

ROMAN CAERLÉON

LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE



ILLUSTRATIONS DE HEROUARD

HEROUARD

RONAN CAERLEON

LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE

ÉPISODES DE LA LÉGENDE CELTIQUE

Illustrations de C. HÉROUARD

*Préface de LÉON LE BERRE
Barde Abalor*

Éditions BRITTIA

(Edit. du Léon)

L A N D E R N E A U

Service Commercial :

14, rue Kléber, HOUILLES (S.-et-O.)

Or çà, ma mie Bachelette, et toi, Escholier point encore hors de page, — tous deux, guide ou scout, peut-être, — laissons, un moment, maths, grec et latin, que tant peinez à translater en françoys... Ne voulez-vous prester l'oreille aux Lais des Bardes ? Caërleon vous fait, céans, le déduict de maint conte, en la façon de nos Anciens, qui se souloient de narrer les *Enfances* ou *Mabinogion*, comme ils appeloient leurs debvis, encore que ces debvis fussent plaisans, tant aux grans qu'aux petits. Le premier de cette pannerée est cueilli, ès-Enfances Merlin... La « Matière de France » a aussi ses Enfances : les *Enfances Roland*, les *Enfances Vivien*... Je gage que, du tréfonds de votre Estre, vous percevrez la remontée d'une soubvenance, que nul Maistre n'y a mise : un écho des harpes de la Cour d'Arthur ou des Palais de Gradlon, à Ker-Is, pour le présent, ensevelis, sous les Flots de l'oubli...

Latins vous l'êtes et Français surtout ! N'oubliez pas l'aïeul gaulois ! Son Esprit s'est gardé à l'Extrême-Occident de la Patrie ! Une Province, la Bretagne Armoricaïne, demeure, par sa Tradition religieuse, sa Langue, ses Coutumes, le Sanctuaire de cette part de votre hérédité : les Bretons maintiennent et veulent vous la rendre !

Ce n'est pas seulement, dans leur Pays, que se déroulent les enchantements des Fées, les exploits des Chevaliers. Arthur a sa Cour, à Kaërléon, en Galles, ou à Tintagel, en Kornwall, si la forêt de Brocéliande où dort Merlin, sous le charme de Viviane, les halliers qui recouvrent Baranton, Folle-Pensée, le Val-sans-Retour hantés des ombres des Chevaliers Errants, sont en Bretagne-la-Mineure ! La Grande, elle, est encore peuplée de Celtes, cousins des Gaulois. En Galles, en Cornouailles Britannique, en Écosse, en Irlande, on parle Celtique et Anglais, ainsi que les Bretons, Celtique et Français... Chaque année, depuis un demi-siècle, jusqu'à la guerre, au son des harpes, des cornemuses, des binious, Celtes d'Outre-Mer et Celtes de France réunissant les tronçons séparés du même Glaive, fêtent leurs communes origines et les apports nouveaux de leur Gaye Science !

Or, en l'an 1944, comme en 1914, ils l'ont brandi ce glaive, redevenu un, contre les Fils d'Arioviste, et la Celtique entière a pu répéter, avec le Barde de Groix, Bleïmor, à la tranchée :

*Ene Kornog, he douar, he merc'hed, hag he bleun,
Oll kened ar Bed e, en noz-man a viran !*

*L'Ame de l'Occident, sa Terre, ses Filles, ses Fleurs
Toute la Beauté du Monde, c'est ce que, cette Nuit, je garde !*

Ont-ils fait autre chose, les Paladins de la Table-Ronde que garder la Beauté du Monde ? Et lorsqu'ils avaient fendu le crâne

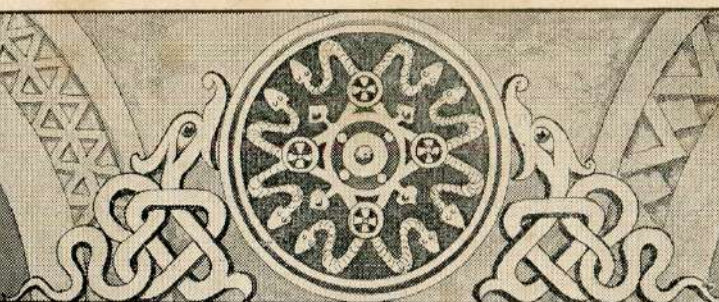
d'un « Géant de la Montagne », purgé, tels Merlin, Arthur, Eflamm Derrien et Neventer, quelque coin désolé, du Dragon qui l'infestait, franchi sur un pont-levis, aussi ténu que fil d'épée, la douve de la forteresse enchantée, où la Belle Captive éplorée attend son Libérateur, ils aimaient, comme nous aimons les récits de nos vieilles conteuses, ouïr quelqu'un de ces lais, cueillis par Marie de France, où les animaux ont le don de la parole... A Guynemer de Léon, frappé du retour de la flèche, dont il blessa la biche mystérieuse, la gracieuse bête, versant un dernier pleur, prédit qu'aucune herbe ne saurait le guérir... Fidèles à la Dame de leur Pensée, ces Fervestus se délectent de savoir les tombes de Tristan et d'Yseult reliées par l'arcade odorante du chèvrefeuille, dont les tiges plongent dans l'une et l'autre. Et de ce conte, pour eux,

*Qu'on le faict en harpe ou en rote,
Bonne en est, à ouïr la note !*

Or, vous, qui aimez la mer, ne trouvez-vous pas bonne cette note, cette effluve du Grand Large, l'inspiration, l'*Awen* celtique, toute d'essence marine ? Elle a soufflé, dès l'origine, de cette Mer d'Irlande, sur les Esquifs des Anciens Dieux, devenus, depuis Patrice, les héros chrétiens du cycle d'Arthur ; les vaisseaux monastiques des Brandan et des Malo, les auges de pierre de nos vieux saints, sont sortis du même concept que les esquifs de bois, de bronze ou de cristal, où voguaient les héros des temps payens, vers la *Terre de la Jeunesse Eternelle*, la *Plaine Agréable*, séjour des Morts Glorieux et Immortels... Les moines de Brandan, eux, cherchaient le Paradis Terrestre et peut-être trouvaient des terres nouvelles, quelques siècles avant Christophe Colomb...

Ces légendes bretonnes, mises en français, au ^{xiii}e siècle par les Robert de Boron et les Chrestien de Troyes, chantées par Trouvères, Ménestrels et Jongleurs, dans tous les donjons de la chrétienté, l'ont enthousiasmée et le baronnage français plus que tout autre. Elles ont adouci les mœurs rudes du cycle carolingien. Elles ont pénétré la civilisation occidentale d'idéalisme, de poésie, du respect de la Femme et de la Parole donnée, du grand Devoir de la Protection des Faibles comme le veut l'adage de la Coutume de Bretagne : « *Le Fort aydant au Foible !* » En un mot, d'elles a fleuri cette Chevalerie — si joliment présentée, en cet album, par les vivants récits de Ronan Caërléon et les belles illustrations de C. Hérouard — et qui vont reflorir en votre âme. En dehors d'elle, il n'est qu'égoïsme et noirceur ! Enfants de la France du ^{xx}e siècle, vous trouverez, vous aussi, à votre goût, les récits dont devisaient les Celtes, vos aïeux !

