

Avalon, l'île des morts

Son corps est meurtri et sanguinolent. Son souffle court soulève à peine sa lourde cuirasse.

Il est tombé au sol et ne peut s'en relever, ni même se mouvoir. Seule sa main droite, semblant douée de volonté propre, cherche à saisir son épée.

Ses compagnons fidèles l'encadrent et se saisissent de son corps. Des larmes coulent sur leurs joues. Leurs gestes sont doux. Le plus vieux marmonne une prière dans la vieille langue oubliée. Ils sont face à l'indicible.

Son corps est porté hors du champ de bataille. Les soldats qui se tiennent là, désespérés, raides comme une hampe, inclinent légèrement la tête. C'est un salut pudique, empreint du plus grand respect. Ils sont comme des enfants dont le père ne reviendra pas.

Seul le chant du rossignol vient habiter le silence pesant. Il en appelle au passeur. Tel est son rôle et il s'applique à la plus funeste et exquise des suppliques.

La longue barque vient poser sa proue sur la rive du lac et s'immobilise. Celui qui la guide, d'une grande perche de frêne, porte une toge sombre simplement ornée d'une frise amarante. Il se tient droit. Sa large capuche masque ses traits. Il attend.

Les hommes disposent, au fond de l'embarcation, des fourrures garnies de paille fraîche. Ils y déposent le corps du Roi. Croisent ses mains sur sa poitrine. Veillent à ce que ses yeux soient fermés. Le premier aligne à son côté l'épée dans son fourreau et le second jette un drap blanc sur le corps. Puis ils se retirent sur la berge.

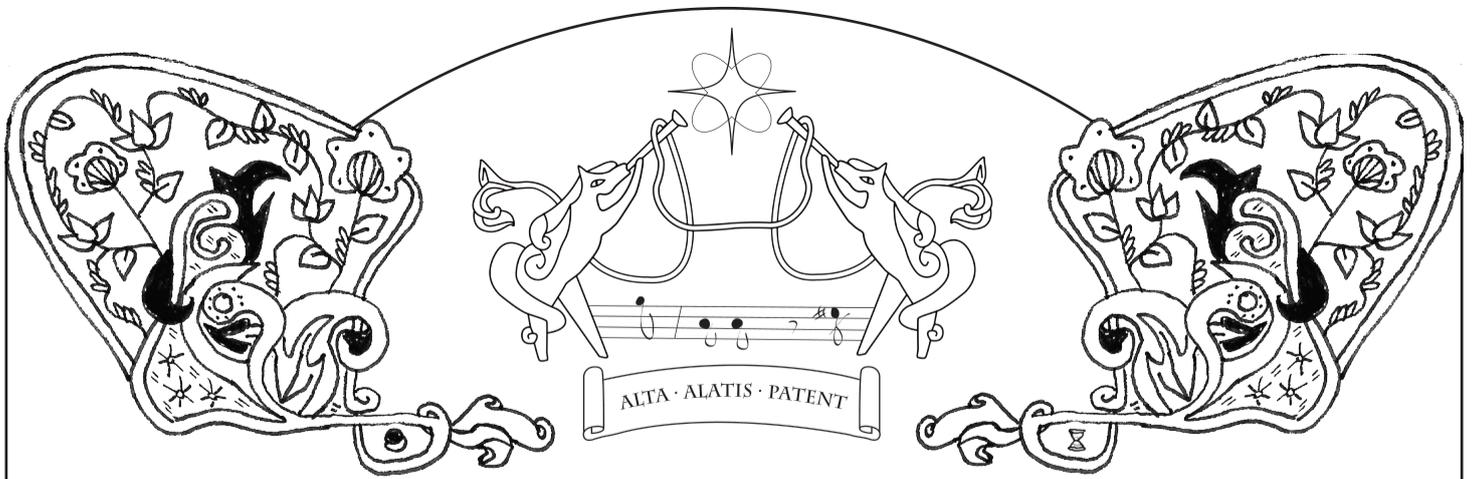
Le plus jeune d'entre eux, sous le regard austère des plus âgés, entonne le chant d'adieu :

*"Ceux dont le front se cache en l'ombre des linceuls
Savent la volupté divine d'être seuls.
Ceux qui cherchent la paix du soir et des linceuls
Connaissent la terrible ivresse d'être seuls.*

*Ils goûtent la saveur du vent et des ténèbres,
Et leurs yeux sont plus beaux que des torches funèbres.*

*Loin des sépultures célèbres,
Vers un cimetière isolé,
Nos cœurs, comme un tambour voilé,
Vont battant des marches cendrières."*





L'Autre saisit sa perche à deux mains. D'un mouvement précis, il délivre la barque encore nichée dans la boue de la berge. Elle recule doucement. D'un second mouvement, l'esquif se présente maintenant face à l'horizon, dos aux vivants. D'un troisième et dernier élan, la barque s'éloigne irrésistiblement. Ici finit la mélopée du rossignol.

