

CORINNE DE VAILLY

Celtina

TIR DA D'OG



LES INTOUCHABLES

Corinne de Vailly

Tir Na n'Og

Illustration de la couverture : Boris Stoilov

© Les Éditions des Intouchables, Corinne De Vailly, 2010

Chapitre 1

Ce furent d'abord des sons de harpe celtique que Celtina entendit, puis, en tendant bien l'oreille, elle perçut des bruits de tambourins et de trompettes qui vinrent s'y mêler, entrecoupés de la musique aigrette de quelques flûtes. Enfin résonnèrent les voix graves et rudes des hommes, douces et hautes des femmes, et celles encore plus haut perchées de jeunes enfants surexcités. Assurément, c'était la fête à Gergovia.

Juchée sur le dos de Malaen, Celtina émergea d'un tertre déserté où ne subsistaient, pour preuves de la récente bataille qui s'était déroulée aux alentours, que quelques casques bosselés et cuirasses fendues. Ça et là se côtoyaient boucliers gaulois et *scuta*^[1] romains, gabalaccos^[2] brisés et glaives ébréchés. Imaginant le carnage qui avait eu lieu quelques jours plus tôt dans les collines du pays arverne, la jeune prêtresse sentit ses entrailles se nouer. Ce massacre allait-il finir un jour ? Elle le souhaitait, même si, paradoxalement, elle le redoutait aussi. Aucun druide, pas même le Sanglier royal, ne pouvait prédire avec exactitude l'issue de l'ultime bataille. Le sort des Celtes reposait entre trop de mains différentes pour que les prédictions soient justes.

Elle regarda ses propres mains. Elles n'avaient rien de différent des mains d'autres jeunes filles de son âge, et pourtant elle détenait une partie du destin de son peuple entre ses doigts fragiles. Elle crispa les poings en soupirant.

Les mots du poème que Maponos lui avait confié défilaient dans sa tête sans qu'elle puisse, ne serait-ce qu'un instant, en faire taire l'interminable litanie.

Si, comme le lui avait demandé l'archidruide, elle parvenait à porter son message codé jusqu'à Vercingétorix, le sang n'était pas près de se tarir sur les terres gauloises. Il y aurait encore de nombreuses batailles. Cependant, elle voulait espérer que ce message serait aussi porteur d'espoir. L'espoir que le dernier assaut soit décisif, et qu'enfin les Romains abandonnent la terre de ses ancêtres pour rentrer chez eux.

Est-il donc impossible que les peuples se côtoient et apprennent à vivre en paix ? Est-ce trop demander aux dieux, qu'ils soient celtes ou romains ? songea-t-elle.

Rapidement, elle essuya une larme qu'elle n'avait pas senti monter en elle et qui glissait silencieusement sur sa joue, alors qu'elle pensait à tous ceux qui avaient perdu la vie dans ces collines.

Pour se donner un peu de courage, elle se mit à chanter un refrain que sa mère lui avait appris le jour où, alors qu'elle avait à peine quatre ans, Banshee l'avait confiée aux bons soins de Maève et des prêtresses de Mona. Un petit air qu'elle avait gardé au fond d'elle comme un secret à protéger. Elle le fredonnait les jours de grande tristesse, et il lui revenait aujourd'hui en cette heure si grave.

Celtina et Malaen poursuivirent leur route vers la forteresse de Gergovia, dans laquelle ils s'introduisirent sans peine. Sûrs de leur victoire, les Arvernes n'avaient pas jugé bon de faire surveiller étroitement les remparts. Tous, du nouveau-né à l'arrière-grand-père, étaient en train de festoyer bruyamment. Et les guetteurs, épuisés par la bataille et peut-être aussi par l'ennui, maintenant que les hostilités avaient cessé, n'avaient sans doute pas tardé à se joindre aux festivités, laissant la forteresse sans véritable surveillance.

Cependant, Celtina constata rapidement que la majorité des combattants gaulois n'était plus dans l'oppidum. Ils avaient suivi Vercingétorix, laissant Gergovia à la garde de quelques vieux guerriers trop âgés pour suivre la cadence imposée aux blessés et aux fêtards par la marche en avant du Très Grand Roi des guerriers.

Eh bien, heureusement que César a abandonné la partie et que son armée est remontée vers le nord, soupira Celtina en elle-même en constatant qu'elle pouvait s'introduire dans l'oppidum comme dans un moulin. *Quels inconscients !*

Mais l'Élue se trompait. César n'avait pas baissé les bras. Il avait préféré opter pour un repli stratégique afin de rejoindre les légions de son légat, Titus Labienus. Marchant jour et nuit, sans prendre aucun repos, César et ses troupes parvinrent rapidement au bord de la Liga, là où personne ne les attendait.

Les habitants de Nevirno espéraient que le fleuve, dont les eaux avaient grossi avec la fonte des neiges, retiendrait les Romains sur la rive opposée, face à leur ville. Mais ce n'étaient certainement pas des eaux déchaînées et glaciales qui allaient refroidir les ardeurs du général romain. Celui-ci incita ses hommes à se jeter dans les flots agités. Ils avaient de l'eau jusqu'aux épaules et devaient tenir leurs armes à bout de bras, mais ils passeraient coûte que coûte.

César fit aussi descendre sa cavalerie dans le lit du fleuve, là où l'eau était la plus basse, et la disposa de manière à ce que le courant se brise sur les corps des chevaux. Cette tactique lui permit ainsi de protéger la traversée des soldats à pied.

La scène jeta la consternation chez les Gaulois qui l'observaient à partir de leur côté de rive. Ils étaient si sidérés qu'ils ne songèrent même pas à attaquer leurs ennemis pendant que ceux-ci étaient en position de faiblesse dans les eaux de la Liga. Et ce fut ainsi que César fit passer ses troupes sans perdre un seul légionnaire. Dès lors, ses hommes n'eurent plus qu'à attaquer quelques fermes dispersées afin d'obtenir la nourriture dont ils avaient besoin pour eux et leurs chevaux, renouvelant ainsi leurs provisions à même les réserves gauloises.

Ce fut en franchissant la Liga que César apprit la mort du vieil Aulerque-Parisii Camulogenos et la victoire de Labienus à Lutetia. Des messagers lui parvenaient de partout. Cependant, toute la Gaule était désormais en rébellion. Les ordres de Vercingétorix étaient suivis à la lettre dans toutes les tribus, rapporta-t-on à César. Pour arriver à ses fins, le Très Grand Roi des guerriers avait promis aux Gaulois qu'il leur donnerait de l'argent et des terres, et à certains rois, qu'il les rétablirait dans leurs droits, partout dans les territoires déjà conquis par les Romains, notamment dans la Braccata. Une fois que les envahisseurs seraient chassés, les anciens vergobrets, les anciens rois, les chefs de tribus que César avait destitués pour nommer à leur place ses propres alliés retrouveraient le pouvoir sur leurs terres et leurs sujets. Voilà une promesse arverne qui avait beaucoup plu aux anciens nobles chassés du pouvoir.

D'innombrables cavaliers gaulois s'étaient déjà rassemblés en différents points de la Gaule pour former une formidable cavalerie. Des milliers de guerriers s'étaient mobilisés pour constituer la plus grande armée jamais réunie, et pour la première fois de l'histoire gauloise, une telle armée obéissait à un seul chef, un homme solide, intelligent, qui avait tout appris de l'art de la guerre auprès des Romains eux-mêmes.

En apprenant cela, César sut qu'il devait réagir vite et avec force. Si les Gaulois parvenaient à s'unir et à combattre ensemble, le général romain pouvait perdre la guerre. Les forces celtiques étaient beaucoup plus nombreuses que les siennes et, surtout, elles étaient familières des lieux. Et il connaissait bien Vercingétorix désormais. L'homme avait jusque-là fait preuve d'un sens tactique évident et d'une belle maîtrise de ses troupes. César ne lui pardonnerait jamais l'humiliation subie à Gergovia, lorsqu'il avait dû se replier face aux Gaulois.

Le général plaça donc vingt-deux cohortes de légionnaires, levées dans les provinces romaines, sous les ordres d'un parent éloigné, Lucius César, et les fit monter vers le nord. Mais ce n'était pas suffisant. Partout, les Gaulois menaçaient de remporter une victoire décisive. Pour la première fois depuis son entrée en Gaule, Jules César dut se résoudre à demander de l'aide. Et pas n'importe laquelle : celle d'une cavalerie de Germains, même s'il n'avait guère confiance en ces barbares du Nord. Toutefois, il avait tant bien que mal réussi à s'en faire des alliés à force de menaces et de cajoleries. Il finit par réunir plusieurs milliers de cavaliers venus d'au-delà du Rhenus, leur promettant encore une fois monts et merveilles, leur faisant miroiter un butin énorme à prélever sur les terres des futurs vaincus.

À l'arrivée des Germains, le général constata que leurs montures étaient en mauvais état et peu adaptées au terrain où se déroulaient les hostilités. Il exigea donc que les tribuns et les chevaliers romains donnent leurs propres chevaux aux guerriers germains, qui étaient de meilleurs cavaliers. Cela ne se fit pas sans grognements ni grincements de dents. Les chevaliers, tous de noble naissance ou ayant acquis une monture par des actes de courage sur le champ de bataille, dépensaient une fortune pour entretenir leurs chevaux. Mais César ne leur laissa guère le choix. Les Germains avaient besoin de bons chevaux, non de vieilles carnes faméliques.

Entre-temps, Vercingétorix établissait lui aussi ses plans de bataille. Installé dans la forêt arverne, il inspectait les troupes qui affluaient de partout. Il avait fait établir trois camps à moins de dix mille pas^[3] de ceux des Romains. Il convoqua les chefs et les rois des tribus à un grand conseil de guerre.

— Mes amis, commença-t-il d'une voix puissante, les Romains sont en train de fuir devant nos forces, et bientôt ils regagneront l'Italie ; ils abandonnent la Gaule...

Des cris et des vivats retentirent de tous côtés, tandis que certains chefs faisaient du vacarme en frappant leurs boucliers avec leurs armes. Vercingétorix fronça ses épais sourcils blonds, et sa grosse moustache s'agita alors qu'il esquissait une grimace d'impatience. Puis il leva les mains pour réclamer un peu de silence, avant de poursuivre :

— Oui, ils ont subi une défaite à Gergovia, et ils s'enfuient. Cela va nous assurer un peu de paix et de liberté pour un moment, mais je connais Jules César, croyez-moi, il ne s'avouera pas vaincu si facilement. Il reviendra avec plus de force encore et nous livrera une guerre sans fin. Il faut donc attaquer les Romains pendant qu'ils se replient, pendant qu'ils ne peuvent s'organiser pour nous livrer bataille.

D'autres cris d'encouragement vinrent l'interrompre encore une fois. Mais il n'y prêta aucune attention.

— Si les fantassins romains doivent s'arrêter pour prêter secours à leurs camarades, ils

ne songeront pas à avancer contre nous. Et si, comme c'est probable, ils abandonnent leurs bagages pour se replier plus vite, ils perdront leurs ressources et leur honneur.

— Oui, mais la cavalerie germaine ? ! osa l'un des chefs de guerre qui se pressaient autour de lui.

— Les cavaliers ne se risqueront pas à s'aventurer loin de la protection que leur offre la colonne en marche, répliqua le Roi des rois. César fera avancer ses troupes en groupe compact pour nous impressionner, il ne se hasarderá pas à éparpiller ses forces.

— Ah ! J'en fais le serment, je ne mettrai plus les pieds dans une maison et je ne reverrai ni ma femme ni mes enfants tant que je n'aurai pas traversé deux fois la colonne ennemie ! jura un chef ségusiave, enthousiaste.

Aussitôt, des centaines de voix prêtèrent le même serment. Afin de célébrer cette nouvelle union des forces gauloises, des tonneaux de cervoise et d'hydromel furent mis en perce et les guerriers se réjouirent de leur toute nouvelle et belle entente.

Pendant ce temps, Celtina et Malaen parcouraient les étroites ruelles de terre boueuse de Gergovia à la recherche d'Abancos, le dernier des douze élèves de Mona à qui Maève avait confié un vers d'or, une des strophes qui constituaient le secret des druides.

La fête battait son plein, et l'Élue n'avait pas réussi à trouver le druide local pour l'interroger. Il avait probablement suivi la troupe de Vercingétorix hors des remparts de l'oppidum. La plupart des gens à qui elle s'adressait l'invitaient à festoyer, plutôt que de consentir à la renseigner.

— Laisse Vercingétorix faire ce qu'il doit, et viens t'amuser avec nous ! lui disait-on en lui tendant qui un cuisseau de sanglier, qui une écuelle de cervoise fraîche.

Poliment, elle déclinait l'invitation et reprenait son errance dans l'oppidum en liesse. Apercevant finalement un feu dans la forge, elle se dirigea de ce côté. Le forgeron, lui, n'était pas à la fête. Elle vit sa grosse face rouge luisante de sueur à la lueur des étincelles qui jaillissaient de son enclume. Il interrompit à peine son ouvrage pour lui répondre. Pour sa part, il n'avait jamais entendu parler du Petit Castor qu'elle cherchait. Il l'envoya donc chez son voisin, le charpentier, qui en saurait sûrement plus que lui.

Elle le remercia et poursuivit son exploration de Gergovia, à la recherche du charpentier.

Elle le trouva en train de remplacer un tronc dans la palissade qui avait subi de sérieux dommages lors de la grande bataille. Elle lui demanda s'il connaissait Abancos. Sans lever la tête, il marmonna une réponse à peine audible. Elle dut faire un effort pour déchiffrer son gaulois traînant.

— Abancos, le fils du tisserand ?... Qu'est-ce que tu lui veux, à ce paresseux ? ! Il doit être en train de s'amuser avec les autres. Allez, ouste, du balai ! J'ai du travail, moi !

— C'est étrange, murmura-t-elle à l'oreille de Malaen. Abancos n'a jamais dit qu'il était le fils d'un tisserand. Il disait que son père était un guerrier, un fameux combattant même. Je ne vois pas pourquoi il aurait menti ! Ce n'est pas une honte d'être un enfant de commerçant...

Le tarpan jeta un coup d'œil à droite, un coup d'œil à gauche, pour vérifier si des oreilles indiscrètes risquaient de surprendre leur conversation, puis, une fois assuré que personne ne pouvait l'entendre, il répondit à Celtina :

— Allons voir le fils du tisserand, nous en saurons plus ! Abancos est un prénom assez répandu. Peut-être que cet homme n'est pas celui que nous cherchons.

À force de questionner des fêtards qui cherchaient à les entraîner dans une farandole au centre du village, ils réussirent finalement à trouver un homme d'une trentaine d'années, petit, difforme et à l'esprit dérangé, apparemment inapte à se battre ou à exercer une quelconque fonction, qu'elle soit sacerdotale ou agricole. Il roupillait en ronflant sur des peaux de bêtes près d'un feu à demi éteint. Ce n'était pas leur Abancos. Dépitée, Celtina soupira et s'empara d'un pichet d'hydromel abandonné sur le sol pour en avaler une lampée, mais Malaen la bouscula et elle renversa le contenu de la boisson au miel sur la terre battue.

— Hé, fais attention ! rouspéta-t-elle.

Du nez, il la poussa encore, puis encore et encore. Elle protesta de nouveau. Mais le tarpan ne s'arrêtait pas, et elle comprit enfin ce que son geste voulait lui dire. Elle reposa la cruche de terre cuite là où elle l'avait ramassée. Ce n'était pas le moment de s'amuser ; elle devait poursuivre sa quête sans se laisser distraire par les menus plaisirs du banquet de victoire de Gergovia.

Elle reprit son inspection du village et tomba finalement sur une jeune femme qui donnait le sein à son bébé devant l'entrée de sa hutte. Elle lui semblait aimable et, à tout hasard, l'Élue lui demanda :

— Je cherche Abancos, un apprenti druide de Mona. Le connais-tu ?

La femme la dévisagea un instant, avant de répondre à son tour par une question :

— Qu'est-ce que tu lui veux, à mon frère ?

— Ton frère ? Ah, enfin ! Je suis Celtina, du clan du Héron. Je dois le retrouver, c'est urgent ! Où est-il ?

La femme, prudente, l'examina de la tête aux pieds, puis encore des pieds à la tête. Son regard s'attarda une fraction de seconde sur le triskell que Celtina portait au front, en partie dissimulé sous ses mèches rousses.

— Es-tu l'Élue ? la questionna-t-elle avec un air de défiance.

Celtina hocha la tête sans parler. Elle ne savait pas ce que Petit Castor avait pu raconter à sa famille concernant l'enseignement que les élèves recevaient à Mona, ni sur la signification de la marque par laquelle Dagda des Tribus de Dana désignait l'être choisi par les dieux. Dans le doute, elle préférait demeurer muette ou, à tout le moins, discrète sur certains sujets. Ses nombreuses aventures lui avaient appris à ne pas toujours se fier aux inconnus, même s'ils étaient celtes comme elle.

Voyant qu'elle n'obtenait aucune réponse à sa question, la jeune femme sourit pour tenter d'établir un lien de confiance entre elle et la prêtresse. Malgré la tenue de guerrière de Celtina, la sœur d'Abancos savait qu'elle avait affaire à une apprentie de Mona. Elle-même avait fréquenté le sanctuaire une vingtaine d'années plus tôt, avant de renoncer à devenir druidesse et de revenir à Gergovia pour fonder une famille.

Au sourire de son interlocutrice, Celtina se détendit, mais n'ajouta rien. Elle attendait une réponse à sa propre question avant de donner quelque précision que ce soit sur elle-même.

— Mon petit frère est une tête de mule..., déclara enfin la jeune femme. Il a refusé de

rester à l'abri de nos remparts. Il est parti avec Vercingétorix dans la campagne, pour assister au conseil des chefs de guerre et des rois de tribus. Personne ne sait ce que le Très Grand Roi des guerriers va décider ni où le mèneront ses pas. Trouve Vercingétorix, et tu trouveras Petit Castor.

— Ah, ça tombe bien ! Justement, je dois aussi voir Vercingétorix. Merci du conseil, répliqua Celtina en amorçant un demi-tour pour s'éloigner.

— Tu n'as pas répondu à ma question..., la relança la jeune femme. Es-tu l'Élue ?

Celtina se mordit les lèvres, puis, en souriant, elle acquiesça en silence.

— Bonne chance ! Tu vas en avoir besoin, conclut la sœur d'Abancos en se penchant aussitôt sur son fils qui s'était remis à téter son sein avec frénésie.

Le sens énigmatique de cette phrase n'apparut à Celtina que quelques minutes plus tard, alors qu'elle et Malaen sortaient de Gergovia.

Je me demande bien ce qu'elle a voulu dire par là ! soupira-t-elle en se hissant sur le dos de son cheval.

Puis, chassant cette réflexion, elle demanda à sa monture :

— Peux-tu repérer la piste de Vercingétorix ?

— C'est comme si c'était fait ! répondit le tarpan en s'élançant, au trot, à travers la sombre forêt arverne.

Chapitre 2

Perdue dans ses pensées, Celtina cheminait aux côtés de Malaen dans la profonde forêt chevelue du centre de la Gaule. Tout à coup, prise d'une illumination, elle s'écria :

— La prophétie de Marzhin^[4] ! Suis-je bête ! J'ai presque oublié les mots du vieux druide calédonien que j'ai rencontré dans le Jardin des Druides. Il a dit : « Sept feux descendent du ciel. Sept batailles sont livrées ! Dans la septième, grande est la gloire de Bélénos ! » Mais oui... La septième, c'est bien entendu la bataille de Gergovia. Le vieux sage avait raison, il avait prédit la victoire des Gaulois.

— Hum ! Il a aussi parlé de sept chefs suprêmes qui courent vers l'Autre Monde, ajouta Malaen, la voix enrouée d'émotion.

— Par Hafgan ! jura Celtina. Vercingétorix ! Il faut récapituler. Le premier grand roi qui est tombé, c'est Viridorix des Unelles, fit-elle en levant le pouce de sa main gauche. Ensuite... euh, Érec des Vénètes...

— Il faut aussi compter Ambiorix des Éburons...

— Et Indutionmare des Trévires, ajouta la jeune prêtresse, puis, en levant le cinquième doigt de sa main gauche, elle ajouta : Acco des Sénons, lâchement assassiné. Six, le vieux Camulogenos, qui vient de périr à Lutetia... Oh, non ! Non ! Vercingétorix est vraiment le septième grand roi, le plus grand de tous, le Roi des rois. Cela veut-il dire que Vercingétorix sera le dernier roi de Gaule ?... Par Hafgan, les Gaulois vont-ils perdre la guerre contre les Romains ?

— C'est une possibilité que toi et moi avons envisagée depuis longtemps, n'est-ce pas ? fit Malaen en agitant ses petites oreilles.

La voix cassée, elle répondit par un faible oui. En elle-même, elle voulait encore croire que tout était possible, que les Romains pouvaient perdre et être forcés de retourner en Italie. Mais depuis des mois, elle portait aussi, tout au fond de son cœur, un doute effroyable qui occupait de plus en plus de place dans son for intérieur.

À bien y penser, au fur et à mesure de son périple aux quatre coins de la Gaule, elle avait constaté en de nombreuses occasions le déclin de la culture et des croyances celtes. Et même si elle avait tenté de dissimuler son désarroi, elle sentait ce doute, là, au creux de sa poitrine, toujours bien présent, comme un ver qui rongeaient son âme.



À plusieurs milliers de leucas de la forêt arverne, à Ériu, un autre roi était aux prises avec ses pensées. Conn aux Cent Batailles se demandait comment il avait pu se laisser séduire par une inconnue qui, de toute évidence, n'avait su apporter que la désolation sur les rives de l'île Verte. Il lui fallait maintenant trouver cet enfant pur, né de parents sans fautes, que les druides voulaient sacrifier pour ramener la prospérité à Tara et sur les terres d'An Mhí. Il se maudissait d'être tombé amoureux de cette Delbchaen de malheur.

Et si ça se trouve, ce n'est même pas son vrai nom ! bougonna-t-il.

Maintenant qu'il n'était plus directement exposé au regard de sa maléfique compagne,

il retrouvait peu à peu sa liberté de pensée.

Maol, le druide, a dit que c'était une bansidh chassée du Síd. Comment ai-je pu être assez bête pour tomber dans ses filets ?

Poussé par le vent, le curragh royal dans lequel Conn avait pris place quelques jours plus tôt errait d'île en île. Le roi ne savait pas où il allait et laissait le hasard décider de sa route. Des phoques curieux, des narvals menaçants, des dauphins joueurs lui tinrent compagnie pendant de nombreux jours, mais il ne s'occupa jamais d'eux. Concentré, il analysait sa situation et se demandait comment se sortir du pétrin.

Une nuit, la tempête se déchaîna, et il crut bien que sa dernière heure était venue. Après des heures et des heures pendant lesquelles le vent ballotta sans ménagement son curragh, la tempête se calma finalement et les vagues cessèrent de secouer son embarcation comme une coquille de noix. Heureusement, même au cœur de la dépression, sa navigation avait pu se poursuivre sans dommages. Comme si la main des dieux veillait sur lui, s'était-il dit à quelques reprises. Ce qui, évidemment, était le cas.

Après un mois en mer, Conn aperçut finalement une île qui lui sembla accueillante. Fatigué, affamé, il se dit qu'il devait y accoster pour prendre un peu de repos et refaire ses forces. Il y trouverait sûrement des racines ou des fruits comestibles à grignoter, et une source d'eau fraîche.

L'Ard Rí tira son curragh au sec, puis le dissimula dans un endroit abrité et sûr, avant de partir en exploration à l'intérieur des terres de cette île où soufflait une petite brise douce, chargée d'effluves fort parfumés et odorants. Pour lui, c'était bon signe. Si les fruits et les fleurs sentaient si bon, c'était qu'il pouvait s'en nourrir sans crainte. Il en cueillit quelques-uns qu'il dégusta en poursuivant sa route.

Au détour d'un rocher, éberlué, il arrêta sa progression à l'entrée d'un immense verger. Des milliers de pommiers en fleurs s'étendaient comme un tapis rose et blanc sous ses yeux. Il retint son souffle de peur de faire disparaître cette vision féerique.

Suis-je dans l'Autre Monde ? se demanda-t-il.

Tournant légèrement la tête vers la droite, il aperçut à perte de vue des arbustes chargés de lourds fruits rosés, rouges et vert tendre. Comme la vigne ne poussait pas à Ériu, il s'interrogea sur ces grappes de grains inconnus.

Après la vue, ce fut son ouïe qui fut sollicitée. Des cascades bondissaient aux alentours dont l'eau lui sembla d'une pureté mystérieuse. Se penchant au-dessus des eaux claires d'un étang alimenté par une source, il remarqua les fruits dorés des noisetiers qui y miroitaient. Il se demanda comment il était possible que des pommiers en fleurs côtoient des noisetiers aux fruits mûrs alors que, habituellement, les premiers fleurissaient au printemps et les seconds offraient leurs noisettes à l'automne. D'un geste doux, il écarta une abeille butineuse venue l'examiner de plus près.

C'est sûr, je suis dans l'Autre Monde. Je suis mort pendant la tempête sans m'en rendre compte ! Mais même la pensée de sa mort possible ne l'effraya pas. Dans ce lieu, rien d'horrible ne pouvait lui arriver, il en était profondément convaincu.

Il poursuivit son chemin entre des rangées de groseilliers chargés de grappes rouges ou noires, et arriva enfin devant une belle maison immaculée, au toit de plumes blanches, jaunes, rouges et bleues soigneusement entretenu. Une grande porte de cristal et de

bronze s'ouvrit d'elle-même lorsqu'il s'y présenta.

Conn hésita un instant à l'entrée, mais il remarqua un couple qui le regardait avec bienveillance depuis une grande salle située au bout d'un long couloir brillamment illuminé. La jolie jeune femme lui faisait signe de s'approcher. Elle était magnifique dans sa robe brodée de fil d'or. Elle avait de grands yeux gris, et son épaisse chevelure blonde était retenue par un ruban argenté.

— Bienvenue, Conn aux Cent Batailles ! lui lança-t-elle d'une voix douce et enjouée. Nous attendions ta visite depuis longtemps. Je suis Clethan, la maîtresse des lieux. Voici Dairé, mon compagnon, et Segda, notre fils.

Elle désigna un siège de cristal dans lequel il prit place. Son regard quitta le doux visage de Clethan pour se fixer sur celui du petit garçon d'environ quatre ans qui le dévisageait sans retenue. Conn avala difficilement sa salive. *Est-ce l'enfant pur que les druides m'ont demandé de ramener à Tara ?*

Des mains invisibles le ramenèrent à la réalité. À son insu, on l'avait soulevé de son siège de cristal pour le coucher sur un lit de fourrures noires et blanches, et on lui lavait le corps. Puis, un feu s'alluma par magie, sans que personne ait enflammé les bûches qui se trouvaient dans l'âtre. Il se sentit voler dans les airs jusqu'à une table qui se dressa toute seule et où des dizaines d'aliments variés attendaient son bon vouloir.

Il avait si soif qu'il attrapa une corne à boire et la vida de l'hydromel doux qu'elle contenait. À peine eut-il fini qu'elle disparut de ses mains. Il avait une faim de loup, mais ne pouvait toucher aux victuailles qui encombraient la table, car une geis lui interdisait de manger seul.

— Toute cette nourriture est à ta disposition ! lui dit Dairé, le compagnon de la maîtresse des lieux. Mange et bois à ta guise !

— C'est impossible, soupira Conn. Un interdit m'empêche de m'asseoir seul à une table...

— Hum ! Voilà qui est fâcheux, fit Dairé, car, ici, il n'y a qu'une seule geis et, justement, elle nous empêche, ma femme, notre fils et moi, de manger en présence d'étrangers.

Conn ne savait que faire. Son estomac gargouillait et son esprit s'embrouillait tellement il avait faim. Les bonnes odeurs qui se dégageaient des mets lui tournaient la tête. Il allait s'évanouir s'il ne se mettait rien sous la dent. Mais trahir une geis, c'était risquer la mort ! Que faire ?

— Je mangerai avec Conn, intervint Segda. Même si nous n'en avons pas le droit, je vais le faire, ainsi notre invité ne violera aucun interdit.

L'enfant prit place face à Conn aux Cent Batailles et partagea son repas.

Cette nuit-là, Conn dormit d'un sommeil sans rêve ni tourment. Le lendemain, aux premières lueurs de l'aube, le roi d'Ériu se leva, en pleine forme. Il ne s'était jamais senti aussi bien physiquement, mais, moralement, il était très déprimé. Comme Clethan l'interrogeait sur les raisons de son malaise, il lui confia ce qui le troublait.

— Depuis presque un an, l'île Verte est dépourvue d'orge, de blé, de fruits et de lait à cause d'une malédiction qui pèse sur ma compagne, avoua-t-il.

— Que pouvons-nous faire pour t'aider ? demanda Dairé.

— Les druides pensent que ma terre sera délivrée de ce mauvais sort si je ramène à

Tara un enfant pur né d'un couple sans fautes. Et je crois que ce garçon – il désigna Segda de la main – est celui que je cherche. Laissez-moi retourner à Ériu avec lui.

— Ce n'est pas possible ! s'interposa Dairé. Si nous laissons partir Segda, je sais que jamais nous ne le reverrons !

— Nous connaissons bien les druides qui t'entourent, continua Clethan. Pour masquer leur ignorance et leur bêtise, ils sont capables de verser le sang de notre fils sur la terre d'Ériu. Tu es notre hôte. Tout ce qui est ici est à toi... mais pas notre fils.

— Mère ! intervint Segda. Tes paroles ne sont pas dignes de nous. Il est honteux de refuser quoi que ce soit à l'Ard Rí. Et comme c'est moi qu'il demande, la décision me revient. J'irai donc avec Conn aux Cent Batailles.

— C'est insensé ! s'emporta Dairé. Tu ne sais pas à quoi tu t'exposes, mon fils !

— Je le sais très bien ! Et ma décision est prise. J'accompagnerai Conn s'il veut bien de moi !

Conn aux Cent Batailles hocha la tête pour confirmer qu'il voulait effectivement l'enfant.

— C'est bon ! abdiqua finalement Clethan. Mais j'y mets certaines conditions. La sécurité de mon fils sera garantie par la vie de tous les gens d'Ériu, de leurs chefs et de leurs rois. Ceux qui veilleront particulièrement sur lui devront être Art le Solitaire et Finn, le chef de l'Ordre des chevaliers des Quatre Royaumes, et ce, jusqu'à ce qu'il revienne ici, parmi nous.

— Par Hafgan, tu as ma parole, Clethan ! Je ferai tout en mon pouvoir pour protéger ton fils. Les druides m'ont demandé de ramener l'enfant, je me conforme donc à leur requête, mais ils devront me passer sur le corps avant de verser une goutte de son précieux sang, je te le promets.

Quelques heures plus tard, Segda et Conn quittèrent la maison blanche au toit de plumes. Le roi retrouva facilement son curragh, bien à l'abri derrière les rochers où il l'avait laissé. Ils embarquèrent, puis le vent poussa la barque loin de la plage, tandis que Dairé et Clethan agitaient la main dans leur direction. Contrairement à l'aller, qui avait duré un mois, le voyage de retour ne dura que trois jours et trois nuits.

Conn aperçut enfin les côtes de son pays et y aborda au petit matin du troisième jour. À pied, les deux voyageurs se rendirent jusqu'à Tara.

Lorsque les druides aperçurent Segda, plusieurs d'entre eux poussèrent de grands soupirs de soulagement. Les trois conseillers féériques que la déesse Brigit avait placés près de Conn certifièrent que l'enfant était bien le fils d'un couple sans fautes.

— Il faut vite répandre le sang de cet enfant pur sur le sol infertile d'An Mhí ! s'enflamma un vieux druide venu du Laighean.

— Ce sacrifice nous rapportera une riche moisson, des fruits sucrés et dorés dans nos arbres, des poissons dans nos rivières, des pâturages bien gras qui aideront nos vaches à produire le meilleur lait de Celtie. Il ne faut pas perdre de temps, ajouta un druide du Connachta en essayant de s'emparer de Segda, qui courut se réfugier dans les jambes de Conn.

— La malédiction qui pèse sur l'île Verte ne sera pas levée autrement, certifia un troisième druide.

Mais Conn secouait la tête. Il n'était pas question de sacrifier l'enfant.

— Vous n'êtes que des druides incompetents et ignorants ! hurla-t-il. Comment le sang de ce petit être pourrait-il rendre la fertilité à une terre stérile ? Ce n'est pas de l'engrais ! J'ai promis à ses parents que je veillerais sur lui comme sur la prune de mes yeux. Je le place officiellement sous la garantie des rois et des chefs d'Ériu.

Plusieurs chefs de guerre et rois présents à ce moment-là dans la salle des banquets de Tara refusèrent tout net de s'engager à protéger l'enfant. Certains redoutaient la colère de leurs druides, mais d'autres étaient tout simplement convaincus que le sang de Segda pouvait les libérer du mauvais sort qui s'acharnait sur eux. Les trois druides féériques ne bronchèrent pas. Ils attendaient la suite des événements.

Finn, pour sa part, n'hésita pas une seconde et s'engagea à protéger l'enfant en son nom propre, mais aussi en celui de tous les chasseurs-guerriers de l'Ordre des chevaliers des Quatre Royaumes. Ainsi, les Fianna allaient assurer la sauvegarde de Segda au péril de leur propre existence. Quant à Art le Solitaire, revenu d'exil pendant l'absence de son père adoptif, il prêta le même serment que le chef des Fianna.

Voyant qu'ils n'auraient pas gain de cause, les druides, les chefs de guerre et les rois de tous les royaumes d'Ériu se retirèrent en maugréant. Plusieurs tinrent un conciliabule à quelques pas de Conn. À leurs yeux, Conn aux Cent Batailles avait perdu toute crédibilité. Plusieurs projetaient même de le renverser et de nommer un nouvel Ard Rí choisi parmi les opposants au Haut-Roi légitime.

— Il faut tuer le garçon et répandre son sang sur le sol de Tara, marmonna un chef de guerre. Il n'y a que de cette façon que nous retrouverons la prospérité que nous avons perdue par la faute de ce Haut-Roi qui s'est choisi une mauvaise compagne.

— Hommes d'Ériu, intervint Segda, qui avait tout entendu malgré la distance et les chuchotements des comploteurs, j'accepte votre sentence. Mais laissez-moi décider du moment et du lieu où mon sang coulera, car c'est...

Le meuglement d'une vache l'interrompit. Étonnés, tous les regards se tournèrent vers l'entrée de la salle des banquets. Une jolie jeune femme aux longs cheveux blonds ceints d'un bandeau d'argent s'avancait, tirant une vache brune derrière elle.

— C'est Clethan, la mère du garçonnet ! dit Conn, la gorge nouée.

La jeune femme s'avança et prit place dans un siège de pierre près de Conn aux Cent Batailles, celui qu'occupait habituellement la reine. Mais Bécuna à la Peau Blanche n'avait pas encore daigné paraître à Tara depuis le retour de son époux.

— Vous me semblez bien en peine, noble peuple d'Ériu, déclara Clethan avant même que quiconque l'ait invitée à parler.

En prenant ainsi la parole sans qu'un druide l'y ait conviée, elle s'exposait à la mort, mais elle ne sembla pas du tout s'en inquiéter.

— Ainsi, vous voulez tuer mon fils, qui est pourtant sous la sauvegarde de Finn, d'Art le Solitaire et de Conn aux Cent Batailles. Avez-vous perdu tout sens de l'honneur, pour renier ainsi la parole donnée par votre Haut-Roi ?

Tous la dévisageaient. Certains étaient embarrassés, d'autres, furieux.

— Où sont les druides ? demanda Clethan avec un air ironique.

Une dizaine de sages s'avancèrent. Ils se tenaient droits comme des piquets, l'air

hautain, les narines frémissantes de colère contenue, prêts à jeter leurs malédictions au visage de cette impertinente qui osait ainsi les interpeller.

— Druides, savez-vous ce que contiennent les sacs que porte cette vache ?

Tous les regards convergèrent vers le bissac de cuir qui battait les flancs de l'animal. Plusieurs firent la moue, d'autres agitèrent la tête en signe de dénégation. Aucun d'eux ne pouvait répondre.

— Écoutez-moi bien, druides ! Je vous donne cette vache, car elle seule a le pouvoir de sauver la terre d'Ériu de la stérilité qui l'accable. Vous n'avez pas besoin du sang d'un enfant innocent. Sacrifiez cet animal et mélangez son sang à votre terre. Puis, quand ce sera fait, ouvrez les deux sacs. À l'intérieur, vous trouverez un couple d'oiseaux. Le premier n'a qu'une patte et le second en a douze. Libérez-les, et vous verrez alors ce qui va se passer.

Elle se leva et sortit de la salle des banquets. Pendant un instant, personne ne broncha dans la pièce, puis ce fut le brouhaha, chacun cherchant à donner son avis sur la scène étrange à laquelle ils venaient d'assister. Enfin, la jeune femme elle-même fut l'objet de vives discussions. Qui était-elle vraiment ? D'où venait-elle ? S'agissait-il vraiment de la maîtresse de la Terre des Promesses ? N'était-elle pas une usurpatrice, une de ces bansidhe, amies de la compagne du Haut-Roi, qui avaient le don de manipuler les hommes ?

Les trois druides féériques de Conn échangèrent des sourires entendus. Pour eux, l'identité de Clethan n'avait rien d'un secret. Mais surtout, ils savaient qu'elle n'en avait pas encore fini avec les druides de Tara. Loin de là.

Chapitre 3

Comme l'avait demandé Clethan, la vache fut sacrifiée et son sang, versé devant les portes de la forteresse de Tara afin qu'il se mélange à la terre pour la nourrir. Puis un druide ouvrit les deux poches du bissac et deux faucons en sortirent à tire-d'aile.

Le premier, celui qui avait douze pattes, plongea vers le second et l'attaqua violemment, cherchant visiblement à trancher le cou de son adversaire ou à lui crever les yeux. L'estropié, qui n'avait qu'une patte, se défendit bec et ongles, sans reculer malgré son handicap.

Le combat dura longtemps. Les deux rapaces s'acharnaient l'un sur l'autre et, pendant un bon moment, il fut impossible de dire lequel des deux sortirait vainqueur de l'affrontement. Finalement, l'oiseau unijambiste terrassa son opposant d'un coup d'aile solide et précis à la tête.

Tous les chefs de guerre et les rois celtes présents à Tara s'étonnèrent de cette victoire, car l'éclopé paraissait tellement plus faible que son rival, tellement désavantagé par son unique membre.

L'oiseau vint alors se poser sur le bras de Clethan, qui s'adressa à la foule de Tara :

— Vous avez tous pu constater ce qui est arrivé ! Eh bien, vous êtes comme l'oiseau à douze pattes. Vous vous attaquez au plus faible, au plus petit, à l'innocent, à l'oiseau à une patte qu'est mon fils. Et pourtant, c'est lui qui sort vainqueur, car il détient la vérité, il est porteur de justice. Conn, je n'ai qu'une recommandation à te faire : saisis-toi de ces ignorants qui minent ta crédibilité et te font commettre les pires erreurs. Tes druides sont des ignares, des incapables et de mauvais mages. Les trois conseillers féériques que Brigit t'a donnés te suffisent amplement, car ce sont des êtres divins qui sauront toujours te conseiller avec sagesse, sans jamais chercher à en tirer quelque avantage pour eux-mêmes. Débarrasse-toi de tous les autres qui ne sont que de mauvais conseil.

Un intense brouhaha monta des rangs des druides ainsi mis en cause. Tous protestèrent, mais pas un ne songea à s'enfuir, faisant ainsi la preuve qu'ils n'étaient que de piètres devins, car ils n'avaient pas su entrevoir le sort que Clethan voulait leur réserver.

