

LE CHAMPION ETERNEL

Par Olivier Saraja

Introduction

L'oeuvre majeure de Michael Moorcock, commencée avec l'écriture d'Elric le Nécromancien, est très certainement la Saga du Champion Eternel, où l'écrivain réinvente le mythe du héros (ou de l'antihéros) et brise le manichéisme traditionnel du Bien et du Mal en introduisant la Loi et le Chaos comme deux des forces motrices de l'univers. Très vite, de nombreux autres romans viennent compléter cette saga. Ainsi, Corum le Prince à la Robe Ecarlate, Erekosë, et le Duc Dorian Hawkmoon von Köln apparaissent, d'abord dans les aventures d'Elric, puis dans leurs sagas respectives.

Il est à noter que tous ces héros connaissent une fin tragique, à l'exception de Hawkmoon. Elric et Corum sont les derniers de leurs races proto-humaines, et n'ont plus leur place dans le Multivers. La Balance Cosmique les sacrifie donc, et leur décès marque le commencement d'un nouvel âge : celui de l'Homme. Quant à Erekosë, première incarnation du Champion Eternel (ou point de convergence de toutes les incarnations selon le point de vue), il meurt en faisant à l'humanité son plus beau cadeau : avec l'aide de Hawkmoon, il détruit les derniers grands objets magiques de l'univers, et libère ainsi à jamais l'Homme des pernicieuses influences surnaturelles. A la fin de l'oeuvre de Moorcock, l'Humanité devient son propre maître.

La Malédiction du Champion Eternel

Chacun des plans du Million de Sphères possède sa propre incarnation du Champion Eternel. Ce héros surnaturel est, sciemment ou non, le gardien de l'Equilibre Cosmique. Chaque incarnation du Champion Eternel est déchirée par le doute, la peur et bien souvent la culpabilité. Il ou elle peut chercher un être supérieur qui contrôle les fantastiques dieux de la Loi et du Chaos. Il se souvient parfois de ses autres incarnations, mais c'est rarement le cas, car même Erekosë, l'avatar synthétique du Champion Eternel, n'en entrevoit que des bribes au cours de rêves agités. Enfin, s'il peut sembler travailler pour la Loi ou le Chaos à un moment donné, la Balance Cosmique reste son seul véritable maître. Le Champion ne prend conscience de sa véritable identité que lorsque les épreuves qu'il affronte lui donnent le besoin de croire en une entité, à laquelle même les Seigneurs d'En Haut seraient subordonnés. Chaque incarnation du Champion Eternel apporte une brique supplémentaire dans la fondation des objectifs de la Balance Cosmique. Si ses objectifs restent obscurs tout au long des différentes sagas, il apparaît finalement que les tragédies et les douleurs du Champion Eternel conduisent à un nouvel univers, où l'humanité est définitivement débarrassée de toute influence surnaturelle, où elle est sa propre maîtresse.

Le Champion est rarement solitaire et bien souvent un autre être éternellement réincarné l'aide ou l'accompagne. Le Compagnon est

généralement un dandy plein de bonne humeur et de superstitions. Il est lui-même un grand guerrier et peut posséder des rudiments de magie ou de science. Ses éternelles réincarnations sont moins pénibles que celles du Champion, aussi le Compagnon a-t-il conséquemment un fardeau moins lourd à porter. A l'instar de Jhary-a-Conel, il se souvient parfois de vies passées ou futures, mais il est souvent aussi ignorant de sa nature que le Champion lui-même. Le destin du Compagnon est plus simple, son but étant d'assister et de conseiller le Champion. Même s'il meurt bien souvent à cause de ce dernier, il est souvent le seul véritable ami du Champion.

Le Champion Eternel est fréquemment en quête de son amour réincarné, même s'il lui arrive d'en rencontrer deux. Dans ce cas (comme Rhalina et Medhbh pour Corum, ou Cymoril et Zarozenia pour Elric), le second n'apparaît qu'à la perte du premier. La destinée de l'Amante est d'encourager et de reconforter le Champion et, comme le Compagnon, elle est parfois tuée par sa faute.

Enfin, dernier intervenant dans le cycle infini du Champion Eternel, celui-ci se heurte à un Adversaire farouche. Le prince Gaynor le Damné et le baron Meliadus n'en sont que deux exemples. Son apparition systématique dans le cycle des réincarnations est-elle voulue par la Balance Cosmique, aux yeux de laquelle les actions du Champion ne peuvent progresser qu'à travers la douleur et l'adversité, ou bien est-elle le fait de quelque autre mystérieuse conscience s'opposant ses plans... ?

