

Laurence Carrière

MERLIN

La colère des géants


L'ÉDITION DE LA REINE
L'ÉDITION DE LA REINE

Tome 6

La colère des géants

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Carrière, Laurence, 1965 – Merlin

Sommaire : t. 6. La colère des géants. Pour les jeunes. ISBN 978-2-89585-096-0 (v. 6) 1. Merlin (Personnage légendaire) – Romans, nouvelles, etc. pour la jeunesse.

I. Titre. II. Titre : La colère des géants.

PS8605. A776M47 2008 jC843'. 6 C2008-941160-9 PS9605. A776M47 2008

© 2012 Les Éditeurs réunis (LÉR).

Illustration : Cari Pelletier, Polygone Studio

Les Éditeurs réunis bénéficient du soutien financier de la SODEC et du Programme de crédit d'impôt du gouvernement du Québec.

Nous remercions le Conseil des Arts du Canada de l'aide accordée à notre programme de publication.

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour nos activités d'édition.

Édition : LES ÉDITEURS RÉUNIS www.lesediteursreunis.com

Distribution au Canada : Distribution en Europe : PROLOGUE DNM

www.prologue.ca www.librairieduquebec.fr

Suivez Les Éditeurs réunis sur Facebook.

Dépôt légal : 2012 Bibliothèque et Archives nationales du Québec Bibliothèque nationale du Canada Bibliothèque nationale de France

Imprimé au Canada

Laurence Carrière

MERLIN

La colère des géants

Prologue

L'histoire qui suit se déroule dans le royaume légendaire de Bretagne, à la période précédant la chute de l'Empire romain d'Orient. Merlin détient l'avenir de la Bretagne entre ses mains, car il est désormais le gardien du jeune Arthur, fils de son oncle Uther Pendragon et de sa dame Ygerne de Tintagel. Le jeune druide devra lui trouver rapidement une famille d'accueil discrète et sûre tout en esquivant les ennemis qui le poursuivent inlassablement. En outre, le terrible prince Ymir, sorti de son sommeil centenaire, entend bien retrouver la trace de Merlin et punir enfin celui qui a osé entrer dans son domaine d'Hyperborée et troubler la paix de son repaire.

Les aventures de Merlin et ses compagnons les mèneront dans tous les coins de la Bretagne, aux Hautes-Îles du nord de la Calédonie, au mystérieux pays nordique de « Scanie » (Scandinavie), de même que dans les mondes magiques (les nuées, le domaine des ombres et l'île d'Argent). Mais toutes ces péripéties n'arriveront pas à détourner le druide de son but ultime : retourner en Hyperborée afin de tenter de réincarner la mère de sa bien-aimée, la reine Myripale Evianne Theanselan.

1

Les chaleurs de la dernière saison cédaient maintenant le pas aux journées tièdes et aux nuits de plus en plus longues. Les premières gelées du matin allaient bientôt apparaître elles aussi. Dans les champs et les jardins, chacun s'activait laborieusement à récolter les fruits de la belle saison. Dans les bois, déjà, les chasseurs préparaient les grandes battues qui débuteraient aussitôt que la chute des feuilles révélerait le gibier qui se dissimule au regard et se protège ainsi contre les traits des flèches et des frondes. Tout ce branle-bas signifiait aussi l'approche des célébrations de fin d'année.

Cette belle période constituait habituellement un moment fort de guerres et de rapines. Mais pas cette année... Avec l'aide précieuse des barons alliés et des troupes envoyées du continent par le comte Paul, Uther avait mis fin aux prétentions des Saxons perpétuellement agités du Levant breton. La possibilité de subir quelques attaques des Germains, des Pictes ou des Hybernienens n'était pas entièrement écartée, mais aucune guerre n'occuperait du moins les hommes loin de leurs foyers et tous pourraient prêter main-forte à la défense de leurs terres. Leur présence contribuerait aussi certainement à décourager les éventuelles campagnes de pillards. La Bretagne unie serait, cette année encore, une adversaire redoutable, et cela suffirait à éloigner toute ambition de conquête de ses ennemis potentiels. Le peuple breton s'en réjouissait, même si tous sentaient malgré eux que quelque chose ne tournait pas rond.

L'année avait été très difficile sur plusieurs plans. La majorité du peuple breton avait d'ailleurs traversé une disette particulièrement éprouvante. Les nouvelles récoltes leur donnaient bon espoir que les choses se remettraient doucement en place. D'autres problèmes venaient pourtant projeter de l'ombre sur l'avenir du royaume, dont la querelle survenue entre le Haut-Roi Uther et son jeune neveu, le druide Myrddhin. Ce dernier – racontait-on en chuchotant – avait franchi les murs impénétrables de l'île fortifiée de Tintagel grâce à sa magie et avait enlevé son cousin : l'héritier Arturius. Certains allaient même jusqu'à spéculer que cet enlèvement avait été perpétré dans le but de livrer l'enfant aux brasiers sacrificiels que les confréries de druides lèveraient bientôt dans leurs clairières sacrées, soit pour expier les erreurs, soit pour payer une dette envers une quelconque divinité ancienne. Certaines langues sales accusaient même Myrddhin de vouloir s'adonner à quelque rituel diabolique... Car, ainsi que la rumeur le voulait maintenant, le fils adoptif d'Aurèle Ambrosium, frère d'Uther et précédent Dux Bellorum, était en fait le fils du diable lui-même.

Deux maraudeurs en discutaient ainsi dans une sombre auberge :

— Mais non ! Que racontes-tu encore ! s'insurgea le premier.

— Je te le dis et te le jure, affirma l'audacieux médisant.

— Ah ! Tais-toi donc si tu ne peux dire que des méchancetés ! Je l'ai rencontré moi-même il y a quelque temps et il n'a absolument rien d'un diable.

Enfin, on racontait également que le Haut-Roi Uther avait sombré dans un tel état de fureur que nul ne pouvait même prononcer le nom du jeune ovate en sa présence sans que le malheureux coupable en perde aussitôt la vie. Les racontars affirmaient que son épouse, Ygerne de Tintagel, avait demandé à tous ceux qui lui étaient fidèles de rechercher son enfant, le futur roi de Bretagne, mais

aussi de tuer Merlin : le fils de sa propre cousine ! Ygerne aurait décrété qu'elle serait désormais uniquement chrétienne et que tous les druides devaient quitter ses terres. D'ailleurs, la rumeur blâmait le jeune druide pour tous ces malheurs : Merlin aurait usé de magie pour donner à Uther l'apparence du duc Gorlais de Tintagel afin de lui permettre de s'approcher d'Ygerne qu'il convoitait pour lui-même, et ce, tandis que le duc et légitime époux d'Ygerne affrontait l'armée d'Uther qui assaillait sa forteresse. Et pour finir, le fourbe Merlin aurait apparemment causé la mort dudit duc à son retour à Tintagel.

— Je ne te crois pas ! interjeta l'homme qui écoutait son ami.

— Encore ! Mais je te l'assure. Je l'ai appris d'un ami qui se trouvait au castel de Camelot alors que, ivre, le Haut-Roi racontait le récit de l'aventure à un de ses fidèles chevaliers.

— N'importe quoi ! D'ailleurs, si dame Ygerne était vraiment une si dévouée chrétienne, comme on prétend que le sont tous les Gallois, elle n'aurait pas agi ainsi... Elle aurait plutôt prié pour que Dieu lui rende son fils.

— Ou encore que Merlin soit changé en statue de sel ! proposa son interlocuteur.

— Mais non ! Le dieu des chrétiens ne peut rien contre les druides, affirma alors un troisième personnage.

— Mais si, ils ne sont que des mortels, après tout...

— Ah ! Je n'avais pas pensé à cela, concéda alors l'homme.

Outre les calomnies au sujet de Merlin, d'autres troubles dominaient aussi les pensées des Bretons. Certaines sources fiables affirmaient avoir aperçu des formes géantes se déplacer dans les bois au nord de la Bretagne. Des silhouettes presque aussi hautes que les arbres, si les dires étaient exacts. Les dires avaient toujours fait état de l'existence de véritables géants en Bretagne ; certains prétendaient parfois que les mythiques géants auraient forcé le départ des Romains au temps de l'occupation... Mais comme les géants étaient de plus en plus rares et que très peu de gens pouvaient prétendre en avoir réellement vu un, l'apparition soudaine de ces silhouettes étranges venait semer un peu de consternation. Quel mal s'abattrait désormais sur le pays si des géants – dont on ne connaissait pas les intentions – réapparaissaient on ne sait d'où ? Les rumeurs publiques étant ce qu'elles sont, on aurait pu les considérer ridicules s'il n'y avait aussi eu ces disparitions mystérieuses de bétails... et d'enfants.

— Aubergiste ! Plus rien à boire pour celui-là ! Il commence à dire des sottises... Mais à boire pour moi, s'il vous plaît ! s'esclaffa l'homme incrédule, levant haut sa coupe de bois en la dandinant de droite à gauche.

— Des sottises ? T'ai-je déjà menti par le passé ? Comment peux-tu croire que j'invente cette histoire ? Ne considères-tu plus ma parole comme fiable ?

Le sceptique dévisagea son compagnon un long moment. Hésitant d'abord, il concéda d'un hochement de tête que son ami n'avait jamais cherché à le tromper par ses paroles. Alors que l'aubergiste leur apportait à boire, il se détourna et s'enquit :

— Et vous ? Je sais que certains parmi vous avez écouté nos échanges, dit-il tout haut en s'adressant aux autres autour d'eux. Y en a-t-il un qui croit les dires de mon brave Caecoc ici même ?

Un homme attablé près d'eux fut le premier à répondre :

— Demandez à celui-là... chuchota-t-il en pointant discrètement en direction d'un jeune guerrier à l'apparence solide, dissimulé dans un coin sombre de la petite auberge.

— Qui c'est, lui ? demanda le volubile buveur, le dénommé Caecoc.

— C'est l'Armoricaïn Donaguy ! Il vient des terres du domaine des Ambrosium en Armorique. Uther lui avait jadis confié la mission de veiller sur Merlin, et il aurait passé les dernières années

auprès de lui. Mais maintenant que le roi Uther est brouillé avec son neveu, il a rappelé son homme.

Les deux compagnons échangèrent d'abord un regard, puis jetèrent en tandem leurs yeux sur l'homme d'armes au fond de l'auberge. Ils se retournèrent lentement vers leur informateur en opinant du chef.

— C'est vrai qu'il a une gueule d'Armoricaïn, dit le deuxième.

— Ouais, avoua le premier.

— Et je crois avoir déjà entendu parler de ce Donaguy... Mais je l'imaginais encore plus grand que ça ! Un colosse haut comme une lance, avec des bras gros comme des troncs d'arbres.

— Tu confonds avec le chevalier Galegantïn, un autre compagnon d'armes de la troupe du jeune druide Merlin, ajouta leur voisin de table tout bas.

À la mention du nom du chevalier Galegantïn, l'homme Donaguy leva son regard de son potage et déposa la bouchée de pain qu'il s'appropriait à prendre. Il parcourut l'auberge du regard et remarqua à l'autre bout de la pièce quelques visages tournés vers lui. Mais aussitôt que son regard croisa le leur, ces derniers firent semblant de regarder ailleurs, tandis que l'un d'eux appelait alors le tavernier qui venait pourtant de passer à leur table... Il en conclut que ces hommes ne faisaient que discuter des sujets chauds de l'heure, comme le faisaient la plupart des clients des tavernes de la Bretagne tout entière. Ne leur trouvant pas l'air querelleur, Donaguy reporta aussitôt son attention sur son frugal repas, car d'autres soucis l'accablaient.

Le guerrier armoricaïn ramena le morceau de pain à sa bouche en ruminant, le nez presque plongé dans son bol de soupe fumante. Donaguy, de retour auprès d'Uther depuis quelque temps, venait tout juste d'apprendre qu'Uther Pendragon comptait dépêcher une cohorte fidèle à lui sur le chemin de Lugavallium. On nommait ainsi secrètement le fort de Cerloise dans les sphères militaires, du nom romain de l'ancien fort qui trônait autrefois au centre de la bourgade. Le pauvre homme ne savait plus à quel chef se vouer. Il avait juré d'obéir, de défendre et de protéger les Ambrosium longtemps avant qu'Uther ne devienne le Haut-Roi de toute la Bretagne. Lorsqu'il avait été affecté avec Jeanbeau au service du jeune Ambrosium, leur mission était d'ailleurs de le surveiller pour le compte d'Uther. Fidèles à leurs promesses, Jeanbeau et lui avaient livré des rapports détaillés concernant les activités de Merlinus, de Galegantïn et de la troupe.

Mais tout cela semblait sans importance maintenant. Car depuis qu'il était entré au service de Merlinus Ambrosium, il avait tissé des liens considérables avec chaque membre de la troupe bretonne : le résultat inéluctable d'avoir partagé tant d'aventures et de risques ensemble. Parfois, il arrivait désormais que Donaguy omette certains renseignements dans ses rapports, sans que quiconque en soit pénalisé. Et il savait que Jeanbeau en faisait de même... Les deux en avaient parlé longuement. Rien ne pouvait leur faire trahir leur seigneur et roi Uther... mais leur fidélité envers leurs compagnons et leur extraordinaire ami Merlin primait.

Donaguy fut tiré de ses pensées par le bruit de la porte de l'auberge qui s'ouvrit, puis se referma avec force. Il constata avec soulagement que Jeanbeau se dirigeait lentement dans sa direction. Ce dernier était venu le rejoindre dans cet endroit peu fréquenté des hommes d'armes de Camelot. Donaguy remarqua que les hommes qui semblaient l'observer un peu plus tôt dévisageaient maintenant Jeanbeau qui passait près d'eux sans les remarquer. Ce dernier ralentit le pas le temps de saluer un guerrier qu'il semblait reconnaître parmi le groupe des « observateurs ». Une fois encore, tous les convives firent comme si de rien n'était et comme si personne ne parlait d'eux un moment plus tôt. Jeanbeau franchit enfin la distance qui le séparait de Donaguy et se plaça devant son ami pour lui saisir le bras fraternellement :

— Salut, mon vieux ! Je suis content de te voir.

— Comment vas-tu, Jeanbeau ? C'est vrai qu'il fait bon se revoir, répondit-il franchement à son vieil ami.

Depuis leur retour, Uther assignait les deux hommes à des tâches différentes, un peu comme si on cherchait à les séparer volontairement. La mine de Jeanbeau s'assombrit un moment, puis il s'efforça de sourire et dit :

— Tu as remarqué le guerrier près de l'entrée, celui que j'ai salué ?

Donaguy acquiesça d'un geste si subtil que seul un vieux compagnon comme Jeanbeau put le remarquer.

— Eh bien, tu vas me trouver fou, mais je ne crois pas que ce soit un hasard qu'il se trouve ici.

Donaguy considéra la chose un moment, puis offrit le commentaire suivant en arquant un sourcil :

— Il vient peut-être ici, comme nous, se restaurer et manger autre chose que les succulentes rations accordées aux soldats de la garnison ?

— Peut-être, concéda Jeanbeau.

— En tout cas, agissons normalement. Et surtout discrètement...

Afin de prêcher par l'exemple, Jeanbeau appela à son tour à boire et à manger. En attendant l'arrivée de l'aubergiste avec les mets commandés, Jeanbeau balaya l'auberge d'un regard discret. Satisfait de ne reconnaître personne d'autre, il retourna son regard vers son ami. Donaguy offrit silencieusement un bout de pain à son ami qui le trempa dans le potage chaud avant de le déguster. Sur ces entrefaites, l'aubergiste arriva rapidement muni d'un autre bol de potage bouillant, d'un gros pain et de quelques tranches de viande grillée que Jeanbeau disposa entre eux deux avec un sourire invitant. Une jeune femme plutôt corpulente se fraya ensuite un chemin parmi la foule compacte d'hommes goguenards et leur versa de la cervoise sans même lever les yeux de son pichet. Jeanbeau, qui portait bien son nom, fit rougir la jeune femme en la remerciant gentiment.