Sur un geste de Conn, des gardes s'emparèrent d'eux sans ménagement. Le Haut-Roi songea un instant à les faire pendre, puis, indulgent, il se contenta de les bannir d'Ériu. Les gardes les conduisirent à la mer et les firent monter dans un curragh qui fut poussé par les vagues vers une destination inconnue.

Aussitôt, Clethan prit Conn à part, car elle avait une autre recommandation à lui faire, mais ne voulait pas que ses paroles soient entendues par les habitants de Tara.

— J'ai un autre conseil pour toi, roi d'Ériu. Ne crois pas que je cherche à me mêler de tes histoires de couple, mais... pour ton bien et celui de ton peuple, sépare-toi vite de cette fille qui se fait appeler Delbchaen. Elle n'est pas du tout la personne qu'elle prétend être. Il s'agit d'une bansidh du nom de Bécuna qui a été bannie du Síd, et son âme est sous l'emprise d'une sorcière redoutable connue sous le nom de Macha la noire. Elle n'a aucun droit de vivre au Siège des Rois. C'est une femme rusée et méchante qui n'a qu'un seul but : prendre ta place. Débarrasse-toi d'elle au plus vite !

— C'est un sage conseil, Clethan, mais mon cœur est pris par cette femme, soupira le Haut-Roi. Quand je suis en sa présence, je me sens comme un nourrisson, sans volonté, incapable de lui résister. Elle peut faire de moi ce qu'elle veut. Tu as raison, sa magie est grande et terrible, et je ne sais pas du tout comment m'en libérer.

— Si tu ne la renvoies pas, eh bien, Ériu ne retrouvera pas sa prospérité d'antan, le gronda Clethan en voyant qu'il avait si peu d'aplomb. Ton pays sera toujours en déficit d'un tiers de sa moisson de céréales ; d'un tiers du lait produit par ses vaches et ses chèvres, d'un tiers des poissons dans ses rivières et d'autant de toutes ses récoltes de fruits et légumes. Et cela, tant et aussi longtemps que cette Bécuna-Macha poussera l'indécence jusqu'à poser ses fesses sur le trône royal d'Ériu.

— Hein ? Mais..., bredouilla Conn.

Il était éberlué par des paroles si crues et si dures envers son épouse et son pays. Pourquoi cette malédiction ? Pourquoi encore un mauvais sort sur l'île Verte ?

— Clethan, je t'en supplie, je te donnerai tout ce que tu veux, écoute-moi...

— Viens, Segda, nous rentrons chez nous ! fit la maîtresse de la Terre des Promesses en attirant son petit garçon contre elle.

— Je te ferai don de toutes les pierres précieuses du Conamara, de tous les plus beaux bijoux conçus par nos artisans, de toutes les plus belles armes forgées par nos forgerons, de toutes...

— N'insiste pas, Conn ! Je n'ai nul besoin de tes trésors dans la Terre des Promesses, car c'est une terre des merveilles où les objets faits de main humaine n'ont aucune valeur. Pour qu'Ériu sorte de sa détresse, tu sais ce que tu dois faire. Débarrasse-toi de Bécuna-Macha. Il n'y a pas d'autre solution !



Quelques jours plus tard, Bécuna-Macha revint à la forteresse de Tara. Macha la noire avait dû s'absenter quelques jours, car elle était inquiète pour Arzhel. Ce qui la préoccupait surtout, c'était de sentir s'affaiblir son emprise sur le jeune druide lorsqu'elle le laissait seul trop longtemps.

Cette fois encore, elle l'avait retrouvé sur la route de Monroval. Iorcos et lui cheminaient vers le sanctuaire de l'archidruide Maponos. S'étant assuré que Celtina avait quitté les lieux, elle avait finalement décidé de laisser Prince des Ours tranquille tant que son séjour auprès du Sanglier royal ne risquait pas de lui nuire, à elle. Que l'archidruide reprenne le contrôle du jeune druide n'était pas pour lui déplaire. Plus le jeune homme apprendrait au contact du vieux Maponos, plus ses facultés et ses connaissances se développeraient, plus il serait fort et plus il pourrait l'aider pour la suite de son plan.

Elle était donc de retour à Tara. Elle se figea en franchissant les portes du Siège des Rois, la résidence royale. Art le Solitaire était en train de jouer une partie de fidchell avec un capitaine de la garde. Le jeune homme perçut la présence de la sorcière derrière lui, mais ne daigna pas lui accorder le moindre coup d'œil. Il lui devait son exil et n'était pas près de le lui pardonner.

— Est-ce bien Art, le fils adoptif de Conn, que je vois là ? demanda-t-elle à une servante

qui venait de déposer une boisson chaude auprès des deux joueurs.

— Oui, c'est bien lui ! Il est revenu d'exil il y a quelques jours, après avoir été absent pendant un an.

Par Hafgan, comme le temps passe vite ! songea Bécuna-Macha. J'ai à peine eu le temps de m'installer dans le Siège des Rois que déjà cet empêcheur de tourner en rond est de retour...

Un grondement de colère sortit de sa gorge.

— Grrrr ! Art le Solitaire, l'interpella Bécuna-Macha, je te jetterai un mauvais sort si tu refuses de jouer une partie contre moi...

Le jeune homme releva ses grands yeux sombres de l'échiquier. Depuis que Clethan avait parlé à son père adoptif, il savait à qui il avait affaire. Conn n'avait pas de secrets pour lui et lui avait demandé son avis sur sa compagne. Cette bansidh bannie doublée d'une sorcière habile constituait à coup sûr un mélange explosif qui pouvait lui causer bien des désagréments.

— Soit ! Je jouerai contre toi, car je ne veux pas m'exposer à une malédiction, Bécuna-Macha, répondit-il en utilisant délibérément le prénom caché de l'épouse de son père.

Il voulait ainsi lui montrer que son secret avait été percé à jour et que plus personne n'était dupe de son usurpation d'identité. Elle esquissa un bref sourire, puis s'installa devant lui et la partie commença. Était-ce parce qu'elle était décontenancée par le prénom qu'Art avait employé pour lui parler, ou était-elle une bien mauvaise joueuse, en tout cas, le premier jeu fut vite expédié. Art remporta la victoire en deux temps, trois mouvements, malgré la difficulté de sa position de départ.

En effet, il avait hérité du mauvais rôle, car les lois de la courtoisie voulaient qu'il laisse son adversaire choisir ses pions. Il n'avait que quelques pièces à déplacer, mais c'étaient les plus difficiles à mouvoir. Son roi, disposé au centre de l'échiquier, était entouré de huit pions représentant de petits chefs de clans destinés à le protéger. Son roi devait échapper aux pièces de son adversaire et se frayer un chemin vers l'un des quatre coins du damier pour y être en sécurité.

Ses assaillants étaient divisés en quatre groupes de douze pions. Bécuna-Macha devait empêcher le roi de se rendre dans un coin en lui interdisant tout mouvement, et ce, jusqu'à ce qu'Art se rende et abandonne son pouvoir sur le fidchell, c'est-à-dire sur le royaume représenté par l'échiquier.

Mais le jeune homme ne s'y trompa pas. Cette partie représentait plus qu'une simple partie de fidchell. Bécuna-Macha lui disputait le trône d'Ériu, dont il était l'héritier désigné.

Heureusement pour lui, Art était un joueur redoutable et, très rapidement, son roi se rendit dans un coin du damier, déjouant les pièces maniées par son adversaire qui semblait dépourvue de tout sens tactique.

— Tu as perdu, Bécuna-Macha ! s'écria-t-il, tout excité. Je peux te demander ce que je veux. C'est la règle !

— C'est exact !

— Voici ce que je désire, ricana Art. Tu dois me rapporter le bâton de marche de Cûroi, le dieu de la Mort des Tribus de Dana. Celui qu'il détenait quand il a pris possession de

ses terres dans le Mhumhain. D'ici là, tu ne pourras plus prendre la moindre nourriture sur la terre d'Ériu.

— Très bien ! Tu l'auras, ton bâton ! grommela Bécuna-Macha, même si elle savait que, par cette demande impossible à satisfaire, Art l'envoyait dans une quête qui pouvait, au mieux, durer l'éternité ou, au pire, la conduire directement vers la mort.

Elle se leva et quitta précipitamment Tara sans prendre congé de qui que ce soit. Bécuna-Macha s'éloigna d'An Mhí en réfléchissant. S'il lui était interdit de se nourrir des fruits de la terre de l'île Verte, il lui était peut-être possible de trouver quelque chose sous la terre, chez les Tribus de Dana. Elle ne pouvait rester sans manger très longtemps, car dorénavant elle était mortelle. Peu importe qu'elle prenne l'apparence de Bécuna à la Peau Blanche ou qu'elle redevienne Macha la noire, il lui fallait de la nourriture, c'était une question de vie ou de mort.

Elle marcha longtemps, cherchant un moyen de s'infiltrer dans le monde souterrain des Thuatha Dé Danann. Ses pas la conduisirent tout naturellement vers l'Auberge de la Boyne.

Lorsqu'on annonça à Mac Oc que Bécuna était revenue pour demander asile, le Jeune Soleil se fâcha.

— De quel droit ose-t-elle encore paraître ici ? Elle a été bannie, et tous les tertres d'Ériu lui sont interdits. Je ne peux pas l'accueillir, car je trahirais les lois des Tribus de Dana en lui offrant l'hospitalité. Qu'elle retourne à la surface !

Le découragement gagna Bécuna-Macha. Pendant plusieurs jours, elle essaya en vain de se faire accueillir dans plusieurs tertres et d'obtenir des informations sur l'endroit où trouver le fameux bâton de marche de Cûroi, le dieu de la Mort. Elle ne voulait surtout pas rencontrer ce dernier, car, puisqu'elle était devenue mortelle, elle ne pouvait se retrouver en sa présence sans perdre la vie. Mais elle eut beau faire, toutes les portes se fermaient dès qu'elle paraissait.

Elle désespérait lorsque, un matin, alors qu'elle traversait le Connachta, elle passa dans une prairie sous laquelle s'étendait le tertre d'Aine, déesse de l'Amour, de la Fertilité et de la Folie. Elle comprit alors que ses tourments étaient peut-être finis. Aine avait été jadis la sœur de lait de Bécuna. La déesse ne laisserait pas sa sœur, son amie, son double dans la détresse. Macha se présenta donc chez Aine sous l'apparence de Bécuna, la bansidh qu'elle était censée avoir été autrefois. Elle expliqua sa fâcheuse situation, révélant à Aine qu'elle devait rapporter le bâton de Cûroi à Tara. Si elle ne récupérait pas le gage demandé par Art, elle devrait quitter la forteresse royale et renoncer à tout jamais à être la compagne de Conn et à porter le titre de reine.

Bien entendu, elle se garda bien de dévoiler qu'elle était en réalité Macha la noire et qu'elle s'était emparée de l'enveloppe charnelle de Bécuna.

— Je vais t'aider, répondit Aine, qui n'hésitait jamais à commettre quelque folie. Tu es ma sœur, mon amie. Je ferai tout pour toi, comme toi tu ferais tout pour moi. Je sais exactement où se trouve le bâton de marche de Cûroi, je vais t'accompagner. Je vais demander à cent cinquante de mes gardes et serviteurs de nous escorter. Nous trouverons cet objet qui te sauvera, n'aie crainte !

Aussitôt dit, aussitôt fait. Cent cinquante jeunes gens du peuple féérique emmenèrent

Bécuna et la déesse de la Folie vers la forteresse de bois de Corcaigh, « l'emplacement marécageux », l'ancienne demeure de Cûroi.

La résidence du dieu de la Mort était abandonnée depuis que Cuchulainn avait déjoué une attaque des Fomoré et vaincu Sruth na Murascaille^[5], le Fleuve-Océan, celui qui charriait des troncs d'arbres arrachés aux rives, que la mer impétueuse lançait violemment vers la forteresse de Corcaigh.

Les serviteurs et les gardes d'Aine fouillèrent partout, s'écorchant les mains sur les ronces, se coupant sur les hautes herbes, dérangerant faucons et grenouilles qui s'étaient établis en ces lieux. Pendant des heures, ils retournèrent la moindre pierre.

— Je l'ai ! s'écria soudain un garde en brandissant un bâton haut comme deux hommes.

Respectueusement, il le plaça entre les mains de Bécuna-Macha, qui le serra sur son cœur avec un air féroce.

— Ce n'est pas encore cette fois qu'Art me chassera de Tara ! ricana-t-elle.

— Tu n'es pas encore sauvée, ma sœur, mon amie, répliqua Aine. Je ne peux pas aller avec toi à Tara, mais mes serviteurs et mes gardes vont t'accompagner. Ils sauront te servir comme ils m'ont si bien servie au cours des années.

Bécuna embrassa Aine et la remercia mille fois. Puis, escortée des cent cinquante jeunes gens féeriques, elle se hâta de retourner à Tara. Comme ils étaient issus des Tribus de Dana, les jeunes écuyers surent se faire invisibles, et personne ne décela leur présence lorsque la sorcière franchit le portail de la forteresse royale.

À peine arrivée, elle se précipita au Siège des Rois pour rendre compte à Art de la réussite de sa mission. Elle le trouva en train de disputer une partie de fidchell avec son partenaire habituel, le capitaine de la garde. Hautaine, avec un air de défi, Bécuna-Macha agita le bâton de marche de Cûroi au-dessus de sa tête, avant de le déposer dans les mains de l'héritier du trône.

Art tourna le bâton entre ses doigts, puis le posa en travers de ses cuisses.

— C'est bien le bâton de Cûroi. Je reconnais que tu as satisfait à ma demande. Je t'autorise maintenant à manger tout ce que tu veux sur la terre d'Ériu.

— Une seconde ! Crois-tu être quitte envers moi ? le brava Bécuna-Macha. Je veux que tu m'accordes ma revanche. Jouons une autre partie de fidchell.

Art sourit. Il avait si facilement remporté la première joute qu'il ne doutait pas un instant de pouvoir réitérer son exploit. Encore une fois, il offrit à son adversaire de jouer avec les meilleures pièces.

La partie commença. Mais contrairement à la première fois, Bécuna-Macha sembla faire preuve d'un meilleur sens tactique. Dès qu'Art avançait un de ses huit gardes sur le damier pour protéger son roi, son adversaire répliquait en lui bloquant le passage.

La partie s'éternisant, Art le Solitaire devint plus attentif aux gestes de sa partenaire de jeu. En fixant constamment l'échiquier, il s'aperçut que ce n'était pas Bécuna-Macha qui bougeait ses pions. Ils se mouvaient seuls, comme s'ils étaient guidés par une main invisible. C'étaient les jeunes gens féeriques qui les déplaçaient à son insu.

— Je ne sais pas comment tu t'y prends, mais je sais que tu triches ! s'exclama soudain Art. À bien y penser, je crois que des gens du peuple des Bansidhe t'aident et jouent à ta

place.

Bientôt, Art constata qu'il ne pouvait plus tenir son roi à l'écart des attaques répétées des pièces de son adversaire, qui bougeaient beaucoup trop rapidement pour qu'il puisse analyser le jeu et mettre son roi à l'abri. Il dut reconnaître sa défaite.

— À mon tour, à mon tour... de te demander quelque chose de difficile ! s'écria Bécuna-Macha, tellement excitée qu'elle en bégayait.

Pendant sa quête du bâton de Cûroi, elle avait eu tout le temps de penser à ce qu'elle allait exiger d'Art pour le forcer à s'éloigner de Tara, peut-être à tout jamais. Lui aussi devrait se lancer dans une quête qui pouvait durer l'éternité ou le conduire à la mort, et c'était bien ce qu'elle lui souhaitait.

— Je veux que tu ailles chercher Delbchaen, la fille de Morgan, et que tu la ramènes ici ! lui lança-t-elle.

— Ah, celle dont tu as volé l'identité pour envoûter Conn ! répliqua Art.

Mais Bécuna-Macha ne releva pas cette impertinence.

— Tu n'auras pas le droit de manger ou de boire sur la terre d'Ériu tant que Delbchaen n'aura pas posé le pied sur notre rivage, continua-t-elle d'une voix tranchante.

— Je ferai ce que tu me demandes, répliqua Art, mais dis-moi au moins où je peux la trouver, car je ne connais ni cette fille ni son père.

— Elle vit dans une île quelque part au milieu de la mer. C'est tout ce que tu as besoin de savoir. Allez, va-t'en !

Bécuna-Macha le chassa d'un geste de la main. Le jeune homme tourna les talons et quitta le Siège des Rois.

Le lendemain, après être allé saluer Conn, son père adoptif, Art se dirigea vers le rivage où un curragh l'attendait. Un serviteur l'avait rempli de vivres et de réserves d'eau douce. Art poussa son embarcation dans les vagues et se laissa porter au gré des vents, car il n'avait aucune idée de l'endroit où trouver la véritable Delbchaen. Il ignorait même si elle existait réellement.

Chapitre 4

Art dériva pendant des jours et des jours. Plusieurs fois, il aperçut des îles qui lui parurent désertes. Il y accosta pour se reposer et renouveler ses provisions avant de reprendre sa longue errance dans la Grande-Mer. Des tempêtes le précipitèrent sur des rivages inconnus et, plus d'une fois, il songea que sa vie était aussi fragile que la coquille de noix qui le transportait.

Finalement, un matin, à travers un rideau de brume, il devina une côte. S'aidant de ses rames, il se dirigea vers ce havre où il espérait faire halte avant de poursuivre sa quête. Sa barque s'échoua sur une plage de sable blanc. Il la tira à l'abri derrière un gros rocher, puis se lança à l'assaut d'une pente abrupte qu'il escalada avec agilité jusqu'au sommet surplombant une grande prairie remplie de fleurs.

Au loin, il vit de grands arbres sur les branches desquels étaient perchés d'innombrables oiseaux étranges au plumage coloré de vert, de rouge, de jaune, de bleu. Même ces arbres ne lui rappelaient rien de connu. Leur tronc s'élançait vers le ciel et leurs feuilles bleutées poussaient en large éventail. Plus Art avançait dans la prairie, plus il sentait son cœur s'alléger de la peine qu'il avait ressentie en quittant Ériu. Ici, il se sentait heureux, comme si cette terre lui était destinée.

Au bout d'environ une heure de marche, il aperçut deux montagnes de verre étincelant, oscillant sur leur base et se touchant en leur sommet. Il se dirigea dans cette direction. En arrivant au pied des pentes, il entendit les parois de verre qui craquaient, remuaient et grinçaient. Il avança encore avec précaution, mais, comme rien de fâcheux ne lui arriva, il s'enhardit et franchit le passage entre les deux montagnes. De l'autre côté se dressait une majestueuse forteresse de cristal. Une envoûtante mélodie s'éleva et l'entoura de partout.

Se souvenant de la description que Conn avait faite de l'île merveilleuse où il avait rencontré Clethan, Dairé et Segda, il crut bien qu'il était parvenu, lui aussi, dans la Terre des Promesses.

Les portes de cristal s'ouvrirent devant lui sans qu'il ait besoin de cogner à l'huis. Il pénétra dans une vaste salle où sept jeunes femmes étaient en train de jouer de la lyre et de la harpe. L'une d'elles remarqua sa présence et déposa son instrument pour l'accueillir.

— Viens, ne sois pas timide. Sois le bienvenu, bel étranger !

— Je suis Art le Solitaire, fils de Conn aux Cent Batailles, se présenta-t-il. Je suis à la recherche de Delbchaen. L'une de vous est-elle la fille de Morgan ?

L'hôtesse ne répondit pas. Elle lui tendit un splendide manteau rouge bordé d'or qui venait d'apparaître par magie entre ses doigts et le déposa sur les épaules du jeune homme. Puis elle recula pour le regarder à son aise.

— Tu es vraiment le plus beau garçon d'Ériu qu'il nous a été donné de rencontrer, fit-elle, tandis que les autres femmes, qui se ressemblaient toutes, souriaient pour appuyer ses paroles.

L'hôtesse s'approcha d'Art et l'embrassa sur la bouche. Aussitôt, le jeune homme sentit le rouge de la gêne lui chauffer les joues et les oreilles. Il ne s'était pas attendu à un tel accueil. Elle l'attrapa ensuite par la main et le conduisit dans une grande chambre qu'elle désigna comme la sienne.

— Installe-toi confortablement. Tu es ici chez toi !

Ébloui, Art tourna sur lui-même. Il n'avait jamais rien vu d'aussi magnifique. Il se demandait même comment des murs de cristal d'une telle finesse, d'une telle transparence et d'une telle splendeur pouvaient exister. La couche était recouverte de peaux d'ours blancs ; des fleurs blanches dont il ignorait l'espèce embaumaient l'air. Partout où son regard se posait, il ne voyait qu'or, argent, bronze, pierreries, soie, plus de richesses qu'il n'en avait jamais vu au cours de ses dix-huit ans de vie.

La douceur de vivre qui régnait sur cette île envoûta Art. Pendant plusieurs jours, il profita de l'hospitalité des jeunes femmes, sans toutefois oublier qu'il devait retrouver Delbchaen.

Elles avaient fini par lui apprendre leurs noms et celui de l'endroit où il se trouvait.

— Nous sommes les châtelaines de la Forteresse des Barques^[6], on nous surnomme les Marimorganes. N'aie aucune crainte, tu seras en sécurité ici ! lui avait dit la jeune femme qui l'avait accueilli en se présentant sous le nom de Tyronoé.

Art ne connaissait rien des Marimorganes. Il ne savait pas qu'elles invitaient parfois de jeunes hommes pour se reproduire. Si leurs enfants étaient des garçons, ils repartaient avec leur père. Par contre, si elles donnaient naissance à des filles, celles-ci restaient dans l'île pour poursuivre la tradition des Marimorganes. Certains hommes étaient retenus captifs et devenaient leurs esclaves.

Le jeune héritier d'Ériu resta donc plusieurs semaines en compagnie des jeunes femmes, jusqu'au moment où Tyronoé lui apprit qu'elle était enceinte d'une fille et qu'il était temps pour lui de quitter la Forteresse des Barques. Même s'il était triste à l'idée de quitter cette citadelle idyllique, il n'avait pas perdu de vue l'objet de sa quête.

Tyronoé le raccompagna à son coracle, qui l'attendait toujours derrière un rocher, en bordure de la plage de sable blond.

— Ta tâche est difficile, Art, confirma la Marimorgane, mais pas impossible. Parce que tu es le père de ma fille à naître, je vais te donner quelques conseils qui te permettront de trouver l'île où vit Delbchaen. Cependant, le chemin que tu devras emprunter sera long et rempli de périls. La Grande-Mer est un océan capricieux, hostile et mortel pour celui qui ne sait pas bien mener sa barque. Mais tu n'as pas le choix, c'est la seule façon de parvenir à destination. Si tu réussis à traverser la Grande-Mer, tu arriveras dans un pays hérissé de pierres qui blesseront ton pied. Mais tu ne seras pas encore au bout de ta route. Il te faudra sillonner ce vaste océan de terre aride, encore plus capricieux que la Grande-Mer. Puis tu verras une région plantée de hauts chênes où se dresse une montagne au sommet inaccessible. Des épineux vénéneux tenteront de t'en bloquer l'accès, mais, malgré ta douleur, tu devras poursuivre ta route par un sentier étroit où les ronces te déchireront les chairs. Finalement, tu arriveras devant une forteresse cachée au milieu des bois. Sept cerfs immenses se lanceront sur toi. Méfie-toi, ce sont de terribles animaux féériques. Si tu parviens à te débarrasser d'eux, tu pourras t'approcher de la maison. Là, on te proposera de te rafraîchir dans un bain d'eau fraîche. Garde-t'en bien ! Il s'agira d'une cuve de plomb fondu. La famille de Morgan attend ta visite et a dispersé de nombreux pièges sur ta route.

— Mais pourquoi chercher à me faire tomber dans autant de traquenards ? s'étonna

Art. Je ne connais pas ces gens. Pourquoi m'en veulent-ils comme ça ?

— Parce qu'une prophétie dit que si Delbchaen épouse un homme d'Ériu, sa mère mourra ! Et Tête Longue tient autant à la vie que toi et moi, donc elle ne te laissera pas approcher sa fille facilement. La tribu des Têtes de Chiens vit repliée sur elle-même. Ces gens sont sauvages et dangereux.

— Je suivrai tes conseils, Tyronoé, et je serai prudent !

— La prudence n'est pas tout, Art. Tu devras aussi te montrer inflexible, et peut-être aussi méchant et hargneux qu'eux, car ils ne te laisseront aucune chance. Tu devras te battre contre Dents Noires, le frère de ta promise. Ce n'est pas un homme, c'est un monstre colossal et impitoyable. Ta seule issue sera de lui trancher la tête, car, même atrocement blessé, il ne tombera pas.

— Eh bien, à t'entendre, je crois qu'il vaut mieux que je renonce et que je retourne à Tara ou... ou que je reste ici, avec toi ! fit-il en lui souriant malicieusement.

— J'aimerais te garder, Art, mais la loi des Marimorganes est stricte. Les hommes ne sont pas autorisés à vivre dans la Forteresse des Barques, à moins d'être nos esclaves. Ils doivent repartir d'où ils viennent ou mourir. Et si tu retournes à Tara, tu perdras ton royaume. Puisque Bécuna t'a lancé un défi et que tu ne l'auras pas relevé, tu ne seras pas digne de régner sur Ériu.

— Je vois ! En somme, je suis bien obligé d'aller jusqu'au bout !

— Lorsque tu auras vaincu toutes les embûches et terrassé Dents Noires, deux sœurs de Delbchaen t'accueilleront avec deux coupes. Prends garde ! Celle de droite contiendra un vin délicieux, et celle de gauche, un poison mortel. Tu pourras ensuite poursuivre ta route jusqu'à la maison de la fille de Morgan.

— Comment saurai-je que je suis au bon endroit ?

— Tu apercevras des pieux tout autour de la résidence. Sur chacun d'eux est fichée la tête d'un homme d'Ériu qui a été vaincu par Tête Longue elle-même. Un seul pieu est vacant, celui que la mère de ta promise te destine. Entre dans la maison, et va chercher la jeune fille. Je n'ai plus qu'une seule chose à te dire, c'est que tu devras affronter cette redoutable guerrière et démontrer que tu es bien le digne héritier de Conn aux Cent Batailles et que tu mérites de régner un jour sur l'île Verte.

— Merci de tes conseils, Tyronoé. Je ne t'oublierai pas ! fit Art en montant dans son curragh dont il leva les voiles. Veille bien sur notre fille à naître. Adieu !

La Marimorgane ne l'avait pas trompé. La Grande-Mer ne lui fit pas de cadeaux. Il dut même affronter d'énormes bêtes qui lui barrèrent la route et menacèrent à tout moment de le faire chavirer. Les jets d'eau que ces mastodontes rejetaient en remontant à la surface lui firent vivre de nombreuses heures d'angoisse. Il n'avait jamais vu de baleines, et il trembla plus d'une fois en apercevant leurs gigantesques queues qui battaient les flots autour de sa frêle embarcation de bois et de cuir. Mais il se rappela les paroles de Tyronoé et parvint à éviter de heurter ces étranges monstres marins qui, finalement, ne lui prêtèrent que peu d'attention.

Comme le lui avait prédit son amie de la Forteresse des Barques, il parvint ensuite à une île aride où ne poussaient que rochers acérés et pierres tranchantes. Il accosta sur une plage de sable noir et tira son embarcation à l'abri.

Son bouclier dans la main droite et son épée dans la gauche, il s'élança sur un sentier abrupt et fort étroit. Les pierres ne tardèrent pas à venir à bout de ses chaussures de peau, lui blessant gravement les pieds. Malgré la douleur, le jeune homme ne ralentit pas une seconde sa marche, restant sur le qui-vive, prêt à riposter à la moindre agression.

Au bout de sa longue ascension se dressait une immense forêt de chênes. Les pieds en sang, il y pénétra en boitillant, redoublant de prudence. À tout moment, les sept cerfs maléfiques pouvaient surgir et le charger. Il avait les oreilles aux aguets, tressaillant au moindre craquement de feuilles. Brusquement, il les vit, juste en face de lui, devant une chaumière mangée par les termites. Ils étaient sept. Sept cervidés immenses que des hommes hirsutes, sûrement de la tribu des Têtes de Chiens, excitaient en poussant des cris gutturaux à faire dresser les cheveux sur la tête du plus aguerri des chasseurs.

Les bois des cerfs étaient immenses et affilés comme des lames de rasoir. Ils foncèrent tous les sept simultanément dans sa direction. Art esquaiva la première charge en se jetant dans un taillis épineux. La douleur lui tordit les entrailles, mais il revint vite se placer au milieu du sentier pour affronter de nouveau les bêtes rendues folles furieuses par les coups rageurs que donnaient les Têtes de Chiens sur leur arrière-train à l'aide de triques de bois hérissées d'épines. La forêt retentissait à l'infini des râles des cerfs, des cris des hommes et des hurlements de douleur d'Art le Solitaire.

Le combat dura toute la journée et toute la nuit. Enfin, au petit matin, le jeune homme constata avec soulagement que les sept bêtes gisaient à ses pieds et que les Têtes de Chiens l'observaient sans plus oser l'assaillir.

— Si tu veux poursuivre ta route, il faut que tu viennes te rafraîchir ! Viens, je t'offre un bon bain, lui lança une voix féminine dont il n'aperçut pas la propriétaire.

Mais Tyronoé l'avait bien mis en garde, il devait éviter de se baigner dans cette cuve remplie de plomb fondu. Il déclina énergiquement l'offre. Aussitôt, tout disparut autour de lui, les carcasses des cerfs, les Têtes de Chiens, et même la cuve de plomb qu'il avait aperçue entre les arbres, devant la mesure vermoulue.

La maison elle-même n'existait plus. Il était seul dans la forêt de chênes, au milieu du sentier étroit. Il poursuivit donc sa route.

Bientôt, au sortir de la chênaie, il vit la haute montagne que lui avait décrite Tyronoé. Les parois lui semblaient infranchissables, mais il n'était pas venu jusque-là pour se décourager. Un sentier devait obligatoirement sinuer vers le sommet. Il suffisait de le trouver. Art le chercha pendant plusieurs heures avant de le dénicher entre d'énormes rochers à l'équilibre instable. Il s'y engagea.

Sous ses pas grouillait une faune inconnue, des serpents sifflaient à son approche et des crapauds coassaient en projetant leurs filets de bave vénéneuse dans sa direction. Il écarta les reptiles et les batraciens de son épée, veillant à ne pas les toucher au risque d'être mordu, piqué ou empoisonné. Mais bientôt des grognements et des feulements mauvais interrompirent sa progression.

Couchés sur les rochers, d'immenses chats sauvages le défiaient de leurs yeux jaunes et de leurs puissantes canines qui jaillissaient de leurs babines comme des sabres acérés.

Art se figea. Les chats sauvages étaient trop nombreux pour qu'il songe à les combattre. Il n'avait plus qu'une solution : rebrousser chemin et trouver une autre voie d'accès vers

le sommet de la montagne. Prudemment, il recula, pas après pas, pour éviter de provoquer les félins qui le surveillaient à travers leurs pupilles rétrécies par la ruse.

Revenu dans la vallée, il se mit à la recherche d'un nouveau passage, qu'il découvrit parsemé d'arbustes épineux. Il s'enfonça malgré tout dans les broussailles qui mirent ses braies en lambeaux. Au bout de ce sentier se dressait une rivière de glace. Il chercha un pont pour la franchir, mais il n'y en avait aucun.

Marcher sur la glace avec des chaussures de cuir déchirées, voilà qui était périlleux. Et puis, la glace ne risquait-elle pas de se fendre sous son poids ? Il avança un pied malhabile pour tester la solidité de l'eau gelée. Un craquement le fit se rejeter en arrière. Il se décala de quelques coudées sur la droite et fit une nouvelle tentative. La glace lui parut plus solide. Il se jeta à plat ventre et, d'une énergique traction de ses bras, il se propulsa sur la rivière comme sur une patinoire. Mais il n'avait pas pris assez d'élan et sa glissade cessa à un peu plus de dix pas de la rive opposée. Il esquissa une grimace en se relevant lentement, tandis que la glace protestait tout autour de lui. Entendant des craquements inquiétants, il activa le mouvement et se mit à courir de toutes ses forces, tandis que des éclats de glace et d'eau jaillissaient sous ses pieds. Il bondit comme un diable sur le rivage au moment où le dernier morceau de glace s'enfonçait dans la rivière. Malgré le froid, il transpirait à grosses gouttes. Un rire aigrelet lui fit dresser la tête. Un géant adossé à une pierre levée le regardait en ricanant.

— Qui es-tu ? demanda Art. Pourquoi te moques-tu de moi ?

— Je suis Curnan et on m'a posté ici pour empêcher quiconque de franchir cette pierre qui marque la frontière du domaine de mon maître.

— Ah oui ? ! Eh bien, c'est ce que nous allons voir ! Si tu penses que j'ai traversé une mer périlleuse, combattu sept cerfs et des Têtes de Chiens, repoussé des serpents et des crapauds venimeux et surmonté l'épreuve de la rivière de glace pour m'arrêter ici, tu te trompes ! J'irai jusqu'au bout ou je mourrai !

— Eh bien, tu l'as dit ! Tu vas mourir...

Art, l'épée brandie, se jeta au-devant du géant. Curnan, impressionné par autant de fougue, se mit à reculer. Puis, à son tour, il passa à l'attaque. Le combat s'éternisa jusqu'à la tombée de la nuit. Ce fut là qu'Art découvrit qu'il avait un avantage important sur Curnan : le géant voyait très mal dans le noir. Ses coups se firent plus désordonnés.

Bondissant tout autour de lui en le harassant de son épée, Art finit par l'atteindre au cœur. Le géant s'écroula comme une masse.

Épuisé par cette farouche bataille, Art se laissa tomber contre la pierre dressée afin de reprendre ses forces pendant la nuit. Le menhir empêcherait quiconque de l'attaquer par derrière pendant qu'il dormirait.

Sa nuit fut calme et revigorante. Au matin, frais et dispos, il dépassa la limite imposée par la pierre et entra dans le domaine de Morgan.

Chapitre 5

Après avoir cheminé pendant une bonne heure, Art le Solitaire parvint à une cabane de branchages construite à la va-vite. Il avait faim et soif, et songea qu'elle devait sûrement abriter quelques victuailles. Il enfonça la porte de bois d'un coup de pied. Mais, ô surprise, la mesure était occupée ! Il aperçut un homme hirsute à la longue barbe noire, à la chevelure aile de corbeau en bataille, vêtu de hardes puantes. Mais le plus impressionnant, c'étaient les chicots^[7] pourris qui ornaient ses gencives. Son haleine était aussi fétide que ses vêtements, ce qui n'était pas peu dire. Art renonça à entrer dans la cabane tellement l'odeur de son occupant était insupportable. Au premier coup d'œil, il avait reconnu le frère de Delbchaen dont la Marimorgane lui avait abondamment décrit l'apparence. Dents Noires portait bien son nom.

Les deux hommes se dévisagèrent. Art se sentait comme un nain devant cet homme à la carrure impressionnante que rien, selon ce que lui avait dit son amie Tyronoé, ne pouvait blesser. L'eau ne pouvait le noyer, le feu ne pouvait le brûler et aucune arme ne pouvait le meurtrir. La seule façon de s'en débarrasser était de lui couper la tête.

Mais ça, c'est une autre paire de manches ! Le bonhomme ne va sûrement pas se laisser couper la tête facilement.

Art réfléchissait, mais Dents Noires ne lui donna guère le temps de s'attarder dans ses pensées. Il se précipita vers lui en faisant des moulinets avec un gros bâton noueux qu'il maniait avec une grande dextérité. Un seul coup de ce gourdin et la tête d'Art serait fracassée.

Esquivant les charges de Dents Noires, Art le Solitaire n'avait d'autre choix que de fatiguer son adversaire, puisque son épée ne pouvait entailler la peau dure du cruel mastodonte. Pendant des heures, il roula, boula, courut devant, derrière, échappant parfois de peu au gourdin. De temps à autre, les deux belligérants s'arrêtaient pour reprendre leur souffle, s'injurier et se provoquer de nouveau avant que, d'un élan vigoureux, Dents Noires ne se jette encore et encore au-devant du jeune homme.

Dents Noires leva bien haut son gourdin, décidé à en finir une fois pour toutes avec ce freluquet qui commençait à lui porter sur les nerfs. Puis il l'abattit avec force, visant la tête. Encore une fois, Art esqua le coup. Emporté par son élan, le frère de Delbchaen s'étala à plat ventre dans la poussière. C'était le moment ou jamais. Art plongea son épée à la base du cou du géant et lui trancha net le col.

Art était complètement hébété. Il n'en revenait pas d'avoir réussi l'exploit de se débarrasser de ce monstre dévastateur. Il se dirigea vers la cabane, mangea quelques noix qui traînaient sur une table branlante et avala goulûment un pichet d'eau tiédie.

Mais ce n'était pas le moment de s'attarder. Déjà la lune pointait dans le ciel. Il se dit qu'il valait mieux suivre de nouveau le sentier, tant que la lumière était encore assez présente pour éclairer son chemin.

Il marcha de longues heures, la faim lui tordant les entrailles. Finalement, alors que la nuit se faisait de plus en plus noire, il aperçut dans le lointain la silhouette d'une forteresse imposante. C'était sûrement celle de Morgan, roi des Têtes de Chiens. Il

s'installa pour la nuit dans un champ cultivé, dissimulé parmi les hautes tiges de blé.

Lorsque le soleil se leva, la beauté de l'orgueilleuse forteresse le laissa sans voix. Contrairement à toutes les cités celtes qu'il avait vues au cours de sa jeune existence, elle était ceinte d'une palissade non de bois, mais de bronze. Le soleil qui s'y reflétait éblouissait les alentours comme le faisceau de milliers de torches. C'était une splendeur ! Tara, la capitale d'Ériu, faisait piètre figure à côté de cette cité des merveilles.

Le fils de Conn avançait lentement, impressionné. Les portes de la cité étaient ouvertes, et il aperçut des centaines de petites maisons de pierre grise serrées les unes contre les autres. Elles étaient solides, bien bâties, et semblaient confortables. Des villageois, richement vêtus, allaient et venaient sans lui accorder la moindre attention. Ces gens semblaient si sûrs d'eux ! Ils ne craignaient visiblement pas pour leur sécurité.

Art le Solitaire entra dans la forteresse. Le domaine de Morgan lui parut immense. Aussi loin que son regard portait, il ne pouvait voir les limites de l'enceinte. Mais ce qui l'attira surtout, ce fut le palais étincelant de pierreries qui se dressait au sommet d'une butte, en surplomb du village. Le jeune homme y dirigea ses pas.

Il avait à peine gravi la pente douce qui y menait qu'une femme d'aspect redoutable sortit de la résidence royale et vint se planter devant lui, les bras croisés. Pas besoin d'être devin pour savoir qu'il s'agissait de Tête Longue, la mère de Delbchaen.

Art avala sa salive. Il avait la langue sèche, car il mourait de soif. Et la crainte ressentie devant cette femme qui avait la réputation d'être aussi forte que cent guerriers lui assécha encore plus le gosier. Personne encore n'était parvenu à s'approcher de Delbchaen, car les druides de Tête Longue lui avaient prédit qu'elle mourrait aussitôt qu'un homme d'Ériu courtoisierait sa fille.

Elle était donc fermement décidée à interdire à tout étranger de pénétrer en son palais.

Les yeux d'Art passèrent du corps imposant de la femme aux non moins imposants pieux de bronze qui montaient la garde devant le palais. Sur chacun d'eux était fichée la tête d'un jeune homme. Un seul était vide et attendait la prochaine victime. Art se jura que jamais sa tête ne trônerait comme un trophée à la porte de la résidence royale de Tête Longue.

