort à tous semblaient sans fondement. Ici toutefois, c'est différent parce qu'on nous précise qu'on ne peut pas mentir dans cet état. De plus, le déroulement est totalement différent de ce qui a été vu plus tôt :

- Hier dans la nuit, dit le médium, des armées aux emblèmes de la Lyrie et portant les étendards d'Aedirn ont agressé l'empire de Nilfgaard. Glevitzingen, le fort frontalier de Dol Angra, a été attaqué. Au nom du roi Demawend, les hérauts ont claironné par tous les villages avoisinants qu'à compter de ce jour Aedirn prenait le pouvoir sur tout le pays. La population a été appelée à un soulèvement armé contre Nilfgaard...
- C'est impossible ! C'est une abominable provocation !
- Ce mot traverse aisément tes lèvres, Filippa Eilhart, dit tranquillement Tissaia de Vries, mais ne te leurre pas, tes vociférations n'interrompent pas les trances. Continue, mon enfant.
- L'empereur Emhyr var Emreis a donné l'ordre de répondre coup pour coup. Aujourd'hui à l'aube, les armées nilfgardiennes sont entrées en Lyrie et à Aedirn<sup>81</sup>.

Sans nous pencher sur le contexte géopolitique évoqué ici il y a deux points d'intérêts à retenir. Le premier est le fait que Cirilla, une fois en transe, semble être capable de raconter ce qui a été fait la veille et le jour même dans plusieurs endroits à la fois, ce qui

---

<sup>80</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Temps du mépris*, Paris, Bragelonne, 1995 (2009 pour la traduction française, réalisée par Caroline Raszka-Dewez), p. 261

<sup>81</sup> *Op. Ibid.* p. 261-262.

change de ses trances précédentes où elle prédisait un soi-disant futur dans lequel tout le monde mourait. Cette fois-ci elle parle du passé. L'autre point est sa capacité à interagir avec ceux qui l'entourent. Elle semble réagir à son auditoire en obéissant à l'injonction de Tissaia de Vries, puis plus loin lorsque Filippa s'emporte :

— C'est une saloperie de provocation ! Le roi Vizimir...

— Le roi Vizimir, l'interrompt la voix impassible du médium aux cheveux gris, a été assassiné dans la nuit d'hier. Poignardé par un terroriste. La Rédanie n'a plus de roi<sup>82</sup>.

La médium, Cirilla, quoiqu'en transe interagit directement avec son interlocutrice comme si elles discutaient. La transe ne semble plus fermée mais ouverte à autrui avec la prise de position du médium qui contredit la magicienne. De plus, il est stipulé qu'elle parle d'une voix « impassible », un adjectif qui diffère totalement de ceux employés par Geralt et les sorciers lorsqu'ils racontaient les épisodes de transe de Cirilla à Kaer Morhen. Si sa voix était auparavant « étrange, désagréable... mauvaise<sup>83</sup> », ici elle semble neutre. Elle se contente d'établir des faits, elle ne ment pas mais énonce la vérité au fur et à mesure qu'on l'interroge, sans prendre parti. Cirilla, en tant que médium, assume ici sa fonction communicante en interagissant volontairement avec son entourage. Nous avons donc le premier type de transe, où le Chaos parle à travers elle pour effrayer son entourage et qui est connotée négativement par les adjectifs employés et ce second type de transe, où elle est capable d'interagir avec ceux qui l'entourent et semble adopter une attitude plus neutre. Dans la première elle se contente d'annoncer des événements tragiques alors que dans la seconde elle communique, répondant aux questions qu'on lui pose et pouvant raconter passé, présent et futur.

Pour résumer ce qui a été évoqué dans cette section voici un tableau présentant chaque prophète, la manière dont il reçoit ses visions, la manière dont il les communique ainsi que le type de médium qu'il représente :

---

<sup>82</sup> *Op. Ibid.* p. 262-263.

<sup>83</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorcier, Le Sang des elfes op. cit.*, p. 126.

Personnages	Moineau	Orgoth	Ulmenetha	Nogusta	Cirilla	Ithlinne
Réception de la prophétie	Réception orale, en communiquant avec les esprits.	Réception orale, en communiquant avec les esprits.	Réception visuelle, en pratiquant un rituel.	Réception visuelle, non contrôlée.	Réception orale, non contrôlée.	Non indiquée.
Communication de la prophétie	Transmission orale aux autres élus.	Transmission orale aux autres élus.	Transmission orale aux élus concernés.	Transmission orale à ses compagnons, selon l'envie.	Orale et non volontaire.	Orale et écrite, à travers les peuples et les époques.
Médium	Conscient et actif.	Conscient et actif.	Consciente et passive.	Conscient et passif.	Inconsciente et passive.	Non indiquée.

Comme on peut le voir en synthétisant de cette manière, les prophètes qui obtiennent leur prophétie (qu'il s'agisse d'une vision ou non) à l'aide d'un rituel sont passifs. Qu'ils les provoquent ou non, ces prophéties sont subies. Le cas d'Ithlinne est entouré de mystère puisqu'on ne sait rien de la manière dont elle obtient ses prophéties. La seule certitude que nous possédons, c'est qu'elles sont transmises à travers les peuples et les époques et réactualisées<sup>84</sup>.

*La Geste du Sixième Royaume* introduit un médium conscient et actif dans les deux cas, et nous allons expliquer ce cas particulier dans la prochaine section.

#### **1.2.4. Le cas particulier de *La Geste du Sixième Royaume*.**

Le cas du prophète dans *La Geste du Sixième Royaume* mérite un traitement particulier pour la manière dont il met en scène la prophétie. Si l'on s'en tient à ce que l'on a vu jusqu'à maintenant, Moineau et Orgoth, son homologue du camp opposé, ont tous les deux reçu leurs dons d'une Puissance Supérieure, pour l'un le Père, pour l'autre

---

<sup>84</sup> Nous évoquerons ce point-là plus en détail dans la section 1.2.4.

le Maître. Ils sont également élus puisqu'ils ont été choisis par cette dernière pour défendre le camp auquel ils appartiennent et ce faisant ne symbolisent pas le Bien ou le Mal, mais simplement la volonté de leur Puissance Supérieure respective. Toutefois, on sort de l'archétype établi en ce qui concerne l'origine du pouvoir des prophètes. Si le don qu'ils possèdent leur a été donné d'une manière non-expliquée — on pourrait même directement dire magique —, il se base sur un principe plus physique et compréhensible, celui de la probabilité :

Selon la chamane, les “esprits” vivaient aux frontières du monde, et ne passaient que rarement la limite, car ils ne pouvaient pas survivre longtemps dans le monde réel. Cependant, lorsqu'ils y pénétraient, ils s'incarnaient dans un élément : dans l'eau, l'air ou la terre pour les esprits fidèles au Père, ceux que Moineau était autorisé à rencontrer, et dans le feu, le métal et la pierre pour ceux dont l'allégeance allait à l'Autre. Ainsi, ils récoltaient sans être vus des informations partout dans le monde, et les partageaient avec les autres esprits. En recoupant les milliards d'informations que le peuple spirite récupérait à chaque instant, les esprits étaient en mesure de tout savoir. La connaissance absolue de tout ce qui se passait dans le monde physique. Ensemble, ils pouvaient donc assembler et analyser les paramètres afin de prédire les éventualités du futur avec une redoutable précision. C'était ainsi que les esprits avaient guidé Moineau, qui du fait de son “Don”, chuchotaient aux portes de sa conscience les bonnes décisions. Autant pour l'instinct. Toute excitante que pouvait être l'idée de dialoguer avec des créatures élémentaires omniscientes, la chamane avait lourdement insisté sur les dangers de l'opération. Les esprits pouvaient s'infiltrer en ceux qui leur laissaient avoir accès à leur personnalité la plus profonde, les envahir de l'intérieur, posséder leur corps et enfermer leur esprit. Et ainsi arpenter le vrai monde, rêve absolu pour tout esprit<sup>85</sup>.

Cet extrait, dont des parties ont déjà été évoquées plus haut, est celui dans lequel la chamane tente d'aider Moineau à atteindre le monde des esprits en employant des drogues, puis finalement la méditation. Toutefois ce qui attire notre attention est la manière dont fonctionnent les esprits. Bien que Moineau doive communier avec le monde des esprits, ce qui est un principe purement chamanique, et qu'il reçoive des connaissances à travers des chuchotements, celles-ci sont le fruit de sources croisées ensemble qui donnent naissance à des probabilités. Les esprits, en voyageant dans le monde physique, rassemblent toutes sortes d'informations qu'ils communiquent entre eux et le croisement de ces informations donne naissance à des “futurs potentiels”, qui varient selon ce qui va se produire ensuite. Cela nous ramène également à la première rencontre entre la chamane et Moineau :

— Ce sont les esprits, grogna la chamane en plissant les yeux. Ils soufflent et crient la Vérité et le Mensonge dans ses oreilles, mais il semble à peine les entendre. S'il savait les écouter, il serait le chaman le plus puissant des Six Royaumes. S'il savait lesquels croire et lesquels rejeter, lesquels asservir et lesquels combattre, s'il savait s'ouvrir aux voix des esprits et distinguer ses alliés de ses

---

<sup>85</sup> Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, *op. cit.*, p. 310-311.

ennemis au sein de l'Autre Monde, alors les secrets du passé et de l'avenir lui seraient révélés, et il n'aurait qu'à fermer les yeux pour savoir ce qu'il se passe dans le palais de l'empereur séide ou au plus profond de l'océan<sup>86</sup>...

Sa capacité à converser avec les esprits pourrait donc octroyer au Prophète une connaissance du passé, du présent et du futur. De plus, cette connaissance n'est pas limitée dans l'espace : partout où les esprits peuvent aller, le prophète a un accès. Toutefois il y a également une donnée supplémentaire à prendre en compte : l'usage de ce pouvoir, son emploi au service du conflit qui oppose les deux camps. Dans la mesure où chaque prophète recourt à la même méthode et doit employer son don pour guider les autres élus de son camp et prévoir les mouvements de l'autre, chaque « futur possible » est constamment modifié. Il n'y a pas ici le besoin de véracité que l'on retrouve dans les autres œuvres avec l'usage d'une prophétie puisqu'on est ici sur une notion de probabilité. Les conjectures basées sur des informations que reçoivent les prophètes sont amenées à se produire mais varient selon les agissements de chaque prophète. De cette façon, le duel que se livrent les élus prend des allures de partie d'échecs, où chaque mouvement d'un prophète amène à une réaction de l'autre et où le pouvoir de chacun lui permet d'anticiper, de contrer ceux de l'autre afin de le piéger. En ayant ainsi le contrôle sur la connaissance, le passé, le présent et le futur, le prophète cesse dès lors d'être un « simple » vecteur de communication entre la Puissance Supérieure et l' élu ou les foules pour devenir un acteur à part entière. Certes il tient son Don de la Puissance Supérieure mais celle-ci ne peut plus lui reprendre tant que le conflit perdure, et cela lui octroie un statut quasi-divin. Toutefois, ce statut ne vient pas sans risque, puisque comme nous l'avons déjà évoqué plus tôt, côtoyer les esprits amène également la possibilité de se perdre soi-même et finalement d'arrêter d'exister en tant qu'individu pour ne devenir que le réceptacle de ces entités qui le rendaient si puissant.

### **1.2.5. L'usage des prophéties et la figure du prophète.**

Le prophète, comme nous l'avons déjà vu dans cette sous-partie a une vertu communicante, il doit diffuser un message et pour ce faire il doit être entendu. Qu'il s'agisse du message en lui-même ou bien du personnage il semble exister des conditions à leur réception au sein de l'œuvre. Comme nous l'avons vu plus haut il y a des cas de

---

<sup>86</sup> *Op. Ibid.* p. 245

figure où la prophétie est forcément avérée. Mais quand est-il des fois où ce n'est pas le cas ? Dans *Le Sorceleur* par exemple, ces conditions sont évoquées, d'abord par Geralt :

- Tu as entendu parler de la malédiction du soleil noir ?  
— Bien sûr ! Sauf qu'on l'appelait la manie d'Eltibald le Fou. C'est ainsi que s'appelait le mage à l'origine de l'affaire qui a entraîné l'assassinat et l'emprisonnement dans des beffrois de plusieurs dizaines de jeunes filles issues des plus grandes familles, y compris de familles royales. Elles auraient été possédées par des démons, maudites, contaminées par le soleil noir, car c'est le nom que vous avez donné dans votre jargon pompeux, à une éclipse tout ce qu'il y a de plus banal.  
— Eltibald n'avait rien d'un fou ! Il a déchiffré des inscriptions sur les menhirs des Dauk et sur les pierres tombales des nécropoles de Vojgor, étudié les légendes et les récits des bébés-garous. Dans tous, il était question de cette éclipse d'une manière qui laissait peu de place au doute. Le Soleil noir était censé annoncer le retour imminent de Lilit, une déesse toujours vénérée en Orient sous le nom de Niya, et l'extermination de l'espèce humaine. « Soixante vierges coiffées de couronnes dorées rempliront les vallées de rivières de sang » et devront lui frayer la voie.  
— Ce sont des balivernes, dit le sorceleur. En plus, il n'y a pas de rimes. Or toutes les prédictions sont en vers rimés. Tout le monde sait quel but poursuivaient alors Eltibald et le conseil des magiciens. Vous avez utilisé les délires d'un fou pour renforcer votre pouvoir. Pour faire éclater les alliances politiques, gâcher les alliances par mariage, semer le trouble dans les dynasties ; bref, pour tirer un peu plus les ficelles des marionnettes à couronne. Et tu viens me parler de prédictions qui feraient mourir de honte les diseurs de bonne aventure sur les foires<sup>87</sup>.

Cet extrait a déjà été vu dans la précédente sous-partie, il s'agit d'une discussion entre Geralt, le sorceleur et Stregobor le magicien. Si nous nous étions intéressés en priorité à leur différence de point de vue ainsi qu'à la Puissance Supérieure, c'est cette fois-ci le message en lui-même qui suscite notre intérêt. Geralt ne croit pas en cette prédiction, qu'il qualifie de « balivernes », mais surtout, il relève un détail stylistique : la prophétie ne rime pas. Ce faisant, elle n'est, d'après lui, pas une véritable prophétie. Le scepticisme légendaire du sorceleur ainsi que son mépris des sorciers parle pour lui mais ce détail vient « en plus » comme il le dit lui-même. On peut donc en conclure que dans l'univers du *Sorceleur*, les prophéties doivent rimer. Sans cela, elles ne sont visiblement pas vraisemblables. Il est à noter que cette information est toutefois à prendre avec des pincettes puisque les prédictions de Cirilla ne riment pas, que la prophétie d'Ithlinne était originalement écrite dans la langue des elfes et que l'auteur ne nous en montre qu'une version traduite. Dans le cas d'Ithlinne, sa prophétie n'est crue que parce qu'il s'agit de la sienne justement et qu'aux yeux du monde la prophétesse a déjà fait ses preuves par le passé<sup>88</sup>.

Toujours dans *Le Sorceleur*, c'est ensuite Cirilla qui présente les conditions nécessaires pour rendre vraisemblable un prophète ou son message et le confirme, lors d'une discussion avec un jeune homme :

---

<sup>87</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le dernier vœu*, op. cit., p. 115-116.

<sup>88</sup> Cela est évoqué dans la citation page 48, qui présente succinctement la prophétesse et évoque sa « popularité ».

— Viens, allons plus loin, dit Fabio en activant le mouvement et en rougissant légèrement. Oh ! Regarde, ça c'est curieux. Une voyante qui prédit l'avenir. Il me reste justement deux sous, ça suffira...

— Ça vaut pas le coup, dit Ciri d'une voix nasillarde. Pour deux sous, tu parles d'une prophétie ! Pour faire des prophéties, il faut être prophétesse. La voyance, c'est un grand art. Même parmi les magiciennes, une sur cent seulement possède de telles capacités<sup>89</sup>...

Alors qu'ils se promènent en ville, le jeune homme qui accompagne Cirilla tombe sur la tente d'une voyante et souhaite se faire prédire son avenir. Cirilla, sentant qu'il s'agit d'une arnaque, tente de le dissuader en récitant les leçons que lui a enseignée Yennefer, à savoir que la voyance est « un grand art ». Encore une fois le fait que seule une magicienne sur cent possède de « telles capacités » nous renseigne sur l'idée qu'il s'agit d'un don rare, peu répandu et pourtant bel et bien imité. Au début de cette sous-partie nous avons pu voir qu'il n'y avait pas d'archétype du prophète dans nos œuvres, cependant *Le Sorceleur* met très souvent en scène des personnages féminins détenteurs de pouvoirs magiques, ce qui semble indiquer que les prophètes sont surtout des prophétesse. Comme nous l'avons dit plus haut le prophète possède, par sa connaissance et sa capacité à prédire l'avenir, un grand pouvoir. Ce pouvoir est très souvent convoité, et le fait qu'il existe des conditions permet d'autant plus de l'imiter pour en tirer des bénéfices. Encore une fois, c'est la saga du *Sorceleur* qui nous en donne un bon exemple :

— Voilà ! Voilà ! poursuit le prêtre pansu. Revenez à la raison, pauvres pécheurs, tant qu'il en est encore temps, car la colère et la vengeance des dieux sont proches ! Rappelez-vous la prophétie d'Itline, ses présages sur le châtement des dieux qui s'abattront sur le peuple corrompu par le péché ! Rappelez-vous : “Voici venir le temps du Mépris, l'arbre perdra ses feuilles, le bourgeon tombera, le fruit pourrira et la graine moisira ; quant au lit des rivières, il ne se remplira plus d'eau, mais de glace. C'est alors que viendra le Froid blanc et, après lui, la Lumière blanche, et le monde périra sous une tempête de neige.” Ainsi parle la prophétesse Itline ! Mais avant que tout cela survienne, des signes apparaîtront, des fléaux s'abattront sur la terre parce que, rappelez-vous, Nilfgaard, c'est le châtement des dieux ! C'est le fouet avec lequel les Immortels vous châtent, vous les pécheurs, afin que...

— Holà, fermez-la, saint homme ! grogna Sheldon Skaggs en tapant le sol de ses lourds croquenots. Vous nous donnez envie de vomir avec toutes vos superstitions et vos sornettes ! Ca nous remue les tripes...

— Attention, Sheldon, prévint le grand elfe dans un sourire. Ne te moque pas des autres religions. Ce n'est ni beau ni poli ni...prudent.

— Je ne me moque pas, protesta le nain. Je ne mets pas en question l'existence des dieux, mais je me révolte quand quelqu'un les mêle à nos affaires terrestres et nous jette de la poudre aux yeux avec des prophéties de je ne sais quelle folle d'elfe. Les Nilfgaardiens seraient donc l'instrument des dieux ? Niaiserie ! Faites appel à votre mémoire, revenez aux temps de Dezmod, de Radovid, de Sambuk, au temps d'Abard le Vieux Chêne ! Vous ne vous rappelez pas parce que votre vie est aussi courte que celle des éphémères, mais moi je m'en souviens, et je vais vous rappeler comment c'était, là, sur ces terres, juste après que vous avez débarqué sur le rivage, à l'estuaire de la Iaruga

---

<sup>89</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Temps du mépris*, op. cit., p. 109.

et au delta du Pontar. Des quatre bateaux qui ont accosté sont nés trois royaumes ; ensuite, les plus forts ont englouti les plus faibles pour devenir ainsi plus puissants et asseoir leur pouvoir. Ils en ont encore assujetti d'autres et les ont assimilés ; quant aux royaumes, ils n'ont cessé de se développer pour devenir de plus en plus grands et puissants. A présent, Nilfgaard fait de même parce que c'est un pays fort et uni, où règnent l'ordre et la discipline. Et si, de votre côté, vous ne vous unissez pas, Nilfgaard ne fera de vous qu'une bouchée, comme le brochet avec le carassin dont parlait notre druide plein de sagesse<sup>90</sup> !

Ce passage prend place au début du troisième tome de la saga. Rassemblés sous un chêne, un groupe de personnes variées écoute le barde Jaskier chanter une balade sur Cirilla. Parmi l'auditoire on trouve un elfe, un nain du nom de Sheldon Skaggs et un prêtre. Ce sont ces trois personnages-là qui prennent la parole dans ce dialogue. Le prêtre évoque la prophétie d'Itline, que nous étudierons en détail dans notre seconde partie et s'en sert pour son discours. C'est un prêcheur qui emploie la prophétie à sa convenance, en l'interprétant au profit de ses intérêts. Sheldon Skaggs, qui rappelle Geralt pour son scepticisme, le rabroue bien vite. Pour le nain la prophétie n'est pas à prendre au sérieux et encore moins dans un contexte politique. Nous avons ici l'exemple parfait de l'accaparement d'une prophétie à des buts personnels, une situation dans laquelle le message devient à nouveau un moyen, celui de rallier d'autres gens à une cause, très subjective qui plus est. Le prêtre veut convaincre les spectateurs de se soumettre à sa vindicte culpabilisante en désignant Nilfgaard comme un châtiment que les Dieux imposent aux Royaumes du Nord pour leurs péchés. Nous analyserons la prophétie d'Itline dans notre seconde partie et ferons à ce moment-là une comparaison avec la version du prêtre afin de voir quels éléments sont employés et dans quel but. Ce qui est à noter ici serait l'imitation à laquelle se livre le prêtre pour renforcer le poids de son message. En reprenant des bribes d'une prophétie très connue, qu'il modifie à sa convenance, il est capable de mettre à profit le message pour atteindre son but. Il connaît les conditions qui entourent la prophétie et se contente donc d'en utiliser une à ses fins.

Nous évoquions plus tôt dans cette section le fait que le prophète est un messager et ce faisant il doit également pouvoir être entendu. Si de nombreuses personnes convoitent le pouvoir qu'octroie le statut de prophète, il doit exister un moyen pour le personnage d'obtenir une crédibilité. Dans le cas du prêtre évoqué juste avant par exemple, il débute son homélie par la formule « En vérité je vous le dis<sup>91</sup>... » qui, parce que c'est une tournure biblique très connue, est également le début de la prophétie

---

<sup>90</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes op. cit.*, p. 28-30.

<sup>91</sup> *Op. Ibid.* p. 20.



d'Itlinne que l'on trouve au début du troisième tome, soit quinze pages auparavant<sup>92</sup>. L'utilisation répétée de cette tournure, d'abord dans la prophétie qui marque le début du livre puis dans la bouche du prêtre qui tente de prêcher auprès de la foule permet de montrer que ce dernier l'emploie à dessein pour mieux convaincre son auditoire et se bâtir l'ethos nécessaire à son discours. Dans le cas des autres prophètes — les vrais cette fois-ci —, leur crédibilité est certifiée par un autre moyen, l'intervention d'un personnage-tiers. Prenons cette citation déjà étudiée de *La Geste du Sixième Royaume* par exemple :

— Qui est ce garçon ? demanda soudain la vieille chamane d'une voix blanche.  
Szaï se tourna vers elle, intrigué. La vieille était pâle et avait les yeux écarquillés, fixés sur le jeune garçon aux cheveux noirs. Il ne l'avait jamais vue comme ça. D'ordinaire, elle était toujours digne et calme, inébranlable comme un roc... Instinctivement, Szaï craignit le garçon<sup>93</sup>.

Moineau n'est pas encore totalement un prophète puisqu'il ne maîtrise pas son Don mais son rôle d' élu l'oblige à mener un peuple qui ne le connaît pas. La chamane, elle, est bien connue du peuple en question et surtout de son dirigeant, Szaï. En mesurant le potentiel du prophète et en le craignant, la chamane fait comprendre à Szaï que le jeune Moineau n'est pas à prendre à la légère comme le souligne l'emploi de l'adverbe « instinctivement ». Szaï sait, sans même qu'on le lui dise et grâce à la réaction de celle qu'il respecte, qu'il doit respecter également ce nouveau-venu. C'était le même cas de figure pour Ulmenetha lorsqu'elle est venue trouver le prêtre. Le fait qu'il déclare directement qu'elle possède « le Don de voyance » comme nous l'avions déjà évoqué, couplé à l'utilisation du lorassium provoquant des visions obligatoirement prémonitoires, permet de certifier la véracité des talents de la prophétesse.

Nous appellerons ces personnages secondaires, que l'on retrouve aux côtés des prophètes ou des élus et qui leur viennent en aide à des moments-clés, des personnages-guides. Il convient d'en distinguer deux types : ceux qui peuvent servir à former l' élu pour le préparer à affronter ce que lui réserve son destin, et ceux qui offrent leur assistance aux prophètes lorsque la situation narrative l'exige. Leur rôle peut être de légitimer un prophète, comme pour Moineau, ou d'agir en tant qu'herméneute capable de décrypter les symboles d'un message, comme dans le cas d'Ulmenetha, comme nous allons le voir dans cette section.

---

<sup>92</sup> « En vérité je vous le dis, voici venir l'ère de l'épée et de la hache, l'ère de la terrible tourmente... », *Op. Ibid.*, p. 5.

<sup>93</sup> Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, *op. cit.*, p. 244.

### 1.2.6. La figure du personnage-guide.

Les élus comme les prophètes possèdent des Dons, ou des pouvoirs que bien souvent ils ne maîtrisent pas complètement ou pas du tout. Pour parvenir à les maîtriser, ou à se sortir d'une situation dans laquelle ils sont impuissants, des personnages-guides vont leur venir en aide à des moments-clés. Ces personnages-guides ne sont pas forcément au cœur de l'intrigue, il arrive même souvent qu'ils ne soient que des personnages secondaires, sans réelle identité. Dans *Les Guerriers de l'hiver*, il existe deux personnages-guides, représentant chacun un type différent. Le premier est le prêtre du temple à qui Ulmenetha rend visite après avoir reçu sa vision. Grâce à son savoir, il peut interpréter la vision et donner du sens à ce qu'elle a vu, transformant la symbolique obscure en faits concrets. Comme nous l'avons déjà vu plus haut il possède lui aussi un don qui lui vient en aide au moment propice :

- Je suis la prêtresse Ulmenetha, la compagne de la reine Axiana.
- Et qu'espérez-vous obtenir, ici ?
- Je cherchais des réponses. J'ai eu trois visions, et je n'y comprends rien. Elle lui parla des quatre guerriers et du corbeau blanc, du démon dans le lac et du sacrifice de l'empereur. Il l'écouta en silence.
- Je n'ai jamais eu la chance de posséder votre Don, dit-il, mais j'ai reçu le don de discernement. Vos visions sont authentiques. Ça, je le sais<sup>94</sup>.

Ulmenetha était venue au temple à la recherche d'un voyant et le prêtre lui apprend qu'il n'y en avait qu'un seul, décédé une semaine auparavant<sup>95</sup>. Alors qu'elle pensait avoir trouvé une solution, la prêtresse ne parvient pas à obtenir l'aide qu'elle espérait. Pourtant le prêtre, bien qu'il ne soit pas un voyant, lui offre l'assistance dont elle avait besoin pour comprendre ce qu'elle a vu. C'est donc grâce à son savoir et son intervention qu'Ulmenetha prend conscience de l'urgence de la situation et de la marche à suivre pour empêcher cette vision de se réaliser. Ce prêtre n'a pas de nom, il n'est que « le prêtre », et pourtant on le retrouve plus tard, dans une auberge, quand Antikas Karios, qui ne comprend rien à la situation, le rencontre. Antikas Karios est un soldat qui ne croit pas à l'existence des démons, mais le prêtre lui parle à ce moment-là de la prophétie d'Emsharas, du fait qu'il y a bel et bien des démons, et de la magie dans l'air. Malgré son scepticisme initial, Antikas se met à douter :

---

<sup>94</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit., p. 96.

<sup>95</sup> Op. Ibid. p. 95.

En dépit de son apparente incrédulité vis-à-vis des dires du prêtre, Antikas était profondément troublé. Il avait servi sous les ordres de Malikada pendant plus de quinze ans, et il avait partagé sa haine des envahisseurs drenaïs. Et, même s'il avait désapprouvé la trahison qui avait entraîné la destruction de l'armée drenaïe, il l'avait considérée comme un moindre mal. Néanmoins, les événements des deux derniers jours l'avaient inquiété ; à présent, avec le poids supplémentaire des paroles du prêtre sur la conscience, le doute commençait à le ronger<sup>96</sup>.

Le prêtre n'est pas un héros, Antikas le tourne même en ridicule lorsqu'il évoque les démons. Il n'a pas de pouvoir particulier mais c'est sa présence qui permet de guider Antikas vers les autres élus<sup>97</sup> et lui fait remettre en question sa manière de penser. Ce faisant il cumule deux rôles de personnage-guide, un pour la prophétesse Ulmenetha et un pour l'épéiste. Toutefois s'il agissait en tant qu'herméneute auprès de la prêtresse, son rôle devient plus pédagogique auprès de l'épéiste. Une fois son travail accompli on ne le reverra plus et son identité, au même titre que son utilité, s'arrête ici, à ce moment de l'histoire lorsqu'il a accompli son rôle de guide.

Le second personnage-guide de l'œuvre est Kalizkan et celui-ci incarne un rôle légèrement différent, plus actif. Il possède une identité et c'est pour celle-là qu'il est important en tant que personnage-guide. Comme nous l'avons vu dans la sous-partie traitant de la Puissance Supérieure, c'est lui qui va guider Antikas jusqu'aux épées magiques qui lui permettront plus tard de défaire les Krayakins et c'est également lui qui va apprendre à Ulmenetha la magie pour qu'elle puisse le remplacer et offrir une meilleure assistance aux élus. Son rôle est donc celui d'un formateur :

Il n'y a pas grand-chose que je puisse faire pour arranger la situation. Mes pouvoirs sont limités — oui, et ils diminuent. La mort m'appelle et je ne serai pas là pour voir la fin.  
En revanche, je peux vous enseigner des choses, Ulmenetha. Je peux vous apprendre la magie de ce domaine. Je vous montrerai comment utiliser le halignat — le feu sacré. Je vous montrerai comment soigner les blessures légères.  
— Je n'ai jamais été douée pour ce genre de talents, dit-elle.  
— Eh bien, maintenant, il vous faut apprendre, lui dit-il. Je ne peux plus me servir de l'enfant. Elle est sous-alimentée, et son cœur est faible. Il a manqué défaillir quand j'ai incendié le pont. Je ne veux pas avoir une autre vie innocente sur la conscience<sup>98</sup>.