Une fois quelques bouchées chaudes avalées, Jeanbeau allait briser le silence lorsque l'aubergiste revint à leur table pour indiquer à Donaguy que la pièce discrète qu'il avait réservée était maintenant libre. Les deux hommes se levèrent et se rendirent vers la pièce isolée derrière un épais rideau. Donaguy déposa sur la table une sacoche de cuir de merveilleuse facture qu'il portait sur lui et, devant un Jeanbeau ébahi, il en ressortit un énorme pain de six livres, une grosse galette sucrée, un saucisson long comme un avant-bras, un beau fromage et une paire de belles poires mûres à point. Stupéfait, Jeanbeau admira la finesse, l'abondance et la qualité des victuailles.

— Et ton sac elfique te donne ça tous les jours ?

— Oui, Jeanbeau, tous les jours ! Je ne serai plus jamais tiraillé par la faim.

Donaguy avait maintes fois souffert de la faim au cours de ses nombreuses années de service militaire. La fleur remise en cadeau par les elfes de Bellegarde s'était enfin révélée à lui et s'était transformée pour combler son désir secret, devenant cette sacoche qui lui offrait quotidiennement, et seulement à lui, un repas copieux et des fruits frais.

— Et maintenant, à toi, insista Donaguy.

Jeanbeau récupéra prestement une belle bouteille d'étain pur, ouvrée et lacée de cuir, qu'il portait en bandoulière.

— Allez, cale ta cervoise !

Les deux hommes vidèrent leur gobelet de bois de buis. Jeanbeau retira le bouchon ingénieux de sa bouteille elfique, puis il versa une pleine coupe à son ami ainsi qu'à lui-même. Il déposa la bouteille et se saisit de son verre :

— À la prospérité de nos amis ! proposa Jeanbeau à Donaguy.

Ce dernier l'imita et renchérit :

— À la leur et à la nôtre !

Les deux amis vidèrent lentement le contenu de leur gobelet, puis Donaguy annonça en souriant :

— Ce nectar de raisin est délicieux, de loin le meilleur vin que j'ai bu de ma vie !

Jeanbeau agita sa coupe en signe d'approbation :

— Et c'est ainsi à chaque fois !

— Elle ne se vide donc jamais ? demanda Donaguy, incrédule.

— Elle se vide, mais pas longtemps car elle se remplit aussitôt.

— Comme pour Donaguy, la fleur de parchemin de Jeanbeau avait pris la forme de son désir le plus profond : parvenir à étancher sa soif en tout temps.

— Et si tu désires boire autre chose ?

— Je vide la bouteille et elle se remplit de jus frais, ou encore simplement d'eau. Et le goût est toujours parfait.

Les deux hommes comprenaient qu'ils ne manqueraient jamais plus de vivres, un cadeau fort précieux pour des aventuriers. Ils s'attablèrent pour de bon et dégustèrent avec appétit les mets et breuvages délicieux que leurs présents elfiques leur avaient offerts. Leur faim et leur soif partiellement comblées, un silence repu s'installa momentanément. Jeanbeau le brisa en demandant en langue armoricaine :

— J'imagine que, comme moi, tu ne sais pas quoi penser de la dernière nouvelle ?

— Tu parles de Cerloise, de la cohorte qui se dirige là-bas ?

Jeanbeau esquissa un « oui » imperceptible.

— Crois-tu que Merlin s'y trouve ?

— J'en doute, il est plus malin que ça... D'ailleurs, il sait comme nous que c'est le premier endroit où Pendrogn le fera chercher.

Donaguy et Jeanbeau cherchaient par quel moyen ils pouvaient prévenir le jeune druide de l'arrivée imminente des troupes d'Uther dans son domaine, car il leur était proscrit d'aviser Merlin directement. Le silence se prolongea quelques instants, puis Donaguy proposa :

— Alors, on fait parvenir un message à Marjean ?

— Non... Ils n'attendent que cela pour nous mettre aux fers et nous condamner pour trahison.

En retournant auprès d'Uther aussitôt que celui-ci l'avait exigé, les deux soldats s'étaient montrés loyaux et avaient évité de justesse d'être déclarés traîtres. Mais la confiance d'Uther ne leur était pas accordée pour autant.

— On pourrait peut-être alerter Galegantín alors, suggéra de nouveau Donaguy en tambourinant sur la table du bout de ses doigts.

Les deux hommes tombèrent d'accord sur ce point et s'échangèrent un sourire complice. Ils connaissaient suffisamment bien leur compagnon d'armes pour savoir le peu d'amour que portait le chevalier Galegantín au Haut-Roi.

— Alors, nous sommes d'accord. Mais il faudra...

Donaguy ne termina pas sa phrase, car la porte de l'auberge s'ouvrit de nouveau avec fracas. Jeanbeau se leva pour aller voir et, écartant suffisamment le rideau d'une main pour observer, il aperçut un guerrier en armure dans l'embrasure. Les yeux de ce dernier s'habituèrent lentement à la pénombre et il demeura debout un moment, visiblement à la recherche de quelque chose ou de quelqu'un parmi les silhouettes. Donaguy s'était aussi levé et avait pour sa part contourné le lourd rideau qui ceinturait l'alcôve discret. Le nouvel arrivant remarqua Donaguy, puis son regard se posa enfin sur un autre guerrier en armure attablé près de lui. Un des guerriers hésita et s'éloigna avec une très grande maladresse dans la direction opposée.

Donaguy et Jeanbeau échangèrent rapidement un regard de méfiance en voyant le manège mal dissimulé. Ne sachant pas ce qui se tramait, le guerrier attablé tenta de récupérer l'erreur flagrante du premier et l'appela fortement, comme si l'autre ne l'avait pas remarqué :

— Ici ! Dagolitus, je suis ici !

Peu des clients de l'auberge furent dupes de la tromperie, encore moins Donaguy et Jeanbeau. Ils se dévisagèrent encore une fois et remarquèrent qu'ils en étaient arrivés à la même conclusion : ils étaient tous deux suivis par des espions d'Uther !

2

Plusieurs semaines s'étaient écoulées depuis que Merlin avait quitté la forteresse de Tintagel à l'aide de l'ouïg enchanté, emportant avec lui le jeune héritier royal. Depuis, des hommes fidèles au Haut-Roi, mais aussi des agents d'Ygerne de Tintagel, parcouraient la Bretagne à la recherche de leur enfant. Le roi avait même offert une récompense à quiconque lui indiquerait une bonne piste pouvant conduire ses hommes jusqu'au fugitif. De nombreuses personnes avaient ainsi livré des indications, mais aucune de ces pistes – parfois plutôt loufoques – n'avait jusqu'à présent permis de retrouver la trace de son fils disparu ni du responsable de l'enlèvement. Uther avait donc choisi d'envoyer une cohorte de soldats fidèles à lui en direction de Cerloise, mais il envisageait aussi d'en envoyer en d'autres endroits.

Malheureusement pour Uther et dame Ygerne, aucun de leurs hommes n'aurait pu deviner où pouvaient bien se cacher Merlin et son jeune protégé. Car le jeune druide ne se trouvait même plus en Bretagne : il avait emmené Arturius directement dans les nuées, le pays magique qui se situe entre le monde des mortels et celui de la Lumière éternelle. C'est dans ce pays enchanté où il ne fait jamais complètement nuit qu'il avait passé les dernières semaines. Au cours des premières heures qui suivirent son arrivée, Merlin reçut un signe lui démontrant qu'il avait pris la bonne décision en enlevant le jeune « Artos » de ses parents. En effet, Faucon, son fidèle oiseau rapace à qui il avait donné refuge l'année précédente dans le pays magique, était venu le retrouver dès qu'il eut franchi le portail. Pour Merlin, il ne faisait aucun doute que l'oiseau avait « senti » la présence de son maître. Les retrouvailles avaient été joyeuses et Faucon s'était rapidement habitué à la présence du petit homme qui accompagnait Merlin.

Afin d'assurer les bons soins qu'il fallait prodiguer au petit Arturius, Merlin avait fait appel à ses amies fées qui l'avaient déjà assisté par le passé. Les fées avaient accepté avec empressement d'aider leur ami, d'autant plus que les fées adorent les très jeunes enfants, car elles les perçoivent comme étant encore purs d'âme et de cœur.

Une multitude de petites fées s'amusaient ainsi à divertir et à apporter de la nourriture au petit Arturius, qui recevait ces marques de gentillesse avec amusement et émerveillement. Les petites créatures ailées et lumineuses, certaines ne mesurant pas plus que la hauteur d'une pomme et d'autres quelques pieds, volaient dans tous les sens et apportaient tout ce dont un enfant peut avoir besoin. Les fées s'appliquaient à garder l'enfant toujours propre à l'aide de leurs dons magiques et elles lui avaient même fabriqué un vêtement fée : une petite tunique magique qu'elles adaptaient à chacune des activités dans lesquelles elles entraînaient le jeune enfant. Les fées l'occupaient et lui faisaient vivre tant d'aventures diverses que le nourrisson finissait toujours pas tomber de fatigue et s'endormait alors baigné par les chants des petites femmes ailées.

Grâce à la sollicitude de ses amies fées, Merlin pouvait s'adonner à d'autres activités, même s'il gardait toujours un œil sur son cousin. Il avait profité de ce précieux intermède pour renouveler ses forces et récupérer, car dans ce pays magique, son sommeil s'avérait libre de cauchemars. Il en avait profité aussi pour réfléchir à son avenir et celui de son protégé en s'adonnant à de longues

séances de méditation et d'étude. D'ailleurs, dès les premières heures suivant son arrivée, Merlin avait reçu un premier « signe » – une sorte de déjà-vu – lui indiquant qu'il avait pris la bonne décision en enlevant le jeune « Artos » à ses parents.

En effet, le devin ne constate pas toujours uniquement la perspective de « son » avenir ; il peut parfois s'agir de l'avenir d'une personne qui lui est chère et, plus étrangement, parfois d'une personne qui lui est tout à fait inconnue. Cette fois, en utilisant son don de voyance pour sonder son destin et choisir le plus judicieux chemin pour le jeune Arturius et lui-même, Merlin avait mesuré tout le danger que représentait sa querelle avec le roi des géants de glace pour Arturius. Un éventuel affrontement entre le prince Ymir et lui semblait désormais incontournable, et le jeune druide avait pressenti que si le terrible géant saisissait l'opportunité d'en choisir le lieu et le moment, Merlin risquait d'en ressortir le plus grand perdant. Il devait donc agir sans trop attendre.

Ces réflexions avaient permis à une autre réalisation de prendre forme dans l'esprit de Merlin et une nouvelle avenue concernant l'avenir du jeune Arturius s'était offerte à lui. Pour assurer la sécurité de l'héritier, il devait trouver une personne de confiance qui pourrait veiller sur le jeune prince et se charger de son éducation. C'est alors qu'il méditait sur le sujet qu'il sentit l'arrivée d'une puissante présence : Ninianne, sa bien-aimée, venait le retrouver dans les nuées.

Merlin comprenait désormais que sa relation avec la dame mi-ondine, mi-fée, ne serait jamais comme les relations homme-femme qu'il connaissait. De par leur nature même, les gens du peuple fée possèdent un esprit très volage. Les séparations, mêmes longues, paraissent pour eux avoir duré un court moment, comme si l'ami ou l'être aimé s'était trouvé près d'eux la veille. Les êtres fées poursuivent donc les conversations là où elles se sont arrêtées, comme si rien n'avait changé et que le temps n'avait pas passé. Tout ce qui semble compter pour eux, c'est l'instant présent.

Ninianne s'approcha de Merlin et se blottit aussitôt dans ses bras. Après un long moment de tendresse, elle poursuivit tout naturellement leurs derniers échanges. Et Merlin, le temps d'une pensée, dut s'avouer que, pour lui aussi, cela était tout à fait normal...

Merlin et son jeune protégé passèrent quelques jours heureux en compagnie de Ninianne, mais le temps vint pour le jeune sorcier de retrouver le monde mortel. Au moment de son départ, il commença à fixer sur ses épaules sa cape, qui avait profité de son passage dans les nuées et semblait encore plus vive qu'auparavant. Ninianne le regarda en riant et expliqua :

— Tu ne comprends pas, Merlin... Tu as réussi à fusionner avec la cape. À présent, elle peut remplacer tous tes vêtements.

Pour appuyer son propos, les vêtements de son amie fée s'évanouirent pour ne laisser sur celle-ci qu'une cape bleu azur la couvrant habilement, tout en volant comme poussée par un vent invisible. Comme elle semblait belle ainsi, sa Ninianne, reine des Ondins du Lac, enveloppée d'un ruban de ciel. Merlin se ravisa et décida que son retour en Bretagne pouvait bien attendre encore quelques heures.

Quand enfin il fut temps de partir, Merlin appela Faucon pour lui adresser ses salutations et lui souhaiter de bonnes chasses jusqu'à son retour. Il avait compris, lors des méditations des derniers jours, que son séjour dans les nuées avait en quelque sorte préservé le rapace de la mort. Merlin était heureux pour son ami qui vivait ses dernières années dans les délices du pays magique. Il le reverrait encore, de cela il en était sûr. Mais pour l'instant, il devait retourner en Bretagne. Merlin se tourna vers Ninianne à regret.

— Je dois maintenant partir.

Ninianne comprenait tout et ses pupilles brillaient d'une incroyable intelligence.

— Je pourrais emmener Arturius avec moi au domaine du Lac. Il y serait en sécurité. Certaines

des fées pourraient même nous y accompagner.

Elle souleva l'enfant qui s'était approché d'eux, conscient sans aucun doute d'un changement dans l'attitude des « grands ». Arturius aimait bien cette jeune femme, qui avait « de si beaux yeux et de si beaux cheveux ».

— Il pourra tenir compagnie à mon petit Lancelot, que je ferai venir de Bellegarde.

— Il n'habite pas avec toi au palais ?

— Mais non, Merlin, le temps passe trop vite dans le domaine du Lac. J'ai fait bâtir une nouvelle demeure pour nous de « l'autre » côté du Lac. Lancelot pourra y grandir et y apprendre tout ce qu'il doit savoir avant d'être un homme.

Le savoir de Ninianne et de son peuple pouvait donc agir sur le temps lui-même, crut-il comprendre. La fée fit une pause, puis continua :

— Arturius pourrait...

Merlin devinait ce qu'allait proposer Ninianne : Lancelot et Arthur pourraient y grandir ensemble.

— Non, Ninianne... Arthur sera un jour roi de Bretagne. Il sera le roi d'hommes et de femmes, des mortels comme lui. Pour faire un bon roi, il devrait grandir parmi eux et comprendre leur quotidien. Mais... dans une de mes visions, j'ai vu qu'un jour nos deux petits seront réunis comme des frères.

Ninianne agrippa Merlin par la taille :

— Alors, je le garderai jusqu'à ce que tu viennes le chercher.

Puis elle déposa de doux baisers sur le coin de ses lèvres. Merlin remercia toutes les petites fées qui lui avaient apporté tant d'aide avec Arturius et, après une dernière étreinte à l'enfant et sa gardienne, il s'éloigna pour entrer dans un rayon de lumière nuéen.

Quelques instants passèrent et il posa le pied sur la terre ferme de sa Bretagne natale. Ses vêtements changèrent rapidement d'apparence et Merlin prit l'apparence d'un jeune voyageur, porteur d'un message important ou encore d'une missive royale. Il se dirigea aussitôt vers la bourgade de Ricedon afin d'y apprendre toutes les nouvelles et rumeurs circulant sur Uther et sur lui depuis qu'il était parti de Tintagel. Le « messenger » arriva rapidement dans la petite commune et demanda aux passants où loger pour la nuit. On lui recommanda une auberge et il s'y rendit sans délai. Il y prit logis dans la vaste chambre commune et s'installa dans la grande salle pour y manger un peu. Prenant soin de ne pas trop étaler sa fortune ni ses origines, il mangea frugalement. En prêtant discrètement l'oreille aux conversations des convives, Merlin apprit ainsi qu'Uther l'avait déclaré fugitif et que tout homme loyal au roi devait se considérer dans l'obligation de se saisir de lui et d'en aviser le roi, ou ses agents, immédiatement. Il crut aussi comprendre qu'on offrait une récompense à ceux pouvant fournir de simples renseignements concernant le lieu où Merlin pourrait se trouver. Enfin, Merlin sourit en lui-même en entendant que Galegantinn ne faisait preuve d'aucun zèle pour contribuer aux recherches sur ses terres. On racontait qu'il s'emportait contre ceux qui allaient au-devant de lui pour partager des renseignements sur une « possible » piste censée mener au jeune druide.