La femme était furieuse. Tous les pièges qu'elle avait disséminés sur le chemin d'Art s'étaient révélés inutiles. Il avait vaincu les monstres de la Grande-Mer ; traversé sans faiblir la région pierreuse ; abattu les sept cerfs féériques. Il s'était méfié du bain de plomb fondu. Il avait évité de croiser les chats sauvages aux dents de sabre ; habilement fait fuir serpents et crapauds venimeux ; déjoué le géant Curnan et, en dernier ressort, avait tranché la tête de son fils, Dents Noires.

Pendant que Tête Longue cherchait comment se débarrasser de ce visiteur inopportun, Delbchaen, penchée à la fenêtre de sa chambre, regardait le beau jeune homme que le destin avait conduit jusqu'à sa porte.

— Sais-tu de qui il s'agit ? demanda-t-elle à la servante qui entra pour lui apporter son petit-déjeuner.

— J'ai entendu les gens des cuisines dire qu'il s'agissait du fils de l'Ard Rí d'Ériu, répondit la servante en déposant une grande écuelle de lait frais sur la table.

— Hum ! La prophétie qui me concerne dit que j'épouserai le fils d'un roi. Peut-il s'agir

de celui-ci ? s'enquit Delbchaen.

— Je le crois bien ! Ce jeune guerrier me semble digne de toi. Il a déjoué toutes les embûches pour parvenir jusqu'ici. Bien entendu, les jeunes hommes dont la tête orne les piliers de bronze de la forteresse de Morgan ont aussi réussi à grimper jusqu'ici, mais aucun d'eux n'était le fils de l'Ard Rí d'Ériu. Et comme tu l'as constaté toi-même, Tête Longue s'est vite débarrassée d'eux.

— Il faut protéger ce jeune homme ! décréta Delbchaen. Va vite rejoindre ma mère. Je la connais, elle va faire semblant de bien l'accueillir pour le trahir ensuite. Il faut que tu t'arranges pour le prévenir de ce qui l'attend. Quand il aura déjoué Tête Longue, amène-le-moi, que je le voie de plus près !

La servante sourit et se hâta de satisfaire à la demande de sa maîtresse. Mais déjà Tête Longue avait fait entrer Art le Solitaire dans la grande salle du palais en lui souhaitant la bienvenue. La domestique chercha un moyen de se faufiler dans la pièce, mais des guerriers montaient la garde et lui interdirent de s'approcher. Pendant ce temps, Tête Longue fit asseoir son invité dans un trône doré et demanda à ses deux autres filles de lui apporter à boire. Chacune s'empara d'un pichet déjà prêt sur la table, versant un liquide rouge dans deux coupes. Elles tendirent chacune la leur à Art. Se souvenant de l'avertissement de son amie la Marimorgane, le jeune homme prit la coupe de droite et la vida d'un trait, refusant l'autre qui contenait du poison.

Voyant cela, Tête Longue poussa un cri de désespoir. Ce garçon était décidément bien trop adroit et déjouait ses pièges trop facilement. Comment s'y prenait-il ? Il n'était ni un dieu ni un bansidh, seulement le fils mortel du roi de l'île Verte.

— Avant de pouvoir prétendre à la main de ma fille, tu devras me passer sur le corps. Bientôt, ta tête ira danser au vent sur le pieu de bronze qui lui est destiné devant ma forteresse, fit-elle en claquant des doigts.

Aussitôt, des gardes lui apportèrent ses armes et l'aidèrent à enfiler sa cotte de mailles. Ce faisant, elle ricanait, insultait Art, le traitant de puceron qu'elle prendrait plaisir à écraser sous le talon de sa botte.

Quand elle fut armée des pieds à la tête, elle le chargea, l'épée en avant, tout en poursuivant ses invectives. Adroitement, le jeune homme para l'attaque en plaçant sa propre épée devant son visage. Son bras ploya sous le choc, mais ne faiblit pas. Tête Longue était effectivement très forte, mais Art se dit qu'il n'avait pas subi toutes ces épreuves pour mourir bêtement si près du but. Cette pensée lui donna la force de riposter, encore et encore. Et plus il se battait, plus il sentait son courage et sa détermination grandir. Finalement, d'un coup magistral, il perça le cœur de Tête Longue, qui s'écroula à ses pieds dans un râle. Le jeune homme lui trancha la tête et exigea qu'un garde aille la ficher sur le pieu de bronze vacant devant le palais.

La servante de Delbchaen profita de la confusion provoquée par la mort de Tête Longue pour venir chercher Art et le conduire vers sa maîtresse, qui avait déjà revêtu son manteau de voyage vert, retenu par une fibule d'or.

Dès qu'ils se virent, ils surent l'un et l'autre que leurs destins étaient liés. Art, qui ne porterait plus jamais le nom de Solitaire à l'avenir, embrassa la jeune fille. Elle avait de grands yeux gris, un teint blanc, presque bleuté, de longs cheveux teints en rouge. Elle

était d'une beauté à couper le souffle. Delbchaen faisait partie du peuple des Bansidhe, mais cela n'effraya pas Art. Il était trop amoureux.

La fête battait son plein pour célébrer le mariage de Delbchaen et Art lorsque Morgan, roi des Têtes de Chiens, revint d'une expédition guerrière. Apprenant la mort de son fils Dents Noires et de sa femme Tête Longue, et les épousailles de sa fille, il piqua une terrible colère. Mais Delbchaen sut le convaincre qu'il ne perdait pas une fille, mais gagnait plutôt un fils. Elle lui fit aussi prendre conscience qu'il était vieux et qu'il avait mérité de se reposer. Il devait pouvoir remettre son domaine à quelqu'un de valeureux qui saurait le protéger des convoitises de ses voisins. Les paroles d'apaisement de Delbchaen finirent par calmer Morgan, qui accepta de livrer sa terre à Art.

Les célébrations se poursuivirent durant les trois jours et trois nuits requis, au terme desquels Art prit sa nouvelle femme dans ses bras et sortit du palais. Elle lui indiqua le raccourci à suivre pour retourner à la plage de sable noir où il avait laissé son curragh.

Deux jours plus tard, Art et Delbchaen accostèrent non loin de Tara. Art sauta à terre. Il avait bien hâte de revoir son père Conn et de lui raconter ses aventures. Il tendit la main à Delbchaen pour l'aider à descendre, mais celle-ci refusa tout net de mettre le pied sur le sol de l'île Verte.

— Pourquoi ? Que se passe-t-il ? demanda Art, inquiet.

— Tant que celle qui a volé mon nom pour envoûter ton père sera à Tara, mon pied ne touchera pas la terre d'An Mhí. Entre seul dans Tara et force-la à partir.

— Tu as raison, Delbchaen. Cette malédiction a assez duré. Je vais me débarrasser d'elle.

Il se dépêcha de gagner la forteresse de Tara. Sur son passage, tous voulaient le toucher, lui manifester leur bonheur de le revoir en vie et en bonne santé, mais il ne s'arrêta nulle part. Il entra dans le Siège des Rois et Conn, l'apercevant, vint vite le serrer sur son cœur.

— Où se trouve Bécuna-Macha ? l'interrogea Art d'emblée.

— Probablement dans la salle des banquets, répondit Conn en fronçant les sourcils, intrigué par la question.

Art tourna les talons sans cérémonie et se précipita vers la salle où se tenaient toutes les réunions importantes. Il y trouva effectivement Bécuna-Macha, occupée à s'adresser à quelques chefs de guerre. Art fit signe aux guerriers de le laisser en tête-à-tête avec sa belle-mère adoptive.

— Me voici de retour ! J'ai accompli la mission que tu m'as imposée, lança-t-il aussitôt.

— En apportes-tu la preuve ? rétorqua-t-elle, le défiant de ses grands yeux sombres.

— Delbchaen est dans mon curragh. Es-tu satisfaite ?

— Eh bien, qu'elle vienne...

— Elle te fait dire qu'elle ne posera pas le pied sur la terre d'Ériu tant que tu seras dans l'île Verte. Il n'y a pas de place dans ce royaume pour deux reines issues des Bansidhe. Ta présence sur notre terre ne nous a apporté que malédictions et désagréments. Le peuple en a assez. Conn ne sera pas réélu à la prochaine assemblée des chefs et des rois, tu le sais aussi bien que moi. Je serai le prochain Ard Rí d'Ériu, et Delbchaen sera ma reine. Retourne d'où tu viens ! Tu n'as rien à faire dans notre monde. Tu n'es qu'une

usurpatrice, et plus personne n'est dupe. Aucun chef, aucun roi, aucun druide ne se soumettra plus devant toi.

Un croassement sortit de la gorge de Bécuna-Macha. Elle venait de perdre la partie. Pour sa propre sécurité, il valait mieux qu'elle décampe.

Tandis que le corps de la bansidh Bécuna s'effondrait sur le sol, celui de Macha la noire s'en dissocia et la sorcière s'envola, battant puissamment de ses ailes de corbeau.

— Tu seras peut-être le prochain Haut-Roi d'Ériu, Art, mais encore faudrait-il que la Pierre de Fâl retrouve sa place près du mont des Otages, et qu'elle crie pour toi et Delbchaen, ricana-t-elle en s'éloignant. Et ça, ce n'est pas demain la veille ! Je ne te rendrai pas la Pierre du Destin. Ha ! ha ! ha !

Après la mort de Bécuna et le départ de Macha, Art retourna vers la rive pour aller y chercher son épouse et la ramener au Siège des Rois. En chemin, il songea que la sorcière avait raison. La Pierre du Destin était introuvable, et, tant qu'elle ne serait pas de retour à Tara, aucun autre roi ne pourrait être intronisé. Toutefois, son visage était éclairé d'un large sourire, car il avait su tromper la sorcière en lui mentant effrontément. *Finalement, se dit-il, elle est beaucoup moins forte qu'elle ne le pense et quelle a voulu nous le faire croire.*

Tous les chefs de guerre et les rois de l'île Verte faisaient encore confiance à Conn aux Cent Batailles, et il n'était pas prévu qu'un autre Haut-Roi soit choisi pour le remplacer, du moins, pas à brève échéance. Conn avait encore de belles années devant lui. Finn et les Fianna auraient amplement le temps de retrouver la Pierre de Fâl, comme l'Ard Rí le leur avait demandé.

Chapitre 6

Pendant ce temps, en Gaule, Jules César et Vercingétorix étaient à l'aube de la plus importante bataille de cette guerre qui opposait les Gaulois et les Romains depuis des années.

Le général romain et le Très Grand Roi des guerriers sentaient bien que de cet assaut dépendrait le sort du peuple celte des Gaules. Les deux chefs y jouaient également leur propre avenir.

S'il perdait cette guerre, César comprenait qu'il lui serait dès lors difficile, voire impossible, de se faire élire comme consul à Rome, ce qui lui permettrait de prendre le pouvoir et de devenir l'empereur qu'il souhaitait être. De son côté, Vercingétorix savait pertinemment qu'il ne survivrait pas à une défaite. Il serait sans doute mis à mort par ses propres troupes, mais plus vraisemblablement par les vainqueurs, les Romains. Pour le chef gaulois, le salut résidait dans la victoire. Il la lui fallait coûte que coûte.

Il interpella un chef de guerre éduen.

— Cotos l'Ancien, lança Vercingétorix, les Éduens sont les meilleurs cavaliers qui soient. C'est donc à toi que revient l'honneur de commander la cavalerie gauloise.

Puis, se tournant vers un autre chef de guerre éduen, il ajouta :

— Et toi, Cavarillos le Héros, tu prendras le commandement des forces d'infanterie, puisque c'est déjà la fonction que tu exerces auprès de ton peuple. Époredorix, le Roi des conducteurs de chars, te secondera.

En donnant à ces hommes les trois principaux commandements, le Très Grand Roi des guerriers s'assurait ainsi de la loyauté du peuple éduen, qui avait la fâcheuse habitude de changer rapidement de camp quand la situation se détériorait. Cette fois, Vercingétorix espérait bien s'attacher définitivement les chefs de guerre éduens en leur faisant jouer des rôles de premier plan au sein de son armée.

Le premier geste de Cotos consista à diviser la cavalerie gauloise en trois corps ; les deux premiers eurent pour mission de harceler les Romains par les flancs, tandis que le troisième attaquerait de front. Voyant cela, Jules César divisa également sa cavalerie en trois groupes pour affronter l'ennemi.

La bataille fit rage sur tous les points à la fois, forçant la colonne romaine à s'arrêter. Les râles des mourants et des blessés répondirent aux hennissements terrorisés des chevaux. Aussitôt, César fit placer les bagages entre les cohortes de manière à ce que les Gaulois ne puissent s'en emparer. Les vivres ne devaient pas manquer, ni pour les hommes ni pour les bêtes.

Dès qu'un endroit semblait faiblir, le général romain envoyait des troupes pour soutenir ses hommes. Ces interventions retardaient les Gaulois qui cherchaient à isoler de petits groupes de légionnaires pour les éliminer plus rapidement.

Mais surtout, César avait placé les cavaliers germains au sommet d'une butte d'où ils purent plonger rapidement vers la rivière, où Cavarillos avait placé ses troupes de fantassins, et le bois des Grottes où se déroulaient les plus âpres combats.

Les Germains fondirent sur eux comme des nuées d'abeilles furieuses et ne firent pas de quartier. Craignant d'être isolés les uns des autres, les Gaulois se replièrent, puis

prirent la fuite en direction de leurs campements, mais les Romains leur avaient bloqué les chemins de la retraite. Pris au piège, des milliers de combattants gaulois furent massacrés. Les trois commandants éduens, Cotos, Cavarillos et Époredorix, furent faits prisonniers et amenés sans ménagement devant César.

Des messagers se faufilèrent dans les bois pour aller porter la nouvelle de la déroute de la cavalerie éduenne à Vercingétorix. Celui-ci était resté devant son propre camp avec une partie des troupes, prêt à envoyer des renforts si nécessaire.

Comprenant qu'il ne pouvait plus rien pour sa cavalerie et ses fantassins, le Très Grand Roi des guerriers dut se résoudre à battre en retraite.

— Nous aurons plus de chance en nous retranchant dans une forteresse, lança-t-il à ses principaux conseillers. Il faut répéter notre tactique de Gergovia... Quelle est la citadelle fortifiée la plus près ?

— Notre capitale, Alisiia ! répondit Samatolos au Front calme, un chef de guerre mandubien.

Les Mandubiens étaient un petit peuple gaulois dont le nom signifiait « ceux qui battent le chemin ». Ils étaient les voisins de deux grands États puissants, celui des Éduens, mais surtout celui des Lingons qui, pour leur part, durant toute la guerre des Gaules, demeurèrent les fidèles alliés des Romains.

Alisiia était une petite cité sidérurgique de peu d'importance, surtout habitée par des bronziers et des forgerons. Mais à la description enthousiaste que lui en firent les Mandubiens, Vercingétorix se dit qu'elle serait parfaite pour les accueillir et les protéger.

— Très bien, Samatolos ! Conduis-nous tout de suite à Alisiia. Je nomme ton frère, Oxtaios le Huitième, responsable de nos bagages. Qu'il rassemble tous nos effets, nos bêtes et nos vivres, et qu'il apporte tout cela à Alisiia dans les plus brefs délais. Il assurera aussi la sécurité de nos femmes, de nos enfants, de nos serviteurs et de nos otages.

Moins d'une heure plus tard, constatant la fuite des Gaulois, Jules César fit transporter ses propres bagages au sommet de deux collines qu'il plaça sous la garde de deux légions afin de n'en être pas embarrassé pendant que ses légionnaires poursuivaient Vercingétorix.

La poursuite se déroula jusqu'à la tombée du jour. Les Romains se jetèrent sur l'arrière-garde conduite par Oxtaios et tuèrent près de trois mille personnes, guerriers, femmes et enfants.

Entre-temps, Vercingétorix et le gros de son armée avaient réussi à s'enfermer à Alisiia, mais la perte de la plus grande partie de sa cavalerie incommodait grandement le Roi des rois. De plus, plusieurs combattants étaient terrifiés à l'idée de se battre entre les murs d'Alisiia sans pouvoir espérer le secours de la cavalerie pour prendre les Romains à revers.

Pourtant, Alisiia, juchée au sommet d'une colline très escarpée, semblait être l'endroit idéal pour les Gaulois.

— Ne t'en fais pas, Vercingétorix, lança Samatolos. Notre capitale ne pourra jamais être prise par un siège en règle.

Installé sur les remparts de pierre de la citadelle, le chef des Gaulois examinait les alentours en compagnie du chef de guerre mandubien qui commentait ce qui s'étendait

sous leurs yeux.

— Tu vois, au pied de la colline coulent deux belles rivières difficiles à franchir. Nous avons aussi une vue dégagée sur la vaste plaine devant nous, et, tout autour, il n’y a que des collines peu distantes l’une de l’autre, faciles à contrôler.

Vercingétorix continua de scruter les environs. La plaine était désormais occupée par des milliers de Gaulois qui s’acharnaient à creuser des fossés profonds et à élever une épaisse muraille de pierres sèches de six pieds^[8] de haut.

Mais un peu plus loin, il constata aussi que les Romains n’étaient pas en reste et étaient également en train de bâtir leur propre système de protection. Des camps avaient été établis tout autour du mont sur lequel se dressait Alisiia. Vingt-trois postes surveillés par des guetteurs avaient pour mission de parer aux attaques-surprises des Gaulois, de jour comme de nuit. César fit également creuser deux lignes de fossés protégés par des remblais surmontés de pieux acérés.

Pour la première ligne, devant chaque remblai, il fit planter d’autres petits piquets à pointes de fer tournées vers le haut, et fit creuser en zigzag des milliers de trous recouverts de broussailles, dont le fond était hérissé de pieux supplémentaires. Pour la deuxième ligne, il fit dévier les eaux de la plus grande rivière afin d’en remplir les fossés. Et derrière les deux lignes, il fit ériger un haut parapet de bois pour protéger les tentes des hommes.

Pendant que les travaux allaient bon train, ce qui restait de la cavalerie gauloise se jeta sur les légionnaires romains pour tenter d’anéantir leurs efforts ou, à tout le moins, de ralentir la progression de leurs ouvrages fortifiés.

La plaine devant Alisiia se mit bientôt à retentir du fracas des armes. Mais les cavaliers germains venus en renfort eurent tôt fait de repousser les cavaliers gaulois. Ceux-ci, pris de panique, s’enfuirent en direction d’Alisiia ; dans leur fuite, plusieurs centaines tombèrent dans les fossés avec leurs montures et s’empalèrent sur les pieux, tandis que d’autres, ayant sans doute oublié son existence, se heurtèrent à la muraille gauloise.

Voyant cela, Vercingétorix fit fermer les portes de la ville pour obliger ses cavaliers à retourner vers les différents campements qu’il leur avait attribués. Mais le mal était fait. Des centaines de cavaliers et de chevaux avaient péri dans l’escarmouche. La cavalerie gauloise, déjà affaiblie, venait encore de rétrécir.

La nuit tombait lentement sur Alisiia. Les fêtes de Lugnasad n’avaient pas eu lieu cette année en Gaule. Personne n’avait le cœur aux réjouissances.

On était déjà à la moitié d’Elembiuos, le mois du cerf. Cet animal, d’une importance capitale en tout temps pour les Celtes, donnait aujourd’hui aux druides matière à prédictions. Certains y voyaient de funestes présages. Le cerf, lié à Cernunos, le dieu cornu, était souvent associé aux convois funèbres vers l’Autre Monde. Dans les croyances celtes, il avait la fonction d’accompagner les âmes des morts.

Pendant le conseil de guerre, réuni à Alisiia, plusieurs druides se demandèrent s’il était sage de se battre contre les Romains pendant Elembiuos ; l’un d’eux prédit même à Vercingétorix qu’il courait à sa perte.

— Balivernes ! s’écria le Très Grand Roi des guerriers en balayant les objections des druides d’un revers de la main, craignant que leurs paroles défaitistes ne viennent saper

le moral des guerriers. Cette nuit, je veux que le reste de la cavalerie attaque les positions romaines. Pendant ce temps, les chefs de guerre des tribus retourneront dans leur État respectif pour aller chercher des renforts. Que tous ceux qui sont en état de se battre viennent nous rejoindre. Si vous nous trahissez, insista-t-il, nous serons plus de quatre-vingt mille à périr ici. Nous avons assez de nourriture pour tenir un mois. En rationnant les portions, on peut tenir un peu plus longtemps. Mais, par Hafgan, dépêchez-vous de ramener des secours.



La nuit, tel un spectre, se faufilait doucement dans la citadelle d'Alisiia, enveloppant de son lourd manteau les guerriers assoupis.

Tout à coup, un murmure se mit à enfler dans les rangs des combattants. Plusieurs d'entre eux, houspillés par leurs chefs de clans, se levèrent en grommelant. On leur imposa vite le silence et on leur donna l'ordre de s'armer légèrement, puis de sortir de la forteresse en catimini.

— Rapportez tout le blé que vous trouverez ! leur soufflèrent les chefs de clans.

Des grognements répondirent aux injonctions.

— Vercingétorix condamnera à mort tous ceux qui rechignent ! jeta un Carnute à ses hommes qui se faisaient tirer l'oreille et refusaient de se lever en pleine nuit.

Les portes de la forteresse s'entrebâillèrent. Un par un, pour ne pas se faire remarquer des guetteurs romains, des centaines de Gaulois s'aventurèrent dans la campagne mandubienne.

Depuis le coucher du soleil, Celtina et Malaen campaient au pied des remparts. La jeune prêtresse somnolait, mais son cheval féérique veillait, comme toujours. Il poussa l'Éluë du bout du nez. Aussitôt, elle ouvrit les yeux, l'oreille aux aguets, ses yeux céladon fouillant l'obscurité.

— Les portes se sont ouvertes, c'est le moment ! murmura Malaen.

Profitant de la sortie des guerriers gaulois, Celtina et son tarpan entrèrent dans Alisiia.

Une certaine agitation régnait dans la citadelle. Vercingétorix donnait ses ordres. Cette fois, stimulés par ses menaces, tous s'empressaient d'y obéir.

Durant la journée, les Mandubiens avaient fait boucherie^[9]. Toute la viande fut distribuée aux hommes, selon leur rang, leur attribution, leur âge. Un combattant recevait plus qu'un guetteur ; un jeune guerrier de seize ans, plus qu'un vieux bronzier de cinquante.

— Je veux des gardes pour surveiller le blé, insista Vercassivellaunos, le cousin de Vercingétorix et son bras droit. On ne le distribuera que peu à peu, et en petites quantités.

Les sacs de jute furent vite emportés dans des entrepôts, et des sentinelles furent placées tout autour pour décourager les resquilleurs^[10].

— Et ceux qui sont dehors ? demanda Samatolos, craignant qu'il ne revienne rien aux troupes mandubiennes et aux cavaliers qui occupaient la plaine et assuraient la première ligne défensive.

— Je les ferai rentrer dans Alisiia au lever du jour ! décréta le Roi des rois. Qu'on leur garde la part qui leur revient.

— Très Grand Roi ! l'apostropha brusquement un guetteur andécave qui tirait une jeune fille rousse par le bras. J'ai trouvé cette fouine qui s'est faufilée dans le camp quand tu as fait ouvrir les portes pour envoyer chercher du ravitaillement.

Ses yeux bleus jetant des éclairs, Vercingétorix pivota sur ses talons pour dévisager l'espionne. Il allait ordonner qu'on la pend, mais brusquement ses moustaches blondes frémirent, puis un éclat de rire qu'il eut bien du mal à contenir monta de sa gorge.

— Ha ! ha ! Mais, mais... je te reconnais, toi ! Que viens-tu faire ici, fillette ?

Il insista lourdement sur le terme. Mais cette fois, Celtina ne se laissa pas prendre au piège. L'insulte ne l'atteignit pas. Elle avait bien d'autres préoccupations en tête pour laisser éclater sa mauvaise humeur devant ce mot que le Très Grand Roi des guerriers voulait humiliant.

— J'ai un message pour toi, et si tu daignes l'écouter, peut-être pourras-tu repousser les Romains ! lui lança-t-elle d'une voix forte et assurée.

— Chuuut ! soufflèrent plusieurs dizaines de Gaulois, effrayés à la perspective que le vent porte son éclat de voix jusqu'aux lignes ennemies.

— Viens avec moi ! lui répondit Vercingétorix en lui faisant signe de le suivre dans une petite maison basse au toit de chaume où il avait établi son quartier général.

Lorsqu'ils y entrèrent, ils constatèrent que plusieurs dizaines de chefs de guerre y dormaient à même le sol sur des amas de paille peu épais. Le chef arverne les bouscula du pied pour les réveiller, ce que beaucoup firent de mauvaise grâce. Puis, découvrant la jeune beauté rousse que leur amenait leur commandant en chef, plusieurs crurent un bref instant qu'on leur offrait une heure de bon temps en compagnie d'une prostituée. Mais le coup d'œil que leur lança Celtina eut vite fait de leur remettre les idées en place.

Voyant qu'elle hésitait à parler en leur présence, Vercingétorix l'encouragea :

— Ce sont mes conseillers... Qu'as-tu à me dire ? Je croyais que tu étais retournée te mettre à l'abri dans le nemeton du Gutuater ?

Vercingétorix faisait manifestement exprès de désigner Maponos par sa fonction guerrière. Tous les Gaulois respectaient le Maître des Invocations, ou le Maître de la Voix^[11], comme l'avaient surnommé les Romains, même sans l'avoir connu personnellement. Il était le véritable chef de la rébellion, celui qui avait donné l'ordre de la révolte.

— Je t'apporte un message du Gutuater !

Les airs goguenards s'effacèrent du visage des conseillers. Tous étaient maintenant très attentifs aux propos de la jeune fille.

D'une voix claire, prenant garde de bien articuler et de décliner les strophes dans l'ordre dans lequel Maponos les lui avait confiées, elle récita *Le Combat des arbres*^[12].

— Les aulnes en première ligne s'ébranlèrent. Les saules en pleine végétation étaient lents à se mettre en ordre. Le prunier est un arbre peu aimé des hommes. Le néflier, de même nature, combat sévèrement. La fève transporte dans ses cosses une armée de fantômes. La framboise ne passe pas pour être la meilleure des nourritures...

Tous retenaient leur souffle, car, visiblement, ce message contenait un code secret. Les druides présents au quartier général se montraient encore plus concentrés que les autres. Tous connaissaient la valeur symbolique des mots. Ils savaient aussi ce que signifiait chacun de ces arbres, chacune de ces plantes dans la pharmacopée celtique.

Dès les premiers mots, ils crurent un instant que la jeune messagère se trompait en énumérant les plantes propres à soulager les maux les plus divers, mais, en écoutant plus attentivement, ils soupirèrent de satisfaction. Le Maître des Invocations avait réussi à leur faire parvenir un message des plus significatifs. Chaque arbre, chaque plante représentait une tribu. Ils découvrirent ainsi quel État était prêt à leur envoyer des secours, lesquels les trahiraient et ceux qui ne bougeraient pas le petit doigt pour les aider.

Tous félicitèrent mentalement le Gutuater pour cette trouvaille à laquelle eux-mêmes n'auraient pu penser, ce qu'ils reconnurent sans fausse modestie.

— Quittant le temps du bonheur, là s'étendra une noire mélancolie, là tremblera la montagne, là s'allumera une fournaise purifiante, là il y aura d'abord une grande vague, et on entendra la clameur, poursuivit Celtina.

— Oui, bientôt, la clameur retentira et fera trembler la montagne sur laquelle est bâtie Alisiia ! Le feu qui jaillira de la citadelle purifiera le monde celtique en brûlant les envahisseurs qui nous oppriment depuis trop longtemps ! s'exclama Vercingétorix, le cœur rempli de l'espoir que lui insufflait le message de Maponos.

— Les frondaisons du hêtre se regarnissent de nouvelles feuilles ; flétries, elles reprennent forme, toutes rajeunies. Enchevêtrées sont les frondaisons du chêne, terminant-elle dans un souffle.

— Par Hafgan ! Voilà la meilleure nouvelle que nous ayons eue depuis plusieurs bleidos^[13]. Nous allons vaincre, j'en suis persuadé. Vous l'avez entendu comme moi ! Le Gutuater prédit que, même affaibli par l'occupation romaine depuis des années, notre peuple se relèvera bientôt pour triompher. Vous avez tous compris : les feuilles flétries, ce sont nos tribus, mais elles vont bientôt reverdir et chasser l'occupant de la Gaule tout entière.

— Tu as raison, Vercingétorix ! l'approuvèrent les druides, animés d'un nouveau courage. Nous sommes les frondaisons du chêne ! Le mot « druide » signifie à la fois « savant » et « chêne ». C'est bien de nous que parle notre bien-aimé Gutuater. Notre culture sera sauvée, le druidisme renaîtra dans nos oppida et dans nos campagnes.

— Ah ! Pour cette bonne nouvelle, fillette, et en tant que messagère, je vais te faire attribuer une part de nourriture ! s'exclama Vercingétorix en lui tendant un petit pain qu'il tira de la bourse qui pendait à sa taille.

— Merci, Très Grand Roi des guerriers, mais ce n'est pas nécessaire, fit Celtina en refusant le pain. Je transporte tout ce qu'il faut pour moi et mon cheval. Mais si tu veux vraiment me remercier, alors il y a bien quelque chose que tu peux faire pour moi.

— Demande et j'exaucerai ton vœu, si c'est en mon pouvoir, bien sûr !

— Indique-moi où trouver Abancos l'Arverne.

Comme Vercingétorix la dévisageait de ses grands yeux bleu sombre et que, visiblement, il ne savait pas du tout qui était Petit Castor, Celtina précisa :

— C’est un apprenti druide de Mona, il te suit depuis Gergovia.

Vercingétorix se retourna vers les druides et les interrogea du regard. L’un d’eux hocha la tête.

— Je sais où trouver ce garçon. Depuis sa fuite de l’île sacrée, il m’assiste pour les cérémonies. Suis-moi ! Nous le trouverons dans les quartiers où se sont entassés les combattants arvernes.

Celtina salua Vercingétorix d’un signe de tête et sortit de la maison.

— Restes-tu avec nous à Alisiia ? lança le Très Grand Roi des guerriers dans son dos.

Elle se retourna, hésitante.

— Je ne sais pas encore, répondit-elle.

Chapitre 7

Le druide arverne conduisit Celtina jusqu'à l'endroit où les guerriers du peuple de Vercingétorix s'étaient installés. Il lui désigna un garçon de seize ans environ, en train de soigner les plaies et les bosses des blessés grâce à des potions médicinales qu'il avait préparées au cours des derniers jours.

L'adolescent en aube blanche releva la tête en s'entendant interpeller par son nom. Découvrant Celtina, il se précipita vers elle avec un large sourire.

— Petite Aigrette ! Je suis si content de te revoir. Mais que viens-tu faire ici ? Si c'est pour m'apporter du soutien pour soigner nos blessés, tu es la bienvenue, car vraiment je ne sais plus où donner de la tête tellement il y en a !

D'un geste ample, il montra les nombreux corps mutilés qui gisaient un peu partout sur des amas de paille imbibés de sang.

Abancos avait toujours été un terrible bavard. Il n'avait pas changé. Il parlait, parlait, parlait sans permettre à Celtina de placer un mot. L'Élue se demanda même pourquoi Maève avait fait de lui le dépositaire d'un vers d'or, alors que le silence était de rigueur pour en préserver le secret.

La jeune prêtresse, pour sa part, l'avait toujours considéré comme une véritable pipelette et avait toujours craint que, dans un moment d'égarement, Petit Castor n'aille déverser son secret dans quelque oreille indiscreète. Mais malgré ce qu'elle considérait comme un grand défaut, le jeune homme avait apparemment su tenir sa langue. Ce qui, elle se l'avoua, était tout à fait phénoménal.

D'un geste discret, elle écarta ses mèches rousses pour dévoiler le triskell qui ornait son front.

— Tu vois cette marque, Petit Castor ? Tu sais sans doute ce qu'elle signifie.

— Hum ! Eh bien, je dirais que tu as été choisie par les dieux, Petite Aigrette. Tu sais, je m'y attendais un peu. Tu as toujours été la plus déterminée d'entre nous à Mona. Et Maève t'a toujours considérée comme sa fille, elle voyait en toi des qualités que, toi-même, tu ne pensais pas avoir.

Celtina le dévisagea, les yeux écarquillés. Jamais elle n'aurait pu imaginer qu'Abancos puisse être aussi perspicace. Il donnait tellement l'impression d'être une tête en l'air, un incorrigible bavard qui ne semblait pas s'intéresser à grand-chose. Elle resta sans voix quelques secondes et il en profita pour poursuivre son discours :

— Lors de la dernière fête de Beltaine que nous avons passée à Mona, quand Solenn a épousé le Seigneur de la lande^[14], j'ai entendu les propos de Maève lorsqu'elle a enfreint la geis des druides pour te parler à part. Elle t'a dit : « Que Dagda, notre père, puisse pénétrer ton esprit et parler par ton souffle ! » J'ai tout de suite compris que tu étais promise à un grand destin. Donc, je t'attendais. Je suis resté à Gergovia le plus longtemps possible, en sachant que tu viendrais un jour. Puis j'ai suivi Vercingétorix, car je me suis dit que, là où il irait, tu serais sûrement. Je ne me suis pas trompé, tu vois, puisque tu es là !

— Maintenant, j'ai retrouvé presque tous nos amis de Mona, Abancos, répondit Celtina.

Tu es le dépositaire d'une partie du secret des druides. Quelle est la phrase que tu as reçue ?

— Hé, une seconde ! Pourquoi es-tu si pressée ? Quelles sont les nouvelles ? Que sont devenus les autres ? Raconte-moi tes aventures, lui demanda Petit Castor tandis qu'elle trépignait.

Allait-il oui ou non lui donner son vers d'or, ou allait-il encore la faire attendre ? Celtina dut respirer profondément pour calmer son impatience.

— Je te donnerai des nouvelles de tous ceux que j'ai déjà rencontrés, mais auparavant, révèle-moi la phrase que Maève t'a confiée.

Abancos regarda tout autour de lui, cherchant à surprendre un regard insistant. Mais personne ne semblait porter attention à leur conversation. Il agita devant ses yeux sa longue main blanche, et Celtina vit scintiller la bague portant une pierre d'hématite, symbole de la justice, que lui avait remise la grande prophétesse.

— Aucun être vivant n'est absolument identique à un autre pour trois raisons : sa Personnalité, le Souvenir de tout ce qu'il a pu être, faire ou connaître, et sa Destinée, murmura finalement Petit Castor.

Celtina le remercia chaleureusement. Puis, comme elle l'avait promis, elle lui parla de Solenn, d'Élouan, de Fierdad, d'Éranann, de Gildas, de Tifenn...

— Hum ! D'après ce que je comprends, il te manque encore quelques vers d'or. Le temps presse ! Crois-tu les obtenir tous bientôt ?

— Je ne sais pas ! Je pense qu'Arzhel en a appris quelques-uns. Et il y a Iorcos... Il ne veut pas me confier le sien.

— Quelle bourrique, ce Petit Chevreuil ! grommela Petit Castor, avant d'enchaîner : Certaines rumeurs courent parmi les guerriers. Iorcos aurait recueilli les dernières paroles de Maéllys le doux, qui est mort avec Acco, le roi des Sénons, à Durocorter^[15]. Probablement qu'il lui a confié son vers d'or, il ne pouvait pas l'emporter dans l'Autre Monde.

— Si tu dis vrai, Iorcos aurait donc deux vers, le sien et celui de Maéllys. Il ne me reste donc qu'à chercher à qui Énogat le Fomoré a confié le sien, car j'ai appris qu'il avait été assassiné lui aussi. J'espère que ce n'est pas à quelqu'un de son clan, ou pire, à son père Irold. J'espère surtout que cette personne n'est pas repartie à Tory, l'île du Brouillard. C'est loin !

Et même si je demande à Malaen de m'y conduire, le temps nous est compté. Je ne suis pas sûre de retrouver ce vers d'or dans un court délai, surtout que les Fomoré ne me laisseront probablement pas m'approcher facilement, songea-t-elle, fermant son esprit pour protéger ses pensées.

— Ne perds pas ton temps en te rendant à Tory, Celtina. Énogat le Fomoré a confié son vers d'or à un autre druide...

— Quoi ! ? cria-t-elle plus fort qu'elle ne l'aurait voulu, et plusieurs têtes se tournèrent dans sa direction.

Plus bas, elle reprit :

— Que sais-tu de la mort d'Énogat ? Où a-t-il été tué ? Comment ? Que s'est-il passé ?

— Je ne connais pas tous les détails, mais les rumeurs disent qu'Arzhel ne serait pas

étranger à sa mort, continua Abancos. D'après ce qu'on dit, Arzhel l'a forcé à lui livrer son vers d'or et l'a assassiné ensuite. Ça s'est passé dans le Champ des Adorations^[16], dit-on.

— Qui, « on » ? le pressa l'Élue. Tu sais, les rumeurs, ça ne vaut même pas l'air nécessaire pour les propager !

— Écoute, je n'en sais pas plus ! Ici, les guerriers affluent des quatre coins de la Gaule et plusieurs racontent toutes sortes d'histoires. C'est bien difficile de démêler le vrai du faux. Je ne veux pas insinuer qu'Arzhel est un traître, mais, pour ma part, je me suis toujours méfié de lui. Il a un air de faux jeton qui ne me revient pas.

Les lèvres pincées, Celtina inclina la tête. Effectivement, Prince des Ours renfermait en lui une part d'ombre qu'elle ne parvenait pas à percer. D'une gentillesse et d'une amabilité débordantes à certains moments, Arzhel pouvait, à d'autres, se faire aussi mordant et vif que le plus dur des aciers, aussi tranchant que la lame la plus affûtée, aussi sombre que Cûroi, le dieu de la Mort en personne.

— Que vas-tu faire maintenant ? demanda Abancos en se dirigeant vers un blessé qui l'appelait d'une voix désespérée et cherchait sa main en sentant la mort le tirer par les pieds vers l'Autre Monde.

— Je n'en sais fichtre rien ! soupira-t-elle.

Puis, après quelques secondes de réflexion, elle ajouta :

— Je vais rester jusqu'à l'arrivée des renforts et voir comment se déroulera la bataille d'Alisiia. Si Vercingétorix gagne, cela me donnera tout le temps nécessaire pour poursuivre ma mission et réunir tous les vers d'or. Une victoire de sa part, et c'en sera fini de la domination romaine. Notre culture sera sauvée. Si, au contraire, le Très Grand Roi des guerriers est en difficulté ou pire, s'il perd – que Dagda nous en préserve –, je constituerai dès lors la seule solution possible pour la sauvegarde de notre peuple. J'aviserais à ce moment-là !

— Bonne chance, alors, mon amie ! fit Petit Castor en s'agenouillant près du mourant, qui lui agrippa la main avant de prendre le chemin sans retour du Síd.

— Quoi ? Tu ne viens pas avec moi à Monroval ? répondit-elle, éberluée. Mais Maponos a dit...

— Tu diras au Gutuater que je n'ai rien à faire là-bas, l'interrompit Abancos. Ici, mon peuple a besoin de moi. Il comprendra ma décision. Les druides ne sont plus très nombreux dans la région. Les Gaulois retranchés à Alisiia ont besoin de nos connaissances et de notre savoir-faire pour soigner les blessés, lire les présages, conseiller les chefs. Ma place est ici.

— Ta décision peut te conduire à la mort, Petit Castor ! tenta une dernière fois Celtina.

— Telle aura donc été ma destinée ! Chacun a la sienne. Tu dois suivre ta voie, ne t'occupe pas de moi ! Va, retourne dans la forêt des Carnutes. Tu dois accomplir ta mission...