Kalizkan doit transmettre ses pouvoirs avant de disparaître, il le dit lui-même, il ne « sera pas là pour voir la fin ». Le rôle du magicien est plus important d'un point de vue narratif. Il ne guide pas Ulmenetha en tant que prophète, mais en tant que magicienne afin qu'elle vienne en aide aux élus. A nouveau, le personnage-guide est voué à disparaître, d'une

---

<sup>96</sup> *Op. Ibid.* p. 235.

<sup>97</sup> Ceux de la vision d'Ulmenetha, les quatre guerriers qu'elle voit protéger la reine.

<sup>98</sup> *Op. Ibid.* p. 282.

manière ou d'une autre, de l'intrigue. Il n'est là, comme son nom l'indique, que pour guider les réels protagonistes soit en leur confiant un pouvoir dont ils ont besoin, soit en leur communiquant des informations qui leur font défaut. Dans tous les cas, son utilité consiste à apporter un soutien nécessaire à un moment-clé. Kalizkan le précise, il ne peut plus posséder la petite fille, ce qui signifie qu'il ne peut plus prendre une existence terrestre. Ulmenetha va donc dorénavant prendre sa place en apprenant ses pouvoirs, elle va le remplacer et lui va disparaître lorsqu'elle sera formée. Un personnage-guide peut assumer une fonction manquante à la place d'un héros ou d'un élu jusqu'à ce que celui ou celle-ci soit prêt à le faire lui-même. Une fois que l'autre est formé il laisse sa place et se retire de l'intrigue.

C'est également ce qui se passe dans *La Geste du Sixième Royaume* avec la chamane, comme nous l'avons vu plus haut dans cette sous-partie. Le cas de la chamane est encore plus parlant puisqu'elle n'a pas non plus de nom, elle y a renoncé. L'œuvre nous explique que c'est à des fins pratiques mais Moineau, lui, en effectuant le même rituel parvient à garder son nom et son existence :

— Tu as réussi, admit-elle. Pour la première fois, tu as parfaitement suivi mes instructions, et tu as maîtrisé la méditation du premier coup. Personne n'y parvient, d'ordinaire.

Moineau observa ses mains. Il tremblait.

— Tu n'as même pas eu besoin d'oublier qui tu étais, continua la chamane, une nuance révérencieuse dans la voix. Tu as pu emmener ton identité dans le monde des esprits. D'ordinaire, ils ne le tolèrent pas<sup>99</sup>.

La chamane le dit elle-même, l'exploit qu'a accompli Moineau est une exception qui inspire du respect chez sa tutrice, elle qui est d'habitude si méprisante. Là où la chamane doit se servir de drogues pour atteindre le monde des esprits et a dû oublier son nom, le jeune homme dépasse toute convention et impose ses propres règles. Il représente l'unicité parmi les chamans parce qu'il est le Prophète, l'élu du Père et les enseignements qu'il a reçus n'avaient pour unique but que de le hisser au sommet, de dépasser sa maîtresse. Après cette session, on n'entendra plus parler de la chamane en tant que mentor, jusqu'à ce qu'elle disparaisse complètement de l'intrigue à son tour.

Dans le cas de Cirilla, les choses sont légèrement différentes. En raison de son statut de triple actant elle recevra, tout au long de la saga du *Sorceleur*, des enseignements de différentes personnes sur différents sujets afin de lui apprendre à connaître, comprendre et utiliser ses pouvoirs. Nous reviendrons toutefois plus en détail sur cet apprentissage dans la sous-partie suivante, dédiée à l'élu.

---

<sup>99</sup> Adrien, Tomas, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit., p. 315.

En conclusion, nous pouvons voir que le personnage du prophète possède une certaine complexité qui en fait un sujet d'étude à part entière. Cette sous-partie, bien qu'elle n'ait pas pu aborder tous les aspects du topos, a permis de mettre en lumière l'importance du don qu'il possède et la place qu'il occupe dans l'œuvre. Qu'il soit ou non en lien avec une Puissance Supérieure, le prophète possède une valeur communicante et médiatrice qui permet de faire le lien entre cette dernière et l' élu. Sa capacité à obtenir des prophéties n'est pas sans risque et échappe parfois à son contrôle, toutefois le fait qu'il existe un rituel garantissant que celle qu'il obtiendra se réalisera à coup sûr possède une importance narrative sur laquelle nous ne manquerons pas de revenir dans notre seconde partie dédiée à la tension narrative. Notre prochaine sous-partie portera cette fois sur l' élu, figure centrale de la prophétie, intrinsèquement liée aux deux autres actants que nous venons d'étudier.

### **1.3. L' élu.**

L' élu est, à l'instar de la prophétie et du prophète, un topos à part entière dans le genre de la fantasy. Popularisé par un héritage biblique on retrouve ce terme dans de nombreuses œuvres et pour de nombreux cas de figures. Toutefois tous les élus ne le sont pas grâce à une prophétie, et toutes les prophéties n'ont pas forcément d' élus. Face au florilège des possibilités, la priorité est donc de préciser les termes.

#### **1.3.1. Polysémie du terme.**

Un élu peut renvoyer à de nombreux cas de figures et désigner plusieurs personnages. Si on en vient au sens strict du terme, un prophète qui reçoit un Don d'une Puissance Supérieure est un élu, au même titre qu'un individu désigné au sein d'une masse pour accomplir une tâche qu'il est le seul à pouvoir accomplir est également un élu<sup>100</sup>. Il existe donc une véritable polysémie du terme au sein du genre de la fantasy et nos trois œuvres de référence n'échappent pas à la règle. Afin de s'y retrouver il convient de dresser un tableau des principaux élus que nous allons étudier dans cette sous-partie :

---

<sup>100</sup> Frodon par exemple, dans *Le Seigneur des Anneaux*, n'était pas prédisposé à devenir le porteur de l'Anneau. Il aurait pu échapper à ce destin en passant ses jours à la Comté, mais sa décision et l'assemblée parmi laquelle il se trouvait au moment des faits l'a désigné comme l' élu pour cette tâche dangereuse et primordiale qu'était le transport de l'Anneau jusqu'au Mordor.

Personnages	Elu(s) par qui/quoi	Elu(s) pour quoi
Cirilla	La prophétie d'Itlinne	Pour sauver le monde ou le détruire
Les élus de la Geste du Sixième Royaume	Le Père et le Maître	Remporter l'affrontement au nom de leur camp
Nogusta, Dagorian, Bison, Kebra et Antikas	La vision d'Ulmenetha sous Lorassium	Protéger la reine pour s'opposer au plan d'Anharat
Conalin	Le Médaillon d'Emsharas	Recevoir le don du Troisième Œil
Anharat	La prophétie d'Emsharas	Ramener son peuple sur le plan physique
Les trois rois de la prophétie d'Emsharas	Anharat	Être sacrifiés pour faire revenir le peuple d'Anharat

Le premier détail à noter est la présence de Conalin, qui n'est pas directement concerné par une prophétie. Cependant, posséder le médaillon fera théoriquement de lui le détenteur d'un pouvoir prophétique et il est « élu » par le médaillon d'Emsharas après un rituel qui le désigne lui, à l'exclusion de tout autre. Tout le monde ne peut pas porter l'objet et c'est même ce dernier qui choisit son porteur. La notion de « sélection » d'un individu parmi d'autre apporte un élément de réponse quant à ce qu'est un élu et nous développerons cette idée par la suite. Toutefois il est également intéressant de nous pencher un instant sur les termes employés. « Élu » vient du terme « élection », qui renvoie à l'idée d'une assemblée qui décide, par vote, de désigner quelqu'un de volontaire pour endosser un rôle<sup>101</sup>. En suivant cette définition, le cas de Frodon correspond parfaitement à la description d'un élu. Mais ce n'est pas le cas de nos exemples cités dans le tableau ci-dessus. Aucun d'entre eux n'a eu son mot à dire, on pourrait même dire qu'ils ont plutôt été « sélectionnés<sup>102</sup> », d'où l'intérêt de notre colonne « élu(e) par qui », qui permet de mettre en évidence le fait que les entités responsables ne les ont pas concertés. Même en prenant en compte le cas de Conalin, ce dernier n'a pas exprimé son

<sup>101</sup> Le TLFi désigne l'élection comme la « procédure par laquelle les membres d'un collège, d'une assemblée (dits électeurs) accordent (ou refusent) leurs suffrages à quelqu'un qu'ils chargent de les représenter ou qu'ils appellent à siéger parmi eux ou encore à qui ils décernent un titre. »

<sup>102</sup> Toujours selon le TLFi, qui désigne la sélection comme une « opération qui tend à déterminer à partir de critères établis et avec le recours à certaines méthodes, notamment à certaines méthodes psychotechniques, les individus les plus aptes à satisfaire aux exigences d'un emploi ou d'un poste. »

accord quant à la réception du Médaillon, et Nogusta ne lui a pas demandé la permission de le lui faire essayer, ni même expliqué le fonctionnement avant la cérémonie. Il nous semble important de mettre en évidence ici la différence fondamentale entre « élection » et « sélection », cette dernière reposant sur le fait d'avoir le choix ou non d'accepter une tâche. Cette liberté fondamentale est un concept très important puisqu'elle a un rapport direct avec ce que nous nommerons le libre-arbitre, une notion de grande importance pour notre sujet<sup>103</sup>. Ainsi nos élus n'en sont pas vraiment, ils répondraient plutôt au terme de « sélectionnés » ou « choisis » mais afin de conserver toute la richesse du topos et sa présence récurrente dans le genre nous continuerons de les désigner sous ce terme. Pour en revenir au sujet de Conalin et en nous basant sur cette déduction, on peut dès lors considérer le garçon comme un élu, mais pas au même titre que les autres. La notion est extrêmement trouble et poreuse et ce n'est là qu'un des premiers cas de réflexion qui se pose. Le second détail qui dénote dans le tableau est la dernière case, les trois rois de la prophétie d'Emsharas. En effet, cette dernière désigne Anharat comme l'élu, comme l'indique cette citation :

— Je vais pouvoir te trouver, maintenant, siffla Anharat. Je te trouverai et je te détruirai. Je le jure ! Mais d'abord, je vais tuer le troisième roi, et accomplir la prophétie.  
Emsharas sourit.  
— *Ma* prophétie, dit-il. Je l'ai laissée pour toi, mon frère. Et elle est véritable. A la mort du troisième roi, les Illohirs se relèveront. Nous discuterons bientôt<sup>104</sup>.

La prophétie fait d'Anharat celui qui doit accomplir le rituel pour ramener physiquement son peuple. Pour ce faire il doit sacrifier trois rois, ce qu'indique le prêtre qui explique la situation à Antikas :

— Rien de si naturel, mon fils. Le vieil empereur et Skanda descendaient tous deux, je crois, de trois rois antiques. Ces trois rois, accompagnés d'un magicien, ont mené une guerre, il y a fort longtemps<sup>105</sup>.

Parmi ces trois rois qu'il doit sacrifier, deux font partie de la descendance des rois présents lors de sa défaite des milliers d'années auparavant. Toutefois rien n'indique dans la réalisation du rituel qu'Anharat est obligé de sacrifier ces mêmes lignées. On peut donc en déduire, en prenant également en compte qu'Emsharas lui dit qu'il a le choix de se sacrifier ou non lors de l'ultime face à face, qu'Anharat est libre de choisir qui il veut

---

<sup>103</sup> Nous lui consacrerons une sous-partie à la fin de cette première partie afin d'en étudier toute l'importance.

<sup>104</sup> Gemmell, David, *op. cit.*, p. 363.

<sup>105</sup> *Op. ibid.*, p. 232.

sacrifier à condition qu'il s'agisse de rois et qu'ils soient puissants. Ce faisant nous sommes en droit de penser que le Seigneur Démoniaque, bien qu'il soit lui-même un élu, peut choisir, élire même, les cibles de la prophétie. Nous sommes donc dans un cas de figure où un élu nomme des élus, ce qui est une première.

### 1.3.2. Le cas du collier.

Revenons maintenant sur le cas du Médaillon d'Emsharas. Comme nous l'avons noté plus tôt, l'objet octroie à son porteur un Don de voyance et choisit ce porteur. En prenant en compte qu'il est choisi à l'aide d'un rituel et que tout le monde ne correspond pas aux exigences évoquées par Nogusta, on peut considérer que la personne choisie est élue. La cérémonie ainsi que les propos que prononce Nogusta durant celle-ci permettent d'établir que l'élu doit suivre un code de conduite<sup>106</sup>, sans quoi il perdra le Don du Troisième Œil. Ce faisant le porteur du médaillon incarne un certain type d'élu, qui pour le coup rappelle une sorte de chevalier<sup>107</sup>. Toutefois, bien que le porteur fasse passer le test, ce n'est pas lui qui choisit l'élu suivant. Contrairement au cas d'Anharat nous ne sommes pas face à un cas de figure où un élu choisit un élu, il s'agit plus d'une passation de pouvoir puisqu'après avoir transmis l'objet Nogusta n'est plus capable d'avoir de visions.

Comme nous l'avons vu auparavant les visions du Médaillon se réalisent forcément, quoi qu'il arrive. Leur obligatoire véracité faisait de ces visions des visions prophétiques, impliquant par là qu'un aperçu du futur qui va forcément se réaliser mérite l'appellation de « prophétique ». Toutefois cette idée amène une question, est-ce qu'une personne ciblée par une de ces visions prophétiques est désignée comme un élu ? Prenons le cas de Dagorian, que Nogusta voit affronter Antikas, puis mourir près d'un pont. Peut-on le considérer comme un élu ? La première réponse qui vient instinctivement serait « non » parce qu'il ne correspond pas aux standards préétablis. Anne Besson, dans la partie allouée à l'élu de son *Dictionnaire de la Fantasy* introduit ce topos comme ceci : « Les grands cycles de fantasy mettent souvent en scène un héros élu par les dieux et/ou par des prophéties<sup>108</sup>. » Cette introduction ferait bien de Dagorian un élu puisqu'il est la cible d'une vision prophétique. Cependant, les choses se complexifient avec la suite de l'extrait :

---

<sup>106</sup> Nous avons évoqué tout cela dans la sous-partie précédente.

<sup>107</sup> Le cérémoniel avec le médaillon passé autour du cou, le discours récité rappellent un adoubement.

<sup>108</sup> Besson, Anne, *Dictionnaire de la fantasy, op. cit.*, p. 111.



L' élu (ou l' élue) a pour principale caractéristique d' avoir été choisie par les forces du bien avant sa naissance, à son insu et, bien souvent, malgré lui. Il est le seul à pouvoir s' opposer aux forces du mal et se trouve pour cela doté de capacités extraordinaires qui prouvent son élection : pouvoirs magiques exceptionnels, talents particuliers, capacités martiales surdéveloppées<sup>109</sup>.

Le fait est que Dagorian ne possède aucune de ces qualifications. Il est entouré de ses compagnons avec qui il lutte contre les forces du Mal mais cela s' arrête là. Le soldat ne possède pas de talent particulier, Antikas lui rappelle lui-même qu' il est bien meilleur épéiste. La seule chose qui le distingue c' est son courage qui l' a fait se tenir sur ce pont pour bloquer les Krayakins et qui se soldera par sa mort, comme l' avait vu Nogusta. La question se pose donc, si les prophéties font les élus mais que toutes les personnes concernées par des visions prophétiques ne sont pas des élus, alors qu' est-ce qui fait les élus ?

Anne Besson mentionne des caractéristiques physiques mais ne prend pas en compte le fondement même d' une prophétie, à savoir le contexte qui l' entoure. Il s' agit d' une notion que nous développerons dans notre prochaine sous-partie et qui caractérise les prophéties que nous étudions et les actants qui entourent celles-ci. Les élus de nos ouvrages de références affrontent des menaces qui dépassent le cadre du simple individu. Qu' il s' agisse du conflit entre le Père et le Maître dans *La Geste du Sixième Royaume*, le destin de Cirilla l' enfant de Sang Ancien dans la saga du *Sorceleur* ou l' accomplissement du rituel d' Anharat dans *Les Guerriers de l' Hiver*, à chaque fois les héros sont confrontés à des menaces qui les dépassent en tant qu' individus. Ces menaces pèsent sur le monde entier<sup>110</sup> et instaurent des enjeux globaux qui font sortir les élus de leur propre destin pour les confronter au destin du monde qui les entoure. La prophétie crée quelque chose de global qui surpasse le simple individu et c' est en cela que Dagorian n' est pas un véritable élu. La vision concerne sa mort et cette mort n' a pas de réelle incidence au niveau de monde mais également de la narration, qui se déroule sans lui jusqu' à son dénouement.

Cette théorie de la globalité amène à revoir la notion de prophétie pour admettre qu' il existe différents types de prophéties et qu' à ce titre il existe donc également différents types d' élus. Une prophétie dite « globale » est une prophétie qui concerne le destin du monde, elle ne s' arrête pas au simple individu. Le cas du Médaillon en est le parfait exemple, les visions sont prophétiques parce qu' elles sont amenées à se réaliser quoi qu' il arrive, mais ces prophéties ne sont pas globales et sont limitées au simple

---

<sup>109</sup> *Op. ibid.*, p. 111.

<sup>110</sup> Nous reviendrons sur cette idée dans la prochaine sous-partie dédiée au dernier concept de la prophétie.

individu. Le porteur de l'objet n'en demeure toutefois pas moins un prophète par son don et un élu par le rituel qui l'a choisi.

Maintenant que nous avons vu qu'il était nécessaire de redéfinir la notion de prophétie, il est temps de nous pencher sur le rôle de l'élu.

### 1.3.3. Le rôle de l'élu.

Nous l'avons signalé au début de cette sous-partie, l'élu est un topos récurrent du genre de la Fantasy. Anne Besson fait le lien avec la figure du Messie, dans la Bible :

Plus profondément, l'élu est un avatar de l'homme providentiel, figure-clé de la mythologie politique contemporaine, qui reprend l'attente eschatologique d'un sauveur, telle qu'elle a pu être construite pendant l'Antiquité tardive et le Moyen Âge. Le Christ est d'ailleurs désigné comme « l'élu de Dieu »<sup>111</sup>.

L'élu est par essence un « choisi ». Si Anne Besson évoque d'abord une figure de « sauveur », nous avons vu avec Anharat qu'un élu n'est pas forcément un avatar du Bien. A l'instar de nos autres actants, il n'est défini que par le prisme de ses actions et des répercussions de celles-ci<sup>112</sup>. L'élu s'inscrit dans le schéma de la prophétie et est directement lié à notre dernier concept, que nous appellerons les « conséquences secondaires » parce qu'il est « attendu », comme le souligne Anne Besson. On redoute sa venue ou on l'espère, dans tous les cas son arrivée est censée changer l'ordre établi. Dans *La Geste du Sixième Royaume*, la confrontation entre chaque élu marque le début de la bataille entre le Père et le Maître, et plonge tout le continent dans la guerre.

Pour en revenir à l'essence même de l'actant, l'élu est celui qui est choisi pour accomplir ce que les autres ne peuvent pas accomplir. Il est désigné parmi les autres par un signe distinctif, ce que souligne à nouveau Anne Besson<sup>113</sup>. Nous nuancerons cependant notre propos à la lumière de nos précédentes théories. Nos œuvres mettent en scène non pas des élus choisis par les forces du bien, mais par des Puissances Supérieures, qui ne poursuivent que leur propre objectif. Toutefois nous rejoignons Anne Besson sur

---

<sup>111</sup> *Op. ibid.*, p. 112.

<sup>112</sup> Comme nous le soulignons auparavant, Nogusta et ses camarades, en s'opposant à Anharat, protègent l'humanité et sont donc vu sous un aspect bienveillant, héroïque, alors même que celui ne veut finalement que ramener son peuple sur le plan terrestre.

<sup>113</sup> *Op. ibid.*, p. 111

cette idée d'être désigné « malgré eux », comme c'est le cas dans *La Geste du Sixième Royaume* :

— *Juste te prévenir. Ton destin n'est pas de quitter la Grande Forêt. En tout cas, pas avant un bon moment.*

— *Pourquoi ? J'ai fait ce que tu m'avais demandé. J'ai amené le ménestrel jusqu'au Cœur, même si tes sylphides auraient amplement suffi à cette tâche. Maintenant je suis libre.*

— *Qui t'a dit ça ?*

— *Toi. Tu m'as dit de m'acquitter de cette mission, pour régler ma dette envers Lui.*

— *Je n'ai pas dit pour autant que ta dette serait oubliée sitôt cette mission achevée. Sache qu'Il a encore plusieurs missions à te confier avant de te rendre ta liberté... S'Il te la rend un jour.*

— *Rien ne me force à les accepter. J'ai mené ce barde pleurnichard jusqu'ici parce que je me sentais redevable envers Lui pour m'avoir accueilli quand... quand Aomaï est mort. Maintenant ma culpabilité est effacée, et je considère avoir réglé ma dette. Je me fiche de savoir si cette impression est réciproque. Je ne resterai pas dans cette forêt.*

— *Oh si, tu y resteras, Maev. Je ne t'ai pas demandé d'aller chercher Llir pour le seul plaisir douteux de ta compagnie. Je vous ai réunis pour que vous appreniez à vous connaître. Vous êtes liés par le même destin, et tu sais que la Grande Forêt t'attirera irrésistiblement à elle tant que tu n'auras pas accompli ce que tu as à faire.*

Maev écarquilla les yeux.

*Tu... Tu veux dire que je suis l'une des Cinq ?*

— *Oui. Je ne t'aurais pas tirée des Eaux de l'Oubli simplement pour te faire faire une promenade en forêt avec un godelureau. Tu as été appelée, comme les autres.*

Maev sentit son cœur tomber dans sa poitrine.

*Non !* protesta-t-elle avec force. *J'ai déjà trop subi ! Trouvez quelqu'un d'autre !*

— *Tu as lu les Prophéties. Tu sais très bien que c'est impossible.*

— *Mais je ne veux pas être Son jouet !*

— *Tu l'es déjà. Il n'est plus nécessaire que tu en aies envie.*

— *Mais je ne suis plus bonne à rien, Lil ! J'ai perdu mes pouvoirs il y a des siècles, je n'ai plus d'alliés, plus d'amis...*

— *Tu retrouveras tout cela. Pouvoirs, alliés, amis... Cela prendra du temps, surtout vu ton caractère. Mais cela sera.*

— *Ce n'est pas juste.*

— *Personne n'a jamais insinué que ça l'était. Bien, je te laisse assimiler ces informations. Avec vous deux au Cœur, nous en sommes à quatre sur cinq<sup>114</sup>.*

Ici Maev n'a pas été prévenue du rôle qu'elle aurait à jouer dans le conflit à venir. Elle tente d'abord de se rebeller avant d'être avertie : quoi qu'elle tente, la Puissance Supérieure aura le dernier mot. Ici les « Prophéties » mentionnées font référence aux Règles du conflit entre le Père et le Maître, qui ne sont connues que d'une poignée de personnes parmi lesquelles Maev. Comme le souligne la magicienne sa situation n'a rien de « juste » parce qu'elle n'est pas là pour sauver le monde, rendre la justice ou un quelconque autre but louable, mais pour remporter un conflit qu'elle n'a pas choisi pour une Puissance Supérieure qu'elle ne veut pas servir. On retrouve dans cet extrait la notion de « destin », intrinsèquement liée à l'élu. Lorsqu'un personnage se retrouve affublé de ce titre on attend quelque chose de lui, comme c'est le cas de Cirilla :

— Eh bien, s'interrogea Nimue, que dire d'autre encore ? Peut-être ceci : la neige tombe à Talgar dès la mi-novembre et descend vers le sud en progressant de plus de cinquante miles par jour ;

<sup>114</sup> Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit., p. 114-115.

aujourd'hui, des tempêtes de neige peuvent s'abattre sur l'Alba entre décembre et janvier alors qu'il y a cent ans la neige y était un phénomène tout à fait exceptionnel ; la fonte des neiges et le dégel des lacs débutent chez nous en avril, même les enfants savent cela ! D'ailleurs, ils s'étonnent quand on leur explique qu'avril est synonyme de printemps...

— Chez nous, à Vicovaro, expliqua Condwiramurs, ce mois ne s'appelait pas avril, mais percefleure. Ou encore Birke, en elfique. Mais c'est vrai. Les mois tirent leur nom de temps reculés, où avril effectivement signifiait le printemps, car tout commençait à fleurir au cours de ce mois...

-Ces temps reculés remontent à peine à cent, voire cent vingt ans. C'était hier, jeune fille. Itlina avait parfaitement raison. Ses prophéties vont se réaliser. Le monde disparaîtra sous une couche de glace. La civilisation sera ensevelie par la faute de la Destructrice. Elle avait la possibilité de sauver le monde mais, comme nous le dit la légende, elle ne l'a pas fait.

— Pour des raisons que ladite légende n'éclaircit pas. Si ce n'est à l'aide d'une morale trouble et naïve<sup>115</sup>.

Dans cet extrait, deux érudites, Nimue et Condwiramurs discutent des changements climatiques provoqués par le Froid blanc. A l'aide d'une prolepse, on nous montre les conséquences du choix de Cirilla sur le monde avant qu'il ne soit altéré par ses pouvoirs<sup>116</sup>. L'auteur, dans le septième tome de l'œuvre, mêle habilement allers et retours entre le présent de Cirilla et le futur dans lequel les deux femmes analysent ses actes. Comme nous l'avons évoqué auparavant, la jeune élue possède le Sang ancien qui pourrait lui permettre de sauver le monde ou de le condamner. Ici on peut voir que pour des raisons inconnues, elle a choisi de ne pas le sauver et ce faisant n'a pas accompli ce que l'on attendait d'elle<sup>117</sup>.

Anne Besson parle également d'un signe de reconnaissance qui prouve l'élection des choisis. Dans *La Geste du Sixième Royaume*, ce sont les pouvoirs des Elus et la responsabilité conférée par le Père ou le Maître de mener un peuple à la guerre qui les mettent à part. Pour *Le Sorceleur* et *Les Guerriers de l'hiver*, c'est une ressemblance physique. Dans le cas de Nogusta, c'est Anharat qui la souligne lorsqu'ils se font face pour la première fois :

(Il flotta en direction de Nogusta ; ses yeux ardents scintillaient.) Oui, tu lui ressembles, dit-il. (Nogusta sentit la haine dans sa voix.) Tu es le dernier de sa lignée de bâtards<sup>118</sup>.

---

<sup>115</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Dame du lac*, Paris, Bragelonne, 1999 (2011 pour la présente traduction, réalisée par Caroline Raszka-Dewez), p. 347.

<sup>116</sup> Cirilla est capable voyager dans le temps et l'espace, et les discussions des deux femmes concernent un passé que l'héroïne n'a pas encore modifié en revenant dans le temps.

<sup>117</sup> Nous reviendrons plus en détail sur l'impact de ce choix dans notre prochaine sous-partie.

<sup>118</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit., p. 328.

Nogusta est souvent désigné comme « le Noir<sup>119</sup> », sa couleur de peau, qu'il a vraisemblablement hérité de son ancêtre Emsharas, le frère d'Anharat, le sépare des autres personnages même parmi ses amis<sup>120</sup>.

Cirilla est dans une situation similaire où elle est constamment comparée à Lara Dorren, son ancêtre elfe et dernière détentrice du Sang ancien parmi sa race. Cette ressemblance passe par ses yeux et est relevée tout d'abord par Vilgefortz, à travers un tableau qu'il a fait de ladite elfe :

— Cela, dit le magicien en redevenant sérieux, personne ne le sait. Ou plutôt presque personne. Lydia, accroche ton tableau ici, à côté. Geralt, admire la nouvelle œuvre née sous le pinceau de Lydia. C'est le portrait de Dorren aep Shiadhal, réalisé sur la base d'une miniature antique.

— Félicitations. (Le sorceleur s'inclina devant Lydia van Bredevoort ; sa voix n'avait même pas tremblé.) C'est un véritable chef-d'œuvre.

Sa voix n'avait pas tremblé alors que, du haut de son portrait, Lara Dorren aep Shiadhal continuait à le regarder avec les yeux de Ciri.

Cette remarque sur ses yeux va devenir finalement un véritable leitmotiv, le seul lien entre elle et sa glorieuse ancêtre qui sera mis en avant par les elfes à chaque rencontre :

— Voici donc le prétendu Sang ancien, constata l'elfe. Aen Hen Ichaer. La descendance de Shiadhal et de Lara Dorren. J'ai peine à le croire. Ce n'est qu'une vulgaire petite Dh'oïne. Une femelle humaine.

Avallac'h demeurait immobile et impassible.

— Je suppose que tu ne t'es pas trompé, poursuivit le noir. Je le prends même pour certitude, car, d'après la rumeur, tu ne te trompes jamais, n'est-ce pas ? A l'intérieur de cette créature, bien caché, dort le gène de Lara. Oui, à y regarder de plus près, on peut percevoir certains traits attestant des origines de cette petite. Elle a effectivement quelque chose dans les yeux qui évoque Lara Dorren. N'est-il pas vrai, Avallac'h ? Qui, sinon toi, est le plus à même de l'apprécier<sup>121</sup> ?

Ainsi que dans ce passage :

-Je ne suis pas idiot.

-Non, c'est vrai, dit-il en détournant la tête. Tu ne peux l'être. Tu es Aen Hen Ichaer, le Sang ancien, n'est-ce pas ? Approche.

Lorsqu'il tendit la main vers elle, elle ne peut s'empêcher de serrer les dents. Mais il ne toucha que son avant-bras, puis sa main. Elle ressentit un agréable picotement. Elle se risqua à lever la tête jusqu'à ce que ses yeux rencontrent ceux, extraordinaires, de l'elfe.

-Je ne l'ai pas cru quand on me l'a dit, murmura-t-il. Mais c'est vrai. Tu as les yeux de Shiadhal. Les yeux de Lara<sup>122</sup>.

---

<sup>119</sup> *Op. ibid.*, p. 73.

<sup>120</sup> Il semble d'ailleurs y avoir un racisme latent au sein de l'œuvre envers Nogusta par rapport à sa couleur de peau, que l'on retrouve chez de nombreux personnages, comme Malikada ou même simplement d'autres soldats comme lui.

<sup>121</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Dame du lac, op. cit.*, p. 208.

<sup>122</sup> *Op. ibid.*, p.219-220.

Chacun des elfes qu'elle rencontre à son arrivée dans leur monde la considère selon son lien avec Lara Dorren et ce lien s'effectue par ses yeux, qui sont le témoignage visible du don qu'elle possède, le Sang ancien.