Merlin quitta sa table à la fin de son repas afin de ne pas éveiller les soupçons. Il alla se reposer, car depuis son retour en Bretagne, il sentait le poids du sortilège qui l'avait affligé avant son départ pour les nuées reprendre inlassablement son emprise sur lui. Son séjour dans les nuées lui avait heureusement permis de reprendre des forces : il se sentait serein et n'avait pas trop de mal à résister à ses effets indésirables.

Dès le lendemain, Merlin se rendit à la demeure de Galegantinn où il demanda d'obtenir une

audience avec le seigneur des lieux.

— À quel sujet, jeune homme ? demanda celui qui recevait les demandes publiques du seigneur Galegantín.

— Je possède des renseignements sûrs concernant le fugitif Merlin, déclara-t-il d'un air amusé. L'homme leva les yeux au ciel et ajouta :

— Vous feriez mieux d'oublier ce que vous savez, jeune homme. Mais restez plutôt un moment, je vais aller demander si le chevalier nécessite les services d'un messager comme vous.

Le déguisement fonctionnait donc à merveille.

— J'insiste pour voir immédiatement le seigneur Galegantín, ajouta Merlin.

L'homme prit une grande inspiration indignée, puis il fit signe au jeune homme apparemment bien éduqué de le suivre. Il le conduisit vers une grande pièce où le chevalier recevait les gens en audience. Le majordome lui indiqua d'un geste de la main une place où il devait attendre avec d'autres demandeurs qu'on lui fasse signe. Le chevalier Galegantín était assis sur un massif banc de bois peint en rouge, son écuyer Bredon posté près de lui afin de veiller au bien-être de son seigneur. Le chevalier semblait en grande discussion avec un homme qui – pour un œil avisé – pouvait fort bien être un agent des druides.

— Je sais que le roi demande que Merlin soit arrêté sur-le-champ, mais pourquoi ? Quel crime a-t-il commis ?

— Uther prétend qu'il a enlevé son enfant, lui rappela l'homme.

— On sait pourtant qu'il lui a accordé la garde de son fils de son plein gré en premier lieu, rétorqua le colosse.

— C'est vrai... et je l'ai appris de la source la plus sûre. Mais, maintenant, notre roi semble avoir changé d'idée.

— Alors il ne s'agit pas d'un crime, mais plutôt du caprice d'un roi usé ! se rebiqua le chevalier Galegantín.

Le majordome de Galegantín s'approcha de Bredon et indiqua la présence du jeune homme qui attendait pour être entendu à son tour. Galegantín remarqua l'échange entre ses deux hommes de confiance et demanda :

— Quoi encore ?

Un autre homme qui souhaite faire un signalement de Merlin, votre seigneurie, expliqua l'écuyer en désignant le jeune homme caché dans la pénombre.

— Toi, jeune homme ! Avance ! gronda le chevalier sur un ton toutefois respectueux.

Lorsque le jeune homme sortit de l'ombre, Galegantín et Bredon reconnurent aussitôt ses traits.

Le chevalier se leva de son siège et ordonna, tout en balayant l'assemblée du regard :

— Allez, laissez-nous !

D'un geste, il intima à Bredon, à son majordome et à l'homme qui semblait être au service des druides de rester. Quand ils furent enfin seuls et que la massive porte de la salle d'audience se fut refermée, Galegantín s'avança comme pour écraser le jeune homme et l'empoigna avec force et vive amitié :

— Merlin ! Te voilà.

3

Merlin, fort heureux de retrouver ses deux compagnons, ne se fit pas prier pour raconter ce qui s'était produit depuis son départ de Tintagel avec l'enfant Arturius. Il leur expliqua qu'il s'était réfugié en un lieu sûr et que le jeune héritier était en parfaite santé. Enfin, il rassura ses auditeurs en affirmant que l'enfant se trouvait sous bonne garde, auprès d'une dame irréprochable en qui il avait entièrement confiance. En ne la nommant pas, Galegantín et Bredon comprirent que Merlin ne désirait pas informer les deux autres qu'il s'agissait de sa bien-aimée Ninianne. Ils échangèrent des regards pour confirmer qu'elle ne serait pas nommée de vive voix en présence du majordome et de l'agent des druides, aussi fiables soient-ils :

— Vous avez bien meilleure mine que la dernière fois qu'on vous a vu, Seigneur Ambrosium, avoua Galegantín, qui avait repris le contrôle sur ses émotions et offrait maintenant tout le respect qu'il devait à son noble visiteur devant sa modeste cour.

Les présentations furent faites et Merlin apprit les détails des exigences du Haut-Roi à son égard. On lui signala aussi qu'un message avait été envoyé à Cerloise pour les avertir qu'une cohorte d'Uther marchait vers le domaine de Merlin.

— Je l'ai appris de nos anciens compagnons d'armes retournés à Camelot, avant même que le messenger d'Uther n'arrive par la route, expliqua Galegantín en offrant ensuite d'un signe de tête la parole à l'agent des druides.

— Après son départ de Tintagel, le maître druide Teliavres a, dès son arrivée à Cerloise, renvoyé vos compagnons Donaguy et Jeanbeau à Camelot. Maître Teliavres espérait ainsi qu'ils échapperaient à la colère d'Uther, s'il les croyait plus fidèles à vous qu'à lui, mon jeune seigneur... Mais aussi pour qu'ils lui apportent la nouvelle de votre absence à Cerloise.

— Mais nos deux coqs ont quand même décidé de me faire avertir discrètement que votre oncle est bien décidé à envoyer une cohorte de soldats à Cerloise, ajouta le grand chevalier, fier de partager avec eux un sentiment de fraternité dans l'adversité.

Merlin comprenait que ses amis avaient pris de très grands risques en informant Galegantín des desseins du roi Uther.

— Mais pourquoi envoie-t-il des troupes à Cerloise s'il m'y croit absent ? s'inquiéta Merlin.

Uther semblait vouloir s'attaquer aux possessions que son père lui avait léguées aux dépens de son propre frère. Se pouvait-il que sa colère l'ait rendu aussi aveugle ? Que le plus puissant homme de Bretagne s'en prenne à son propre neveu ainsi... mais pourquoi ? Merlin chassa cette pensée de son esprit et poursuivit :

— Et que pensent les druides de tout cela ? demanda-t-il à l'agent des druides, un dénommé Eleb.

Ce dernier expliqua :

— Maître Teliavres m'a laissé comprendre que le conseil des druides s'est réuni et que les maîtres druides se sont rangés en votre faveur dans cette affaire, Seigneur Ambrosium.

— Je m'en étonne ! déclara le chevalier Galegantín, peu enclin à reconnaître la lucidité des

« prêtres des bois », lui qui ne reconnaissait que la légitimité de la nouvelle religion chrétienne.

— Sachez qu'un druide était présent à Tintagel quand votre jeune ami est venu réclamer l'enfant à son père. Ce druide connaissait l'existence du serment prononcé par Uther face à Merlin ici présent, selon lequel Uther s'engageait à lui remettre l'enfant lorsqu'il aurait atteint l'âge d'un an.

Le chevalier Galegantín et son écuyer Bredon écoutaient, fascinés par ce qu'ils apprenaient.

— Mais pourquoi donc ? demanda Bredon du Mur.

L'agent des druides jeta un regard discret à Merlin et comprit qu'il ne pouvait tout révéler ce qu'il savait au sujet de l'affaire. Il balaya l'air d'une main, comme pour indiquer que ces détails n'avaient en fait que peu d'importance, puis ajouta :

— Pour garantir la sécurité du jeune héritier contre les ennemis du Haut-Roi. Car les druides sont formels : le jeune enfant porte en lui le potentiel de devenir le plus grand roi de toute l'histoire de la Bretagne.

Le chevalier et son écuyer échangèrent un regard d'étonnement, puis le colosse se tourna vers Merlin :

— Pouvez-vous, mon ami, confirmer ces dires ?

— Oui, tout cela est bien vrai, répondit aussitôt Merlin. Rien n'est plus important pour l'avenir de la nation bretonne que la sécurité du jeune enfant.

Galegantín resta pensif un moment, puis il soupira lentement avant de déclarer :

— Alors Rodedon se range avec les druides et vous contre Uther dans cette affaire !

— Merci, Chevalier, répondit Merlin. Mais j'ai confiance que nous pourrions raisonner mon oncle.

Galegantín n'en était quant à lui pas aussi certain.

Merlin fut invité à s'installer à même le manoir du chevalier Galegantín et il fut convenu de l'appeler par un autre nom à Rodedon. Le jeune druide prit donc temporairement le nom de Lailoken, un surnom qu'avait utilisé Merlin dans le passé mais qui était aussi un nom répandu au pays, ce qui éviterait de trahir son identité réelle comme le ferait Myrddhin ou « Falco Ambroise ». Bredon se rendit régler les comptes de Merlin à l'auberge de la bourgade et laissa courir la rumeur que le messenger avait été engagé par la maison de Rodedon pour aller porter un message à Deva, au père de Galegantín et roi de Norgalles. Les compagnons et Eleb dînèrent ensemble et ils déterminèrent que Merlin repartirait seul, dès le lendemain, pour Cerloise. Eleb informa ses hôtes et leur noble invité qu'il se rendrait lui-même à Camelot afin d'informer le Haut-Roi des décisions du Grand Druides et de son conseil au sujet de l'affaire. Tous concevaient que l'agent des druides courait un grave danger en se rendant lui-même devant Uther. Mais tel était son devoir envers ses maîtres, ce que le chevalier comprenait fort bien :

— Tu vois, mon brave Bredon. Le devoir... le devoir, même si on risque la colère d'un géant parmi les hommes.

Bredon reçut le conseil avec l'humilité d'un bon étudiant. Mais Merlin décocha un sourire à l'écuyer, car il savait que Bredon, qui avait si fidèlement servi les seigneurs de Cerloise avant de devenir l'écuyer du chevalier Galegantín, n'avait pas besoin de leçons sur le sentiment du devoir.

— Vous voyez, mes amis, ajouta Galegantín, le brave Bredon du Mur nous montre sa véritable valeur. Le meilleur des serviteurs est humble devant son maître et en tout temps il demeure à l'écoute : telles sont les qualités qui font les meilleurs chevaliers. Car être chevalier, c'est servir ! Servir Dieu et sa justice. Et il faut être attentif à tout pour comprendre ce qui est demandé de nous...

Merlin et l'agent des druides partagèrent un regard complice, pas tout à fait certains que cette recherche d'un idéal lié à la maîtrise de la guerre et à la servitude façonnerait à l'avenir l'ensemble

des chevaliers chrétiens. Voyant la mine perplexe de ses amis, Galegantín enchaîna d'un air farceur :
— Et comment se porte le bon vieux Grand Druide ? Dites-moi : est-il très vieux et très sage ? Possède-t-il vraiment le pouvoir de se changer en bête sauvage et en plante, comme on le prétend ?

Puis Galegantín partit d'un grand rire, comme pour montrer qu'il savait bien qu'il n'obtiendrait pas de réponse, sachant très bien qu'aucun druide n'accepterait de lui révéler quoi que ce soit au sujet de l'identité ou des pouvoirs du Grand Druide. Seul le Grand Druide lui-même pouvait choisir de divulguer ou non de l'information à son sujet.

* * *

Le lendemain, Merlin et les autres apprirent que plusieurs grands seigneurs de Bretagne s'étaient rangés, comme les druides, du côté du seigneur de Cerloise. Certains simplement par haine envers Uther et sa manière forte de s'imposer à tout le monde, mais d'autres encore pour témoigner leur grande fidélité aux maîtres du sentier lumineux, un autre nom utilisé pour désigner les druides. Il était bien connu que Merlin utilisait ses pouvoirs pour le bien et n'allait jamais à rencontre des préceptes de l'ordre, comme le ferait un druide noir. Il était donc inconcevable de prétendre que Merlin avait commis une félonie quelconque lors de son implication dans « l'affaire Arthur ». La rumeur qu'une grande réunion se préparait pour permettre au jeune seigneur de Cerloise de présenter les faits tels qu'il les entendait arriva elle aussi à Rokedon ce matin-là. Apparemment que de nombreux seigneurs promettaient d'y assister pour appuyer Merlin. Une autre nouvelle parvint toutefois elle aussi aux oreilles des occupants de Rokedon : la cohorte d'Uther avait déjà quitté Deva et arriverait sous peu à Cerloise. Merlin annonça donc à ses hôtes qu'il partait sur-le-champ. Ses amis acceptèrent de le laisser partir seul afin de ne pas éveiller de soupçons quant à sa véritable identité.

Une fois sorti de la bourgade, assez loin pour ne pas être vu, Merlin prit la forme d'un faucon et fila vers le septentrion en direction de Cerloise. Il voyagea pendant des journées entières, ne s'arrêtant que pour se reposer et se nourrir. Tandis qu'il rejoignait les environs de Cerloise, il prêta attention afin de repérer une trace de la colonne des guerriers d'Uther, sans succès. « Ils n'ont pas encore atteint Cerloise », supputa-t-il. Ainsi, Merlin se rendit directement dans la cour de la forteresse de son père et tenta d'atterrir à l'abri des regards. Le faucon étant un oiseau porte-bonheur au « Château de l'île », un serviteur aux aguets le remarqua cependant et il courut aussitôt avertir le chevalier Marjean et maître Sybran le Rouge du bon présage.

Pendant ce temps, Merlin reprenait sa forme humaine. Une fois ses vêtements de nouveau ajustés sur lui, il tourna au coin du bâtiment où il s'était posé et arriva face à face avec ses deux hommes de confiance. Les retrouvailles furent joyeuses. Bientôt, les autres compagnons de la troupe, soit Cormiac, Tano et Syphelle, arrivèrent à leur tour pour saluer leur ami. À la nouvelle de l'apparition du seigneur des lieux, d'autres du château s'ajoutèrent aux premiers et il fut décidé de déplacer les festivités d'accueil vers la grande salle intérieure afin que tous, amis et serviteurs de Cerloise, puissent offrir leurs salutations au jeune maître. Le père Eugène, la sévère matrone Charde, la douce Anise et tous les autres bons serviteurs défilèrent les uns derrière les autres pour accueillir leur maître.

Quand enfin le flot des visiteurs eut ralenti, Merlin put prendre connaissance d'un rapport détaillé des activités à Cerloise depuis son départ pour Tintagel. Marjean avait fait mander les derniers soldats encore loyaux du mur d'Hadrien et on les attendait sous peu. Pendant ce temps, Sybran avait rappelé à chacun ses devoirs envers le seigneur de Cerloise et avait fait préparer la cité pour une attaque. En effet, avant même l'arrivée de Merlin, Marjean et Sybran avaient eu vent de l'arrivée imminente de la cohorte d'Uther grâce à un message d'Eleb qui leur avait été remis par

l'entremise d'un druide novice, apprenti de Teliavres, qui se trouvait en ville afin de représenter ce dernier.

Merlin masqua sa surprise d'avoir été devancé. Il songea que seul un message confié au vent – tel qu'un maître druide fort accompli sait le faire – aurait pu parvenir à destination avant lui, qui avait filé ici à vol d'oiseau. Quant à lui, Merlin ne maîtrisait pas entièrement ce pouvoir, habituellement l'apanage des druides évoluant au plus haut des échelons du cercle. « Ceci signifie qu'Eleb était certainement bien plus qu'un simple agent des druides », pensa Merlin, et il se félicita d'avoir observé une conduite irréprochable envers lui.

Merlin interrogea plus profondément le druide novice, qui lui avoua qu'il avait fait l'objet d'une observation constante de la part du bon père Eugène, qui cherchait à s'assurer que le pacte entre les prêtres chrétiens et les druides soit respecté en tout point. La méfiance du père Eugène amusa Merlin, qui félicita par ailleurs l'apprenti de Teliavres car il s'était bien gardé de défendre ses croyances à l'intérieur des murs de la commune de Cerloise et n'avait ainsi donné aucune occasion de nourrir l'animosité du bon père chrétien. Merlin se montra extrêmement satisfait des efforts de ses amis et alliés, qui avaient organisé tous les préparatifs. Il décida donc, puisqu'il n'y avait toujours aucune trace de la cohorte d'Uther à l'horizon, de passer à la prochaine étape de son plan. Il attendit la soirée pour informer Marjean et Sybran qu'il repartait dès le lendemain :

— Je ne peux vous dire où je me rends. Toutefois, mes amis, sachez que je serai de retour rapidement.