LÉON LE BERRE.
Abalor



la légende celtique

c'est sous le règne d'hoël, vers l'an 513, que se déroule ce merveilleux poème, fruit de l'imagination celtique. le sire walter calonius, archevêque d'oxford, ayant été faire un voyage en armorique en rapporta le curieux récit en vers libres, écrit dans la langue du pays, contenant les plus vieilles traditions et les plus poétiques légendes.

par lui, nous avons appris que dans ces lieux aujourd'hui silencieux et déserts (1), à l'ombre des murailles du palais d'artur, retentirent les fracas des armes, les folles chevauchées des preux et les chants des premiers bardes. ce palais fut alors le centre du royaume féérique: les chevaliers étrangers, attirés par ses splendeurs, y venaient recevoir honneur et hospitalité et y savourer la renommée de leurs exploits glorieux.

là, vécurent et aimèrent à côté d'artur (arzur) le grand conquérant, lancelot du lac (lanslot al loc'h), tristan, les deux iseuil, la toute charmante blanchefleur (bleunvenn) et la séduisante reine genièvre (gweniwar). les fées vivianne (viviana) et morgane (morgan) embellirent et charmèrent ces bois et ces vallons. autour de la table ronde (an daol-krenn) s'assirent avec l'enchanteur merlin (marzin), la fleur des guerriers, des barons et des rois de l'europe chrétienne.

des amours et des luttes épiques remplirent ce séjour de la beauté et du courage. lancelot, si coupable et si repentant, défendit longtemps ces murailles contre les furieux assauts du roi artur qu'il avait outragé. plus vertueux, brilla à côté de lui perceval (parsifal) moins élégant que ses compagnons, mais appelé à de grandes destinées par ses rares vertus: en effet, une tradition chrétienne, née également sans doute dans les contrées celtiques, en a fait le gardien du saint-graal et le chef du royaume spirituel.

aux sons bruyants du cor et aux joyeuses fanfares ont succédé maintenant le belement des troupeaux, les cris des pâtres et les chants des oiseaux qui peuplent ces bois, les plaintes mélancoliques du vent semblent seules pleurer sur ces âges de constance, de vaillance et de gloire disparus.

a. de lorme.

(Conférence sur l'épopée celtique
et la légende bretonne dans le Finistère.
Bulletin de la Société Académique de Brest)

(1) Les ruines du Kastell joa eus er Goard (Château de Joyeuse Garde) situées dans les bois, entre La Forest et Landerneau.



Le Dragon rouge et le Dragon blanc

Le roi Constant se meurt et ses deux fils, Manac'h et Uter Pendragon sont infiniment tristes et malheureux, car lorsque le royal seigneur rendra son âme à Dieu, ils n'auront plus personne ici-bas, pour les protéger et les aimer. Ils n'auront plus autour d'eux que des félons pour les honnir et se rebeller. A cette pensée, les malheureux enfants voient déjà se dresser, menaçant et terrible, le sénéchal de leur père, Vortigern. Il n'a pour ses jeunes seigneurs que haine et envie. Une servante dévouée aux enfants ne l'a-t-elle pas entendu dire : « Ce titre de roi, c'est moi qui devrais le recevoir et non pas cet enfant, Manac'h, sous le vain prétexte qu'il est fils aîné du Roi Constan ! ».

* *

Triste veillée autour de la couche funèbre du défunt roi où les prières sont mêlées aux sanglots des enfants, aux pleurs silencieux de tous ceux qui le regrettent sincèrement.

A la faveur de cette soirée, Manac'h est entraîné à l'écart du château et lâchement frappé à mort.

Un obstacle se dresse encore devant Vortigern, et l'empêche de devenir roi : Uter Pendragon, héritier de Manac'h. Le sénéchal tente vainement de le retrouver, mais un chevalier prudent et fidèle à son seigneur, pressentant ce qu'il adviendrait de Manac'h, l'a conduit loin de Bretagne.

* *

Vortigern se fait donc couronner roi. Hélas, la satisfaction qu'il espérait fait place à un malaise qu'il ne peut dissiper. Le soir, il ne peut s'endormir, la nuit, il ne peut éloigner le souvenir de son crime. Dans la grande chambre royale des ombres passent, le vent lui apporte des mots étranges, des

bruits alarmants. Dans un cauchemar atroce, il voit le défunt roi Constant et ses fils, à la proue d'un navire, nef plus semblable à un monstre diabolique, et qui avance rapidement sur lui. Il n'entend plus rien, à demi mort de terreur, plus rien que les mots : « Vengeance !, trahison ! ».

* *

Cette hantise doit prendre fin !

Un matin il réunit tous les maîtres maçons du royaume.

« Dès ce jour vous serez à mes ordres. Il faut m'élever une tour haute, très haute, d'où je verrai venir l'ennemi, depuis les lointains confins de l'horizon. Je veux qu'elle soit si fortement bâtie et si bien défendue, qu'aucune armée hormis la mienne ne puisse la franchir. Nulle autre tour de mémoire d'homme, n'aura jamais dépassé ses proportions et sa solidité. ! »

* *

Aussi depuis des semaines l'édification se poursuit. Mais grande est la colère du superbe Vortigern ! Dès que la tour s'élève de quelques toises, elle croule à nouveau. Le temps passe et la colère du roi devient effrayante ; Vortigern menace. Qui a jeté un mauvais sort sur ces murailles ?

Courroucé, il réunit astronomes, clercs et prudhommes, à leur tour, afin qu'ils recherchent les causes du maléfice et le conjurent... La séance se prolonge, on y essaie nombre de philtres magiques, pour tenter d'éclaircir le mystère de cette tour, sans cesse croulante. Enfin, le chef du concile peut déclarer au roi : « Sire, une influence maligne enlève au mortier ses propriétés d'agglomérer les pierres entre elles. Nos pratiques

occultes, notre connaissance des astres et de toutes choses nous ont révélé que cette influence serait éloignée à la condition de lier le mélange des matériaux au sang d'un enfant né sans père, âgé de sept ans. »

Louant tant de science et de sagesse, le roi dépêche sur l'heure ses hérauts pour quérir cet enfant.

* * *

A peu de temps de là, l'un des envoyés du roi passe près d'une prairie. Une bande d'enfants gambadent et se poursuivent lorsque deux d'entre eux arrivent sur lui en se battant ; l'un roule à terre furieux, insultant l'autre : « Enfant sans père ! ».

Le messenger sursaute, appelle à l'aide et court à l'enfant bientôt rattrapé. Mais le Mabig se débat comme un beau diable et se dégage pour être vite hors d'atteinte ! Le messenger sait bien que l'enfant devra se rendre et songe, heureux avec toute sa suite accourue :

« Quel honneur pour nous d'avoir trouvé celui que le roi fait chercher à travers le monde ! »

Mais les envoyés du roi sont cloués sur place, l'enfant les défie en criant :

« Le sang de l'enfant né sans père ne sera pris par personne, si je ne le veux pas. Tous les sages du roi Vortigern ne sont que des charlatans, et je sais fort bien pourquoi la tour ne peut tenir debout. »

Où cet enfant demeurant si loin de la cour a-t-il pu avoir connaissance de ces choses ?... Mais il reprend :

« Je me nomme Marzin et si vous consentez à me conduire auprès du roi, je lui révélerai ce qu'il ignore et le secret de cette tour. »

Les envoyés du roi se consultent quelque temps. L'un d'eux vient de revoir sa propre mère, dont la chaumière est au village voisin, et qui lui a parlé de Marzin :

Marzin à la naissance mystérieuse, dont la mère, une sainte femme, grâce au baptême qu'elle lui fit recevoir dès sa naissance, l'arracha ainsi au diable, qui déjà voulait le posséder et en faire son disciple sur terre ! Alors Jésus-Christ, vengé de son ennemi, attribua à l'enfant la science infuse du passé et de l'avenir et la souvenance de toutes choses.