Chaque élu possède donc un signe distinctif qui témoigne de sa position mais aussi de son rôle à jouer et de la mission qu'il doit accomplir. Cette mission culmine souvent, pour ne pas dire à chaque fois, avec un face à face avec la Puissance Supérieure, sous forme d'un affrontement. Dans la prochaine section, nous aborderons donc ce fameux affrontement.

#### **1.3.4. L'affrontement entre élu(s) et Puissance Supérieure.**

Dans notre première sous-partie nous évoquons la Puissance Supérieure et son lien avec l'élu. Les deux actants ont un lien étroit et nous avons vu que si parfois la Puissance Supérieure pouvait être l'élu<sup>123</sup>, il y avait toujours un élu dans le camp opposé pour l'affronter. Cette confrontation toutefois n'a rien d'équilibrée, la Puissance Supérieure porte ce titre parce qu'elle jouit de pouvoirs incommensurables qui la placent bien au-delà des mortels. Bien que l'élu bénéficie lui d'un don qui le place également en dehors de la masse des simples individus, il ne fait en général pas le poids face à l'adversité.

En partant de ce postulat il est donc intéressant de noter qu'à chaque fois qu'une telle opposition existe, l'affrontement qui doit avoir lieu entre les deux actants est codifié, de telle sorte que le rapport de force s'en trouve réactualisé et égalisé. Il s'agit là des « contraintes » que nous évoquons dans la sous-partie sur les Puissances Supérieures, qui les empêchent d'agir ou de déployer tous leurs pouvoirs jusqu'au moment-clé.

Cirilla par exemple est d'abord démunie face au Chaos qui lui envoie des visions<sup>124</sup>, toutefois il n'a pas d'existence physique et ne peut la menacer et l'atteindre qu'au travers de ses rêves. Bien qu'elle soit au début impuissante face à cet adversaire, Cirilla se retrouvera bientôt épaulée par Yennefer qui la protégera des cauchemars et lui apprendra à ne plus en avoir peur. C'est grâce à la magicienne que l'élue peut faire face à son ennemi, l'affronter et finalement s'en débarrasser, elle qui, seule, n'y serait sans doute pas parvenu.

Le cas de figure se répète avec Anharat dans *Les Guerriers de l'hiver*, sa puissance est incommensurable et pourtant il ne quitte pas la capitale, se contentant d'envoyer ses

---

<sup>123</sup> Comme dans le cas d'Anharat, des *Guerriers de l'hiver*.

<sup>124</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes, op. cit.*

Krayakins pour affronter Nogusta et ses camarades. Les sbires du démon, bien qu'ils soient également des adversaires redoutables, finissent tous par céder aux stratagèmes du groupe de héros. Ce n'est qu'à la toute fin, lorsque Nogusta a transmis son médaillon et perd son rôle d'élu de l'objet, le transmettant à Conalin, qu'Anharat apparaît devant les héros :

Bakilas était sur le point d'attaquer lorsque des flammes surgirent soudain autour du temple. Une vive lueur fusa par les fenêtres et inonda le temple de pourpre. Puis des ailes géantes se déployèrent et Nogusta vit s'abattre la forme monstrueuse d'Anharat. Ses ailes battirent furieusement et son énorme carcasse perdit de l'altitude. Un grand vent balaya le temple et souleva une tempête de poussière, révélant la mosaïque centrale. C'était une vision extraordinaire, car cette mosaïque représentait une créature ailée aux longues griffes et aux yeux rouge sang — le reflet de celle qui planait céans.

Conalin était sur l'estrade, avec la reine et son bébé. Le garçon songea à fuir, mais, à cet instant, il se souvint de la bravoure de Dagorian et du courage de Bison. Il tira son épée et tint bon, minuscule face à la créature monstrueuse devant lui. Les griffes du monstre grattèrent la mosaïque et il déploya son envergure de douze mètres. Ses yeux carmin se posèrent sur Conalin.

— Comme il est approprié que je vous retrouve tous dans mon temple, dit-il. (Il regarda derrière le garçon, les yeux rivés sur Axiana.) Vous avez fini votre travail, ma reine, reprit-il. Vous avez accordé le salut à mon peuple<sup>125</sup>.

Alors que Nogusta affronte Bakilas, le dernier Krayakin, Anharat fait son entrée dans une débauche de destruction. La description qu'en fait l'auteur, en l'opposant à Conalin l'enfant, rend encore plus évident la différence de puissance entre les deux personnages. Conalin est décrit comme « le garçon » alors qu'Anharat a « une forme monstrueuse ». La comparaison est même poussée plus loin avec la locution « minuscule face à la créature monstrueuse devant lui ». Ce dernier n'a aucune chance de vaincre le monstre en combat singulier et pourtant c'est lui qui va triompher lorsque le démon va faire le choix de se sacrifier, au terme d'une discussion avec Emsharas, pour accorder à son peuple l'accès à un autre monde :

Conalin regarda le monstre atterrir sur la mosaïque.

— Tu n'as plus que quelques instants à vivre, petit, dit Anharat. Je vais t'arracher le cœur.

Le monstre parut vaciller un instant, avant d'avancer lentement vers le garçon. Soudain, il chuta, bras écartés, son énorme tête noire la première. Conalin bondit et enfonça profondément son épée dans son cou. Ses griffes s'abattirent sur les épaules de Conalin. Mais elles ne le transpercèrent pas. Doucement, le monstre repoussa Conalin sur le côté. Il dégagea l'épée et une substance crème

---

<sup>125</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit., p. 451-452.

se répandit de la blessure. Anharat se hissa sur l'estrade. Conalin lui taillada le dos et la lame déchira sa peau. Le démon rampa devant la reine et se traîna sur l'autel. Il déploya ses ailes en se débattant et tomba à la renverse. Conalin bondit, prit son épée à deux mains et l'enfouit dans la poitrine d'Anharat. Le garçon plongea son regard dans celui du démon. Ce ne fut qu'alors qu'il réalisa que la créature n'avait fait aucun geste pour l'attaquer.

Confus, Conalin relâcha l'épée. Les doigts griffus d'Anharat serraient étroitement la poignée. Mais il ne fit aucun effort pour l'ôter<sup>126</sup>.

L'affrontement tourne à la mise à la mort à laquelle se livre de son plein gré le démon. La tournure inattendue que prend l'action est renforcée par la mise en scène et le choix des mots : Anharat, décrit auparavant comme immense, s'effondre pour se retrouver à la taille de l'enfant. Ses griffes, qui auparavant « grattèrent la mosaïque » repoussent doucement Conalin, et ses ailes immenses qu'il déployait en arrivant, le gênent tant qu'il se « débat » avec. Son corps est devenu un obstacle à son objectif et lui qui est arrivé en volant, majestueux dans le ciel avec ses ailes déployées, se retrouve finalement à ramper au sol. Le décalage entre les deux scènes est renforcé également par les actions de Conalin, qui s'acharne sur la créature dans un déluge d'actions violentes et finalement l'affrontement se transforme en exécution. Il « bondit », « enfonce » l'épée, « taillade » la peau qui se « déchire », avant de « bondir » à nouveau et d'« enfouir » l'arme dans la poitrine du monstre. L'impression d'acharnement est soulignée par le manque total de réaction d'Anharat, ce dont finit par se rendre compte l'enfant à la toute fin.

Anharat ne luttera pas jusqu'au bout, faisant même en sorte de garder l'épée plantée dans son corps lorsque l'enfant la lâche. En acceptant alors d'être le troisième sacrifice, il devient parti intégrante de la prophétie. Son statut change, il n'est plus simplement celui qui accomplit la prophétie mais en devient un des objets. Il est de fait élu, au sens où il réalise le rituel et fait du message une réalité, et également élu au sens où il fait partie du message, à l'instar des trois rois que nous évoquions dans notre tableau en début de sous-partie.

A nouveau c'est un élu qui triomphe de la Puissance Supérieure<sup>127</sup>. Une fois encore c'est un enfant qui remporte la victoire face à une entité millénaire, alors qu'il était au début impuissant, comme l'était la jeune Cirilla. Conalin, de son côté, est littéralement décrit comme « minuscule » dans la première citation, alors qu'Anharat, lui, est « monstrueux ».

Ainsi les chances, qui au départ ne semblent pas du côté des élus, finissent par changer de côté à la suite d'un retournement de situation auquel le lecteur ne s'attend pas

---

<sup>126</sup> *Op. ibid.*, p. 455-456.

<sup>127</sup> Même si en l'occurrence Conalin n'est élu que du collier et non de la prophétie.



forcément<sup>128</sup>. L' élu, au début de l' œuvre, est destiné à affronter la Puissance Supérieure mais la confrontation finale ne survient qu' au terme d' un long parcours, souvent initiatique, qui modifie la condition de l' élu pour le rendre apte à triompher, quel qu' en soit le moyen.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, c' est un ensemble de Règles relativement complexes qui régissent l' affrontement et empêchent les Puissance Supérieures de s' en prendre aux élus, les faisant s' affronter entre eux. Chaque élu est destiné à affronter son semblable, dont les pouvoirs sont exactement les mêmes dans un souci d' équité. Ici le rapport de force est donc souligné par la codification de l' affrontement. La Puissance Supérieure n' a « pas le droit » de s' en prendre à l' élu, mais celui-ci doit s' en prendre à un autre élu dont les pouvoirs sont scrupuleusement les mêmes que les siens.

Toutefois, les Règles ne s' appliquent pas à la réciproque et rien n' interdit aux élus de s' en prendre aux Puissances Supérieures dans l' œuvre. On comprend alors que celles-ci, malgré leurs pouvoirs, ne sont pas immortelles. C' est ainsi qu' Irian, la Bête du Maître, s' en prend directement au Père :

Il répandit au pied de l' arbre une large dose de la mixture d' Orchane, une sorte de glue bleuâtre qui répandait une horrible odeur de pourriture. Il doutait que ce poison fasse un grand effet à un arbre habité par un Aspect, mais il l' affaiblirait sans doute assez pour que ses griffes empoisonnées puissent au moins érafler son écorce. La mandragore était aussi efficace sur les végétaux que sur le reste des êtres vivants. Il suffisait que le poison touche une des veines de sève du Grand Arbre, et le sort de l' Autre serait définitivement scellé. Une simple égratignure ferait l' affaire.

Savourant avec délice l' intensité du moment, le Masque leva ses griffes d' un geste théâtral. Lorsque ses lames empoisonnées s' enfoncèrent profondément dans l' écorce, Lilthyn hurla de douleur. L' assassin observa avec intérêt les spasmes de souffrance de la dryade, tandis que la mandragore se mêlait à la sève et s' insinuait jusque dans son cœur, qu' elle gardait à l' abri au plus profond de l' Arbre. Plusieurs feuilles se détachèrent des frondaisons colorées, tombèrent en virevoltant, et s' échouèrent dans l' herbe déjà noire qui entourait les immenses racines. Irian sourit. Avant son arrivée, la clairière était vierge de toute feuille morte.

Il frappa à nouveau. Le cri de la Dryade mourante le fit tressaillir de plaisir. Une nouvelle poignée de feuilles se détacha des branches, et plusieurs veines dorées du tronc massif semblèrent s' éteindre. Une bouffée de jubilation l' envahit : il était en train de tuer l' Autre<sup>129</sup> !

---

<sup>128</sup> La redondance du topos évoquée en introduction fait qu' à force de lectures, on peut être habitué à un dénouement « heureux » à la fin du récit. Ainsi il peut devenir intéressant pour un auteur de trouver comment surprendre son lecteur.

<sup>129</sup> Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit., p. 677-678.

Alors que nous évoquions dans notre première sous-partie la puissance démesurée du Père et du Maître il semble alors possible qu'ils puissent être vaincus, non pas par l'un par l'autre, non pas au terme d'une guerre régie par des Règles, mais bien par un élu. Celui-ci est bien sûr obligé d'employer un poison mortel pour toute forme de vie, la mandragore, pour compenser l'écart de puissance entre lui et la Puissance Supérieure, mais à nouveau le schéma se répète et l'élu peut triompher.

Comme nous avons donc pu le voir chaque prophétie qui oppose un élu à une Puissance Supérieure culmine en un affrontement et cet affrontement, d'abord inégal, est rendu possible par une succession d'actions. Toutefois s'il y a une opposition entre les deux partis cela ne se règle pas toujours lors d'un combat. En général, pour palier au désavantage que possède l'élu, la Puissance Supérieure est restreinte, comme nous l'avions évoqué dans notre première sous-partie. Ces restrictions sont là pour laisser une chance à l'élu de triompher et régissent l'affrontement. Si l'élu ne doit pas nécessairement triompher dans un face à face héroïque on attend toutefois de lui qu'il puisse mettre en échec son opposant, en particulier quand celui-ci est également un élu, comme dans le cas d'Anharat. Les méthodes varient selon les œuvres<sup>130</sup>, mais la finalité reste la même.

Depuis le début de nos recherches, nous ne cessons de répéter que Cirilla, de la saga du *Sorceleur*, est un cas particulier, qu'elle soit Puissance Supérieure, prophétesse, et maintenant également élue. Chaque aspect du personnage mérite une étude attentive et particulière pour les perspectives qu'il permet de prendre en compte. Une fois n'est pas coutume, dans la prochaine section nous allons donc nous pencher sur son rôle en tant qu'élue.

### **1.3.5. Le cas particulier Cirilla.**

Nous expliquions plus haut que le rôle de l'élu est intrinsèquement lié à son destin et à ce que l'on attend de lui. Cirilla, dans son cas, a un lien très particulier avec son destin, comme le soulignait Yennifer dans le troisième tome de la saga :

— La magie te tend la main, Ciri. Elle vient te chercher, toi, la fille étrange, la Surprise, l'enfant de Sang ancien, le sang des elfes. Toi, qui es prise en tenaille entre le Mouvement et le Changement, la Destruction et la Renaissance. Qui es destinée tout en étant la Destinée. La magie

---

<sup>130</sup> Il suffit de prendre en compte le cas de Frodon et de Sauron, où le premier doit « juste » détruire l'Anneau pour empêcher son Maître de triompher en le privant de la source de sa puissance.

te tend la main de derrière la porte close, elle vient te chercher, toi, le petit grain de sable dans l'engrenage de l'Horloge du Destin<sup>131</sup>.

Cirilla possède un rapport double au destin. Lorsque Geralt a choisi l'Enfant-Surprise il a lié son destin au sien, elle est devenue en quelque sorte sa promise<sup>132</sup>. Toutefois par son statut de Sang ancien et donc d'élue de la prophétie d'Itline, elle est également le destin du monde parce qu'elle peut empêcher sa destruction ou la précipiter. Toutefois, elle est également le destin des elfes, leur potentiel futur, comme l'indique Avallac'h dans une discussion avec Geralt :

[...] La prophétie d'Itlina n'en parle pas, mais moi je le sais. Il est impossible d'exterminer les humains jusqu'au dernier. Comme les cafards. Un couple d'humains au moins subsistera. Pour ce qui est de nous autres, les elfes, Itlina est plus catégorique : seuls ceux qui suivront l'Hirondelle seront sauvés. L'Hirondelle, symbole du printemps, est celle qui ouvrira la Porte interdite, indiquera la route du salut. Et permettra la renaissance du monde. L'Hirondelle. L'enfant de Sang ancien<sup>133</sup>.

Comme l'indique Avallac'h, l'Hirondelle renvoie à Cirilla, c'est son surnom. Elle l'affirme d'ailleurs elle-même au cours d'une discussion avec l'ermite Vysogota :

— Un mandala elfique, dit-il au bout d'un instant en relevant la tête. Blathan caerme, comme on dit, la guirlande du destin, des fleurs stylisées de chêne, de spirée et de genêt. La tour, frappée par la foudre, symbole du chaos et de la destruction chez les Races anciennes... Et au-dessus de la tour...  
— Une hirondelle, acheva Ciri. Zireael. Mon nom."

L'enfant de Sang Ancien doit donc sauver les humains, les elfes et le monde en général, c'est son destin, ce que l'on attend d'elle d'après la prophétie d'Ithlinne. Toutefois, c'est ici que le cas Cirilla se démarque nettement des autres cas d'élus. Cirilla possède le Sang ancien mais elle n'est pas seule, car les gènes se transmettent aux descendants. Geralt met en avant ce détail lorsqu'il discute avec Avallac'h, juste après que celui-ci a évoqué l'Hirondelle :

— C'est-à-dire Ciri ? s'exclama Geralt presque malgré lui. Ou l'enfant de Ciri ? Comment ? Et pourquoi ?  
Avallac'h, semblait-il, ne l'avait pas entendu.  
— L'Hirondelle de Sang ancien, répéta-t-il. Viens. Et regarde<sup>134</sup>.

---

<sup>131</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes, op. cit.*, p. 431.

<sup>132</sup> Sans aucune connotation maritale.

<sup>133</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Tour de l'Hirondelle, op. cit.*, p. 316.

<sup>134</sup> *Op. ibid.*, p. 316.

Nous avons ici un cas de prophétie que l'on pourrait qualifier de « générale » parce qu'elle ne vise pas un élu en particulier, comme celle d'Emsharas concernant Anharat, mais une succession de descendants, tous porteurs d'un même pouvoir se manifestant différemment selon les générations. C'est là ce qu'indique Avallac'h à Cirilla quand elle se retrouve dans leur monde :

— L'enfant qui nous importe tant, reprit Avallac'h en agitant sa flûte, l'héritier porteur du gène de Lara Dorren spécialement élaboré par nos soins, peut sauver les habitants de l'autre monde. Nous avons des raisons de supposer que le descendant de Lara, et le tien, bien entendu, possédera des pouvoirs mille fois plus puissants que ceux que nous possédons, nous, les Erudits. Et que tu possèdes, toi aussi, dans une version rudimentaire. Tu vois bien sûr de quoi je veux parler, n'est-ce pas<sup>135</sup> ?

Ainsi Cirilla est maîtresse d'un Don qui pourrait se manifester de manière encore plus puissante chez ses potentiels descendants. Le Sang ancien censé sauver le monde ou le détruire serait alors plus à même d'être son enfant plutôt qu'elle, comme semblent le vouloir les elfes. Les antagonistes qui la traquent recherchent son potentiel en tant que mère plutôt que son pouvoir en tant qu'individu. Elle est un élu que personne ne considère comme tel, mais que tout le monde convoite tout de même. Vilgefortz le montre d'une manière somme toute originale, bien que préjudiciable :

— Il est vrai que nous n'avons pas été présentés, dit Vilgefortz depuis son coffret, mais je vous connais, Léo Bonhart, vous seriez étonné de savoir à quel point. Quant à cette jeune personne, elle est importante, en effet. Elle est le Lionceau de Cintra, le Sang ancien. Dont les descendants, selon la prophétie d'Itilina, maîtriseront le monde dans les temps futurs.

— C'est pour cette raison que vous avez tant besoin d'elle ?

— Moi, je n'ai besoin que de son placenta. Lorsque je l'aurai pris, vous pourrez emmener le reste<sup>136</sup>.

L'utilité qu'il en a est expliqué au tome suivant, lorsqu'il dévoile son plan à Cirilla une fois que celle-ci est devant lui :

« Et maintenant, le plus important. (Vilgefortz se délectait de ce qu'il allait dire.) Cela t'inquiétera peut-être, ou au contraire t'en réjouiras-tu, mais sache que tu ne mettras pas d'enfant au monde. Qui sait, peut-être que ton rejeton aurait été un grand élu aux capacités extraordinaires, qui aurait sauvé le monde et régné sur les peuples. Mais personne ne peut le garantir et je n'ai pour ma part nulle intention d'attendre si longtemps. C'est de ton sang, moi, dont j'ai besoin. Plus précisément, du sang de ton placenta. Je te l'enlèverai dès qu'il sera formé. Quant à la suite de mes projets et de mes intentions, ma merveilleuse, elle ne te concerne pas, tu le comprendras aisément, il est donc inutile que je t'en informe : ce serait pour toi une frustration inutile<sup>137</sup>. »

---

<sup>135</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Dame du lac, op. cit.*, p. 222.

<sup>136</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Tour de l'Hirondelle*, Paris, Bragelonne, 1997 (2010 pour la présente traduction, réalisée par Caroline Raszka-Dewez), p. 483.

<sup>137</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Dame du lac, op. cit.*, p. 434.

Ses méthodes, bien que peu ordinaires et cruelles, amènent un point de vue intéressant : Le magicien se focalise non pas sur Cirilla ou son enfant, mais sur la base même de leur pouvoir, à savoir leur sang. Vilgefortz ne se repose pas sur des mythes comme il l'explique mais sur de la biologie pure et simple : si l'enfant de Cirilla peut devenir une version améliorée de ses pouvoirs alors il suffit de s'emparer du sang destiné à sa formation. Il n'y aurait alors rien d'extraordinaire à ça, pas de destinée qui se mettrait en marche mais juste une histoire de génétique. L'intervention brutale de la science dans un concept fantastique<sup>138</sup> instaure un point de vue nouveau et rempli d'un potentiel unique au sujet de cette histoire de Sang ancien censé sauver le monde. On apprend également, plus tôt dans le récit, que le gène ne s'est pas transmis de manière aléatoire ou en suivant une quelconque destinée :

— Toi, en revanche, poursuit le magicien sans prêter attention à son intervention, seule une affection pathétique te liait à Ciri, assortie de regrets provenant de ta stérilité et de ton sentiment de culpabilité. Oui, je dis bien, Yennefer, ton sentiment de culpabilité ! Car tu as participé activement à l'assemblage des couples, à la création de la lignée qui a finalement donné naissance à Ciri. Et tu as transféré tes sentiments sur le fruit de tes expérimentations génétiques, lequel s'est révélé un fiasco, du reste, les expérimentateurs manquant de connaissances<sup>139</sup>.

Ce dialogue entre Vilgefortz et Yennefer nous permet de comprendre que la lignée de Cirilla, depuis sa fameuse ancêtre Lara Dorren, est en fait le fruit d'une expérimentation menée par des magiciens qui choisissaient des prétendants dont les gènes semblaient les plus compatibles pour fortifier et transmettre le Sang ancien, jusqu'à parvenir à l' élu « parfait » selon des standards qu'ils étaient les seuls à connaître. La prophétie d'Ithlinne ne semble alors plus qu'être un bon prétexte pour que chacun se livre à ses propres ambitions de puissance et de gloire, toujours sous couvert de « sauver le monde » :

— Cirilla ira à Nilfgaard, poursuit Emhyr sans se soucier du ton railleur du sorcelleur. Quand le moment sera venu, elle deviendra impératrice. Exactement comme des dizaines de jeunes filles sont devenues reines avant elle et le deviennent encore de nos jours : sans connaître leurs époux ou presque ; gardant souvent une mauvaise impression de leur première rencontre ; souvent désenchantées les premiers jours et... les premières nuits suivant le mariage. Cirilla ne sera pas la première.

Geralt s'abstient de tout commentaire.

— Comme la plupart des reines que j'ai évoquées, poursuit l'empereur, Cirilla sera heureuse. Avec le temps... L'amour que je n'exige pas du tout d'elle, Cirilla le reportera sur le fils que je lui donnerai. Un archiduc, qui deviendra empereur. Un empereur qui engendrera un fils. Un fils qui sera le maître du monde et qui le sauvera de la destruction. C'est ce qu'annonce la prophétie, dont je suis le seul à connaître le véritable contenu<sup>140</sup>.

---

<sup>138</sup> Comprendre ici le destin et les prophéties.

<sup>139</sup> *Op. ibid.*, p. 62-63.

<sup>140</sup> *Op. ibid.*, p. 487.

Les motifs de chacun peuvent sembler louables, la finalité reste la même : Cirilla n'est qu'un simple réceptacle, une étape à franchir dans la réalisation d'un plan qui la dépasse, voire une ressource à absolument posséder. Elle n'est plus considérée comme un être vivant ou l'élue qui va sauver le monde ou le détruire mais comme un objet pour lequel il faut se battre afin de le protéger et se l'approprier. Pourtant ces intérêts auxquels elle donne accès sont toujours liés à la guerre et à la conquête. Emhyr veut un héritier qui dominera le monde pour le sauver et Vilgefortz invoque des motifs plus égoïstes, mais dont la finalité est la même :

— Tu vois, ma merveilleuse demoiselle, dit-il en approchant, tu es pour moi la clef de la puissance et du pouvoir. Non seulement dans ce monde, vanité des vanités, voué du reste à un rapide anéantissement, mais dans tous les mondes. Toute une variété d'endroits et de temps nés après la conjonction. Tu me comprends à coup sûr, tu as personnellement visité plusieurs de ces endroits et de ces époques.

» A ma grande honte, je dois l'avouer, le pouvoir m'attire terriblement, reprit-il au bout d'un instant en retroussant ses manches. C'est vil, je le sais, mais je veux être un souverain. Un souverain à qui l'on fera des courbettes, que les gens béniront pour la seule raison qu'il daigne exister, et qu'ils vénéreront comme un dieu lorsque, disons, il acceptera de sauver leur monde du cataclysme<sup>141</sup>.

Dans le schéma du magicien Cirilla est même directement sortie de l'équation, elle n'est plus résumée que par son pouvoir et perd son identité en tant qu'individu et en tant qu'élue :

— Divers imbéciles ou mystiques ont voulu voir en toi la réplique fidèle du Sang ancien décrit dans les fables, les légendes et les prophéties, poursuivit-il de son ton froid habituel. Ils recherchaient en toi le gène, l'héritage de tes ancêtres. Confondant le ciel avec les étoiles qui se reflètent à la surface de l'étang, les mystiques avaient escompté que le gène aux immenses pouvoirs continuerait d'évoluer, qu'il attendrait sa maturité dans ton enfant, ou dans l'enfant de ton enfant. Tu étais auréolée d'une aura sacrée, autour de toi flottait de la fumée d'encens. Mais ô combien plus banale se révèle la vérité, ô combien plus prosaïque. Je dirais même, organiquement prosaïque. Ce qui est important, ma merveilleuse, c'est ton sang. Mais au sens propre du terme, nulle poésie là-dedans<sup>142</sup>.

Comme nous l'expliquions plus haut, Vilgefortz, par sa vision des choses, démystifie le thème de l'élue et ceux qui y ont cru pour ne conserver qu'une approche scientifique du topos. Son pouvoir ne lui vient alors pas d'une Puissance Supérieure, ce n'est pas un don mais juste une particularité génétique qu'on a fait évoluer pour l'améliorer au fil des générations. Il tourne en ridicule ceux qui placent leur espoir en le Sang ancien ou, pour reprendre ce que nous développons dans les sections précédentes de cette sous-partie, les attentes placées en l'élue parce qu'il veut se les approprier et les incarner. A ses yeux il

---

<sup>141</sup> *Op. ibid.*, p. 432.

<sup>142</sup> *Op. ibid.*, p. 433.

n'y aura plus de Sang ancien, de descendant de Lara Dorren censée sauver le monde de la destruction mais juste Vilgefortz le puissant, incarnant terreur et espoir, avec l'omnipotence et l'égoïsme que nous connaissons des Puissances Supérieures.

Vilgefortz donc veut s'approprier le don de l' élu pour devenir une Puissance Supérieure, niant au passage le topos de l' élu comme celui de la prophétie pour son seul profit.

Finalement, les seules personnes qui voient Cirilla comme un individu à part entière sont ceux qui l'épaulent et ne veulent pas de son pouvoir, comme c'est le cas pour les licornes qui habitent le même monde que les elfes et ne veulent pas voir la puissance de la jeune fille mise au service de ces derniers :

— Tout juste ! Je n'ai aucun talent sauvage, je ne domine rien du tout. Quant à la Force, j'y ai renoncé, là-bas, dans le désert, il y a maintenant un an. Petit Cheval peut en témoigner.

— *Dans le désert, tu as renoncé aux artifices. Nul ne peut renoncer à la Force qu'il a dans le sang. Tu possèdes toujours cette Force en toi. Nous t'apprendrons à l'utiliser.*

— Et ne voudriez-vous pas, par hasard, la posséder vous-mêmes ? s'écria-t-elle. Cette Force, ce pouvoir sur le temps que d'après vous je possède ?

— *Non. Nous n'avons nul besoin de l'acquérir. Car nous la possédons depuis toujours*<sup>143</sup>.

Petit Cheval est le nom qu'a donné Cirilla à la licorne qu'elle a sauvé dans le désert au cours du quatrième tome de la saga. L'animal, une fois qu'il a retrouvé ses congénères, vient lui porter assistance alors qu'elle est prisonnière des elfes. Ce sont les licornes qui veulent aider Cirilla à s'enfuir de ce monde des, parce qu'elles craignent le potentiel de la jeune femme et de ce fait prennent en considération ses envies ainsi que ses actes :

— *C'est une bonne chose, Œil étoilé, que tu n'aimes pas qu'on se serve de toi. C'est justement ce qui nous importe. C'est justement ce dont nous voulons nous assurer. Pour ton bien comme pour le nôtre. Pour le monde entier. Tous les mondes.*

— Je ne comprends pas.

— *Tu es une menace, une arme dangereuse. Nous ne pouvons permettre que tu tombes entre les mains du roi des Aulnes, du Renard et de l'Epervier*<sup>144</sup>.

Les licornes possèdent naturellement les mêmes pouvoirs que Cirilla et sont donc les plus à même d'en comprendre le potentiel. Toutefois, là où ceux qui convoitent son pouvoir ne voient que le profit et les avantages qu'ils en tireraient, ceux qui le possèdent déjà en craignent son potentiel.

Un dernier point de vue à relever concernant la perception qu'ont les personnages de Cirilla reste celui de Geralt :

---

<sup>143</sup> *Op. ibid.*, p. 250.

<sup>144</sup> *Op. ibid.*, p. 249.

— Ça, c'est ce que tu crois, rétorqua la magicienne. Mais tout va bientôt commencer à t'importer, et plus vite que tu l'imagines. Tu te tiens devant une nécessité et un choix. Tu t'es enchevêtré dans ta destinée plus que tu ne crois, mon cher. Tu pensais avoir pris sous ton aile une simple fillette. Tu te trompais. Tu as recueilli une flamme qui, à tout instant, peut embraser le monde. Notre monde, le tien, le mien, le leur. Et tu devras faire un choix. Tout comme moi. Et comme Triss Merigold. Sans oublier Yennefer; qui a dû faire un choix, elle aussi. Et elle l'a fait. Ta destinée est entre ses mains, sorceleur. C'est toi-même qui la lui as confiée.