— Dans combien de temps, Merlin ? demanda alors Sybran.

— Dans quelques jours, tout au plus...

Entre eux, peu de mots étaient maintenant nécessaires pour se comprendre. Merlin passa donc la nuit à la forteresse dans son grand lit, mais ne dormit pas très bien puisque, déjà, ses défenses faiblissaient devant les assauts constants de ses cauchemars, qui revenaient avec une nouvelle intensité. Il revoyait constamment le visage bleu, couvert de glace, du prince Ymir qui l'appelait en murmurant « Emrys... ». Le fait de voir en continu la même image lui donnait l'impression qu'il y avait là un message dont le sens lui échappait, et cela le torturait.

* * *

Le lendemain, dès la première heure du jour, il s'habilla silencieusement et, récupérant ses possessions dont il avait fait le tri la veille, il se saisit de l'ouïg fabuleux. En un éclair, il fut transporté directement en Petite Bretagne.

Il avait choisi de se rendre aux ruines de la forteresse du roi Ban de Bénéïc, lieu quelques années auparavant d'une attaque fourbe de Claudas, le roi géant des marais du Levant armoricain. Merlin ne désirait s'y attarder longtemps. Après avoir pris soin de ranger l'ouïg, et après une prière pour le regretté roi Ban, il prit aussitôt la forme d'un faucon pour aussitôt s'envoler vers le lieu où habitait la personne qui, tel qu'il l'espérait, accepterait de devenir le gardien du jeune Arturius. Il avait longuement médité à ce sujet et, à son avis, il s'agissait d'une personne parfaite pour cette importante charge. Plutôt que de s'envoler vers le sud et la forêt de Brocéliande, Merlin mit le cap sur le Levant et le royaume des Romains de Gaule, là où un noble chevalier l'avait fortement impressionné quelques mois plus tôt : le seigneur et chevalier Antor, fidèle serviteur et ami du comte Paul.

4

Après avoir voyagé sans relâche, Merlin-faucon aperçut les contours de la forteresse du seigneur Antor, près des côtes maritimes du pays de Coutances. Sachant toutefois que le chevalier y passait peu de temps, sauf l'hiver ou en période trouble, il avait continué son envol vers l'intérieur des terres, en direction de sa demeure estivale. Se trouvant en pays chrétien, où la magie druidique a moins bonne réputation et peut être facilement taxée de « sorcellerie », Merlin se métamorphosa et quitta l'enveloppe du faucon bien avant d'arriver au domaine campagnard du preux chevalier. Le seigneur Antor fut fort heureux de l'arrivée impromptue du jeune seigneur Merlinus sur ses terres. Il l'accueillit à l'aide d'une accolade franche.

— Messire Ambrosium, quelle surprise de vous revoir de sitôt !

— Bonjour à vous et aux vôtres, Chevalier Antor.

Tout en désignant ses frusques de paysan, le chevalier se justifia :

— Je vous prie d'accepter mes sincères excuses, je ne vous attendais pas et personne ne m'avait annoncé votre arrivée.

L'air inquisiteur du chevalier montrait également qu'il s'interrogeait sur le fait que Merlin semblait voyager seul, ce qui advenait rarement à une époque où les déplacements s'avéraient périlleux et remplis d'imprévus.

— Mais, seriez-vous venu seul ? Où sont vos compagnons ? Leur est-il arrivé quelque chose de fâcheux ?

Merlin le rassura.

— Je suis venu seul, en effet, j'avais à vous parler d'une affaire personnelle...

Antor le fit entrer chez lui, c'est-à-dire dans son modeste manoir s'apparentant davantage à une grande maison de campagne qu'à une demeure digne du plus respecté chevalier du pays. Merlin pénétra dans une vaste pièce aux allures un peu spartiates, car peu d'objets inutiles meublaient la pièce dans laquelle un calme serein régnait. Le chevalier demanda aussitôt qu'on fasse préparer un goûter à son invité. Les deux hommes demeurèrent cois, mesurant leurs intentions respectives. Un serviteur apporta le pain et l'eau de l'hospitalité, puis se retira, laissant les deux hommes en silence. Le chevalier insista pour que Merlin se sustente et, après quelques bouchées, il demanda :

— Quel bon vent vous amène ainsi chez moi ?

— Quel bon vent, en effet...

Merlin déposa son goûter. Il ne pouvait demander une faveur aussi importante à brûle-pourpoint, il devait d'abord échanger quelques civilités avec son hôte, qui suivit de bon gré le récit de celui-ci concernant les derniers événements survenus en Bretagne.

Merlin lui expliqua comment l'aide des guerriers du comte Paul avait contribué à décourager les ardeurs des ennemis de son pays et comment la paix s'y était maintenue malgré les dangers anticipés au début de l'été.

À son tour, Antor informa Merlin de l'état du royaume des Romains de Gaule en cette prospère année. Le seigneur Antor – qui avait pourtant acquis l'irréprochable réputation d'être le meilleur

chevalier du royaume – s'avouait maintenant fort occupé avec l'engrangement des récoltes car, à l'automne de sa vie, il s'intéressait bien plus au travail de la terre qu'au métier de la guerre.

Une fois les politesses respectées, le seigneur Antor revint à la charge et insista auprès de Merlin afin de connaître le véritable but de sa visite.

— Alors, mon jeune ami... Qu'est-ce qui a bien pu vous faire traverser mers et monde pour venir ici, dans mon humble résidence de campagne ? Ce n'était certainement pas simplement pour prendre de mes nouvelles ?

Merlin réfléchit un moment et décida de ne révéler que le strict minimum au bon chevalier. Il voulait éviter de parler de sa querelle avec son oncle, le Haut-Roi de Bretagne, au sujet de son héritier.

— J'aimerais vous demander une faveur.

— Une faveur ?

— Une grande faveur...

Il ne fallait pas en dire plus pour capter l'attention du seigneur Antor. Celui-ci décroisa les bras et se pencha vers Merlin avec intérêt.

— J'ai obtenu depuis peu de temps la garde d'un jeune enfant..., commença Merlin, laissant volontairement sa phrase en suspens afin de permettre au seigneur Antor de deviner un peu ses intentions.

— Et qui sont ses parents ? Que leur est-il arrivé pour qu'ils vous confient de la sorte l'avenir de leur progéniture ?

Le seigneur Antor posait des questions auxquelles Merlin ne désirait pas répondre.

— De l'identité de ses parents, je ne peux rien dire... Seulement, un péril mortel les guette et il a été convenu que je me porterais garant de l'avenir de leur petit.

— Un garçon donc...

Antor semblait évidemment très attentif aux mots prononcés. Merlin lui sourit.

— Oui, un jeune garçon.

— Et pourquoi avez-vous accepté cette charge ?

Merlin livra un mensonge pieux à son interlocuteur :

— Je considère les parents de l'enfant comme des membres de ma propre famille, quoique les liens de sang qui nous unissent sont à peu près inexistantes.

En effet, Merlin partageait bel et bien un infime lien de sang avec Arturius, soit par dame Ygerne, la cousine de sa mère. Mais par son adoption par Aurèle Ambrosium, le frère aîné d'Uther, il se trouvait à être, au sens commun, son cousin.

— C'est peu pour jouer un si grand rôle auprès de l'enfant au final, conclut Antor, pensif.

— Il se trouve que je me sens personnellement responsable de lui. Je suis en quelque sorte son parrain.

Ce détail revêtait beaucoup de sens pour le seigneur Antor, car la tâche d'assurer l'éducation d'un enfant revenait souvent au parrain si quelque chose empêchait les parents de le faire. Antor semblait soudain un peu moins tendu.

— Ah ! Je comprends mieux maintenant. Quel âge a l'enfant ?

« Bien, pensa Merlin, le seigneur Antor désire maintenant en savoir plus sur l'enfant lui-même. »

— Un peu plus d'un an déjà, répondit le jeune druide.

— Il est bien fait et en bonne santé ?

— En excellente santé. D'ailleurs, les devins de mon pays lui promettent une destinée magnifique.

— Rien que ça ! se moqua Antor, amusé. Et qu'attendez-vous de moi, jeune seigneur ?

Le moment décisif était enfin arrivé. Le seigneur Antor voulait maintenant que Merlin formule la faveur qu'il espérait de lui. Ce dernier se fit franc et honnête, puis dit humblement :

— Étant souvent en mission, je constate que je ne peux assurer à moi seul ses soins et son éducation. J'ai décidé de le placer dans le meilleur des environnements possibles et j'ai cru bon de vous confier le garçon, seigneur Anton. Car je ne connais aucun homme qui soit plus digne d'une si importante charge.

En complimentant son hôte, Merlin l'informait du même coup des raisons qui l'avaient poussé à choisir Antor. Il poursuivit :

— Grâce à votre petit Kai, vous savez déjà tout ce que la charge d'un enfant implique comme responsabilités.

Antor sembla un moment songeur. Lui seul savait comment il aurait désiré donner un frère ou une sœur à son jeune fils, mais le destin ne l'avait pas voulu ainsi et l'avait laissé veuf.

— Il vrai qu'un frère serait bon pour mon fils... Et vous affirmez qu'il est de bonne naissance ?

— De la meilleure, Seigneur Antor. D'ailleurs, son père est chevalier, comme vous.

Un éclat traversa le regard d'Antor. « On dirait qu'il ressent de la fierté pour ce petit qu'il ne connaît pas encore, mais qu'il s'imagine forger pour en faire un chevalier. Je crois que c'est bon signe... » évalua Merlin. Antor demanda ensuite :

— Quel est son nom de baptême ?

Merlin se savait sur la bonne voie puisque le chevalier romain cherchait à connaître le nom du petit, une astuce pour vérifier si celui-ci était chrétien. Il hésita, car il ne voulait toujours pas révéler les origines de l'enfant mais voulait faire preuve du plus de transparence possible. Il trancha la poire en deux et révéla son prénom seulement :

— Il porte le nom d'Arturius...

Un nom étrange, jeune Ambrosium. Que signifie-t-il ?

— Cela veut dire « fort comme l'ours ».

L'explication sembla satisfaire le seigneur Antor, qui murmura :

— Arturius...

— Mais je préférerais désormais qu'on l'appelle Arthur, imposa Merlin.

Le chevalier lui lança alors en souriant :

— Arthur. Ça sonne joyeux, mon jeune ami. Et cette maison a grand besoin d'un peu de joie, confessa Antor en soupirant.

Il tourna enfin son regard intense vers Merlin, un regard que la réflexion avait gardé errant durant leurs échanges, puis il demanda :

— Et quand pourra-t-on faire la rencontre du jeune Arthur ?

Merlin devinait que l'affaire était à présent conclue. Il proposa d'organiser une rencontre dans les plus brefs délais, peut-être après les récoltes. Il informa le chevalier que l'enfant se trouvait alors en Armorique, chez une grande amie de Merlin, une dame de haute naissance et de qualité. Antor se montra patient et compréhensif, puis il insista pour que Merlin jouisse de son hospitalité un peu avant de les quitter. Le druide résolut de rester pour la journée et il accompagna le seigneur Antor dans ses travaux aux champs avec ses paysans et ses serviteurs afin de lui faire regagner le temps qu'il lui avait accordé ce matin-là. Merlin consacra ainsi sa journée aux durs travaux, le genre de labeur honnête et gratifiant qui fait apprécier un repas copieux et un matelas de paille le soir venu. Par cet effort, Merlin se sentait vivre intensément et il espéra secrètement que son état d'épuisement avancé lui permettrait de passer au travers de la nuit sans être perturbé par ses cauchemars. Mais quand vint

le temps du sommeil, encore et toujours les songes dérangeants furent au rendez-vous.

Le lendemain matin, il se leva avant l'aube afin que nul homme ou bête ne s'aperçoive de son départ. Une fois arrivé sous la forme d'un faucon en Bretagne, Merlin décida de se rendre au domaine du Lac pour y retrouver Ninianne. Alors qu'il allait entreprendre le nouveau trajet, il remarqua une lueur dans le ciel qui s'approchait rapidement dans sa direction. Il concentra son regard et il put, grâce à la vue perçante que lui conférait la forme du rapace, distinguer la forme d'une petite fée. Il reconnut aussitôt la belle Annanielle, la messagère de Ninianne. Elle s'approcha alors très près de lui et réalisa une manœuvre inimaginable jusqu'alors pour le jeune druide : Annanielle l'enfourchait comme une monture en s'agrippant à ses plumes !

— Aïe ! pensa-t-il, un cri strident remplaçant sa voix.

La petite fée lui cria à l'oreille :

— Posez-vous un moment, maître Myrddhin. J'ai un message urgent de ma maîtresse.

Le jeune druide ne perdit pas de temps et il descendit rapidement avec sa « cavalière » jusqu'à un perchoir approprié. Une fois Merlin-faucon posé sur la branche massive d'un arbre mort, la fée reprit sa lévitation et salua l'oiseau d'un geste rappelant le salut romain. Semblant soudain réaliser quelque chose, la petite Annanielle mit fin au geste et déclara de sa jolie voix flûtée :

— Salut à toi, Myrddhin de Moridunum !

Merlin débuta la concentration pour reprendre la forme humaine, afin de pouvoir parler à la fée. Mais elle interrompit sa démarche en riant avec joie et s'approcha jusqu'à ce que leurs fronts entrent en contact.

— Je peux parler aux bêtes comme aux humains, jeune druide, s'amusa-t-elle encore.

Merlin-faucon reçut alors le message de la petite fée directement par sa pensée. Un message bien plus complet que de simples mots peuvent transmettre. Souvenirs, images, émotions et quelques mots au travers du tout l'informèrent des derniers bouleversements à Cerloise.

La journée suivant son départ pour la Petite Bretagne, des troupes descendues du Mur pour prêter main-forte à Cerloise étaient arrivées et, accompagnées du chevalier Marjean, elles avaient pris la route du sud dans l'espoir de rencontrer la colonne de soldats. Mais, dans l'après-midi du même jour, la flotte d'Uther avait débarqué au nord de Cerloise, sur les berges du fleuve Ede que les Romains nomment *Ituna*. Les guerriers d'Uther avaient jeté le désordre dans le faubourg nord de Cerloise, brisant et pillant tout sur leur passage, puis avaient pris Cerloise d'assaut et exigé que Merlinus Ambrosium se rende avec l'enfant royal.

Des messagers avaient été dépêchés pour alerter les troupes défensives postées plus au sud. Mais Sybran le Rouge et la garde de la forteresse avait mis fin à son avance juste avant le castel de l'île. Peu de temps après, les quelque soixante hommes venus du Mur et le chevalier Marjean arrivèrent enfin en renfort. Les deux forces opposées étaient à peu près égales en nombre, et ils avaient commencé à s'affronter dans un combat qui aurait pu devenir un véritable massacre si le maître druide Teliavres n'avait alors ordonné une trêve de paix, maudissant à un destin funeste quiconque oserait continuer la bataille.

Les guerriers bouillant de la fièvre du combat avaient hésité d'abord, mais devant la menace d'une mort surnaturelle certaine, ils avaient enfin reculés tout en demeurant campés sur leurs positions. Teliavres s'était alors porté personnellement garant de l'absence du seigneur de Cerloise et de l'enfant dans la cité. Il avait ensuite offert que les druides et lui prennent en charge les blessés. La courte escarmouche avait fait de nombreux blessés et des morts : six du côté de Cerloise et onze pour les guerriers d'Uther. La moitié des pertes des effectifs d'Uther pouvait être attribuée aux seules actions de Sybran le Rouge lors de son entrée dans le faubourg de Cerloise. Les habitants du bourg,

même terrés dans leur demeure, avaient osé jeter un œil à l'extérieur en entendant l'éclat des prouesses de Sybran le Rouge, avaient pu témoigner de la robustesse de son armure étrange qui semblait le rendre invincible ainsi que du fer de sa lance d'hast qui ruisselait de l'écarlate « eau de la vie » de ses victimes.