* * *

Marzin quitte sa mère, son village natal. Il sait que l'heure de sa mission a sonné. Barde enchanteur, il honnira les félons, se portera toujours au secours des Chevaliers preux et loyaux. Heureux celui qui vivra dans son sillage car la fortune lui sourira. Il sait qu'il doit apporter aux hommes un peu de sagesse et de bonté ainsi que l'amour de Dieu.

Le voici devant le roi Vortigern auquel les messagers ont appris combien il disait merveille.

« — Explique-nous donc, puisque tu prétends tout savoir, le mystère de cette tour, lui dit le roi avec hauteur et doute.

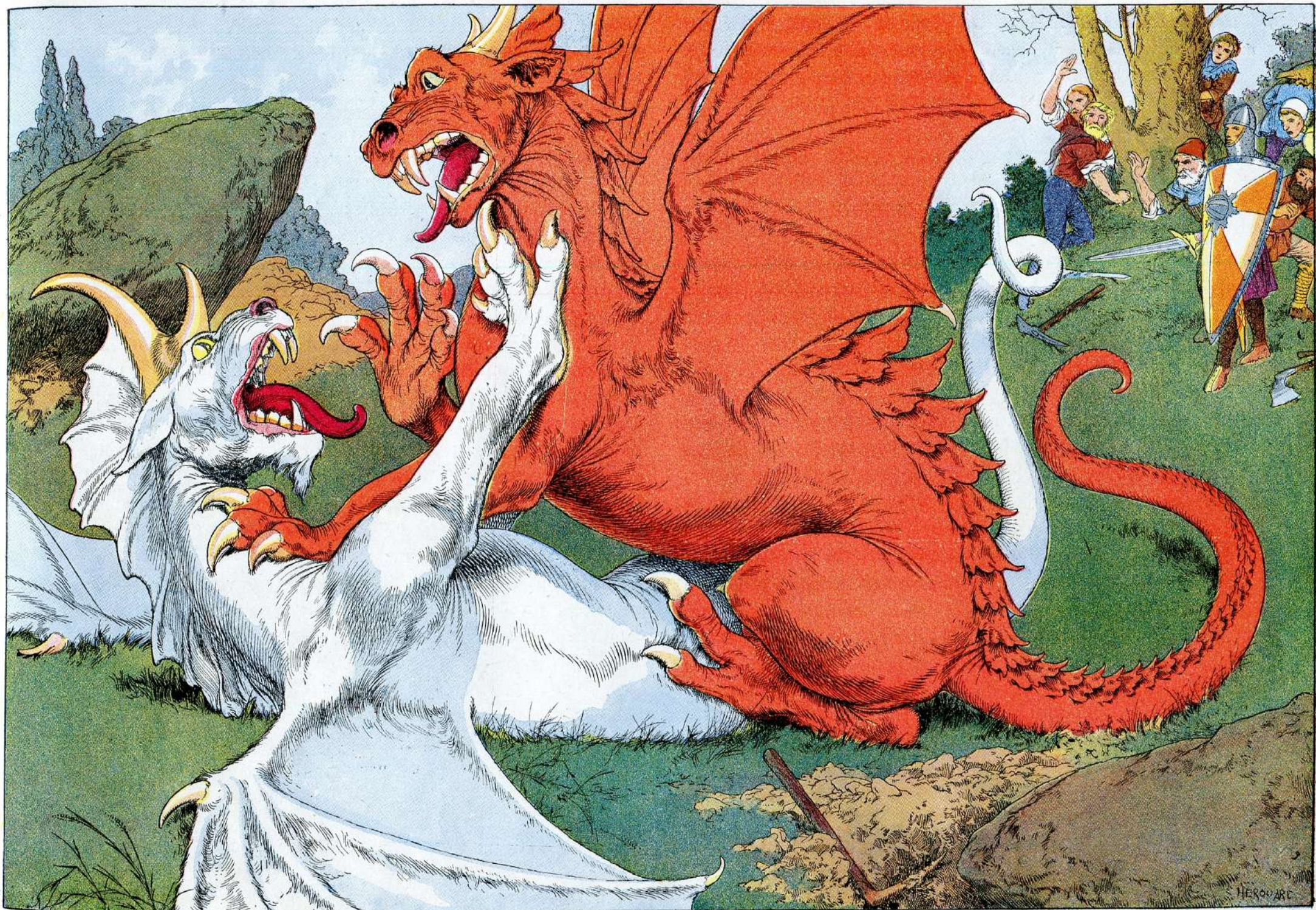
« — Roi Vortigern, ta tour est bâtie sur l'échine de deux dragons, l'un rouge, l'autre blanc, endormis sous terre, chacun sous un dolmen. Lorsque ta tour atteint quelques toises, ils se cabrent et se retournent en tout sens. Aussi ne pourras-tu construire une tour géante et imprenable qu'à l'heure où ces dragons seront rendus à la lumière du jour.

« — Ne veux-tu point épargner ta vie ? Sache enfant que le roi punit par le feu tout félon qui le trompe.

« — Sans doute, Sire, je ne vous crains pas. Telle est la vérité. »

* * *

Les maçons ont reçu l'ordre de dégager et de creuser l'emplacement des pans de muraille qu'hier encore, ils tentaient vainement d'édifier. Vortigern a le cœur dur ; le jour, sans relâche



Les monstres se jettent l'un sur l'autre, s'entre-déchirent...

sous le soleil brûlant les serfs piochent ; la nuit, à la lueur des torches ils creusent encore et au jour qui va se lever il faudra creuser derechef. Soudain les pioches ont heurté autre chose que la terre et peu à peu découvrent une pierre infiniment longue, un dolmen.

Bientôt la pierre s'ébranle, puis bascule, laissant brusquement se dresser un énorme dragon blanc, terrifiant à voir avec sa langue pendante et son poil dressé. Il s'étire et achève de se réveiller de son long sommeil.

Mais la stupeur et l'effroi gagnent la foule. A peine découverte, une seconde pierre, dolmen encore, se soulève, laissant passer, bondissant et hideux, un dragon rouge feu, qui renifle affreusement le vent. C'est l'épouvante, car les deux dragons sont aussitôt face à face, les griffes tendues, et c'est caché derrière les arbres que les plus hardis ou les plus curieux suivent le spectacle horrifiant. Avec des grognements épouvantables, les monstres se jettent l'un sur l'autre, s'entre-déchirent. De leurs gueules écumantes jaillissent rouges, vertes, des flammes, enveloppant leur corps déjà transformé en lambeaux sanglants. Le monstre blanc crache bientôt une dernière flamme plus suffocante qui consume l'ennemi rouge. Alors, le puissant dragon blanc s'allonge à son tour saigné, navré à mort.

« — Marzin, je salue en toi le prophète du ciel ! Loué soit

Dieu qui t'a mis sur mon chemin, dit Vortigern émerveillé, mais que présagent ces deux monstres pour mon royaume ? »

« — Peux-tu prêter serment, demande Marzin, sur les reliques de nos saints de Bretagne que quoique t'annoncent ces dragons, je ne serai pas châtié ? »

Le serment prêté, Marzin lui prédit le retour d'Uter Pendragon dans ses biens, le dragon blanc qui donnera la mort au dragon rouge, c'est-à-dire à Vortigern.

« — Sire, lui dit encore Marzin, il ne te reste pas plus de temps à régner que le temps mis par tes serfs maçons pour dégager les dragons hors de terre. »

Le royaume est mis sur le pied de guerre, Vortigern se replie dans son château le mieux fortifié. Mais, comme le prédisait l'enfant, la veille encore, les vaisseaux d'Uter Pendragon sont en vue et près d'accoster aux rivages du royaume. Le débarquement d'Uter Pendragon met la foule en liesse ; elle l'acclame comme libérateur du tyran. L'assaut est donné à la forteresse de Vortigern. Toute résistance est bientôt vaine, le château est la proie des flammes, où Vortigern périt ainsi que l'avait annoncé Marzin.