Le passeur pousse sa barque jusqu'en l'île d'Avalon. Elle est sise à la fois au milieu du lac et ailleurs. Son entrée est défendue aux vivants. Si nous pouvions la voir, nous verrions un amphithéâtre de roches, fermé en son devant par un mur de pierres massives, simplement ouvert en son milieu pour laisser la barque y pénétrer. En son sein, d'immenses cyprès comme des lances, cachent une porte d'ombre. Derrière cette porte, vous pénétreriez la pommeraie qui donne les fruits d'éternité. Là, ce sont sans fin des prairies vallonnées sous une douce lumière. Là, y vivent neuf sœurs qui sont les maîtresses des Arts. Là est le repos du guerrier.

---o---

Ils sont tous assis autour de la table. Seule la chaise du Roi est vide d'une douloureuse absence. Tous font silence. Le mage pénètre enfin dans la salle des chevaliers. Il fait le tour de la table et se place, droit et digne comme les mages savent le faire, entre la chaise vide et le chevalier Lancelot. Il balaye de son regard vif les visages fermés des hommes d'armes et d'honneur. Puis il prend la parole :

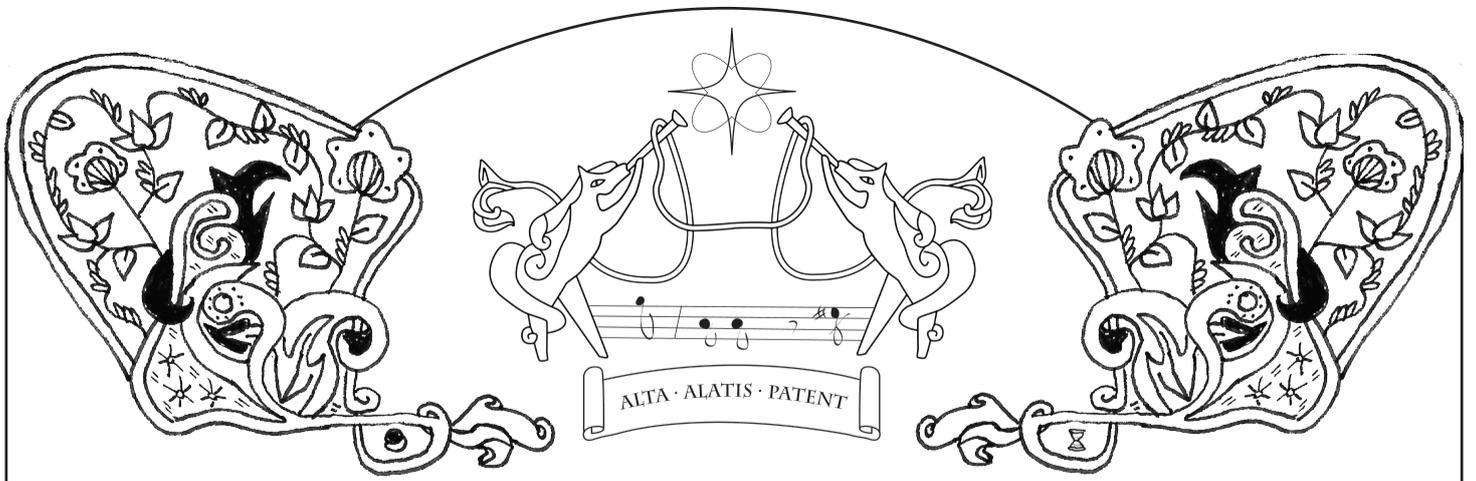
"A vous, noble assemblée, moi, Merlin l'enchanteur, ai un message important à vous faire entendre. Le Roi Arthur Pendragon n'est pas mort, gardez-en la foi qu'il reviendra un jour. Lorsque le Royaume sera au bord du gouffre, prêt à s'effondrer sous les coups de l'ennemi ou gonflé d'un orgueil mortifère, alors il reviendra à cette table pour le sauver. Depuis son entrée en Avalon et jusqu'à ce jour périlleux, il restera en dormition sous les bienveillantes attentions des neuf sœurs. Sans jamais attendre ce jour, vous devez poursuivre son œuvre et répondre à ses commandements. Et particulièrement au premier de tous, la quête du Graal. Rien ni personne ne doit vous en détourner, car elle est la raison de cette assemblée fraternelle."