Geralt tituba. Shani poussa un cri et s'arracha à l'emprise de Jaskier. Le sorceleur la retint d'un geste, se redressa et plongea son regard droit dans les yeux noirs de Filippa Eilhart.

— Ma destinée, articula-t-il dans un effort. Mon choix... Je vais te dire, Filippa Eilhart, ce que j'ai choisi. Je ne vous permettrai pas de mêler Ciri à vos sales machinations. Je vous avertis. Quiconque aura l'audace de faire du mal à cette petite finira comme ces quatre-là qui gisent morts. Je ne jurerais ni ne prêterai serment. Je ne saurais pas sur quoi ni à qui... Mais je vous mets en garde. Tu m'as reproché d'être un mauvais tuteur, de ne pas savoir protéger cette enfant. Je la protégerai. Comme je sais le faire. Je tuerai. Je tuerai sans pitié<sup>145</sup>...

Filippa Eilhart convoite elle aussi le potentiel de Cirilla mais elle a également conscience des risques encourus si ce potentiel tombe entre de mauvaises mains. Elle met en garde Geralt, celui à qui il échoit de s'occuper d'elle. Geralt qui lui est destiné, à elle qui est destinée tout en étant la destinée, ne la considère pourtant pas comme autre chose qu'une enfant. Il l'appelle par son prénom, ne la désigne jamais comme « le Sang ancien » ou un quelque autre nom faisant référence à son potentiel, ses gènes ou un de ses trois rôles<sup>146</sup> alors même que son destin est « enchevêtré » à celui de la jeune fille. Cirilla, par son pouvoir, représente le destin du monde, elle est donc « la destinée » parce que tout peut s'achever par elle. Toutefois, comme Geralt a réclamé « l'enfant-surprise », concept sur lequel nous reviendrons dans notre sous-partie dédiée au libre-arbitre, elle lui est également destinée à lui tout particulièrement.

En définitive, Cirilla est toujours intrinsèquement liée à la vie et l'espoir mais surtout à la mort. En tant que Puissance Supérieure, elle est convoitée pour son don qui amène la domination sur autrui, ou peut sauver le monde. En tant que prophétesse, elle annonce la mort à ceux qui la côtoient et en tant qu'élue elle tient entre ses mains le destin des hommes et des elfes, qu'il s'agisse de les sauver en les menant vers un futur d'espoir, ou justement d'enterrer ces espoirs en ne mettant pas ses pouvoirs au service des autres.

L'existence même de Cirilla bouleverse le monde dans lequel elle vit, créant des événements dont les conséquences modifient durablement celui-ci. Ce phénomène se produit à chaque fois qu'on trouve une prophétie et un élu dans une œuvre et c'est cela que nous nommons les « conséquences secondaires » et dont nous allons maintenant parler.

---

<sup>145</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des elfes*, op. cit., p. 382-383.

<sup>146</sup> Puissance Supérieure, prophétesse et élue.



## 1.4. Les conséquences secondaires.

Afin de correctement cerner le sujet de cette sous-partie, il convient d'abord de reprendre notre raisonnement depuis le départ. Nous avons convenu que la prophétie était le moyen pour les Puissances Supérieures d'agir sur le monde. Ces prophéties sont relayées par des prophètes, qu'elles leur soient transmises ou qu'ils les obtiennent à travers des visions. Elles ont en général pour cible des élus qui n'ont pas forcément choisi leur destin et qui se retrouvent à devoir accomplir une quête pour laquelle ils n'étaient pas prêts. Ce faisant, que les prophéties soient des fins en soi ou des moyens, nous pouvons remarquer qu'elles ont un impact sur le monde entier.

### 1.4.1. Un monde impacté.

Les prophéties mettent en scène des élus qui s'affrontent, des combats entre Puissances Supérieures et élus mais dans tous les cas, elles poussent les individus à agir. Si nous reprenons le cas d'Anharat des *Guerriers de l'hiver* comme exemple, on voit que la réalisation du rituel entraînerait une guerre qui pourrait bien mener à l'anéantissement de l'humanité. Qu'il s'agisse de l'empêcher de se réaliser, comme pour le rituel d'Anharat, ou au contraire pour la mener à bien, chaque œuvre possède ses protagonistes ou antagonistes qui vont chercher à agir selon ces prophéties. Dans ce cas contraire, s'ils n'agissent pas, ils seront impactés par la prophétie ou sa réalisation, qu'ils soient directement concernés ou non.

Cette idée d'un impact global est perçue différemment selon les œuvres. Dans la saga du *Sorceleur*, comme nous avons pu le voir, la capacité de Cirilla à voyager à travers le temps et l'espace est convoitée par de très nombreuses personnes. Son statut d'élue et le fait qu'elle puisse sauver ou condamner le monde poussent plusieurs personnages à tenter de s'emparer de son pouvoir, Vilgefortz en tête de liste. Une prophétie, une élue, mais plusieurs conséquences et de très nombreuses potentielles victimes selon les aspirations de chacun<sup>147</sup>. Dans *Les Guerriers de l'hiver*, nous l'avons déjà dit, la réalisation du rituel

---

<sup>147</sup> Vilgefortz veut s'ériger en figure tutélaire omnipotente décidant du destin des mondes selon son bon vouloir, Emhyr veut concevoir un héritier qui sera celui de la prophétie d'Ithlinne et qui dirigera un vaste empire, etc. Chacun a son propre but, mais tous ont besoin du Sang ancien pour y parvenir et il n'en existe qu'une seule détentrice.

conduirait à des milliers de morts. Pour *La Geste du Sixième Royaume* les conséquences sont directement énoncées :

— Que se passera-t-il si l'Autre gagne ? demanda Llir.  
— Le Père sera détruit, son peuple massacré et la Grande Forêt brûlée, résuma Lilthyn. Les esprits disparaîtront et avec eux, une bonne partie de ce que vous autres Humains appelez la magie. Les rêves des hommes seront vides et ternes, et leurs esprits seront dévoués à la nouvelle Âme du Monde. Ils amèneront le progrès jusqu'à un point qu'ils ne pourront plus contrôler, et se détruiront eux-mêmes. Alors l'Autre élèvera une autre race au-dessus des autres – peut-être les Nains – et il recommencera, à l'infini, jusqu'à ce que le soleil s'éteigne<sup>148</sup>.

Si les élus du Père ne parviennent pas à l'emporter alors ce sera dans un premier temps la disparition de la magie, puis la destruction de la race humaine. Ces catastrophes potentielles sont un moyen de faire comprendre l'étendue des pouvoirs des Puissances Supérieures mais peuvent également servir de motivation supplémentaire pour les élus. Nous avons vu que ces derniers n'étaient pas toujours consentants<sup>149</sup> et pouvaient rechigner à accepter leur destin. Dans ce genre de cas, c'est l'impact de leurs actions qui peut servir de moteur pour les pousser à agir :

— On ferait mieux de poursuivre notre route. Ce n'est pas une Drenaïe. Ni aucun d'entre eux.  
— Moi si, dit Ulmenetha, d'un ton légèrement méprisant. Mais ce n'est pas le propos, pas vrai ?  
— Le propos ? Mais de quoi parle-t-elle ? demanda Bison.  
— Ce n'est pas une histoire de nationalités, dit Dagorian. Les démons veulent sacrifier l'enfant de la reine. Tu comprends ? S'ils y parviennent, le monde basculera dans l'horreur. Tous les maux que nous connaissons par les légendes, les Métamorphes, les Dents Creuses, les Krandyls... Ils reviendront tous. Nous devons la protéger.  
— La protéger ? Nous sommes quatre ! Comment allons-nous la protéger ?  
— Du mieux que nous pourrons, répondit Nogusta. Mais tu n'es pas obligé de rester, mon ami. Tu es libre. Ta vie t'appartient. Tu peux partir. Tu n'as pas de chaînes aux pieds.  
La conversation empruntait un chemin qui ne plaisait pas à Bison. Il n'avait aucune envie de quitter ses amis, et il fut surpris que Nogusta y fasse même allusion.  
— Je ne sais pas lire les cartes, reconnut-il. Je ne sais même pas où on est. Mais je veux savoir *pourquoi* on devrait rester avec elle.  
Kebra retourna près du feu et débarrassa soigneusement les assiettes. Puis il s'assit à côté de Bison. Il ne dit rien, mais il avait une expression amusée.  
— *Pourquoi* on devrait rester ? tempêta Dagorian. Quelle drôle de question, de la part d'un guerrier drenaï ! Le mal menace de tuer un enfant. On se fiche de savoir que cet enfant est l'héritier du trône, et que sa mère est la reine. Quand le mal menace, les hommes bons se dressent devant lui<sup>150</sup>.

Durant cette discussion, Bison, l'un des élus de la vision d'Ulmenetha, interroge ses camarades sur le bien-fondé de leur décision de venir en aide à la reine et ainsi de s'opposer à Anharat. Ici c'est Dagorian qui rappelle les conséquences potentielles si jamais ils n'agissent pas, en rappelant également qu'ils doivent agir. L'emploi du verbe

---

<sup>148</sup> Tomas, David, *Op. cit.*, p. 291.

<sup>149</sup> Nous insisterons sur l'importance de cette idée dans notre prochaine sous-partie dédiée au libre-arbitre afin de bien en saisir toute la substance.

<sup>150</sup> Gemmell, David, *op. cit.*, p. 218-219.

« nous devons » par le jeune soldat insiste sur l'idée que leurs actions sont une nécessité. Nogusta nuance toutefois le propos en rappelant qu'il a le choix, qu'il peut fuir s'il le veut et que rien ne l'oblige à rester. Le fait que Bison remette en question le principe derrière cette décision commune en insistant sur le « pourquoi » permet de relever la valeur morale de leurs agissements. Ils possèdent tous ici leur libre-arbitre, contrairement aux élus de *La Geste du Sixième Royaume*, leurs choix leur appartiennent et c'est la raison pour laquelle Dagorian s'emporte. Il illustre parfaitement cette idée que la crise qu'a créée la Puissance Supérieure dans cette œuvre, et à travers elle la prophétie, dépasse le cadre de l'individu pour devenir une cause globale. Il s'agit maintenant d'un affrontement du bien contre le mal, ce qui n'est pas sans nous rappeler la discussion entre Maev, Llir et Lilthyn dans *La Geste du Sixième Royaume* que nous avons déjà citée plus haut. Ici, l'humanité est en danger à cause de la prophétie et l' élu de celle-ci, Anharat, représente désormais le mal. C'est bien sûr subjectif, nous l'avons déjà remarqué, toutefois les concepts manichéens ont l'avantage de simplifier les forces en action au sein d'un conflit en opposant deux valeurs suprêmes. Les élus de la vision d'Ulmenetha n'agisse donc plus « pour eux », ou « dans leur intérêt », mais dans celui « du bien », un concept qui les dépasse parce qu'il concerne l'humanité entière. C'est justement ce que relève à nouveau Dagorian dans la dernière phrase « Quand le mal menace, les hommes bons se dressent devant lui. » Il s'agit là de leur devoir, c'est cela la motivation qui doit pousser les élus à agir et qui est censée convaincre le dubitatif Bison.

Nous ne savons pas ce que sont les créatures que cite Dagorian, mais le fait qu'il énonce clairement que « le monde basculera dans l'horreur » est un bon indicateur de l'urgence de la situation, et c'est justement par cette locution que nous allons aborder un autre aspect les conséquences secondaires d'une prophétie.

#### **1.4.2. Le changement de paradigme.**

L'emploi du verbe « basculer » dénote le passage d'un état à l'autre, il est connoté relativement négativement. C'est le signe que le monde va connaître un bouleversement majeur qui va le changer durablement et de manière irréversible. Nous parlions plus tôt de l'impact d'une Puissance Supérieure sur le monde dans lequel elle agit et cela en est l'un des symptômes. Lorsqu'une entité a une influence sur le monde, elle crée ce que l'on pourrait appeler un « changement de paradigme ». Comme pour *Les Guerriers de l'hiver* il y a un basculement de situation total dans l'œuvre. On peut en effet observer dans nos

œuvres qu'à chaque fois qu'une Puissance Supérieure décide d'avoir une influence sur le monde, la situation globale est bouleversée. Dans *La Geste du Sixième Royaume* par exemple, l'actualisation du conflit entre le Père et le Maître qui débouche sur un affrontement entre les élus et les peuples qu'ils dirigent voit les six royaumes bouleversés. Au départ, les cinq royaumes cohabitaient avec la Forêt, personne ne pensait à envahir celle-ci et pourtant, lorsque Seva, la Fille du Maître et dirigeante des Séides, un des cinq peuples qui vont combattre pour le Maître, décide de les unir contre le Sixième Royaume la situation globale change. Elle est la déesse que vénèrent les Séides, un des cinq peuples bordant la forêt et pousse sans cesse son peuple à affronter les autres pour assouvir ses propres désirs d'expansion. Ce faisant les quatre autres royaumes, en particulier Évondia, ont toujours été en guerre contre les Séides et se sont affrontés pendant des centaines d'années. En dépit de cela lorsque le Maître ordonne à Seva, sa Fille, de faire des cinq royaumes bordant la Forêt les Cinq Peuples de son propre camp, la guerre cesse et une alliance est même instaurée, ce qui ne manque pas de surprendre Eaylia, la fille du dirigeant actuel d'Évondia :

- En temps de guerre, le Commandeur de l'Ordre doit obéir au dirigeant du royaume qui accueille nos cloîtres sur ses terres, intervint Kaler sans lever les yeux. En d'autres termes, votre père.
- Et de quelle guerre s'agit-il, prévôt Kaler ? demanda Eaylia. L'alliance avec les Séides, nos ennemis héréditaires, pour aller abattre des arbres ?
- Ces mêmes arbres que vous partez défendre, rappela Zangrain. Et c'est une guerre contre un ennemi déclaré : les démons du Sixième Royaume. Nous voulons étendre les frontières d'Évondia, et seule l'alliance avec les Séides nous permettra de pouvoir réclamer une part des terres que nous aurons colonisées.
- Quitte à détruire des êtres et des civilisations dont nous ne connaissons rien ? rétorqua Eaylia. Attaquer des voisins qui ne nous ont jamais rien fait, c'est ce que vous appelez suivre les préceptes d'honneur et de justice de la Flamme d'Azur<sup>151</sup> ?

Ici Eaylia guide une centaine de chevaliers du royaume d'Évondia pour aller protéger la Forêt. Elle est le peuple que va diriger Llir. Face à elle, Zangrain, un ancien subordonné, tente de l'en empêcher. Zangrain obéit au roi, qui est en faveur de l'alliance avec les Séides, contrairement à sa fille qui rappelle à son interlocuteur à quel point la situation est surprenante, si ce n'est paradoxale, au regard de leur passif avec ces nouveaux alliés. Ce qui attire notre attention dans cette citation c'est l'emploi de certains champs lexicaux. Les Séides sont décrits comme des « ennemis héréditaires », preuve d'un conflit inter-royaumes qui dure depuis un long moment et ce conflit vient soudain de trouver une conclusion pacifique à travers une alliance militaire contre le Sixième Royaume. Les anciens ennemis se sont alliés pour s'attaquer à la Forêt, jusqu'alors pacifique. Il y a

---

<sup>151</sup> Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit. p. 195.

ensuite l'opposition de point de vue, Zangrain définit les habitants du Sixième Royaume comme des « démons » alors qu'Eaylia parle « d'êtres », de « civilisations » et de « voisins », ce qui les place sur un pied d'égalité avec les autres royaumes. De plus, elle achève son plaidoyer en rappelant que ces mêmes voisins n'ont « jamais » rien fait contre eux. Ainsi nous sommes dans une situation où l'arrivée du conflit entre les Puissances Supérieures a amené la paix dans une guerre qui dure depuis longtemps, et a semé la guerre dans une situation qui a toujours été paisible. Les valeurs sont donc ici totalement inversées.

Dans la saga du *Sorceleur*, c'est Emhyr var Emreis, l'empereur de Nilfgaard, qui illustre le mieux cette idée de changement de paradigme, parce qu'il en a conscience et que c'est lui qui le provoque, comme nous allons le voir dans la citation suivante. Cette discussion met en scène Geralt et l'empereur, que le sorceleur appelle « Dunny<sup>152</sup> » :

— Si ! Tu as rompu le contrat. Tu as manqué à ta parole. Ce sont des dettes, Dunny. Tu as brisé ton serment en tant que jeune prince, tu dois t'acquitter de ta dette en tant qu'empereur. Avec des intérêts impériaux. Sur dix ans !

— Rien que ça ?

— Rien que ça, oui, car c'est la durée qui m'est due, pas un jour de plus. Mais pas moins non plus. Je devais venir chercher l'enfant le jour de ses six ans. Tu n'as pas attendu le terme promis. Tu voulais me la voler avant qu'il soit échu. La destinée, dont tu ne cesses de parler, s'est tout de même gaussée de toi. Durant les dix années qui ont suivi, tu as tenté de lutter contre cette destinée. Ciri est à toi maintenant, ta propre fille, que tu as jadis privée de manière odieuse et indigne de sa famille et avec laquelle tu veux à présent, de manière tout aussi odieuse et indigne, engendrer des enfants incestueux. Sans exiger d'amour de sa part. A raison, d'ailleurs. Tu ne mérites pas son amour. Entre nous, Dunny, je ne sais pas comment tu pourras la regarder dans les yeux.

— La fin justifie les moyens, dit Emhyr d'une voix sourde. Ce que je fais, je le fais pour la postérité. Pour sauver le monde.

— Si le monde doit être sauvé de cette manière, dit le sorceleur en levant la tête, alors il vaut mieux qu'il disparaisse<sup>153</sup>.

Ici, Emhyr Var Emreis incarne parfaitement l'idée d'agir pour le bien commun que nous évoquions dans la section précédente. Ses agissements, aussi préjudiciables soient-ils, sont effectués dans l'optique de sauver le monde. Il a une vision globale de la situation que ne partage pas du tout Geralt, comme l'indique la dernière phrase. Pour réaliser la prophétie du sauveur né d'un Sang ancien que nous avons déjà vu dans la sous-partie dédiée à l'élu l'empereur est donc prêt à tout, comme il le révèle ensuite :

— Calanthe veillait sur la petite comme sur la prunelle de ses yeux. Il n'était pas question pour moi de songer à l'enlever... Mes relations avec Vilgefortz se sont considérablement refroidies, et j'avais toujours de l'aversion pour les autres mages... Mes militaires, cependant, ainsi que l'aristocratie, me poussaient vivement à la guerre, m'incitaient à attaquer Cintra. Ils juraient que le peuple l'exigeait, que le peuple désirait un espace vital, que suivre la *vox populi* serait pour ainsi

---

<sup>152</sup> Dunny est le nom sous lequel Emhyr se faisait appeler dans le second tome de la saga, lorsqu'il était en fuite loin de son royaume et qu'il courtisait la mère de Cirilla.

<sup>153</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Dame du lac, op. cit.*, p. 488.

dire mon examen de passage impérial. J'ai décidé de faire d'une pierre deux coups. Récupérer par un unique coup d'État à la fois Cintra et Ciri. La suite, tu la connais<sup>154</sup>.

Toujours dans la même discussion, l'empereur admet donc devant Geralt que pour récupérer Cirilla, sa propre fille et élue de la prophétie d'Itlinne, il n'a pas hésité à déclencher une guerre dont les conséquences sont décrites dans les quatre derniers tomes de la saga. Sa décision, impactée par une prophétie dont l'élue est également une Puissance Supérieure, plonge tous les royaumes du Nord dans un conflit géopolitique monstrueux provoquant des milliers de morts. Emhyr se targue d'être le seul à connaître le réel contenu de ladite prophétie<sup>155</sup>, il n'est pas un élu mais le sort du monde lui importe et surtout il veut en avoir le contrôle. Ses actions dans ce sens entraînent des répercussions globales et même s'il agit pour le bien commun, on ne peut nier les conséquences désastreuses en termes de destruction et de pertes humaines.

Ces changements de paradigmes sont également un moyen pour le lecteur de prendre conscience qu'il se passe des choses en dehors du simple cas de l'élue. Le monde évolue autour de la prophétie, alors même qu'il n'y a qu'un individu (ou un groupe d'individu) qui est en son sein. Pourtant leurs choix sont d'une importance primordiale et ce sont ces mêmes prises de décisions qui seront au cœur de notre prochaine section.

#### **1.4.3. Des choix individuels pour des conséquences globales.**

Nous l'avons vu, ce sont des choix individuels qui résolvent les prophéties. Il suffit pour cela de rappeler à nouveau le cas d'Anharat, lorsque son frère lui révèle que c'est sa décision qui décidera de l'avenir de son peuple. C'est ce point-là qu'il nous semble primordial de souligner dans cette sous-partie, cette idée qu'il s'agit d'un choix personnel, individuel, dont les conséquences sont pourtant globales et impactent souvent le monde entier. Cirilla aussi est concernée par ce principe, comme nous l'avons vu dans la citation du dialogue entre Nimue et son apprentie dans la sous-partie précédente. Les deux femmes évoquent le fait qu'en n'accomplissant pas sa destinée, pour des raisons obscures, elle a condamné le monde entier et fait se réaliser les prophéties<sup>156</sup>. Ce choix lui appartenait, il ne nécessitait que sa participation et pourtant il impactait le monde entier.

---

<sup>154</sup> *Op. ibid.*, p. 492-493.

<sup>155</sup> *Op. ibid.*, p. 487.

<sup>156</sup> Celles qui annonçaient donc la fin du monde.

On peut en déduire que bien souvent les élus ont des décisions à prendre, des actions à accomplir, et que leurs choix cessent de totalement leur appartenir au moment où ils agissent selon une prophétie. A ce moment-là, leurs actions ne concernent plus seulement eux, mais leur entourage proche et le reste du monde. L'égoïsme d'une personne peut sceller le destin de tous. C'est ce qui s'est produit avec Cirilla, on ne connaît pas ses motivations mais tout le monde la juge pour son choix et lui reproche celui-ci. Cela rejoint l'idée que nous développons plus haut selon laquelle les élus peuvent être influencés par la situation globale dans la mesure où ils subissent également les conséquences secondaires, mais qu'ils ont le pouvoir de faire quelque chose. Si une Puissance Supérieure crée une crise d'un niveau global en employant une prophétie, un élu en fait de même en la résolvant ou en l'empêchant.

Ce principe de ne plus agir pour soi mais pour les autres n'est certainement pas sans nous rappeler une figure biblique bien connue, celle du Messie. Si l'élu rappelle le Messie par le fait d'être choisi, la corrélation ne s'arrête pas là, bien au contraire. En ne prenant en compte que l'aspect symbolique de cette histoire, le Christ a accepté son destin en montant sur la croix parce que ses actions — comprendre par là son sacrifice — étaient nécessaires afin de sauver les humains. En agissant non pas pour lui mais pour tous ses semblables, il a pu racheter les péchés de l'humanité et la sauver. Toutefois, le contraire aurait pu être théoriquement possible : en refusant d'accomplir son destin, il aurait pu la condamner<sup>157</sup>. Un élu, un choix, mais des conséquences globales, comme nous le disions plus haut. L'individu qui par sa seule action peut sauver tout le monde est capable de tous les faire disparaître. La prophétie et sa thématique de l'élu amènent une vision controversée de la Figure Messianique et c'est peut-être aussi cela qui donne une partie de sa valeur au topos : en étant le détenteur d'une telle puissance l'élu peut alors être érigé en figure divine qui a droit de vie ou de mort sur les peuples qui l'entourent. Il peut donc être un sauveur comme un destructeur. Cirilla incarne parfaitement cette dualité. Elle est, à l'instar du Christ, Puissance Supérieure, prophétesse et élue et comme lui elle peut sauver ou condamner le monde.

Maintenant que nous avons pu voir comment l'élu, par ses décisions, pouvait avoir un impact sur le monde entier, il nous semble judicieux de nous pencher sur la liberté qu'il a de prendre de telles décisions. Notre prochaine sous-partie portera sur la notion de

---

<sup>157</sup> Cette idée est parfaitement illustrée par les scènes de la tentation du Christ, où Satan tente de corrompre la volonté de Jésus en lui faisant trois propositions qui remettent en cause sa foi en le Seigneur.

libre-arbitre et permettra de déterminer dans quel mesure les élus sont réellement libres de choisir lorsqu'une prophétie entre en jeu.

## 1.5. La notion de libre-arbitre.

### 1.5.1. Destin, libre-arbitre et prophétie.

Selon le TLFi, le libre-arbitre est le « pouvoir de choisir ou de ne pas choisir un acte, de choisir entre le bien et le mal ». Le fait que l'on puisse choisir ou non d'agir laisse à penser que l'on a conscience des enjeux lorsqu'on prend une décision, ou bien que nous craignons l'inconnu. Dans un univers où il est possible de connaître son futur grâce à une prophétie et où l'on nous attribue un destin souvent sans demander notre accord<sup>158</sup>, la question du libre-arbitre devient centrale. La notion de prophétie est intrinsèquement liée à celle du futur, comme nous l'avons vu jusqu'à maintenant. On peut de ce fait supposer que, sachant ce qui va se produire à l'avance, un personnage peut être tenté d'agir en conséquence et ainsi modifier ses projets en étant directement influencé par ce qu'il pense savoir de l'avenir. C'est la définition même du libre-arbitre, mais alors qu'en est-il dans le cas d'une prophétie autoréalisatrice ? Anne Besson répond partiellement à cette question dans son *Dictionnaire de la Fantasy* selon ces termes :

Ensuite, les prédictions permettent aux auteurs de jouer sur le thème du libre-arbitre : les héros, confrontés à un destin littéralement écrit à l'avance, réagissent généralement en réaffirmant qu'ils sont maîtres de leurs actes (*L'Épée de vérité*, *Harry Potter*), ce qui les pousse à des actions a priori imprévisibles – par lesquelles, bien souvent, ils accomplissent la prophétie initiale. C'est le motif de la prophétie « autoréalisatrice », que l'on retrouve au cœur de plusieurs cycles<sup>159</sup> [...]

Dans le cas d'une prophétie autoréalisatrice, le libre-arbitre est nul : quoi qu'il choisisse de faire le héros parviendra à la même destination, comme dans le cas du conte de la Belle au bois dormant, où, malgré le fait que ses parents font tout pour la protéger, la princesse finit tout de même par se piquer avec un fuseau. On peut même dire que c'est en voulant paradoxalement faire ses propres choix que le héros se prive de sa liberté. L'avenir que le personnage connaît et qui devrait lui donner un avantage sur les décisions qu'il doit prendre le condamne au contraire à devenir spectateur de son propre destin jusqu'à la réalisation de celui-ci. Anne Besson parle ici de destin comme elle en parlait également au sujet de l' élu, celui-ci ne le choisit pas, on le fait pour lui :

---

<sup>158</sup> Comme l'indiquait Anne Besson au sujet de l' élu par exemple.

<sup>159</sup> Besson, Anne, *Le Dictionnaire de la Fantasy*, op. cit., p. 333.



En outre, l'écu est poussé par un destin écrit à l'avance, contre lequel il ne peut lutter, ce qui permet aux auteurs qui choisissent ce ressort narratif de complexifier facilement leurs personnages en les faisant passer par des phases successives de refus puis d'acceptation de leur statut<sup>160</sup> [...]

Le destin est un concept imposé de force à des individus, les élus, sans leur consentement. Ils ne l'ont pas choisi. Il y a donc un lien très fort entre les concepts de prophétie, de destin et de libre-arbitre. La prophétie dévoile le futur d'un individu, ce qu'il doit — et bien souvent va — accomplir, ce futur devient dès lors son destin, lui ôtant toute possibilité d'y échapper, perdant au passage sa capacité à faire des choix et donc son libre-arbitre. A ce point on pourrait résumer grossièrement en déclarant qu'un élu n'a pas de libre-arbitre. En nous basant sur nos ouvrages de référence, on peut par exemple voir que Nogusta ne choisit pas quand et où il recevra ses visions, on lui impose cet aperçu du futur et il ne peut rien faire pour l'altérer. Les Hérauts du Père n'ont pas choisi de l'être, on les a même conduits de force dans la Forêt. Lorsque Maev tente de se rebeller contre Lilthyn et le Père dans *La Geste du Sixième Royaume*, comme nous l'avions évoqué plus haut<sup>161</sup>, celle-ci lui rappelle bien qu'elle n'a pas le choix, elle *devra* combattre. Anharat, en acceptant de devenir le troisième roi et donc un des élus de cette prophétie ne pouvait pas non plus échapper au destin qui attendaient ceux-ci, il a fini sacrifié pour le bien de son peuple.

La saga du *Sorceleur* pourtant introduit une version du concept quelque peu originale en personnifiant le destin, au point d'en faire une Puissance Supérieure. En effet il est possible dans cet univers, selon des circonstances très précises, de passer un pacte avec le destin, selon une formule bien précise :

— A vos ordres, reine. Noble Calanthe et vous, chevaliers ! C'est, en effet, une étrange demande que Hérison d'Erlenwald a faite au roi Roegner, c'est une étrange récompense qu'il a sollicitée lorsque le roi lui a déclaré qu'il exaucerait son vœu, quel qu'il soit. Mais qu'aucun de nous ne fasse semblant de n'avoir jamais entendu parler de ce genre de demande, de ce droit de surprise, aussi vieux que l'humanité, du prix que peut exiger quelqu'un qui sauve la vie d'un de ses semblables dans une situation en apparence désespérée, et qui exprime un vœu, en apparence irréalisable. « Tu me donneras la première chose qui sortira de chez toi pour t'accueillir ». Vous vous dites que ce peut être un chien, un hallebardier à la porte du château, ou même une belle-mère impatiente de se prendre de bec avec son gendre qui rentre enfin à la maison. Mais ce peut être aussi : « Tu me donneras la chose que tu ne t'attendais pas à trouver chez toi ». Au terme d'un long voyage, honorés seigneurs, si le retour n'a pas été annoncé, ce sera généralement un greluchon dans le lit de l'épouse. Mais il arrive que ce soit un enfant. Un enfant marqué au sceau du destin.<sup>162</sup> »

---

<sup>160</sup> Op. *ibid.* p. 112.

<sup>161</sup> Dans notre 1.3.3, page 74-75.