Le temps des luttes chevaleresques est ouvert et l'une des premières prophéties de Marzin défend le preux contre le traître.

L'Homme noir du puits

Il était un château magnifique et imposant, nommé la Douloureuse Garde... Lanslot al Loc'h chevauche un soir avec son équipage dans cette contrée du Léon, lorsque la nuit venant, il distingue de grands feux allumés autour de la forteresse. Il presse sa monture, mais parvenu au bourg, les gens lui apprennent qu'il court au trépas s'il cherche à pénétrer au château de la Douloureuse Garde. Chaque preux chevalier qui s'y présente doit disparaître au plus profond des cachots pour y mourir. Aucun être vivant entré là ne fait plus jamais parler de lui.

On sait que pour avoir la vie sauve, dix chevaliers placés à la défense des portes du château sont à vaincre. Le maléfique enchantement, jeté sur ce castel, persiste depuis longtemps et le bourg vit dans la terreur de ne plus revoir le hardi chevalier qui s'y hasarde.

Mais Lanslot est de haut lignage, et dans son cœur sont gravées les paroles de la dame du Lac : « En quelque lieu que tu ailles, n'en repars jamais, sans avoir accompli le noble exploit qui se trouvait à faire. » L'anneau protecteur, donné par sa mère adoptive, brille à son doigt. Ses forces se décuplent et il gravit la colline, jusqu'aux massives portes du château. Là, il fait tant qu'il occit tous les chevaliers qui se lancent sur lui pour l'abattre. Mais à mesure qu'il pénètre dans le château, une fumée opaque et malodorante lui coupe la respiration ; elle semble venir de sous terre.

Au brusque détour d'une galerie, il est aveuglé par des gerbes d'étincelles provoquées par un être hideux et diabolique : tourné vers un puits d'où montent d'énormes langues de feu rouges et bleues, il bondit dans les flammes en crachant et vociférant.

Mais d'un bond sa danse effrénée s'arrête. Il a sauté hors du puits et les yeux aussi luisants que le feu, la gueule ouverte béante pour hurler, il brandit une hache au dessus de sa tête échevelée, avec deux énormes mains pattues et noires comme le reste de son corps. Lanslot suffoque, mais ne peut fuir la présence du monstre, tant ses yeux éclairent, tant sa hache s'abattrait rapidement sur son chef, au moindre geste de recul.

Mais prenant tout son élan, l'écu bien en avant, il se précipite sur l'homme fauve qui bascule dans les flammes du puits où il est consumé en quelques instants.

Alors, les flammes chevelues s'éteignent. L'atmosphère irrespirable dans laquelle Lanslot étouffe à demi-pâmé au bord du gouffre où la violence du choc faillit le précipiter, s'allège et se dissipe. Bientôt une source d'eau vive jaillit du puits, éclabousse le guerrier et le ranime. Une douce main l'aide à se relever et il se trouve en face d'une belle demoiselle qui, souriante, lui présente un trousseau de clefs et disparaît. Il va à un coffret de bois précieux et en fait tourner la serrure rouillée. Des volutes de toutes couleurs en sortent et se répandent dans les airs, tandis qu'un parchemin se déroule. On y lit, que l'enchantement a quitté le château dès que ce coffret fut ouvert par le preux chevalier qui occit l'esprit mauvais.

Au bourg, les cloches sonnent la joie, Lanslot est acclamé, entouré de prévenances et gratifié d'offrandes. Dès ce jour, la Douloureuse Garde se nomme la Joyeuse Garde, le château si fréquenté des chevaliers de la Table Ronde et des nobles dames et demoiselles.

trahira le roi de Benoit en son château et permettra à l'ennemi d'y mettre le feu afin que la forteresse se rende et le roi trouvera la mort en combattant jusqu'à son dernier souffle.

Viviana, la douce amie de l'enchanteur Marzin, a reçu de lui ce lac que l'œil voit transparent et calme. Grâce aux enchantements ; ce lac est un château de cristal invisible pour les simples mortels, où elle a pénétré avec Lanslot. Viviana, émue de la beauté de l'enfant qu'elle était venue contempler, émue par les malheurs qui allaient l'accabler, l'a transporté en son palais enchanté.

* * *

Lanslot, auprès de celle qu'il croit être sa mère, est éduqué pour devenir un parfait chevalier, dix-huit ans durant. Viviana a depuis longtemps fait le choix de ses armes qu'elle garde précieusement en attendant le jour de la cérémonie. Lanslot va être adoubé (armé) chevalier à la cour du roi Arzur. Et la veille ayant pris le bain traditionnel dans les eaux du lac, il passe avec tous ceux qui ont veillé sur son enfance, cette dernière nuit en prières dans la chapelle du château de Cristal. Dès l'aube, à l'heure de prime, Viviana et son escorte veulent accompagner jusqu'au delà de ses domaines Lanslot et ses écuyers. Au moment de se séparer, la fée, dolente à mourir, embrasse son fils adoptif si tendrement que le jeune homme en a le cœur tout meurtri.

« — Bel enfant, prenez cet anneau et qu'il vous inspire nobles actions et fières pensées. Dites au roi Arzur qu'il vous

fasse chevalier, pour la grâce de la Dame du Lac qui lui prêta secours un jour en ces lieux.

« Vous n'êtes point mon fils, mais homme de très haut lignage et il ne m'appartient pas de vous révéler votre naissance en ce jour. »

Lanslot atteint le château du roi Arzur. Et sur sa requête, malgré son jeune âge, Arzur consent à l'adoubier chevalier.

Son épée tranchante et légère est déposée sur l'autel, afin d'être sanctifiée durant la célébration de la messe.

Après un magnifique festin, Lanslot reçoit, devant une nombreuse assistance, son épée et le baudrier qui la soutient. Ses écuyers lui chaussent les éperons d'or.

Il se vêt de son blanc haubert, fait pour le protéger de toutes parts. Il reçoit le heaume argenté à travers lequel il surveillera l'ennemi, la lance si longue qu'elle touchera l'adversaire avant que celui-ci ait pu l'attaquer et l'écu d'un blanc de neige est suspendu à son col.

Ainsi armé, en présence de Marzin, messenger de Viviana, le roi Arzur, son parrain de chevalerie, lui donne la paumée sur la nuque, en disant : « En hano Doue, Sant Mikael ha Sant Jorj, da ober a ran marc'heg. ! »

« Au nom de Dieu, de Saint Michel et de Saint Jorj, je te fais chevalier. ! »

Alors, sur son noble destrier bai, aux harnais étincelants, ayant fait ses adieux au roi Arzur et à son épouse la reine Gwenvar, Lanslot part à travers la Bretagne, y rechercher les exploits aventureux, dignes d'un noble et loyal chevalier, fils de roi.



... Elle trouve l'enfant dans les bras d'une jeune et belle inconnue qui le fait se mirer dans les eaux du lac.