Et tout comme un mage sait ménager ses entrées, il sait aussi se retirer au plus fort de l'émotion. Car il n'est pas celui qui donne des réponses, il est le gardien de la continuité et le messager qui rappelle à l'ordre quand le doute et la crainte brisent les volontés et la foi.

---o---

Au cours de son long sommeil, Arthur Pendragon reçut trois visites de voyageurs. Chacun avait une question à lui poser, ce qu'ils firent. Et à chacun, Arthur Pendragon apporta une réponse. C'est ainsi que la dimension mythique du roi prit corps et qu'il fut jugé comme "sage parmi les sages".



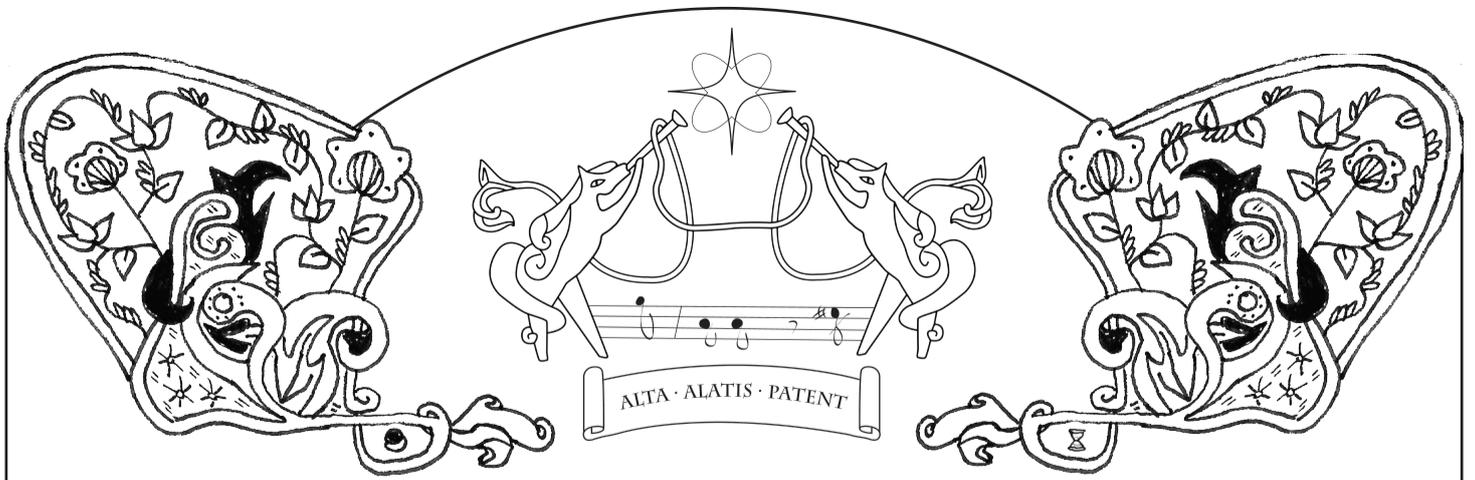


C'est un royaume lointain, au centre d'un haut plateau cerné de montagnes inviolables. Ses habitants le nomment Bod et le reste du monde, la Frontière du Firmament. Les habitants sont très pieux et n'attachent guère d'importance au matériel. Ainsi, hommes comme femmes, méditent tout au long de leur existence. Ils se rasent le crâne à leurs huit ans, revêtent une robe orange et n'ont de cesse de compulser des parchemins millénaires pour en acquérir la Sagesse. Ils vénèrent un vieil homme que l'on nomme Dalai Lama et qui, d'entre tous, est le plus détaché des contingences matérielles, dédiant uniquement son temps à la connaissance. Il ne mange, ni ne dort et s'alimente uniquement de thé allongé de lait caillé de Dzomo, sorte de buffle des neiges. Cet homme vit dans un château qui domine le royaume, le Potala. Un immense palais construit au fil des siècles. Soutenu par un mur blanc qui vient couvrir le flanc de la montagne comme une falaise de craie, ses donjons se chevauchent, entremêlant murailles et créneaux. Des milliers de cordelettes tendues, portent autant de fanions colorés où sont inscrites des prières que les vents portent sur tout le pays.

C'est dans ce royaume hors du temps que Mardi Lobsang Rampa naît. A ses sept ans, sa famille l'envoie dans un monastère au sommet du Chagpori, la montagne de fer. Il y fait montre de qualités intellectuelles exceptionnelles et parle spontanément les trois dialectes des trois provinces qui forment le Firmament. Il ne s'agit pas là de magie ou d'un grotesque subterfuge. Mardi est la réincarnation d'un précédent Dalai Lama et donc le successeur de l'actuel XIIIème, maintenant âgé de cent-un ans. Son apprentissage doit durer douze ans.