<sup>162</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Dernier Vœu, op. cit.*, p. 195

La procédure évoquée ici par le baron de Tigg devant la reine Calanthe et son assemblée de chevaliers ressemble fortement à un pacte. Il y a une formule spéciale à employer et il faut que la situation s'y prête suffisamment puisque sont employés les adjectifs « irréalisables » et « désespéré », comme s'il fallait accomplir l'impossible pour parvenir à ce but. Les conséquences sont, comme on peut le voir diverses et prêtent à sourire, mais il arrive également que cela concerne un enfant qui est « marqué au sceau du destin ». Encore une fois on retrouve cette logique d'un élu qui « subit » un futur qu'on lui attribue. L'emploi du verbe « marqué » fait même penser à une bête ou un esclave que l'on marque au fer rouge, portant à jamais en lui le signe que sa vie ne lui appartient plus. On peut donc légitimement se demander ce qui mérite que l'on inflige cela à un individu et c'est Geralt qui se chargera d'y répondre deux pages plus tard :

— Tout le monde a entendu le baron de Tigg quand il parlait des célèbres héros enlevés à leurs parents en vertu de serments semblables à celui que Hérisson a extorqué au roi Roegner. Mais pourquoi ? Pourquoi exige-t-on pareil serment ? Tu connais la réponse, Hérisson d'Erlenwald. Pareil serment peut créer un lien entre le destin de celui qui exige le serment et l'objet de ce serment, l'enfant-surprise, un lien si puissant que rien ne peut le rompre. L'enfant-surprise, marqué au sceau d'un destin aveugle, peut être destiné à accomplir des actions extraordinaires. Il peut jouer un rôle primordial dans la vie de celui auquel son destin est lié. C'est justement pour cela, Hérisson, que tu as exigé de Roegner le prix que tu réclames aujourd'hui. Tu ne veux pas du trône de Cintra. Tu veux juste emmener la princesse<sup>163</sup>.

Le pacte passé avec le destin permet donc, entre autres, de contrer la malédiction dont souffre Hérisson d'Erlenwald. Cependant, on remarque également quelques détails intéressants dans cet extrait. Il est question de héros « enlevés à leurs parents », de serments « exigés », de destins liés et surtout « aveugles ». Le pacte que l'on passe avec le destin semble correspondre aux standards déjà évoqués plus haut, à savoir qu'il prive de son libre-arbitre un individu qui n'est même pas encore né dans l'unique but d'en sauver un autre. La mention de l'adjectif « aveugles » toutefois complexifie la donne en impliquant qu'au moment où le pacte est passé, le destin de l'individu n'est pas encore fixé et nous reviendrons sur ce point plus tard dans cette sous-partie.

Dans l'univers du *Sorceleur* on peut donc convoquer le Destin sous certaines conditions afin d'obtenir des bénéfices. Mais ces bénéfices ne viennent pas sans contrepartie, cela implique le renoncement à son propre libre-arbitre ou à celui d'un autre. Il y a des règles qui encadrent cet échange et on peut retrouver des règles similaires dans nos autres ouvrages de référence, comme nous allons le voir dans la prochaine section.

---

<sup>163</sup> *Op. ibid.*, p. 199.

### 1.5.2. Des règles pour régenter le libre-arbitre.

Bien souvent lorsqu'on évoque les prophéties, le destin et le libre-arbitre, il y a également un concept de règles. Ces règles peuvent être celles dont nous parlions plus tôt et qui régissent l'affrontement entre les élus et les Puissances Supérieures, mais elles peuvent également concerner le libre-arbitre. Lorsque de telles règles sont impliquées, les individus n'ont d'autres choix que de s'y plier d'une manière ou d'une autre, au risque d'en subir les conséquences. Le fait de se voir imposer ces règles empêche alors de se libérer de son engagement en toute liberté, voire parfois même de faire certains choix comme nous allons le voir.

Dans le cas du *Sorceleur*, nous avons pu remarquer que ces règles concernaient d'une part la création du contrat. Il est nécessaire de provoquer le destin dans des circonstances précises pour obtenir un « enfant-surprise » et il n'est pas avéré que cela fonctionne. D'autre part, il y a également des conséquences si ces règles ne sont pas respectées :

— Résumé, Cotcodette, dit Calanthe en fronçant les sourcils.

— A vos ordres, reine ! Messieurs ! N'avez-vous jamais entendu parler des enfants marqués au sceau du destin ? Ce héros légendaire qu'est Zatre Voruta ne fut-il pas confié à des nains quand il était enfant, parce qu'il avait été la première personne que son père avait rencontrée ? Et Deï le Fou, qui exigea d'un voyageur la surprise qui l'attendait à la maison ? Cette surprise, c'était le fameux Supree qui libéra par la suite Deï le Fou de la malédiction qui pesait sur lui. Rappelez-vous aussi Zivelina, qui devint la reine de Metinna grâce au gnome Rumpstelt, auquel elle promit son premier enfant en échange et qui, lorsque Rumpstelt vint chercher sa récompense, ne tint pas sa promesse et le contraignit à fuir en usant de sortilèges. Peu de temps après, l'enfant et elle mouraient lors d'une épidémie. On ne joue pas impunément avec le destin<sup>164</sup> !

Un pacte avec le Destin semble donc obliger l'individu à promettre une contrepartie et la respecter, ou il en subira les conséquences. Zivelina qui est citée ici n'a pas respecté les règles et en est morte, ce qui souligne la puissance d'un tel pacte avec le destin. Les contractants sont donc libres de réclamer un enfant-surprise, mais à partir du moment où ils provoquent le destin ils ont l'obligation de se plier aux exigences évoquées. A nouveau on constate que lorsque le destin est impliqué, qu'il s'agisse d'un concept ou d'une entité, le libre-arbitre est altéré voire simplement supprimé.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, ces règles sont d'une telle importance qu'elles possèdent une majuscule lorsqu'on les cite. Ce sont ces règles qui régissent le conflit entre Puissances Supérieures et les restreignent dans leurs agissements. Ces Règles sont là pour garantir une certaine équité dans le conflit, comme nous avons pu le voir plus tôt, et

---

<sup>164</sup> *Op. ibid.*, p. 195-196.

réglementent la guerre qui oppose protagonistes et antagonistes. Afin d'être sûr que tout le monde les respecte, les Hérauts sont surveillés, comme l'indique Lilthyn à Llir dans cette conversation télépathique :

*Les Règles sont complexes. Il faudrait des années pour que tu les connaites toutes.  
Comment puis-je savoir lorsque je suis en train d'en briser une ?  
Tu ne le sauras pas. Mais moi, ou le Père, ou l'un de ses agents, ou même l'Autre, t'en empêchera  
avant que tu le fasses<sup>165</sup>.*

Cette citation fait partie d'une plus grande que nous avons tronquée pour y revenir plus tôt. La partie qui nous intéresse présentement est celle de Lilthyn. On apprend déjà par exemple que les Hérauts ne connaissent pas toutes les Règles, mais que les « organisateurs » du conflit en ont connaissance et sont chargés de les faire respecter. Ce faisant, ils sont surveillés afin de toujours faire les bons choix et de ne pas commettre d'impairs, ce qui tend à confirmer une nouvelle fois que leur libre-arbitre leur est ôté lorsqu'ils reçoivent leur Don. Le prochain extrait nous permettra de clore cette section et d'amorcer la suivante. Nous nous trouvons ici un peu plus loin dans l'intrigue. Orgoth et Saphriel, deux Hérauts du Maître, quittent le Sixième Royaume pour rejoindre leur camp. Ils sont escortés par les Hérauts du Père, toutefois Moineau le Prophète du Père, assassine Orgoth en suivant le plan qu'avait mis au point Irian, la Bête du Maître :

Ces cinq-là étaient présents au moment de sa mort, ils l'accompagnaient jusqu'à l'orée du Sixième Royaume, où lui et Saphriel devaient retrouver leur liberté. Mais aucun d'eux n'était responsable de sa mort. En face d'eux se tenaient Moineau, le jeune Prophète, qui éprouvait à son égard une haine si intense, et Irian, le chien de guerre. Moineau était extatique, les mains couvertes de sang. Irian, malgré son masque, était visiblement sous le choc. Apparemment, les choses ne s'étaient pas du tout déroulées comme il l'avait espéré.

— Qu'est-ce que tu as fait ? s'exclama l'assassin, horrifié.

— Je l'ai tué, Irian ! Je l'ai enfin tué ! riait Moineau, aux anges, jouant avec le sang poisseux qui lui collait les doigts.

Orgoth sentit la violence de la vengeance qui perçait dans sa voix. L'enfant avait pris sa revanche, il avait exprimé une rage qu'il contenait depuis longtemps. Mais de quoi s'était-il vengé ?

— Tu n'étais pas censé arriver si tôt ! rugissait Irian. Tu devais m'attendre !

Orgoth comprit au ton de l'assassin que son plan avait échoué. Irian avait joué avec la haine de Moineau, il avait certainement dû le convaincre d'essayer de s'attaquer à lui à l'orée, avec l'espoir qu'il parviendrait à retourner la tentative d'assassinat contre le jeune garçon et le réduire à l'impuissance, tandis qu'Orgoth le tuait en toute tranquillité. Il avait compté truquer la bataille des Prophètes. Ce n'était pas interdit par les Règles... Seulement risqué. Et Irian avait joué, et il avait perdu.

— Je l'ai tué, Irian ! rit le garçon, fou de joie. Il n'y a plus qu'un Prophète ! Emmène-moi, à présent ! Emmène-moi rencontrer le Maître !

— Pauvre idiot ! siffla l'assassin. Il est impossible de changer de camp dans cette guerre ! Tu étais censé mourir ici, morveux ! Pas lui<sup>166</sup> !

---

<sup>165</sup> Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, op. cit., p. 522.

<sup>166</sup> Op. *ibid.*, p. 557-558.

Irian avait menti à Moineau pour le manipuler dans le but de le pousser à affronter Orgoth. En effet, il est stipulé dans l'œuvre que seul un Héraut peut tuer son homologue, les autres n'en sont pas capables. Irian a profité de la méconnaissance des Règles de Moineau pour lui faire croire qu'il pourrait changer de camp en acceptant de trahir le Père s'il parvenait à tuer Orgoth ici. Le but de l'assassin étant que Moineau échoue et qu'Orgoth, en tant que Prophète, parvienne à se défendre et donc abatte son rival. L'adolescent n'a toutefois pas suivi les instructions d'Irian, ce qui a provoqué la mort du prophète de son camp. Il a donc joué avec les Règles afin de les tourner à son avantage en provoquant un affrontement entre les deux prophètes, mais a échoué. Comme on peut le voir ici, il n'est pas possible de changer de camp. Les Règles sont immuables, inaltérables et le seul moyen de s'en servir à son avantage repose sur le fait de les contourner, comme l'ont fait les élus du Maître. En provoquant cette rencontre avec Orgoth et Moineau ils ont voulu exercer une influence directe sur l'issue du conflit et il n'est précisé nulle part qu'ils n'en ont pas le droit. Toutefois il est indiqué ensuite que cela n'est pas sans conséquence puisqu'Orgoth précise bien qu'Irian « avait perdu ». C'est également dans ce principe de contournement que repose la seule liberté des élus, comme nous allons le voir dans notre prochaine section.

### **1.5.3. Un libre-arbitre restreint mais existant.**

Si, d'après Lilthyn, on ne peut pas enfreindre de Règles, il semble toutefois possible de les contourner en jouant avec. Cela semble risqué, de ce qu'en disait Orgoth dans la citation précédente, bien qu'on ne connaisse pas réellement les risques encourus par les personnages qui tentent cette approche.

Toutefois, la Fille du Père, dans le discours qu'elle fait aux Hérauts, semble nuancer l'idée que les élus n'ont pas de libre-arbitre :

—Plusieurs d'entre vous, je le sais, pensent peut-être qu'ils n'ont pas eu le choix, et que seuls la magie du Père et l'enchaînement des événements les ont conduits à prêter allégeance au Sixième Royaume. Je tiens à détromper ceux-là : le Père n'attend pas de vous l'obéissance aveugle de l'esclave, mais l'amour sincère du fils ! Malgré les méthodes parfois discutables que nous avons mises en œuvre pour vous rassembler ici aujourd'hui, le Père vous aime profondément, et n'hésite pas à récompenser généreusement ceux qui rejoignent son armée ! Le rassemblement des partisans du Sixième Royaume n'est pas seulement une réunion d'alliés, mais aussi l'occasion pour le Père de dispenser avec générosité ses récompenses à ceux qui le servent fidèlement... En passant outre les différences de culture, les Peuples apprennent la tolérance et l'entraide, et se découvrent de nouveaux amis<sup>167</sup>...

---

<sup>167</sup> *Op. Ibid*, p. 415.

Ici, Lilthyn s'adresse à tous ceux qui vont se battre pour le Père dans la guerre à venir. Elle admet pourtant immédiatement que les méthodes qu'ils ont employées sont condamnables tout en laissant entendre que les participants ont le choix. Il nous semble important de relever les quelques contradictions dans le discours. Il est question de faire preuve de « l'amour d'un fils », alors même que les individus doivent « prêter allégeance ». De plus, les participants sont « récompens[és] généreusement » mais doivent rejoindre son armée. En définitive, on pourrait penser à un employeur cherchant à s'attirer les faveurs de mercenaires qu'il paye pour leurs services, le Père « aime profondément » ses Hérauts, mais ceux-ci sont appelés « partisans », et sont récompensés s'ils le « servent fidèlement ». Le champ lexical employé ici ferait même plutôt penser à des fanatiques servant aveuglément leur divinité, ce qui contraste avec l'impression de choix que laissait entendre Lilthyn au début de son discours. De plus, quelle valeur pourrait avoir un soi-disant libre-arbitre s'il est forcé à la coopération, et ensuite amadoué par une quelconque récompense ? On pourrait voir ici le principe de la libre-adhésion à la contrainte. Les Hérauts du Père n'ont pas eu le choix et ceux du Maître non plus : ils ont été forcés de recevoir leur pouvoir sans avoir le choix de les refuser et avec eux leur rôle dans ce conflit. Pourtant, certains y trouvent leur compte, comme c'est le cas de Saphriel dans cette discussion avec Lir alors qu'elle s'apprête à tenter de tuer le Père :

— Je ne suis pas du côté des Séides, répliqua Saphriel. Seva nous a trahis en envoyant ses enfants contre les autres peuples avant que nous puissions abattre l'Autre, elle a abandonné la cause du Maître pour suivre ses buts mesquins. L'invasion des Séides ne faisait pas partie de nos plans. Mais le chaos qui en a résulté a admirablement servi notre cause, et m'a permis d'arriver jusqu'ici sans rencontrer de résistance. À l'heure actuelle, il y a plus important qu'une nouvelle guerre contre Seï...

— Tuer le Père par exemple ? fit Lir.

— Il représente tout ce qui freine l'humanité ! répliqua Saphriel avec colère. Il règne sur les mauvais rêves, sur les monstres et l'inconnu, sur la sauvagerie et la primitivité ! Il est l'incarnation de la résistance de la nature à la voie des hommes ! Comment peut-on avancer si l'on continue à craindre l'ombre, l'orage ou la nuit ? Si chaque décision doit être mesurée à l'aune de la colère qu'un antique Dieu de la Nature peut faire pleuvoir sur nous ? Nous devons tout voir, tout connaître, sans nous encombrer de craintes primitives, pour apprendre et devenir meilleurs, pour créer un monde à notre image<sup>168</sup> !

Nous évoquons plus haut les conséquences de la victoire du Maître dans ce conflit, à savoir la victoire du Progrès sur la Nature. Ici Saphriel, la Danseuse du Maître, semble

---

<sup>168</sup> *Op. ibid.*, p. 668.

adhérer complètement à cette cause et à se battre pour elle. Elle ne subit plus sa condition mais devient au contraire parfaitement consciente de son rôle de Héraut. La contrainte devient alors un choix, celui d'accepter ce qu'on lui a imposé et de donner son consentement quant au fait d'être utilisée.

Ce soi-disant choix qui est laissé aux Hérauts de servir leur Puissance Supérieure ne vient pas non plus sans conséquence, comme nous allons le voir dans l'extrait suivant. Ici, Lilthyn la Fille du Père et Llir, son Danseur, discutent par télépathie des Règles. Llir est face à un dilemme puisque son opposée, la Danseuse du Maître, est son ancienne amante :

Llir hocha la tête. Il hésita un instant, puis formula une nouvelle pensée à l'adresse de la fille.  
*Je n'arrive pas à la voir comme une ennemie.*  
*Je sais. Tu n'as pas la chance des autres, qui peuvent haïr leur opposé en toute liberté. Le sort qui vous a choisis tous les deux comme Danseurs est cruel.*  
*Suis-je forcé de la combattre ?*  
*Oui. La guerre ne s'achève que lorsque les six pièces d'un camp sont abattues par l'autre. La Fille, le Soldat, la Dame, le Prophète, la Bête et le Danseur. Tant qu'ils seront en vie, ou tant que nous le serons, la guerre ravagera le continent.*  
*Dois-je vraiment le faire moi-même ? Naorl ou Maev ne peuvent-ils pas...*  
*Non. Chaque pièce doit abattre son opposé. C'est la Règle.*  
*Et si je meurs de la maladie des Noirs ? Ou si elle tombe de cheval et se brise le cou ?*  
*Ce n'est pas possible, Llir. Du moins, pas tant que vous êtes tous deux en vie. Le destin vous gardera en vie tant que l'un n'aura pas tué l'autre. Aucun homme, aucune bête, aucune arme ne peut tuer un Héraut tant que son opposé vit. Une fois que ce sera fait, cependant, vous cesserez d'intéresser le destin, et vous pourrez être tués comme n'importe qui.*  
*Tu ne nous as jamais dit ça.*  
*Les Règles sont complexes. Il faudrait des années pour que tu les connaittes toutes.*  
*Comment puis-je savoir lorsque je suis en train d'en briser une ?*  
*Tu ne le sauras pas. Mais moi, ou le Père, ou l'un de ses agents, ou même l'Autre, t'en empêchera avant que tu le fasses. Les Hérauts n'ont pas besoin de tout savoir.*  
*Alors je suis immortel tant que Saphriel vit ?*  
*Oui. Tu ne peux ni mourir, ni vieillir. Mais il y a un prix énorme à payer pour cette immortalité : à chaque jour de retard, à chaque instant de répit avant la mort des Hérauts, des centaines de vies sont prises dans les flammes de la guerre. Des Peuples sont déchirés, des familles brisées, des races s'éteignent et de nouveaux malheurs naissent<sup>169</sup>.*

Il s'agit de l'extrait que nous évoquions dans la section précédente et là encore il y a de nombreux points intéressants à relever. Pour commencer, il est à noter que Lilthyn parle d'avoir la « liberté » d'haïr son homologue ce qui, après ce que l'on vient d'établir, ne manque pas de piquant. Comme si l'on pouvait être libre de maîtriser ou non ses émotions. Cette impression est renforcée quand Llir demande s'il est « forcé » de la combattre. Ensuite, il y a le fait que Lilthyn désigne les Hérauts sous le terme de « pièces », avant de citer leur titre, et non leurs noms. Ce faisant, les personnages sont en quelque sorte déshumanisés, tandis que la guerre ne redevient ici qu'un jeu de plateau, alors même que

---

<sup>169</sup> *Op. ibid.*, p. 521-522.

la Fille stipule ensuite que « la guerre ravagera le continent », comme un ultime rappel des conséquences de ce jeu de plateau. Le Père et le Maître jouent alors chacun leur tour ces pièces qui perdent de ce fait tout libre-arbitre. Cela est bien souligné du côté du Père où Lilthyn sépare les Hérauts et les envoie chacun là où est « censée » être leur place, auprès de leur Peuple respectif. Comme des pions que l'on pose sur des cases précises donc. Il est intéressant de noter la mention du destin qui ici semble agir comme la véritable Puissance Supérieure souveraine, régissant le conflit puisque c'est elle qui « gard[e] en vie » les Hérauts et qu'une fois leur opposé abattu, ils cessent de l'intéresser. Il est donc personnifié et son pouvoir ne semble pas moindre en comparaison du Père et du Maître. C'est la seconde fois, avec la saga du *Sorceleur*, où le concept de Destin semble personnifié et cela se produit lorsqu'il lui est accordé une responsabilité, qu'on le fait intervenir pour un but précis. En l'occurrence, arbitrer un conflit entre deux Puissances Supérieures. On peut également relever le fait que Lilthyn ne nie pas avoir caché des informations aux Hérauts, ce qui, en reprenant le postulat que nous avons fait sur le libre-arbitre<sup>170</sup> nous pousse à revenir sur cette impression que les élus sont privés de leur libre-arbitre au moment de recevoir leur Don parce qu'ils ne possèdent pas toutes les informations nécessaires pour faire des choix.

Le dernier point d'importance à prendre en compte dans cette citation est la dernière réplique de Lilthyn, car c'est là que réside une contradiction d'importance. Les Hérauts ont une tâche à accomplir : abattre leurs homologues. Toutefois personne ne les oblige à le faire, ils pourraient refuser de se battre. Ils sont donc en quelque sorte libres de prendre cette décision. Cependant dans le cas de figure où ils refuseraient de se battre, où ils choisiraient — et les mots prennent ici toute leur substance — de repousser l'échéance de leur propre volonté, alors il y aurait des conséquences. Non pas pour eux mais pour des innocents ou des proches. Le seul choix qu'on leur laisse a donc une immense répercussion sur les autres. C'est ce que nous démontrions plus tôt dans notre sous-partie dédiée aux conséquences secondaires. A partir du moment où il reçoit son Don et est concerné par une prophétie, l'élus cesse d'agir pour lui-même parce que ses actes impactent le monde.<sup>171</sup>

En définitive, même cette liberté-là n'en est pas réellement une, puisque s'ils ne sont pas influencés par la mort de milliers de personnes, il faut également prendre en compte le fait que les autres Hérauts viendront pour prendre leur vie. Être passif, refuser l'affrontement signifie également offrir sa tête au camp adverse et donc lui donner un

---

<sup>170</sup> L'idée que la connaissance était la clé pour faire un choix.

<sup>171</sup> Voir la section 1.4.3, page 92-93.



avantage, comme le souligne Lilthyn en rappelant les Règles du jeu. C'est également sur cette idée que nous allons terminer cette section.

Plus tôt, nous montrions dans une citation comment Irian avait voulu jouer avec les Règles et ce n'était pas la première fois. Dans la citation qui va suivre, Orgoth, qui vient de se faire assassiner, voit son âme quitter son corps pour devenir un esprit, ce qui lui permet d'observer ce qui l'entoure et notamment de sonder les émotions des acteurs présents. Il découvre ainsi la vérité sur sa première rencontre avec Moineau :

Le sentiment de triomphe, de vengeance qui émanait de la voix de Moineau l'intriguait. Pourquoi l'avait-il autant haï ? Parce qu'il s'était battu contre les voleurs, les amis du jeune garçon, qui l'avaient attaqué sans raison ? C'était absurde, Orgoth n'avait fait que se défendre... Il plongeait dans l'esprit terrifié de Moineau, qui courait à perdre haleine dans les steppes de Sélénir. Et il comprit.

Irian. Irian pour la réalisation, et très certainement le cerveau dérangé mais néanmoins brillant d'Adhùain, pour la planification.

Ce n'était pas lui le responsable. Orgoth avait été élevé par Lilthyn. Il était un chasseur, il ne tuait que pour se nourrir ou survivre. Orgoth n'avait jamais tué pour le plaisir. Il s'était défendu, oui, il avait tué sans grande difficulté la demi-douzaine de voleurs qui avait pris son repaire d'assaut, et avait au passage tenté de tuer Moineau, qui était après tout le Prophète de l'Autre. Mais il pensait que les malandrins l'avaient attaqué sans raison, seulement animés par la terreur due à sa monstrueuse apparence. Il pensait que Moineau était passé à sa portée parce que les égouts dans lesquels il s'était installé était un endroit où il passait régulièrement. En tout cas, c'était ce qu'Irian lui avait dit.

Mais en tant qu'esprit supérieur, il pouvait visiter les pensées du jeune garçon aussi facilement qu'un Danseur. Et il put voir la mise en scène macabre d'Irian. Il vit l'élément déclencheur, la mort de Syril, le coéquipier de Moineau, dans les égouts.

Syril. Il n'avait jamais vu ce garçon. Irian si.

Affublé d'un costume grotesque, dissimulé en grande partie par l'obscurité presque totale des égouts, Irian avait attaqué le duo de voleurs. Sous les yeux horrifiés de Moineau, il avait lacéré Syril à coups de griffes, ses griffes de métal, ses armes d'assassin, que Moineau avait pris pour de véritables griffes de monstre<sup>172</sup>.

La première rencontre entre deux Hérauts adverses, que les Règles désignent comme la « Confrontation », est une opportunité, entre les deux personnages, de s'affronter et donc peut-être d'éliminer l'autre. Mais cette Confrontation a ici été provoquée par Irian et les autres Hérauts du Maître, sans en informer Orgoth, qui faisait pourtant partie de leur propre camp. Nous avons donc un cas où l'élus ne peut pas échapper à son destin parce que son homologue le met directement en danger, ne lui laissant d'autre choix que de participer au conflit. Dans *La Geste du Sixième Royaume* cet effet est bien montré par la haine qu'éprouve Moineau à la suite de cette première rencontre puisqu'il a perdu tous ses proches dans cette Confrontation et en tient Orgoth pour responsable. C'est également une nouvelle démonstration de la manière dont, paradoxalement, les élus peuvent disposer d'un semblant de libre-arbitre, d'une marge de manœuvre. Celle-ci se fait au

---

<sup>172</sup> *Op. ibid.*, p. 559.

détriment d'un autre élu bien sûr, mais les Hérauts du Maître ont pu appliquer les Règles en les provoquant volontairement. En définitive on pourrait de ce fait envisager que la liberté que les Hérauts peuvent acquérir ne se fait qu'au sein d'un cadre très strict et reste donc sous un certain contrôle.

## **Conclusion de la première partie.**

Dans notre introduction, nous avons défini la prophétie comme « un message pouvant prendre une forme orale ou écrite, qui doit être transmis par un prophète à un élu ou à des sujets. Ce message peut provenir d'une Puissance Supérieure directement, ou avoir été obtenu à l'aide d'une vision par un prophète. Ce message possède en général un caractère alarmiste ou annonce au contraire une lueur d'espoir dans un moment sombre. Dans les deux cas, son apparition entraînera à coup sûr des conséquences sur le monde dans lequel il est prononcé. » La présente partie nous a permis de cerner chaque actant afin de définir les problématiques qui lui sont liées. Nous avons pu voir que les Puissances Supérieures étaient des entités aux pouvoirs dépassant le sens commun mais dont les agissements étaient limités, d'une manière ou d'une autre. Elles poursuivent leurs propres objectifs, bien souvent indifférentes au sort des simples mortels, loin de toute notion de bien ou de mal et n'hésitent pas, pour atteindre leur but, à employer des prophéties comme moyen d'action. Ces prophéties peuvent être créées directement par elles, ou reçues par des prophètes à qui les puissances supérieures ont transmis un don. Les prophètes peuvent servir d'intermédiaire entre les Puissances Supérieures et le reste du monde, ou simplement les élus. Ils ont une valeur communicante parce qu'ils servent de relais mais leur titre peut parfois être usurpé pour des profits personnels. Lorsque les prophéties qu'ils obtiennent sont trop cryptiques, des personnages-guides peuvent alors leur venir en aide pour leur permettre d'en comprendre la symbolique. Leur rôle est dans tous les cas de transmettre la prophétie qu'ils ont reçue et cela crée un lien entre la Puissance Supérieure, et l'élu concerné par ladite prophétie. Tous les élus ne le sont pas forcément à cause d'une prophétie, le terme possède une polysémie qui peut rendre compliquée l'étude d'un tel topos. Si l'on parle de l'élu d'une prophétie, alors il convient d'abord de déterminer comment il a été nommé, si c'est par le message lui-même, ou par le destinataire originel, à savoir la Puissance Supérieure. Comme le souligne Anne Besson dans son entrée dédiée à l'élu, celui-ci se retrouve bien souvent opposé à une Puissance Supérieure, soit parce qu'il est le champion d'une autre, soit parce qu'il doit l'empêcher d'agir. Cette opposition passe par un affrontement mais celui-ci n'est pas toujours direct. En général il a à voir

avec les restrictions appliquées aux pouvoirs de l'entité qui permettent de créer un semblant d'égalité entre les deux partis permettant au plus faible d'avoir une chance de l'emporter.

Comme nous avons pu le voir au fil de nos sous-parties, la prophétie est fondamentalement un message, pouvant être un moyen ou une fin, et dont l'arrivée au sein d'un monde bouleversé en profondeur celui-ci. Notre étude de chaque actant nous a permis de déterminer que l'élu concerné se retrouvait affublé d'un destin dont il n'a pas forcément voulu et qu'il n'a eu l'opportunité de refuser. Ce destin est intrinsèquement lié à l'avenir du monde dans lequel il vit, si bien que ses proches comme le reste des personnages se retrouvent impliqués, directement ou indirectement par cette prophétie. Le refus de coopérer de l'élu se terminerait par des conséquences désastreuses pour tout le monde, si bien qu'il n'a d'autre choix que de coopérer avec cette prophétie. En devenant élu, il perd son libre-arbitre et ses propres décisions ne lui appartiennent plus. Soit parce que, quoi qu'il fasse, l'issue a déjà été déterminée à l'avance par la prophétie, soit parce qu'il a conscience que ses choix impacteront irrémédiablement le monde dans lequel il vit. Il se retrouve à devoir évoluer dans un jeu qui se déroulera avec ou sans lui, et selon des règles qu'il devra suivre ou contourner au besoin, mais dont l'existence n'est pas négociable. Prophétie, destin et libre-arbitre sont des termes intimement liés par leur rapport au futur, et le premier permet, par son existence en tant que topos, de remettre en question des principes comme le libre-arbitre, la figure messianique ou le renouvellement d'une genèse à travers le genre de la fantasy.

## **2. La prophétie au service de la narration.**

La présente partie portera sur l'intérêt narratif de la prophétie. Le topos peut être un véritable atout pour l'auteur qui l'emploie et il convient de déterminer comment et dans quelle mesure exactement. Si Anne Besson a montré qu'il était très souvent employé, alors il semble nécessaire de connaître et comprendre sa valeur pour mettre au clair cette tendance. Qu'est-ce qui pousse autant d'auteurs à utiliser un même topos dans leur œuvre, pourquoi celui-ci et pas un autre ? A quoi sert une prophétie pour un auteur ? Nous tenterons de répondre à ces questions au sein de cette partie qui, comme nous l'avions précisé dans notre introduction, sera bien plus courte que la première mais qui tentera néanmoins d'être critique, efficace et pertinente.