Lanslot du Lac

C'est la guerre en Bretagne-la-Bleue. Le roi de Benoit est durement aux prises avec son terrible voisin, Claudas. Il songe fort à requérir aide et assistance du roi Arzur. Mais celui-ci est si lointain et la route à parcourir, semée d'embûches mortelles ! Cependant le Roi frémit d'entendre le cliquetis des armes, le piaffement des destriers ennemis, au pied de son château encore qu'il soit puissant et bien défendu ; il frémit en songeant à sa jeune femme, la reine Elena, et à son fils Lanslot encore vagissant, encore dans les langes... L'ennemi est chaque jour plus menaçant ; aussi, par un côté du château qu'il n'a encore pu cerner, vers l'heure de sainte none, dans le plus grand secret, la Reine et son enfantelet quittent le château, escortés de chevaliers et suivantes fidèles, pour aller implorer secours, auprès du roi Arzur, leur suzerain très aimé... Ils ont gagné la forêt et près d'un lac aux eaux tranquilles, les écuyers montent des tentes pour prendre quelques heures de repos, avant de gagner des routes plus lointaines.

Lanslot sommeille, beau comme un chérubin, dans un berceau de verdure où sa mère l'a précieusement déposé, au bord du lac. Elena ne peut trouver le repos et bientôt elle sort de sa couche et marche, dans le jour naissant, vers le haut de la colline, espérant voir apparaître une fois encore, la noble silhouette des fortes tours de son château. Sur le plus haut sommet se dégageant des brumes matinales, elle contemple la forteresse où le roi son époux veille et guette, terriblement angoissé... Mais que voit-elle ? Est-ce une fumée qui tourbillonne et s'élève toujours plus dense ? Et la reine ne voit plus rien, aveuglée par ses larmes ; son cœur va éclater, elle tombe sur le dos, pâmée !... Un cri d'enfant, celui de son fils tant aimé, la ranime, tandis qu'on la descend de la colline, sur

une litière improvisée. Mais elle veut marcher, aller vers Lanslot son enfantelet, le seul bien qui lui reste en ce monde... L'enfant s'est tu et elle le trouve dans les bras d'une jeune et belle inconnue, tout de rouge vêtue, qui le penche sur le miroir des eaux transparentes.

« — Oh ! mon pauvre enfantelet orphelin ! » gémit Elena lui tendant les bras.

La dame tenant Lanslot, sourit et se penche, légère vers les eaux. Elena a-t-elle encore sa raison ? La dame glisse sur la surface liquide, comme un être irréel et, lentement disparaît avec l'enfant. Elena sent l'épouvante, mêlée à une douleur déchirante, s'emparer de ses membres, de tout son être. Son fils si beau, si parfait, sa seule raison de vivre depuis la triste vision qu'elle a rapportée du haut de la colline, son doux babig n'est plus ! Son escorte parle à voix basse de la dame de ces bois, la fée Viviana, qui a dû ravir l'enfant, sous les traits de cette gracieuse dame.

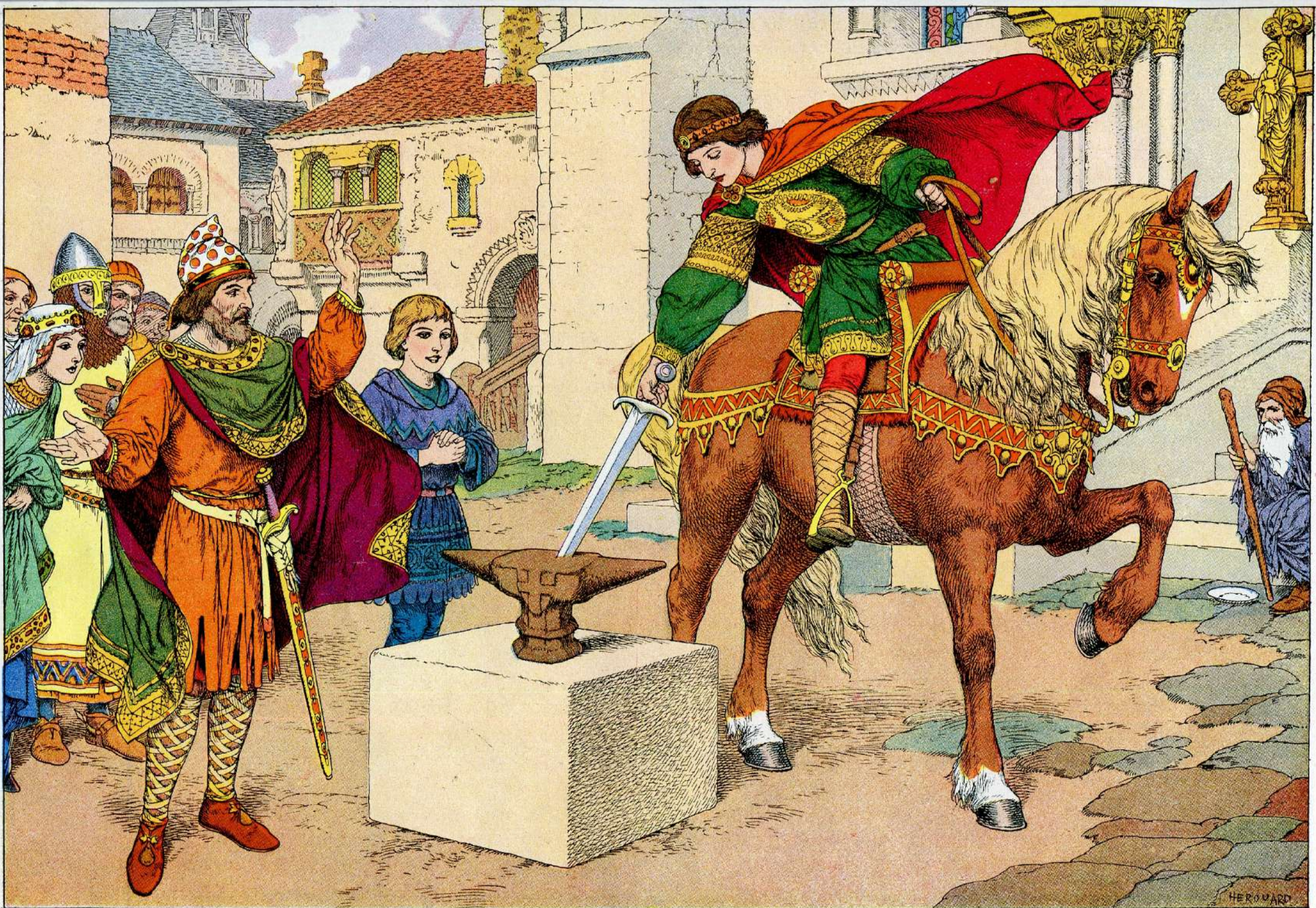
Elena ne peut continuer son voyage. Dans quel but le ferait-elle ? Elle attend vainement au bord du lac, pleurant jour et nuit, que son fils lui soit rendu. Un matin, elle demeure attentive au son d'une cloche qui tinte dans la forêt. Elle se laisse guider par elle et atteint le porche d'un couvent. Elle supplie l'abbesse de lui donner refuge pour achever sa vie dans la prière, les larmes et la triste souvenance des êtres chers qui lui furent arrachés. L'abbesse consent, émue, devant tant de malheurs.

*
*
*

Qu'est devenu Lanslot ? La fée Viviana, dame de ce bois et de ce lac, sait que l'enfantelet et sa mère passeront dans ses domaines, elle sait encore, grâce à sa science de fée, qu'un félon

Arzur guerroye en songeant à Gwenivar qui, après l'âpre bataille, pansera ses blessures et écouterait, recueillie, ses exploits de vaillance... Le vieux roi va mourir et son dernier geste sera d'unir la vie de Gwenivar à celle du loyal et vaillant guerrier qui régnera après lui sur tout son peuple...