A ses dix ans, il reçoit son troisième œil. Après un jeûne de quarante jours et toutes sortes de rituels complexes, les vieux moines lui perforent le front avec une esquille de bois de genévrier durcie au feu, qu'ils enfonce méticuleusement dans la chair et l'os. Mardi met encore cinq années avant de maîtriser les capacités qui en découlent. Observer et décrypter les auras, communiquer avec les mammifères et libérer de son enveloppe physique son corps astral. Il aime particulièrement les voyages éthérés. A la vitesse de la pensée, il peut se rendre où il veut. Ses deux corps restent liés par la corde d'argent. Il est libre de voir, de parler et d'écouter, mais il ne peut toucher et ni être touché. Ne croyez pas que c'était là un amusement. Bien au contraire. La recherche de la Sagesse passe par la Connaissance, la Connaissance par la Curiosité, et la Curiosité se satisfait par des questions. Ainsi, poser des questions revient à s'approcher de la Sagesse. Et quoi de mieux que de voyager dans tous les continents pour glaner des réponses ?





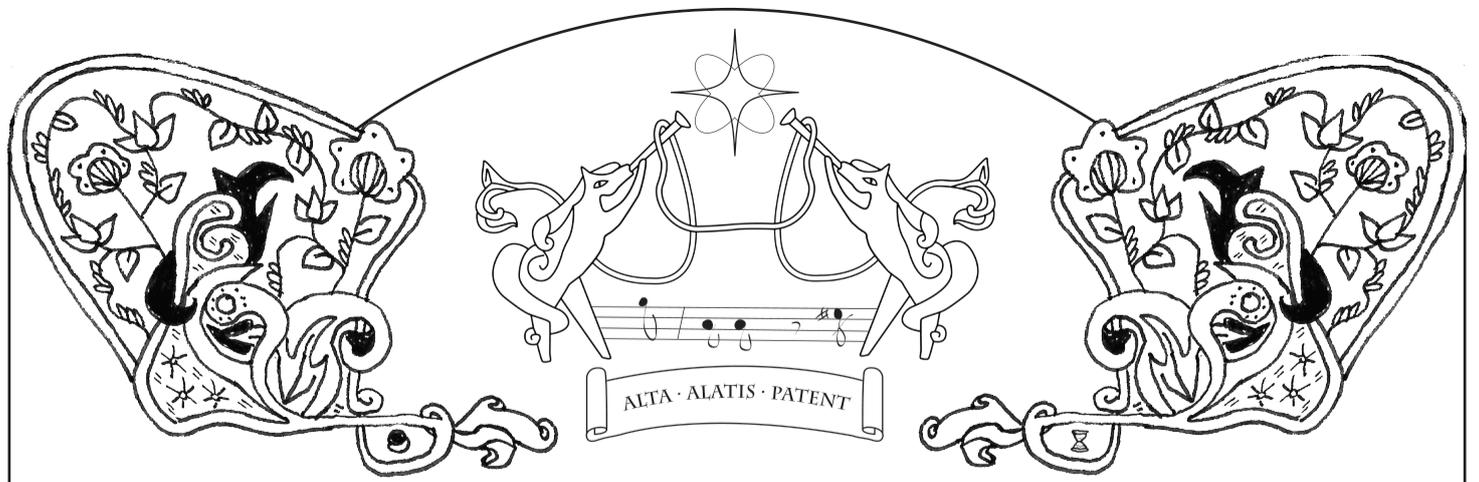
La veille de ses seize ans, alors qu'il erre dans l'éther, au-dessus d'un monde inconnu, il se sent appelé par un esprit. Un esprit fort. Celui-ci flotte au-dessus d'un corps ni mort ni vivant et aucune corde ne relie le corps physique au corps astral. Pourtant, ils ne font qu'un. Arthur Pendragon et Mardi Lobsang Rampa s'engagent alors dans une très longue conversation. Mardi, une fois assuré de l'immense savoir du roi ni mort ni vivant, lui expose le problème qui l'occupe depuis longtemps :

- "Roi Arthur, qu'est-ce que la sagesse ?"
- "Mardi, la sagesse est de se conformer à une éthique."
- "Roi Arthur, qu'est-ce que l'éthique ?"
- "L'éthique, Mardi, c'est allier à la conscience de soi et des autres, la tempérance, la prudence, la sincérité, le discernement et la justice."
- "Roi Arthur, Comment pourrais-je faire miennes tant de qualités ?"
- "Par une connaissance raisonnée, Mardi, et beaucoup de temps..."
- "Ainsi Roi Arthur, la connaissance est le seul vrai chemin qui mène à la sagesse... Je suis donc dans la bonne voie, moi qui craignait m'être égaré"



Mardi Lobsang Rampa mit fin à l'entretien, réintégra son corps physique et plus jamais il ne se retint de poser des questions. Il est maintenant le Dalai Lama, le plus grand sage de la Frontière du Firmament.