Nous évoquons dans notre introduction l'idée qu'insérer une prophétie dans une œuvre pouvait permettre de recréer un récit de genèse. Comme nous l'avons vu, ce message n'est pas toujours issu d'une divinité religieuse autour de laquelle s'organise un culte. Pourtant, il arrive souvent que les prophéties soient codifiées par des symboles et que ces symboles servent de référents auprès du lecteur. Notre première sous-partie portera donc sur une analyse linguistique d'une prophétie, celle d'Ithlinne, afin de montrer les références. Puis nous nous en servirons pour comparer avec la manière dont le personnage d'un prêtre emploie à son tour ces références dans un but purement égoïste afin de déterminer ce qui constitue fondamentalement le message d'une prophétie.

Notre seconde sous-partie portera sur la manière dont l'introduction d'une prophétie permet, à l'aide du message, du destinataire et du destinataire, de créer une temporalité dans le récit et de lui donner une certaine épaisseur en reliant passé, présent et futur.

La sous-partie suivante portera sur la valeur narrative de la prophétie, son lien avec la création d'une tension narrative au sein d'un récit en se basant sur la rétention d'information, puis nous concluerons sur la manière dont les récits à prophétie résolvent la tension narrative créée par la présence de celle-ci. Notre argumentation se basera sur la théorie de cette tension narrative, créée par Raphaël Baroni dans l'ouvrage éponyme. Le but de ces deux dernières sous-parties sera de mettre en lumière la manière dont le paradoxe initial de la prophétie — à savoir l'idée qu'un aperçu du futur, donc un dévoilement de ce qui va se produire, rend l'intrigue plus complexe au lieu de la clarifier — joue en faveur de l'auteur pour lui permettre de faire jouer à son lecteur une part active dans le déroulement de son intrigue.

## 2.1. Analyse linguistique de prophéties.

Dans cette sous-partie, nous allons analyser un exemple de prophétie, la prophétie d'Ithlinne, dont on peut lire un fragment au début du troisième tome de la saga du *Sorceleur* avec en complément deux extraits le suivant où un prêtre reprend cette prophétie. Avant cela toutefois, il convient de faire le point sur les différents types de prophéties à l'aide d'une rapide typologie.

### 2.1.1. Typologie de la prophétie.

Le premier point à prendre en compte avant de parler des différents types de prophétie serait de présenter l'opposition entre les prophéties en tant que fin, et les prophéties en tant que moyen. Nous avons déjà établi au cours de notre précédente partie que la prophétie permettait à la Puissance Supérieure d'avoir un impact sur le monde puisque ses pouvoirs sont limités. Lorsqu'une Puissance Supérieure émet une prophétie, ou donne un don à un prophète pour qu'il en reçoive, cette prophétie représente toujours un intérêt pour elle. Toutefois, si cette prophétie est instrumentalisée, alors elle devient un moyen. Pour clarifier cette situation, reprenons le cas d'Emsharas des *Guerriers de l'hiver*. Il est celui qui a émis la prophétie, comme il le dit lui-même<sup>173</sup> et il l'a créée pour qu'Anharat l'accomplisse. Il y avait donc un intérêt pour lui dans cette prophétie et elle sert un objectif, celui de pousser Anharat à faire le bon choix. Pour Anharat toutefois, son intérêt et de ramener son peuple sur le plan physique, cette prophétie représente pour lui une fin, il doit l'accomplir pour que son intérêt se réalise. Dans le cas de Moineau de *La Geste du Sixième Royaume*, son pouvoir de prophète est instrumentalisé donc ses prophéties, puisqu'elles servent de manière stratégique dans le conflit, ne sont pas des fins mais des moyens.

Maintenant que cette nuance a été clarifiée, nous allons aborder l'idée d'une « prophétie tragique ». Il s'agit là d'un concept inventé que nous définirions comme une prophétie dont la réalisation crée une catastrophe pour le monde ou simplement le protagoniste. Cela peut signifier la perte d'un être cher, la destruction du monde ou l'arrivée d'un antagoniste redouté comme c'est le cas dans *Les Guerriers de l'hiver* où, comme nous l'avons vu, la réalisation de la prophétie permettra aux Venteux de revenir parmi les humains pour engendrer une nouvelle guerre entre les deux races. Ce genre de

---

<sup>173</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver, op. cit.*, p. 363.

prophétie fait intervenir un élu et prend en compte le concept des conséquences secondaires que nous avons étudié dans notre première partie. Une prophétie tragique annonce donc une fin funeste qu'un parti voudra réaliser, tandis que l'autre cherchera plutôt à l'empêcher, avec toujours en son cœur un élu, qu'il soit protagoniste ou antagoniste. On pourra alors établir une distinction entre les prophéties tragiques selon la manière dont elles font intervenir le personnage du « sauveur ». Si la prophétie annonce la fin du monde et qu'un élu est censé l'empêcher de se produire, comme c'est le cas pour la prophétie d'Ithlinne que nous allons étudier dans la prochaine section, alors nous aurons une prophétie dite « messianique », avec cette figure de l'élu providentiel que nous avons exploré dans notre sous-partie sur les conséquences secondaires<sup>174</sup>. Toutefois, si au contraire la prophétie tragique place l'élu comme antagoniste, comme c'est le cas pour *Les Guerriers de l'hiver*, alors le personnage du sauveur devra mettre en échec cet élu et empêcher la prophétie de se réaliser. Nous pourrions désigner ce dernier type de prophétie comme « catastrophique ».

Ainsi il existe différents types de prophéties, selon l'utilisation qu'en fait la Puissance Supérieure, et ces types sont divisés selon qu'ils possèdent un élu ou non et s'il faut accomplir ces prophéties ou au contraire tenter de les contrecarrer. Maintenant que cela a pu être établi, nous allons passer à l'analyse d'une prophétie tragique « messianique » avec celle d'Ithlinne de la saga du *Sorceleur*.

### **2.1.2. La prophétie d'Ithlinne : entre symbolisme et espoir.**

Dans la saga du *Sorceleur* la prophétie d'Ithlinne est au cœur de l'intrigue. Pourtant, nous ne la lisons jamais en entier, uniquement par bribes disséminées au gré des protagonistes qui y font référence. Cela commence par un extrait au début de l'œuvre, avant même le premier chapitre, que voici :

En vérité, je vous le dis, voici venir l'ère de l'épée et de la hache, l'ère de la terrible tourmente. Voici venir le Temps du Froid blanc et de la Lumière Blanche, le Temps de la Folie et du Mépris, *Tedd Deireadh*, le Temps de la Fin. Le monde disparaîtra sous la glace et renaîtra avec le nouveau soleil. Il renaîtra par le Sang ancien, *Hen Ichaer*, la graine semée. La graine qui ne germera point, mais fera jaillir la flamme.

*Ess'tuath esse* ! Cela se passera ainsi ! Scrutez les signes ! Quels seront-ils ? Je m'en vais vous le dire... Tout d'abord, la terre sera noyée dans le sang *Aen Seidhe*, le sang des elfes<sup>175</sup>...

---

<sup>174</sup> Voir page 93-94.

<sup>175</sup> Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des Elfes*, op. cit., p. 5.

La prophétie d'Ithlinne a été proférée bien longtemps avant la temporalité que couvre la saga et transmise par voie orale, comme nous l'avons vu dans notre première partie. Elle débute par une tournure biblique bien connue "En vérité je vous le dis" qu'emploie Jésus dans son discours aux juifs de Capernaüm (Jean, 6, 47) et dont le verset complet est "en vérité je vous le dis, celui qui croit en moi a la vie éternelle". On peut y voir une imitation directe qui donne automatiquement une connotation religieuse à son message, et le rapport n'est pas anodin quand on connaît le contenu et le sens de la prophétie d'Ithlinne, sur lequel nous reviendrons plus en détail un peu plus tard.

Le texte est ensuite construit sur un rythme binaire constitué de groupes nominaux duels coordonnés à chaque fois : "épée/hache", "Froid blanc/Lumière Blanche", "Folie/Mépris" et chacun de ces termes peut être mis dans un rapport de redondance et de complémentarité avec l'autre. L'épée renvoie par exemple au chevalier, à la caste des nobles tandis que la hache peut être soit un outil paysan, soit l'arme emblématique des peuples nordiques que l'on retrouve notamment chez les vikings. La lumière et le froid ont le même adjectif, « blanc » et couvrent chacun la face d'un tout. Le froid rappelle la mort, la neige, la glace et l'hiver. La lumière, elle, fait penser au feu, à la pureté mais aussi à dieu, à la vie ou l'immortalité. La lumière du soleil peut être comparée au froid de l'hiver, ils s'opposent et se complètent. La folie et le mépris sont deux sentiments qui peuvent suivre le même principe, avec le chaos que peut engendrer la folie et le mépris que provoque parfois la raison. Il y a à chaque fois deux exemples qui se complètent pour former un tout.

L'évocation de "terrible tourmente" mérite toutefois que l'on s'attarde dessus pour l'accentuation qu'elle donne sur l'importance de la situation. Le fait d'ajouter l'adjectif "terrible" amplifie le côté épique, ultime de la situation pour supplanter le simple côté "belliqueux" qu'apportaient les termes "épée" et "hache" précédemment et crée également une allitération. "Tedd Deireadh" est de l'elfique, la langue du sacré en Fantasy, un langage que l'auteur emploie régulièrement dans son œuvre, sans toujours en donner une traduction. Cela donne également ainsi un aspect mystique à la prophétie puisqu'ici les termes semblent signifier "le temps de la Fin". Le fait d'entremêler plusieurs langues permet aussi d'inclure l'idée que c'est le destin de tous qui est en jeu, elfes comme humains. L'emploi de la majuscule personnifie le moment pour en faire la fin de toute chose.

Viennent ensuite les étapes par lesquelles ladite fin va prendre forme. On note au passage que si la tournure biblique est au présent, l'évocation de ces étapes se fait au futur. "Le monde disparaîtra sous la glace et renaîtra avec le nouveau soleil". Alors que les enjeux

climatiques prennent au 21<sup>e</sup> siècle de plus en plus de place dans nos préoccupations avec le réchauffement climatique, il est pour le moins étonnant d'envisager une fin du monde par le froid et la glace. De plus, la fin du monde n'est pas totale puisque le monde pourra "renaître". Le soleil fait fondre la glace, il fait réapparaître ce qui avait "disparu" sous la glace. La répétition sur le verbe au futur "réapparaîtra" ensuite insiste sur la méthode employée pour que vive l'espoir. C'est le "Sang ancien" qui fait office de sauveur. Ce Sang ancien fait référence à Cirilla et sa lignée, comme nous avons déjà pu le voir dans notre partie précédente. La comparaison avec la graine est porteuse de nombreux sens. La graine symbolise la vie, elle est destinée à germer pour grandir, s'étendre et se transformer ensuite. Elle symbolise donc également le changement et le passage d'un état brut, que l'on pourrait qualifier de non-éveillé, à un état accompli et éveillé. Cette graine sera semée et l'emploi du verbe semble impliquer d'autres personnes dans la procédure. Le fait que cette graine fera jaillir la flamme et donc la chaleur dans un monde en proie au froid et à la glace est également synonyme d'espoir. C'est la graine qui apportera la solution. Si le froid et la glace, en rappelant l'hiver, symbolisent la mort (ou le sommeil), la flamme, elle, renvoie plutôt à l'été ou au soleil. On serait donc face à une dichotomie entre le futur froid et sans vie et l'espoir qu'apporte la graine, un espoir de feu, de lumière chaleureuse, contrairement au Froid Blanc et à la Lumière Blanche.

Le fait que la graine "ne germera point" peut également renvoyer à Cirilla, dont tout le monde attend qu'elle enfante un élu, sans jamais la considérer elle-même comme la sauveuse de Sang ancien. Comme nous l'évoquions plus haut, une graine est destinée à créer une forme de vie plus aboutie, comme Cirilla est soi-disant destinée à enfanter l'individu qui régnera sur le monde, le sauvera ou le détruira. De ce point de vue, il est donc intéressant de constater que la prophétie annoncerait le fait que la jeune femme n'enfantera pas, alors que tous les antagonistes se basent sur ladite prophétie pour attendre d'elle qu'elle produise une descendance. Finalement, le seul qui pourrait dès lors "réaliser" la prophétie, en se basant sur cette interprétation toujours, serait Vilgefortz qui s'emparerait de son pouvoir sans qu'elle ne puisse l'utiliser ou procréer. Ainsi elle serait la graine qui ne germerait pas mais ferait jaillir la flamme. Cette flamme pouvant dès lors également être celle qui embrasera le ou les mondes. Si on se concentre sur le sens littéral toutefois, cela n'a pas de sens : si une graine brûle, elle meurt, se consume et ne donne naissance à rien.

L'impératif employé dans les deux dernières lignes sert d'injonction à celui qui écoute, cela renforce la certitude que la prophétie est vouée à se réaliser. On remarquera toutefois



la présence dans le texte d'un ton qui utilise tous les marqueurs de l'autorité constitué d'affirmations mais sans modalisateurs ni marques d'énonciation.

Le fait que la terre soit "noyée dans le sang" porte de nombreuses significations. L'emploi du verbe peut renvoyer au déluge biblique qui ferait encore un lien vers un cataclysme.

En définitive, la prophétie d'Ithlinne peut être perçue comme un message d'espoir, la croyance qu'après l'obscurité viendra la lumière et l'espoir pour l'humanité. Toutefois, cela doit d'abord passer par une époque sombre, de guerre, de malheurs, comme une épreuve à endurer avant que le Sang ancien ne vienne en aide aux survivants. Les premières victimes de cette époque seraient alors les elfes, dont le génocide marquerait la première étape et serait l'élément déclencheur d'une suite d'événements funestes. Le message d'Ithlinne se base donc une reprise de formules et métaphores bibliques avec un emploi du futur, mais également un langage crypté, voir allégorique qui utilise ces métaphores pour désigner des réalités. Tout cela contribue à donner à cette prophétie une importance de premier plan, et ce sont également sur ces points que le prêtre, dans notre prochain extrait, va jouer pour se réapproprier le message à ses propres fins.

### **2.1.3. Une relecture avantageuse.**

Maintenant que nous avons pu étudier le contenu d'un fragment de la prophétie d'Ithlinne et de tout le symbolisme qu'il porte, nous allons étudier un second extrait du troisième tome de la saga du *Sorceleur*, dans lequel un prêtre reprend à son compte le message de la prophétesse :

— Voilà ! Voilà ! poursuivit le prêtre pansu. Revenez à la raison, pauvres pécheurs, tant qu'il en est encore temps, car la colère et la vengeance des dieux sont proches ! Rappelez-vous la prophétie d'Itline, ses présages sur le châtement des dieux qui s'abattra sur le peuple corrompu par le péché ! Rappelez-vous : "Voici venir le temps du Mépris, l'arbre perdra ses feuilles, le bourgeon tombera, le fruit pourrira et la graine moisira ; quant au lit des rivières, il ne se remplira plus d'eau, mais de glace. C'est alors que viendra le Froid blanc et, après lui, la Lumière blanche, et le monde périra sous une tempête de neige." Ainsi parle la prophétesse Itline ! Mais avant que tout cela survienne, des signes apparaîtront, des fléaux s'abattront sur la terre parce que, rappelez-vous, Nilfgaard, c'est le châtement des dieux ! C'est le fouet avec lequel les Immortels vous châtent, vous les pécheurs, afin que<sup>176</sup>...

Le "prêtre pansu" harangue ici une foule afin de faire entendre son propre message. Cette harangue commence un peu plus tôt par la même formule biblique qu'Ithlinne emploie "En vérité je vous le dis", mais là où Jésus promettait la vie éternelle, cet homme de foi enchaîne avec une comparaison peu flatteuse "vous êtes comme des tonneaux vides".

---

<sup>176</sup>*Op. ibid.*, p.28-29.

Alors que la prophétesse elfe adressait son message à un large public, ne ciblant personne, se contentant de délivrer son propos, le prêtre, lui, s'en prend directement à ceux qui l'écoutent. Il emploie l'impératif "revenez à la raison" et enchaîne avec le groupe nominal "pauvres pêcheurs" qui lui donne un ascendant sur son public, une marque d'autorité. Le fait d'en appeler à la raison ne manque pas d'ironie quand on considère que cette dernière s'oppose directement avec les croyances et la foi, même s'il s'agit également d'une constante du discours religieux pour appeler à la conversion. En posant ainsi une injonction ciblant un groupe de personne dont il se délie, il se dresse en parangon de vertu venu prêcher la bonne parole à des gens qui sont dans le tort et l'ignorance depuis trop longtemps.

Cependant ce n'est que la première déviation puisqu'avant de citer Ithlinne, il invoque "la colère et la vengeance" des "dieux". Il revient ensuite sur ce point une phrase plus tard en insistant sur "le châtement des dieux" qui doit frapper "le peuple corrompu par le péché". La prophétie de l'elfe se base sur des faits, elle annonce ce qui arrivera, dans quel ordre et comment faire pour y survivre. Son message n'a aucune connotation religieuse, c'est un aperçu de l'avenir dénué de subjectivité. Il est relié à une sacralité naturelle ou animiste par les métaphores employées mais n'enjoint à aucune action pratique, aucune conversion, contrairement au prêtre. Ici pourtant, d'après ce dernier les cataclysmes à venir seraient le fruit de la colère des dieux. Il reprend également le « temps du Mépris » de la prophétie d'Itlinne, mais sans garder la structure binaire et évoquer la Folie. De même, lui évoque un arbre et un bourgeon, pas une graine et la symbolique est alors différente. Le fait que « l'arbre perdra ses feuilles » modifie le message initial d'Ithlinne. La graine « semée » est porteuse d'espoir alors qu'ici l'arbre, qui est lui aussi un symbole de vie par excellence<sup>177</sup>, dépérit, perd ses feuilles et ses fruits. Toutefois ces fruits ne sont pas semés ou plantés, ils ne vont pas germer mais « pourrir » et « moisir ». Adieu donc le message d'espoir pour un futur plus brillant. On peut également rapprocher la métaphore de l'arbre à un autre passage de la Bible (Matthieu 13 : 31-32) dans lequel le royaume des cieux est comparé à une graine qui se transforme en arbre pouvant abriter même les oiseaux. En partant de cette métaphore, l'idée que l'arbre dépérisse renforce davantage le désespoir de la prédiction. Les deux verbes employés ne permettent pas de retour en arrière ou de retournement de situation, ils insistent sur l'idée que la fin approche et que rien n'en réchappera.

---

<sup>177</sup> On peut ici penser par exemple à Yggdrasil, l'arbre-monde de la mythologie nordique, porteur de multiples royaumes et dont la destruction signifie la fin du monde.

Le prêtre prend ensuite quelques libertés avec le lit des rivières, censé se remplir de glace. Là encore nous pouvons rapprocher cette métaphore avec la Bible, et notamment la terre promise de Canaan, où est censé ruisseler lait et miel, symboles de prospérité et de bienfaits éternels qui sont ici détournés au profit de la glace. Puis il revient sur les termes de la prophétie initiale en évoquant le Froid Blanc et la Lumière Blanche. Cependant, il est intéressant de noter que chez Ithlinne, ces deux groupes nominaux viennent avant l'évocation de la graine, ce qui permet d'évoquer d'abord les calamités, puis le salut. Ici pourtant, ce qui pourrait être la solution est condamné auparavant, et les maux sont évoqués ensuite, comme pour mettre l'accent sur la condamnation des dieux. D'abord le symbole de la vie fane et meurt, puis vient le tour des humains. On remarque également que là où Ithlinne annonce que le monde « disparaîtra sous la glace », ici il « périra sous une tempête de neige ». Le fait de « disparaître » est à double sens, il signifie également « ne plus être visible » et non pas forcément mourir, et la glace a cette propriété de garder intact ce qu'elle emprisonne. « Périr » ne laisse aucun doute sur le destin qui attend le monde, et la tempête de neige est une calamité bien souvent mortelle pour quiconque se retrouve piégé dedans. La glace conserve, garde et empêche l'altération, la neige recouvre et étouffe. La tempête évoque également une violence que ne possède pas la glace. Cette dernière recouvre silencieusement la terre alors que la tempête hurle presque, elle arrache, avale, détruit.

La harangue se termine avec l'évocation des signes à venir mais le prêtre parle de fléaux, Nilfgaard en l'occurrence, qui viennent porter la sentence irrévocable de divinités courroucées sur une population de pécheurs qui l'aurait méritée. Le mot « pécheur » revient deux fois donc et porte une connotation religieuse qu'on ne peut ignorer. Dans la prophétie d'Ithlinne, cette connotation était présente indirectement par le style déployé, mais dans le cas du prêtre son discours est orienté vers une dimension injonctive et pratique. Toutefois le fait qu'il évoque le « fouet » des immortels suscite l'interrogation. Le fouet est un instrument de torture ou de soumission du bétail qu'on peut utiliser sur des esclaves. Dans un discours qui annonce l'inévitable fin du monde, un châtiment mérité et aucun moyen d'y échapper, il est donc étonnant d'employer un terme pareil puisqu'il évoque une potentielle expiation, une peine à subir avant d'être pardonné. C'est là que se situe la clé du message du prêtre.

Les signes qu'annonçait Ithlinne commençaient par le sang des elfes, pourtant il occulte totalement cette partie-là en plus de la majeure partie de la prophétie. Le prêtre se focalise sur la forme : la mort approche et cette mort d'après lui est méritée par les humains, pour les humains. Il culpabilise les autres pour les amener à l'écouter et lui obéir et pour cela

place l'être humain au centre de son discours. Paradoxalement il reproche aux humains leurs péchés tout en rappelant qu'ils sont impuissants et sont les jouets des dieux. Son discours souligne donc cette impuissance et leurs actes passés pour les exhorter à agir encore, à se convertir et changer de vie alors que cela semble sans but puisqu'il n'y a aucune garantie d'un salut post-mortem. Son message n'est pas un message d'espoir comme celui d'Ithlinne, mais sonne comme une reddition, un abandon. Cet abandon, c'est celui des « pécheurs » face à la sentence des dieux, pécheurs dont il se détache lorsque emploi le pronom « vous », comme s'il n'était pas concerné et représentait finalement, par sa position de prêtre, celui qui pourrait leur apporter l'absolution s'ils décidaient de l'écouter. En partant de ce postulat il n'est alors pas étonnant que le Sang ancien, cette figure messianique, ne figure pas dans son message.

Nous avons pu voir la manière dont le message prophétique faisait appel à des références religieuses alors même qu'il peut sembler dénué de toute volonté de convertir, et comment ce message pouvait être détourné pour servir les ambitions d'individus égoïstes. L'appropriation du message passe donc par la réactualisation de ces références et à l'occultation de certaines autres parce que c'est ce qui semble donner sa légitimité au message. Il a un caractère cryptique qui peut être interprété par n'importe qui, et donc être réactualisé à l'envie en se servant de ce flou qu'entourent les symboles, comme nous allons le voir dans notre prochaine sous-partie. Celle-ci traitera de la manière dont ce flou peut permettre de créer une temporalité et sur le rôle du message et du messager dans ce processus.

## **2.2. La prophétie et la temporalité.**

Dans cette section, nous allons évoquer l'intérêt narratif sur la temporalité qu'offre la prophétie lorsqu'elle est employée dans une œuvre. Nous pouvons ici commencer par citer le travail d'Anne Besson dans son *Dictionnaire de la Fantasy* :

D'un point de vue narratif, le motif de la prophétie offre plusieurs avantages. Comme pour le thème de l'élu, il permet d'abord d'inscrire l'action racontée, qui peut ne s'étaler que sur quelques mois, quelques années tout au plus, dans une temporalité longue, vieille de plusieurs siècles, voire de plusieurs millénaires. L'existence de prophéties – souvent conservées, copiées, glosées au fil du temps, parfois à travers de véritables institutions (le Palais des Prophètes dans *L'Épée de vérité*, les Serviteurs de Clerres dans *Le Fou et l'Assassin*, Robin Hobb, 2014) – donne ainsi une épaisseur historique à l'intrigue<sup>178</sup>.

---

<sup>178</sup> Besson, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Editions Vendémiaire, 2018, p. 332.

La prophétie permet de créer une chronologie au sein de l'œuvre que nous diviserions en trois temps. Le premier temps marque l'énonciation de la prophétie, le second marque sa transmission, et parfois également le moment où l'action débute pour le lecteur<sup>179</sup>, et le dernier marque sa finalisation. Cette dernière coïncide souvent avec sa réalisation, ou son empêchement dans le cas d'une prophétie dite « tragique ». Cette chronologie donne une profondeur temporelle au récit, elle permet au lecteur de l'envisager non pas comme une histoire qui commence, mais plutôt comme une histoire que l'on prend en marche, et que l'on va suivre jusqu'à son terme. Ainsi grâce à la prophétie, il existe un avant, un pendant et un après. Dans *Les Guerriers de l'Hiver* de David Gemmell par exemple, cette temporalité est évoquée directement :

— ... Nous possédons dans ce temple quelques-uns des plus vieux manuscrits, et je dispose même de quelques légendes gravées sur des lames d'or. Je les ai étudiées au fil des années. J'en suis venu à admirer Emsharas, et je pense qu'il était inspiré par la Source. Est-ce que vos études traitaient des Guerres Démoniaques ?

— Très succinctement, répondit-elle. Il y a des milliers d'années, Emsharas et son frère, Anharat, étaient ennemis. Emsharas s'est allié aux armées humaines des Trois Rois, et a banni tous les démons de la face du monde. Voilà tout ce que je sais là-dessus.

— En vérité, c'est probablement la somme de toutes nos connaissances à ce sujet, dit-il. Mais avez-vous remarqué que le chiffre trois revient, ici aussi ? Il possède une grande signification mystique. Toutefois, Emsharas n'a pas fait que bannir les démons de la face du monde. Le Grand Sortilège a eu pour résultat de faire disparaître toutes les créatures des Venteux.

— Et maintenant, ils reviennent, dit-elle.

— On dirait bien, fit-il<sup>180</sup>.

Cet extrait se situe juste après l'analyse de la vision qu'a reçue Ulmenetha, vision qui annonce le retour des Venteux, les démons, et qu'elle demande au prêtre, son interlocuteur, de l'aider à comprendre. Ce dernier l'aide à décrypter les signes symboliques de sa vision pour tenter d'en comprendre le sens et ainsi annoncer le retour des Venteux, ces fameux démons bannis qui vont donc revenir. Ici le rapport au temps est illustré par l'évocation « des plus vieux manuscrits » dont le superlatif marque clairement l'ancienneté. L'usage de l'imparfait passif « il était inspiré » et du passé composé de l'indicatif renforce cette impression que tout ce qui touche à Emsharas et à ses semblables appartient au passé. Toutefois cette impression prend fin avec l'opposition entre « il y a des milliers d'années » et « Et maintenant », qui crée un lien direct entre le passé et le présent. De plus, au début le prêtre évoque « des légendes » pour parler du temps passé et d'Emsharas, l'évocation du résultat du Grand Sortilège et de sa perte

---

<sup>179</sup> Comprendre par là le moment où le lecteur a accès au récit. Nous partons du principe que les personnages possèdent un passé et qu'ils ont vécu avant que le récit ne narre leurs aventures.

<sup>180</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit. p.98-99.

d'efficacité viennent renforcer l'idée que tout cela est bien réel. Si la sémantique du mot « légendes » laisse entendre une réalité déformée, amplifiée voire inventée, la conclusion de l'extrait, elle, ne laisse aucun doute sur la véracité de ces propos.

La suite de l'œuvre prouvera que le prêtre avait raison mais à ce moment-là les personnages n'en ont pas conscience. Toutefois des signes sont évoqués, comme dans l'extrait suivant :

Quant à l'empereur qui se fait sacrifier...ce n'est pas un symbole. Plusieurs rumeurs ont couru quand il a été tué, et le corps n'a jamais été retrouvé. Mais la voix que vous avez entendue est intéressante. « Le jour de la Résurrection est proche. Tu es le premier des Trois. » Encore une fois nous avons le nombre trois. Mais qu'est-ce qui est censé ressusciter ? Et qui sont les deux autres ? Ça, c'est la *manifestation* du problème. Il faut sacrifier trois individus pour que le démon arrive à ses fins. Un individu a déjà été tué<sup>181</sup>.

Si l'on compare cet extrait avec le précédent, le nombre trois est à nouveau mentionné, comme l'indique le prêtre alors qu'il décrypte la vision d'Ulmenetha : « Encore une fois nous avons le nombre trois. » Il pointe du doigt l'importance de ce chiffre : dans le passé, il a fallu trois Rois pour bannir les démons et visiblement il faudra la mort de trois nouveaux Rois pour les faire revenir. Le prêtre analyse chaque élément de la vision et ses conclusions permettent de renforcer son impact sur la temporalité avec notamment les deux dernières phrases. L'emploi de l'impersonnel exprimant l'obligation « il faut » contribue à rappeler la nécessité pour le démon de se plier à un rituel précis et annonce un événement futur : trois individus doivent périr pour qu'il atteigne son but. Cependant le passage au passé composé sur la dernière phrase réactualise l'action et l'ancre à nouveau dans le présent. Sur les trois individus, l'un est déjà mort donc le rituel est en marche au moment même où les deux personnages parlent. La vision d'Ulmenetha, que l'on peut considérer comme prophétique puisqu'elle annonce un événement futur qui va forcément se réaliser<sup>182</sup>, permet donc de tisser un lien entre le passé, à savoir le bannissement des démons, le présent avec la première mort d'un Roi et d'autres morts à venir, et le futur où les démons sont censés revenir.

Dans la saga du *Sorceleur*, c'est la prophétie d'Ithlinne qui fait le lien entre passé, présent et futur. Au moment où l'intrigue se déroule, Ithlinne, la prophétesse, est morte depuis longtemps. Toutefois elle bénéficie d'un grand crédit et ses prédictions sont connues pour s'être toujours réalisées. Au moment de l'intrigue donc, elle représente le

---

<sup>181</sup> *Op. ibid.* p.97.