À la fin du jour, après de vives discussions arbitrées par Teliavres, la colonne d'Uther commandée par le seigneur Kanaw s'était retirée, déçue de ne pas avoir réussi à apprendre le lieu où se cachaient Merlin et l'enfant. Les navires qui les avaient portés jusqu'au nord de la Bretagne s'étaient dissipés lentement à l'horizon, puis la tension était enfin retombée une fois que leur empreinte eut disparu entièrement de vue des tours de garde de l'estuaire d'Ituna.

Merlin « écouta » le long message qu'Annanielle lui transmettait et reconnut les accents de la pensée de Ninianne qui ponctuaient le récit. Il remercia mentalement la bonne fée. « Je vous en prie, mon ami, il me fait plaisir de vous livrer ce message de ma maîtresse, ainsi que de vous revoir... » entendit Merlin-faucon, son front toujours posé contre celui de la fée. Annanielle inspira profondément et sembla alors satisfaite. Elle brisa le contact avec l'oiseau et posa deux doux baisers sur les tempes du faucon. En guise d'explications, elle lui dit alors d'un chant fort mélodieux :

— Le premier est à la demande de dame Vivianne... le second est de moi.

Puis elle s'envola en tournoyant rapidement. Après une petite révérence au milieu des airs, la petite fée s'éloigna dans le ciel, son rire cascasant joyeusement sous le regard ébahi de Merlin-faucon.

5

Merlin, encore sous l'effet de la surprise, comprit que Ninianne lui avait dépêché sa messagère pour qu'il rejoigne le plus rapidement possible son domaine de Cerloise. Il jugea quant à lui qu'il serait inutile de retourner au Caer de « loise », un mot signifiant « île » et qui avait naturellement fait naître le nom de Cerloise, dès lors que son absence avait justement épargné la cité de la vengeance d'Uther. Il reprit son envol et, après un petit tour d'horizon pour s'assurer qu'il était bel et bien seul, il se posa au sol et reprit sa forme humaine. Tous les efforts des derniers jours l'avaient complètement épuisé et il devait maintenant réellement se reposer. Il trouva une colonne de lumière solaire rayonnant entre les branches d'un arbre et entra dans les nuées. Là, au moins, il bénéficierait d'un sommeil réparateur.

Merlin avait choisi d'arriver à son endroit préféré du pays de lumière, tout près de la petite rivière où il avait passé de nombreux beaux moments avec Ninianne. Il sombra presque instantanément dans un profond état léthargique. Comme il s'avère difficile dans les nuées de mesurer le temps avec exactitude, Merlin s'éveilla de son sommeil après quelques heures qui lui parurent une éternité. Faucon avait senti sa présence et était venu le rejoindre afin d'assurer la garde tout près de lui, même si nul danger réel ne menaçait son maître en ce pays de félicités. Merlin salua son ami rapace à l'aide d'un sourire, puis il s'étira et alla faire ses ablutions à la rivière. Après avoir plongé dans l'onde, il en ressortit frais et dispos, puis s'étendit sur sa cape pour réfléchir à tout ce qui bouleversait sa vie dernièrement. Une myriade d'idées tournoyait dans sa tête. Malgré le fait que sa grande expertise en méditation lui conférerait tous les outils nécessaires pour ramener de l'ordre dans ses idées, certaines énigmes demeuraient sans réponse. Quelques questions en suspens occupaient particulièrement son esprit. Notamment, son oncle Uther.

Merlin peinait à comprendre ce qui avait pu pousser son oncle à agir de façon aussi despotique. Il se demanda si quelque chose d'anormal, voire de surnaturel, pouvait influencer son oncle. Après analyse, Merlin conclut que si Uther agissait ainsi, il devait effectivement subir une pression ou une influence extérieure. Mais à qui donc profitaient les actions apparemment démesurées de son oncle ? Uther semblait désormais vouloir retrouver son fils coûte que coûte, et ce, après avoir accepté au préalable de le remettre éventuellement à Merlin. « Ne se souvient-il pas des termes de notre pacte ? » En revenant sur sa parole, le Haut-Roi se mettait le cercle des druides à dos, ainsi qu'un certain nombre des grands seigneurs de Bretagne. Ainsi, Uther lui-même ne pouvait être le bénéficiaire final de ses actions. Les druides appuyaient pour leur part les actions de Merlin, ce qui les éliminait aussi comme potentiels candidats. Il restait ceux qui désiraient la mort de l'enfant héritier : les barons rebelles et ceux qui jalousaient le pouvoir et les titres d'Uther. Mais ceux-là ne pouvaient que se réjouir de la disparition de l'enfant et n'encourageraient certainement pas Uther à le retrouver. Toutes ces conjectures désignaient au final une seule personne : dame Ygerne... la mère d'Arthur.

Seule Ygerne pouvait désirer le retour de l'enfant, et elle pouvait aussi faire pression sur Uther pour qu'il ramène Arthur parmi eux. Pour quel motif ? Outre celui bien évident de ne pas se séparer

de sa progéniture et d'avoir le plaisir de voir Arthur grandir, la présence de l'héritier du Haut-Roi auprès d'elle garantirait en quelque sorte sa destinée et sa sécurité, ainsi que celles de sa fille Morgane. Mais même ses supplications de mère aimante n'auraient jamais réussi à inciter Uther à revenir sur ses serments. « Ygerne est versée dans les arts magiques... elle aurait pu faire boire une potion enchantée à son époux pour le faire obéir à ses moindres désirs... » Oui, cela revêtait beaucoup de sens. Si tel était le cas, Merlin avait tout intérêt à venir immédiatement en aide à son oncle afin d'assurer sa sécurité et celle du royaume tout entier, car nul n'était en mesure de prédire jusqu'où irait la perfidie de la reine.

Cette question réglée, Merlin se mit à réfléchir de nouveau à l'expédition militaire commandée par son oncle. « Car Uther ne désire pas conquérir le domaine de Cerloise afin de le rattacher à celui du domaine de Gore, comme je l'avais d'abord cru en apprenant l'envoi de la cohorte de soldats vers mon domaine. » Il ne pouvait croire non plus que le commandant Kanaw avait tout laissé tomber et qu'il retournait calmement annoncer à son roi son échec à Cerloise. Connaissant la nature des hommes militaires, Merlin devinait que si le convoi s'était retiré des environs de Cerloise, c'est que Kanaw mijotait probablement d'autres plans. Ce constat conforta le jeune druide dans sa résolution de ne pas retourner à Cerloise pour le moment. Sans aucun doute, le commandant Kanaw avait laissé un espion sur place qui s'était probablement immiscé discrètement juste avant l'arrivée de la cohorte dans la cité. C'est ce qu'il aurait lui-même fait à sa place. « Quel est donc le plan du commandant Kanaw, à présent ? » tenta de deviner le jeune druide.

Merlin pouvait imaginer deux possibilités. La première, c'était qu'il avait repris la mer avec ses hommes vers le Norgalles, d'où ils avaient originalement embarqué. Peut-être se rendraient-ils alors à Rokedon pour vérifier si le chevalier Galegantini ne cachait pas son meilleur ami. La deuxième, c'était que la troupe se rendrait à Moridunum, en Sugalles, pour constater si les membres de la famille maternelle de Merlin pouvaient avoir recueilli le jeune maître de Cerloise et le jeune Arturius. Cette idée agaçait Merlin et lui faisait craindre le pire. Comment son oncle, le pacifique roi de Dumnonée, pourrait-il faire face à une puissante cohorte militaire du Haut-Roi ? Même s'il parvenait à la mettre en déroute, que penserait-il de Merlin après cela ? Le jeune enchanteur devait à tout prix empêcher que ses actions apportent de la souffrance au peuple sous la gouverne de son oncle. Un plan commença à naître dans son esprit.

Tout à ses réflexions, Merlin n'avait pas vu que Faucon s'était envolé. Ce dernier avait repéré une proie qu'il s'empressa de capturer afin de la partager avec son maître. Une fois repu, Merlin remercia son petit faucon avec quelques caresses affectueuses avant de repartir. Il entra alors dans la lueur d'un rayon radieux pour « passer par la lumière » et se transporter directement à Moridunum en Dumnonée, tout près de la tour offerte par son oncle.

Les travaux de réfection de la tour avaient encore progressé depuis le dernier passage de Merlin et de sa troupe. L'ancienne tour, sise à un demi-mile romain en dehors de la bourgade de Moridunum, avait déjà fière allure au sommet du monticule où la légion romaine l'avait construite quelque deux ou trois cents ans auparavant. Quand le jeune druide s'en approcha, il s'assura qu'il n'y avait personne aux alentours avant de s'y glisser discrètement pour y installer son camp. Enthousiaste, il gravit la tour jusqu'au sommet, ouvrit la trappe qui permettait de monter sur le toit d'observation et prit la forme d'un faucon. Merlin avait compris que, même s'il pouvait maintenant imiter de nombreuses sortes de bêtes, il était toujours préférable d'assumer la forme d'une espèce prédatrice, afin justement d'éviter d'être attaqué par un autre prédateur. Une fois transformé en rapace, il prit son envol pour surveiller des airs les environs de la cité. Ne remarquant rien de particulier ni de menaçant, il retourna à son point de départ. Après avoir retrouvé l'usage de ses jambes et de ses

main, il referma la trappe du toit tout en s'enfouissant dans les entrailles de sa tour.

Merlin prit de nouveau l'apparence d'un messager et l'identité de Lailoken, comme il l'avait fait à Ricedon, et se rendit à la cité afin de prendre connaissance des rumeurs. Il y parvint et entra dans une auberge des faubourgs pour y demander à boire. Quelques clients, reconnaissant en lui un messager voyageur, vinrent lui demander des nouvelles du monde. « Lailoken » puisa à même son savoir général et partagea quelques récits à propos de Ricedon, en Norgalles, où il avait récemment séjourné.

Merlin passa plusieurs heures à l'auberge mais ne glana aucune information relative au danger qui pouvait menacer Moridunum. Il s'apprêtait à partir lorsqu'une belle jeune femme entra dans l'auberge accompagnée d'une autre, plus vieille, et d'un homme d'armes. Merlin faillit s'étouffer dans sa cervoise lorsqu'il reconnut Émelionne, sa charmante cousine. Il s'efforça de minimiser sa présence et détourna habilement le regard en tentant de cacher ses traits, mais la jeune femme se dirigea directement sur lui et le salua gentiment.

— Bonsoir, voyageur ! Est-il vrai que vous êtes passé par Ricedon récemment ?

Émelionne le regardait droit dans les yeux et ne sembla aucunement le reconnaître. Merlin ne pouvait signaler sa présence à sa cousine, car lui révéler sa véritable identité la mettrait assurément en danger. Il décida donc de se comporter normalement, comme le ferait un étranger saluant une dame de bonne naissance. Il se leva et s'inclina respectueusement face à la jeune fille.

— Bonsoir, ma jeune dame. Oui, j'ai effectivement séjourné à Ricedon avant d'arriver ici en votre belle cité. Mais laissez-moi d'abord me présenter. J'ai porté de nombreux noms selon les différentes contrées de notre belle Bretagne que j'ai parcourue, mais aujourd'hui je suis Lailoken... à votre service.

Le visage d'Émelionne s'illumina soudainement. La jeune femme s'approcha et lui saisit énergiquement les mains, forçant un long soupir désapprouvateur de la deuxième dame. Merlin crut un instant qu'elle l'avait reconnu et un sentiment d'inquiétude le submergea. Émelionne demanda plutôt :

— Apportez-vous des nouvelles du chevalier Galegant ?

« Eh bien ! Heureusement que son amour pour le grand chevalier l'aveugle au point qu'elle n'est pas en mesure de reconnaître son propre cousin ! » songea Merlin avec amusement.

« Lailoken » lui composa un récit habilement tissé sur son passage au domaine de Ricedon, mais il regrettait de ne pas être le porteur d'un message de la part du célèbre chevalier, car Galegant ignorait que son messager se rendrait à Moridunum après sa mission à Cerloise, qui avait avorté.

— Et pourquoi n'êtes-vous pas allé à Cerloise, justement ? demanda l'homme d'armes, apparemment méfiant envers le messager étranger, aussi aimable soit-il.

— Mais parce qu'une rumeur courait au sujet d'une cohorte militaire dépêchée sur Cerloise par le Haut-Roi. Ce n'était plus sécuritaire de parcourir les routes.

L'explication sembla satisfaire la curiosité de l'homme, mais la jeune Émelionne n'arriva pas à masquer sa déception de ne pas recevoir un message de l' élu de son cœur. Reprenant rapidement le dessus sur ses émotions, celle-ci annonça à l'aubergiste que le messager était désormais l'invité de sa famille et qu'il pouvait boire et manger à leurs frais. Merlin lui offrit une révérence encore plus digne et la remercia, elle et sa famille, pour leur grande générosité. Elle le salua rapidement et repartit avant que la nuit ne tombe complètement. Le guerrier qui l'accompagnait s'arrêta avant de sortir et lança à « Lailoken », d'un ton autoritaire :

— Mon maître voudra sans doute vous parler aussi. Ne partez pas sans vous rendre disponible à lui.

Puis il pivota sur ses talons et emboîta le pas aux deux dames dont il assurait la sécurité.

Après une nuit confortable passée dans une chambre privée, payée par le seigneur de Moridunum, Merlin se rendit à la salle commune pour y déjeuner. L'homme d'armes de la veille l'attendait patiemment et, quand il le vit arriver, il lui fit signe de le rejoindre dans un coin discret de la grande salle. Les deux hommes s'assirent et le guerrier, jetant son regard de tous les côtés pour s'assurer qu'ils n'étaient pas écoutés, s'adressa ainsi au messager :

— Maître Lailoken. Veuillez excuser ma présence matinale, mais mon maître désire vous rencontrer le plus rapidement possible.

Merlin s'étonna de la politesse soudainement emphatique du vieux guerrier. Soudain, il reconnut l'homme de confiance de son oncle, le roi Mendas. « Il m'a sans doute reconnu lui aussi », songea-t-il. Le guerrier s'expliqua :

— Je sers la famille du roi Mendas depuis l'âge de douze ans et je saurais reconnaître à tout coup les traits des membres de cette illustre famille, particulièrement ceux d'Optima sur son propre fils. Si je n'ai rien dit avant, c'est que je me faisais complice de votre discrétion. Vous pouvez compter sur moi. Et sur votre oncle.

Merlin lui répondit d'abord par un sourire.

— Mendas est bien fortuné d'avoir un si loyal ami auprès de lui, concéda-t-il enfin.

La vision de Merlin se brouilla un instant et il fut plongé dans une vision du passé. L'homme d'armes vieux et aguerri lui apparaissait maintenant sous ses traits de jeunesse. Il assurait alors personnellement la sécurité d'une belle jeune femme enceinte que Merlin reconnut aussitôt comme étant sa mère, jadis. Il vit par sa vision comment l'homme s'était montré gentil et bon envers elle et comment il était resté auprès de la princesse Optima jusqu'à son départ de Moridunum. Toujours en transe, Merlin entendit prononcer le nom de l'homme d'armes. Le jeune druide se souvenait de cet homme, qui lui apportait des racines sucrées à sucer quand il était un nouveau-né.

Sortant de ses rêveries, Merlin posa doucement une main sur l'avant-bras de l'homme devant lui à la table.

— Harnhael, murmura-t-il gentiment.

Le visage du vieux guerrier s'illumina et il dit :

— Elle vous a parlé de moi ?

Merlin confirma d'un geste et lui confia :

— Je me souviens aussi de vous.

Le guerrier, d'abord étonné, imita le geste précédant de Merlin d'une affirmation de la tête et prononça ces mots :

— Vous êtes vraiment le digne fils de votre mère. Jeune femme, elle possédait déjà des dons extraordinaires, tout comme vous.

Le jeune druide adressa encore quelques questions au vieil homme, qui se fit un plaisir de remémorer à Merlin quelques-uns de ses exploits de jeunesse. Après un frugal repas, les deux hommes se levèrent car il était grand temps pour eux de se rendre auprès du roi Mendas.