Le Royaume des Chats.

Sur ces terres arides, où le soleil règne en maître absolu, il est difficile aux paysans de tirer quelques profits d'une graine comme d'un agneau, car l'eau est rare. Ainsi ont-ils donné une conscience à tout ce qui est en mouvement, et en particulier au fleuve-dieu qui traverse le royaume du sud au nord : Hapy. Le pourvoyeur de vie qui inonde les champs desséchés de son eau féconde.

C'est une terre où les dieux sont des animaux aux passions humaines.

Ibis, crocodile, hyène, hippopotame, chacal sont tous dotés de caractères affirmés et leur vie est riche d'un enseignement qui fait grandir les hommes.

D'entre tous, le chat semble le plus aimé. Cet animal indolent et oisif, mais aussi tueur impitoyable, effronté et bagarreur, est considéré comme un dieu domestique. Il protège le foyer de ses hôtes des mauvais génies et des souris. Il apaise les âmes. Il attire la bonne fortune et veille sur le sommeil des enfants...

Les chats tissent entre eux des relations complexes, de parenté, d'amour ou de confrontation.

Leur nuit est notre jour. Ils s'en vont sur des chemins secrets qui longent les murs et, de toits en toits, ils se réunissent en assemblée.

Gardez-vous bien de suivre un chat la nuit, il préférerait vous perdre ou vous mener à votre perte plutôt que de vous guider au conclave des félins.

Et puis, ce qu'ils se disent ne peut être compris que par ceux de leur engeance...

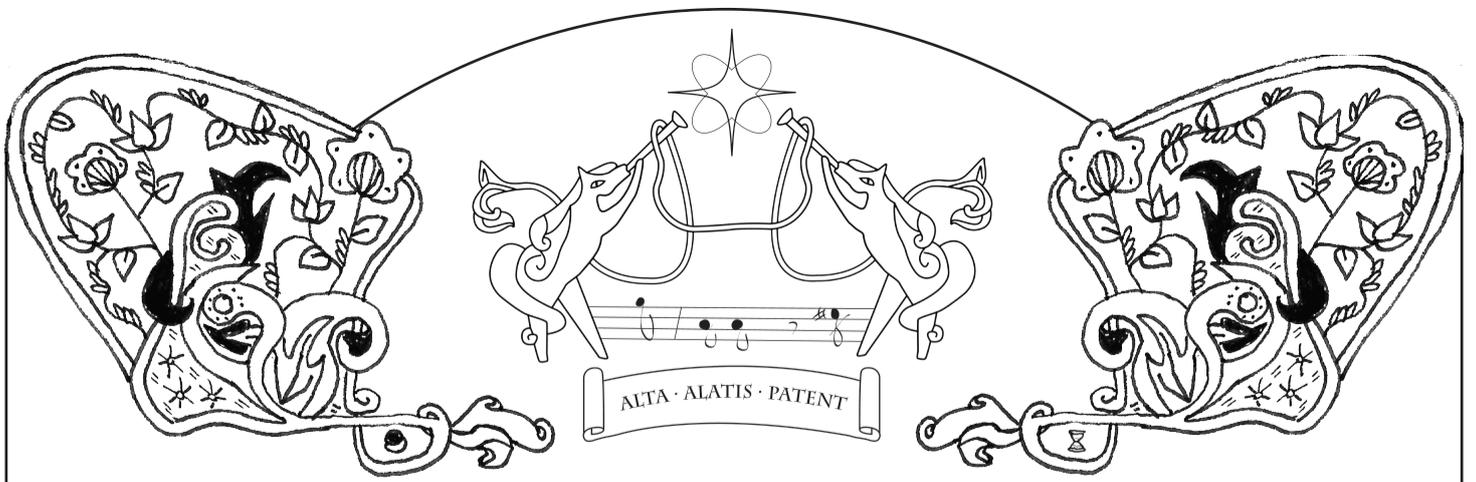
Le jour, ils se font oublier. Ils se terrent dans les endroits frais des maisons et semblent dormir. Ils gardent un œil et une oreille pour tout ce qu'il se passe autour d'eux, prenant très au sérieux leur rôle de gardien domestique. Avec l'autre œil et l'autre oreille, ils vagabondent en esprit, ils voyagent, ils errent dans des rêves de chats.