<sup>182</sup> Parce qu'il s'agit d'une vision obtenue grâce au lorassium et que, comme nous l'avons vu dans notre sous-partie sur le prophète, il s'agit d'un rituel garantissant une totale véracité.

passé. Les signes annoncés à la fin du message marquent le changement, l'avènement d'une nouvelle époque et donc le changement de contexte. L'usage du présentatif « voici » pour les présenter joue également sur la temporalité. Itlinne, à son époque, prédit un futur en deux temps. Comme ils se déroulent au moment de l'intrigue, les signes symbolisent le présent. Ils sont le prélude à l'avenir qui va survenir. L'emploi des deux verbes « disparaîtra » puis « renaîtra » pose une césure dans cet avenir et crée ces deux temps. D'abord le monde disparaît, ce qui symbolise une fin, puis il renaît donc un nouveau commencement. La métaphore de « la graine semée » tisse un lien entre passé et futur par l'emploi du passé avec « semée » puis lorsqu'elle est reprise avec « germera », au futur. Si on prend du recul on peut donc extrapoler en admettant que les trois temps sont symbolisés par trois choses différentes, qui sont bien mises en lumière avec cette prophétie-là : la prophétesse, par son ancrage dans « l'avant-récit » représente le passé. Les signes qu'elle a anticipés posent un contexte qui est donc le présent, et amorcent la suite. Les personnages sont invités à reconnaître dans le changement actuel des preuves de ce qui va se produire. De ce fait, la réalisation de la prophétie, et donc par ce biais la prophétie elle-même incarne le futur.

Cependant, le lien établi entre passé, présent et futur possède également des aspects narratifs non négligeables selon la manière dont il est présenté et employé. C'est donc ce que nous allons étudier dans notre section suivante.

### **2.3. La prophétie comme outil de la tension narrative.**

Dans cette section nous allons nous intéresser à la manière dont la prophétie peut contribuer à la tension narrative en créant du suspense et de la curiosité par sa forme et son utilisation. Pour ce faire, nous emploierons les ouvrages de Raphaël Baroni sur les rouages de l'intrigue et la tension narrative afin d'appuyer notre réflexion.

#### **2.3.1. La forme cryptique pour laisser place à l'interprétation.**

Par son essence même, la prophétie introduit dans le passé ou le présent un événement futur, ce faisant elle crée une possibilité dans le développement de l'intrigue. Que l'on décide de la croire ou non, sa présence induit un doute et c'est ce doute qui oblige le lecteur à la prendre en compte. Cette césure dans la narration, par l'intervention d'un événement prévu mais indéterminé, peut se faire suivant différentes formes et ces

formes impliquent chacune des conséquences multiples. Comme le souligne Anne Besson :

La prophétie a pour principale caractéristique d'être toujours ambiguë, voire cryptique ; elle est dès lors ouverte à des interprétations concurrentes ou contradictoires, ce qui peut servir de ressort narratif ou de rebondissement final [...]<sup>183</sup>

Le modèle cryptique fait partie des formes possibles d'une prophétie. Le fait d'employer des symboles rend l'événement décrit plus mystérieux, il empêche de déterminer avec précisions le contexte entourant la prophétie, voire la prophétie elle-même. Cela peut être pour l'auteur un bon moyen de conserver une part d'incertitude autour de l'événement annoncé et paradoxalement de laisser le prévisible devenir imprévisible. Cet intérêt narratif est souligné par Raphaël Baroni dans *Les Rouages de l'intrigue* :

On constate ainsi qu'il existe deux formes de mise en intrigue : soit le nœud consiste à raconter des actions dont le développement ultérieur est difficile à prévoir (une quête, un conflit, une catastrophe, etc.) ; soit, au contraire, il est fondé sur une représentation énigmatique de l'histoire, dont certains éléments essentiels, présents ou passés, nous échappent<sup>184</sup>.

Les deux formes de mise en intrigue qu'évoque Raphaël Baroni dans cette citation correspondent à la manière dont on peut employer une prophétie afin de créer une intrigue ou la renforcer. La première pourrait s'appliquer à *La Geste du Sixième Royaume* avec sa narration divisée entre plusieurs points de vue et racontant le conflit entre le Père et le Maître. On suit étape par étape les plans de chaque camp sans réellement savoir qui va triompher à la fin. La seconde mise en intrigue pourrait correspondre à *Eragon* de Christopher Paolini, sorti en 2002, dans lequel l'antagoniste principal possède une puissance dont on ignore la source, et où la recherche d'un moyen de le vaincre devient l'un des enjeux de l'œuvre. Dans les deux cas, le lecteur fait face à un manque d'informations qui le pousse à vouloir en apprendre plus et cette connaissance lui sera distillée au fil de l'œuvre afin de continuellement susciter son intérêt. Le nœud dont il parle renvoie au couple nœud/dénouement qui compose l'intrigue avec le maintien de « la tension narrative », principe qu'il a inventé dans l'ouvrage éponyme. L'auteur explique également que le nœud est une stratégie discursive visant à intriguer le lecteur et qu'il précède toujours le dénouement dans l'ordre du texte, même si celui-ci ne respecte pas la chronologie de l'histoire<sup>185</sup>. Toutefois nous pouvons aller plus loin que lui en appuyant

---

<sup>183</sup> Besson, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, op. cit. p. 332.

<sup>184</sup> Baroni, Raphaël, *Les Rouages de l'intrigue*, Genève, Slatkine Erudition, 2017, p.40-41.

<sup>185</sup> Op. *ibid.* p.40.



sur le fait qu'une prophétie est un mélange des deux formes évoquées. Prenons comme exemple la prophétie d'Ithlinne du *Sorceleur* citée dans la section précédente. Les actions annoncées correspondent à la « catastrophe » qu'évoque Baroni avec notamment la mention de « Le monde disparaîtra sous la glace et renaîtra avec le nouveau soleil... » qui prédit un changement drastique dans l'avenir. Cependant la suite est plus obscure : « Il renaîtra par le Sang ancien, *Hen Ichaer*, la graine semée. La graine qui ne germera point, mais fera jaillir la flamme. » On apprend au fil de l'histoire que Cirilla, l'héroïne, est parfois appelée « l'enfant de Sang ancien » parce qu'en elle existe ce pouvoir mystérieux et imprévisible qui fait d'elle la cible de nombreuses convoitises. *Hen Ichaer*, qui signifie dans la langue ancienne des elfes « Sang Ancien » peut donc aussi bien la désigner elle en tant que personne que le pouvoir qu'elle abrite. Cependant « la graine qui ne germera point, mais fera jaillir la flamme » peut faire référence à son pouvoir ou à son futur. Ce genre de phrases dans une prophétie fait donc appel à des référents connus par le lecteur, sans toutefois signifier quelque chose de clair et précis. Le lecteur peut ainsi établir des conjectures sans pour autant pouvoir prétendre avec certitude connaître le déroulement de l'intrigue. Le fait de ne pas savoir ou de ne pas comprendre va attiser la curiosité du lecteur et permettre de nouer correctement l'intrigue autour de ces éléments mystérieux.

Ces conjectures dépendent de la prophétie et du contexte qui l'entoure. Prenons comme exemple les visions produites par le lorassium, l'herbe médicinale aux vertus hallucinogènes que prennent les prêtres dans *Les Guerriers de l'Hiver* pour analyser la mise en intrigue dont parlait Baroni plus haut :

Mais tout n'allait pas bien, Ulmenetha le savait. Les visions dues au *lorassium* étaient certes mystérieuses, et parfois symboliques. Mais elles n'étaient cependant jamais fausses<sup>186</sup>.

Dans ce passage, qui fait suite à la vision qu'a reçue la prêtresse, cette dernière doute de ce qu'elle a vu car les éléments présents étaient tous cryptiques et n'avaient pas de sens à ses yeux. Son premier réflexe fut donc de les mettre en doute parce qu'elle ne pouvait pas faire de lien entre le présent qu'elle connaissait et le futur présumé à travers cette vision. Comme l'indiquait Baroni plus haut, cette vision fait office de mise en intrigue par « une représentation énigmatique de l'histoire, dont certains éléments essentiels, présents ou passés, nous échappent » et le lecteur, comme le personnage, ne parvient pas à

---

<sup>186</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver op. cit.* p.26.

comprendre ce qui lui est montré. La prophétie agit également comme une mise en abyme du récit tout entier, elle est un récit dans le récit et comporte même des éléments narratifs. Cependant, la mise en doute n'est pas possible car comme il est précisé dans cette citation, les visions obtenues par le rituel du lorassium ne peuvent être fausses. Ce qui a été annoncé va donc se produire. Il reste à décrypter la symbolique de la vision et surtout à déterminer *quand* cela va se produire. La temporalité du récit est ainsi altérée pour le lecteur car il a conscience d'avoir aperçu un événement qui va se produire, mais ne sait pas le situer. Cette manière d'employer une prophétie pour créer une distorsion dans la temporalité de l'intrigue pousse le lecteur à jouer un rôle plus actif dans le récit puisqu'il va essayer de chercher des indices dans le déroulement des événements. Les symboles annoncés servent à le guider et il doit alors comparer ce qu'il sait avec ce qu'il découvre. Ces attentes du lecteur créent un suspense dans l'œuvre parce que chaque scène qui semble se rapprocher de près ou de loin de celle évoquée dans la vision le pousse à en attendre quelque chose. C'est notamment ce qu'affirme Baroni dans *Les Rouages de l'intrigue* :

Le *suspense* est créé lorsque le développement, l'issue ou les conséquences d'un événement demeurent incertains, mais néanmoins partiellement prévisibles. L'interprète est alors encouragé à produire un *pronostic* sur le développement ultérieur de la *séquence événementielle*<sup>187</sup>.

Prenons comme exemple la vision qu'a eu Ulmenetha, dans laquelle elle se voit aux côtés de la reine, au milieu d'une forêt et en compagnie de quatre personnages. Comme nous l'avons vu déjà vu, le lorassium assure que la vision est vraie. Ce faisant le lecteur sait que cela va se produire, il ne lui reste plus qu'à trouver comment. Dans ce cas précis, il va donc se demander ce qui pourrait amener Ulmenetha et la reine dans une forêt, alors qu'au moment de la vision elles sont toutes deux installées au palais, en plein cœur de la capitale. Plus le lecteur avance dans l'histoire, plus les pièces du puzzle se mettent en place et plus le contexte nébuleux qui entourait la scène montrée se précise. Chaque élément de réponse apporté à la question du contexte le rapproche du moment prédit et crée un suspense. Comme l'indique Baroni le lecteur est amené à créer un « pronostic » quant au déroulement de l'action en se basant sur les éléments qu'il a en sa possession et ce pronostic est modifié à chaque rebondissement. Pour reprendre notre exemple précédent, lorsqu'Ulmenetha prend conscience que la menace vient de Kalizkan et que la reine est en danger, le lecteur sait désormais « pourquoi » elles vont se retrouver dans la forêt, vu qu'elles doivent quitter la ville, mais il ignore encore « comment » les deux

---

<sup>187</sup> Baroni, Raphaël, *Les Rouages de l'intrigue*, op. cit. p.75.

femmes vont quitter la capitale. Quand les enjeux sont précisés, la volonté de savoir ce qui va se passer après la scène dévoilée et comment nous allons y arriver devient plus forte. Le lecteur peut alors également se demander quel est l'intérêt d'avoir montré cette scène. L'un des avantages narratifs lié à l'emploi d'une prophétie cryptique se retrouve donc dans la création d'un suspense dû au retard dans la livraison de l'information et la place active que cela fait prendre au lecteur. En employant des signes, comme c'est le cas dans la prophétie d'Ithlinne, ou des symboles dans celle d'Ulmenetha, l'auteur pose une énigme à son lecteur, qui, à l'instar des personnages, doit déchiffrer les informations pour comprendre la finalité. Le futur montré représente la finalité, et le décryptage des éléments montrés pave le chemin vers la compréhension totale de l'événement annoncé et son intérêt.

### **2.3.2. La rétention d'informations au service de la liberté d'interprétation.**

La prophétie, par sa forme cryptique, amène donc le lecteur à jouer un rôle actif dans la résolution de l'intrigue. Elle attise sa curiosité en employant des tournures de phrases susceptibles d'être interprétées de différentes manières comme c'était le cas avec la métaphore paradoxale de la « graine qui ne germera point, mais fera jaillir la flamme » vue plus haut, des dénominations pouvant renvoyer à de multiples personnages comme « Hen Ichaer » qui pouvait renvoyer à Cirilla, mais également à ses potentiels descendants ou à ses ancêtres puisqu'il s'agit d'un gène transmis de génération en génération. Le lecteur est amené à scruter attentivement chaque événement pour y retrouver ces éléments mystérieux qui lui ont été montrés lors de la profération de la prophétie. Ainsi, à chaque fois qu'un signe sera décrypté, le dénouement final se rapprochera et la vision d'ensemble se précisera. Dans le cas des *Guerriers de l'Hiver* par exemple, ce sont les visions que Nogusta obtient grâce à son collier qui permettent de créer un suspense, comme dans ce passage :

Nogusta était mal à l'aise — et ce n'était pas à cause des trois hommes qui le suivaient. Il avait pris conscience de leur présence un peu plus tôt dans la journée. Non, c'était le talisman qu'il portait. Parfois, une année s'écoulait sans une seule vision. Pourtant, aujourd'hui, il en avait eu trois, nettes et frappantes. Il avait fait le résumé de la première à Dagorian. Il avait gardé la deuxième pour lui, car elle montrait le jeune homme à terre perdant son sang sur un pont de pierre<sup>188</sup>.

---

<sup>188</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'Hiver*, op. cit. p.88-89.

Ici, Nogusta reçoit des visions qui n'ont rien à voir avec la situation dans laquelle il se trouve. La seconde vision est celle qui nous intéresse parce qu'à ce moment-là de l'intrigue, Dagorian se trouve toujours en ville, il est réaffecté et n'a donc aucune raison logique de se retrouver près d'un pont. Ce pont est actualisé par l'article indéfini « un », ce qui ne renvoie également à aucun élément connu du personnage ou du lecteur. De même, il n'est pas spécifié non plus s'il va mourir à la suite de cette blessure, dans ce lieu inconnu. Ce genre d'information, par son manque de clarté, pousse le lecteur à se poser ces questions et cela crée un suspense. Comment Dagorian va-t-il se retrouver dans cette situation ? Ce suspense contribue donc à nouer l'intrigue, comme le souligne Baroni :

*L'intrigue* est un dispositif textuel dont la fonction est d'intriguer le lecteur. Elle se noue par l'établissement d'une tension qui oriente la progression dans le texte en créant l'attente anxieuse d'un dénouement. La tension narrative, créée par le nœud de l'intrigue, repose sur la mise en relation de l'événement, tel que le lecteur peut se le représenter à un stade précoce de sa progression dans le texte, avec des virtualités passées, actuelles ou futures<sup>189</sup>.

En nous révélant le futur de Dagorian, futur qui semble mettre sa vie en péril, la vision crée cette tension dont parle Baroni. Savoir que la vie d'un des protagonistes est en jeu va mettre en place « l'attente anxieuse d'un dénouement » et va pousser le lecteur à établir des conjectures. Est-ce que Dagorian va vivre ? Comment se retrouvera-t-il dans cette situation ? Que s'est-il passé avant, que va-t-il se passer après ? Pour tenter de répondre à ces questions, le lecteur va naturellement tenter de trouver des éléments de réponses avec ce qu'il connaît déjà comme détails. C'est là-dessus que repose la « tension narrative » qu'évoque l'auteur, et c'est également ce que semble confirmer Wolfgang Iser dans le passage suivant :

Le lecteur se demande ainsi quel est le lien entre les récits qu'il a déjà lus et ces nouvelles situations imprévues. Face à un large éventail de possibilités, le lecteur est amené progressivement à établir lui-même les liens entre les parties disjointes du récit. Si une information est temporairement retenue, l'effet suggestif de certains détails va s'accroître et l'imagination du lecteur sera mobilisée en vue de la recherche de solutions possibles<sup>190</sup>.

Comme l'indique Iser, le contexte obscur qui entoure l'événement laisse place à toutes sortes de possibilités pour le lecteur. Afin de comprendre le « pourquoi », ce dernier doit faire le lien entre ce qu'il sait et ce qui va advenir. La description de la vision de Nogusta est faite de manière très brève, il n'y a donc que peu de détails, en l'occurrence deux :

---

<sup>189</sup> Baroni, Raphaël, *Les Rouages de l'intrigue*, op. cit. p.31.

<sup>190</sup> Iser, Wolfgang, *L'Acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, 1976 (traduit de l'allemand par Pierre Mardaga), p.333.

Dagorian est blessé et près d'un pont en pierre. Qu'est-ce qui amènera Dagorian à être blessé ? Que fera Dagorian près de ce pont en pierre ? Comme l'énonce Iser, le peu de détails pousse ici le lecteur à se focaliser sur ces deux points et ainsi, comme l'indique Baroni en parlant de la tension narrative, à mettre en relation l'événement tel qu'il se le représente avec ce qu'il sait déjà et ce qui pourrait advenir.

Plus tard dans l'œuvre, lorsque finalement Dagorian se battra sur le pont contre les antagonistes de l'histoire et qu'il mourra, Nogusta évoquera à nouveau cette vision, cette fois-ci en des termes différents :

— Mon don n'est pas précis, finit-il par dire. S'il l'était, j'aurais sauvé ma famille du massacre. Ce que je vois, ce sont des scènes subites et saisissantes. Tu te rappelles les festivités en l'honneur de l'anniversaire du roi ? J'étais en train de discuter avec Dagorian. Je l'ai vu te combattre pour la finale au sabre. Je ne voyais pas s'il perdait ou s'il gagnait. La vision n'a duré que le temps d'un battement de cœur. Mais après, je l'ai revu à côté de toi, sur un pont. Il était assis contre le muret, sévèrement blessé. Je n'avais aucun moyen de savoir où se trouvait ce pont, ni quand cet événement allait avoir lieu dans l'avenir. Tout ce que je savais, c'était que Dagorian mourrait probablement à tes côtés. En fait, tu aurais pu être le responsable de sa blessure<sup>191</sup>.

Dans ce passage, Nogusta parle avec Antikas, un personnage d'abord présenté comme un antagoniste, avant qu'il ne se joigne aux élus de la vision d'Ulmenetha pour affronter les sbires d'Anharat. Comme le mentionne Nogusta, au moment de la première évocation de la vision, Dagorian et Antikas se sont affrontés dans une joute amicale mais avant cela il y avait des frictions entre les deux personnages. On peut donc en conclure qu'évoquer en détail la vision de Nogusta à ce moment-là aurait pu influencer le lecteur dans sa réflexion et l'aurait conduit vers une autre réaction que celle souhaitée par l'auteur. Il aurait pu par exemple prendre en sympathie l'épéiste et se demander alors pourquoi il tuerait Dagorian, alors que l'auteur voulait vraisemblablement que son lecteur ne développe pas tout de suite un jugement sur Antikas, comme le souligne la fin de l'extrait « En fait, tu aurais pu être le responsable de sa blessure. » Cette phrase, si elle avait été prononcée au moment du duel, aurait pu nous amener à considérer immédiatement l'épéiste comme le coupable. En reprenant les stratégies d'interprétations évoquées plus haut, le lecteur aurait pu, en se basant sur les informations à sa disposition, supposer que Dagorian et Antikas allaient s'affronter sur le pont en pierre et que Dagorian aurait perdu l'affrontement. Le conflit avec les démons serait alors passé au second plan. La vision est demeurée la même mais le contexte est évoqué de manière différente entre les deux passages, provoquant deux effets différents. Cependant Nogusta n'est pas omniscient et c'est là que repose la part de suspense dans ses visions. Il voit des éléments mais ceux-ci sont cryptés et c'est à lui de

---

<sup>191</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit. p.390.

déterminer ce qui va se produire. Chaque évocation de ce qu'il a vu est contrebalancée par une négation : « je l'ai vu combattre » puis « je ne voyais pas s'il perdait ou gagnait » et « la vision n'a duré que le temps d'un battement de cœur », ou encore « je l'ai revu à côté de toi » avec « je n'avais aucun moyen de savoir où se trouvait ce pont. » Le don de Nogusta joue donc un rôle prépondérant dans la création du suspense par les limitations qu'il impose à son porteur. C'est là l'intérêt de la prophétie, elle livre une information incomplète qui donne des pistes sans révéler totalement le futur. Cette rétention de la connaissance future de ce qu'il va se produire est soulignée par Baroni :

La stratégie textuelle fondamentale de la mise en intrigue reposerait sur l'ajournement de la livraison d'une information que le lecteur cherche à se représenter immédiatement. Cette situation amène l'interprète à s'interroger, à anticiper l'information provisoirement absente et, de cette manière, il participe activement à l'interaction discursive.<sup>192</sup>

En restreignant volontairement l'accès aux informations sur le contexte entourant une vision, l'auteur peut modeler les attentes du lecteur pour les faire correspondre à son but. Lorsqu'on étudie une prophétie et son impact sur la narration, il convient donc de prendre en compte la quantité d'informations disponible pour le lecteur au moment de son énonciation.

Maintenant que nous avons vu comment la prophétie peut créer une tension en se basant sur la rétention d'information, nous allons voir de quelle manière le récit résout la tension narrative créée par une prophétie.

## **2.4. Le fonctionnement de la prophétie avec la tension narrative.**

### **2.4.1. Cirilla et le paradoxe temporel.**

Dans la saga du *Sorceleur*, Cirilla possède la capacité de voyager dans le temps et l'espace, allant entre les époques et les mondes au gré de ses envies. Dans un univers où les prophéties existent, il est donc intéressant de se pencher sur la manière dont ses pouvoirs fonctionnent avec un aperçu du futur. Dans le septième tome de la saga, la jeune femme se retrouve piégée dans le monde des elfes, dont elle ne parvient pas à ce moment-là à s'échapper. Lors d'une discussion avec Érédine, l'un des elfes, celui-ci apprend à Cirilla que le temps s'écoule différemment dans le monde où ils sont :

---

<sup>192</sup> Baroni, Raphaël, *La Tension narrative, Suspense, curiosité et surprise*, Editions du Seuil, 2007, p.98.

— Tu mourras ici, papillon, dit-il enfin. Ils ne te permettront pas de partir. Mais c'est ton choix.  
— J'ai conclu un accord. Ma liberté contre...  
— Ta liberté ! s'esclaffa-t-il. Tu parles sans cesse de liberté. Et que ferais-tu, si tu la recouvrais ? Où te rendrais-tu ? Comprends enfin qu'à l'heure actuelle tu es séparée de ton fameux monde non seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps. Le temps ici s'écoule différemment. Les enfants que tu connaissais jadis sont désormais des vieillards décrépits, et les gens de ton âge sont morts depuis longtemps<sup>193</sup>.

Incapable de s'enfuir par ses propres moyens, Cirilla a négocié avec les elfes sa « libération » : elle accepte de créer un descendant avec le roi des elfes, Auberon, qui sera donc comme elle porteur du Sang ancien et en échange elle pourra retourner dans son monde.

Ainsi, pendant que d'un côté la narration nous montre Geralt affrontant de multiples périples avec ses compagnons pour retrouver Cirilla, on nous apprend également que celle-ci est dans un espace-temps différent. Ce faisant, la première question que l'on se pose alors, c'est « est-ce que Geralt est vraiment déjà mort ? Si oui, alors à quoi bon suivre leur quête respective, puisqu'ils ne se reverront jamais ? » En reprenant ce que nous avons déjà vu sur la tension narrative, il peut sembler étonnant qu'on nous livre ainsi une telle information sur la suite de l'œuvre puisqu'un tel cas de figure dénoue l'intrigue. Si le lecteur connaît déjà la fin de l'histoire — à savoir que leur quête respective n'aboutira jamais, quoi qu'il se passe — alors il ne sert à rien de continuer à lire, sauf sans doute si l'on souhaite observer un dénouement privé de suspens dont on connaît déjà le contenu. Toutefois, Cirilla, comme nous n'avons cessé de le répéter durant tout notre développement, est la « maîtresse du Temps<sup>194</sup> », elle peut donc voyager entre les époques pour aller là où elle le souhaite, et donc modifier le passé pour également modifier le futur. En choisissant la bonne époque et le bon lieu, la jeune femme pourrait théoriquement retrouver Geralt. Le nœud se renoue et la curiosité du lecteur est renouvelée : Puisque Cirilla est capable, elle, de retrouver Geralt, est-ce qu'elle va y parvenir ? Si oui, quand et comment ?

Dans notre sous-partie dédiée à l'Élu<sup>195</sup>, nous avons étudié un extrait du septième tome de *Sorceleur* dans lequel deux femmes discutaient de la manière dont Cirilla n'avait pas accompli la prophétie d'Ithlinne et n'avait donc pas sauvé le monde. Cette information délivrée au lecteur laisserait entendre que la jeune femme n'a pas été en mesure d'accomplir son destin, pour une raison ou pour une autre. Mais en prenant maintenant

---

<sup>193</sup> Sapkoswki, andrzej, *Sorceleur, La Dame du Lac, op. cit.*, p. 240.

<sup>194</sup> *Op. ibid.*, p. 250.

<sup>195</sup> Dans la section sur le rôle de l'Élu, page 74-75.

en compte le fait qu'elle puisse voyager dans l'espace et le temps, ne lui serait-il pas possible de modifier cette fin-là ?

Nous touchons ici au célèbre principe du paradoxe temporel<sup>196</sup>, où modifier le passé revient à modifier l'avenir et créer plusieurs futurs.

A ce moment du récit, le lecteur s'interroge alors. Si Cirilla est capable de modifier le passé et l'avenir, est-ce que la lecture postérieure des événements qu'effectuent les deux femmes est toujours valable, ou bien ont-elles pris en compte les pouvoirs de Cirilla et les possibilités qui en découlent ? Nous sommes donc face à une situation de laquelle peut découler un nombre de conjectures presque infini, surtout lorsque l'on prend en compte un autre extrait, un peu plus loin dans l'œuvre. Cirilla saute entre les mondes et les époques mais ne parvient pas à localiser Geralt. Elle finit par se téléporter<sup>197</sup> devant les deux érudites qui vont alors lui venir en aide :

La jument noire rua, poussa un hennissement sauvage. Nimue tendit brusquement les bras, lança une nouvelle incantation. Condwiramurs, voyant une image se former et grandir dans l'air, se concentra à son tour. L'image gagna aussitôt en netteté. Un portail. Une porte derrière laquelle on voyait...

Un plateau couvert de carcasses de bateaux. Un château encastré dans les rochers escarpés d'un ravin qui dominait un lac de montagne aux sombres reflets.

— Par là ! cria Nimue d'une voix perçante. Voilà la route que tu dois suivre, Ciri, fille de Pavetta ! Entre dans le portail, suis la route qui te mènera à la rencontre de ta destinée ! Que la roue du temps se referme. Que le serpent Ouroboros enfonce ses dents dans sa propre queue<sup>198</sup> !

Cet extrait prend place après que les deux femmes ont parlé de la fin du monde que n'a pas arrêté Cirilla. C'est par leur aide que Cirilla parvient finalement à atteindre le château de Vilgefortz où Geralt la retrouvera pour affronter le magicien. Cet extrait ne fait qu'ajouter de nouvelles questions aux précédentes : comment les magiciennes savaient où Cirilla voulait se rendre ? Pourquoi ce château représente sa destinée, alors qu'elle est justement censée, d'après tous les autres personnages, accomplir la prophétie d'Ithlinne, qui serait sa destinée ? Pourquoi la roue du temps se refermerait après cela ? Pour ce qui est d'Ouroboros, c'est Auberon, le roi des elfes, qui en parle le mieux à Cirilla lors de son séjour dans leur monde :

---

<sup>196</sup> Plus précisément le « paradoxe du grand-père », qui veut qu'un voyageur se rend dans le passé et tue son grand-père avant qu'il n'ait eu d'enfant, annulant par la même occasion sa propre existence, et donc le fait qu'il ait pu venir dans le passé accomplir un tel acte. L'une des réponses possibles à ce paradoxe serait que le voyageur se retrouve dans un autre plan de réalité, un concept repris fréquemment en Science-Fiction.

<sup>197</sup> Nous serions tenté de dire « par hasard », mais à ce stade de l'histoire et de notre développement, peut-on encore réellement parler de hasard ?

<sup>198</sup> *Op. ibid.*, p. 356-357.



Sur le mur qu'il désignait, une bosselure qui représentait un énorme serpent se distinguait. Le reptile, dont le corps dessinait un huit, mordait sa propre queue. Cirilla avait déjà vu ce signe, mais elle ne se rappelait pas où.

— Voici l'antique serpent Ouroboros, déclara l'elfe. Le temps, ce sont des instants qui passent, un petit grain de sable qui s'écoule dans le sablier. Le temps, ce sont des moments et des événements à l'aune desquels nous tentons de le mesurer. Mais l'antique Ouroboros nous rappelle qu'à chaque moment, dans chaque événement, se cache le passé, le présent et le futur. Chaque instant abrite l'éternité. Chaque départ est en même temps un retour, chaque adieu une salutation, chaque retour un éloignement. Tout est à la fois un début et une fin<sup>199</sup>.

Loin de nous apporter des réponses, cet extrait ajoute encore davantage de questions, et c'est sans doute là que repose tout l'intérêt de la tension narrative couplée au pouvoir de Cirilla. Un nombre infini de conjectures, de possibilités que le lecteur est amené à produire pour essayer de trouver des réponses à tout ce qu'il *pourrait* se passer dans l'œuvre en prenant en compte les capacités de Cirilla. Nimue, dans l'extrait précédent, enjoignait Cirilla à accomplir « sa destinée », la magicienne prenait donc en compte le fait qu'elle allait revenir dans le passé pour le modifier. Mais alors, qu'en est-il des conclusions qu'en ont tirées les magiciennes ? Est-ce qu'elles vont s'annuler ? Est-ce qu'elles prennent en compte son retour dans le passé ? En invoquant Ouroboros, le serpent qui se mord la queue et représente l'éternité, on peut supposer que Cirilla est censée effectuer ce retour en arrière, mais on ne sait pas à quoi cela va aboutir.

La prophétie est un aperçu du futur mais Cirilla, par sa présence, peut créer une infinité de futur. Ce faisant la tension narrative est modifiée par ce talent et le suspense est créé de manière différente. Si l'on sait que la jeune femme est capable de modifier un événement, on ne sait pas pour autant si elle va y arriver et comment cela va se produire. La tension narrative créée par la prophétie dans son aperçu du futur est juste déplacée, elle subsiste de manière différente et introduit de nouvelles questions. Le destin jusqu'alors semblait immuable mais l'on sait que Cirilla peut le modifier. Il y a donc une possibilité, mais aucune certitude. Nous ne sommes pas non plus réellement sûr que cela ne fasse finalement pas également parti de son destin.