Arzur est vainqueur de ses innombrables ennemis, Arzur est roi de Bretagne-la-Bleue, premier roi de tous les Bretons d'Armorique grâce à Kaledvoulc'h, et Treuz-Lann, et Marzin fait vibrer les cordes de sa Telenn pour louer Messire Jésus.



A peine Arzur a-t-il touché le pommeau de l'épée, qu'il l'attire sans peine hors de l'enclume...

fier destrier ; Marzin qui lui tend les rênes de son cheval et chevauche près de lui, le guidant vers la cathédrale.

« — Va Arzur, Kaledvoulc'h t'est destinée, confiance en Messire Jésus qui t'a élu. »

A peine Arzur a-t-il touché le pommeau de l'épée mystérieuse, qu'il l'attire sans peine hors de son enclume. Mais il est seul : Marzin a disparu...

« — Père, voici l'épée de l'enclume, je n'ai pu trouver la vôtre. »

Antor avertit aussitôt les Evêques et toute la baronnie.

« — Mon fils, dit-il alors, allez remettre cette épée dans son enclume. »

La cour et la foule le suivent, Arzur glisse l'épée aussi aisément qu'il l'avait sortie. L'Archevêque l'ayant prié de la reprendre, ainsi le fait-il. Et il dépose le glaive au pied de l'autel, entouré des prélats, qui entonnent avec les fidèles un hymne de reconnaissance au Messie tout puissant.

Hélas, les barons ne se réjouissent point ! Un jouvenceau de si bas lignage règnerait sur eux tous !

Ils vitupèrent tant que l'Archevêque doit accepter de réfléchir quelque temps. Kaledvoulc'h à nouveau rivée dans la pierre attend que tous les chevaliers tentent encore de l'en desceller.

L'épreuve s'achève : tous sont vaincus hormis Arzur, et le prélat commande que le vainqueur soit armé, dès ce jour, chevalier, qu'il soit oint et sacré roi.

Arzur élève Kaledvoulc'h toute droite vers le ciel, jusqu'à l'autel : il est oint et sacré roi, devant toute la cour. A ce moment, un tourbillon d'éclairs illumine l'autel, tandis que la vaste cathédrale est noyée d'ombre jusqu'aux alentours. Sur le parvis, l'imposante pierre, gardienne de Kaledvoulc'h, a disparu : Kaledvoulc'h vient d'être remise par les représentants de Jésus-Christ à celui que le Divin Messire avait désigné pour régner sur la Bretagne.

* * *

Arzur est roi en Bretagne-la-Grande.

Son royaume s'étend sur tout le nord de l'Angleterre, le Pays de Galles et de Logres.

Déjà la guerre menace sans cesse d'éclater, car les barons ne pardonnent pas son bas lignage au nouveau roi.

Arzur appelle Marzin à son aide, l'implore d'apaiser cette cour insoumise.

« — Sire, leur dit Marzin, vous n'avez pas foi en Messire Jésus, aussi a-t-il voulu vous éprouver. Le roi Arzur est homme de si haut lignage que nul parmi vous ne pourra jamais l'atteindre. Il est fils du roi Uter Pendragon et j'ai là des lettres scellées par le défunt qui en font foi. Il fut confié au chevalier Antor et caché à la connaissance de tous. Un songe ayant révélé à Uter Pendragon que la volonté de Dieu était telle, il s'y soumit. »

Les barons ne supportent pas cette humiliation et la guerre va éclater. Kaledvoulc'h ne quitte plus Arzur et accomplit exploit sur exploit ; de dextre, de senestre, elle frappe à mort qui ose approcher son maître, et Arzur soumet bientôt les orgueilleux barons.

Marzin reste toujours à ses côtés. Un jour le Ciel parle à Arzur par sa voix :

« — Ami, vous devrez quitter prochainement votre royaume. Vous larguerez les voiles vers Bretagne-la-Bleue où le vieux roi a besoin d'un bras comme le vôtre, d'une épée comme Kaledvoulc'h. Ecoutez la voix du maître. Avec ma Telenn (harpe) enchantée, je serai partout près de vous...

Arzur se bat en Bretagne-la-Bleue, il est si brave, inlassablement monté sur son fougueux destrier Treuz-Lann, don du vieux roi, que celui-ci sent la mort venir sans pesance (chagrin).

Gwenivar sa noble fille, la princesse tant aimée des Bretons, admire aussi le preux Arzur et son cœur se prend à rêver de lui...

Kaledvoulc'h, l'épée d'Arzur

C'est à Kerléon, capitale de Bretagne-la-Grande, qu'en cette veille de Noël, aux premières années du ^v^e siècle, se rendent tous les barons du royaume. Entre tous, le noble chevalier Antor, accompagné de son fils Arzur, chemine dans la nuit profonde à peine éclairée par les torches des fidèles et les constellations de minuit.

Tous se hâtent vers la cathédrale, pour y supplier l'Enfant Divin de désigner un successeur au défunt roi Uter Pendragon, celui-ci ne laissant aucun héritier.

Marzin qui fut son plus fidèle ami et le conseiller de toute la cour a demandé cet acte de ferveur...

* * *

Après le chant de tierce, les fidèles sortent de la troisième messe du jour de Noël. Chacun se presse vers le porche, car dans la vesprée on reviendra assister au jeu du Mystère de la Nativité.

Grand remous sur le parvis, clameurs de joie !

Les fidèles s'agenouillent sur la terre : un miracle vient de s'accomplir et une imposante pierre apparaît là, dressée face au beffroi, flanquée d'une enclume de fer dans laquelle s'enfonce une épée jusqu'à la garde. Les prélats s'assemblent, pour louer Dieu qui révèle sa grandeur et sa volonté. Sur l'écusson de l'épée, sont gravés ces mots en lettres d'or :

« An hini denno ar c'hleze-man — Kaledvoulc'h he ano — a-berz Jezus Krist a vo roue. »

« Celui qui ôtera cette épée, Kaledvoulc'h, au nom de Jésus-Christ sera roi. »

L'impatience gagne tous les chevaliers preux et éprouvés auxquels s'offre une merveilleuse espérance.

Mais bientôt les bras sont lassés, car l'épée mystérieuse demeure rivée à son enclume, défiant les chevaliers vaincus les uns après les autres.

* * *

Les premiers jours d'une nouvelle année vont poindre et le trône d'Uter Pendragon reste toujours vacant. La cour tout entière attend un signe du Ciel pour accueillir son nouveau maître.

Vers ce temps-là, un grand tournoi est organisé à Kerléon. De toute part on y accourt pour voir les chevaliers entrer en lice ; sur leur passage, les murs recouverts de tapisseries, les fenêtres ornées de bannières leur font fête. Les armoiries des chevaliers en un parchemin posé sur un bouclier, sont accrochées à des mâts pavoisés. Les tambours et les orchestres des ménestrels avec harpes, cornemuses et fréteaux, préludent solennellement aux combats.

Le chevalier Antor va se joindre aux combattants et son fils Arzur qui n'est pas encore adoubé chevalier se sent fort marri de ne pouvoir jouter dans la mêlée. Mais Antor n'a pas fait quelques pas qu'il revient :

« — Arzur, dit-il, hisse-toi vite sur ton palefroi ferrant et me va quérir mon épée que j'ai dû laisser en notre logis ».

Arzur chevauche et est sur l'heure au lieu dit.

Mais il ne peut trouver l'épée, quand soudainement, au seuil de sa demeure, il se trouve face à Marzin, monté sur un

Le Géant de la montagne

« — D'où viens-tu, jeune damoiseau ? interroge le roi Arzur qui ce jour-là chevauche vers les grèves.

Un jeune homme échevelé, le visage terrifié et ayant au col la couleur de la mort, semble fuir un grand danger.