Les deux adolescents échangèrent un regard rempli de tristesse. L'un comme l'autre savaient que c'était la dernière fois qu'ils se voyaient. Celtina s'éloigna, la tête basse, le cœur serré.



Après d'intenses réunions, les druides et les chefs de guerre des tribus gauloises décidèrent que, contrairement à ce qu'avait demandé Vercingétorix, il ne fallait pas faire venir tous ceux qui étaient aptes à porter des armes.

— Cela fera trop de bouches à nourrir ! estimèrent certaines voix. Il vaut mieux que l'on exige un nombre déterminé de combattants par État.

Voyant que les discussions allaient s'éterniser, et peut-être même s'enliser, s'il ne cédait pas, le Très Grand Roi des guerriers accepta cette façon de faire. Les chefs de guerre partirent enfin vers leurs terres pour aller y quérir des renforts.

Plusieurs milliers de guerriers furent ainsi convoqués. Les Belges bellovaques se firent tirer l'oreille. Ils ne voulaient pas obéir à un chef qui ne soit pas des leurs. Commios l'Atrébate dut user de tout son pouvoir de persuasion et de toute sa diplomatie pour obtenir que « ceux qui luttent en hurlant », en vertu de l'amitié qui les liait, envoient quand même deux mille hommes. C'était peu comparé aux trente-cinq mille combattants arvernes. Les Éduens, pour leur part, enverraient le même contingent.

L'armée de secours serait donc constituée de huit mille cavaliers et de deux cent quarante mille combattants à pied. Tous se réunirent chez les Éduens. Ce fut là que les chefs furent nommés. Commios hérita du commandement suprême. Autrefois, le roi des Atrébates avait été un allié de César, qui l'avait notamment désigné comme ambassadeur lors de son expédition dans l'île de Bretagne. Mais cette fois, Vercingétorix avait su s'imposer et faire de sa rébellion une cause commune à tous les Gaulois.

Commios serait secondé par Viridomare des Éduens et Vercassivellaunos, le cousin de Vercingétorix. Un conseil comprenant un chef de chaque État fut aussi nommé.

Convaincus que cette multitude effrayante impressionnerait leurs ennemis, les milliers de guerriers gaulois se dirigèrent vers Alisiia d'un pas guilleret.

Dans la citadelle mandubienne, cependant, le moral était au plus bas. Les renforts ne s'étaient pas présentés le jour convenu, et tous les vivres avaient été consommés. Ignorant que l'armée de secours était en marche, Vercingétorix convoqua un conseil pour déterminer ce qu'il fallait faire.

— Nous rendre ! s'exclama un chef de guerre mandubien.

— Ah ça, jamais ! tonna l'Arverne Critognatos, surnommé le Fils de la terreur.

— Tentons une sortie en force, suggéra un autre conseiller mandubien.

— Vous me faites honte ! poursuivit Critognatos, tout à fait indigné. Où est votre valeur d'autrefois ? On trouve plus facilement ici des gens prêts à affronter la mort qu'une pénible disette. C'est de la faiblesse et non du courage que de penser ainsi !

Des murmures accompagnèrent ces remontrances, mais le combattant arverne n'en avait pas terminé. Il leva les mains pour imposer le silence.

— Je me rangerai volontiers à votre avis, vous qui voulez vous battre sans attendre, mais n'oubliez pas qu'en prenant cette décision, nous engageons la survie de toute la Gaule. Lorsque quatre-vingt mille combattants auront péri ici, à Alisiia, que croyez-vous que feront nos parents, nos amis, nos connaissances ? Quel sera leur courage ? Les renforts ne sont pas arrivés au jour et à l'heure dits, certes, mais pourquoi douter déjà de

leur allégeance ? Jour après jour, les Romains empêchent nos messagers de sortir de la citadelle assiégée. Ne croyez-vous pas qu'ils font de même dans l'autre sens en empêchant nos amis de nous faire parvenir des nouvelles ? Et regardez-les bien, ces Romains. Ils renforcent leurs fortifications. Ils ont peur. Ils n'agissent pas ainsi sans raison. Ils ont connaissance des secours qui arrivent. Que croyez-vous que les Romains feront s'ils s'emparent de nos terres, de nos champs, de nos cités et de nos villages ? Ils ne nous laisseront ni notre culture, ni nos croyances, ni nos lois, ni nos façons de vivre. Regardez ce qui se passe en Braccata ! Voilà la vie de servitude qui nous attend !

Celtina, en tant que représentante du Gutuater, avait assisté à la réunion. Les paroles de Critognatos résonnaient en elle comme des coups de tonnerre.

Se sentant interpellée par ces propos, elle songea qu'elle ne devait pas rester derrière les remparts protecteurs d'Alisiia à attendre l'issue de cette bataille. Elle avait une mission à accomplir, tout autant que Vercingétorix avait la sienne. Si le Très Grand Roi des guerriers et les Gaulois devaient se battre les armes à la main, elle aussi devait combattre jusqu'à l'extinction de ses forces, et ce n'était pas ici, dans la citadelle, qu'elle pourrait mener à bien la tâche que les dieux lui avaient confiée.

Les guerriers comptaient sur l'intelligence et le bras de Vercingétorix pour les guider vers la victoire. Les druides et les Tribus de Dana, quant à eux, comptaient sur elle. Elle ne pouvait les décevoir. Sa décision était prise. Elle devait rejoindre Arzhel et Iorcos à Monroval, obtenir leurs vers d'or, puis tenter de trouver, avec la seule aide de Malaen, le chemin de la Terre des Promesses.

La voix tonnante de Vercingétorix la tira de ses pensées.

— Les malades, les blessés qui ne peuvent porter les armes, tous ceux que l'âge rend inutiles à la guerre, comme les enfants et les vieillards, ainsi que les femmes non guerrières doivent sortir d'Alisiia.

Celtina allait joindre sa voix au concert de protestations des Mandubiens, mais elle se mordit les lèvres. Le Très Grand Roi des guerriers était le seul à pouvoir décider de la tactique à adopter, même si cela équivalait à sacrifier de nombreuses vies.

Les portes s'ouvrirent et une longue colonne de Gaulois se dirigea, la mort dans l'âme, vers les lignes ennemies. Celtina et Malaen sortirent avec eux.

De la procession montaient des lamentations et des pleurs, des supplications, mais aussi des chants destinés à ranimer leur courage.

— César ! Accepte-nous en esclavage ! hurla une jeune mère en levant son bébé au-dessus de sa tête. Prends pitié. Donne-nous à manger.

Mais les chefs des fortins romains avaient reçu des ordres extrêmement fermes. Il leur était interdit d'accueillir les Gaulois qui se rendaient.

Alors, les Mandubiens se mirent à errer en rond dans la vaste plaine qui séparait les Romains des Gaulois restés dans la citadelle d'Alisiia. Plusieurs blessés graves et les plus jeunes enfants moururent rapidement, faute de soins et de nourriture. D'autres, tentant le tout pour le tout, se précipitèrent vers les fossés creusés par les légionnaires pour tenter de les franchir, mais ils s'empalèrent sur les pieux acérés. La désolation s'installa dans tous les cœurs.

Tout à coup, en fin d'après-midi, alors que Grannus distribuait ses derniers rayons, un

cri se propagea dans la plaine comme une onde de choc. Commios et l'armée de secours étaient enfin là, à mille pas. Les renforts venaient d'arriver sur une colline, à l'extérieur du périmètre fortifié, et étaient en train de s'installer. L'espoir revint aussitôt dans les cœurs celtes. Des chants montèrent de la citadelle, bientôt repris en chœur par les pauvres Mandubiens qui s'étaient résignés à rester hors des murs de la forteresse pour attendre que les dieux décident de leur sort. L'espoir renaissait.

Installés à l'écart, Celtina et Malaen profiteraient de la nuit afin de se diriger vers les collines. Il était inutile que quiconque les voie partir, et ils ne souhaitaient surtout pas être aperçus d'un guetteur romain.

Chapitre 8

La matinée était déjà bien avancée, Celtina et Malaen étaient presque arrivés au sommet d'une des collines ceinturant la plaine d'Alisiia quand des bruits de carnyx en provenance de la citadelle jetèrent leur sonorité rêche vers les cieux. Les sons furent immédiatement relayés par d'autres sonneries de cors dans les collines environnantes. L'Élue s'arrêta et se retourna. La dense forêt était éclairée de taches rouges et jaunes. Le mois d'Edrinios, celui consacré aux passages secrets, s'achevait dans un éclatement de couleurs. Les arbres serrés les uns contre les autres empêchaient l'adolescente de distinguer ce qui se passait dans la vallée. Par contre, elle n'eut pas à tendre l'oreille longtemps pour reconnaître les appels des trompes de combat : ils enjoignaient les troupes à engager la lutte.

Alisiia résistait au siège romain depuis presque un mois. Maintenant que les renforts étaient arrivés, les guerriers étaient pressés d'en découdre.

Au son des carnyx répondit aussitôt le tintement des glaives frappés en cadence contre le bois des boucliers, puis vinrent les clameurs destinées à effrayer l'ennemi et stimuler l'ardeur des troupes.

— Il va se passer quelque chose ! lança Celtina en courant entre les arbres pour trouver un point de vue dégagé sur la plaine.

Trottinant devant elle, Malaen la guida jusqu'au sommet, où une clairière judicieusement positionnée leur permettait d'avoir une vue d'ensemble de toute la vallée.

Elle vit d'abord la cavalerie romaine. Les chevaliers, panache rouge au vent, sortaient au galop des vingt-trois postes encerclant Alisiia. Celtina ne pouvait pas le savoir, mais cette escouade de cavalerie romaine était commandée par Aulus Ninus Virius, celui-là même qui avait pris sous son aile son petit frère Caradoc. De son observatoire en haut de la colline, elle ne voyait que des personnages minuscules qui se jetaient les uns contre les autres. Néanmoins, le vacarme des armes était si fort qu'il lui parvenait, même assourdi par la distance.

Elle remarqua que Vercingétorix avait dissimulé des archers et des fantassins légers au sein de la cavalerie gauloise renouvelée par l'apport des renforts. Pourvus d'armes de jet de grande portée, surtout des arcs, des frondes et des javelots, les fantassins légers n'avaient revêtu que des tenues de protection légères, idéales pour mener des assauts brefs, car elles leur permettaient de se déplacer rapidement.

Cette tactique sema un instant la panique parmi les chevaliers romains, et plusieurs tombèrent de cheval, atteints par les jets des fantassins qui se découvraient au dernier moment. Encouragés par la réussite de cette stratégie, les Gaulois, hurlant, se précipitèrent contre les chevaux, cherchant à désarçonner les Romains.

Soudain, Aulus Ninus Virius porta une main à sa poitrine. Par-dessus sa tunique *angusticlave*^[17], il portait une *trabea*, c'est-à-dire une toge en pourpre marine^[18] rayée de bandes écarlates, courte, s'agrafant sur l'épaule droite, un vêtement qui le désignait comme un noble chevalier. Abasourdi, il regarda ses doigts se refermer sur l'empennage d'une flèche. Il n'avait pas vu le trait l'atteindre. Tout juste avait-il ressenti une petite

piqûre, comme celle d'une guêpe. Sa main était maintenant tachée de sang. Comme plusieurs chevaliers, blessés eux aussi, il fit faire demi-tour à sa monture pour regagner son poste de garde, où il pourrait être soigné. Mais il perdit connaissance avant d'avoir atteint son campement fortifié.

Celtina ne put se résoudre à descendre la colline de l'autre côté. Elle ne voulait absolument pas perdre de vue ce qui se passait dans la vallée. Elle finit par s'asseoir sur un rocher surélevé, de manière à ne rien manquer.

Pendant des heures et des heures, les Romains et les Gaulois s'affrontèrent avec acharnement. Les actes de courage et de lâcheté ne passèrent pas inaperçus, car, de part et d'autre, les chefs avaient les yeux rivés sur leurs hommes. L'appel de la gloire et la crainte du déshonneur empêchaient les légionnaires romains et les guerriers gaulois de reculer d'un pouce. Souffrants, mutilés, agonisants, tous poursuivaient sans relâche le combat. Déjà, Grannus se retirait doucement à l'horizon. La victoire n'avait pas encore choisi son camp ; Celtina somnolait, étendue sur son rocher, tandis que Malaen explorait les alentours.

Soudain, la jeune prêtresse se redressa. Au sein du vacarme des combats, un bruit étrange lui fit tendre l'oreille. Des voix gutturales s'interpellaient en contrebas de sa position. Elle ne pouvait voir qui étaient les hommes qui se parlaient ainsi. Elle se fit plus attentive ; les mots échangés lui étaient incompréhensibles. Elle était cependant sûre qu'il ne s'agissait pas de latin, langue qu'elle avait maintes fois entendue au cours de ses pérégrinations^[19] aux quatre coins de la Gaule. Cette langue n'avait pas d'intonations chantantes ; c'était un idiome^[20] plus rugueux, plus brut. Sans qu'elle sache pourquoi, la crainte l'envahit instantanément, son corps tressaillit et ses poils se hérissèrent. Alerté lui aussi, Malaen se hâta de revenir auprès de Celtina. Ses yeux en amande fouillèrent la profondeur des bois qui s'étendaient sous eux. Un éclat de lumière glissa entre deux troncs ; un rayon de soleil avait frappé une cuirasse ou une épée.

— Il y a des guerriers en bas ! murmura le tarpan.

Celtina inclina la tête. Elle aussi avait compris que des hommes étaient en train de se masser sur leur colline. D'ailleurs, bientôt, les deux amis perçurent le cliquetis des harnachements de centaines de chevaux qui s'ébrouèrent. Les guerriers attendaient quelque chose. Elle regarda vers le ciel. Grannus était sur le point de disparaître.

Soudain, elle sursauta. Les milliers de cavaliers qui s'étaient regroupés à quelques centaines de pas d'elle venaient de se mettre en marche. Ils fonçaient maintenant vers la plaine en hurlant à pleins poumons leurs cris de guerre tonitruants. C'était une faction des cavaliers germains enrôlés par Jules César. Ils venaient de recevoir l'ordre qui les lançait au combat.

Ils fondirent sur le champ de bataille comme une nuée de sauterelles, taillant, piquant, massacrant. Leurs escadrons enveloppèrent les Gaulois, forçant les archers à se découvrir pour mieux les massacrer ensuite. Dès lors, les Romains n'avaient plus qu'à poursuivre les fuyards qui couraient se mettre à l'abri derrière les remparts protecteurs d'Alisiia. Le chaos était total dans la plaine. Les portes de la citadelle étaient restées ouvertes, et les combattants qui en sortaient se heurtaient à ceux qui cherchaient à y entrer, dans la plus

grande confusion.

Finalement, lorsque l'obscurité tomba et qu'il fut impossible de distinguer un ami d'un ennemi, tous les combattants regagnèrent leurs campements respectifs, abandonnant leurs morts dans la plaine.

— Que fait-on ? demanda Malaen en voyant que Celtina, pensive, ne bougeait pas de son rocher.

— Franchement, je n'en sais rien !

L'Élue laissa son regard errer sur la plaine où plus rien ne bougeait, puis dirigea ses yeux vers le mont au sommet duquel se dressait la fière Alisiia. Des panaches de fumée montaient vers le ciel obscur. Elle regarda ensuite en direction des camps romains. Là aussi, des feux miroitaient.

— Un autre late ^[21] commence, qu'il te soit favorable, Vercingétorix ! murmura-t-elle.

Pour les Celtes, les jours changeaient à la tombée de la nuit et non à minuit. Le late durait une nuit et un jour.

Puis, sans ajouter un mot, elle ramassa son sac de jute qu'elle jeta sur son épaule, tourna le dos à la plaine d'Alisiia et dévala l'autre versant de la colline, s'éloignant pour toujours du pays mandubien où se jouait l'avenir des armées gauloises.



Après avoir cheminé pendant des heures en silence au cœur de la nuit, sans ralentir la cadence, sans jamais se plaindre ni de la fatigue ni de la faim, elle finit par faire une halte bien méritée au bord d'un petit ruisseau. Sirona se couchait, Grannus se levait.

Un grondement sourd mit Celtina et Malaen en alerte. Pendant une dizaine de minutes, ils restèrent sur le qui-vive, incapables de déterminer ni son origine ni sa provenance.

— Je peux aller voir, proposa Malaen. Il y a quelques tertres dans le coin, je...

— Non ! fit Celtina, fermement. Je ne veux pas que tu entres sous terre, on ne sait pas de quoi il s'agit. Je ne veux pas que tu sois enseveli.

— Il n'y a pas de danger, je...

— Ne discute pas. C'est non, fit-elle d'une voix tranchante.

La terre tremblait rarement dans la région. Il arrivait bien quelquefois des éboulements dus aux fortes pluies, mais les secousses sismiques étaient plutôt rares. Celtina l'ignorait. Cependant, elle ne supportait plus l'idée d'être séparée de Malaen. Elle ne voulait pas le perdre une seconde fois.

Elle farfouilla dans son sac pour en tirer des plantes propres à provoquer une transe divinatoire. Mais brusquement, elle se rendit compte qu'il était trop tard. Du coin de l'œil, elle vit des gerbes d'eau soulevées par le galop d'une troupe de chevaux dans le ruisseau. Il n'était plus temps de fuir. Elle détacha son épée et s'apprêta à encaisser le choc d'un cheval lancé à toute vitesse contre son bouclier. Mais, contre toute attente, le premier cavalier fit piler sa monture à deux pas d'elle, l'éclaboussant de la tête aux pieds. Puis, il éclata de rire, aussitôt imité par ses six compagnons. La jeune prêtresse s'essuya le visage d'un air furieux, puis releva ses yeux céladon vers l'insolent. Elle allait l'injurier

copieusement lorsqu'elle entendit dans ses pensées :

« Celtina du Clan du Héron ! Tu accueilles tes amis les armes à la main maintenant ? »

Cette voix ! Je la reconnais... c'est, c'est...

— Fierdad ! s'écria-t-elle, explosant de joie, tandis que le jeune homme sautait à bas de sa monture pour la serrer dans ses bras.

— Fierdad, Fierdad ! C'est bien toi, par Hafgan, c'est toi ! Mais qu'est-ce que tu fais là ? Comment m'as-tu retrouvée ? Où vas-tu comme ça ? Pourquoi ?

— Ha ! ha ! ha ! rigola encore le jeune Fianna. Toujours aussi fougueuse, ma belle Celtina... Laisse-moi te répondre avant de m'inonder d'autres questions. Oui, c'est bien moi, ton ami Fierdad. Ce que je fais là ? Eh bien, à peu près la même chose que toi. Je me rends dans la forêt des Carnutes. Maponos a battu le rappel de tous les druides, prophétesses, apprentis druides, apprenties prêtresses. Tous ceux qui le peuvent doivent se rendre sans tarder à Monroval ou envoyer leurs représentants.

— Mais comment... comment ? Qui t'a contacté de la part de Maponos ? Je ne comprends pas !

— Des messagers parcourent la Celtie pour demander à tous ceux qui sont en mesure de répondre à sa convocation de le rejoindre le plus rapidement possible, expliqua le Fianna. Tous les druides ne pourront pas venir, mais tous les peuples ont envoyé des délégués. Je représente ceux d'Ériu.

— Mais... Ériu n'est pas dans la direction d'où tu viens. Tu aurais dû passer par le pays armoricain, fit-elle, brusquement méfiante.

— J'ai fait ce grand détour parce que je savais que je te trouverais dans cette région. Mes compagnons gaëls et moi chevauchons depuis plusieurs latis dans le seul but de te retrouver. Tête de mule comme tu es, j'ai craint que tu décides de rester avec les guerriers gaulois qui combattent à Alisiia plutôt que de choisir le chemin de la sécurité.

La voix de Fierdad avait de tels accents de sincérité que Celtina laissa enfin de côté sa méfiance pour apprécier pleinement ces belles retrouvailles. Sans pouvoir se l'expliquer, elle sentit son cœur battre la chamade lorsque les yeux noirs du garçon rencontrèrent les siens. Elle ne parvenait pas à détourner son regard de ce beau visage hâlé par le grand air, devenu plus masculin avec les années. Fierdad était maintenant un rude combattant. Il était magnifique dans les vêtements bleu et jaune des Fianna.

Les compagnons de Fierdad mirent pied à terre, et tous se rafraîchirent dans le ruisseau. Ils partagèrent ensuite la nourriture que les Fianna avaient apportée.

— Finn m'a confié le commandement d'un groupe de Fianna, expliqua gravement Fierdad. Il se passe – ou plutôt je devrais dire il s'est passé – des événements graves à Ériu au cours des derniers mois. Les quatre royaumes se sont rangés derrière la reine Mebd du Connachta et ont uni leurs forces contre l'Ulaidh, ou plutôt, contre un homme seul, Cuchulainn.

— Contre un homme seul ! s'exclama Celtina en dévisageant son compagnon. C'est une terrible lâcheté que de s'en prendre à un seul guerrier, surtout quand on est plusieurs milliers...

— C'est bien pour cela que Finn a refusé que les Fianna se joignent à la coalition. Nous avons continué à protéger Tara, mais sans attaquer l'Ulaidh. Et puis, Finn a toujours

beaucoup apprécié Cuchulainn...

— Tu me raconteras tout cela en route ! fit Celtina.

Leurs chevaux reposés, tous se remirent en selle. Ils pouvaient être deux par monture, à condition de faire halte régulièrement pour laisser le temps aux bêtes de se reposer. Celtina, pour sa part, se hissa sur le dos de Malaen, et la troupe se dirigea vers l'est. Monroval n'était qu'à deux jours de chevauchée du pays mandubien.

Chapitre 9

Évitant les chemins dallés, tracés par les Romains, qui serpentaient à travers toute la Gaule, Celtina, Fierdad et ses compagnons empruntèrent plutôt les anciens passages gaulois, moins visibles à travers la végétation, mais beaucoup plus sécuritaires pour eux. Si, par un malencontreux hasard, ils devaient tomber sur une patrouille romaine, ils ne donnaient pas cher de leur peau. Ils choisirent donc d'éviter les ennuis, quitte à rallonger leur route de quelques heures. De toute façon, Fierdad avait tant de choses à raconter à son amie qu'ils ne virent pas le temps passer.

— L'Élue doit être tenue au courant des événements qui se sont déroulés il y a quelques lunes, à Ériu, expliqua le jeune Fianna. Ils peuvent te donner une idée de l'urgence de réussir ta mission.

Il commença son récit.



Retirée dans sa forteresse de Cruachan, Mebd, la puissante reine du Connachta, ruminait sa défaite face aux armées d'Ulaidh, mais sa rancœur n'avait qu'un seul objet : Cuchulainn. À ses yeux, le Chien de Culann était le responsable de tous ses maux, même quand il n'y était pour rien. Par exemple, si une dispute survenait entre elle et son mari Aillil, elle en rejetait instantanément la faute sur le champion des Ulates.

À lui seul, il avait combattu ses armées lors de son expédition pour s'emparer du Brun de Cúailnge, et c'était surtout cela que la reine lui reprochait. De toute sa vie, elle ne s'était jamais sentie si humiliée.

Cependant, elle avait reçu la veille une visite qui pourrait changer son destin. Sa sœur lui était apparue en songe. La silhouette, aussi aérienne que les plumes de corbeau de son manteau, l'avait enjointe de ne pas désespérer. Bientôt, elle allait trouver sur son chemin les bras qui sauraient transporter sa vengeance jusqu'au cœur d'Ulaidh.

En tentant d'analyser ce rêve étrange, Mebd se promenait dans la cour de sa forteresse qui retentissait des râles des blessés et des moribonds. Ses yeux ne reconnaissaient pas la moitié des hommes qui gisaient là. Ses plus proches, ses plus fidèles, ses meilleurs combattants, ceux qu'elle chérissait comme ses enfants, étaient tous morts ou mourants. Mais ce qui la désolait le plus, c'était la perte de Calatin le Hardi, de ses vingt-sept fils et de son petit-fils dont les vies avaient été tranchées net par un seul coup de Cuchulainn. Ces morts, elle ne les pardonnerait jamais au champion ulate.

Brusquement, entre les cris et les plaintes, lui parvinrent, comme une insolence, des rires aigrelets. Elle se retourna vivement pour découvrir d'où émanaient ces sons, insolites dans l'atmosphère funeste qui prévalait dans la forteresse. Qui osait s'amuser en un pareil moment, alors que la mort planait sur Cruachan ?

Elle s'avança en direction des rires, prenant garde de ne pas faire de bruit pour éviter de faire fuir ceux qui se distrayaient ainsi alors que l'heure était grave. Comme le vent, elle se faufila entre les cabanes des villageois, sans répondre à ceux qui, la reconnaissant,

qu'étaient une parole d'encouragement, un geste de réconfort, une marque d'apaisement. Elle n'entendait rien ni personne, hormis ces rires qui faisaient monter sa colère d'un cran à chacun de ses pas dans leur direction.

Près d'une fontaine, derrière les écuries royales, elle découvrit trois garçons et trois filles d'une dizaine d'années, tous borgnes de l'œil gauche, qui se défiaient en invoquant les esprits des ancêtres et en usant de magie. Ils riaient à gorge déployée. Elle se figea, hébétée. Comment avait-elle pu oublier l'existence de ces six enfants ? Sans doute l'ivresse de la bataille lui avait-elle momentanément fait perdre l'esprit.

Elle les regarda s'amuser pendant un long moment. De les voir borgnes raviva le souvenir de l'enseignement qu'elle-même avait reçu des druides de son peuple au cours de sa jeunesse.

Une vague de souvenirs lui ramena des images de quatre jeunes filles, dont elle-même, toutes des bansidhe qui s'ébattaient dans les plaines remplies de fleurs de Mona. La scène se passait il y a tant d'années de cela, bien avant l'arrivée des Fils de Milé à Ériu, à l'époque où les Tribus de Dana et les Bansidhe se partageaient l'île Verte dans la joie et le respect mutuel.

Des prénoms qu'elle n'avait plus prononcés depuis ces temps lointains de l'innocence surgirent entre ses lèvres pincées : Mebd, Macha, Maève, Banshee, quatre sœurs, quatre destins si différents.

Depuis que les quatre jeunes filles avaient renoncé à l'immortalité des Bansidhe, elles ne s'étaient jamais revues, et elles ne se reverraient sans doute jamais. Qu'étaient devenues les quadruplées ?

Elle savait que Maève avait été prêtresse à Mona et vivait dorénavant à Senos avec d'autres druidesses ; elle avait appris que Banshee avait renoncé à ses pouvoirs pour élever des enfants ; que, de son côté, Macha avait épousé un mortel, mais les jumeaux qu'elle avait portés étaient morts à cause de la vantardise de son époux, Crunniuc ^[22], et de l'intransigeance du roi Éber.

Un sourire nostalgique étira rapidement les lèvres de la puissante reine du Connachta, mais elle les mordit aussitôt pour le faire disparaître et chasser sa mélancolie. *Quel gâchis !*

Seules la colère, la fureur et la vengeance avaient dorénavant le droit d'exister dans son esprit. La douceur, la tendresse et l'amour n'y avaient plus de place, comme le lui avait dit la silhouette noire qui avait surgi au cœur de son rêve de la nuit précédente.

Chassant ces pensées, elle s'attarda sur la particularité physique des enfants qui jouaient devant elle. Leur éborgnement les désignait comme des devins, des voyants maléfiques. Ils avaient la capacité de voir l'invisible.

Mebd s'approcha, mais les gamins continuèrent leurs jeux sans s'occuper d'elle. Elle les regarda pendant quelques minutes, puis, d'une voix maîtrisée, elle les appela.

— Savez-vous qui a tué votre père, Calatin le Hardi ? s'enquit-elle sans les quitter des yeux.

— Bien sûr ! répondirent les six enfants en chœur, la dévisageant comme si elle venait de prononcer une absurdité. C'est Cuchulainn. Il a tué aussi nos frères aînés et notre neveu.

— Qu’allez-vous faire ? insista Mebd.

— Nous venger ! crièrent-ils à l’unisson.

— Et comment ?

— C’est à toi de nous le dire, Mebd ! Donne-nous des armes et les moyens de nous venger, et ce sera fait.

— Les moyens, votre père vous les a déjà donnés. Dès votre plus jeune âge, vous avez été placés sous la protection de Maève, la grande prophétesse, dans l’île sacrée de Mona. Les meilleurs druides vous ont formés à toutes les sciences de l’univers. Le moment est arrivé de mettre en application ce que vous avez appris.

En effet, même s’ils n’avaient qu’une dizaine d’années, les plus jeunes enfants de Calatin, à cause de leur nature particulière de voyants maléfiques, avaient réussi en moins de trois ans à suivre des études qui, pour le commun des mortels celtes, demandaient quelque vingt années, voire plus.

Lors de la fuite de Mona, ces six enfants borgnes avaient eux aussi évacué l’île sacrée. Pour leur sauvegarde, Maève les avait renvoyés dans la forteresse de Cruachan, près de leur père et de leurs frères aînés, mais surtout près de sa sœur Mebd qui, elle l’espérait, saurait les élever dans la droiture, la confiance et le courage. *Qu’elle est naïve, ma sœur Maève !* songea furtivement Mebd.

— Et les armes ? s’enquirent les six enfants.

— Le forgeron Bhalcan fabriquera ce dont nous aurons besoin, mais il faut aller les chercher, ce que je ne peux faire moi-même...

— Nous irons pour toi. Il faut trois épées, trois poignards et trois lances que nos sœurs vont ensorceler et enduire de poisons dont elles seules connaissent le secret, lancèrent les trois garçons, tandis que dans l’œil unique des trois filles passaient des ombres malfaisantes.

Mebd indiqua aux enfants comment se rendre auprès de Bhalcan, un forgeron qui vivait dans le Síd. Elle-même ne pouvait pénétrer dans l’Autre Monde, au risque de ne pouvoir en ressortir, puisqu’elle avait renoncé à son immortalité de bansidh. Mais de par leur nature à la fois druidique et maléfique, les enfants de Calatin pouvaient aller et venir sans risque entre la surface de la terre et le monde souterrain.

Le forgeron Bhalcan était justement en train de terminer de forger des armes lorsqu’ils le trouvèrent là où Mebd l’avait indiqué. Parmi les lances appuyées contre le mur de sa forge, il en préleva trois, solides, à la pointe bien acérée. Les enfants se montrèrent satisfaits. Il choisit ensuite trois poignards tranchants parmi ceux qui étaient disposés sur un établi. Les enfants les examinèrent et se dirent heureux du choix. Pour les trois épées, il les laissa décider eux-mêmes. Les enfants les soupesèrent, les manièrent, les entrechoquèrent, puis en sélectionnèrent trois.

Comme les garçons l’avaient annoncé, les trois filles prononcèrent des incantations en caressant de la main les lames et les pointes. Puis elles sortirent des pommades empoisonnées d’une petite pochette qu’elles portaient à la ceinture, et en enduisirent généreusement les armes.

Une fois armés, les enfants de Calatin quittèrent rapidement le Síd pour revenir auprès de Mebd.

— Maintenant que vous êtes prêts, chers enfants, leur dit-elle, écoutez bien les noms des trois responsables de la mort de votre père, ceux sur qui nous devons exercer notre vengeance. Aucun d’eux ne doit échapper à notre courroux. Ces misérables sont Cuchulainn, champion des Ulates ; Loeg, le meilleur cocher d’Ériu, et le Gris de Macha, le meilleur des chevaux de l’île Verte. Que les épées, les poignards et les lances forgés par Bhalcan soient la cause du plus grand deuil et de la plus grande tristesse que la terre d’Ériu ait jamais connus.

Pendant trois jours et trois nuits, les enfants de Calatin furent les hôtes de Mebd dans sa résidence royale. Pendant ce temps, la reine avait réuni assez d’hommes valides pour remettre sur pied une armée digne de ce nom. Elle avait fait appel aux meilleurs combattants des quatre royaumes, sauf ceux d’Ulaidh, bien évidemment. Et elle n’était pas peu fière de sa dernière recrue : Lugaid, fils de Cûroi, dieu de la Mort des Tribus de Dana.

— Il n’y a pas, dans mon armée, un seul homme qui n’ait eu à déplorer la mort d’un parent, d’un ami, d’un proche à cause de ce maudit Chien de Culann, lança-t-elle à Lugaid. Tous éprouvent un profond ressentiment envers lui, tous seront heureux de le faire payer pour le malheur qui s’est abattu sur leur famille, leur village, leur peuple.

Pendant ces trois jours, Mebd envoya des messagers aux quatre coins d’Ériu pour exaspérer l’ardeur des fils, des filles, des neveux, des cousins, des frères et des sœurs de ceux qui avaient péri de la main de Cuchulainn. Et ils étaient fort nombreux. Elle n’eut aucune difficulté à les rallier à son expédition en leur promettant que l’heure de la vengeance avait sonné, et leur fit prêter serment de fidélité.

Ce fut donc une redoutable armée qui passa la frontière d’Ulaidh. Leur première action fut de ravager la plaine de Taitiu^[23], là même où la mère adoptive de Lug était morte d’épuisement après avoir défriché la terre d’Ériu. C’était aussi l’endroit qui avait vu la défaite des Tribus de Dana contre les Gaëls mortels, ce qui avait valu l’exil des dieux dans le royaume souterrain.

L’avancée de cette redoutable armée menée par Mebd fut, bien entendu, portée à la connaissance des guetteurs ulates. Un messager se dépêcha de chevaucher jusqu’à Emain Macha, la capitale d’Ulaidh, pour prévenir le roi Conchobar de ce qui se tramait. Mais lorsque le messager arriva, la malédiction qui frappait chaque année les Ulates venait de commencer. Tous les hommes d’Ulaidh étaient plongés dans un tel état de faiblesse qu’il leur était impossible de se défendre. Conchobar n’avait plus qu’une solution : faire appel à Cuchulainn, puisque le Chien de Culann était le seul, avec les serviteurs, les femmes et les enfants, que la malédiction de Macha ne pouvait atteindre.

— Vite, lança-t-il à sa messagère Levarcharm, préviens Cuchulainn de ce qui se passe. Dis-lui que la malédiction de Macha nous frappe et que nous ne pouvons nous défendre, alors que Mebd a lancé une nouvelle expédition contre nous. Il doit quitter son refuge dans la plaine de Muirthemné et me rejoindre ici. Tous les druides disent que nous courons un grave danger.

Levarcharm sauta dans son char et se précipita vers le domaine de Cuchulainn. Elle le trouva au bord de la mer, en train de chasser des oiseaux. Mais le bras du Chien de

Culann était moins précis qu'auparavant. Depuis la mort de son fils Conlai^[24], le vaillant champion avait perdu l'envie de se battre et le goût de vivre. Il était comme une âme en peine se désolant jour après jour de son malheur. Plus rien ne l'intéressait.

— Tous les druides d'Ulaidh le disent, insista Levarcharm, la vie de Conchobar est menacée encore une fois. Grâce à toi, à ta bravoure, à ta ténacité, il s'est sorti indemne de l'expédition de Mebd pour la capture du Brun de Cúailnge. Tu as su protéger son pays, ton peuple, ses troupeaux et ses biens. Mais Mebd a maintenant recours à la magie des six enfants borgnes de Calatin le Hardi. C'est ton devoir de répondre aux appels désespérés de ton souverain, tu dois venir avec moi, Cuchulainn.

Le Chien de Culann soupira. Il se sentait vieux, fatigué, à bout de ressources et, surtout, de volonté.

— Allons demander l'avis de ma femme, Émer à la Belle Chevelure. Moi, je ne sais plus ce que je dois décider.

Levarcharm fit monter Cuchulainn à ses côtés et lança son char vers la plaine de Muirthemné où se dressait la forteresse de Dun Dealgan, sa résidence. Voyant la poussière s'élever derrière le char, Émer et Loeg, le cocher de Cuchulainn, sortirent de la forteresse pour aller au-devant de ceux qui arrivaient. Le char s'arrêta et le maître des lieux en descendit. Il expliqua qui était Levarcharm et répéta le message qu'elle avait été chargée de lui transmettre de la part du roi d'Ulaidh.

— Quel est votre avis ? demanda Cuchulainn à son épouse et à son cocher.

— Tu dois défendre tes terres et protéger ta famille et tes serviteurs, mais tu dois aussi défendre les biens de ton roi et protéger ton peuple, lui répondit Émer à la Belle Chevelure.

— Les Ulates sont touchés par la malédiction de Macha et ne peuvent se défendre seuls, c'est ton devoir de leur venir en aide, ajouta Loeg.

— Va à Emain Macha, poursuivit Émer, et ne t'inquiète pas pour ton domaine. Je m'en charge.

— C'est bien ! Je ferai donc comme vous le demandez. Je vais encore une fois mettre mon bras au service de mon roi et de son peuple, même si je me sens bien las.

Pendant que Cuchulainn allait revêtir ses vêtements de combat et prendre ses armes, Émer fit rassembler ses troupeaux. Et tandis que son époux se dirigeait vers Emain Macha, elle conduisit ses bêtes vers le nord, le plus loin possible de la convoitise des guerriers des quatre royaumes qui, bientôt, allaient déferler sur ses terres, en direction de celles du roi Conchobar.

Lorsque Cuchulainn arriva dans la capitale d'Ulaidh, il ne put voir tout de suite le roi. Celui-ci, entouré de ses druides, de ses guerriers et des femmes de son peuple, était en train de débattre de ce que les Ulates devaient faire et, surtout, de comment ils pouvaient le faire, puisque la malédiction de Macha les empêchait de se battre. À l'annonce de l'arrivée du Chien de Culann, il poussa un profond soupir de soulagement.

— Il est venu mettre son bras à mon service, comme je le lui ai demandé. Pour ça, je lui en suis fort reconnaissant, déclara Conchobar. En même temps, je m'en veux de l'avoir fait venir ici et je suis très inquiet pour sa sécurité. Mebd a monté cette expédition dans l'unique but de le tuer. Et personne ici ne pourra lui venir en aide s'il succombe sous le

nombre de ses ennemis, car, tous, nous sommes sous l'emprise de la malédiction de Macha. Druides, nous avons le devoir de protéger Cuchulainn. Que proposez-vous ?

— Il faut que les femmes d'Ulaidh veillent sur lui, déclara le druide Cavad. Si Cuchulainn périt, alors ton royaume ne sera plus que ruine et dévastation. Il ne peut pas être tué, ce serait un trop grand malheur.

— Je me charge de l'occuper ! intervint alors le jeune Genann, qui, étant un serviteur, n'était pas pris de faiblesse.

Les druides hochèrent la tête pour signifier leur accord. Il n'y avait pas un instant à perdre. Le jeune homme se précipita aussitôt vers la cour intérieure de la forteresse, où Cuchulainn était justement en train de descendre de son char. Loeg détela le Gris de Macha et le Noir de la Vallée Sans Pareille. Le cocher les emmena ensuite à l'écart dans un grand pâturage.

Genann souhaita la bienvenue à Cuchulainn et le conduisit dans la résidence royale où des boissons et des mets succulents lui furent servis. Des musiciens se mirent à jouer de la lyre, de la harpe, du tambourin, tandis que des magiciens firent la démonstration de leur talent en exécutant de multiples tours d'adresse pour distraire l'hôte du roi Conchobar. Leur but était d'empêcher Cuchulainn d'aller se battre si jamais les troupes de Mebd venaient à se présenter devant Emain Macha.

Conchobar voulait simplement se servir de la présence du Chien de Culann dans la résidence royale pour impressionner ses ennemis et les forcer à se tenir tranquilles. Il ne voulait surtout pas que son champion aille se faire tuer.