Qui accueille un chat dans son foyer ne peut ignorer l'avoir vu s'agiter dans son sommeil. Remuant ses pattes comme s'il courait à la suite d'un rongeur ou poussant de petits cris comme s'il tentait d'intimider un géant.

Ahmès est une vieille femelle. Sa robe est d'argent moucheté de taches noires.

C'est une Mau, la première des races de chats à avoir accepté de vivre parmi l'humanité. Elle préside l'assemblée féline du toit du temple de Bastet, certainement la plus fameuse des assemblées nocturnes. Elle est sage d'une grande sagesse et forte d'une grande expérience.





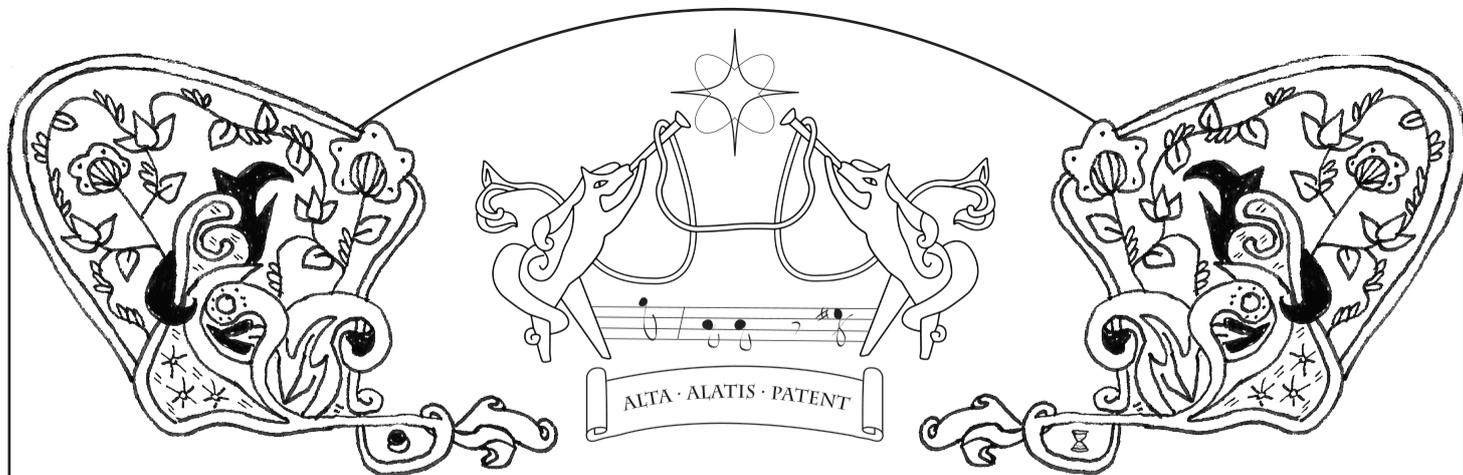
Le sujet qui anime les débats ces dernières semaines est de savoir de quelle nature est la Fidélité. La question n'est pas anodine. Bien que les chats soient très aimés des humains, pour cette qualité, les chiens sont prépondérants dans leurs cœurs. Oupouaout, le premier chien, vivait avec les hommes bien avant Bubastis, le premier chat... Il y avait peut-être un peu de jalousie. Géméhtoues, une autre Mau au caractère bien trempé, avait affirmé que si la Fidélité c'était aboyer en remuant la queue pour quémander un os, elle préférerait vivre seule dans le désert. Enirtourenef, un jeune mâle, avait suggéré que la Fidélité c'était simplement une vertu partagée entre deux êtres vivants. Djouqed n'a-qu'un-œil avait alors rétorqué que la Fidélité était une prison qui faisait mourir les chats. Il en savait sur le sujet pour avoir été l'objet de torture alors chaton. Ahmès avait ajourné les débats en demandant que lui soit donné un cycle lunaire pour trouver une réponse qui satisfasse tout le monde.

Galopant dans l'éther, elle avait rencontré toutes sortes d'esprits, de toutes natures, mais aucun n'avait de réponse évidente. Et puis il y eut Arthur. Ahmès l'avait questionné sur des sujets qu'elle maîtrisait parfaitement, en feignant la candeur. Une fois assurée de la sagesse du roi, elle le questionna vraiment :

- "Roi Arthur, dis-moi ce qu'est la fidélité."
- "Ô Ahmès, la fidélité est un attachement à ses devoirs et ses affections."
- "Roi Arthur, dis-moi comment être fidèle."
- "Sois régulière à remplir tes engagements envers les tiens et autant à toi-même."
- "Ainsi, Roi Arthur, être fidèle à soi-même c'est le premier pas vers la fidélité aux autres..."