#### **2.4.2. La résolution de la tension narrative dans les autres œuvres.**

Dans *Les Guerriers de l'Hiver*, la tension narrative trouve son paroxysme dans l'intervention d'Emsharas au moment où Anharat s'apprête à sacrifier l'enfant de la reine, et cette intervention propose une alternative. Alors que l'on s'attendait à un duel entre

---

<sup>199</sup> *Op. ibid.*, p. 225.

antagoniste et protagonistes, un arrêt du temps arrive à point nommé et offre une échappatoire :

Anharat avança vers lui, l'épée de Bison brandie devant lui.

— Il ne te reste que quelques moments à vivre, mon enfant, dit Anharat. Je vais t'arracher le cœur. Il esquissa un mouvement, mais des carillons lointains se firent entendre. Des grains de poussière se figèrent dans les airs, et le garçon se tint devant lui sans ciller.

Le temps s'arrêta, et la silhouette scintillante d'Emsharas fit son apparition sur l'estrade, aux côtés d'une reine aussi raide qu'une statue et de la forme en armure paralysée de Bakilas<sup>200</sup>.

L'effet que produit cet arrêt du temps est ici renforcé par la phrase d'Anharat « il ne te reste que quelques moments à vivre » puisque justement tout s'arrête le temps que les deux frères, Emsharas et Anharat aient leur discussion dans laquelle le premier tente de convaincre le second de se sacrifier. C'est à l'issue de cette discussion, lorsque le temps reprendra ses droits, qu'Anharat se laissera tuer par Conalin, comme nous l'avons déjà vu dans l'extrait étudié dans la sous-partie dédiée à l'Élu<sup>201</sup>. Ce faisant, la prophétie se réalise donc mais la manière dont cela se produit ne dépend que du choix que va faire l'antagoniste. Le futur ici semble immuable mais uniquement jusqu'à un certain point, et le fait que les Venteux retrouvent une existence prend un sens nouveau. Ils ne reviennent pas sur terre parmi les hommes mais retrouvent une nouvelle vie ailleurs sur un nouveau monde.

Dans *La Geste du Sixième Royaume*, la tension narrative repose sur la résolution du conflit entre le Père et le Maître, dont les conséquences sont annoncées par Lilthyn<sup>202</sup>. Si l'on nous explique d'abord qu'il faut se plier aux Règles pour obtenir la victoire, on apprend à la fin, lors du dénouement final avec l'affrontement entre Saphriel et Llir, les Danseurs de chaque camp, que les Règles peuvent être contournées si l'une des deux Puissances Supérieures meure :

Saphriel eut un sourire douloureux.

— Cela n'a pas besoin d'être ainsi, tu sais, dit-elle doucement. Si tu t'écartais, si tu me laissais tuer l'Autre... Tout s'arrêterait. La partie serait jouée, et tu serais encore vivant. Et nous pourrions être... ensemble.

L'aède cligna des yeux.

— Lilthyn a dit que tous les Hérauts devaient combattre à mort, dit-il d'un ton hésitant.

— Elle t'a menti, Llir. La partie s'arrête quand tous les Hérauts d'un camp sont hors jeu... ou si l'un des Aspects est tué. Si tu me laissais le tuer, si tu me laissais faire... Nous serions débarrassés de nos rangs de Hérauts, et tout serait terminé<sup>203</sup> !

---

<sup>200</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit., p. 452.

<sup>201</sup> Page 78-79.

<sup>202</sup> Tomas, Adrien, op. cit., p. 290-291.

<sup>203</sup> Op. *ibid.*, p. 669.

Nous retrouvons ici l'idée évoquée dans notre sous-partie sur le libre-arbitre que les Hérauts ne disposent pas de toutes les informations, ce qui les empêche de faire des choix en détenant une connaissance totale de la situation. Ainsi Llir ignorait que si l'un des Aspects — le Père ou le Maître — meurt, le conflit trouve sa résolution et cesse immédiatement. Les Règles stipulent que chaque camp doit avoir les mêmes pions, mais il semble donc induit que si l'un des « joueurs » meurt, la partie s'arrête. Les Hérauts du Maître décident alors de mettre en pratique ce principe et manquent de réussir. Le Père est sauvé de justesse par Tildor, un Chroniqueur. Dans l'univers de *La Geste du Sixième Royaume*, chaque événement d'importance qui se déroule est surveillé et transcrit sous forme de runes dans une sphère par des individus immortels et neutres, dont le code de conduite leur interdit de prendre part à l'Histoire. Ces individus sont appelés Historiens ou Chroniqueurs. Ils ne sont là que pour rapporter les événements et s'assurer que l'Histoire sera observée et retranscrite avec une objectivité totale. Tildor donc, un Chroniqueur, va décider d'arrêter Irian au moment fatidique, l'empêchant de ce fait d'en finir avec le Père :

— Qu'est-ce que vous fichez ?! hurla Irian. Vous êtes un Chroniqueur ! Vous devez rester neutre ! Neutre par tous les dieux !

— Ce que je ressens pour la Fille m'interdit de conserver ma neutralité, répondit calmement l'Historien. Je viens de... faire un choix, ajouta-t-il, une nuance de surprise dans la voix.

— Vous n'êtes pas un Héraut ! s'écria Irian, ivre de rage. Vous n'êtes pas un agent de l'Autre ! Vous êtes un Historien ! Vous n'avez pas de choix à faire !

— J'ai renoncé à l'Histoire, et je suis entré dans ton monde. Selon toute vraisemblance, j'ai également renoncé à mon invulnérabilité et à mon immortalité, grogna-t-il en observant avec curiosité la blessure sur son torse<sup>204</sup>.

Comme le rappelle Irian dans cette citation, les Chroniqueurs ne sont pas censés faire partie de l'Histoire normalement, ils ne doivent pas agir sur ce qui les entoure. La particularité de Tildor c'est que, comme le rappelle le Héraut du Maître, il n'est pas un élu. Ce faisant il n'est pas soumis aux obligations des autres de se plier aux Règles, et plus encore, son libre-arbitre ne lui a pas été ôté. Que le seul individu qui ne devrait pas avoir de choix à faire soit celui qui en fasse un ne manque pas d'ironie, surtout lorsque Lilthyn rappelait à Llir qu'il ne choisissait pas ses sentiments<sup>205</sup> et devait affronter celle qu'il aimait. Tildor, lui, fait justement un choix à cause des sentiments qu'il éprouve pour Lilthyn, la Fille du Père. L'intervention du Chroniqueur dans le conflit être ce qui va permettre de le résoudre, comme nous allons le voir dans cet extrait :

---

<sup>204</sup> *Op. ibid*, p. 678.

<sup>205</sup> Voir notre sous-partie dédiée au libre-arbitre, page 102-103.

— L'Histoire voulait que vous gagniez la partie, Irian du Cloître Écarlate. Mais il se trouve que désormais, je fais partie de l'Histoire. Et je n'ai pas envie de la laisser faire<sup>206</sup>.

Ici, Tildor achève Irian et met un terme au conflit en tuant le dernier Héraut du Père. Le « Cloître Écarlate » est l'endroit d'où vient Irian. Comme l'indique l'ancien Chroniqueur, en se basant sur les événements racontés jusqu'à cette scène la victoire appartenait au camp du Maître et la conclusion de l'intrigue aurait dû se faire sur cette scène. Toutefois c'est l'intervention d'un élément imprévu — durant tout le récit, il est répété à maintes reprises que les Chroniqueurs sont neutres, ne prennent pas parti, n'agissent pas et ne *doivent* pas avoir d'incidence sur l'Histoire — qui vient altérer cette conclusion tel un *Deus ex Machina*. Cela n'aurait normalement pas dû être possible, l'extrait le rappelle (« L'Histoire voulait que vous gagniez ») et pourtant c'est ce qui se produit. La tension narrative de ce récit trouve donc sa résolution dans l'intervention d'un élément imprévisible du lecteur, elle était de ce fait imprévisible et parvient finalement à surprendre le lecteur qui s'attendait vraisemblablement à une victoire des antagonistes.

En définitive, dans chaque récit les prophéties sont validées, mais pas de la manière dont on l'avait supposé<sup>207</sup> au départ, ce qui rend pertinent le principe de la tension narrative. Le dénouement n'est pas réellement influencé par l'aperçu du futur puisque les auteurs jouent au contraire sur les informations que l'on possède afin de nous surprendre. Le lecteur sait des choses mais il ne sait pas tout, et c'est dans cette lacune que repose la clé de l'usage de la prophétie et même toute son essence : On sait mais on ne sait pas. Voir un bout du futur ne signifie pas voir le futur, seulement une partie qu'on a choisi de nous dévoiler dans un but que seul l'auteur connaît, avec des informations choisies avec soin.

## **Conclusion de la seconde partie.**

Si l'imaginaire occidental ne parvient pas à dissocier le personnage du prophète de l'idée d'un élu et d'une fin du monde, comme nous l'évoquions en introduction, alors il est normal de partir du principe que cet imaginaire est très réceptif aux motifs religieux. L'étude de la prophétie d'Ithlinne a permis de montrer comment ces références, sans être ouvertement assumées comme religieuses ou porteuse d'un appel à la conversion,

---

<sup>206</sup> *Op. ibid.*, p. 679.

<sup>207</sup> Anharat se sacrifie à la place de l'enfant de la reine, Tildor empêche la victoire du Maître et l'on suppose que Cirilla va accomplir la prophétie d'Ithlinne après avoir traversé le portail puisqu'elle est censée, d'après Nimue, « accomplir sa destinée ».

parviennent à transparaître dans un discours prophétique. Qu'il s'agisse de la formulation ou des motifs, notre imaginaire est en quelque sorte saturé de ces références, si bien qu'elles permettent immédiatement d'identifier un message comme une prophétie. La comparaison avec un second texte, la reprise du message d'Ithlinne pour le compte d'un prêtre malhonnête, nous a également permis de voir que ce message peut être détourné quand on en connaît les ficelles, c'est-à-dire lesdites références. Est-ce que toutes les prophéties empruntent alors au message biblique ? Il serait présomptueux de répondre directement à cette question, toutefois on peut néanmoins remarquer qu'en empruntant au Livre Saint l'auteur renforce l'image prophétique que possède le message. Nous l'avons vu dans notre sous-partie sur les prophètes, Ithlinne n'a pas de lien connu avec une divinité, elle n'est « que » prophétesse et pourtant son message, par la manière dont il est construit, est notre exemple le plus probant de la construction d'une prophétie.

Une fois étudié la manière dont celle-ci était construite, nous avons ensuite pu voir l'un des premiers intérêts à en insérer une dans un récit : la temporalité. Anne Besson le relevait dans son *Dictionnaire de la fantasy*<sup>208</sup>, le topos permet de donner une certaine épaisseur à une œuvre en créant un « avant » l'œuvre dans son histoire. Nous avons de notre côté pu déterminer que le message, par son destinateur, son contenu et son destinataire pouvait faire un lien entre passé, présent et futur. Il peut pour cela se baser pour des signes, des événements à venir dont le contexte et même le déroulement sont volontairement rendu flous. Ces flous participent également à la création d'un suspense, comme nous l'avons vu avec Raphaël Baroni et sa théorie de la *Tension narrative*. La prophétie a cet attrait de pouvoir créer une césure dans le déroulement de la narration d'une œuvre et offre de nouvelles libertés à son auteur. En donnant un aperçu du futur à son lecteur, nous avons pu voir que l'auteur peut lui faire jouer un rôle actif, le poussant à établir des conjectures quant aux informations qu'on lui a montrées et celles dont il dispose au moment de l'intervention de la prophétie dans le récit.

Notre dernière sous-partie nous a permis de voir comment l'emploi d'une prophétie dans la création d'une tension narrative se résolvait de manière non prévisible malgré sa nature révélatrice. Les auteurs mettent à profit les connaissances que possèdent le lecteur et qu'il développe au fil de sa lecture pour le surprendre au dernier moment avec une donnée qu'il n'aurait pas pu posséder au cours de sa lecture.

En définitive, si l'on devait résumer nos découvertes, nous pourrions dire que l'attrait de la prophétie repose sur les possibilités qu'elle offre à son auteur, sur le fait qu'elle repose

---

<sup>208</sup> Besson, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, op. cit., p. 333.

sur des référentiels connus tout en demeurant un topos qui jouit d'une grande liberté. Liberté de jouer avec la temporalité de son récit pour l'auteur, liberté d'interpréter ce qu'il sait, croit savoir et désire connaître pour le lecteur avide de comprendre. Elle fait partie d'un imaginaire forgé au fil des siècles sur un héritage biblique et offre pourtant de constantes nouvelles perspectives au genre de la fantasy, invitant à un renouvellement du topos dont peut témoigner de la prolifération ces dernières années.

## Conclusion générale.

Si l'on ne peut dire comme Robert Silverberg que la fantasy est un genre intemporel existant depuis la nuit des temps, nous pouvons tout de même dire que son potentiel est sans limite et lui assure encore un brillant futur au sein de la littérature. Nous évoquions dans l'introduction cette idée qu'employer une prophétie, c'était en quelque sorte recréer une genèse et ce serait là l'intérêt de ce genre qui se base sur d'innombrables mondes imaginaires. Un horizon infini de perspectives innombrables, des nouveaux mondes qui se créent au fil de l'imaginaire de leurs auteurs, avec autant de religions, autant d'Histoire, autant de récit de genèse que l'on désire en découvrir. Albert Camus dans son essai *L'Homme révolté* présentait la nature du roman selon lui, la possibilité d'un autre monde dans lequel l'existence a un sens que son auteur lui a donné, dans lequel la notion de libre-arbitre a une réelle importance :

Qu'est-ce que le roman, en effet, sinon cet univers où l'action trouve sa forme, où les mots de la fin sont prononcés, les êtres livrés aux êtres, où toute vie prend le visage du destin. Le monde romanesque n'est que la correction de ce monde-ci, suivant le désir profond de l'homme. Car il s'agit bien du même monde. La souffrance est la même, le mensonge et l'amour. Les héros ont notre langage, nos faiblesses, nos forces. Leur univers n'est ni plus beau ni plus édifiant que le nôtre. Mais eux, du moins, courent jusqu'au bout de leur destin, et il n'est même jamais de si bouleversants héros que ceux qui vont jusqu'à l'extrémité de leur passion.

Ces mots qui fêtent aujourd'hui leurs soixante-dix ans n'ont pas perdu de leur véracité et continuent de s'appliquer, en particulier avec la fantasy. Nous pourrions décrire ce genre comme un terreau fertile dans lequel germent sans cesse des idées nouvelles, c'est la terre des possibles dans laquelle il nous est possible de décrire ce qui n'existe pas dans notre monde mais nous rappelle pourtant étrangement celui-ci. On peut y reconstruire ce que l'on souhaite, corriger, comme dirait Camus, ce qui nous déplaît de notre réalité pour le transposer sous un jour meilleur ailleurs. Le topos de la prophétie se base sur ce principe-là, et c'est peut-être là l'une des clés de son succès. Sa capacité à faire appel aux souvenirs d'une foi solidement ancrée dans notre éducation, qui déteint même sur cet imaginaire empruntant aux mythologies qu'est la fantasy. Ecrire, c'est envisager le futur et transposer notre fascination eschatologique dans ces mondes imaginaires, c'est finalement tester, envisager et résoudre ces mystères qui aujourd'hui encore continuent de fasciner. Le 21<sup>e</sup> siècle a remis au goût du jour la passion mêlée de crainte de l'Homme pour la fin du monde, en témoigne les théories sur le passage à l'an 2000, la fin du monde prévue par les Mayas en 2012 et le nombre toujours croissant de films aux scénarios catastrophiques, comme *Le Jour d'après*, ou *2012*, mettant en scène la fin du monde. Nous pourrions retrouver là une certaine tendance pour le complotisme. Une prophétie donne à croire

qu'il y a un grand ordonnateur derrière les apparentes incohérences de notre monde, elle montre qu'il y a un sens, une volonté, une organisation, là où chacun d'entre nous est perdu dans le hasard et les contingences de l'existence. Mais la prophétie n'est pas uniquement un moyen d'envisager la fin, c'est également la possibilité d'aborder des thèmes d'importance comme le destin et le libre-arbitre. Dans une société où l'on n'est qu'un individu parmi d'autres, où l'on doit chercher un sens à sa vie, la promesse d'une destinée glorieuse a de quoi faire rêver, comme l'indiquait Camus dans la citation précédente. Cette destinée serait organisée, pensée, elle échapperait au hasard et aurait un sens dans le jeu du monde. Les ouvrages possédant une prophétie donnent à voir des gens dont les actions ont un pouvoir sur le monde, alors que nos actions n'en ont aucun et que nos efforts ne changent rien au monde. Dans la fantasy, les décisions de l' élu changent complètement la face du monde, il y a une certaine satisfaction à en tirer et cela interroge notre propre existence. Sommes-nous libres ? Sommes-nous réellement destinés à vivre cette vie, dans ce monde ? Ces rêves d'un meilleur futur, *ailleurs*, dans un autre monde sont un autre élément de réponse à l'attrait de la prophétie, il suffit de voir le nombre d'œuvres dans lesquelles les élus ne sont que de simples gens du peuple avant qu'un prophète ne vienne leur révéler leur véritable identité<sup>209</sup>. Cela nous renvoie l'image de notre propre monde, où les gens en bas de l'échelle, ceux qui n'ont rien, n'ont aucune incidence sur quoi que ce soit.

Notre seconde partie l'a également bien montré, l'emploi d'une prophétie permet également à son auteur de jouer avec la temporalité. C'est un outil narratif qui permet de renouveler la manière dont on raconte une histoire, de créer du suspense dans un récit et de faire jouer un rôle au lecteur. C'est l'opportunité pour celui qui écrit d'amener son lecteur étape par un étape vers un dénouement qu'il ne verra pas forcément venir, ou au contraire de le faire réfléchir jusqu'à ce qu'il trouve lui-même la réponse à l'énigme du récit. C'est là sans doute l'un des autres intérêts du sujet, cette complicité entre créateur et consommateur, faire franchir les limites de la lecture traditionnelle au lecteur pour qu'il quitte sa posture passive de spectateur et devienne en quelque sorte l'acteur de l'œuvre qu'il découvre, principe qui a peu à peu changé et trouve parfaitement son compte dans le jeu vidéo.

Il n'est pas rare en effet de voir des topos évoluer au fil des années pour parfois changer de médias. Ainsi, ceux de la fantasy n'ont eu aucun mal à se faire une place dans l'univers

---

<sup>209</sup> Anne Besson en parle dans son *Dictionnaire de la fantasy* (page 112) dans la section dédiée à l' élu : « la plupart du temps, l' élu ignore qu'il l'est et le découvre brutalement à l'orée de l'âge adulte, au début du cycle. »



du jeu vidéo, si bien qu'il n'est pas surprenant de voir des œuvres de fantasy adaptée sur ce média particulier et reprendre les thématiques qu'elles abordaient déjà sur un format papier. Parmi ces thématiques récurrentes, on retrouve bien sûr la quête du héros, déclinée sous une pléthore de formes, mais également des prophéties, des élus et le libre-arbitre lui-même. L'un des genres du jeu vidéo qui excelle à retranscrire ces thèmes serait le RPG<sup>210</sup> qui donne au joueur l'opportunité de faire ses propres choix et donc de vivre l'aventure à sa manière avec les conséquences desdits choix. En 2015, le studio polonais CD Projekt Red sortait *The Witcher 3 : Wild Hunt*, dans lequel le joueur incarnait Geralt à la recherche de Cirilla après les événements de la saga. A la fin de l'aventure, la jeune femme franchit un portail pour affronter le Froid Blanc et réaliser la prophétie d'Itlinne. La fin du jeu varie ensuite selon les choix que l'on a fait au cours de notre aventure, allant de la fin « heureuse », dans laquelle Cirilla survit pour devenir impératrice ou sorceleuse, à la fin « malheureuse » où elle meurt dans l'action, sauvant tout de même le monde au prix de son sacrifice. Son destin est donc intrinsèquement lié au choix que fait le personnage, et à travers lui le joueur, au cours de son aventure. Ces choix récréent une forme de libre-arbitre qui peut être plus satisfaisante qu'un roman parce que le joueur a, par un phénomène de projection, l'impression de faire les choix de sa propre vie.

Le studio français Ubisoft a poussé l'idée encore plus loin avec *Assassin's Creed : Valhalla*, sorti en 2020. Ici, le joueur incarne Eivor, un(e) viking et reçoit dès le début de l'aventure une vision prophétique dans laquelle il se voit trahir son frère, Sigurd. Lorsqu'il s'en ouvre à la völva<sup>211</sup>, celle-ci lui explique que cela est voué à se produire car les visions ne mentent pas. Eivor s'emporte et déclare qu'il luttera contre son destin dans ce cas-là, comme l'a fait Odin dans leur cosmologie. Le fait de savoir qu'il pourrait être amené — ou non — à trahir Sigurd pousse le joueur à constamment réfléchir à l'impact de ses choix lors de son aventure, et ce sont les conséquences de ceux-ci qui détermineront à la fin si oui ou non, il trahira son frère. On retrouve donc complètement la logique de libre-arbitre ici avec l'idée que nous connaissons le futur et que nous pouvons l'influencer par nos choix. Toutefois le joueur n'a aucune idée des conséquences de ses actes lorsqu'il fait un choix, il n'en découvre le résultat qu'à la toute fin si bien que là aussi, il incarne un élu comme on en retrouve dans nos ouvrages de référence. Les choix qu'il a fait au cours de son aventure vont alors décider du destin de son frère. La distinction étant qu'en jouant à

---

<sup>210</sup> Pour Rôle Play Game, où le joueur incarne un personnage amené à faire des choix au cours de son aventure, ces choix ayant une incidence directe sur les autres personnages et bien souvent l'histoire principale narrée.

<sup>211</sup> Le titre donné aux prêtresses et prophétesses des sociétés nordiques de l'époque.

un jeu vidéo, nous devenons acteur plutôt que spectateur, et bien que l'on incarne un personnage, les choix que nous leur faisons faire sont basés sur nos ressentis personnels. En définitive, bien que les conséquences de nos choix ne soient que virtuelles cela nous offre l'expérience d'avoir fait partie de quelque chose de plus grand, dans un monde où nous exerçons une influence même si elle n'est qu'éphémère. Il s'agit peut-être là de l'intérêt de représenter le libre-arbitre au travers d'un livre ou d'un jeu, pouvoir participer, en tant qu'acteur ou spectateur, à quelque chose qui dépasse notre simple existence où les choix ont un impact majeur sur des vies. Quelque chose que l'on ne retrouve pas forcément dans notre réalité et qui nous pousse alors à réfléchir et remettre en question nos actes et nos pensées.

## **Bibliographie.**

### **Ouvrages de référence :**

-Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, Paris, Bragelonne, 1997 (2006 pour la traduction française, réalisée par Karim Chergui).

-Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le dernier vœu*, Paris, Bragelonne, 1993 (2003 pour la traduction française, réalisée par Laurence Dyèvre).

-Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, L'Épée de la Providence*, Paris, 1992 (2008 pour la traduction française, réalisée par Alexandre Dayet).

-Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Sang des Elfes*, Paris, Bragelonne, 1994 (2008 pour la traduction française, réalisée par Lydia Waleryszak).

-Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Temps du mépris*, Paris, Bragelonne, 1995 (2009 pour la traduction française, réalisée par Caroline Raszka-Dewez).

-Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, Le Baptême du feu*, Paris, Bragelonne, 1996 (2009 pour la traduction française, réalisée par Caroline Raszka-Dewez).

Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Tour de l'Hirondelle*, Paris, Bragelonne, 1997 (2010 pour la présente traduction, réalisée par Caroline Raszka-Dewez).

Sapkowski, Andrzej, *Sorceleur, La Dame du lac*, Paris, Bragelonne, 1999 (2011 pour la présente traduction, réalisée par Caroline Raszka-Dewez).

-Tomas, Adrien, *La Geste du Sixième Royaume*, Saint-Laurent d'Oingt, Les éditions Mnemos.

### **Ouvrages critiques sur la Fantasy :**

-Besson, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007

-Besson, Anne, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Editions Vendémiaire, 2018

-Grant, John et Clute, John, *The Encyclopedia of fantasy*, Orbit, 1999.

### **Ouvrages critiques sur la narration :**

- Baroni, Raphaël, *La Tension narrative, Suspense, curiosité et surprise*, Editions du Seuil, 2007.

- Baroni, Raphaël, *Les Rouages de l'intrigue*, Genève, Slatkine Erudition, 2017.

Iser, Wolfgang, *L'Acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, 1976 (traduit de l'allemand par Pierre Mardaga).

## Annexes.

### Annexe n°1, la vision d'Ulmenetha dans *Les Guerriers de l'hiver*.

Ulmenetha sortit deux feuilles de la poche de sa robe blanche. Elle en fit une boule qu'elle mit dans sa bouche et commença à mâcher. Les sucs étaient âcres et amers. Une douleur fusa dans sa tête et elle réprima un gémissement. A présent, des couleurs vives dansaient à la limite de son champ de vision, et elle se représenta la Jarre Brisée, se raccrochant à cette image et libérant son esprit de toute pensée consciente.

Un serpent argenté ondula au-dessus de la jarre, l'écrasant lentement. Soudain la jarre se brisa. Les morceaux volèrent et déchirèrent le rideau du temps. Ulmenetha vit un ravin dissimulé par des arbres et quatre hommes. Axiana était là. Ulmenetha se vit s'agenouiller aux côtés de la reine, un bras protecteur passé sur son épaule. Les quatre hommes étaient des guerriers, et ils avaient formé un cercle autour d'Axiana, tournés vers l'extérieur et prêts à repousser quelque menace invisible. Un corbeau blanc planait au-dessus d'eux en battant silencieusement des ailes.

Ulmenetha sentit qu'un mal monumental était sur le point de s'abattre sur le ravin. La vision commença à s'estomper. La prêtresse s'efforça de conserver cette image, mais celle-ci se replia sur elle-même, laissant place à une nouvelle scène. Un feu de camp à proximité d'un lac gelé s'étendant entre de hautes montagnes. Un homme -- grand --, assis le dos tourné au lac. Derrière lui, une main noire et griffue transperça la glace, et une forme démoniaque se dégagea. Colossale et ailée, elle se dressa au clair de lune en clignant des yeux. Les grandes ailes se déployèrent, et le démon, en flottant, se rapprocha de l'homme assis près du feu de camp. Il tendit un bras. Ulmenetha voulut crier, le prévenir, mais elle en fut incapable. Les griffes s'abattirent sur le dos de l'homme. Il se cabra, poussa un cri et s'éroula en avant.

Sous les yeux d'Ulmenetha, le démon se mit à scintiller et son corps se transforma en une fumée noire qui s'insinua en tourbillonnant dans la plaie sanglante du mort. Puis le démon disparut, et l'homme se leva. Ulmenetha ne put voir son visage, car il était recouvert d'un capuchon. Il se tourna en direction du lac et leva les bras. Mille mains griffues transpercèrent la glace et s'élevèrent pour le saluer.

Une fois de plus, la vision s'estompa, et elle vit un autel. Un homme nu à la barbe dorée y était attaché par des chaînes de fer. C'était le père d'Axiana, l'empereur assassiné. Une douce voix s'éleva, dont elle sentait qu'elle aurait dû la reconnaître, mais elle était voilée, tel un écho lointain.

« *Maintenant, fit cette voix, le jour de la Résurrection est proche. Tu es le premier des Trois.* »

L'empereur enchaîné était sur le point de parler lorsqu'une dague incurvée s'enfonça dans sa poitrine. Son corps eut un soubresaut.

Ulmenetha cria -- et la vision disparut<sup>212</sup>.

### Annexe n°2, analyse de la vision d'Ulmenetha par le prêtre dans *Les Guerriers de l'hiver*.

— Je n'ai jamais eu la chance de posséder votre Don, dit-il, mais j'ai reçu le don de discernement. Vos visions sont authentiques. Ça, je le sais. Vous avez vu trois scènes. Trois est un chiffre de grande puissance chez les mystiques, et vous n'êtes pas la seule à avoir vécu une telle chose. Ce que vous avez vu s'appelle un « *kiraz* ». La première scène concerne la *cause* du problème. La seconde met en lumière la façon dont ce problème va se *manifeste*. La troisième est plus complexe. Elle révèle toujours les protagonistes, mais elle révèle aussi souvent une piste pour trouver la *solution* du problème. Maintenant examinons-les toutes en détail. Le démon du lac — la *cause* — procède plus du symbolique. Vous m'avez dit qu'il était sorti de la glace. Si j'interprète ceci correctement, le lac symbolise un passage entre son monde et le nôtre. Vous avez dit qu'il flottait comme de la fumée et qu'il s'insinuait dans le corps d'un homme. Il s'agit d'un homme qui se fait posséder. Mais plus encore, il s'agit d'un homme qui se fait posséder après avoir été tué. Nous avons donc affaire à un démon qui habite un cadavre. Ce démon doit par conséquent être une créature des plus puissantes. Il réside à présent dans le monde des hommes. C'est lui qui a invoqué les créatures que vous voyez au-dessus de la ville. C'est son but, que nous devons déterminer.

» Quant à l'empereur qui se fait sacrifier... ce n'est pas un symbole. Plusieurs rumeurs ont couru quand il a été tué, et le corps n'a jamais été retrouvé. Mais la voix que vous avez entendue est intéressante. « Le jour de la Résurrection est proche. Tu es le premier des Trois. » Encore une fois, nous avons le nombre

---

<sup>212</sup> Gemmell, David, *Les Guerriers de l'hiver*, op. cit., p. 23-25.

trois. Mais qu'est-ce qui est censé ressusciter ? Et qui sont les deux autres ? Ça, c'est la *manifestation* du problème. Il faut sacrifier trois individus pour que le démon arrive à ses fins. Un individu a déjà été tué.

» La scène de la forêt, maintenant. Quelques soldats vous protègent, vous et la reine. Trois vieillards et un jeune homme sont les seules personnes entre vous et un terrible mal. La piste ici, je crois, c'est la personne que vous protégez. Manifestement, Axiana fait partie des Trois. C'est logique, dans la mesure où son père était le premier. Il y a peut-être quelque chose dans la lignée dont le démon a besoin. (Le prêtre sourit et écarta les mains devant lui.) Je ne peux pas vous en dire plus, Ulmenetha<sup>213</sup>.

---

<sup>213</sup> *Op. ibid.* p. 96-98.