Les Objets de Pouvoir

Il s'agit de ces mystérieux artefacts doués d'une conscience propre et qui, d'une manière ou d'une autre, furent bientôt toujours au centre des conflits opposant la Loi et le Chaos, forces primitives du Multivers. Parmi ces objets, on retrouve le Bâton Runique et l'Épée Noire, qui furent créés aux origines de ce cycle, après la dernière Conjonction du Million de Sphères.

L'épée fut forgée pour servir le Chaos, le bâton la Balance, et d'autres objets, qui n'existent plus, la Loi. Même si les artisans surnaturels qui les forgèrent, les Anciens, étaient éloignés des hommes, ils voyaient l'humanité comme le seul avenir viable de ce cycle. Afin de mieux contrôler le Chaos, beaucoup trop puissant, ils avaient pour dessein de le combattre par le Chaos. Ils forgèrent donc deux épées, et requièrent un démon pour les habiter et les doter d'un pouvoir inégalé. Ils trouvèrent rapidement un esprit chaotique volontaire, qui accepta d'occuper de façon irréversible les deux épées. Mais lorsque l'une d'elles fut détruite, l'Esprit Noir occupa tout entier celle restante.

Les Anciens comprirent bien trop tard les motivations du démon qu'ils avaient sollicité. Tout au long des âges, il allait devenir une des constantes du Multivers, laissant s'écouler les différents cycles d'existence, jusqu'à accumuler et conserver pour lui, grâce aux services qu'il rendrait à l'humanité, le pouvoir qui lui permettrait de devenir une entité ultime. Pour réparer leur faute, les forgerons

fabriquèrent le Bâton Runique et sollicitèrent cette fois l'esprit jumeau du démon, contraire à ses plans, pour qu'il imprègne l'objet de sa bénédiction. Puis ils créèrent le Joyau Noir, qui devait devenir la prison qui contiendrait l'Esprit Noir lorsque l'épée serait détruite.

Enfin, la Balance Cosmique fut le dernier grand objet créé par les Anciens avant qu'ils ne disparaissent. Symbole d'équilibre entre Loi et Chaos et disposant d'un pouvoir qui lui était propre, elle avait pour tâche de faire régner l'ordre entre les deux factions divines antagonistes, afin que l'ère de l'humanité commence. Pour atteindre cet objectif, la Balance Cosmique activa l'éveil du Champion Éternel, qui perçut malheureusement sa noble mission comme une malédiction. Il activa également l'éveil du Compagnon et de l'Amante Éternels, afin de soulager ses tourments. Elle fit enfin de Tanelorn, la patrie d'origine supposée des artisans inhumains, le dernier havre de paix où son Champion pourrait profiter de l'amour et l'amitié de ses amis, oubliant temporairement les conflits opposant les Seigneurs d'En Haut.

Le Multivers

Le Multivers est formé d'un grand nombre de sphères, chacune contenant un plan de l'existence ou une dimension différente de l'espace et du temps. On peut les imaginer comme des molécules en suspension dans un liquide où elles se déplacent, se percutent et passent au travers les unes des autres. Certaines sphères vont jusqu'à se toucher ou se

recouvrir continuellement alors que d'autres voyagent selon une route bien définie et ne se rencontrent que rarement. Lorsque deux sphères ou plusieurs s'effleurent, les voyages entre leurs plans sont possibles. Il arrive qu'elles se recouvrent pendant des éons (tels les Quinze Plans des romans de Corum), mais bien souvent leur conjonction ne dure que quelques minutes, laissant d'infortunés voyageurs sur un plan étranger, incapables de retourner chez eux.

Une fois par éternité a lieu la Conjonction du Million de Sphères, au cours de laquelle toutes les sphères coïncident dans le continuum espace-temps. Cette période est caractérisée par de grandes guerres, des paradoxes et des formes de magie puissantes, les dieux s'affrontant pour déterminer l'aspect du Multivers. De plus, un espace extra-dimensionnel existe sur chaque plan. Cet espace est pleinement visible sur certains plans alors que sur d'autres il est si bien caché qu'il est inconnu ou mythique. Cet espace est appelé Tanelorn. Tout y est en parfait équilibre et les dieux ne peuvent pas s'y rendre ou y envoyer leurs créatures. Tanelorn est un sanctuaire où on peut se réfugier. De plus, avec les connaissances adéquates, on peut visiter toute autre Tanelorn du Multivers à partir d'une seule. Elle ressemble parfois à un superbe palais, riche en objets d'art ou précieux alors qu'à d'autres endroits il ne s'agit que d'un empilement de huttes de boue. Elle peut être déserte ou surpeuplée mais quel que soit son aspect, Tanelorn accueille et protège ses immigrants d'une façon égale.