6

Morgane n'aimait pas beaucoup Camelot, elle qui était habituée à la sécurité de l'imprenable forteresse de Tintagel et aux bords de la mer. En comparaison, Camelot restait une bien petite forteresse installée sur une modeste colline, au beau milieu d'une plaine maussade. Depuis que son père adoptif, Uther Pendragon, le Haut-Roi de Bretagne, avait choisi d'ériger sa capitale sur cette ancienne colline jadis fortifiée par l'armée romaine, la bourgade et la forteresse de Camelot en son centre avaient pourtant pris beaucoup d'expansion.

Morgane faisait les cent pas dans les nouveaux corridors de bois. L'odeur agréable du bois fraîchement scié lui emplissait les narines mais n'arrivait pas pour autant à l'apaiser. Elle passa tout près d'un garde posté au bout du corridor et qui feignit de ne pas la voir. Elle espérait qu'il lui accorde un peu d'attention et se décide enfin à la laisser passer, mais même après de nombreux passages et va-et-vient, il demeurerait immuable. Elle soupira, résignée, et broda des idées noires sur les finalités de son destin.

Uther était rentré à Camelot en exigeant cette fois qu'Ygerne l'accompagne, et Morgane avait été forcée d'être du voyage. Elle regrettait que sa compagne fée ne soit pas venue avec elle. « Il m'est impossible de rester invisible aux autres en ces lieux... » lui avait confié Viveanne, son amie et confidente fée. Sa présence lui manquait et Morgane s'ennuyait à mourir dans cette bourgade de soldats sévères. De plus, sa mère restait inconsolable depuis la disparition de son jeune demi-frère Arturius.

Morgane jeta un dernier regard agacé sur le garde encore impassible et décida enfin de sortir au dehors et d'attendre que sa mère Ygerne daigne la recevoir. La jeune fille se rendit tout en haut d'un mur de la palissade de la forteresse et s'y installa, les pieds dans le vide, comme elle le faisait souvent pour contempler les falaises escarpées autour de Tintagel. Elle vida son esprit et laissa son regard errer au loin, comme le lui avait appris son amie Viveanne.

* * *

Pendant ce temps, à Moridunum, Merlin arrivait auprès de son oncle Mendas avec son fidèle Harnhael. Le roi de Dumnonée les attendait. Il avait pris soin de faire partir tous ses conseillers et clients habituels ce matin-là. À leur arrivée, le roi se leva et embrassa son neveu avec joie.

— Bienvenue à Moridunum, mon cher Myrddhin. J'ai craint le pire après ton dernier passage dans notre chère cité.

— Merci, mon oncle, offrit simplement Merlin.

Le roi l'invita à prendre place sur un siège installé pour sa venue et Merlin accepta docilement.

— Fais-moi le récit de tes aventures après ton départ de la cité.

Merlin lui narra les péripéties survenues sur les collines du Preseli et lors du voyage de la troupe au royaume des Romains de Gaule, il lui peignit un portrait de leurs mésaventures dans les pays des Francs, mais il ne fit nulle mention du passage à l'île d'Argent ni de sa rencontre avec le prince Ymir. Le roi Mendas se montra un auditeur intéressé et avisé. Bien que fervent chrétien, son oncle semblait encore très attaché aux croyances celtes. Cela était probablement dû au fait qu'il était

issu d'une longue lignée de princesses démétiennes, notamment du côté de sa mère. Le roi Mendas s'informa ensuite avec tact des rumeurs voulant que Merlin soit un voleur d'enfant. Ce dernier lui expliqua l'essentiel de l'affaire, en gardant pour lui son implication dans la réunion magique d'Uther et d'Ygerne, à l'origine même de la conception de l'enfant. Il se limita à expliquer que son oncle Uther lui avait confié l'enfant de son plein gré et que, maintenant, probablement sous l'effet d'un charme quelconque, il cherchait à le reprendre.

— Mais où se trouve ton jeune cousin, justement ? Ne l'as-tu pas emmené avec toi ? demanda Mendas.

— Je désire garder cette information pour moi seul, mon oncle. Il suffit de dire qu'il est en sécurité et que tout sera fait pour qu'il le demeure.

Merlin lui confia alors qu'une menace pesait sur la vie de l'enfant, ainsi que sur celle de son père, et qu'il désirait assurer l'avenir de la Bretagne telle qu'elle lui avait été révélée dans ses visions du futur, en accord avec le cercle des druides.

— As-tu pensé t'en remettre à Vodimus, l'évêque de Londinium ?

Merlin n'y avait pas pensé et il assura son oncle qu'il considérerait la chose. Le roi Mendas enchaîna :

— Comment Moridunum peut-elle alors te venir en aide, mon cher neveu ?

Merlin fut profondément touché par l'offre de son oncle. Il ne souhaitait pas impliquer ce dernier dans l'affaire, et il profita de l'occasion pour le mettre en garde.

— Il serait mieux pour tous si vous ne faisiez rien pour l'instant, mon oncle.

— Soit ! Mais sache que tu peux toujours compter sur les tiens, mon cher Myrddhin.

Merlin le remercia chaleureusement. La discussion prit ensuite un ton plus léger et la bonne humeur revint au moment où l'on annonça l'heure du goûter.

La becquetance fut servie en privé à Mendas et Merlin, mais une nouvelle vint perturber le repas. Une colonne militaire approchait de la cité et on rapportait que le chevalier Galegantín de Rokedon s'y trouvait. L'alerte fut sonnée pour avertir la garde de la bourgade de l'arrivée imminente d'une colonne de soldats. Merlin croyait qu'il devait plutôt s'agir des troupes d'Uther, mais le pacifique roi Mendas préféra préparer un accueil chaleureux aux hommes du roi, en allant au-devant d'eux comme des amis et alliés.

Merlin expliqua au roi et à son fidèle Harnhael qu'il retournerait aussitôt à l'auberge du faubourg, où Émelionne lui avait assuré un gîte et un couvert au vu et au su de tous, comme s'il était un simple messenger et non son cousin. Cette mascarade lui permettrait à son avis de conserver l'anonymat que lui conférait l'identité du messenger Lailoken. Le roi Mendas approuva sa décision et lui donna son congé.

— Mon brave Harnhael restera disponible pour t'assister si nécessaire, Myrddhin.

Merlin le salua en retour et partit avec l'homme d'armes vers l'auberge des faubourgs. Les deux hommes convinrent d'un signal et Harnhael retourna à la forteresse. Merlin-Lailoken entra dans l'auberge pour surveiller l'arrivée de tout inconnu à l'allure suspecte.

Vers le milieu de l'après-midi, la cohorte des hommes d'Uther apparut à l'horizon. La colonne avait pris le chemin de Deva, en passant par Rokedon et la cité de Caerleon, pour rejoindre la rivière Towi. Étrangement, la cohorte dirigée par le commandant Kanaw avait contourné la cité à la dérobée pour la surprendre par le nord. Comme prévu, la cohorte était accompagnée du chevalier Galegantín et de son écuyer Bredon du Mur. Les hommes d'Uther approchèrent de la cité sur son flanc Est, tandis qu'une petite délégation allait à leur rencontre pour leur souhaiter la bienvenue de la part du chef de Dumnonée. Le commandant Kanaw, étonné d'apercevoir cette délégation courtoise à laquelle s'était

jointe la belle Émelionne et sa chaperonne habituelle, choisit d'agir avec moins d'audace et d'arrogance qu'il ne l'avait fait à Cerloise. Il fit ériger un camp devant l'entrée principale de la cité du côté du Couchant et envoya une troupe fouiller la tour des hauteurs du Levant, réputée être la tour de Merlin : le caer Myrddhin ou *Carmarthen* comme disaient les habitants en langue galloise.

Lorsque ses soldats revinrent bredouilles de leur excursion, le commandant Kanaw se rendit auprès du roi Mendas et, après les politesses d'usage, il demanda si Merlin et l'enfant Arturius s'étaient réfugiés derrière les murs de la cité. Le bon roi Mendas l'informa que non. Il demanda ensuite si le jeune druide avait été vu dans la cité. Mendas l'informa que Merlin et sa troupe étaient passés cet été-là à Moridunum et que le chevalier Galegantín pourrait lui-même le lui confirmer. Il avoua ensuite que Merlin était passé récemment pour l'avertir de la possibilité d'une incursion des hommes d'Uther, mais que son neveu ne s'était pas attardé dans la cité. Et pour le prouver, il offrit que son homme le plus fidèle, Harnhael, accompagne un groupe de soldats à travers la cité pour dissiper tous les doutes. La tension entre les deux hommes était palpable, mais la politesse demeura de mise. Le commandant Kanaw demanda enfin :

— Et si le fugitif Merlin voulait se réfugier ici, les portes de Moridunum lui seraient-elles ouvertes, seigneur Mendas ?

— Soit-il déclaré ennemi par l'empereur lui-même, les portes de la cité de Moridunum resteraient ouvertes au seigneur Merlinus Ambrosium, notre parent, corrigea le roi Mendas au commandant Kanaw, qui démontrait un manque de respect flagrant envers son neveu.

Le chevalier Galegantín laissa échapper un grognement amusé, ce qui n'aida en rien à faire diminuer le niveau d'animosité élevé entre les hommes.

— J'ai ni plus ni moins offert la même réponse au commandant Kanaw lorsqu'il m'a questionné lors de son arrivée à Rcedon, renchérit le grand chevalier.

L'entrée en scène de la fille du roi, Émelionne, fit s'évanouir la tension comme par magie. Pourvue de l'assurance légendaire des femmes de sa lignée, la gracieuse jeune femme s'aventura au milieu des hommes et en imposa à plus d'un par sa présence.

— Messieurs... Il serait plus sage de remettre cette discussion à plus tard.

Au commandant Kanaw, elle dit :

— Vos hommes ont la permission d'effectuer le tour de la cité et ils vous feront leur rapport d'ici peu. Entretemps, pourquoi ne pas profiter de notre hospitalité pour prendre un bain... et ensuite un bon repas ?

Galegantín murmura, interrogatif, à Bredon :

— Un bain ?

Bredon acquiesça avec emphase, comme pour montrer la pertinence qu'aurait l'exercice en ce qui concernait le chevalier. Galegantín huma discrètement le haut de ses aisselles. Conscient que le commandant Kanaw le regardait, le chevalier reprit un air digne et effacé. Le regard du colosse s'attarda ensuite sur sa belle qui, pour la première fois devant lui, avait agi comme une demoiselle pleine d'aplomb et non comme une jeune ingénue gênée. Elle savoura sa victoire et leva le front fièrement, apparemment indifférente à son attention.

— Soit ! déclara solennellement le roi Mendas. Nous nous reverrons à l'heure du souper.

Ce dernier claqua des mains, pour signaler aux serviteurs de faire préparer les bains. Les hommes se séparèrent alors pour un temps, et Émelionne alla s'assurer que les besoins des invités du palais seraient comblés. Un sourire radieux illuminait son visage, étant certaine d'avoir marqué des points auprès du grand chevalier élu de son cœur.

L'après-miditirait à sa fin quand Merlin-Lailoken apprit que les soldats du commandant Kanaw

tentaient maintenant de défoncer la porte de sa tour. Accompagné de quelques badauds et de gamins en mal d'aventures, il s'y rendit pour constater les actions impétueuses des soldats d'Uther. Les hommes d'armes tentèrent d'abord de pénétrer dans l'enceinte à l'aide d'une énorme bûche de bois escamotée à un fermier des environs, mais la lourde porte de bois renforcée de bronze tint bon. Les hommes partirent ensuite à la recherche de haches pour enfoncer la porte. Mais Merlin ne comptait pas les laisser faire aussi facilement.

Il s'approcha le plus près possible de la tour sans trop attirer l'attention des guerriers autour des lieux. Tandis qu'il entraînait en concentration, il évoqua l'élément de la pierre pour procurer une résistance supplémentaire au bois de la porte. Malheureusement pour lui, un soldat qui trouvait ce « badaud » un peu trop téméraire l'apostropha. Constatant l'impassibilité de Merlin-Lailoken, l'homme s'avança et lui donna un coup de la hampe de sa lance pour le faire reculer. Merlin perdit en partie sa concentration et le résultat fut étonnant : le bois de la porte, au lieu de gagner de la résistance, devint tout de pierre. La porte de bois et ses renforts de bronze semblaient à présent avoir été sculptés dans une grande paroi de roc sans joints.

Merlin sortit de son état de transe et constata le produit de son « erreur ». L'enchantement soudain inquiéta aussitôt les autres hommes d'armes. Ne comprenant pas ce qui venait de se passer sous leurs yeux, ils décidèrent d'aller trouver leur capitaine, entraînant dans leur suite les curieux qui avaient eux aussi constaté le prodige. Merlin-Lailoken tenta de protester, mais on le malmena jusqu'à ce qu'il obtempère et accepte de suivre les guerriers à leur camp.

Tout en avançant en direction du campement de fortune du commandant Kanaw, Merlin réfléchissait à la suite des choses et au moyen de se défilier. Au détour d'un sentier surplombant la falaise, il remarqua au loin un navire qui approchait sur la rivière Towi et duquel émanait une forte présence...

Le commandant Kanaw était attablé devant un véritable festin et discutait en compagnie du chevalier Galegantini et du roi Mendas lorsque ses messagers arrivèrent lui porter la nouvelle de l'étrange phénomène observé à la « tour de Merlin ». À la fois furieux et inquiet, Kanaw repoussa brutalement sa chaise et interrompit son repas afin de se rendre directement à son camp temporaire hors des murs de la cité, où ses soldats attendaient de pouvoir lui livrer un rapport complet des faits. Galegantini et Mendas devinaient que Merlin y était pour quelque chose, alors ils s'empressèrent d'escorter le commandant Kanaw jusqu'à son campement afin de s'assurer que rien de fâcheux n'était arrivé à leur ami et neveu.

Les trois hommes se tenaient sous un grand arbre et écoutaient attentivement le récit des hommes qui avaient tenté de pénétrer dans la tour. Pendant ce temps, le roi Mendas et Galegantini scrutaient subrepticement les alentours à la recherche de Merlin, qu'ils soupçonnaient être tout près et peut-être en danger. Kanaw demanda ensuite aux badauds, qui se tenaient en retrait, de venir confirmer les dires des soldats. Mendas et Galegantini parvinrent sans difficulté à reconnaître Merlin parmi la bande qui se faisait traiter avec peu de ménagement par les hommes d'armes. Le chevalier Galegantini dû se contenir, car il bouillait de rage à la vue de cette racaille, de ces vulgaires soldats sans noblesse, qui osaient ainsi s'en prendre à un être qui leur était éminemment supérieur comme l'était Merlin. Cela lui était d'autant plus difficile qu'il concevait son rôle de chevalier comme étant justement de protéger et de venir en aide aux démunis tels les veuves, les orphelins et... les étrangers solitaires comme le messager Lailoken. Mais il ne pouvait risquer d'attirer l'attention sur Merlin en se portant à sa défense, ce qui aurait pu mettre en péril son anonymat.

Le commandant Kanaw, apprenant qu'un messager se trouvait parmi les badauds, demanda poliment que ce « Lailoken » approche. Merlin-Lailoken s'avança donc respectueusement afin de laisser croire que la vue de si puissants personnages l'impressionnait, et il profita de sa posture pour croiser discrètement le regard de Galegantini ainsi que celui de son oncle pour les rassurer que tout allait bien, vu les circonstances.

— Messager Lailoken ! Parlez-nous de ce que vous avez vu à la tour du fugitif Merlinus... de Merlinus Ambrosium, je veux dire, corrigea Kanaw pour témoigner un peu de respect envers le neveu de son hôte, le roi Mendas.

Merlin s'approcha et, gardant le regard courtois, prononça d'une voix légèrement différente de la normale :

— Puissant commandant... Je ne peux affirmer rien de plus ou de moins que ce que vos hommes vous ont rapporté.

— Que cela veut-il dire ? Pourquoi répondez-vous à la manière des druides, en affirmant rien et en confirmant peu ? demanda le commandant Kanaw.

Un guerrier se rua sur Merlin-Lailoken et lui asséna un puissant coup de sa lourde perche.

— Allez, parle, maraud !