Entre-temps, l'armée de Mebd avançait toujours vers le nord. Voyant que la plaine de Muirthemné n'était pas défendue, la reine du Connachta décréta que c'était l'endroit idéal pour passer la nuit. Elle fit dresser son campement, puis convoqua les enfants de Calatin le Hardi.

— Vous m'avez promis que vous m'apporteriez la tête de ce maudit Chien de Culann dans un délai de trois nuits et trois jours... Que comptez-vous faire pour respecter votre parole ?

— Nous l'avons promis ! confirmèrent les six enfants. Et nous tiendrons notre promesse, ne t'inquiète pas. Nous avons un bon plan.

Les trois filles, qui étaient d'une laideur repoussante avec leur corps difforme et leur visage borgne, prononcèrent des incantations, puis se mirent à psalmodier des paroles magiques que Mebd jugea incompréhensibles. Pourtant, elle-même connaissait de nombreux charmes, mais, ceux-là, elle ne les avait jamais entendus.

Un tourbillon s'éleva alors dans la plaine de Muirthemné, souleva les trois harpies et les poussa vers le nord, toujours plus loin vers le nord, jusqu'à ce qu'elles arrivent aux portes d'Emain Macha.

Se posant dans un champ, ces trois horribles spectres se changèrent aussitôt en arbres noueux et tout tordus. Leurs branches et leurs feuilles faisaient un vacarme assourdissant comme nulle tempête naturelle n'aurait pu en provoquer. Tremblantes, gémissantes, grinçantes, elles se démenèrent en proférant menaces et imprécations que des bourrasques, complices, transportèrent jusqu'à l'intérieur de la forteresse ulate.

Chapitre 10

Un bruit étrange voyagea par-delà la mélodie des instruments de musique. Cuchulainn, alerté, tendit l'oreille. Il lui sembla reconnaître le fracas caractéristique d'une bataille. Une geis le forçait à prendre part aux hostilités dès qu'il avait connaissance d'une escarmouche, d'un traquenard, d'une guerre en cours. Bousculant Genann, qui s'était couché en travers de la porte pour lui interdire le passage, le Chien de Culann se précipita hors de la résidence royale et grimpa le talus au sommet duquel se dressait la palissade ceinturant Emain Macha.

Malgré la pluie, le vent, les bourrasques, malgré le ciel sombre et menaçant, son œil aveugle, qui lui conférait la possibilité de voir l'invisible, perça l'obscurité. Il vit des êtres tordus qui s'agitaient, comme s'ils se battaient entre eux. Il eut honte de rester à l'écart et son cœur s'enflamma. L'action lui manquait et il entrevit avec bonheur le moment où, de nouveau, il se jetterait à corps perdu face au danger. Alors, n'écoutant que son courage et sa témérité, il prit son élan et fit un bond prodigieux pour se propulser par-dessus les remparts. Mais un vent furieux le repoussa sans ménagement et il retomba deux pas en arrière de l'endroit d'où il s'était élancé. Genann, qui l'avait suivi, se hâta de le rejoindre et, posant ses deux mains sur ses épaules, l'empêcha de se relever.

Genann était le dernier fils du druide Cathabd, qui était aussi père du roi Conchobar. Avant de mourir dans le guet-apens tendu par Mongruad-Macha ^[25] aux hommes d'Aed Ruad, le vieil homme lui avait enseigné quelques sortilèges druidiques dont le jeune serviteur appréciait aujourd'hui toute la valeur et le pouvoir.

— Par Hafgan ! Le malheur est sur moi ! se lamenta Cuchulainn en constatant qu'il ne parvenait pas à écarter le serviteur et encore moins à se relever. Je subis la malédiction de Macha, je suis aussi faible qu'un nouveau-né. Par Hafgan, c'est impossible ! Je suis ensorcelé. Je ne sais plus sauter comme autrefois. Je ne peux plus prendre part à la moindre bataille. Que m'arrive-t-il ?

— Ne t'épuise pas à courir après des fantômes ! lui répondit calmement Genann en lui tendant la main pour l'aider à se relever. Ces arbres ne sont que des spectres qui veulent te tromper. Il n'y a aucun guerrier dehors. Ce sont les filles de Calatin le Hardi qui cherchent à t'entraîner dans un piège mortel en te faisant voir des choses qui n'existent pas.

Cuchulainn regarda encore une fois par-dessus la palissade, comme pour s'assurer que Genann ne le trompait pas. Cette fois, il vit distinctement les arbres tordus qui entrechoquaient leurs branches avec fracas. Il comprit qu'il avait été leurré. Ce n'étaient pas des êtres qui se battaient aux portes d'Emain Macha, mais simplement des arbres qui s'agitaient.

Il allait faire demi-tour pour redescendre dans la cour de la forteresse lorsque son regard capta un mouvement au loin. Puis vint le bruit, le grondement caractéristique d'une cavalcade. Il s'appuya entre les pieux de la palissade et tendit le cou. Il vit s'approcher une harde de chevaux blancs, galopant crinière au vent, écume à la bouche, et qui semblaient émerger des nuages.

— Ce sont les chevaux de Manannân, le fils de l’océan ! s’exclama-t-il, abasourdi. Comment est-ce possible ? Regarde, Genann, ils sont menés par Morvach, le cheval de mer. Et cet air qu’on entend !

Des notes cristallines faisaient vibrer l’air, accompagnant la course des chevaux blancs.

— N’est-ce pas Dur-Dabla, la harpe magique de Dagda qui joue le *Goltraigh*, l’air des lamentations ?

Genann et Cuchulainn tendirent un peu plus l’oreille. La harpe égrenait maintenant des notes endiablées, puis elle se calma, et sa mélodie se fit aussi douce qu’une berceuse.

— Ah, je reconnais cette musique ! C’est le *Gentraigh*, l’air du rire, et le *Swantraigh*, l’air du sommeil, cria de nouveau Cuchulainn. Il m’est interdit d’écouter ces mélodies et de regarder ces chevaux, sous peine de voir s’achever le cycle de mes prouesses.

— Ne regarde pas, n’écoute pas ! le supplia Genann. Ce ne sont que des hallucinations créées pour te faire perdre la raison. Ce sont les filles de Calatin qui usent de leur magie. Ne crois rien de ce que tu vois ni de ce que tu entends.

Mais Cuchulainn était désespéré, et les sages paroles du jeune serviteur ne parvenaient pas à franchir le barrage de sa peur. Il se croyait perdu, car il avait transgressé deux interdits.

À ce moment-là, le cri agressif d’une corneille retentit. Le Chien de Culann leva les yeux vers le ciel sombre. Un oiseau noir survolait la forteresse en craillant de manière lugubre.

— C’est un mauvais présage, Genann. Je le sens bien. Je vois des arbres qui se battent et je ne peux pas me joindre à la bataille ; je vois les chevaux blancs de Manannân et j’entends la harpe de Dagda ; tout cela me dit que ma fin approche. Ces maudites sorcières m’ont volé ma force et ma raison. Bientôt, j’irai rejoindre les meilleurs guerriers d’Ulaidh dans le royaume d’Arawn.

— Je t’en prie, Petit Chien, ne crois rien de tout cela. Ta vigueur est intacte, ton intelligence est toujours aussi-vive, ce ne sont que des mirages. Tu n’as transgressé aucune geis, même si les enfants de Calatin veulent te faire croire le contraire. Ils cherchent seulement à te troubler pour te forcer à sortir d’Emain Macha et te tuer. Ils tentent de t’attirer dans leurs pièges. Ne prête aucune attention à leurs gestes, à leurs illusions. Ici, tu es en sécurité.

— Je dois répondre aux provocations de mes ennemis, insista Cuchulainn.

Mais il s’en sentait incapable. Pour la première fois de sa vie, la peur l’oppressait.

— Ne bouge pas, poursuivit Genann. Lorsque leurs sortilèges se seront dissipés, les enfants de Calatin ne pourront plus rien contre toi. Attends que la malédiction de Macha s’estompe, et bientôt les guerriers ulates pourront se joindre à toi pour repousser Mebd et ses troupes maudites. Tiens-toi tranquille, je t’en conjure, sois patient.

— C’est bien, Genann, je te promets de ne rien faire ! abdiqua finalement le champion ulate en retournant vers la résidence royale où les femmes d’Ulaidh lui firent un bel accueil et lui servirent de douces boissons et des mets délicats.

Pendant de longues heures, le vacarme persista autour d’Emain Macha, mais à l’intérieur tous s’affairèrent à distraire Cuchulainn.

Finalement, découragées par l’insuccès de leur manœuvre, les trois filles de Calatin

revinrent la mine basse vers le campement de Mebd.

— Et alors ? Où est donc la tête de ce maudit chien ? gronda la reine du Connachta.

— Nos tentatives pour le faire sortir d'Emain Macha n'ont pas réussi aujourd'hui, mais nous t'apporterons sa tête demain, n'aie crainte, puissante reine ! répondirent les trois sorcières.

Les enfants de Calatin passèrent la nuit dans le campement de Mebd. Aux premières lueurs de l'aube, un vent violent enleva les trois filles et les ramena comme des feuilles mortes jusqu'aux portes d'Emain Macha. Elles se mirent à danser une farandole autour de la capitale ulate, en chantant des charmes puissants. Aussitôt, les hautes herbes se dressèrent pour former une armée de monstres sanglants qui se mirent à tournoyer dans la prairie en poussant des hurlements et des cris à glacer le sang. Le vacarme jeta la population d'Emain Macha dans la plus grande confusion. Cuchulainn se précipita à la fenêtre de la résidence royale. L'armée qu'il crut voir lui sembla terrible et fort bien organisée, marchant en rangs serrés, aussi serrés que les brins d'herbes poussant dans la prairie. Quant aux cris, il s'agissait essentiellement d'injures et de moqueries qui l'incitaient à venir se battre.

Le Chien de Culann enfila rapidement ses vêtements de combat, prit ses armes et déboula dans la salle principale de la résidence royale. Mais là, une cohorte de jeunes filles, toutes plus ravissantes les unes que les autres, firent barrage de leurs corps. Parmi elles, le guerrier reconnut Niamh aux Cheveux d'or, une jeune bansidh dont il avait toujours été secrètement amoureux. Elle s'approcha et lui murmura à l'oreille, de sa voix envoûtante à laquelle fort peu de gens pouvaient résister :

— Viens avec moi, vaillant Petit Chien. Je connais un endroit où les charmes n'auront aucune prise sur toi. Jadis, les Fomoré ont élevé des murailles dans la vallée de Glean-na-Bodhar, la vallée des Sourds, des remparts si puissants qu'aucun sortilège, aucune malédiction, aucun maléfice ne peut les percer. Derrière ce mur protecteur, tu pourras attendre que les guerriers d'Ulaidh guérissent de la malédiction de Macha et repoussent les armées de la reine Mebd. Viens, viens avec moi !

Cuchulainn acquiesça de la tête. Il se sentait sans force, incapable de s'opposer à la voix douce de Niamh, la jolie bansidh.

Celle-ci caressa doucement le visage du Chien de Culann. Il ferma les yeux et se sentit soulevé de terre, puis il alla se poser sur de moelleux coussins.

Lorsqu'un souffle léger balaya ses paupières, celui du baiser de Niamh, il cligna des yeux. Son esprit avait été transporté dans un monde parallèle, la vallée des Sourds. Son corps reposait dans la grande salle royale d'Emain Macha, mais son esprit s'était envolé vers ce lieu, protégé du monde extérieur, où rien ne pouvait l'atteindre.

— Je suis déjà venu ici autrefois, mais je sais que je n'y reviendrai jamais, murmura Cuchulainn dans son sommeil.

Dans ses rêves, le guerrier ulate continuait de percevoir le fracas des armes et les cris de ses ennemis. Il se mit à délirer, emporté dans un épouvantable cauchemar.

— Je suis là à me reposer dans la vallée des Sourds, alors que, dehors, les armées de Mebd attaquent Conchobar, pillent sa forteresse, massacrent les hommes et les femmes d'Ulaidh. Où sont mes armes ? Où sont mes chevaux ? Où est mon char ? Mon devoir est

de me battre !

Il tenta de se lever, mais retomba sur ses coussins. Et ses tourments durèrent tout le jour.

Tout autour de la forteresse, le vacarme des enfants de Calatin se poursuivit sans relâche, mais ils ne parvinrent pas à percer totalement le mur de silence qui entourait Cuchulainn. Finalement, à la tombée de la nuit, les trois filles renoncèrent et rentrèrent au camp où Mebd, furieuse de ne pas les voir rapporter la tête de son ennemi, les somma de trouver une solution pour tuer ce « chien de malheur ». Elles passèrent la nuit à se concerter. Comment allaient-elles s'y prendre pour faire sortir Cuchulainn d'Emain Macha ?

Au petit matin, dans la capitale ulate, le roi Conchobar convoqua ses druides, ses musiciens, ses poètes, ses jongleurs et autres bateleurs ^[26].

— Hier, Niamh a emmené Cuchulainn dans la vallée des Sourds, mais vous, druides et amuseurs, vous n'avez pas fait tout ce que vous auriez dû faire pour le protéger. Vous n'avez pas fait assez de bruit autour de lui pour lui éviter de percevoir le vacarme des filles de Calatin, et il a été agité toute la journée, au point où j'ai cru un instant qu'il sortirait de Glean-na-Bodhar pour aller se battre. Donc, aujourd'hui, j'exige que vous alliez le rejoindre dans la vallée des Sourds, et que vous fassiez tout le tapage possible pour l'empêcher d'entendre le plus petit frémissement. Connall le Triomphateur doit bientôt revenir de l'île de Bretagne, il faut tenir jusqu'à son retour, qui coïncidera avec la fin de la malédiction de Macha.

Les femmes, les druides, Niamh, Cavad et Genann se levèrent et se rendirent auprès de Cuchulainn, qui dormait profondément dans la résidence royale. Tour à tour, ils récitèrent de puissantes incantations pour le transporter dans la vallée des Sourds, dans ce monde parallèle où il trouverait le repos.

Cette fois, tous lui offrirent de l'accompagner dans ses rêves. Cavad lui proposa de manger et de boire en sa compagnie ; les poètes et les musiciens promirent de l'entourer de rires, de musique et de joie. Émer à la Belle Chevelure et Niamh aux Cheveux d'or vinrent aussi l'inviter à se distraire avec elles et à festoyer. Mais dans son sommeil, l'esprit de Cuchulainn continuait de résister. Il refusait de suivre ses amis dans la vallée des Sourds.

— Qu'on me laisse me battre contre les armées de Mebd, et vous verrez que je n'ai rien perdu de ma force ni de ma bravoure.

Le champion ulate résista longtemps aux sortilèges hypnotiques.

— Je ne réussirai pas à l'emmener dans la vallée des Sourds, soupira Émer. Niamh, toi qu'il a toujours aimée, c'est à toi que je le confie. Toi, il t'écouterà et te suivra...

Niamh s'approcha donc du guerrier allongé sur les coussins et déposa un baiser léger sur chacune de ses paupières, tout en récitant les mots magiques des Bansidhe. Le corps de Cuchulainn se détendit, sa respiration se calma.

Cette fois, ce ne fut plus seulement l'esprit du Chien de Culann qui fut transporté dans la forteresse de la vallée des Sourds, mais bien son corps physique, et tous l'accompagnèrent, sauf Émer, le roi Conchobar et les Chevaliers de la Branche Rouge.

Une fois parvenu dans Glean-na-Bodhar, Cavad détela le Gris de Macha et le Noir de la

Vallée Sans Pareille et les laissa vagabonder en liberté, puis il revint près de Cuchulainn. Tous s'affairèrent à faire beaucoup de bruit dans la forteresse, par des chants, de la musique, des rires, des applaudissements.

Lorsque les filles de Calatin arrivèrent devant Emain Macha, elles comprirent rapidement, grâce à leurs pouvoirs de sorcières, que Cuchulainn n'était plus là. Elles se changèrent alors en corneilles et s'envolèrent pour mieux explorer l'Ulaidh et le retrouver. Elles cherchèrent une partie de la journée, en vain.

L'une d'elles, Bov, déclara soudain à ses sœurs :

— Je sais où ils l'ont emmené. Il ne peut être que dans la vallée des Sourds. C'est le seul endroit où nos ensorcellements n'ont aucune prise sur lui.

— Par Hafgan, comment le faire sortir de là ? s'écrièrent ses deux sœurs, découragées. Nous avons promis à Mebd d'apporter sa tête avant trois jours. Aujourd'hui, c'est la troisième journée et elle est déjà bien entamée.

— Rendons-nous dans la vallée des Sourds pour le débusquer ! répondit Bov.

Les trois sorcières récitèrent à leur tour les incantations qui leur permettraient de passer dans le monde parallèle où se trouvait Glean-na-Bodhar.

Lorsqu'elles y furent, elles ramassèrent des chardons, des branches de rosiers et différents rameaux d'arbustes épineux, puis les transformèrent en guerriers bardés d'un équipement impressionnant.

Bientôt, la vallée des Sourds se mit à retentir du fracas des combats que se livraient ces assaillants magiques. Leur clameur était si puissante qu'elle fut entendue jusqu'à Emain Macha, franchissant les frontières du monde invisible.

Dans la forteresse, Niamh et ses compagnes entendirent ces bruits terribles. Elles se mirent elles-mêmes à crier plus fort pour en couvrir le son et faire croire à Cuchulainn que c'étaient ses amis qui menaient grand train.

— Par Hafgan, honte à moi ! Voilà que les armées des quatre royaumes envahissent Emain Macha. Je dois me battre, je dois y aller ! s'agita le Chien de Culann. Je suis là à m'amuser alors que mon peuple souffre le martyre.

— Calme-toi ! fit Cavad. Ce ne sont que des illusions. Les filles de Calatin sont ici, dans la vallée des Sourds, et veulent te forcer à sortir. Ne te laisse pas prendre à leurs minables tours de passe-passe.

Tous continuèrent à faire de leur mieux pour distraire Cuchulainn, mais celui-ci s'agitait de plus en plus, incapable de résister aux sortilèges des trois sœurs.

Chapitre 11

Le vacarme se poursuivait tant à l'extérieur qu'à l'intérieur de la forteresse de la vallée des Sourds. Mais, après quelques heures, constatant avec rage que leurs maléfices demeuraient sans effet, les trois filles de Calatin cessèrent de susciter des batailles et s'éloignèrent. Elles ne savaient plus quoi inventer pour respecter leur promesse de rapporter la tête de Cuchulainn à la reine du Connachta.

— J'ai une idée ! s'exclama finalement Bov après avoir longtemps réfléchi. Recommencez à faire du vacarme, à créer l'illusion de batailles. Moi, de mon côté, je vais entrer dans cette fichue forteresse. Je trouverai bien un moyen de forcer ce maudit chien à en sortir.

Elle s'envola aussitôt sous forme de corneille, puis vint se poser à quelques pas des portes de la forteresse, à l'abri d'un épais buisson. Une fine bruine acheva de la dissimuler aux yeux de tous. Elle se métamorphosa prestement en douce jeune fille, puis se dirigea d'un pas léger vers les remparts, les bras chargés d'une importante quantité de fruits, comme si elle revenait d'en cueillir dans la campagne. Elle demanda qu'on la laisse entrer, mais tous se méfiaient.

Averties de son arrivée devant la cité fortifiée, Niamh et les femmes ulates vinrent regarder par-dessus la palissade pour identifier la nouvelle venue. Mais un voile de bruine l'entourait, et ses traits étaient difficilement perceptibles. Niamh et ses compagnes se rendirent donc aux portes, les firent ouvrir et sortirent devant la forteresse pour parler à l'inconnue. Aussitôt, la brume s'intensifia, tant et si bien que les femmes ne se virent plus l'une l'autre. Bov lança quelques appels désespérés, comme si elle s'était égarée. Les femmes, se fiant à ses cris, se dirigèrent vers elle, mais bientôt elles se perdirent et, à leur insu, s'éloignèrent de la forteresse protectrice.

Bov, usant de sa capacité à voir l'invisible grâce à son œil borgne, franchit les portes et les referma rapidement derrière elle, pour empêcher le retour de Niamh et de ses compagnes qui continuaient à errer dans le brouillard de plus en plus épais.

Seule, elle se rendit auprès de Cuchulainn, qui, affalé sur ses coussins, continuait d'être distrait par les poètes et les musiciens ulates.

Bov savait que Niamh avait interdit à Cuchulainn de quitter la forteresse et de s'en aller combattre les armées des quatre royaumes. Son stratagème consistait donc à prendre l'apparence de la belle bansidh aux cheveux d'or et à lever son interdiction.

— Petit Chien, mon ami, lui dit-elle de sa voix la plus suave^[27], je suis venue te prévenir. Tes ennemis sont de plus en plus nombreux. Ils dévastent ton domaine de Dun Dealgan et tuent tes gens. La plaine de Muirthemné est en feu ; tes champs, tes prés, tes vergers sont détruits par les flammes. L'Ulaidh est aux mains des pillards, et le peuple m'accuse maintenant de te tenir éloigné des combats à mon seul bénéfice. Alors va, Petit Chien, je te laisse partir. Va combattre tes ennemis, montre-nous ta bravoure et ta grandeur ! Fais encore une fois la démonstration de ta force, de ton intelligence, ébahis-nous par tes prouesses !

— Ah, mon amie, soupira Cuchulainn, voilà longtemps que j'attends que tu lèves ton

interdit et m'autorises à faire ce pour quoi je suis né, à montrer une fois encore que je suis le champion des Ulates. Je te promets que je serai digne d'Ulaidh et que ton front n'aura pas à rougir de moi.

Le Chien de Culann bondit sur ses pieds, mais la fibule qui retenait son manteau s'accrocha dans un coussin et il tomba sur le dos. Humilié par cette culbute fort peu guerrière, il effectua le saut du saumon et se dégagea en grommelant :

— Voilà un mauvais présage ! Si même ma fibule tente de me retenir ici, c'est que le danger est encore plus grand que je ne l'appréhendais. Mais il n'est pas dit que le chien du forgeron se sauvera la queue entre les pattes comme un vulgaire cabot.

Il sortit de la forteresse et s'élança vers la prairie où son fidèle Loeg veillait sur le Gris de Macha et le Noir de la Vallée Sans Pareille.

— Vite, attelle mon char ! lança-t-il à son cocher.

Le brouillard s'étant dissipé, les femmes ulates qui continuaient d'errer autour de la forteresse virent alors Cuchulainn courir dans la prairie. Elles s'élancèrent derrière lui. Cavad, le vieux druide, et Genann, le jeune serviteur, en firent autant, mais le champion avait une grande avance sur eux.

Entre-temps, Bov avait repris son apparence de corneille et, tournoyant au-dessus de Cuchulainn, elle veillait à lui montrer des scènes horribles dans lesquelles le vaillant guerrier se voyait en train de transgresser un à un tous les interdits qui lui avaient été imposés depuis sa naissance. Il en était pétri de honte.

Les protecteurs de Cuchulainn arrivèrent au moment où le guerrier montait dans son char. Mais il eut à peine soulevé un pied que toutes ses armes tombèrent lourdement dans la poussière.

— Encore un mauvais présage ! soupira-t-il, tandis que Loeg les ramassait pour les placer à ses côtés.

Cavad et Niamh essayèrent une dernière fois de le dissuader, mais Cuchulainn n'entendait plus rien que les bruits de la bataille qui l'attiraient comme un aimant. Il ordonna à Loeg de fouetter ses chevaux pour leur faire prendre le grand galop.

Le Gris de Macha et le Noir de la Vallée Sans Pareille coururent à perdre haleine dans la prairie, tirant le char et ses deux passagers, jusqu'à franchir les frontières du monde parallèle. Quelques minutes plus tard, le champion ulate se retrouvait en vue d'Emain Macha, lancé à toute vitesse sur les chemins poussiéreux d'Ulaidh.

Ce qu'il découvrit le terrassa. De partout déferlaient des milliers de guerriers puissamment armés dont les cris effrayants semblaient tout droit sortis de la gorge des Fomoré, les dieux du Mal. La forteresse royale de Conchobar lui parut en flammes.

Le druide Cavad avait franchi à son tour les frontières du monde parallèle et se tenait maintenant tout près de Cuchulainn, qui avait fait stopper son char tant sa surprise était grande. Le vieux sage fut horrifié de voir à quel point les sortilèges des filles de Calatin avaient pris sur le champion ulate.

— Tout est ma faute ! se reprochait le Chien de Culann. J'ai perdu mon temps dans la vallée des Sourds pendant que nos ennemis dévastaient mon pays. Je suis coupable de tous les malheurs qui frappent mon peuple.

— Ce n'est pas la réalité, Cuchulainn ! hurla Cavad. Reprends tes esprits. Tout n'est

qu'illusion. Il n'y a ici qu'arbres aux branches agitées et herbes folles balayées par le vent.

Mais Cuchulainn ne l'écouta pas. Il descendit de son char et, titubant d'effroi et de douleur, il s'avança vers Emain Macha. Sa femme Émer se précipita vers lui, mais, pas plus qu'il ne crut le druide Cavad, il ne crut son épouse lorsqu'elle lui dit que rien de ce qu'il percevait n'était la réalité. Ce fut ensuite sa mère, Dechtiré, qui se hâta pour le retenir, mais, dans la coupe d'eau fraîche qu'elle lui tendait pour tenter de lui faire reprendre ses esprits, il ne vit que du sang. D'un geste rageur, il repoussa la coupe qui se fracassa contre une pierre dressée.

— Tu ne peux rien y faire, ma mère ! lui lança-t-il. Je dois faire face à mon destin. J'ai enfreint mes geis, je dois aller au combat en affichant le visage de la honte. Je sais que, cette fois, je ne reviendrai pas de ma rencontre avec les hommes des quatre royaumes. Mais tel est mon destin.

— Attends au moins le retour de ton ami Connall Cernach. Le curragh du Triomphateur a été aperçu au large, il sera bientôt parmi nous ! insista Cavad le druide.

— Jusqu'à ce jour, je n'ai jamais évité le combat, et ce n'est pas aujourd'hui que je vais le faire. Mon devoir est de me battre...

Cuchulainn rembarqua dans son char et Loeg reprit la route vers Emain Macha. Mebd avait fait poster des guetteurs dans tout l'Ulaidh. L'un d'eux, Erc était le fils d'un guerrier que Cuchulainn avait combattu et tué pendant la razzia des vaches de Cúailnge ^[28]. Il n'avait qu'un seul objectif : se venger.

Erc était un fin stratège et un très bon chef de guerre. Il fit placer les troupes sous ses ordres sur une longue ligne ; les hommes se retrouvèrent épaule contre épaule, de manière à constituer un mur infranchissable. Leurs boucliers disposés devant eux les protégeaient efficacement. À chaque extrémité de cette muraille humaine, Erc plaça deux champions accompagnés d'un satiriste. Ces derniers avaient reçu pour mission de lancer des malédictions contre le Chien de Culann si ce dernier refusait de leur remettre son javelot-foudre, la redoutable Gae Bolga.

Les combattants étaient en train de se déployer selon le plan d'Erc lorsque Mebd arriva sur le champ de bataille. Elle tenait les trois lances que Bhalcan le forgeron avait fait fabriquer selon les indications des fils de Calatin, celles qui avaient été recouvertes de poison par leurs sœurs. Mebd tendit une lance à Lugaid, une autre à Erc et la troisième à Niat, dont le frère jumeau avait péri de la main du Chien de Culann.

— Les fils de Calatin vous désigneront vos cibles. Vous ne devez pas les manquer.

Cuchulainn et Loeg virent de loin la muraille de guerriers qui leur barrait le passage, mais ne ralentirent pas l'allure.

— Loeg, présente le côté gauche du char à nos ennemis ! ordonna le champion ulate à son fidèle cocher.

Ce dernier obtempéra sur-le-champ. Dans le char, Cuchulainn fut pris d'une incroyable frénésie. Son corps se contorsionna dans tous les sens, se déforma, s'allongea, s'étira, se gonfla, ses yeux jaillirent de leurs orbites, ses cheveux se dressèrent sur son crâne, sa tête tourbillonna sur ses épaules.

Le char doubla de vitesse et contourna si rapidement la muraille de combattants d'Ériu qu'il leur fut impossible de le suivre du regard. Revenant dans leur dos, le Chien de

Culann brandit ses javelots, ses épées, son bouclier et sa lance tout à la fois, comme s'il avait des dizaines de bras.

Les têtes, les mains, les bras, les jambes de ses ennemis furent propulsés dans tous les sens comme de vulgaires grains de sable soulevés par un vent de tempête. Lui ne subit aucune égratignure.

— Loeg, ramasse des pierres ! ordonna-t-il ensuite.

Le cocher descendit rapidement du char et s'empressa d'amasser des cailloux de la grosseur d'une tête dont Cuchulainn arma sa fronde. Le chien du forgeron visa ses ennemis, faisant éclater dans un lourd choc les rochers derrière lesquels certains cherchaient abri. Des pierres plus petites fendirent les casques et les boucliers, fracassant les têtes et les corps.

Soudain, le Chien de Culann vit deux hommes que rien ne semblait effrayer. Il s'agissait de deux champions qu'Erc avait placés à une extrémité de sa ligne défensive. Protégés par leur satiriste, ils n'avaient cure des blocs de pierre qui tombaient autour d'eux.

— Ah ! Cuchulainn, lança l'un des satiristes. Tu es un bien piètre héros si tu ne peux tuer ces champions.

C'était une chose qu'il ne fallait pas dire deux fois au Chien de Culann. Il s'approcha des deux champions et, d'un seul coup de poing, les étendit dans la plaine.

— Et maintenant ? fit-il, ironique, en défiant le satiriste.

— Maintenant, j'exige que tu me donnes ton javelot-foudre...

— Par Hafgan, je ne vois pas pourquoi je te donnerais mon arme ! ricana Cuchulainn. Tu n'en as pas besoin, moi si. Je suis seul contre les armées des quatre royaumes.

— Si tu ne me le donnes pas, je satiriserai contre toi ! le menaça le railleur.

En bougonnant, Cuchulainn lança sa Gae Bolga à l'homme, la hampe tournée vers l'avant pour bien indiquer que c'était un don. Toutefois, il la jeta si fort que le manche de bois passa à travers le corps du satiriste et transperça aussi les neuf hommes qui se tenaient derrière lui.

Le Chien de Culann récupéra son javelot, puis Loeg fit tourner le char et les deux combattants continuèrent d'avancer jusqu'à ce que Niat leur barre la voie, brandissant la lance empoisonnée que Mebd lui avait remise.

— Enfants de Calatin, que dois-je faire ? hurla Niat.

— Tire sans réfléchir ! Tu dois te venger et te débarrasser d'un roi...

Sans avertissement, Niât propulsa la lance de toutes ses forces. Elle se ficha dans le flanc de Loeg.

— Par Hafgan, me voilà touché ! hurla le cocher en voyant son sang couler. C'est la première fois que je subis une telle blessure. Malgré tous les combats auxquels nous avons pris part, jamais je n'ai été blessé...

Désespéré, Cuchulainn soutint son ami pour l'aider à descendre du char et le coucha dans la prairie, parmi les fleurs des champs.

— C'est ma faute ! se lamenta-t-il. Je n'ai pas su te protéger. Mais je te jure que plus personne ne pourra te tirer une goutte de sang tant que je serai en vie, mon fidèle Loeg. Repose-toi ici, je reviendrai te chercher.

D'une main ferme, le Chien de Culann éloigna le char et retourna vers le champ de bataille. Il vit alors deux hommes qui se battaient l'un contre l'autre. Il s'approcha pour connaître la raison de ce duel, mais aussitôt le deuxième satiriste se précipita devant lui.

— Sépare ces deux combattants, sinon, que ta honte soit grande ! lui lança-t-il.

Cuchulainn se jeta de tout son poids sur les deux guerriers, les prit chacun par un bras et les lança de toutes ses forces au loin. Ils s'écrasèrent sur des rochers.

— Voilà, je les ai séparés ! fit-il en remontant dans son char.

— Un instant ! l'apostropha le satiriste. Je veux que tu me donnes ton javelot-foudre, sinon je te satiriserai...

— Ha! ha ! ha ! s'esclaffa le champion ulate. On me l'a déjà faite, celle-là ! Je ne peux pas être satirisé deux fois de suite pour la même raison.

— Eh bien, si tu ne me donnes pas ta Gae Bolga, je satiriserai tout ton peuple ! menaça le railleur.

Cuchulainn maugréa. Il ne pouvait permettre que tombent de nouvelles malédictions sur la tête des Ulates. Retournant son javelot, manche en avant pour bien montrer que c'était un don, il jeta son arme vers le satiriste. Mais il la propulsa si fort qu'elle passa à travers la tête de l'homme et transperça aussi neuf guerriers qui se tenaient derrière lui.

Satisfait, Cuchulainn récupéra son javelot-foudre et remonta dans son char pour retourner se battre. Erc l'aperçut alors qu'il longea la muraille humaine. Empoignant la lance empoisonnée que lui avait remise Mebd, il ajusta son tir.

— Enfants de Calatin, que dois-je faire ? hurla Erc.

— Tire sans réfléchir ! Tu dois te venger et te débarrasser d'un roi...

— La lance de Niat a touché le valet, mais moi, je toucherai le roi ! gronda-t-il en propulsant son arme.

La lance s'envola dans les airs et vint se ficher dans le flanc droit du Gris de Macha. Le cheval ploya, puis s'écroula. Cuchulainn descendit de son char et détela l'animal. Ce dernier se coucha dans l'herbe tendre de la prairie. Tenant le cheval entre ses puissants bras, le chien du forgeron sentit une vague de découragement l'envahir.

— Va, tu as encore tant à faire ! murmura le Gris de Macha agonisant. Va. Mon frère, le Noir de la Vallée Sans Pareille, te conduira.

Après quelques minutes, Cuchulainn, accablé de tristesse, remonta dans son char et repartit au petit trot du Noir de la Vallée Sans Pareille. Ce dernier le conduisit vers Loeg, qui était en train de mourir. Mais Lugaid l'aperçut et s'approcha à pas de loup.

Tandis que le Chien de Culann se penchait pour soutenir la tête de Loeg et pour réciter un chant funèbre, Lugaid brandit la troisième lance empoisonnée.

— Enfants de Calatin, que dois-je faire ? hurla Lugaid.

— Tire sans réfléchir ! Tu dois te venger et te débarrasser d'un roi...

— Le roi des cochers est agonisant ; le roi des chevaux se meurt dans la prairie ; c'est maintenant au roi des champions de trépasser ! murmura le fils de Cûroi.

Le trait maléfique fendit l'air et traversa le corps de Cuchulainn, puis brisa le joug qui retenait le Noir de la Vallée Sans Pareille. Le cheval, libéré de toute entrave, détala dans la prairie.

Demeuré seul, Cuchulainn tenta de retenir le sang qui coulait de sa blessure, mais déjà

les combattants des quatre royaumes l'avaient encerclé et tournaient autour de lui. Cependant, pas un n'osait s'approcher pour le défier en combat singulier.

— Je voudrais aller boire un peu d'eau dans ce ruisseau, là-bas, déclara le Chien de Culann.

— Vas-y, répondit Lugaid, mais reviens ensuite ici !

Cuchulainn se traîna jusqu'au ruisseau, se désaltéra et nettoya sa blessure. En revenant vers le champ de bataille, il aperçut une pierre dressée. Il s'y dirigea en titubant et s'y adossa. Puis il se ligota à la pierre avec son large ceinturon de façon à rester debout. Il ne voulait pas mourir couché.

Des guerriers s'approchèrent, mais ils étaient encore si impressionnés par Cuchulainn qu'ils ne purent se hasarder à lui porter le coup fatal.

— Vous n'êtes que des poules mouillées, se moqua Erc. Alors, personne ne se décide à lui couper la tête ?

— Vas-y toi-même ! répliqua un guerrier du Connachta. N'as-tu pas juré de venger la mort de ton père ?

Tête basse, Erc ne bougea pas. Tous restèrent à bonne distance, attendant quelque chose, sans pouvoir dire quoi. La journée se passa, puis la brume se leva. Personne n'osait faire un pas.

Un bruit retentit soudain. C'était le galop d'un cheval. Le Gris de Macha, blessé et couvert de sang, émergea à travers le brouillard et chargea les hommes d'Ériu. De ses dents puissantes, le cheval déchiqueta une trentaine d'hommes et en renversa tout autant qu'il piétina de ses sabots. Effrayés, les survivants reculèrent. Puis le Gris de Macha s'effondra, mort.

Quelques minutes plus tard, une nuée de tourterelles blanches vint se poser sur les épaules de Cuchulainn.

— Cette pierre-là ne sert jamais de perchoir aux oiseaux ! s'écria Erc. Si Bov, la fille de Calatin, était là, elle volerait jusque là-bas sous forme de corneille pour vérifier si Cuchulainn est mort ou vivant.

À peine eut-il fini sa phrase qu'un cri déchira le voile de brume. Tous virent un grand corbeau noir tournoyer au-dessus de la plaine. D'un coup d'aile, il se précipita vers le pilier, faisant s'envoler la multitude de tourterelles blanches, et alla se poser dans un buisson d'aubépines tout près de la pierre dressée à laquelle le Chien de Culann était adossé. Des sons étranges sortirent de sa gorge. On aurait dit des incantations. C'était Morrigan, la déesse des Champs de bataille, qui, à sa manière, venait rendre hommage au vaillant Chien de Culann.

Quelques guerriers, prenant leur courage à deux mains, s'approchèrent finalement. Mais le champion ulate brandissait encore son épée. Alors, Lugaid, passant derrière la pierre dressée, saisit le Chien de Culann par les cheveux et, d'un geste vif, lui trancha la tête. À ce moment-là, Cuchulainn lâcha son épée qui tomba sur le bras de Lugaid et lui coupa la main. Pour venger Lugaid, un guerrier du Connachta coupa à son tour la main droite du Chien de Culann.

Maintenant assurés de la mort de leur plus grand ennemi, les guerriers des quatre armées d'Ériu ramassèrent la tête et la main de Cuchulainn et rapportèrent leurs trophées

jusque dans la plaine de Muirthemné, où Mebd avait établi son camp.

— Tu vois, tu as bien fait d'écouter mes conseils, ma sœur, intervint alors une femme que personne n'avait jamais vue dans l'entourage de la reine du Connachta.

La nouvelle venue portait un grand manteau de plumes noires. Ses lèvres rouges dessinaient un trait de sang sur son visage blanc lorsqu'elle souriait méchamment.

Mebd embrassa Macha la noire sur les joues.

— Rien n'aurait été possible sans toi, je le reconnais ! fit Mebd. Je suis désormais la reine la plus puissante de l'île Verte, et je te le dois. J'espère que tu sauras, toi aussi, accomplir ton propre destin, ma sœur.

— Je ne désespère pas de l'accomplir ! répondit Macha la noire avant de s'envoler, sous sa forme de corbeau, dans le ciel gris glacé d'Ériu.

N'ayant plus rien à faire en Ulaidh, la reine Mebd ordonna à toute son armée de quitter le royaume de Conchobar et de rentrer au Connachta.

Le lendemain, le Noir de la Vallée Sans Pareille rentra à Emain Macha, portant Loeg mortellement blessé. Le cocher raconta ce qui s'était passé, indiqua à Conchobar et à Émer à la Belle Chevelure où récupérer le corps de Cuchulainn, puis rendit l'âme.

Il reviendrait désormais à Connall Cernach le Triomphateur de venger la mort du roi des combattants, Cuchulainn, du roi des chevaux, le Gris de Macha, et de Loeg, le roi des cochers, et de leur assurer une sépulture commune sur laquelle veilleraient, pour les siècles à venir, les dieux des Tribus de Dana, comme l'avait promis Morrigane lorsqu'elle avait prononcé ses incantations tout près de la pierre dressée.