Ahmès put rentrer sereine au Royaume des chats et put enseigner à l'assemblée des félins la vraie nature de la Fidélité. Et tous tombèrent d'accord pour ne rien en dire aux chiens.





C'est peut-être la plus grande île du Valhalla. Ceux du Royaume la nomment "Île Continent" ou "La Grande Île Rouge" ou encore "L'Île des Morts".

Les humains, les créatures et les animaux qui y vivent sont uniques. Les hommes sont une myriade de tribus aux mœurs si diverses que parfois, entre villages voisins, le tabou de l'un est l'obligation de l'autre. Les singes aux longs bras ont des queues rayées comme une chaussette de carnaval. Ici, on espère rencontrer le Fanany, sorte de serpent géant à sept têtes qui porte bonheur, mais on craint par-dessus tout Mpamosavy, une simple sorcière qui profane les tombeaux...

C'est là le trait culturel commun à toutes les tribus : le culte des morts.

En leur langage on dit "Tsy maty ny maty" soit approximativement « Les morts ne sont pas morts ». L'au-delà n'est pas perçu comme un royaume inaccessible, les vivants peuvent s'y présenter à la porte pour convier un ancêtre, et l'ancêtre participe au monde des vivants suivant son bon vouloir. On garde un siège libre dans chaque case et une part de nourriture à chaque repas, au cas où un aïeul s'inviterait à l'improviste.

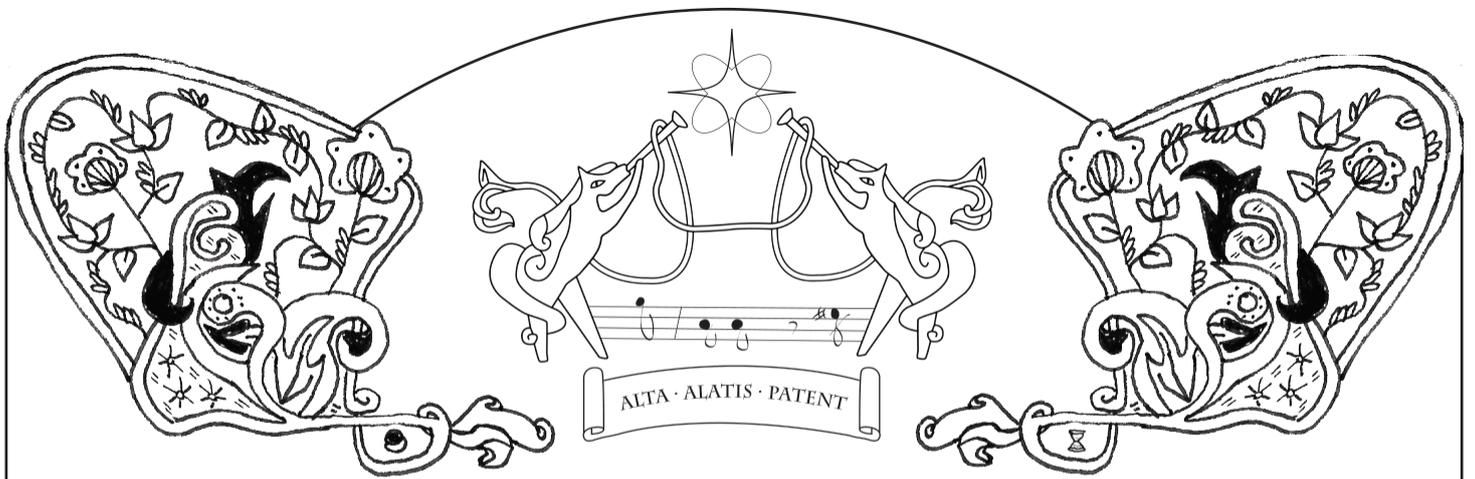
Pendant, lorsqu'un villageois souhaite s'entretenir avec un mort, il fait appel aux services d'un Ombiasy, seul personnage capable d'intercéder avec les esprits. L'Ombiasy est à la fois admiré pour son savoir séculaire et aussi craint, car il peut jeter des sortilèges.

C'est un géomancien qui pratique l'art du Sikidy avec des graines d'acacia. C'est un astrologue qui a recours au Fanandroana, et enfin, c'est un fabricant de Moara, sorte d'objet magique qui protège, ou ensorcelle...