Ce geste provoqua la colère contenue de Galegantini, qui déferla sur l'homme, se saisit de sa

perche et le repoussa si rudement que le guerrier tomba sur le dos. Puis Galegantín rompit la perche à mains nues, d'un geste précis et sans appui qui témoigna de la force légendaire du chevalier. Il lança ensuite les deux fragments à l'homme au sol, servant ainsi un avertissement aux autres hommes tout autour.

— Si un autre parmi vous porte la main sur ce messenger, un invité du roi Mendas, il aura affaire à moi.

D'un simple geste de la main, il somma son écuyer Bredon, toujours présent à ses côtés, de lui apporter Durfer, sa puissante et renommée épée. Le commandant Kanaw, accoutumé aux sensibilités de chevaliers de la trempe du seigneur Galegantín, se garda bien d'intervenir et il ordonna que les hommes sous son commandement restent calmes. Les soixante hommes du commandant ne désiraient pas mesurer la force de leur nombre à la légende du chevalier Galegantín, qui figurait parmi les guerriers les plus craints et respectés de la Bretagne. Ils se tinrent cois, complètement intimidés par le spectacle que leur avait offert l'imposant chevalier.

Plongé dans ses réflexions, le commandant Kanaw conserva le silence quelques instants, puis demanda soudain :

— Lailoken, vous qui parlez comme un messenger des druides... Seriez-vous ici en leur nom ?

Merlin calcula rapidement quelle pouvait être la meilleure réponse à offrir dans ce contexte particulier. Il détermina que, s'il agissait selon la volonté du cercle des druides, il pouvait affirmer opérer en leur nom.

— Votre perspicacité vous honore, commandant Kanaw, commenta-t-il, ajoutant encore une fois au mystère.

Les guerriers d'Uther, déjà sur leurs gardes, devinrent maintenant entièrement tétanisés. Ceux qui avaient fait subir de mauvais traitements à l'homme apparemment sans défense et sans ami regrettaient maintenant amèrement leurs actions. Si ce Lailoken faisait réellement partie de la grande confrérie des druides, il n'aurait aucune difficulté à obtenir l'aide des autres druides si le besoin s'en faisait sentir. Et chacun savait, même les chrétiens parmi eux, qu'il fallait éviter à tout prix de se froter à la colère des druides. Le commandant Kanaw considéra lui aussi l'ampleur des répercussions qui pourraient s'abattre sur sa troupe et poursuivit avec précaution. Sachant qu'un représentant des druides était tenu de dire la vérité, il décida toutefois de tirer avantage de la situation et demanda donc à Merlin-Lailoken :

— Messenger Lailoken : pouvez-vous nous dire si le druide Merlinus et l'enfant se trouvent dans cette tour apparemment enchantée ?

Merlin arbora l'air plus digne d'un envoyé des druides et déclara en toute franchise :

— Commandant Kanaw, je puis affirmer en toute vérité, comme il est vrai que je suis devant vous, que ni Merlinus Ambrosium ni l'enfant royal ne se trouvent dans cette tour.

Le commandant Kanaw masqua difficilement sa déception. L'enchantement subit de la tour lui avait donné l'espoir qu'il se trouvait sur la bonne piste. Mais l'affirmation solennelle de Lailoken venait mettre fin à l'incident de la tour et à ses recherches dans la contrée de la Dumnonée.

Les réflexions de part et d'autre furent interrompues quand on sonna l'arrivée d'un petit détachement de gens d'armes venant du sud. Le commandant Kanaw, le roi Mendas et le chevalier Galegantín s'avancèrent pour observer le groupe qui progressait vers eux. Ils aperçurent une vingtaine d'hommes à pied accompagnant un cavalier ainsi qu'une dame, elle aussi à cheval sur une monture. Des guerriers de la cité de Moridunum se dirigeaient aussi vers le camp du commandant Kanaw pour accueillir les nouveaux arrivants.

— Mais de qui peut-il bien s'agir ? se questionna le vieux roi.

Le commandant Kanaw et le chevalier Galegantín se posaient également la même question, eux qui ne reconnaissaient ni les couleurs ni les étendards. La surprise de tous fut au comble lorsque le messager Lailoken lança :

— Il s'agit de la dame Galdira Aurelius Ambrosium, la princesse Optima de Démétie !

Merlin sentait maintenant plus nettement la puissante présence magique de sa mère, mais il ignorait ce qui l'avait amenée à revenir dans son pays natal à ce moment précis. Le roi Mendas s'avança avec empressement, laissant ses gardes derrière lui, pour aller à la rencontre de sa sœur qui foulait pour la première fois le sol de la Dumnonée après presque dix-huit années d'exil volontaire. Les retrouvailles furent touchantes. Après leurs étreintes, le roi escorta sa sœur jusqu'au camp du commandant Kanaw.

Galdira remarqua un homme à la stature imposante qui dépassait d'une tête les personnes attroupées et elle reconnut aussitôt le chevalier Galegantín, qu'elle n'avait pas vu depuis des lustres et qu'elle savait être le meilleur ami de son fils. Elle abandonna les rênes de sa monture au chevalier qui l'accompagnait : un homme que Galegantín reconnaissait pour être le frère aîné du chevalier Marjean, un noble d'Aquitaine. La dame s'avança pour faire la bise au grand chevalier. Il s'agissait là d'un insigne honneur et d'une grande marque d'amitié venant d'une si noble dame, car dans tout le pays aucune femme ne jouissait d'une aussi grande réputation que Galdira, la veuve du « Riothime » et *dux bellorum* Aurèle Ambrosium. La princesse de Démétie scruta ensuite les alentours à la recherche de visages connus, les saluant gentiment. Puis, posant enfin son regard sur le messager Lailoken, elle lui sourit discrètement et retourna vers sa monture en invitant le chevalier Galegantín à l'accompagner.

Pendant tout ce temps, Galdira n'avait adressé ni un mot de courtoisie ni une marque de reconnaissance au commandant Kanaw, dont les hommes semblaient tellement subjugués par la présence de la noble et ravissante dame qu'ils restaient cloués sur place. Un grand nombre de guerriers parmi eux avaient servi sous Aurèle Ambrosium et, sans aucun doute, lui restaient encore attachés. Kanaw n'avait pour sa part jamais eu cet honneur. Mais alors qu'il espérait un peu de courtoisie, du moins une marque de reconnaissance de dame Galdira, celle-ci, maintenant rembarquée sur son palefroi, déclara d'une voix assurée :

— J'espère que vous tous, guerriers d'Uther Pendragon, et ce, dès le prochain jour, serez repartis vers Camelot. Car si quiconque d'entre vous ose demeurer sur le sol de Démétie... j'annonce qu'il périra !

— Que... quoi ? s'étouffa le commandant Kanaw.

Galdira tourna enfin son regard profond et pénétrant vers l'homme d'armes. L'air autour de lui sembla s'assombrir et seule la vue de la dame resta claire à son esprit.

— Vous êtes venu en ce pays à la recherche de mon fils Myrddhin et de son cousin Artos. Les avez-vous trouvés ?

— Heu... non. Non.

— Alors, vous n'avez plus rien à faire ici. Partez avant que je ne vous fasse subir le châtement ordonné par le Grand Druide à la suite de vos actions à Cerloise et de la manière peu appréciable dont vous vous êtes comporté avec notre brave et aimé maître druide Teliavres.

— Mais... Je..., bredouilla le commandant, qui cherchait ses mots.

Tous savaient que Galdira évoluait près du cercle des druides, certains prétendant même qu'elle était maître druidesse. Kanaw constata le malaise de ses hommes et chercha du soutien auprès du roi Mendas. Mais ce dernier se contenta de dire :

— J'ai bien apprécié notre petit entretien ensemble cet après-midi. Je vous souhaite bon retour à

Camelot ainsi qu'à vos hommes. Transmettez mes hommages à notre bon roi Uther.

Le chevalier Galegantín et son écuyer Bredon s'apprêtaient à quitter les lieux à la suite de Galdira et Mendas, mais pas sans avoir lancé auparavant une invitation qui ressemblait davantage à un ordre :

— Maître Lailoken, joignez-vous donc à nous, je vous prie. Nous aurons certainement besoin de vos services.

Galdira tourna son regard vers le « messenger Lailoken », puis vers Galegantín.

— Lailoken ? demanda-t-elle, amusée.

— Oui, Lailoken, assura le colosse.

— C'est bien cela, en effet, confirma le roi Mendas.

— Vous aussi ? dénonça Galdira à l'intention de son frère.

Merlin-Lailoken s'avança pour aller rejoindre Galegantín, comme le chevalier l'avait proposé. Mais il s'arrêta un instant devant le commandant Kanaw et lui dit :

— Adieu, commandant Kanaw, je vous souhaite une bonne route. Mais avant de vous quitter, pourrais-je vous demander d'apporter un message à notre Haut-Roi ?

Kanaw, qui venait d'essayer plusieurs revers, répliqua avec agacement :

— Pour le Haut-Roi ? Dites toujours...

— Merlinus Ambrosium se rendra lui-même à Camelot avant la prochaine lune. Il fait dire que son oncle Uther aura des comptes à lui rendre concernant les incidents de Cerloise, ainsi que ceux survenus ici, à Moridunum.

— Quoi ? gronda-t-il. Seriez-vous en contact avec le fugitif en ce moment même ?

— Ce que je suis ou ne suis pas ne vous concerne plus. Partez !

Une onde de choc émana du jeune druide et frappa les gens les plus rapprochés de lui : Kanaw et plusieurs autres guerriers reculèrent, tandis que d'autres s'évertuèrent à calmer les montures affolées tout autour. Il ne faisait aucun doute à l'esprit du commandant Kanaw que ce messenger s'avérerait bel et bien au service des druides, ainsi qu'il venait de lui en donner la preuve. La rencontre avec ce Lailoken lui donnait ainsi au moins une information tangible et potentiellement intéressante à rapporter au roi à Camelot. Il pouvait enfin partir, sûr de ne pas arriver bredouille auprès de son maître.

8

La cohorte armée d'Uther partit dès l'aube le lendemain, et seul un petit groupe d'hommes de Dumnonée les accompagna jusqu'aux frontières du pays voisin. Pendant ce temps, à Moridunum, un banquet fut organisé en grandes pompes pour célébrer le retour de Galdira, source de fierté pour tout le pays.

Celle-ci était particulièrement heureuse de renouer avec ses frères et sœurs, ainsi que de faire connaissance avec ses neveux et nièces. Merlin ne cachait pas sa joie de retrouver la compagnie de sa mère, ce qui put peut-être paraître curieux aux yeux des serviteurs et amis qui ignoraient toujours la véritable identité de Lailoken, car Merlin ne quittait quasiment jamais Galdira. Ils échangeaient les dernières nouvelles et allèrent même prononcer ensemble quelques prières sur les tombes des défunts père et mère de Galdira.

Un après-midi, ils effectuèrent une balade jusqu'à la fameuse tour, celle-là même où elle avait passé tant de temps en isolement alors qu'elle était enceinte de Merlin. Le jeune druide ignorait l'étendue de l'enchantement qu'il avait produit par erreur et se demandait s'il parviendrait à pénétrer à l'intérieur de l'enceinte maintenant scellée. Toutefois, une fois au pied de la tour, Merlin posa les mains sur l'étrange portail de pierre – source de tant d'agitation – et la porte s'évanouit aussitôt, laissant l'entrée libre. Mère et fils entrèrent ensemble dans la tour vide et en profitèrent pour parler seul à seul, « entre druides ». Merlin en apprit plus sur le rôle que jouait sa mère auprès des druides de Carnutes et il partagea avec elle le fruit de ses dernières réflexions concernant l'étrange malaise qui semblait toucher le Haut-Roi.

— Que comptes-tu faire ? demanda Galdira à son fils.

— Je considère me rendre auprès de mon oncle pour tenter de briser l'enchantement dont il est victime, et que je soupçonne avoir été créé par Ygerne.

Cela constituait à son avis la meilleure manière de mettre fin à l'épineuse situation et aux périlleuses implications qu'elle pourrait avoir sur toute la Bretagne, même si l'aventure s'avérait risquée pour lui.

— Et qu'en est-il de l'enfant, Artos ?

— Nous disons plutôt Arthur maintenant... Aux dernières nouvelles, il se porte très bien, la rassura Merlin.

Voyant que son fils faisait preuve de réserve et livrait peu de détails, Galdira releva la tête et le regarda franchement dans les yeux.

— Il est auprès de ta Ninianne... je veux dire, de Vivianne du Lac ?

Merlin ne répondit pas et se contenta de sourire, ce qui équivalait à un « oui ». Officiellement, celui-ci désirait garder secret le lieu où il avait dissimulé l'héritier de la maison Ambrosium. Son mutisme équivalait à demander l'absolu secret sur la chose. Le regard perçant de sa mère le sonda et Galdira cligna simplement des paupières, comme pour dire qu'elle comprenait. Remarquant les yeux cernés de son fils, Galdira demanda enfin :

— Et toi, comment te portes-tu, mon petit Myrddhin ? Tu as l'air bien fatigué...

Merlin partagea avec elle son lourd secret, celui de ses cauchemars incessants. Malgré tout son savoir-faire, Galdira ne voyait pas trop comment l'aider, mais elle promit d'y réfléchir.

Pour une raison inconnue, le beau temps avait perduré dans la région de Moridunum cette année-là et seules les nuits fraîches trahissaient l'arrivée prochaine de la saison froide. En plus de passer du temps avec sa mère qui partageait avec lui ses vastes connaissances, Merlin avait profité des derniers jours pour se préparer et pour ramasser les composantes nécessaires à la potion antidote qu'il administrerait à son oncle. Ses réserves d'herbes, de racines et de minéraux utiles pour ses besoins et ceux de ses amis de la troupe étaient maintenant complétées. Merlin avait aussi remis en fonction l'enchantement du portail de sa tour en matérialisant de nouveau la porte de pierre qui en bloquait l'entrée.

Galegantín avait pour sa part passé son temps auprès du frère de Marjean, le chevalier Loïk, mais il n'avait pas pour autant négligé la compagnie de la belle Émelionne. Sans la courtoiser à proprement parler, l'estime qu'il lui témoignait et les regards qu'il posait sur la cousine de Merlin traduisaient de manière éloquente l'intérêt sincère que le chevalier éprouvait pour Émelionne. Il n'en fallait pas plus pour séduire la jeune femme, déjà complètement entichée. Même s'il n'avait encore nullement été question d'épousailles, elle se réjouissait de savoir que, à présent que l'on reconnaissait Galegantín comme étant un ami de la maison régnante de Démétie, il ne restait plus qu'à obtenir l'aval de son père pour que leur union soit enfin finalisée.

Entre-temps, Galegantín avait obtenu l'accord de Merlin pour que Bredon et lui-même l'accompagnent dans sa mission auprès du roi Uther. Le plein de lune approchait et les hommes d'armes dissimulaient mal leur impatience, sachant bien que Merlin avait donné cette échéance à son oncle. Pourtant, le jeune druide ne donnait aucun signe de son départ imminent, et ce, malgré la distance considérable qu'il leur faudrait franchir pour arriver à temps. Merlin les informa finalement qu'il désirait utiliser l'ouïg magique pour leur déplacement.

— Nous étions sûrs que tu nous proposerais une « diablerie » et nous avons abondamment prié pour en être pardonnés, blagua Bredon, qui s'exprimait de plus en plus comme son mentor.

Le jour du départ arriva enfin et Merlin convoqua leurs hôtes pour les informer qu'il comptait se rendre auprès du Haut-Roi Uther Pendragon. La dame Galdira assura à Merlin qu'elle resterait en Démétie pour l'hiver et invita son fils à venir la rejoindre durant cette période, si cela lui était possible. Puis elle lui souhaita bonne route et bonne fortune sur le chemin de Camelot. Émelionne, qui assistait à leur départ, surmonta son dépit le temps d'un au revoir gracieux qui semblait vouloir dire « Je vous attends ».