Pas une seule fois pendant ce récit, Celtina n'avait interrompu son narrateur, Fierdad. Captivée autant par la description de l'acharnement de Mebd que par la vaillance de Cuchulainn, elle avait vécu par la force de son imagination les combats du champion ulate. Les détails fournis par Fierdad étaient si précis qu'elle s'était sentie transportée sur les lieux par la magie de la parole du jeune Fianna.

Chapitre 12

Tandis que Celtina cheminait vers la forêt des Carnutes en compagnie de Fierdad et de ses compagnons, Vercingétorix déployait des trésors d'ingéniosité pour venir à bout des Romains qui assiégeaient Alisiia.

Toute la journée, les Gaulois fabriquèrent des échelles, des javelots, des grappins, des treillis de bois. Une fois la nuit tombée, ils sortirent furtivement de la citadelle et, telles des ombres maléfiques, s'approchèrent des vingt-trois postes romains.

Puis, brusquement, en poussant une effroyable clameur, ils se portèrent à l'assaut des fortins. Les treillis et les échelles furent précipités contre les remparts pour faciliter l'escalade des fortifications. Les pierres de frondes, les flèches acérées, les javelots fendirent l'air et les têtes romaines.

Pendant ce temps, dans la citadelle, Vercingétorix faisait sonner les carnyx. Des milliers d'autres guerriers fondirent sur la plaine. Mais les Romains résistèrent, ripostant à grand renfort de boulets de plomb, de pierres, d'épieux qu'ils avaient, eux aussi, eu le temps de préparer tout le jour.

La lune, voilée, n'éclairait pas à dix pas, empêchant les uns et les autres de se voir. Il y eut beaucoup de blessés de part et d'autre. Marc Antoine et Caius Trébonius, les lieutenants de César responsables des postes, s'acquittaient parfaitement de leur tâche en déplaçant les légionnaires lorsqu'un fortin semblait en difficulté, de sorte que tous les forts réussirent à encaisser les chocs sans faiblir.

Au début, les Gaulois se tinrent éloignés des retranchements ennemis, et leurs traits firent de nombreux morts et blessés parmi leurs adversaires. Toutefois, emportés par leur fougue et enivrés par la perspective d'une victoire qu'ils croyaient certaine, ils s'avancèrent au plus près des postes fortifiés.

Plusieurs, inconscients des pièges tendus par leurs ennemis, tombèrent dans les fosses hérissées de pieux, tandis que d'autres étaient atteints par les armes lancées des tours et des remparts protégeant les fortins romains. La bataille dura toute la nuit. Une fois la surprise passée, les Romains se défendirent avec acharnement, et Vercingétorix comprit que cette attaque ne porterait pas ses fruits.

Finalement, voyant qu'ils ne parviendraient pas à prendre les postes et que le jour allait bientôt se lever, les Gaulois se replièrent. Ils craignaient surtout que des renforts romains, en provenance des camps situés sur les collines alentour, viennent les prendre par les flancs.

Au pied de la citadelle, Vercingétorix et son escouade étaient encore en train d'essayer de faire sortir leurs engins de guerre et de leur faire passer les fossés qu'ils avaient construits, lorsque le Très Grand Roi des guerriers vit que ses lieutenants donnaient l'ordre du repli. La mort dans l'âme, sachant pertinemment que cette sortie avait échoué, il ordonna à tous ses guerriers de retourner à l'abri dans Alisiia.

Par deux fois encore, les Gaulois tentèrent de prendre les fortins romains, mais en vain. À chaque occasion, ils subirent de nombreuses pertes sans réaliser aucun gain concret.

Vercingétorix convoqua donc son conseil et interrogea les chefs de guerre mandubiens.

— Je dois en apprendre plus sur les camps fortifiés qui sont situés sur les collines. Vous

connaissiez bien votre pays, alors indiquez-moi par où il faut passer. Comment faire pour nous en emparer ou pour empêcher que des renforts n'en partent vers la plaine ? Il faut aussi que nous soyons discrets...

— Au nord, il y a une colline qu'on appelle Réa, indiqua Samatolos. Elle est trop étendue pour que les Romains puissent l'inclure dans leurs retranchements. Ils ont dû s'installer à mi-côte, la position est peu favorable. Deux légions défendent ce point. D'après nos espions, elles sont commandées par Caius Antistius Reginus et Caius Caninius Rebilus.

— Que des éclaireurs aillent reconnaître cette position ! Je veux tout savoir sur ces deux légions et sur leurs installations. Il faut soixante mille combattants résolus et ayant une haute réputation de courage pour s'y attaquer. Qu'on choisisse les meilleurs parmi toutes les nations. Mon cousin Vercassivellaunos les commandera.

Les ordres de Vercingétorix furent suivis à la lettre. La nuit même, Vercassivellaunos et ses hommes partirent vers la colline indiquée par les Mandubiens et arrivèrent sur les lieux juste au moment où l'aube se levait. Le chef de guerre arverne cacha son armée dans les bois. Avant tout, il devait faire reposer ses guerriers, qui avaient marché à vive allure une partie de la nuit pour être en position au moment prévu par le Très Grand Roi des guerriers.

Grannus était à son point le plus élevé dans le ciel lorsque Vercassivellaunos passa à l'attaque sur la colline Réa. Simultanément, les cavaliers gaulois sortirent de leurs campements et se rangèrent dans la plaine, tandis que des milliers de fantassins venaient se placer en ordre de bataille au pied de l'oppidum d'Alisiia. Vercingétorix sortit à son tour de la citadelle, avec ses perches, ses galeries couvertes, ses treillis, ses faux, ses grappins. Le combat reprit de plus belle.

Chez les Romains, on ne savait plus où donner de la tête. Leurs fortifications étaient trop étendues pour que tous les points puissent être défendus en même temps avec la même efficacité, même si Marc Antoine et Caius Trébonius agissaient rapidement et postaient les hommes là où ils étaient le plus utiles.

Dans le dos des légionnaires résonnaient les hurlements des Gaulois, ce qui leur causait plus de terreur encore que le véritable danger. Ce qu'ils ne voyaient pas, ils l'imaginaient, ce qui était encore plus effrayant.

De son poste d'observation, Jules César avait une vue d'ensemble du champ de bataille. Il distribuait ses ordres de façon à faire envoyer des renforts là où ils étaient nécessaires. Ce jour-là, chacun était bien conscient qu'il fallait redoubler d'ardeur au combat. Pour les Gaulois, c'était la dernière chance de forcer les retranchements romains.

Mais les combats les plus violents se déroulèrent surtout sur le mont Réa, où Vercassivellaunos avait été envoyé. Les Gaulois décochaient flèches, javelots, pierres sur les défenseurs ennemis et, adoptant la technique des Romains, ils avançaient jusqu'aux fortifications en formant la tortue avec leurs boucliers.

Les guerriers fatigués étaient régulièrement remplacés par des hommes frais, venus de l'arrière.

Après avoir rempli les fossés avec de la terre, Vercassivellaunos fit passer ses guerriers par-dessus les pièges construits par les Romains devant leur fortin. Dans le camp, les

armes commencèrent à manquer ; économisant les munitions, les Romains se défendaient moins bien.

Alerté par des messagers de la situation intenable au mont Réa, Jules César envoya aussitôt Labienus, avec six cohortes, au secours des deux légions qui allaient bientôt être submergées par l'ennemi.

— S'il est impossible de tenir cette colline, il faudra tenter une sortie en force, transmit-il à Titus Labienus, mais seulement si la situation l'exige.

Surveillant toutes les collines alentour, le général romain s'aperçut rapidement que d'autres postes étaient menacés, notamment la colline où il avait établi son propre campement. Les Gaulois tentaient de l'escalader et de s'emparer du fortin qui la défendait en déployant des moyens colossaux.

— Brutus ! cria-t-il à son jeune lieutenant. Prends six cohortes et défends cette colline !

Les combats firent rage pendant des heures encore. Les Gaulois redoublaient d'ardeur, comblant les fossés avec de la terre et jetant des fagots de bois tressés dans les trous piégés. Les Romains étaient sur le point de succomber sous le nombre.

— Caius Fabius, prends sept cohortes de plus et va soutenir les troupes de Brutus ! hurla le général.

Finalement, voyant que rien n'y faisait et que ses lieutenants faiblissaient, César prit lui-même la direction de troupes fraîches et vint relever les légionnaires à bout de ressources. Sa présence parmi eux fouetta ses hommes et, après un combat acharné, ils repoussèrent les Gaulois vers la plaine.

Ayant repris le contrôle de la colline, Jules César ordonna à sa cavalerie de le suivre. Cette fois, il voulait prêter main-forte à Labienus, toujours aux prises avec Vercassivellaunos, le chef de guerre arverne.

Son plan était de faire le tour des collines par l'extérieur afin de prendre les Gaulois à revers sur le mont Réa. Pendant ce temps, Labienus, constatant que ni les remparts ni les fossés ne pouvaient venir à bout des soixante mille Gaulois, réussit à obtenir le renfort de trente-neuf cohortes tirées des forts voisins. Il envoya donc un messenger à César pour l'informer de ses intentions. Ce dernier, déjà en route pour le mont Réa, se hâta pour prendre part à l'action.

Son arrivée sur le champ de bataille ne passa pas inaperçue. Drapé dans son manteau rouge de général qu'il portait par-dessus sa cuirasse, il était visible de loin.

L'apercevant en train de gravir la pente de la colline avec ses cohortes pour se diriger vers le fortin assiégé, les Gaulois se sentirent pris d'une nouvelle frénésie guerrière. Les hurlements redoublèrent parmi les troupes de Vercassivellaunos, mais se propagèrent aussi sur les remparts et les tours romaines. Les légionnaires, abandonnant leurs javelots et leurs frondes, sortirent leurs glaives des fourreaux pour forcer le corps à corps. À ce moment, derrière les Gaulois, la cavalerie germanique apparut, tandis que d'autres cohortes surgissaient de partout à la fois.

Le combat fut terrible. Sédullus, le chef de guerre des Lémovices, principal adjoint de Vercassivellaunos, s'écroula. Encerclés, les Gaulois n'eurent plus qu'une solution : la fuite. Mais dans la débandade, Vercassivellaunos se trouva isolé. Les Romains eurent tôt fait de l'encercler et de le capturer. Voyant cela, plusieurs chefs de guerre abandonnèrent

la lutte et, entraînant leurs hommes, fuirent en direction de la citadelle d'Alisiia, poursuivis par la cavalerie.

Un peu avant minuit, les cavaliers germains se jetèrent sur les fuyards gaulois qui n'avaient pas encore eu le temps de rentrer à la citadelle. Ce fut un carnage.

Du haut des remparts d'Alisiia, les Gaulois rescapés assistèrent, impuissants, au massacre. Tous les Celtes, désespérés, se retirèrent alors du champ de bataille. Fatigués par les engagements et par les travaux de consolidation qu'ils avaient dû faire pour soutenir leurs fortins, les Romains renoncèrent à poursuivre les hostilités ce jour-là.

Le lendemain, à la première heure, Vercingétorix se présenta devant l'assemblée des chefs de guerre, des chefs de tribus et des rois qui l'avaient suivi dans cette guerre.

— Vous le savez tous, mes amis, je n'ai pas entrepris cette guerre pour mon intérêt personnel, mais bien pour la défense de notre liberté. Puisque la bonne fortune nous a quittés, je vous offre ma vie. Pour apaiser les Romains, vous pouvez me livrer mort ou vivant, je vous laisse le choix !

— Très bien. Je propose qu'on envoie des députés à César, soupira Samatolos au Front calme, le chef de guerre mandubien, pour annoncer aux Romains que nous nous rendons.

Les ambassadeurs gaulois se dirigèrent vers le campement de Jules César pour lui faire part de la décision des assiégés. Le général romain donna aussitôt l'ordre à ses lieutenants de lui installer une tribune, devant son campement.

— Qu'on me livre Vercingétorix et tous les chefs de guerre. Et que les Gaulois déposent les armes à mes pieds, laissa-t-il tomber d'un ton ferme.

Les députés revinrent à Alisiia pour rendre compte des exigences du général romain.

Une heure plus tard, les lourdes portes de la citadelle s'ouvrirent. Il n'y avait pas un bruit à l'intérieur ; le silence était lourd, désolant. Puis, titubant, le visage creusé par la famine, des milliers de Gaulois franchirent les portes d'un pas traînant. De longues files d'hommes et de femmes soutenant les blessés commencèrent à descendre les pentes abruptes en direction de la plaine. Lorsque tous les guerriers eurent évacué la citadelle, les druides, les chefs de guerre, les nobles de toutes les tribus sortirent à leur tour, à pied.

Mais le jeune Abancos se précipita vers Vercingétorix, tenant un des derniers chevaux celtes encore vivants par la bride, un manteau aux couleurs chatoyantes sur le bras.

— Il n'est pas digne de toi, Très Grand Roi des guerriers, de te rendre à pied... Prends ce cheval ! Et voici ton manteau d'apparat.

Vercingétorix regarda un bref instant la bête au pelage d'un beau noir lustré. Depuis qu'il avait entendu le chef arverne parler de reddition, Petit Castor s'était appliqué à panser le plus beau cheval qu'il avait pu trouver dans les écuries d'Alisiia.

L'apprenti druide passa derrière le Roi des rois et déposa le manteau d'étoffe soyeuse sur ses larges épaules. Il lui tendit ensuite son casque, qu'il avait pris soin d'astiquer pour qu'il brille au soleil. Puis ses mains entrecroisées à la hauteur du poitrail du cheval accueillirent la jambe de Vercingétorix, et il l'aida à se hisser sur la monture. Le bel Arverne se redressa de toute sa taille. Il avait fière allure. Alors, de la gorge des rois de tribus, des chefs de guerre et des druides monta une clameur soulignant leur admiration pour le premier, le seul et le dernier roi suprême de toutes les tribus gauloises.

Vercingétorix dévala la pente au petit trot, bien droit sur son cheval. Devant sa

détermination et sa prestance, les légionnaires n'osèrent pas l'en faire descendre.

Arrivé près de la tribune où siégeait César, le chef arverne s'arrêta, puis, défiant son ennemi du regard une dernière fois, il fit le tour de l'estrade à cheval et revint se planter devant le général romain qui n'avait pas même bougé un cil. Alors, tirant son épée et détachant son bouclier de son bras, il lança ses armes aux pieds du vainqueur.

Un immense silence planait sur la scène. César ne lui adressa pas la parole. Il se tourna plutôt vers Labienus :

— Que chaque soldat reçoive des prisonniers gaulois en tant que butin. Ils en feront des esclaves. Mais épargnez les Éduens et les Arvernes. Ceux-là, j'en ai encore besoin.

Chapitre 13

Celtina, Fierdad et leurs compagnons étaient arrivés dans la forêt des Carnutes depuis deux jours lorsque la terrible nouvelle de la chute d'Alisiia leur parvint.

Cependant, Jules César ne s'était pas attardé chez les Mandubiens. Il était parti rapidement vers le pays éduen, en compagnie des chefs et des nobles de cet État dont il avait obtenu la soumission. Installé à Bibracte, où il décida de passer l'hiver, il reçut la visite de députés arvernes qui, en échange de la vie des prisonniers faits à Alisiia, vinrent lui promettre de ne plus se rebeller.

— J'exige des otages ! répliqua le général romain.

Il ordonna ensuite que les prisonniers éduens et arvernes soient tous libérés, à l'exception de Vercingétorix. On avait enchaîné ce dernier, puis on l'avait traîné de force derrière un cheval jusqu'en pays éduen pour qu'il soit exhibé à la population, afin d'en faire un exemple.

— Hirtius, transmets mes ordres. Labienus ira s'installer chez les Séquanes avec deux légions et la cavalerie. Fabius et Basilus passeront l'hiver chez les Rèmes. Une légion commandée par Reginus sera déployée chez les Ambivarites ; Titus Sextius partira avec une légion chez les Bituriges ; Cicéron et la XIV^e légion et Sulpicius avec la VI^e légion assureront notre ravitaillement en blé à partir du territoire éduen.

Quelques jours plus tard, à Rome, la nouvelle des succès de César fut accueillie avec une joie immense. Vingt jours de fête furent décrétés pour célébrer l'événement. Beaucoup de légionnaires, les plus grièvement blessés, furent autorisés à rentrer chez eux pour leur convalescence.

Pendant trois ans, Vercingétorix, enchaîné, insulté et malmené, fut traîné dans toute la Gaule, avant d'être expédié à Rome, où, encore une fois, il fut exhibé à la foule comme un animal de cirque. Puis on le jeta dans les geôles du Tullianum, une prison souterraine creusée sur deux niveaux. Le cachot du Très Grand Roi des guerriers avait des murs épais et une voûte de pierre ; c'était un endroit malpropre, obscur, infect, à l'aspect effrayant et horrible. Le Tullianum n'était pas seulement un lieu de détention, c'était surtout un lieu d'exécution. Les prisonniers n'y séjournaient généralement que quelques jours, avant d'y être égorgés selon les lois et les coutumes romaines. Pendant les quelque trois années que dura sa captivité dans cette prison, Vercingétorix entendit à de nombreuses reprises les râles des prisonniers qui y rendirent l'âme. Le chef arverne attendit patiemment son tour, qui survint à la fin de l'été, en l'an 46 avant J. -C.



Un matin, une carriole tirée par un cheval conduit par Caius Matius Carantus fit son apparition au bout du chemin bordé de cyprès du domaine de Titus Ninus Virius, en Toscane. Sans doute alertée par son instinct de nourrice, la vieille Tullia fut la première à comprendre que, dans la carriole, reposait le fils du maître des lieux, gravement blessé. Elle ameuta toutes les servantes et fit préparer remèdes et linges propres. En l'absence de

Titus Ninus Virius, c'était elle qui dirigeait la maisonnée. Le maître était parti à Rome quelques jours plus tôt en compagnie du jeune Caradius Aulus Virius, le petit frère de Celtina.

Lorsque Carantus fit stopper le cheval, les servantes se hâtèrent vers la carriole. Banshee fut la première à se rendre au chevet du blessé. Constatant l'état du jeune légat, elle eut tôt fait d'interdire à quiconque de le bouger. Se tournant vers Carantus, elle l'injuria copieusement en gaulois, puis, se maîtrisant, elle reprit en latin :

— Tu es un inconscient, Carantus. Faire faire un si long voyage à un homme dans sa condition ! Tu voulais le voir mort, ma parole !

— Je n'y suis pour rien, se défendit le légionnaire. C'est lui qui a exigé que je le ramène ici. Nous avons fait de nombreuses pauses depuis notre départ de la Gaule... J'ai veillé constamment sur lui. Et, comme tu peux le constater toi-même, je me suis acquitté de ma tâche, je l'ai ramené en vie.

Banshee arracha des linges propres des mains d'une jeune esclave, et l'envoya chercher son sac d'herbes médicinales.

— Essaie aussi de trouver Thessalos, le médecin grec, lui lança-t-elle en entreprenant de déchirer les tissus souillés qui entouraient la poitrine d'Aulus.

Le blessé râla, mais n'ouvrit pas les yeux lorsqu'elle décolla le bandage de la plaie noircie. Elle examina la blessure en grimaçant, puis, l'esclave étant revenue avec ses herbes, elle se hâta de confectionner un emplâtre^[29] en prélevant un peu d'eau à la cruche que Tullia inclinait délicatement vers les lèvres crevassées d'Aulus. D'abord, elle nettoya consciencieusement la poitrine du jeune homme et s'assura qu'aucun éclat de flèche n'y était demeuré, avant d'y déposer les herbes.

— Je lui ai enlevé la pointe d'acier moi-même, fit Carantus. Ensuite, j'ai cautérisé avec la lame de mon glaive chauffée à blanc.

Elle hocha la tête. Le légionnaire avait agi avec efficacité, rapidement après l'incident, ce qui avait sûrement sauvé la vie de son ami. Mais le long trajet depuis la Gaule avait épuisé le blessé. Quant à la poussière des chemins, elle était sans doute responsable de l'infection.

— Il va vivre ? la questionna Tullia d'une voix brisée par l'émotion.

— Je ne peux le garantir ! Mais où est donc Thessalos ? s'impacienta Banshee.

— On ne peut pas le laisser là, intervint Caius Matius Carantus en levant les yeux au ciel qui s'assombrissait de minute en minute.

L'orage menaçait, et bientôt une solide ondée risquait de tomber sur la Toscane.

— Où est le chat ? reprit Banshee en s'adressant à Tullia.

— Kadista ! ? Sûrement en train de roupiller dans un coin..., répondit la vieille nourrice nubienne. Quand les maîtres sont absents, il en profite pour se tourner les pouces.

— Et les souris peuvent danser en paix ! ricana la jeune esclave sous le regard réprobateur de Banshee, avant de se mordre les lèvres.

— Comment voulez-vous que je roupille avec le vacarme qu'il y a dans cette cour ? fit l'esclave nubien en faisant son apparition, sa chevelure en bataille piquetée de brindilles de paille et le visage encore tout chiffonné de sommeil.

Puis, avisant la carriole, il s'en approcha en fronçant les sourcils. Son sourire ironique

se figea sur ses lèvres lorsqu'il reconnut son maître et qu'il le vit à l'article de la mort.

— Il faut une civière pour le transporter dans la villa, le houspilla Banshee.

Kadista se hâta de regagner la grange où étaient entreposés les traîneaux de bois dont les paysans du domaine se servaient pour charroyer les lourdes charges au moment des semailles et des récoltes.

Lorsqu'il revint, plusieurs esclaves masculins s'employèrent à faire glisser Aulus du tombereau à la civière, ce qui ne se fit pas sans lui arracher de nombreux cris de douleur.

Quelques gouttes commencèrent à tomber. Il fallait se hâter, car, si les pluies étaient plutôt rares en Toscane, elles avaient tendance à tomber dru en automne.

Aulus Ninus Virius fut conduit dans sa chambre et déposé sur son lit. Tullia entreprit de le dévêtir lentement pour ne pas lui causer de souffrances inutiles, pendant que Banshee préparait une décoction qui saurait endormir sa douleur.

Quelques heures plus tard, lorsqu'on eut enfin prévenu Thessalos, l'affranchi grec arriva au domaine.

Penché sur le blessé, il examina d'abord le bandage réalisé par Banshee, puis l'interrogea sur les plantes qu'elle avait utilisées et sur les gestes qu'elle avait eus pour soulager le patient.

— Je te félicite, Gauloise, je n'aurais pas fait mieux ! lui dit-il. Tu as su allier tes connaissances ancestrales celtes à la médecine telle que nous la pratiquons dans mon pays d'origine. Tu ne pouvais faire plus pour lui. Maintenant, il faut laisser les drogues et le temps agir. Je vais préparer d'autres potions que tu lui feras prendre régulièrement.

Les heures s'écoulèrent. Banshee et Tullia se relayaient pour surveiller Aulus, toujours plongé dans le sommeil par les décoctions médicinales. De temps à autre, elles nettoyaient sa plaie et renouvelaient son bandage.

Finalement, à la tombée de la nuit, des hennissements de chevaux les prévinrent du retour de Titus Ninus Virius et de Caradius. Quelques minutes plus tard, sans doute avertis par des serviteurs, le maître et le garçon arrivèrent précipitamment dans la chambre du blessé.

Tullia raconta comment le légionnaire Carantus avait ramené le jeune maître, puis elle fit l'éloge du sang-froid de Banshee et rapporta les paroles de Thessalos, le médecin grec.

Caradius vint se planter au chevet de son père adoptif ; il avait les larmes au bord des cils, mais faisait de grands efforts pour masquer sa peine. Titus Ninus Virius renifla les flacons qui contenaient les potions que Banshee et Thessalos avaient préparées. Une odeur de camphre ^[30] envahissait la chambre, une odeur dont il avait une sainte horreur ; il ordonna à Tullia d'ouvrir les volets de bois et d'aérer.

— Si Aulus s'en sort, Banshee, je te rends ta liberté ! lança-t-il à la femme gauloise, sans la regarder.

La mère de Celtina sursauta ; elle n'était pas sûre d'avoir bien saisi les propos du maître, mais n'osa pas les lui faire répéter.

— Pendant mon séjour à Rome, j'ai appris que Jules César a vaincu la grande armée gauloise. Bientôt ton pays sera pacifié et retrouvera le calme et la prospérité. Tu pourras rentrer dans ta tribu, si tu le désires... quoique mon offre de t'épouser tienne toujours.

Il posa sa main sur la tête de Caradius et lui ébouriffa la tignasse d'un geste tendre.

— Caradoc, tu pourras repartir avec ta mère si tu le veux, fit-il en employant le nom gaulois de l'enfant de huit ans.

Le garçon tourna des yeux interrogateurs vers sa mère. Peu importe la décision qu'il prendrait, il devrait faire un sacrifice. S'il choisissait de rentrer en Gaule, il ne reverrait sans doute jamais les Virius ; s'il restait en Toscane, il devrait se résoudre à perdre sa mère et tous les membres de sa famille celte. Le garçon se sentit déchiré, incapable d'articuler un mot.

— Nous en reparlerons ! se contenta de répondre Banshee, et elle quitta la pièce.

Son cœur battait la chamade. Rentrer en Gaule ! Elle ne l'espérait plus, après toutes ces années de captivité. Elle avait fini par s'habituer à ce pays, à ces gens qui, somme toute, l'avaient bien traitée, à ce domaine toscan où la vie était plus douce que dans son ancien village de Barlen. Elle tenta de ralentir le galop de ses pensées. Titus Ninus Virius avait bien dit qu'elle serait libre si Aulus guérissait ; il n'avait rien promis s'il trépassait.

Encore une fois, elle tenta d'entrer en communication avec Celtina, en vain. L'inquiétude qu'elle ressentait pour sa fille vint mettre un terme à ses spéculations à propos de sa liberté prochaine. Comment était-il possible que leur canal de communication se soit coupé si sèchement ? L'Élue était-elle morte ?

C'est impossible ! Mon âme de mère le saurait. Ma clairvoyance de bansidh me le dirait !

Banshee espéra que la réponse était beaucoup moins dramatique. Celtina avait sans doute perdu son flocon de cristal de neige, tout simplement.



En Gaule, pendant ce temps, les Romains avaient commencé les purges ^[31] au sein des nations. Les druides, les prêtresses, les prophétesses du druidisme furent pourchassés sans relâche, puis froidement assassinés quand les légionnaires réussissaient à les débusquer dans leurs cachettes, même au fond des bois les plus épais.

De nombreux Gaulois, pour avoir la vie sauve ou simplement parce qu'ils attribuaient la défaite à l'incompétence de leurs druides, n'hésitèrent pas à les livrer aux bourreaux romains. Mais César avait un objectif bien particulier. Celui qu'il voulait voir danser entre les mains de ses tortionnaires, c'était le Gutuater, le Maître de la Voix, celui qui avait donné l'ordre de la rébellion.

À Monroval, Fierdad et Celtina retrouvèrent Iorcos, Arzhel et d'autres druides de leur connaissance qui avaient trouvé refuge dans le sanctuaire de Maponos. Les druides d'Ériu restèrent sagement à l'abri dans l'île Verte ; ceux de Calédonie ne bougèrent pas non plus de chez eux, ne déléguant qu'une demi-douzaine de représentants auprès du Sanglier royal. Quelques druides vinrent de Kernow, de Cymru, de l'île de Bretagne, et d'aussi loin que la Kallaikoi, pour prendre les ordres du Gutuater qu'ils se chargeraient ensuite de retransmettre dans tous les pays celtes, auprès de toutes les tribus.

Quant aux anciens élèves de Mona toujours en vie, Maponos leur avait recommandé de se cacher. Il comptait sur eux pour poursuivre l'enseignement druidique et ne voulait leur

faire courir aucun risque en les obligeant à le rejoindre dans la forêt des Carnutes. Tifenn resta donc auprès de ses amies, sous la protection des Trois Déeses, dans la forteresse de Ra où elles n'avaient rien à craindre.

Par contre, un matin, alors que la brume se faufilait entre les énormes futs des chênes centenaires de la forêt des Carnutes, Celtina eut la surprise de voir se dessiner une silhouette à laquelle elle hésita quelques secondes à attribuer un nom, même si, en son for intérieur, elle savait bien de qui il s'agissait.

Ses lèvres formèrent enfin le nom vénéré de Maève, la grande prophétesse, celle qui lui avait tout appris. Elle n'en croyait pas ses yeux. Stupéfaite, elle demeura figée quelques secondes avant de se précipiter vers la femme qui lui ouvrait les bras. Se tenant enlacées, elles ne prononcèrent pas un seul mot. Les phrases étaient inutiles.

Maève prit ensuite la main de Celtina, et l'Élue l'emmena vers le nemeton où le Sanglier royal recevait un à un les druides et les prêtresses qui avaient répondu à sa convocation.

Maponos accueillit la nouvelle venue avec beaucoup de respect et d'égards. Maève était son égale, la grande prophétesse sacrée, la maîtresse de Mona, la détentrice des secrets druidiques. Il l'invita à s'asseoir près de lui, sur une pierre couchée, et à recevoir en sa compagnie les représentants qui ne cessaient d'affluer.

À la nuit tombée, Malaen, jugeant que son amie n'avait pas besoin de lui pour l'instant, s'éloigna au cœur de la forêt. Il n'avait qu'une confiance limitée envers les quelques hommes qui étaient chargés de surveiller les chemins menant au sanctuaire. Les Romains grouillaient dans la campagne et pouvaient à tout moment tomber sur le nemeton, même par hasard.

Pour sa part, Fierdad avait demandé à ses compagnons fianna de s'éloigner, tout en gardant l'œil ouvert, pendant que Maève, Maponos, Celtina, Arzhel, Iorcos et lui-même se retrouvaient autour d'un feu.

Chacun d'eux avait tant à dire, tant à raconter qu'aucun ne savait par où commencer, puis tous tentèrent de prendre la parole en même temps, ce qui se solda par un fou rire général.

— Quelle belle brochette de bons à rien ! entendirent-ils tout à coup.

Tous sautèrent rapidement sur leurs pieds. La stupeur se lisait sur leur visage. Ils n'avaient entendu personne s'approcher. Celtina, Fierdad, Arzhel et Iorcos saisirent leurs épées et se placèrent en rempart devant la grande prophétesse et le Sanglier royal. Les aubes et les capes druidiques étaient plaquées sur les corps par un vent rasant, et pourtant aucune rafale n'agitait les feuilles au-dessus des têtes.

— Quel accueil ! Je n'en attendais pas moins de vous..., reprit la voix éraillée qui provenait de derrière un amas de mégalithes renversés.

Arzhel avança, mais, saisi à la gorge par une main invisible, il fut projeté cinq pas vers l'arrière. Il manqua de s'étaler sur les bûches qui flambaient. Ce fut Maève qui, la première, retrouva ses esprits.

— Sois la bienvenue, ma sœur ! laissa-t-elle tomber en écartant doucement Celtina pour prendre place devant les apprentis druides éberlués.

Chapitre 14

— Eh bien, quelle surprise ! railla Macha la noire.

Elle marqua une courte pause, puis laissa tomber d'un ton diabolique :

— Mais pas tant que ça, quand même ! Je me doutais bien que tu ne résisterais pas à l'envie de venir constater en personne le résultat de tes efforts, Maève. Je dois te féliciter. Tes protégés se sont montrés à la hauteur de leur talent et de tes attentes.

Celtina, abasourdie, n'était pas sûre de bien saisir ce qu'elle entendait. Le mot « sœur » était-il à prendre au sens littéral, pour signifier que les deux femmes étaient nées de mêmes parents, ou n'était-ce qu'une image, une métaphore, pour indiquer qu'elles étaient issues du même peuple ou avaient les mêmes pouvoirs ?

Macha dévisageait Maève.

— Enfin, presque tous ! enchaîna-t-elle en pointant de sa longue main blanche prolongée d'ongles acérés Arzhel qui se remettait sur pied en frottant son aube recouverte de poussière. Celui-là, il m'appartient.

— Je n'appartiens à personne ! se récria le jeune druide, furieux. Et surtout pas à toi !

— Tais-toi donc, cancrelat !

Un vif geste de la main de Macha renvoya Arzhel bouler dans la poussière.

— Que viens-tu faire ici, Macha la noire ? demanda Maponos en fixant la sorcière droit dans les yeux.

Elle soutint le regard du Maître des Invocations pendant quelques secondes, mais baissa finalement les yeux. Le pouvoir de l'archidruide était malgré tout plus puissant que le sien, même si elle se refusait à l'admettre. En sa présence, elle ne parvenait même pas à manipuler Arzhel.

Tu es fort, Gutuater, marmonna-t-elle en elle-même en protégeant ses pensées, *mais plus pour très longtemps.*

— Que veux-tu ? insista Maponos.

— Tu as convoqué tous les druides, les prêtresses, les prophétesses à ton assemblée... Eh bien, me voilà ! C'est plutôt à moi de te demander ce que tu me veux ! fit-elle, sarcastique.

— Tu es la bienvenue, Macha la noire, si tes intentions sont nobles, si tu veux te joindre à nous pour faire perdurer nos croyances, pour sauver nos lois, pour propager notre foi et nos connaissances, répondit Maponos. Malgré tes actes et tes erreurs passés, je suis prêt à te réintégrer au sein du druidisme, si tu acceptes de renoncer à utiliser une magie malsaine...

— Une magie malsaine ! ? croassa Macha en affichant un sourire sinistre.

— Nous comprenons tous ta douleur, Macha, intervint doucement Maève. L'erreur de ton époux, la perte de tes jumeaux, l'humiliation que t'a fait vivre le roi Éber... mais c'était il y a longtemps. Tu dois tirer un trait sur le passé.

— Oublier ! ? Jamais ! fit la sorcière d'une voix criarde.

— Qui te parle d'oublier, ma sœur ? reprit Maève. Tu t'es vengée en lançant une malédiction contre les Ulates. Elle a eu de graves conséquences, puisque notre sœur Mebd a obtenu la tête du héros Cuchulainn... Ça suffit, maintenant ! Il est temps de

ramener la paix dans ton cœur.

Mebd, la sœur de Maève et de Macha ? ! Celtina n'en croyait pas ses oreilles. Pourquoi la grande prophétesse ne m'a jamais rien dit concernant cette parenté ?

— Mebd est la plus puissante reine d'Ériu, gronda Macha la noire entre ses dents serrées, plus puissante encore que leur Ard Rí, ce Conn aux Cent Batailles que j'ai su si facilement berner. Toi, Maève, tu es la grande prophétesse, la plus puissante représentante des dieux sur cette terre. Notre petite sœur Banshee a eu deux superbes enfants, dont une qui est l'Élue, mais moi... moi, je n'ai plus rien. Rien que ma rage. Laisse-moi au moins ma rancœur et ma hargne. Sans elles, je ne suis pas mieux que morte !

Celtina avait le souffle coupé. *Banshee, ma mère ! Ma propre mère est... est la sœur de cette sorcière ! Ce n'est pas possible. Macha me joue un tour. Elle me fait entendre des choses qui n'existent pas, pour me manipuler. C'est ça. Ça ne peut être que ça. Encore une de ses manigances ?*

Macha la noire fit un geste ample du bras droit, soulevant une volée de plumes noires lustrées au sein desquelles brilla une lame affûtée. Le poignard fendit les airs en direction de la poitrine de Celtina. Mue par son intuition, Maève se déplaça instantanément devant l'Élue. La lame s'enfonça dans son sein jusqu'à la garde. Les événements s'étaient déroulés si rapidement que, d'abord, personne ne réagit. Puis Celtina hurla.

Aussitôt, les six Fianna qui campaient non loin se précipitèrent vers le lieu de réunion des druides. Se rendant compte de la situation, Fierdad dégaina sa longue épée. Il fonça sur la sorcière, mais celle-ci s'envolait déjà vers les plus hautes branches d'un hêtre, en piaillant de douleur. Des gouttes de son sang glissèrent sur le tronc crevassé du vieil arbre.

Penchée sur la grande prophétesse, Celtina retira la lame et, pressant la blessure de ses mains jointes, tenta de contenir l'hémorragie. Mais l'arme était enchantée, et aucun antidote au poison n'était connu des druides. Le souffle de Maève était à peine perceptible.

De ses bras protecteurs, Maponos entourait Celtina en pleurs. Lui aussi était défait, même s'il tentait d'afficher un visage neutre. Malgré ses dons, il n'avait pu prévoir un tel dénouement, car Macha avait trop bien camouflé ses pensées et avait endormi sa méfiance de vieil archidruide. La seule possibilité de sauver Maève était perchée au sommet d'un arbre. Il espérait que Macha la noire avait eu l'humanité de préparer un contrepoison.

Mais brusquement, le bruit de la chute d'un corps détournait son attention. Macha la noire, sous sa forme humaine, venait de s'écrouler au pied du hêtre. Elle respirait à peine. Une tache de sang à la hauteur de sa poitrine s'agrandissait sous ses plumes noires.

— La geis ! balbutia Maève.

Des bulles de sang glissaient entre ses lèvres devenues bleues.

Celtina souleva doucement la tête de la mourante et la déposa sur ses genoux. Puis elle porta à ses lèvres la petite écuelle d'eau que Iorcos venait de remplir.

— Chut ! Il ne faut pas parler ! sanglota l'Élue en caressant lentement les mèches moites de sueur de la grande prophétesse.

— La geis..., articula encore Maève, essayant de raffermir sa voix. Une geis nous interdit d'attenter à la vie l'une de l'autre... les quatre sœurs.

Arzhel se dirigea vers Macha la noire, écarta le manteau de plumes et découvrit la blessure.

Elle était située exactement au même endroit que celle de Maève. La sorcière lui agrippa brusquement la main et murmura faiblement :

— Une geis interdit aux quatre sœurs de se blesser ou de se tuer mutuellement. Je meurs... je meurs parce que j'ai enfreint le tabou... C'est de sa faute... sa faute encore, à elle, Celtina, ma nièce. La Terre des Promesses... est... est à moi ! Ne m'abandonne pas, Arzhel. Venge-moi ! Venge-moi !

Sur cet ultime effort, Macha la noire ferma les yeux et s'endormit pour toujours. Un cri retentit. C'était Celtina. Arzhel pivota sur ses talons. Maève venait d'expirer, elle aussi.

Tous étaient effarés, incapables de réagir. Quelques secondes plus tard, les deux corps disparurent subitement de la forêt des Carnutes. Seules les traces dans les herbes sur lesquelles Maève et Macha étaient tombées et quelques gouttes de sang pouvaient témoigner de la présence des deux bansidhe en ces lieux quelques instants plus tôt. Leurs corps s'étaient littéralement volatilisés.

Les jeunes druides et le vieux Maponos se recueillirent en silence pendant quelques secondes, demandant à Arawn de veiller sur Maève, et à Dagda de pardonner à Macha.

Celtina était tétanisée par ce que ces brefs mais intenses événements lui avaient fait découvrir.

— Hé ! Regardez ! s'exclama brusquement Iorcos, qui, se trouvant tout près de l'amas de mégalithes d'où Macha avait surgi, venait de faire une étrange découverte.

D'un regard vide, Celtina fixa la pierre dressée que son ami andécave pointait du doigt.

— C'est... c'est la Pierre de Fâl ! chuchota Arzhel, comme s'il craignait que le son de sa voix fasse disparaître le quatrième talisman des Tribus de Dana.

— La Pierre du Destin ! reprit l'Élue en s'en approchant respectueusement.

— Ah, la garce ! ricana Arzhel. Elle m'avait dit qu'elle allait la déposer à Karnag, au pays des Vénètes, et comme un idiot, je l'ai crue. Mais pendant tout ce temps, elle a conservé la pierre avec elle, bien cachée par son pouvoir de dissimulation.

Maponos se dirigea vers la Pierre de Fâl, puis en fit le tour pour être bien sûr qu'il s'agissait de la fameuse pierre d'intronisation des Hauts-Rois d'Ériu.