« — Sire, pardonnez-moi si vous me voyez si dolent, mais on ne mange plus, on ne dort plus, on ne chante plus, on ne danse plus aux alentours de ce mont. Un géant féroce et épouvantable y sème la terreur. Ah ! Messire, qu'il soit occis car les enfants et les femmes trépassent de peur !

« — L'as-tu vu, jeune et doux ami ?

« — J'ai perçu son hurlement qui fait trembler les monts. C'est, disent ceux qui l'ont vu, un homme qui a quatre fois la taille d'un chevalier bien bâti. Il est vêtu de peaux de bêtes qu'il a dévorées pour se nourrir. Son corps est recouvert de poils, il a la barbe et les cheveux roux, les prunelles de ses yeux d'un vert qui luit dans l'ombre, comme deux feux follets. »

Le roi Arzur réunit douze de ses meilleurs chevaliers au bas de la montagne, aujourd'hui nommée Mont Saint-Michel — au péril de la Mer, et, tout de fer vêtus, armés pour la grande bataille, ils chevauchent en direction du repaire du géant Ramz.

Sur le bord du chemin, Arzur et ses douze chevaliers se penchent vers un vieillard qui marche péniblement...

« — Qui es-tu, d'où viens-tu et où vas-tu ? Parle, je suis Arzur, le roi des Bretons.

« — Beau Seigneur. Je ne suis qu'un misérable à qui l'on vient d'enlever le bien le plus précieux qu'il possède sous le ciel de Jésus-Crist : la lumière. Regarde, mes orbites ne sont plus que deux trous ensanglantés...

« — Qui t'a fait ce mal ?

« — Le Ramz m'a arraché les deux yeux. »

Arzur et ses douze chevaliers tout de fer vêtus chevauchent en direction du repaire du monstre. Dans un bois qu'ils traversent, ils voient un enfant, gisant à terre, et qui semble pâmé de douleur.

Arzur descend de son destrier et s'approche de lui pour le prendre dans ses bras : il voit qu'il a les poignets coupés d'où le sang coule à flots.

« — Qui es-tu, d'où viens-tu, et qui t'as navré ainsi ? Parle, je suis Arzur, roi des Bretons.

« — Ma mère est morte en voulant m'arracher au Ramz et il m'a coupé les deux mains. »

Et l'enfant trépassa bientôt dans les bras d'Arzur.

Le roi Arzur et ses douze chevaliers tout de fer vêtus, chevauchent en direction du repaire du Ramz.

A l'heure de none, le roi et ses compagnons parviennent au pied du mont.

En gravissant le rocher, ils aperçoivent une femme toute dolente et abîmée dans la douleur.

Le roi s'approche de la pauvre et lui demande la cause de son malheur.

« — Gentil Seigneur, retourne sur tes pas. Là-haut au sommet de la montagne, repaire le géant Ramz qui a fait mourir ma fille, la belle et douce Elena, fille du Seigneur Lionel de Nanteol. Il me l'a enlevée pour la prendre comme épouse. La pauvre enfant, si chétive, est morte de peur quand il l'a serrée dans ses bras. Cette terre fraîche que je remue, c'est sa tombe que je creuse. »

Arzur ne dit mot et suivi de ses douze chevaliers gravit le mont.



Brandissant un arbre qu'il tient d'une main, le Ramz veut écraser un à un ses ennemis.

Arrivé au sommet de la montagne, il voit le géant Ramz qui, en proie à une grande fureur, arrache un à un les arbres d'un bois.

Quand le monstre aperçoit le roi et les chevaliers se dirigeant vers lui, un rire satanique le secoue qui glace le sang des treize hommes.

Le combat va s'engager, terrible et inégal. Arzur s'adresse au Ramz et suivi de ses chevaliers engage la bataille.

Le géant se met dans une colère épouvantable. Brandissant un arbre qu'il tient d'une main, il veut écraser un à un ses ennemis tout de fer vêtus. Les Chevaliers esquivent, à chaque fois le coup, et chaque heurt du pennbaz du géant contre le sol, fait trembler la terre à des lieues à la ronde. Les nuages courent, affolés dans le ciel, la mer est déchaînée, ainsi l'âpre bataille dure plusieurs jours et plusieurs nuits.

Les chevaliers blessés perdent leur sang. Un à un, ils tombent et les douze sont bientôt occis. Arzur reste seul en face de son redoutable ennemi.

Le Ramz pousse un ricanement plus sinistre et brandit sa massue des deux mains avec une telle violence que l'on est porté à

croire qu'il veut d'un seul coup enfouir son adversaire dans le sol.

Mais Arzur l'évite de justesse et, prompt comme l'éclair, il saisit le moment propice pour fendre le crâne du géant avec son épée Kaledvoulc'h.

Le coup porté est si violent que l'épée tranche en deux le corps du Ramz, et ne s'arrête qu'au cœur.

Arzur coupe la tête, en prend une moitié qu'il fixe à sa selle et descend la montagne.

Au bas du mont, il retrouve la mère d'Elena.

« — Femme, sèche tes pleurs et va dire aux mères d'Armorique que le géant Ramz ne prendra plus leurs filles. »

Plus loin il rencontre le vieil aveugle :

« — Va dire aux vieillards d'Armorique qu'ils ne craignent plus le géant Ramz. »

Avant de sortir du bois il voit le jeune homme :

« — Va bailler à connaître par delà les terres et les bois qu'Arzur, roi des Bretons, a occis le géant Ramz. Annonce à tous la nouvelle afin que l'on mange et que l'on chante dans l'allégresse ! que l'on pétrisse, sous la cadence du pied, les aires neuve de Basse-Bretagne.

A la quête du Saint-Graal

Un dimanche de mai et de soleil, une chevauchée de fiers palefrois, montés par de nobles chevaliers, qu'accompagnent leurs dames parées des plus riches atours en de brillants équipages !

Arzur et la reine Gwenivar en cette fête de Pentecôte accueillent toute la cour en grande cérémonie. Leur fidèle ami Marzin a voulu être parmi eux, en ce jour qui marque la souveraineté d'Arzur sur toute l'assistance.

La cour ainsi réunie, après la messe, entre dans la salle du festin où gibiers, rôtis et pâtés de venaisons les plus recherchés, sont servis. Dans des hanaps d'or, l'hydromel et les douces liqueurs sont versés, allumant la gaieté dans les yeux des convives, l'amitié dans leur cœur.

Bientôt un essaim de blanches colombes prend son envol dans la salle, symbole de l'Esprit-Saint descendu sur les apôtres au matin de la Pentecôte. Et Marzin parle :

« Amis, notre chef le roi Arzur, après ce grand festin veut répandre honneurs et biens sur tout votre lignage.

« Oyez ce conte véritable :

« Avant la mort de notre Sire Jésus, après la célébration de la dernière Cène, le vase sacré dont se servit le Divin Maître est remis à Joseph d'Arimathie, converti à notre foi chrétienne.

« Au pied de la croix de Jésus mort, Joseph recueille le sang qui coulait du côté de Notre-Seigneur, percé par la lance du centurion, dans le saint vase. Mais Joseph, fidèle à la foi nouvelle, souffre d'atroces persécutions de la part des Juifs. Il est contraint, pour échapper à la mort, d'embarquer vers d'autres terres et il cingle vers Bretagne-la-Grande, toujours porteur du précieux sang dans le Graal vénéré.

