

# La Légende de Drizzt – R.A. Salvatore

Drizzt est l'un des héros les plus populaires de la littérature « fantasy » moderne. Si R.A. Salvatore n'atteint pas la notoriété d'un Tolkien ou la popularité d'un Stephen King c'est parce qu'il a destiné ses livres à un public averti et, il faut le reconnaître, plutôt adolescent. R.A. Salvatore ne mérite pourtant pas le dédain que certains portent à ce genre littéraire. A ce titre, La Légende de Drizzt est une trilogie fondatrice dans le monde des « Royaumes Oubliés », le monde de prédilection du jeu de rôle Donjons & Dragons.

Drizzt est un personnage légendaire des « Royaumes Oubliés », un héros récurrent qu'on retrouve dans de nombreuses références: romans, jeux vidéo.. Issu de l'imagination de R.A. Salvatore, il apparaît à la fin des années 80 et poursuit encore ses aventures.

La Légende de Drizzt n'est pas la première trilogie consacré à Drizzt, par contre elle l'est dans la chronologie du personnage. Ici, nous avons affaire à la genèse du héros.

L'aventure commence avec Terre Natale, où nous assistons à la naissance de Drizzt et son éducation dans la société des elfes noirs. Briser l'image que vous avez des elfes après avoir lu ou vu Tolkien, les elfes noirs ne sont pas une tribu de grands types fluets dont le teint blafard laisse penser qu'il ne sont toujours pas revenus d'un trip au LSD, lors d'une manifestation contre la guerre du Vietnam. Les elfes noirs sont un peuple cruel, sournois et affreusement bigot. Antithèse parfaite des elfes (tout court), ils craignent la lumière, vivent dans les profondeurs de la terre et passent leur temps à fomenter des coups d'état, des assassinats et autres turpitudes. Cette société, pourtant chaotique, est organisée en famille, et chaque famille à un rang à tenir. Plus une famille est puissante, plus elle va monter dans la hiérarchie. Mais pas d'une manière sportive, une famille qui perd son rang disparaît totalement, corps et âmes, à la suite d'un affrontement physique. La famille qui a remporté la bataille ne prend pas la place du vaincu, non, toutes les familles placées derrière le perdant augmentent leur rang d'une place. La route est longue pour arriver en tête, et la société des elfes noirs est sans cesse bouleversée par des guerres intestines. Pour continuer dans la bonne ambiance, chaque famille est également organisée sur le même modèle, une mère matrone tenant lieu de tyran domestique. En effet, la société est basée sur un matriarcat (étonnant ce mot masculin non?) en conformité avec la cruelle déesse patronne des elfes noires. A l'échelle de la famille on se limite donc à des fratricides, matricides et autres offrandes sanguinolentes...

Un joli panorama pour venir au monde, des perspectives d'avenir dignes d'une société open space. Drizzt va vite se rendre compte qu'il n'est pas comme les autres elfes, il a de l'empathie pour les autres: une faiblesse dans ce monde. Très vite Drizzt se sent isolé mais il découvre alors que son géniteur est lui aussi prisonnier de ces sentiments. Entre guerres de inter et intra-familiales ou conflits personnels, Drizzt va vite comprendre que son salut n'est possible que dans la fuite. Une fuite qui commence avec, le deuxième tome Terre d'Exil. Drizzt a quitté son foyer et se retrouve seul dans l'Outreterre, le monde souterrain. Isolé, solitaire, il devient un féroce combattant des créatures peuplant le monde souterrain. Il cherche cependant de la compagnie, mais il est difficile d'avoir des amis lorsqu'on est un elfe noir. La réputation de sa race ne plaident pas en sa faveur. Il va cependant trouver des compagnons de fortune avec qui il va partager son existence. Mais très vite son passé le rattrape. Sa famille le pourchasse, la fuite de Drizzt a attiré sur la famille le courroux de la déesse araignée. Le sacrifice du fils renégat apaiserait la divinité. Les jours de Drizzt sont comptés, mais surtout sa présence met en danger la vie des ses nouveaux amis. Drizzt est alors contraint de fuir l'Outre-Terre et gagner la surface. Un nouveau monde s'ouvre alors pour lui.

C'est la Terre promise qui s'offre à Drizzt avec ce troisième tome. Drizzt découvre le monde la surface et là aussi il a du mal à s'intégrer. La réputation des elfes noirs le précède partout et il doit se résoudre à continuer de vivre seul en ermite. Il découvre ainsi toute la complexité du monde de la surface. En Outre-Terre tout était mauvais, à la surface rien n'est aussi tranché. Les hommes peuvent être bons ou mauvais, parfois les deux.

Alors quoi dire sur cette trilogie? Le rythme tout d'abord, il est extrêmement soutenu, Drizzt a le chic pour se trouver dans les pires situations. Il a aussi l'habileté de savoir s'en tirer. Peut-être un peu trop facilement parfois. Drizzt possède en effet la panoplie du héros parfait. Attitude lassante parfois, car tellement remplie de bons sentiments et volontés. Heureusement, R.A. Salvatore a fait de Drizzt un héros qui doute de lui, de ses réelles motivations et sa capacité à réaliser ses objectifs. Drizzt est en lutte permanente entre ses idéaux et les instincts guerriers développés par son éducation dans une société violente. Les moments sombres du personnage permettent à cette série de livres d'être autre chose qu'une succession de situations épiques à l'issu de laquelle le vainqueur profite de la gloire et de la fortune. En genre, cette trilogie est assez variée. Le premier tome est basé sur la découverte de la société des elfes noirs. R.A. Salvatore alterne suffisamment descriptions géographiques, organisation de la société, intrigues politiques, actions et portraits psychologiques pour ne pas ennuyer le lecteur. Ce tome est très sombre et tend vers la « Dark Fantasy » plus que dans la fantasy « classique », plus optimiste. Terre d'Exil commence également de manière très sombre, avec un héros seul, abandonné, doutant de tout et retrouvant des instincts quasi-animaux. La fin de ce deuxième tome est un remontée vers la lumière dans les deux sens du terme. L'atmosphère s'éclaircit. Le troisième tome est sans doute le plus classique. Nous avons un héros, des méchants très méchants, des alliés incertains puis sûrs.

En résumé, nous avons avec la trilogie de La Légende de Drizzt un classique de la littérature fantasy populaire qui, vingt ans après, n'a pas pris une ride. On peut sans doute voir dans La Légende de Drizzt un traité sur l'intolérance, y trouver bon nombre de parallèle avec notre société mais je ne crois pas qu'il faille vouloir trouver des qualités littéraires à ces livres. Ce sont de bons livres de détente pour peu qu'on ne soit pas allergique au fantastique et à la fantasy. Si vous êtes à la recherche d'un cadeau pour l'anniversaire de votre neveu adolescent, vous avez certainement là un bon candidat.

Editeur: Milady

Tome 1 : Terre natale  
Année: 6 juin 2008  
Pages: 375

Tome 2 : Terre d'exil  
Année: 21 Août 2008  
Pages: 405

Tome 3 : Terre promise  
Année: 2 Octobre 2009  
Pages: 438

*Par*

**Publié sur Cafeduweb - Lecture le dimanche 19 septembre 2010**

Consultable en ligne : <http://lecture.cafeduweb.com/lire/12073-legende-drizzt-ra-salvatore.html>