— Celtina, c'est à toi qu'elle revient, déclara l'archidruide, sans oser poser la main sur le mégalithe. Tu dois l'emporter vers la Terre des Promesses avec les autres talismans que les dieux t'ont déjà confiés.

— Mais... ne doit-elle pas être rapportée à Tara ? demanda l'adolescente qui peinait à recouvrer ses esprits.

— Pas pour le moment, répondit le Sanglier royal. Conn aux Cent Batailles régnera pendant encore de nombreuses années. Il vaut mieux la mettre à l'abri dans la Terre des Promesses jusqu'au jour que les dieux jugeront opportun pour la restituer au Haut-Roi d'Ériu ou à son successeur.

À cet instant, sans que personne l'ait entendu approcher, Malaen surgit dans leur dos. Il trottina jusqu'à Celtina.

— Il faut partir ! lança-t-il à l'assemblée. La forêt des Carnutes est cernée. Il y a des Romains de tous les côtés. Nous devons tous filer...

Puis, se tournant vers l'Élue, il ajouta :

— Arawn a emmené Maève, ne t'inquiète pas pour elle. Elle est en paix. Mais elle te demande de ne pas oublier ta mission. Tu as encore une longue route à faire...

— Pourquoi ne nous as-tu pas prévenus de la présence de Macha la noire ? demanda l'Élue sur un ton de reproche.

— C'était écrit, Celtina. Il y a des événements que nous pouvons changer par nos actes, mais d'autres sont tracés d'avance et immuables. Maève et Macha ont accompli leur destin. Tu dois réaliser le tien aussi pour que tes deux tantes ne soient pas mortes pour rien !

— Mes tantes... C'est incroyable ! Je n'arrive pas à imaginer que Maève, si douce si bonne, ait été la sœur de cette harpie de Macha la noire, de cette sorcière au cœur de pierre. Quant à Mebd, je ne l'ai jamais connue. Mais ma mère, elle, n'avait rien en commun avec Macha... Ma mère...

En disant ce dernier mot, sa voix se brisa. Elle eut une pensée pour son flocon de cristal de neige qu'elle avait jeté dans un geste de mauvaise humeur quelques mois plus tôt. Tout contact avec Banshee lui était désormais impossible. Elle se demanda ce qu'il était advenu de sa mère et de son petit frère. Banshee avait-elle épousé le Romain, en fin de compte ? Elle n'y croyait pas, ce n'était pas possible. Banshee ne renierait jamais ses origines.

— C'est pas le moment de discuter, intervint brusquement Fierdad. Ton cheval – enfin, si on peut appeler cet être parlant un cheval – vient de nous dire que le danger est à nos portes. Donc, on file.

L'archidruide s'approcha de Celtina et lui posa une main sur l'épaule.

— Partez ! C'est moi que les Romains recherchent. Je vais les retenir le temps que vous vous soyez suffisamment éloignés.

— Mais, non... non, ce n'est pas possible ! Tu dois venir avec nous, Maponos ! s'exclama Celtina en cherchant, par un regard appuyé, le soutien d'Arzhel et d'Iorcos.

— Si je pars avec vous, César nous poursuivra jusqu'à son dernier souffle ! Il veut le Gutuater. Il ne sait pas que l'Élue existe... que vous, les jeunes druides, vous transportez le secret. Il ne faut pas que ses légionnaires vous capturent. Vous êtes trop importants.

Puis, se tournant vers Arzhel, il entraîna le jeune druide à l'écart et, prenant soin de fermer son esprit, il lui dit :

— Protège tes pensées, Arzhel ! J'ai quelque chose de capital à te confier !

Leur conciliabule dura quelques minutes pendant lesquelles Iorcos, Fierdad et Malaen s'impatientsaient, tandis que Celtina, concentrée, faisait de grands efforts pour entendre, mais en vain.

Elle vit plusieurs fois Arzhel qui hochait la tête en signe de dénégation, puis d'acquiescement. Lorsqu'il vint rejoindre le groupe, son visage était pâle et bouleversé. Elle trouva qu'il la regardait d'un air étrange, mais le garçon se détourna rapidement. Elle eut beau essayer d'interroger ses pensées, il avait pris soin de bien camoufler les propos de l'archidruide.

— Il faut partir maintenant, insista Maponos. Croyez-moi, ici, dans le nemeton, je suis en sécurité, beaucoup plus qu'en courant la campagne à vos côtés. Tant que je ne quitte pas le sanctuaire, aucun Romain ne pourra me dénicher. Mais, toi, Celtina, tu as des choses à faire, et tu dois aller jusqu'au bout. Les Fianna, Fierdad, Arzhel, Iorcos et Malaen veilleront sur toi. Ne te préoccupe pas de mon sort...

Pendant de longues minutes encore, l'Élue hésita. Après avoir perdu Maève, être maintenant obligée de quitter Maponos, sans doute pour toujours, lui causait un réel déchirement.

Puis, constatant qu'aucune parole ne pourrait faire revenir l'archidruides sur sa décision, elle l'embrassa, résignée. Ensuite, elle ramassa son sac de jute et s'écarta d'un pas plus vif, comme si elle redoutait de changer d'idée.

— Suivez-moi ! fit Malaen en s'éloignant derrière l'amas de mégalithes.

En passant tout près, Arzhel signala la Pierre de Fâl à l'attention de Celtina. L'adolescente ferma les yeux, se concentra, la pierre bougea, puis disparut. Elle était passée dans le monde parallèle où l'Élue gardait l'épée de Nuada, la lance de Lug, le chaudron de Dagda, les trois autres talismans que lui avaient confiés les Thuatha Dé Danann.

Celtina se retourna une dernière fois avant de s'enfoncer sous le couvert des arbres. Maponos souriait en lui faisant de grands gestes d'adieu.



Pour le petit groupe commencèrent alors de nombreux mois d'errance. Personne, parmi eux, ne savait comment se rendre à la Terre des Promesses, pas même Malaen.

En effet, l'île aux Pommes, comme on la surnommait, n'était pas une île comme une autre. En fait, Celtina n'était même pas sûre qu'il s'agisse bien d'une terre entourée d'eau.

Pour les Celtes, le mot « île » désignait parfois un endroit isolé ou coupé du reste du monde par des moyens magiques, et un tel endroit pouvait se trouver n'importe où, même en plein cœur de la campagne ou d'une épaisse forêt.

De ce fait, la Terre des Promesses pouvait aussi changer constamment de place, selon ceux qui étaient interrogés sur son existence. Les uns la croyaient vers l'anoir, tandis que les autres juraient qu'elle se trouvait à l'aduidh. C'était à devenir fou. Celtina ne cessait de se dire que si Maève avait vécu, elle aurait pu leur servir de guide et leur indiquer les indices à repérer pour se diriger. Mais même Maponos, malgré toute sa science, n'aurait pu leur montrer le chemin qui y menait. Le groupe de voyageurs devait lui-même chercher les traces, interpréter les signaux que la nature avait bien voulu disséminer çà et là.

Les mois d'hiver passèrent. Le groupe de Celtina parcourut tout le nord de la Gaule, en prenant garde d'éviter les patrouilles romaines. Ils trouvaient parfois refuge dans les cités endormies par le froid, mais la plupart du temps, ils préféraient vivre dans les bois, comme des ermites, se méfiant des traîtres autant que des soldats.

Un jour qu'ils parcouraient le pays biturige, des rumeurs leur parvinrent, colportées par des marchands qui avaient recommencé à négocier avec les tribus voisines. Les troubles

étaient sur le point de reprendre en Gaule. Plusieurs chefs gaulois dont le cœur grondait de révolte avaient décidé de tenter un nouveau soulèvement. Des plans de guerre avaient été établis par le Gutuater en personne, murmurait-on dans les oppida. Cette information était rassurante : au moins, Maponos vivait encore.

Une nouvelle réunion des chefs et des rois s'était déroulée en présence du Sanglier royal peu de temps après le départ de Celtina et ses amis de Monroval.

— Si nous nous réunissons en un seul lieu et tentons de résister aux Romains, comme l'a fait Vercingétorix à Alisiia, nous courons à notre perte, avait insisté l'archidruide à cette occasion.

— Peu importe le nombre de guerriers que nous aurons, les tactiques romaines sont trop bien rodées pour que nous puissions les battre. Même à armes égales, nous ne faisons pas le poids, avait ajouté Drappès, des Sénons.

— Par contre, si les États se soulèvent simultanément et combattent en plusieurs lieux, nous diviserons les forces romaines et nous aurons beaucoup plus de chances de réussir, avait poursuivi le Gutuater lors de l'assemblée secrète. Toutes les cités doivent entrer en rébellion en même temps.

Cependant, malgré toutes les précautions prises par l'archidruide, César ne tarda pas à être mis au courant des recommandations du Maître de la Voix, par les espions gaulois qu'il avait au sein des tribus. Le général se hâta de quitter Bibracte pour retrouver la XIII^e légion postée aux frontières du pays des Bituriges, puis, de là, rejoindre la XI^e légion, qui séjournait chez les Rois du Monde.

L'arrivée-surprise de César créa la panique parmi les paysans qui n'eurent pas le temps de se réfugier dans les cités fortifiées, car ils étaient trop occupés dans leurs champs. La cavalerie romaine les écrasa, prenant soin toutefois de ne pas ravager les cultures qui seraient nécessaires pour le ravitaillement des légionnaires.

Puis, s'élançant contre les principales oppida, César vint rapidement à bout de la résistance des cités gauloises. Les Bituriges n'eurent pas même le temps de s'organiser, ils furent faits prisonniers ou durent s'enfuir vers les États voisins.

Heureusement, Celtina et ses amis avaient eu la prévoyance de piquer vers le soleil couchant, l'aniar, afin de se rendre chez les Andécaves où Iorcos savait qu'ils pourraient trouver un abri sûr au sein de son clan.

Ils comptaient y passer les mois les plus froids, Rivros^[32], Anagantios^[33] et Ogronios^[34], avant de recommencer à chercher le chemin de la Terre des Promesses. À leur plus grand étonnement, celle-ci demeurerait introuvable.

Chapitre 15

— Je n’y comprends rien, fit Celtina, tandis qu’elle partageait un repas avec ses amis dans la maison troglodyte d’Iorcos, dans la cité de Trango. Je possède les quatre talismans des Thuatha Dé Danann. À nous trois, nous détenons les douze vers d’or, et pourtant, rien. Pas la moindre trace du chemin qui mène vers la Terre des Promesses. Ce n’est pas normal... c’est même carrément désespérant !

— Il y a peut-être quelque chose que nous ne faisons pas comme il faut ! suggéra Iorcos en mordant dans un gros morceau de fromage de chèvre.

— Hum ! C’est ce que je pense, moi aussi ! renchérit Fierdad. Et d’après moi, c’est parce que vous n’arrivez pas à vous entendre tous les trois. Il ne peut y avoir qu’un Élu, mais vous êtes trois à posséder des vers d’or. Si Celtina pouvait connaître le poème au complet, en plus de détenir les quatre talismans, je suis convaincu que le chemin de la Terre des Promesses lui apparaîtrait.

— Ah oui, petit malin ? Et où doit-elle aller pour réciter ce poème ? sur quelle route ? à l’orée de quelle forêt ? dans quelle direction ! ? s’emporta Arzhel. Mets-nous sur la bonne voie et tu verras qu’à nous trois, nous aurons tôt fait d’ouvrir le passage !

— Ça ne sert à rien de vous disputer ! intervint Celtina. Peut-être que Fierdad a raison. Je ne comprends pas pourquoi vous vous obstinez à taire les quatre vers qu’il me manque.

Iorcos et Arzhel échangèrent des regards. Aucun des deux n’était prêt à révéler ce qu’il savait. Arzhel, parce qu’il était convaincu de sa propre supériorité, Iorcos, sans doute par pur entêtement, pour ne pas perdre la face après s’être tu si longtemps.

— Essayons la solution de Fierdad, poursuivit l’adolescente. Si ça ne fonctionne pas, eh bien, nous serons au moins quatre à connaître les douze vers d’or. Réfléchissez, cela nous donnera quatre fois plus de chances de les apporter à bon port.

— Trois fois ! rectifia Arzhel. Je veux bien te donner mon vers d’or et celui que j’ai recueilli de la bouche d’Énogat le Fomoré, mais je refuse que Fierdad les entende. Il a été le premier à te dévoiler le sien pour choisir une autre voie. Il est devenu un Fianna, ce n’est plus un druide.

Le jeune Fianna retint une insulte, puis ramassa ses affaires et quitta précipitamment la maison troglodyte avant que Celtina puisse faire un geste pour le retenir.

— T’es content ! ? Tu l’as offensé ! fulmina Celtina en fusillant Arzhel de ses yeux céladon. Je veux que tu me livres tes vers d’or, mais, ensuite, tu iras t’excuser auprès de Fierdad.

— Ça va pas, non ? Tu te prends pour qui ? Les vers d’or ne te sont pas destinés, tu n’es pas l’Élue. Je suis celui qui a été choisi pour sauver nos coutumes et nos croyances, c’est à moi que tu dois le respect ! lui lança Arzhel, rageur, en quittant les lieux à son tour.

— N’importe quoi ! siffla Celtina.

— Eh bien ! Voilà, bravo ! Nous sommes bien avancés maintenant ! ronchonna Iorcos en plaçant les restants de nourriture dans une écuelle destinée aux cochons.

Les quatre jeunes druides s’évitèrent pendant plusieurs jours. Fierdad avait quitté la maison d’Iorcos et s’était installé dans une autre grotte avec ses compagnons Fianna.

Arzhel, boudeur, était parti, seul, vivre en dehors du village chez un ermite que personne ne connaissait. Un nouveau venu, disait-on, méfiant. Iorcos et Celtina restèrent donc en tête-à-tête, sans pour autant trouver une solution à leur problème : où devaient-ils se diriger pour trouver la Terre des Promesses ?



Maponos était en train de transmettre ses ordres à un groupe de messagers gaulois lorsque la forêt se mit à retentir de cris et de bruits d'armes.

Il comprit, trop tard, que les Romains avaient trouvé le nemeton, guidés par des traîtres carnutes. Plus préoccupé par la sécurité des messagers que par la sienne, il leur indiqua un chemin de terre habilement dissimulé derrière les mégalithes, et lui-même, pour protéger la fuite des émissaires, préféra s'asseoir sur une pierre couchée dont il avait pris l'habitude de faire son siège pour attendre les soldats venus l'arrêter.

Quelques secondes plus tard, des légionnaires enragés se précipitèrent vers lui. Ils le frappèrent sans ménagement au corps et à la tête avec la poignée de leur glaive. Ils avaient reçu l'ordre de capturer le Gutuater vivant, mais ils avaient bien du mal à retenir leurs coups. La colère faisait bouillir leur sang et aveuglait leur esprit.

Les légionnaires romains tenaient Maponos responsable de tous les dangers qu'ils avaient courus depuis le début de la guerre des Gaules, mais surtout du soulèvement qu'il avait orchestré avec Vercingétorix. Il leur fallait un bouc émissaire sur qui faire retomber la responsabilité de tous les maux dont ils avaient souffert, de la perte de leurs amis, de leurs frères, morts sur les champs de bataille. Dans leur esprit, il n'y avait aucun doute : après le Très Grand Roi des guerriers, le Gutuater devait payer à son tour.

Quand il eut perdu connaissance, l'archidruide fut rapidement enchaîné. On lui passa la *bolae*, un large collier de bois généralement installé au cou des chiens dangereux. Il fut ensuite traîné dans la forêt, jusqu'à la clairière où César avait installé son campement. Son corps rebondissait sur les inégalités du chemin, se coupait sur les feuilles des fougères et des herbes, se déchirait sur les pierres affleurantes. Mais pas une fois, Maponos ne poussa un cri. Il supportait la douleur comme pas un autre druide, pas un autre homme, n'aurait pu le faire. Ses capacités de concentration l'avaient déjà éloigné de toute souffrance humaine.

Lorsque le détachement romain parvint avec son prisonnier devant Jules César, un centurion suggéra de torturer le Gutuater pour le forcer à leur répéter les ordres qu'il avait donnés aux chefs de tribus qu'il avait rencontrés récemment, et à leur révéler quelles étaient les nations les plus susceptibles de se rebeller dans les jours prochains.

— La *catasta*, la *catasta* ! réclamèrent à cor et à cri des centaines de légionnaires en jetant de grosses branches sur un bûcher que l'un d'eux venait d'enflammer.

Plusieurs mains se saisirent de Maponos et le ligotèrent à une grille de métal. Ils étaient bien décidés à le faire rôtir, comme c'était la coutume pour les criminels.

Toutefois, César refusa cette méthode. Il ne voulait pas que le Maître des Invocations meure si rapidement. Il avait besoin d'en apprendre plus sur ses plans.

Alors, sur un signe d'un légat, un soldat apporta un *columbare*, une machine de bois

dans laquelle la tête et les mains du prisonnier seraient emprisonnées. Généralement employé pour punir les esclaves, cet engin permettait d'immobiliser le captif pendant qu'il était fouetté avec un *flagrum*, un fouet composé de plusieurs chaînes comportant des boutons de métal ou de petits os de mouton aux extrémités. Le *flagrum* permettait de donner des coups lourds qui écrasaient les chairs plutôt que de les cingler. La douleur infligée en était d'autant plus grande.

Pendant de terribles instants, le corps de Maponos, coincé dans le *columbare*, tressauta sous les coups du *flagrum*. Mais, même sous la torture, il ne desserra pas les dents, refusant de livrer les noms des tribus qui, bientôt, reprendraient les hostilités, et taisant les noms des chefs et des rois qui prendraient le commandement des armées rebelles.

Le Sanglier royal perdit plusieurs fois connaissance, mais fut chaque fois ranimé avant de subir d'autres séances de torture, toujours aussi inutiles. Au bout de trois jours, voyant qu'il serait impossible de tirer le moindre mot à l'archidruide, Jules César fit signe un à un des centurions d'abattre sa *securis*, sa hache de bataille, sur le cou du Gutuater qui avait défié son autorité jusqu'à l'ultime seconde de sa vie.

L'archidruide, le savant le plus érudit de la Celtie, emporta avec lui bon nombre de secrets qu'il serait désormais impossible de retrouver. Après la défaite par les armes, les Celtes venaient de subir une perte incommensurable sur le plan spirituel. Le pouvoir des successeurs de Maponos serait gravement amoindri par la disparition irrémédiable des connaissances qu'il détenait.



Une semaine après le décès de Maponos, la nouvelle de son martyre parvint à Trango par le biais de messagers gaulois venus demander aux Andécaves de reprendre la lutte et de venger l'ignoble mort de l'archidruide, du Maître de la Voix.

Anéantie par cette nouvelle, et par l'horrible description des tortures que l'archidruide avait subies aux mains des Romains, Celtina perdit le goût de se battre.

À quoi bon ? se demanda-t-elle. À quoi bon rapporter les talismans des dieux dans la Terre des Promesses, puisque aucun d'eux n'est intervenu pour sauver Maponos ? À quoi bon tenter de sauver notre culture, puisque les druides n'ont plus de guide spirituel pour leur indiquer le chemin à suivre ? À quoi bon vouloir préserver nos connaissances ancestrales, puisque Maève, la grande prophétesse, est partie dans l'Autre Monde ? À quoi bon, à quoi bon ? !

Pendant des heures, elle resta seule dans un coin à pleurer toutes les larmes de son corps. Elle avait envie de redevenir la petite fille innocente et heureuse qui jouait dans la clairière de Mona, se couronnant de fleurs et riant avec ses amis de la Maison des Connaissances. Elle aurait préféré ne pas avoir connu ces mille et une péripéties survenues au cours des quatre dernières années, ne pas avoir été choisie.

Bien sûr, au fond d'elle, elle savait que ce temps heureux était terminé, qu'il ne reviendrait jamais plus, mais elle ne parvenait pas à retrouver l'esprit combatif qui l'avait animée depuis sa fuite de l'île sacrée. La mort insensée de Maève, et maintenant celle, abominable, de Maponos, c'était plus qu'elle n'en pouvait supporter.

Cependant, cette triste nouvelle eut un autre résultat pour les amis de Celtina : celui de ramener Fierdad, Arzhel et Iorcos à se parler, et surtout à s'inquiéter du sort de la jeune fille. Après l'avoir laissée vivre sa douleur pendant le temps qu'ils jugèrent nécessaire, ils se réunirent de nouveau autour de l'Élue, pour la soutenir, pour lui insuffler un nouveau courage.

Chapitre 16

— Celtina ! J'ai obtenu des informations auprès du vieux druide chez qui je loge ! déclara Arzhel, surexcité.

C'était une façon comme une autre de la forcer à quitter ses tristes pensées et à lui accorder toute son attention, la seule qu'il avait pu trouver sur le moment.

Les yeux vides, elle releva la tête. Une grande tristesse marquait son visage aux traits tirés par les larmes qui avaient séché sur ses joues pâles.

— Il dit que la Terre des Promesses n'a pas d'emplacement correspondant au monde réel. Par contre, on peut trouver, dans des endroits connus, des entrées qui y conduisent. D'après lui, certains tertres ne s'ouvrent pas forcément dans l'Autre Monde, mais peuvent mener vers Tir na n'Og...

— Tir na n'Og ? ! répéta Fierdad, étonné. Il a dit Tir na n'Og ? ! Mais c'est du gaélique, ça, pas du gaulois ! Ton hôte vient d'Ériu ? Dans la langue de l'île Verte, ça veut dire Terre de l'Éternelle Jeunesse...

— Oui, je crois que c'est un Gaël ! fit Arzhel en haussant les épaules. Son nom est Finnegas^[35], mais ce n'est pas lui qui est important. Il m'a dit que cette terre porte aussi les noms d'île aux Pommes, de Plaine du Plaisir, de Grande Plaine, de Terre des Vivants, de Terre des Femmes et, bien entendu, de Terre des Promesses, énuméra-t-il. Donc, cet endroit change non seulement de place, mais aussi de nom selon le lieu où l'on se trouve, selon les gens qui en parlent...

— Eh bien, on peut chercher longtemps ! soupira Iorcos. Pfff ! Si ça se trouve, on a demandé à quelqu'un la direction de la Terre des Promesses, mais cette personne connaissait seulement la Terre des Vivants, et voilà, nous sommes passés à côté d'une entrée sans nous en douter. Maponos aurait pu nous avertir.

À l'évocation de l'archidruide, Celtina retint un sanglot. *Il y a un temps pour pleurer et un autre pour réfléchir*, se dit-elle en frottant ses yeux qui picotaient encore un peu.

Elle releva soudain la tête.

— Finnegas ? ! s'exclama-t-elle vivement, comme si elle venait d'être piquée par une guêpe.

Le nom du vieux sage aux cheveux blancs venait de faire son chemin dans son esprit. Elle l'avait rencontré alors qu'elle avait été enfermée dans la pierre par le regard de la cockatrice. Elle avait croisé le sage au cours de son voyage dans le temps, pendant qu'elle parcourait les différentes étapes de la vie de Finn. Elle l'avait aidé à capturer le Saumon de la Connaissance, qu'il guettait depuis sept ans à la Fontaine de Fec.

De quoi a-t-il parlé ? Ah oui, bien sûr, des Noisettes de la Sagesse... et de... de... Ça me revient ! Il a enseigné à Finn le Tenm Laida (l'Illumination du chant), le Dichetal Do Chennaibh (le Chant des têtes) et l'Imbas Forosnai (la Grande Science qui illumine), mais j'ai tout entendu. Je les connais, moi aussi. J'ai même déjà expérimenté l'Imbas Forosnai. Peut-être que, si je chante ces couplets, je ferai apparaître le chemin qui mène à la Terre des Promesses ! Pourquoi n'y ai-je pas pensé avant ? Quelle idiote !

— Celtina ! l'interpella Iorcos, tu... tu as appris les trois chants rituels des druides ?

Elle sursauta et se rendit compte qu'elle avait omis de bloquer ses pensées. Arzhel, Iorcos et Fierdad avaient pu suivre le cheminement de ses réflexions.

— Oui, je les connais ! admit-elle. Finnegas a dit que le *Tenm Laida* a la capacité de modifier la conscience de celui qui l'interprète.

— Chanter stimule l'énergie et apaise l'esprit, disait Maève, ajouta Iorcos.

— Exactement ! enchaîna Fierdad. Elle disait aussi que cela suscite un état d'esprit qui permet d'oublier la réalité quotidienne pour trouver les chemins qui mènent au monde intérieur de l'interprète.

— Le *Dichetal Do Chennaibh* vient du feu sacré de l'esprit qui amène au plus près de la Vérité, de la Révélation et de la Prophétie, poursuivit Celtina. Quant à *l'Imbas Forosnai*, il est lié au sacrifice. Il faut... il faut mastiquer un morceau des Noisettes de la Sagesse, et le placer ensuite sur une pierre en offrande aux dieux des Tribus de Dana, en prononçant une incantation. Après deux incantations, il suffit de placer ses paumes sur ses joues jusqu'à ce qu'on s'endorme. On tombe alors dans un profond sommeil qui peut durer jusqu'à neuf jours. Pendant ce long voyage, on apprend tout ce qu'on désire savoir, on peut interpréter les rêves et saisir le sens de nos divinations.

Elle plongea sa main dans son sac de jute, puis en sortit un petit morceau de champignon ocre et racorni qui dégageait une odeur de terre.

— Le vate Fiacha^[36] m'en a fait prendre une fois... et... et... je suis allée dans la Terre des Promesses. J'ai déjà rencontré Clethan... pour retrouver la lance de Lug, et Esras, le druide primordial, fit Celtina, éberluée par les souvenirs qui lui revenaient maintenant très clairement. Comment se fait-il que j'avais presque oublié ce séjour ?

Fierdad lui sourit. Il avait vécu une partie de ces aventures avec elle, et lui aussi, il en conservait certains détails précis, même si d'autres s'étaient totalement effacés de son esprit. Il la regarda intensément. Son cœur battait la chamade.

Se souvenait-elle de leurs longs regards d'adieu, chargés de tant d'émotion et d'amour étouffé, lorsqu'ils s'étaient quittés après qu'il l'eut délivrée de la pierre où elle avait été enfermée ?

Mais ils n'eurent pas le temps de se pencher sur ce sujet. Malaen venait d'arriver.

— Il faut partir. Les Romains sont à nos portes. César envoie des légions dans tous les États. C'était évident qu'il allait en poster chez les Andécaves. Nous avons eu un sursis, mais cette fois, ça presse ! Il faut s'en aller.

— Emmenons Finnegas avec nous ! décréta Celtina en se tournant vers Arzhel. Conduis-nous près de lui...

Ils partirent tous vers la grotte éloignée où Arzhel s'était installé. Mais à part les effets personnels de Prince des Ours, ils n'y trouvèrent rien. Il n'y avait plus aucune trace du vieil homme aux cheveux de neige, comme s'il n'avait été qu'une illusion.

— Je ne suis pas fou, quand même ! fit Arzhel en fouillant la maison troglodyte à la recherche d'un indice confirmant la présence récente de son hôte. Si cet homme n'avait été qu'un simple esprit, je m'en serais rendu compte. Je suis un druide, pas un paysan qu'on peut mystifier !

Celtina l'attrapa par le bras.

— Tu n'es pas fou ! Finnegas est simplement apparu pour nous prévenir de ce qu'il

fallait faire. Il est reparti, et nous devrions faire comme lui maintenant. Les Romains ne sont pas loin, a dit Malaen.

Les quatre amis, toujours escortés des six Fianna et du tarpan, quittèrent Trango et s'enfoncèrent encore une fois dans les profondes forêts alentour. Mais cette fois, ils savaient quoi chercher. Il leur suffisait de trouver un tertre.

La forêt était dense, sombre. L'Élue eut souvent l'impression que les branches, les racines, le feuillage étaient de connivence pour entraver leur marche. Ils durent descendre de cheval et se frayer un passage à pied. Ils dégageaient un chemin à grands coups de glaive, mais, parfois, la forêt refusait de leur céder la place. Ils étaient conscients de s'être aventurés dans des endroits que personne n'avait foulés avant eux.

Soudain, Malaen s'arrêta net. Devant lui se dressait un tertre énorme, de forme ovale.

— Essayons ici, proposa Fierdad, tandis que ses amis évaluaient du regard l'importance du tumulus ^[37].

— Je ne suis pas convaincu qu'il faille essayer les trois chants rituels, bougonna Iorcos. Je trouve ça très dangereux. Aucun de nous ne dispose de l'antidote nécessaire si ça tourne mal.

Les quatre druides échangèrent des regards d'appréhension.

— Je peux entrer dans le tertre et voir où il mène, suggéra Malaen. Ce n'est pas dangereux pour moi.

— Pour moi non plus ! fit Celtina. Allons-y !

— Il n'en est pas question, s'interposa Arzhel. Si tu disparaissais, c'est huit vers d'or qui filent avec toi. Faisons ce que nous avons dit ! Que chacun de nous dévoile ses phrases secrètes aux autres. Ainsi, s'il arrive quelque chose à l'un d'entre nous, les autres pourront agir.

Ils se dévisagèrent encore quelques minutes, puis, en soupirant, Iorcos récita les deux vers d'or qu'il détenait, celui de Maéllys le doux et le sien. Il se tourna ensuite vers Arzhel pour l'encourager. Ce dernier obtempéra à son tour. Avec une mauvaise volonté évidente, il dévoila finalement le sien et celui d'Énogat le Fomoré. Celtina enchaîna en prononçant les huit vers qu'elle avait recueillis. Mais il ne se passa rien. Le tertre continuait de se dresser devant eux, impassible. Malaen fut cependant le premier à remarquer un changement dans leur environnement. Il n'y avait plus un bruit. Plus un cri d'oiseau, plus un bruissement de feuilles, plus un frémissement de vent.

— Il se passe quelque chose ! murmura-t-il en se tournant vers l'Élue.

Brusquement, ils virent de longues branches, de puissantes racines, des arbustes denses, des ronces aux épines vives foncer les uns vers les autres pour se lier en un inextricable fouillis. En quelques secondes, le tertre ovale disparut à leurs yeux.

— Par Hafgan ! jura Iorcos. Je crois qu'on a fait une grosse, grosse bêtise...

Fierdad et Arzhel s'approchèrent de la barrière de végétation hérissée d'épines et tentèrent de la déchirer à grands coups d'épée. Mais dès qu'une branche était coupée, elle se reformait aussitôt, encore plus forte, plus difficile à fendre. Ils s'acharnèrent contre le roncier pendant presque une heure, en vain. Plus ils le frappaient, plus il se renforçait et s'épaississait. Bientôt, il fut impossible de voir la lumière au travers.

— Par Hafgan ! cria brusquement un des Fianna en indiquant du doigt un point sur sa

droite.

Le roncier courait désormais entre les arbres à la vitesse d'un cheval au galop, les encerclant de ses puissants barbelés végétaux. Ils coururent vers la gauche pour fuir, mais trop tard. Les racines et les branches leur barraient déjà le passage. Ils tournèrent sur eux-mêmes, cherchant une issue. Il n'y en avait plus. Ils étaient cernés.

— Eh bien, mes amis, je crois bien que nous avons trouvé le bon endroit ! ricana Arzhel pour masquer son anxiété.

Le roncier en marche grossissait encore et encore. Il n'était qu'à quelques pas d'eux. En tendant la main, bientôt ils pourraient le toucher. Si personne n'agissait, ils allaient mourir étouffés.

— Petite Furie ! hurla Celtina.

Alors, dans sa main, apparut la dernière arme que lui avait remise Manannân, lors de son séjour au château d'Emhain ^[38] dans l'île d'Arran.

Le fils de l'océan lui avait dit : « Elle pourra t'aider à fuir, en te taillant un passage entre les lianes et les branches inextricables des forêts. » C'était le moment de vérifier si sa puissance pouvait venir à bout de ce roncier surnaturel.

Elle abattit plusieurs fois la lame enchantée sur les branches épineuses. Tranchées, celles-ci tombèrent sur le sol en se recroquevillant et en se desséchant instantanément. Encouragée par ce spectaculaire résultat, Celtina poursuivit sa tâche pendant plusieurs minutes tout en avançant en direction du tertre ovale, ses amis et les Fianna sur ses pas.

Le chemin se dégagait peu à peu, la lumière filtrait de nouveau entre les dernières branches du roncier. Celtina leva très haut Petite Furie et l'abattit de toutes ses forces sur le dernier taillis.

Le spectacle qu'elle découvrit derrière la laissa sans voix.

Des torrents de sang dégoulinèrent en cascade entre eux et le tertre, menaçant de les emporter. Ils s'écartèrent rapidement du déluge qui glissait vers la forêt.

— C'est tout le sang versé dans le monde, sur les champs de bataille, au cours des querelles, au moment des assassinats. Le sang des innocents et des héros, mais aussi celui des tortionnaires, des traîtres et des meurtriers..., expliqua Malaen.

— Nous ne pourrions pas traverser ces flots turbulents ! fit Arzhel. Il faut trouver des voies de contournement.

Il ne se sentait pas du tout prêt à plonger dans les remous de sang. N'avait-il pas tué Énogat le Fomoré en le laissant se noyer ? La culpabilité et la peur d'avoir à payer le prix de sa lâcheté et de sa cruauté le retenaient d'affronter ce nouveau danger.

— Par Hafgan, voilà le brouillard, maintenant ! s'écria Iorcos en désignant une importante masse blanche qui envahissait les alentours du tertre.

— Si nous n'y prenons garde, il va nous isoler et nous allons nous égarer, fit Celtina. Lions-nous les uns aux autres avec nos ceintures !

Sans poser de questions, tous obéirent à la jeune prêtresse. Les Fianna entravèrent aussi leurs chevaux pour éviter qu'ils se dispersent et périssent dans la rivière de sang.

— Surtout, ne bougez pas ! fit Malaen. Je distingue des chemins qui pourraient contourner les écoulements sanglants, mais je suis sûr qu'il s'agit de pièges. Je crois que

ce sont des pistes qui sont tracées par Cythraul^[39], le maître des non-êtres. Il n'a pas encore accepté notre évasion de l'Anwn, rappela-t-il à Celtina. Il cherche sûrement à nous attirer dans son repaire. Cette fois, s'il nous capture, je suis convaincu qu'il mettra tout en œuvre pour nous garder prisonniers pour l'éternité.

— Nous n'allons pas non plus rester ici, attachés les uns aux autres jusqu'à la fin des temps ! râla Iorcos, énervé.

— Il faut savoir se montrer patient, répliqua Malaen.

— Je crois que je sais ! fit soudain Fierdad. J'y réfléchis depuis un bon moment... Nous connaissons tous les douze vers d'or, mais... peut-être qu'une seule personne a le droit de les prononcer tous. Tout à l'heure, Iorcos en a dit deux, et Arzhel aussi. Mais peut-être ne faut-il qu'une seule voix pour les réciter tous, celle de Celtina. Elle est l'Élue. Ça vaudrait la peine d'essayer, non ?

— Et si on se fait encore encercler par les ronces ? fit Iorcos. Ou pire... On ne sait pas ce que cette forêt recèle encore comme pièges.

— On ne peut pas non plus rester ici des heures sans rien faire ! insista Fierdad.

— D'accord ! fit Celtina en inspirant très fort. Je vais le faire. Pour les ronciars, j'ai Petite Furie. Et s'il y a d'autres pièges... eh bien, nous aviserons !

— Tu es l'Élue. Il ne peut rien nous arriver tant que nous serons avec toi ! fit Fierdad, confiant en la bonne destinée de son amie. Vas-y ! N'hésite pas.

— Trois choses vont en croissant : le Feu ou Lumière, l'intelligence ou Vérité, l'Âme ou Vie ; elles prendront le pas sur toute chose, fit-elle, déclamant le vers qu'elle connaissait le mieux, puisque c'était celui que Maève lui avait confié.

Puis, elle enchaîna avec celui de Fierdad :

— Lug est nécessairement trois choses : le maximum de Vie, le maximum de Science, le maximum de Force. Une seule entité peut être le maximum de chaque chose : Lug.

Et celui d'Élouan :

— Les trois principaux attributs de Dagda sont Puissance, Connaissance, Amour.

Vint ensuite le secret remis par Solenn :

— Les trois preuves que Dagda nous donne de ce qu'il a fait et de ce qu'il fera sont : sa Puissance infinie, sa Sagesse infinie, son Amour infini.

Elle poursuivit avec celui d'Éranann...

— Trois choses doivent être en voie de disparition : l'ignorance, le Mensonge ou l'Erreur et la Mort.

... et de Gildas à la Belle Chevelure :

— Pour parvenir à être un humain parfait, il existe trois nécessités : la Connaissance, l'Amour et la Force morale.

Le vers d'or de Tifenn suivit :

— Trois erreurs font tomber, inévitablement, dans le cercle d'Abred : l'Orgueil fait tomber en Anwn ; le Mensonge fait tomber en Gobren ; la Cruauté, tomber en Kenmil.

Puis, celui d'Abancos, dit Petit Castor :

— Aucun être vivant n'est absolument identique à un autre pour trois raisons : sa Personnalité, le Souvenir de tout ce qu'il a pu être, faire ou connaître, et sa Destinée.

Elle inspira pour reprendre son souffle, puis en enchaîna avec le vers de Maélys le

doux :

— En créant chaque chose, Dagda a trois buts : accroître le Bien, affaiblir le Mal, et justifier la différence qu'il y a entre chaque chose pour que chacun puisse faire un choix.

... et celui d'Iorcos :

— Trois lois président à la naissance du Monde : Dagda, la Vérité et la Liberté. Et il ne peut y en avoir plus.

Elle termina avec les phrases d'Énogat le Fomoré et d'Arzhel :

— L'être humain possède trois privilèges : il peut discerner le Bien du Mal, il a la Liberté de choisir et il a la Responsabilité de ses actes. Ces trois pouvoirs sont indispensables pour obtenir le Bonheur.

Et enfin :

— Il y a trois cercles dans l'existence : Keugant, où il n'y a rien d'animé ou d'inanimé, excepté Dagda ; Abred, où ce qui est mort est plus fort que ce qui vit ; Gwenwed, où ce qui est vivant est plus fort que ce qui est mort.

Celtina se tut et regarda en direction de l'endroit où elle savait que se dressait le tertre, toujours étroitement enveloppé de brouillard. Il ne se passa rien. Aucun roncier ne se forma. La rivière de sang continuait de couler ; la brume persistait.

— J'espère qu'il ne faut pas les prononcer dans un certain ordre ! soupira Fierdad, découragé. Parce que douze vers, ça fait beaucoup de combinaisons possibles, et nous...

— La brume... la brume se désagrège ! indiqua Iorcos tout bas, comme s'il croyait que sa voix pouvait faire cesser la dispersion.

Effectivement, le voile brumeux commença à s'effiloche et le tertre finit par apparaître. Un personnage de forte carrure se tenait devant une entrée maintenant dévoilée sur le côté du monticule. Il était auréolé d'une éblouissante lumière blanche, et il dégageait une puissance calme.

Celtina avala sa salive. Elle ne parvenait pas à en croire ses yeux. Son cœur bondit dans sa poitrine, un cri monta à ses lèvres :

— Père ! Gwenfallon !

Le forgeron s'approcha de la rivière de sang et lança un long et large tronc au-dessus des flots. Il fit signe à sa fille d'avancer vers lui. Elle se hâta de franchir la passerelle de bois. Ses amis s'empressèrent de l'imiter, de crainte de voir le tronc emporté par les remous et de se retrouver isolés du mauvais côté.

— Père ! Gwenfallon ! ne cessait de répéter Celtina en pleurant de joie.

Elle voulut se jeter dans les bras de son père, mais ne saisit que le vide. Il ne s'agissait que de l'image de Gwenfallon, pas de son corps réel.