« Il passe bientôt en Bretagne-la-Bleue où il meurt à peu de temps de là. Mais nul n'a retrouvé la trace du Saint-Graal. Elle semble perdue, sur notre sol d'Armorique... Au nom de Messire Jésus, c'est du grand roi des Bretons Arzur et de tous les nobles chevaliers, que je requiers l'exploit d'aller à la quête du Graal et de le retrouver.

— Loué soit Messire Jésus et grâce rendue à Marzin, qu'il guide toujours nos bras et inspire nos cœurs ! s'écrie Arzur et avec lui toute la cour.

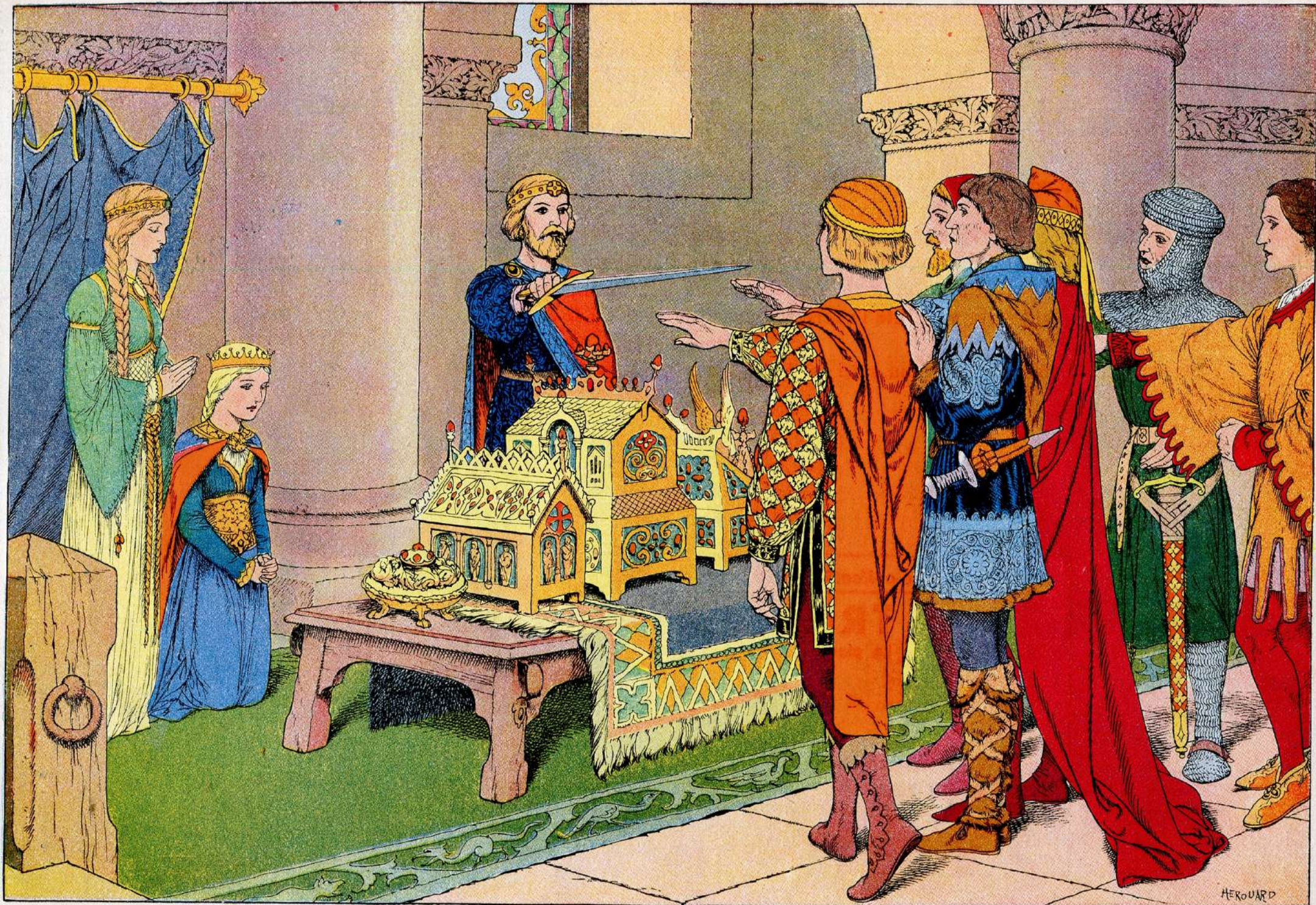
« Amis ! Marzin a vu la table où Joseph d'Arimathie s'assit avec les premiers missionnaires chrétiens.

« Après celle de la Cène de Notre-Seigneur, après celle de Joseph, j'accepte l'honneur d'établir la troisième. Que cette table soit ronde afin que tous, chevaliers de Jésus, nous soyons égaux dans la grande conquête que nous allons entreprendre, celle du vase où coula le sang de notre Sauveur. »

Arzur achevait à peine ces paroles, que dans une partie de la salle restée libre, surgit, brusquement, une imposante table ronde comme vient de la décrire le roi. Son escabel s'y trouve soudain placé sur le haut se gravent ces mots : « *Aman e dle azeza Arzur* » (Ici doit s'asseoir Arzur) Face à lui demeure un siège sans nom... Tandis que chacun des cent cinquante autres est réservé à l'un des chevaliers présents.

Alors, guidés par Marzin et Arzur, les chevaliers siègent à la Table Ronde et leur première pensée est de prêter serment par la voix de leur roi.

« — Afin d'être digne de retrouver le Saint-Graal, nous jurons de nous mettre au service des plus nobles causes, de soutenir les faibles, les opprimés, les veuves et les orphelins, de



Etendant son épée au-dessus des reliques, Arzur refait le serment...

rendre justice à tous ceux qui feront appel à l'un de nous.

« — Amis, engageons-nous encore à revenir siéger autour de cette table pour le moins trois fois l'an, à Pâques, Pentecôte et Noël.

« — Que Marzin nous conseille dans le choix de tout noble chevalier qui devra prendre part à cette haute mission.

« — Beaux seigneurs, dit alors Marzin, que le Ciel m'assiste chaque fois que vous ferez appel à moi. Cependant gardez-vous d'occuper le siège vide qui est face à votre roi, car sur celui qui prendrait ce siège périlleux et sur toute l'assemblée retomberaient malédictions et peines. »

Ensuite, dans la salle est dressé un autel sur lequel Arzur

dépose les reliques de tous les saints de Bretagne. Étendant son épée au-dessus d'elles, il refait le serment qu'il avait déjà prononcé et avec lui ses compagnons lèvent le bras droit, jurant tous par sa voix.

Les dames agenouillées prient avec ferveur afin que leurs chevaliers soient dignes d'un aussi grand honneur. La nouvelle se répand très vite dans tout le royaume et la vénération pour le roi Arzur grandit. Bientôt tous les chevaliers du monde veulent passer à la cour du roi Arzur pour parfaire leur bon renom, obtenir grande réputation et se couvrir d'honneur.

Ici, le conte cesse de parler des Chevaliers de la Table Ronde pour nous entretenir de l'épopée d'Arzur, roi de toutes les Breagnes.

Dans la même collection, paraîtront...

TRISTAN LE PREUX

La plus belle légende celtique adaptée pour la jeunesse
par JORDA RENAULT

Aquarelles de C. HÉROUARD

Préface de G.-G. TOUDOUZE

ET ARTUR, NOTRE BEAU SIRE, UN JOUR SE RÉVEILLERA...

par G.-G. TOUDOUZE

Illustrations de C. HÉROUARD



BRITTIA
ÉDITIONS DU LÉON
LANDERNEAU

SERVICE COMMERCIAL :
14, rue Kléber, HOUILLES (S.-&-O.)

PRIX : 210 francs