Andriantsimitoviaminiandriana Andriandrazaka est un Ombiasy réputé parmi les tribus du royaume de Merina, sis au cœur de l'île. On le nomme communément Zaka, car d'une part c'est plus court et d'autre part c'est un homme aimé pour qui la familiarité est une marque d'amitié. Zaka ne pratique plus le Fanandroana ou le Sikidy, c'est un voyageur du royaume des morts, un messager plus exactement. A la demande des familles, il franchit les portes et s'en va questionner les ancêtres. Parfois, il le fait pour lui-même.

Croyez-vous qu'il ait percé les mystères de la mort ? Non, bien au contraire, plus il voyage, plus il s'égaré, plus il questionne, plus il ignore... Et pourtant, avant de mourir à son tour, il veut savoir de son vivant ce qu'est la mort, ça sera l'œuvre de sa vie, s'il y parvient.



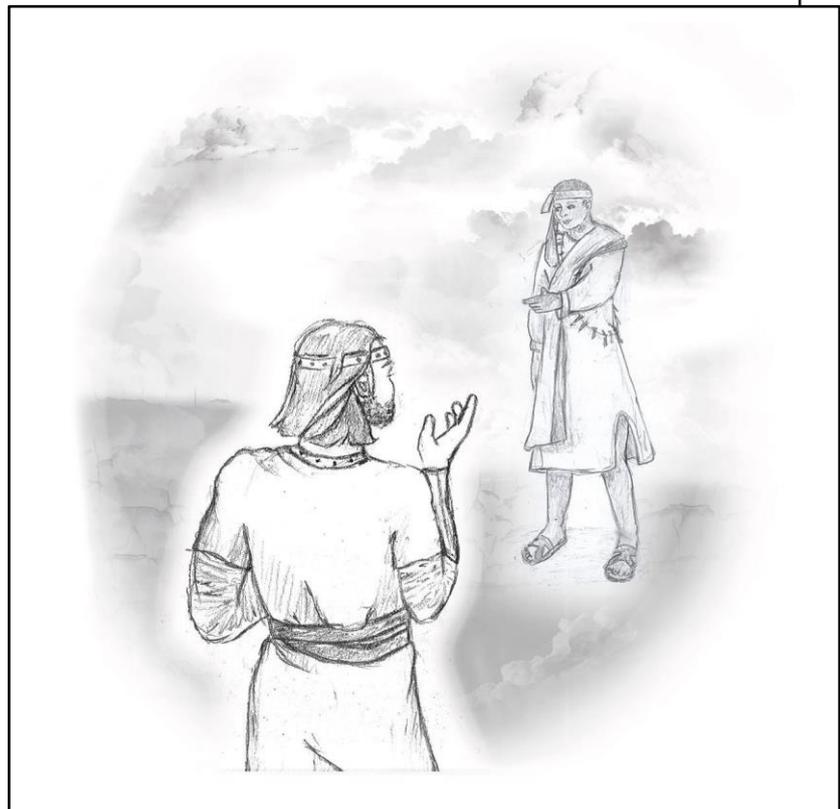


Au hasard des portes, il lui est donné de rencontrer un roi inconnu et étranger. Zaka aime particulièrement converser avec des étrangers. De l'opposition ou de la complémentarité des opinions, il y a toujours un enseignement à en tirer. Questionnant le roi sur sa nature véritable et maintenant piqué de curiosité, le voyageur ose la question qui le taraude :

- "Grand roi, dis-moi ce que les habitants de ton île savent de la mort"
- "Ceux de mon île le disent ainsi : « Ceux qui sont morts ne sont jamais partis, ils sont dans l'Ombre. Les morts ne sont pas sous la Terre. Ils sont dans le Bois, dans l'Eau, dans la Foule. Les Morts ne sont pas morts » "

Le voyageur en est stupéfait. La sentence est conforme mot pour mot, malgré le fossé immense de leurs différences.

- "Est-ce à dire, grand roi, que la mort n'est en rien la non-vie ?"
- "Oui Zaka. La non-vie n'existe pas. Tout ce qui est, le sera pour toujours. Sur mon île, les habitants honorent les pierres, les arbres, les animaux, le vent, la foudre, les morts. Car ils portent en eux la Vie."



Andriantsimitoviaminiandriana Andriandrazaka, dit Zaka, s'en retourne dans son village, le cœur apaisé. La mort est une forme de vie. Ainsi il convient de perpétuer le culte des ancêtres et de ne pas s'inquiéter de la mort de son corps physique. Car la Vie est éternelle, partout au Valhalla.