— Tu ne peux pas me toucher, ma fille, déclara-t-il d'une voix dont il maîtrisait l'émotion. Dans le monde réel, je suis mort, mais ici, dans l'univers des dieux, je suis vivant. La déesse Brigit m'a emmené dans l'Autre Monde pour me sauver, mais aussi pour me charger d'une importante mission : c'est à moi que tu dois remettre les quatre talismans aujourd'hui. Je suis sincèrement désolé, je ne peux t'apparaître en chair et en os.

— Te remettre les talismans ? Mais... et la Terre des Promesses ? fit Celtina, abasourdie, tout en se demandant si quelqu'un, par exemple Cythraul, n'était pas en train

de lui jouer un sale tour en prenant l'apparence de son père.

— Tu ne peux pas entrer dans Tir na n'Og, la Terre de l'Éternelle Jeunesse, reprit l'image de Gwenfallon avec une voix calme que Celtina jugea dépourvue de passion. Je vais remettre moi-même les quatre talismans aux druides primordiaux. À Esras, la lance de Lug, à Morfessa, la Pierre de Fâl, à Semias, le chaudron de Dagda et à Uiscias, l'épée de Nuada. Seuls les quatre talismans pourront, un jour prochain, restaurer la Terre des Promesses, car pour le moment l'heure n'est pas encore venue.

— Mais... mais non, tu te trompes ! Ce sont les vers d'or qui doivent..., bafouilla Celtina. Je suis l'Élue, c'est moi qui dois...

Le choc que lui causait la vision de son père et celui qu'engendraient les paroles qu'il lui adressait déstabilisaient la jeune fille.

— Les vers d'or ne sont pas nécessaires, fit Gwenfallon en lui souriant. Clethan les connaît par cœur et n'en a nul besoin dans la Terre des Promesses.

Cette fois, c'en fut trop pour Celtina.

— Quoi ? Alors, j'ai fait tout ça pour rien ? ! cria-t-elle, furieuse. Toutes ces aventures, tout ce chemin parcouru, tous ces monstres que j'ai dû vaincre, toutes ces épreuves que j'ai dû surmonter... Tous ces morts... Maève, Maonos... Tout ça pour rien !

— Pas pour rien, ma fille ! fit Gwenfallon de cette voix calme qui eut le don d'exaspérer davantage l'Élue. Toutes les aventures que tu as vécues et tous les dangers que tu as affrontés n'avaient pour but que de te former, de faire de toi une meilleure prêtresse. Il faut quelqu'un pour succéder à Maève, et j'ai proposé que tu deviennes la nouvelle grande prophétesse. Tout ce que tu as vécu t'y a préparée. Les vers d'or ne sont pas pour toi, mais... ils seront bien utiles à l'un de tes amis.

Le forgeron se tourna vers Arzhel.

— Prince des Ours, c'est à toi que les vers d'or doivent revenir. Mais ça, tu le sais déjà, car Maonos te l'a dit avant que vous quittiez Monroval, n'est-ce pas ?

Celtina scruta Arzhel. Elle revit son air mystérieux et la pâleur de son visage lorsque l'archidruide lui avait parlé à l'écart. Ainsi, c'était donc ça que le Sanglier royal lui avait confié. C'était lui qui avait été choisi pour détenir le secret des druides. Elle sentit des larmes lui piquer les yeux. Non, ses aventures ne pouvaient pas se terminer ainsi.

— Tu dois te rendre à Ériu avec le secret des druides et poursuivre la tâche d'enseignement de Maève et de Maonos, poursuivit Gwenfallon à l'intention d'Arzhel. Les Fianna te serviront d'escorte. Tu es le nouveau Sanglier royal, le nouvel archidruide. C'est toi qui devras transmettre nos connaissances ancestrales, toi qui feras perdurer le druidisme. Tu as toujours été le meilleur élève de Mona. Tout ce que tu as appris dans la Maison des Connaissances, mais aussi en étant sous l'emprise de Macha la noire, te servira à conduire la destinée spirituelle de notre peuple. Je te le promets, l'île Verte ne sera jamais envahie par les Romains. Les Thuatha Dé Danann y veilleront. À Ériu, tu seras libre et, grâce à toi, notre culture survivra.

En entendant les mots de son père, Celtina sentit ses jambes ployer sous elle. Elle tomba à genoux, atterrée, convaincue de faire un mauvais rêve.

Chapitre 17

Iorcos et Fierdad soulevèrent Celtina pour la remettre sur ses pieds et essayer de la consoler, même s'ils ne savaient pas quels mots employer pour soulager sa peine mêlée de colère.

Quelques secondes plus tard, sans que Celtina la vit, car l'événement se déroula dans un monde parallèle au sien, la main de Gwenfallon lui enleva les quatre talismans qu'elle avait transportés jusque-là, parfois au péril de sa vie et de ses facultés mentales. Lorsqu'elle s'en rendit compte, elle se sentit dépouillée, comme privée de sa raison d'être. Vide.

Aussitôt après, elle remarqua que l'image de son père tendait à s'effacer. Alors, dans un ultime effort pour retenir Gwenfallon, elle se débattit, échappa aux mains de ses amis et se jeta en avant, vers l'entrée du tertre. Un tourbillon de vent se leva et l'enleva, la projetant sans ménagement vers l'intérieur de la terre. Ses amis, d'abord abasourdis par son geste, puis consternés de la voir précipitée vers les profondeurs, tentèrent de la rattraper par un pan de sa cape, mais il était trop tard. Elle avait été avalée par le tertre.

Fierdad se mit à hurler son nom à pleins poumons. Pour lui, c'était comme si le tumultus venait de lui arracher son cœur. La douleur fut insoutenable.

Malaen secoua sa crinière noire et se précipita vers l'entrée qui déjà se refermait. Comme il l'avait dit, il était le seul, avec la jeune fille, à pouvoir s'enfoncer dans le monde souterrain sans danger. Il espérait simplement que Clethan, la maîtresse de la Terre des Promesses, lui permettrait de retrouver Celtina et ne le laisserait pas errer dans les profondeurs sans fin de l'Autre Monde.

À son grand soulagement, il n'eut pas à la chercher bien loin. Après le premier tournant, il découvrit un grand verger aux arbres en fleurs. Celtina, Gwenfallon et Clethan étaient en grande conversation. Il s'approcha pour mieux entendre.

— Tu n'avais pas le droit de me prendre les quatre talismans, reprochait l'adolescente à son père. C'était à moi de les apporter ici. C'était ma mission !

— Tu ne comprends pas, ma fille ! soupira le forgeron, le cœur serré. J'ai agi ainsi pour te sauver la vie. Je ne voulais pas que tu entres dans Tir na n'Og... Ne sais-tu pas que tu ne pourras plus en sortir ? Ce n'est pas tout à fait comme le Síd, ici, même si les deux mondes communiquent. C'est une autre terre. Tous ceux qui sont ici de leur propre volonté ne peuvent plus repartir vers le monde des vivants. S'ils osent poser de nouveau un pied sur la terre ferme, ils tombent en poussière. Il n'y a eu que quelques exceptions dans le passé, comme dans le cas des demi-dieux Cuchulainn ou Conn aux Cent Batailles...

— Je suis déjà venue ici, et j'ai pu en partir ! Je ne vois pas pourquoi les choses seraient différentes dorénavant, répliqua Celtina. Dagda m'a donné les capacités d'aller et venir entre les mondes en me marquant du triskell. Et puis, regarde ! Malaen, mon tarpan féérique, est là. Il peut m'emmener où je veux...

— Pas cette fois, Celtina. Tu n'as pas été conduite dans la Terre des Promesses par un rêve ou une hallucination due aux Noisettes de la Sagesse, comme la dernière fois. Tu y es en personne, en chair et en os. En franchissant les portes de ce tertre, tu t'es interdit tout

retour en arrière. Regarde !

Clethan écarta les bras et Celtina vit ses amis. Iorcos et Arzhel, éplorés, tentaient de retrouver le passage, désormais fermé, dans le tertre en sondant la terre de leurs épées. Fierdad pleurait à fendre l'âme, incapable de faire un geste, complètement anéanti par sa disparition soudaine.

La scène changea. Cette fois, elle vit une femme et un jeune garçon qui pleurait. Ils venaient de franchir la rivière de sang. La bansidh s'adressa aux apprentis druides.

— J'ai fait le plus vite que j'ai pu. Mais je vois que j'arrive trop tard ! lança-t-elle aux jeunes hommes. Je suis Banshee, et voici mon fils, Caradoc. Titus Ninus Virius a tenu ses promesses et, puisque j'ai guéri son fils Aulus, il nous a rendu notre liberté. Mais je vois que nous n'avons pu faire aussi vite que nécessaire pour empêcher Celtina d'entrer vivante dans Tir na n'Og.

— Ne peux-tu rien faire pour la ramener parmi nous ? demanda Iorcos. Nous savons que tu es une bansidh, la sœur de Maève, de Mebd et de Macha. Tu dois sûrement pouvoir te rendre là où elle est et la convaincre que sa place est ici, avec nous, ses amis. Que son peuple, ici, a encore besoin d'elle.

— Je t'en supplie, fais-le ! Je ne pourrai pas vivre sans elle. Non, je ne pourrai pas ! sanglota Fierdad.

— Malheureusement, je ne peux pas ! soupira Banshee en essuyant ses larmes. J'ai renoncé à mon immortalité quand j'ai épousé son père et que j'ai choisi d'avoir des enfants avec lui. Si je passe la porte de ce tertre, je mourrai aussi en tentant de revenir de ce côté. Et je ne peux pas laisser mon fils, il a besoin de moi. Il est encore très jeune. Il a reçu une éducation de Romain au cours des dernières années, je dois maintenant me charger de lui enseigner notre culture et nos croyances. J'ai des devoirs envers lui.

— Et tes devoirs envers Celtina ? cria Fierdad. Ça n'a pas d'importance, ça ?

Banshee détourna la tête. Elle était déchirée. Pourquoi lui demandait-on de faire un choix entre ses deux enfants ? Ce n'était pas possible de choisir. Si elle abandonnait Caradoc, une partie d'elle-même allait mourir. Mais si elle laissait Celtina, elle en perdrait une autre partie. Que devait-elle faire ?

— Mère ! Si tu veux, j'irai avec toi chercher Celtina..., proposa Caradoc qui, n'ayant pas reçu une éducation purement celtique, ne comprenait pas ce que ce voyage impliquait.

Banshee le prit par les épaules et le serra contre elle.

Dans Tir na n'Og, Celtina assistait aux déchirements intérieurs de sa mère et de ses amis. Leur tristesse et leur désarroi emplissaient son âme.

— Mère ! appela Celtina en espérant que Banshee l'entendrait par-delà le tertre. Gwenfallon et moi veillerons toujours sur toi ! Tu dois le savoir, je ne t'ai pas abandonnée. Je suis une tête de mule, c'est tout !

Banshee sursauta. La voix de sa fille avait résonné dans sa tête, affaiblie bien sûr, mais elle l'aurait reconnue entre mille. Les mots d'apaisement de Celtina vinrent mettre un peu de baume sur son cœur de mère endolori. Elle sourit.

— Gwenfallon, ainsi tu es mort et vivant à la fois, comme je m'en suis toujours doutée ! soupira Banshee, la tristesse dans l'âme. Nous nous retrouverons certainement un jour, mais, entre-temps, veille bien sur notre fille. Je te la confie !

Pour sa part, Celtina tourna la tête vers Clethan pour y chercher force et conseils.

— Tu ne peux pas repartir ! déclara la maîtresse de la Terre des Promesses. Cependant, puisque tu as rapporté les quatre talismans, j'accepte que tu fasses venir ici, près de toi, la personne de ton choix. Mais une seule personne... Choisis bien, Celtina, car tu n'auras pas la possibilité de changer d'avis.

L'adolescente regarda encore les images qui dansaient devant ses yeux. Elle aimerait tant prendre sa mère dans ses bras, et s'excuser d'avoir rompu la communication entre elles. Elle avait tant à lui dire. Elle l'avait cherchée si longtemps, traversant la Gaule en tous sens pour la retrouver. Et elle était là. Elle sentit son cœur s'emballer. Banshee lui manquait. Terriblement.

Puis elle songea qu'elle voulait aussi serrer son petit frère sur son cœur. En le choisissant, elle pouvait libérer son frère de l'emprise des Romains. Le sauver de cet Aulus Ninus Virius qui l'avait adopté et avait perverti son esprit en lui apprenant à vouer un culte à des dieux et des déesses étrangers à sa culture. Elle avait le pouvoir de faire de lui un vrai Celte, presque un dieu, en lui permettant de vivre dans Tir na n'Og.

Finalement, ses yeux tombèrent sur Fierdad. Une fois encore, les battements de son cœur s'accéléchèrent. Elle avait tout sacrifié pour sa mission, devait-elle aussi renoncer à l'amour du jeune Fianna ?

Elle ferma les yeux. Fierdad n'avait-il pas lui aussi une mission importante ? Une mission qu'elle lui avait confiée elle-même. Il devait empêcher Diairmaid^[40] de tomber amoureux de la jeune Grania et de connaître ainsi un funeste destin. Dans quelques années, lorsqu'il serait un guerrier expérimenté, Fierdad devrait jouer au hurling à la place du demi-dieu sous les fenêtres de la petite-fille à naître de Conn aux Cent batailles. En choisissant Fierdad, elle sacrifiait Diairmaid.

Ce choix ne serait pas facile. Et peu importe ce qu'elle déciderait, cela aurait des conséquences sur l'avenir de ceux qui resteraient.

— Une seule personne, Celtina ! lui rappela Clethan.

— Que dois-je faire ? demanda-t-elle à son père.

— Tends le bras et agrippe cette personne par la main, puis tire-la jusqu'ici !

— Non, je voulais dire... qui dois-je choisir ?

— Je ne peux pas décider pour toi, ma fille ! Quel que soit ton choix, ce sera le bon, parce que ce sera la décision de ton cœur et de ta raison.

Elle inspira profondément, puis tendit la main. Sa décision était prise. Elle sentit ses doigts se refermer sur une étoffe. Elle les laissa glisser sur un visage, y essuyant une larme. Ils descendirent le long d'un bras nu. Puis elle referma la main sur une paume brûlante. Les doigts des deux mains se serrèrent, s'enlacèrent, se reconnaissant. Alors, sans plus réfléchir, Celtina tira de toutes ses forces.

D'abord, ce fut la main de Celtina explorant son visage qu'il reconnut, puis la chaleur de ses doigts, et, tout à coup, Fierdad fut attiré hors de son monde et projeté dans un vaste maelström qui l'emmena dans un univers aux couleurs violentes : des rouges, des violets, des bleus et des verts tourbillonnaient en une multitude de points lumineux et brûlants autour de lui. Il perdit toute notion de haut et de bas, et n'avait plus conscience ni de son être ni de son corps. Il ferma les yeux et s'évanouit.

La première chose qu'il perçut à son réveil fut une odeur de fleurs enivrante. Le tournoiement qui lui avait fait perdre connaissance avait cessé. Il rouvrit les paupières. Un visage lumineux était penché sur le sien, il sourit en reconnaissant son amie, son amour, Celtina. Elle approcha ses lèvres, et Fierdad les trouva très douces et sucrées sur les siennes. Il referma les yeux pour savourer ce moment, en se disant que s'il était mort, eh bien, il en était fort heureux, après tout !

Épilogue

Après la défaite d'Alisiia, les Gaulois tentèrent de résister pendant plusieurs mois. Durant l'hiver, les Bituriges et les Carnutes durent cependant se soumettre. Puis ce fut le tour des Bellovaques et des Atrébates. Les Trévires essayèrent de continuer la résistance, mais finirent par mettre un genou à terre, tout comme les Éburons.

Les Andécaves, les Sénons et les Cadurques s'allièrent pour reprendre Lemo, l'oppidum des Pictons, mais échouèrent.

Un an après la capture de Vercingétorix, le Cadurque Luctérios et le Sénon Drappès furent longuement assiégés dans la forteresse d'Iciomagos. Après sa défaite, Luctérios chercha refuge auprès d'Epasnoctos, un Arverne choisi par les Romains pour diriger son peuple. Mais Epasnoctos le livra à Jules César, qui ordonna que l'on coupe les mains de Luctérios.

La bataille d'Iciomagos fut la dernière que les Gaulois livrèrent aux Romains. Les Armoricains et les Carnutes renoncèrent à se soulever de nouveau.

D'autant que les Trévires, qui avaient tenté de se rebeller une dernière fois, venaient d'être encore écrasés. En 50 avant J. -C., toute la Gaule fut transformée en province romaine.

Arzhel, désormais détenteur du secret des druides, partit pour Ériu en compagnie d'Iorcos et escorté par les Fianna. Il s'installa à Tara et entreprit de former de nouveaux jeunes druides, secondé par Petit Chevreuil. Comme l'avaient promis les Thuatha Dé Danann par la bouche de Gwenfallon, l'île Verte ne fut jamais envahie par les Romains, et la culture celtique put s'y développer et grandir. Elle y survit encore de nos jours.

Banshee retrouva sa sœur, la reine Mebd du Connachta, et finit par convaincre celle-ci de ne plus convoiter les biens de ses voisins et de mettre fin à ces incessantes guerres. Caradoc, pour sa part, vécut auprès de sa mère jusqu'à l'âge adulte, découvrant et appréciant sa culture, avant de devenir l'un des plus valeureux guerriers des Fianna, au service des Hauts-Rois d'Ériu.

À Tir na n'Og, les quatre druides primordiaux avaient récupéré les talismans qu'ils avaient fabriqués bien des siècles plus tôt pour les Tribus de Dana. Pendant de longues années, ils attendirent patiemment que de nouveaux héros se lèvent dans le monde celtique pour les leur remettre.

Bien des siècles plus tard, ce moment tant attendu arriva. La lance de Lug fut destinée à Perceval le Gallois. L'épée de Nuada revint au jeune roi Arthur et porta dès lors le nom d'Excalibur. La Pierre de Fâl devint le siège périlleux où seul le meilleur chevalier, c'est-à-dire Lancelot du Lac, put s'asseoir sans danger. Enfin, le chaudron de Dagda, devenu le Graal, fit l'objet d'une longue quête avant de pouvoir être vu et touché par Galaad, le fils de Lancelot.

Quant à Celtina et Fierdad, eh bien, comme on le dit dans les contes, ils coulèrent des jours heureux, profitant de leur éternelle jeunesse, en compagnie de leurs deux enfants : leur fille Gwendolenn, et leur fils Maddan.

Parmi leurs descendants, mentionnons Ygerne, la mère de Morgane la Fée, d'Arthur, le Haut-Roi de l'île de Bretagne, et de Viviane, la Dame du Lac, celle-là même qui ensorcela

Merlin. Mais ça, c'est déjà une autre histoire...

FIN

ANNEXE

PERSONNAGES ET LIEUX ISSUS DE LA MYTHOLOGIE CELTIQUE

Arawn : le maître du royaume des Morts.

Arthur : Haut-Roi de l'île de Bretagne.

Bécuna : une bansidh, chassée du Síð.

Bhalcan : le forgeron qui forge les armes des enfants de Calatin.

Bov : une fille de Calatin le Hardi.

Brun de Cúailnge, le : le taureau mythique d'Ulaidh.

Calatin le Hardi : un guerrier mythique du Connachta dont les vingt-sept fils font partie de son propre corps.

Cathabd : un druide, le père du roi Conchobar.

Cavad : un druide d'Ulaidh.

Clethan : la maîtresse de la Terre des Promesses.

Conlai : le fils de Cuchulainn.

Crunniuc : un pauvre paysan d'Ulaidh, l'ex-époux de Macha.

Curnan : un garde géant du domaine de Morgan.

Dairé : le mari de Clethan.

Delbchaen : la fille de Morgan, la promise d'Art le Solitaire.

Dents Noires : le frère de Delbchaen.

Diairmaid : demi-dieu, le fils de Mac Oc et de Caer, la femme-cygne.

Éber : le premier roi gaël d'Ulaidh.

Émer à la Belle Chevelure : la femme de Cuchulainn.

Erc : un guerrier du Connachta.

Esras : « Moyen d'agir », druide de l'île de Gorias, l'île de Feu (a fabriqué la Lance de Lug).

Fianna, les : l'Ordre des chevaliers des Quatre Royaumes.

Galaad : le fils de Lancelot du Lac, un chevalier de la Table ronde.

Genann : un serviteur de Conchobar.

Grania : la petite-fille de Conn aux Cent Batailles.

Gris de Macha, le : un des fils de Macha, le cheval de Cuchulainn.

Hafgan : un dieu de moindre importance.

Lancelot du Lac : un Armoricaïn, un des chevaliers de la Table ronde.

La vallée des Sourds : Glean-na-Bodhar.

Levarcharm : la messagère du roi Conchobar.

Lugaid : le fils de Cûroi.

Maol : un druide féérique au service de Conn aux Cent Batailles.

Maponos : l'archidruide, surnommé le Sanglier royal.

Marimorganes, les : Moronoé, Gliten, Glitona, Tyronoé, Thiten, Thiton et Morgon.

Marzhin : un vieux druide calédonien.

Merlin : un druide et un magicien de l'île de Bretagne.

Morfessa : « Grand Savoir », druide de l'île de Falias (a fabriqué la Pierre de Fâl).

Morgan : le père de Delbchaen.

Morgane la Fée : une bansidh, la demi-sœur du roi Arthur.

Niamh aux Cheveux d'or : une bansidh, l'amour de Cuchulainn.

Niât : un guerrier de Mebd.

Noir de la Vallée Sans Pareille, le : un fils de Macha la noire, le cheval de Cuchulainn.

Perceval le Gallois : Peredur en gallois, un des chevaliers de la Table ronde.

Segda : le fils de Clethan.

Semias : « le Subtil », druide de l'île de Murias, île de la Mer (a fabriqué le Chaudron de Dagda).

Tailtiu : la mère de Lug.

Tête Longue : la mère de Delbchaen.

Têtes de Chiens, les : la tribu de Morgan.

Uiscias : « l'Eau », druide de l'île de Findias, la Blanche (a fabriqué l'Épée de Nuada).

Viviane : la Dame du Lac, une bansidh, amante de Merlin, et qui enleva Lancelot bébé pour l'élever.

Ygerne : la mère de Viviane, de Morgane la Fée et du roi Arthur.

PERSONNAGES AYANT RÉELLEMENT EXISTÉ

Acco : roi des Sénon.

Ambiorix : le « Roi de l'habitat », roi des Belges éburons.

Aulus Hirtius : le secrétaire particulier de Jules César.

Caïus Antistius Reginus : un légat de César.

Caïus Caninius Rebilus : un légat de César.

Caïus Fabius : un légat de César.

Caïus Trébonius : un lieutenant de César.

Camulogenos : le chef de guerre des Aulerques-Parisii.

Cavarillos le Héros : un chef de guerre éduen.

Commios : un chef de guerre atrébate.

Cotos l'Ancien : un chef de guerre éduen.

Critognatos : le « Fils de la terreur », un chef de guerre arverne.

Decimus Junius Brutus : un commandant de cohortes romaines.

Drappès : un roi sénon.

Epasnoctos : un chef arverne favorable aux Romains.

Époredorix : « le Roi des conducteurs de chars », un chef éduen.

Gutuater : le « Maître des Invocations » ou le « Maître de la Voix ».

Indutionmare : le roi des Trévires **Iules César** : le général romain.
Lucius Julius César : un parent éloigné de Jules César, oncle de Marc Antoine.
Lucius Minucius Basilus : un légat de César.
Luctérios : un chef de guerre cadurque.
Marc Antoine : un lieutenant de César.
Marcus Tullius Cicero, dit Cicéron : un légat de César.
Sédullus : un chef de guerre des Lémovices.
Titus Labienus : un lieutenant de César.
Titus Sextius : un légat de César.
Vercassivellaunos : le cousin de Vercingétorix, un chef de guerre arverne.
Vercingétorix : le Très Grand Roi des guerriers, le Roi des rois, chef de guerre arverne, commandant suprême de l'armée gauloise.
Viridomare : « Grand Courage », un chef de guerre éduen.
Viridorix : roi des Unelles.

LIEUX AYANT RÉELLEMENT EXISTÉ

Alisiia : Alésia en français. Le site est contesté, mais Alise-Sainte-Reine, Côte-d'Or, France, est associée à l'ancien oppidum gaulois.
An Mhí : la Terre du Milieu, comté de Meath, république d'Irlande.
Auberge de la Boyne : Newgrange, comté de Meath, république d'Irlande.
Bibracte : Saint-Léger-sous-Beuvray, Saône-et-Loire, France.
Braccata, la : la Provence, France.
Conamara : le Connemara, république d'Irlande.
Connachta : le Connaught, république d'Irlande.
Corcaigh : Cork, république d'Irlande.
Cruachan : la forteresse de Mebd et Aillil, Rathcroghan, comté de Roscommon, république d'Irlande.
Cymru : Pays de Galles, Royaume-Uni.
Dun Dealgan : la forteresse de Cuchulainn, Dundalk, comté de Louth, république d'Irlande.
Durocorter : « la Forteresse Ronde », Reims, Marne, France.
Emain Macha : capitale d'Ulaidh, Armagh, Irlande du Nord, Royaume-Uni.
Ériu : l'île Verte, l'Irlande.
Forteresse de Ra : les Saintes-Maries-de-la-Mer, Bouches-du-Rhône, France.
Gergovia : nom latin (peut-être Gergovina en gaulois), Gergovie en français. Le site est officiellement placé sur le plateau de Merdogne, Puy-de-Dôme, France.
Grande-Mer : l'océan Atlantique.
Île de Bretagne : la Grande-Bretagne, Royaume-Uni.
Iciomagos : Uxellodunum en latin. Le site est contesté, mais, depuis 2001, le ministère de la Culture a entériné Puy d'Issolud, dans le Lot, France.

Kallaikoi : La Galice, Espagne.

Karnag : Carnac, Morbihan, France.

Kernow : la Cornouailles, Royaume-Uni.

Laighean : le Leinster, république d'Irlande.

Lemo : Lemonum en latin, Poitiers, Vienne, en Poitou-Charentes, France.

Liga : Liger en latin, la Loire, rivière.

Lutetia : Paris, Île-de-France, France.

Mhumhain : le Munster, république d'Irlande.

Mont Réa, le : situé au nord-ouest d'Alise-Sainte-Reine.

Nevirno : Noviodunum en latin, Nevers, Nièvre, France.

Plaine de Muirthemné : le domaine de Cuchulainn, comté de Lough, république d'Irlande.

Renus : Rhenos en gaulois, le Rhin, fleuve.

Rome : capitale de l'Italie.

Sruth na Murascaille : le Fleuve-Océan, le Gulf Stream.

Tara : Hill of Tara, comté de Meath, république d'Irlande.

Tory, l'île du Brouillard : Oileán Toraigh, comté du Donegal, république d'Irlande.

Toscane, la : région d'Italie.

Trango : Trôo, Loir-et-Cher, France.

Tullianum : prison de Rome.

Ulaidh : l'Ulster, Irlande du Nord, Royaume-Uni.

PEUPLES AYANT RÉELLEMENT EXISTÉ

Ambivarites (Les) : « Les Très Furieux », peuple gaulois de l'Allier.

Andécaves (Les) ou Andes (Les) : « Les Grands Héros », peuple gaulois de l'Anjou, de la région d'Angers, France.

Arvernes (Les) : « Ceux qui sont près de l'aulne », peuple gaulois de l'Auvergne, France.

Atrébates (Les) : « Ceux qui ont leurs propres demeures », peuple belge du Pas-de-Calais, région de l'Artois, France.

Aulerques-Parisii (Les) : les Aulerques sont constitués de trois peuples armoricains et un peuple gaulois, établis entre la Loire et la rive gauche de la Seine. Les Parisii étaient des Gaulois de la région parisienne, France.

Bellovaques (Les) : « Ceux qui luttent en hurlant », peuple belge de l'ouest de l'Oise, France.

Bituriges (Les) : « Les Rois du Monde », peuple gaulois de la région du Cher, de l'Indre et de l'ouest de l'Allier, France.

Cadurques (Les) : « Les Sangliers de combat » peuple gaulois du Quercy, départements du Lot et du Tarn-et-Garonne, France.

Carnutes (Les) : « Les Cornus », peuple gaulois de la Beauce, France.

Éburons (Les) : « Les Sangliers », peuple belge du nord des Ardennes, France-Belgique.

Éduens (Les) : « Les Ardents », peuple gaulois des départements de l'Allier, de la Côte-d'Or, de la Nièvre et de la Saône-et-Loire, France.

Germains (Les) : regroupement de peuples d'Allemagne et de Scandinavie.

Lémovices (Les) : « Ceux qui vainquent par l'orme », peuple gaulois des départements de la Haute-Vienne, de la Creuse et de la Corrèze, France.

Lingons (Les) : « Les Bondissants », peuple gaulois de la région de Langres, région Champagne-Ardenne, département de la Haute-Marne, France.

Mandubiens (Les) : « Ceux qui battent le chemin », peuple gaulois de la Côte-d'Or, région Bourgogne, France.

Rèmes (Les) : « Les Premiers », peuple belge de la région de Reims, département de la Marne, région Champagne-Ardenne, France.

Sénons (Les) : « Les Anciens », peuple gaulois du sud de la Champagne et du nord de la Bourgogne, France.

Séquanes (Les) : « Ceux de la déesse Sequana », peuple gaulois de la Franche-Comté, du Jura, des Vosges et de l'Alsace, France.

Trévires (Les) : « Les Passeurs », peuple belge du Luxembourg.

Ulates (Les) : peuple gaël d'Ulster, Irlande du Nord, Royaume-Uni.

Unelles (Les) : peuple gaulois de la région de Coutances, département de la Manche, Normandie, France.

Vénètes (Les) : peuple armoricain de la région de Vannes, département du Morbihan, Bretagne, France.

LES THUATHA DÉ DANANN (LES TRIBUS DE DANA)

Aine : déesse de l'Amour, de la Fertilité et de la Folie.

Brigit : la sœur de Mac Oc, la fille de Dagda.

Cernunos : le dieu cornu, le conducteur des âmes vers l'Autre Monde.

Cûroi : le dieu de la Mort.

Cythraul : le Destructeur, maître de l'Anwn et des non-êtres.

Dagda : le Dieu Bon.

Grannus : le Soleil.

Lug : le dieu de la Lumière, père de Cuchulainn.

Mac Oc : Jeune Soleil, fils de Dagda.

Manannân : le fils de l'océan.

Sirona : la Lune.

LES GAËLS

Aillil : le roi du Connachta.

Art le Solitaire : le fils adoptif de Conn aux Cent Batailles.

Conchobar : le roi d'Ulaidh.

Conn aux Cent Batailles : le Haut-Roi d'Ériu.

Connall Cernach : le Triomphateur, un champion ulate.

Cuchulainn : le Chien de Culann, le chien du forgeron ou Petit Chien, un champion ulate.

Dechtiré : la mère mortelle de Cuchulainn.

Finn : le chef de l'Ordre des chevaliers des Quatre Royaumes.

Loeg : le cocher de Cuchulainn.

Mebd : la reine du Connachta.

PERSONNAGES INVENTÉS

Aulus Ninus Virius : un légat de César, fils de Titus Ninus Virius.

Banshee : la mère de Celtina, la sœur de Mebd, Macha et Maève.

Caïus Matius Carantus : l'ami d'Aulus Ninus Virius.

Caradoc : le petit frère de Celtina, aussi appelé Caradius Aulus Virius.

Érec le Vénète : le roi des Vénètes.

Gwenfallon : le père de Celtina.

Irold : le père d'Énogat le Fomoré.

Kadista : surnommé le chat, un esclave nubien.

Macha la noire : sorcière, sœur de Mebd, Maève et Banshee.

Maève : la grande prophétesse, sœur de Mebd, Macha et Banshee.

Malaen : le cheval tarpan de Celtina.

Morvach : le cheval de mer de Celtina.

Oxtaios le Huitième : frère de Samatolos, guerrier mandubien.

Samatolos au Front calme : un chef de guerre mandubien.

Thessalos : un affranchi, médecin grec.

Titus Ninus Virius : le maître de Banshee et Caradoc.

Tullia : une esclave nubienne, nourrice d'Aulus Ninus Virius.

LES DOUZE ÉLÈVES DE MONA

Abancos : Petit Castor, de la tribu des Arvernes.

Arzhel : Prince des Ours, du Clan de l'Ours.

Celtina : Petite Aigrette, du Clan du Héron.

Élouan : la Lumière.

Énogat : le Fomoré.

Éranann : apprenti druide des Artabros de Kallaikoi.

Fierdad : du Clan du Hérisson, un Fianna.

Gildas : dit à la Belle Chevelure, du Clan de la Marmotte.

Iorcós : Petit Chevreuil, de la tribu des Andécaves.

Maéllys : dit le doux, de la tribu des Sénons.

Solenn : la reine de mai, de Calédonie.

Tifenn : Joli Écureuil, de la forteresse des Trois Déesses.

LES MOIS DE L'ANNÉE CELTIQUE

L'année celtique commence à Samhain (Samonios), le premier jour de l'hiver. Il y a douze mois et deux périodes intercalaires, tous les deux ans et demi.

Samonios : « fin de l'été », novembre.

Plus ou moins le 1^{er} novembre, Samhain.

Dumannios : « des fumigations », décembre.

21 décembre, solstice d'hiver.

Rivros : « du grand froid », janvier.

Anagantios : « non-itinérant », février.

Plus ou moins le 1^{er} février, Imbolc.

Ogronios : « du froid », mars.

21 mars, équinoxe du printemps.

Cutios : « des invocations », avril.

Ciallos : mois intercalaire.

Giamonios : « fin de l'hiver », mai.

Plus ou moins le 1^{er} mai, Beltaine.

Simivisonna : « milieu du printemps », juin.

21 juin, solstice d'été.

Equos : « du cheval », juillet.

Elembiuos : « du cerf », août.

Plus ou moins le 1^{er} août, Lugnasad.

Edrinios : « passage secret », septembre.

21 septembre, équinoxe d'automne.

Cantlos : « du chant », octobre.

Quimon : mois intercalaire.

Alban Arthan : le solstice d'hiver, le 21 décembre.

Alban Eiler : l'équinoxe de printemps, le 21 mars.

Alban Efin : le solstice d'été, le 21 juin.

Alban Elfed : l'équinoxe d'automne, le 21 septembre.

LES DOUZE VERS D'OR

1. Le secret de Celtina, tome 1

Trois choses vont en croissant : le Feu ou Lumière, l'intelligence ou Vérité, l'Âme ou Vie ; elles prendront le pas sur toute chose.

2. Le secret de Fierdad, tome 1

Lug est nécessairement trois choses : le maximum de Vie, le maximum de Science, le maximum de Force. Une seule entité peut être le maximum de chaque chose : Lug.

3. Le secret d'Élouan, tome 1

Les trois principaux attributs de Dagda sont Puissance, Connaissance, Amour.

4. Le secret de Solenn, tome 2

Les trois preuves que Dagda nous donne de ce qu'il a fait et de ce qu'il fera sont : sa Puissance infinie, sa Sagesse infinie, son Amour infini.

5. Le secret d'Énogat le Fomoré, tome 3

L'être humain possède trois privilèges : il peut discerner le Bien du Mal, il a la Liberté de choisir et il a la Responsabilité de ses actes. Ces trois pouvoirs sont indispensables pour obtenir le Bonheur.

6. Le secret d'Éranann, tome 5

Trois choses doivent être en voie de disparition : l'ignorance, le Mensonge ou l'Erreur et la Mort.

7. Le secret de Gildas à la Belle Chevelure, tome 8

Pour parvenir à être un humain parfait, il existe trois nécessités : la Connaissance, l'Amour et la Force morale.

8. Le secret de Maéllys, tome 10

En créant chaque chose, Dagda a trois buts : accroître le Bien, affaiblir le Mal, et justifier la différence qu'il y a entre chaque chose pour que chacun puisse faire un choix.

9. Le secret de Tifenn, tome 10

Trois erreurs font tomber, inévitablement, dans le cercle d'Abred : l'Orgueil fait tomber en Anwn ; le Mensonge fait tomber en Gobren ; la Cruauté, tomber en Kenmil.

10. Le secret d'Abancos, tome 12

Aucun être vivant n'est absolument identique à un autre pour trois raisons : sa Personnalité, le Souvenir de tout ce qu'il a pu être, faire ou connaître, et sa Destinée.

11. Le secret d'Iorcos, tome 12

Trois lois président à la naissance du Monde : Dagda, la Vérité et la Liberté. Et il ne peut y en avoir plus.

12. Le secret d'Arzhel, tome 12

Il y a trois cercles dans l'existence : Keugant, où il n'y a rien d'animé ou d'inanimé, excepté Dagda ; Abred, où ce qui est mort est plus fort que ce qui vit ; Gwenwed, où ce qui est vivant est plus fort que ce qui est mort.

[1] (*pluriel de scutum*) Long bouclier romain.

[2] Mot gaULOIS désignant un javelot.

[3] Mesure de distance, environ 75 cm.

[4] Voir tome 4, *La Lance de Lug*.

[5] Le Gulf Stream, voir tome 9, *Le Chien de Culann*.

[6] Voir tome 1, *La Terre des Promesses*.

[7] (*nom masc.*) Morceau qui reste d'une dent cassée.

[8] (*nom masc.*) Mesure romaine, environ 30 cm (entre 29,63 cm et 29,77 cm, selon les régions et les époques).

[9] Abattre des animaux pour les manger.

[10] (*nom masc.*) Personne qui essaie d'obtenir quelque chose sans y avoir droit.

[11] Voir tome 11, *Le Combat des arbres*.

[12] Adapté du *Cad Goddeu*, poème de Taliesin, traduit en français par C. J. Guyonvar'ch, dans *Textes mythologiques irlandais*, Rennes, éd. Celticum, 1980.

Voir tome 11, *Le Combat des arbres*.

[13] (*bleidos au pluriel*) Mot gaULOIS désignant une année.

[14] Voir tome 1, *La Terre des Promesses*.

[15] Voir tome 10, *La Pierre de Fâl*.

[16] Voir tome 3, *L'Épée de Nuada*.

[17] Tunique portant une étroite bande de tissu.

[18] Étoffe dont la couleur rouge est obtenue à partir d'un mollusque de mer, le murex.

[19] (*toujours au pluriel*) Déplacements incessants.

[20] (*nom masc.*) Une langue, un dialecte, un patois.

[21] (*latis au pluriel*) Mot gaULOIS désignant une nuit et un jour.

[22] Voir tome 10, *La Pierre de Fâl*.

- [23] Voir tome 5, *Les Fils de Milé*.
- [24] Voir tome 11, *Le Combat des arbres*.
- [25] Voir tome 9, *Le Chien de Culann*.
- [26] (*nom masc.*) Acrobate, funambule, jongleur, artiste de foires publiques.
- [27] Qui a une douceur délicieuse.
- [28] Voir tome 9, *Le Chien de Culann*.
- [29] (*nom masc.*) Cataplasme, préparation médicinale destinée à adhérer à la peau.
- [30] Substance aromatique antiseptique ayant une forte odeur.
- [31] (*nom fém.*) Élimination d'individus jugés indésirables.
- [32] Nom gaulois du mois de janvier, signifiant « du grand froid ».
- [33] Nom gaulois du mois de février, signifiant « non itinérant ».
- [34] Nom gaulois du mois de mars, signifiant « du froid ».
- [35] Voir tome 7, *La Chaussée des Géants*.
- [36] Voir tome 7, *La Chaussée des Géants*.
- [37] (*nom masc.*) Tertre.
- [38] Voir tome 1, *La Terre des Promesses*.
- [39] Voir tome 9, *Le Chien de Culann*.
- [40] Voir tome 8, *La Magie des Oghams*.