* * *

Moins d'une heure après avoir quitté la cité de Moridunum, les trois compagnons se trouvèrent magiquement transportés à moins d'une lieue de la capitale du Haut-Roi Uther Ambrosium, dit Pendragon. Quand le trio se présenta aux abords de la forteresse, Donaguy et Jeanbeau vinrent à leur rencontre, ainsi qu'un petit groupe d'hommes d'armes envoyés par le roi pour « escorter » son neveu auprès de lui. Les compagnons s'attardèrent un peu, le temps de quelques claques amicales dans le dos, puis ils repartirent vers la partie fortifiée de la cité. Bredon fit remarquer à tous que Camelot grandissait aussi vite qu'un nid de guêpes. « Drôle de choix de mots », considéra Merlin en échangeant des regards inquiets avec ses compagnons. Comme eux, ces lieux ne lui inspiraient rien de bon.

Au moment de pénétrer dans l'enceinte, les sens druidiques aiguisés de Merlin captèrent la présence d'une source puissante de pouvoir magique à proximité de lui. Il leva les yeux et remarqua la présence singulière d'une svelte jeune fille perchée en haut d'un des murs. « Il s'agit sans doute de

la jeune Morgane, la fille d'Ygerne et de Gorlais de Tintagel. » Il lui envoya un salut de la main, mais cette dernière lui rendit seulement un regard noir et mesuré.

Merlin fut aussitôt amené devant le Haut-Roi. Malgré une fatigue évidente qui semblait témoigner de nuits de sommeil interrompues, son oncle possédait une formidable présence de même qu'une condition physique exemplaire. Curieusement, Uther qui avait lancé contre Merlin des expéditions afin de le retrouver coûte que coûte ne semblait pas du tout aigri ni en colère contre lui. Il sembla même heureux de voir son neveu.

Tu t'es enfin décidé à revenir devant moi, Merlinus, lui lança Uther en toute familiarité. Comment se porte mon fils ?

« Décidément, il va droit au but ! » Merlin ne se laissa pas démonter pour autant et répondit du tac au tac :

Il se porte bien, mon oncle, et ne lâche plus la petite épée de bois qu'on lui a fabriquée.

La dame Ygerne arriva juste à temps pour entendre les nouvelles de son fils. Elle portait un plateau sur lequel une unique coupe trônait. Elle jeta un regard funeste vers Merlin et les hommes qui l'accompagnaient et se glissa auprès du roi.

Vous paraissez épuisé, mon époux. Buvez cette coupe... elle vous redonnera des forces.

Merlin comprit aussitôt que c'était de cette façon que la reine Ygerne faisait absorber le philtre qui lui donnait contrôle sur le roi. Mais ce dernier refusa de boire pour l'instant.

— Non, merci, ma mie, l'informa-t-il.

— Allez ! Buvez mon ami, vous vous sentirez mieux, insista-t-elle.

— Non ! hurla alors le roi en balayant agressivement le plateau du plat de la main, envoyant aussitôt la coupe s'écraser contre un mur.

La salle fut saisie par la soudaine furie d'Uther. Dame Ygerne tenta aussitôt d'apaiser son mari.

— Allons mon ami, asseyez-vous donc un moment.

Elle appela pour qu'on emmène de l'eau. Uther semblait réellement possédé par un étrange mal. Pour tous assemblés, il paraissait carrément frappé de folie.

— Silence, femme ! tonna-t-il.

Galegantín esquissa instinctivement un pas vers la dame, mais se ravisa. Le roi poursuivit son attaque verbale.

— Asseyez-vous vous-même et gardez le silence où je vous fais encore enfermer dans vos quartiers.

Merlin ne pouvait en être sûr, mais son oncle démontrait tous les symptômes liés à un excès de philtre magique. En effet, une consommation excessive de n'importe quelle substance peut avoir des effets secondaires néfastes sur le corps et l'esprit. Cela est encore plus vrai lorsque ladite substance recèle des pouvoirs, fussent-ils thérapeutiques. D'abord appréciables, les effets liés à l'administration d'un philtre tonique ou magique grugent peu à peu les forces et la résistance du sujet et peuvent le mener au bord d'un gouffre.

La jeune Morgane choisit ce moment pour se présenter devant la cour. Voyant la scène qui s'y déroulait, elle alla aussitôt rejoindre sa mère. Uther lui décocha un lourd regard, mais celui-ci s'adoucit progressivement.

Le roi se calma peu à peu et prit une disposition plus digne. Il se tourna enfin vers son neveu et lui confia :

— Il faut se méfier des femmes, Merlinus. Elles jouent les belles et les fragiles, mais en coulisses elles complotent et manigacent.

— Sire ! interjeta le chevalier Galegantín dans l'espoir de ramener le souverain à l'ordre.

Uther semblait maintenant en proie à un délire certain.

— Quoi, chevalier ? N'avez-vous jamais goûté aux délices du poison féminin ? Elles vous arrachent le cœur et lancent les restes dans...

— Mon oncle ! l'interrompit Merlin devant l'insistance gestuelle du chevalier à ses côtés. Mon oncle... J'ai ici quelque chose qui pourrait vous être agréable.

Merlin récupéra son sac de velours fée et, devant l'émerveillement de tous présents, sauf ses compagnons qui avaient souvent assisté au prodige, en sortit un coffre énorme. Il y récupéra son amphore d'arjenle, ainsi qu'un petit gobelet d'étain. Il ouvrit la petite amphore et en versa le contenu – une substance semblable à de l'eau – dans le réceptacle.

— Buvez, mon oncle, et vous sentirez aussitôt les bienfaits de cette eau enchantée.

Ygerne réprima un mouvement d'inquiétude mais se garda bien d'intervenir, de peur d'être démasquée. Le roi se détourna mollement, tout en maugréant.

— Rien ne me satisfait désormais... Ni breuvage ni nourriture, tout a le goût de cendres...

Uther décrivait là un autre symptôme lié aux excès de philtre. Ygerne avait véritablement dépassé la bonne mesure et les effets négatifs de la potion qu'elle faisait prendre à son mari depuis fort longtemps se retournaient maintenant contre elle. Merlin le pressa davantage.

— Buvez cette eau récupérée à la fontaine de Barenton, dans la forêt de Brocéliande. Je vous assure qu'elle possède le pouvoir de guérir tous les maux de l'esprit.

Uther l'écouta un peu plus attentivement. Il luttait visiblement avec lui-même, car une part de lui souhaitait réellement accorder sa confiance à son neveu, le seul membre de sa propre famille encore vivant à part son fils. Son fils... Son fils que Merlin lui avait d'ailleurs subtilisé, tel un renégat. Merlin comprit le combat que se livrait Uther, se posta devant lui et, tout en le regardant droit dans les yeux, insista encore.

— Mon oncle, vous savez que je ne peux pas mentir à un roi. Mes qualités de druide et d'ovate me l'interdisent.

Uther fut rassuré par la franchise de son neveu. Il s'approcha de Merlin, saisit la coupe et, après une dernière hésitation, en but le contenu d'un trait. Au début, rien ne se produisit. Uther rendit maladroitement la coupe à son neveu tout en l'empoignant fortement de l'autre main. Merlin sentit soudain le considérable poids de son oncle qui s'accrochait à lui pour ne pas tomber. Uther grimaçait de douleur et son geste prenait maintenant toutes les apparences d'une agression envers son neveu. Le chevalier Galegantín se prépara à intervenir et vint se placer derrière le roi, ne sachant pas s'il devait le soutenir ou le maîtriser. Mais, aussi subitement qu'elle était venue, la détresse d'Uther s'estompa. Rapidement, le bien-être prit le dessus sur la douleur et le sourire revint à Uther, qui se campa fermement sur ses pieds et relâcha enfin le bras de son neveu.

— Je me sens bien mieux tout à coup, Merlinus.

Uther se tenait maintenant droit. Galegantín relâcha la prise qu'il avait sur lui.

— Merci, chevalier, rassura le roi Uther à l'intention de Galegantín. Je vais mieux, maintenant.

Le grand chevalier expira avec soulagement, car il savait bien qu'il était interdit de porter la main sur son souverain sans obtenir au préalable son consentement exprès. Ensuite, Uther s'adressa à son neveu :

— Ton eau enchantée provoque un sérieux mal de tête, mais heureusement, cela ne dure qu'un court moment.

— C'est le mal qui se répare, expliqua simplement Merlin.

Uther demanda à son neveu, en sa qualité de guérisseur, de lui interpréter le mal dont il souffrait un instant plus tôt. Merlin lui expliqua qu'il soupçonnait l'administration exagérée d'une substance

magique dans le but de l'influencer ou de le contrôler, mais sans accuser d'aucune façon dame Ygerne, qui avait détourné son visage durant toute l'explication de l'ovate. Merlin lui présenta ensuite l'antidote qu'il avait préparé pour son oncle. Ce dernier le but sans hésiter. Après une grimace intense, le roi déclara :

— Je ne sens absolument rien.

— C'est normal, mon oncle, l'antidote n'agit que sur le philtre et rien d'autre.

— Et le goût des breuvages et des aliments ? Seront-ils influencés par ce nouveau philtre ?

— Pas le moins du monde.

Le Haut-Roi, qui paraissait maintenant calme et serein, demanda qu'on apporte à boire et à manger pour tous. Le parfum du gibier rôti, de pain chaud et de gâteaux au miel emplît bientôt la grande salle où ils se trouvaient réunis. Uther apprécia alors enfin son premier bon repas depuis fort longtemps.

* * *

Le Haut-Roi dormit durant trois jours d'affilée. À son réveil, il avait retrouvé ses bonnes dispositions habituelles. Sa première décision officielle fut d'annuler l'ordre d'arrêt émis contre son neveu Merlinus. Il témoigna sa confiance renouvelée envers lui en offrant de compenser toutes les pertes subies lors de l'expédition punitive contre Cerloise. Pour terminer, Uther Pendragon envoya des messagers porter la nouvelle de leur réconciliation à travers tout le pays.

9

Dans les jours qui suivirent, Merlin apprit de son oncle Uther que, peu de temps après son départ de Tintagel avec Arturius, une étrange manifestation s'était produite dans la forteresse côtière. Une servante attitrée aux soins de l'enfant avait constaté que le berceau de bois massif de l'enfant avait été fracassé en mille morceaux par une force invisible. Nulle explication n'avait permis de résoudre l'affaire. Personne n'avait rien remarqué ni rien entendu, et aucun personnage étrange n'avait été observé dans la forteresse ou dans la région. Les conséquences pour le jeune Arturius auraient sans doute été tragiques s'il s'était encore trouvé dans les murs de la forteresse. Les deux hommes convinrent que l'éloignement de l'héritier constituait une bonne chose, surtout en cette période plutôt trouble que la Bretagne traversait alors.

Parmi les éléments qui contribuaient à l'agitation populaire, il fallait compter la grogne des grands barons et seigneurs, alimentée par les druides. Uther Pendragon avait confiance que les récents événements à Camelot et l'envoi de messagers à travers tout le pays permettraient de régler cette affaire. D'autres inquiétudes préoccupaient aussi le souverain, dont l'apparition prochaine des pirates, qui ne tarderaient pas de se manifester une fois l'arrivée de la saison des récoltes.

Et puis, le soulèvement potentiel des colonies saxonnes de l'île de Bretagne constituait un autre problème sur lequel il devait se pencher. Uther avait déjà fait lever l'armée d'automne, qui comportait des guerriers provenant de tous les pays de Bretagne, pour faire face à de telles agressions. La nouvelle de la levée suffirait probablement à calmer bien des ardeurs, d'autant plus que chacun savait que le Haut-Roi Uther Pendragon ne reculait jamais devant la perspective d'une bataille.

Mais une autre chose encore agaçait Uther. Les rapports sur la présence de géants dans le nord de la Bretagne continuaient d'arriver à Camelot et les appels à l'aide du Haut-Roi dans cette affaire devenaient de plus en plus insistants. Merlin avait toutes les raisons de se croire responsable du phénomène. Un affrontement prochain avec les géants se préparait assurément et le temps manquerait bientôt. Le jeune druide proposa ainsi de prendre personnellement en charge ce problème, en omettant toutefois de mentionner à Uther les raisons qui motivaient sa soudaine générosité.

Pour mener à bien son nouveau mandat, Uther offrit de libérer les soldats Donaguy et Jeanbeau afin qu'ils accompagnent Merlin dans sa quête, et envoya une dépêche au roi Tradelmant afin que le chevalier Galegantín puisse lui aussi assister le seigneur de Cerloise. Merlin remercia son oncle pour cette aide précieuse et, après une autre nuit passée dans la capitale, il partit de Camelot. Il quittait la cité-forteresse avec le sentiment agréable que les événements avaient pris la bonne tournure.

* * *

Merlin avertit ses compagnons de route qu'ils se rendraient d'abord à Cerloise. Il garda pour lui les raisons qui motivaient ce détour : ses malaises quotidiens et ses cauchemars avaient atteint un sommet inégalé jusqu'alors et Merlin sentait qu'il devait absolument faire quelque chose. Il espérait que son maître Teliavres l'aiderait à y voir plus clair. Habités aux changements de plans que leur proposait continuellement le jeune druide, Galegantín, Jeanguy et Jeanbeau ne commentèrent pas ses

directives et s'élancèrent tout bonnement dans la nouvelle direction.

Tandis qu'ils traversaient Camelot en direction de la forêt, Merlin ressentit une étrange sensation au moment où leur contingent passait à proximité d'un druide dissimulé parmi la foule compacte du faubourg. Ce dernier avait prononcé une incantation d'occultation pour se dérober à la vision de sa victime – Merlin en l'occurrence – vers qui il dirigeait des pensées sinistres et effrayantes. Merlin tressaillit, mais l'effet se dissipa rapidement et laissa le jeune druide fort perplexe.

— Qu'y a-t-il, mon ami ? demanda le grand chevalier à ses côtés en observant Merlin.

— Rien... C'est passé, maintenant. Ne t'en fais pas.

— Mmmff ! rétorqua le colosse, qui n'insista pas mais qui demeura sur ses gardes, à l'affût d'un danger.

Le groupe poursuivit sa route et traversa la place du marché. Bredon avait aussi remarqué l'étrange attitude de Merlin pendant un court instant. Tous savaient que le jeune druide luttait contre des forces invisibles depuis l'année précédente et, même si Merlin gérait habilement les effets néfastes que cela lui occasionnait, il semblait plus fragile depuis quelque temps. L'écuyer du chevalier Galegantín s'efforça de balayer le faubourg à la recherche de quoi que ce fut d'étrange ou de hors de l'ordinaire. Ne voyant rien d'anormal, il finit par chasser ses pensées méfiantes et retourna prestement aux côtés de son chevalier.

Le druide maléfique, qui était demeuré invisible face au regard inquisiteur de l'écuyer, observa tranquillement le groupe tandis qu'il s'éloignait. Il sentit alors qu'il n'était pas le seul à agir de la sorte. En effet, surplombant un des plus hauts murs de la forteresse, une petite fille d'à peine dix ans se tenait assise les pieds dans le vide et gardait elle aussi les yeux rivés sur les quatre hommes. La petite tourna soudainement la tête vers la foule où se trouvait le druide et sembla regarder celui-ci droit dans les yeux. « Impossible ! » s'inquiéta aussitôt « la Belette ». Mais force lui fut de constater que la fillette le percevait effectivement, malgré son occultation. Il lui faudrait trouver un jour le moyen de s'approcher du palais du Haut-Roi et de s'entretenir avec cette petite qui possédait indéniablement une grande maîtrise du « Pouvoir ».

Galegantín et son écuyer – qui appréciaient vraiment peu les « sorcelleries » – se réjouirent d'apprendre que Merlin ne comptait pas recourir à l'ouïg pour ce périple-ci. Sans tout leur expliquer des pouvoirs de l'objet magique, il leur laissa entendre qu'il craignait que leurs déplacements ne soient pas aussi discrets que prévus s'ils se servaient de cet outil de transport. Son analyse poussée du fabuleux objet en sa possession lui avait en effet permis de croire que le créateur de l'ouïg pouvait maintenir un lien avec sa création et en connaître l'utilisation. Le jeune druide estimait ainsi que le cruel Malteus, son père naturel, pouvait peut-être en tout temps connaître ses déplacements. C'est la raison pour laquelle Merlin n'avait pas utilisé l'ouïg pour se rendre instantanément à la rencontre du seigneur Antor et pourquoi il avait plutôt voyagé sous la forme d'un faucon. Et Merlin voulait à tout prix garder leurs prochains déplacements secrets, car son plan initial cachait un autre plan.

La troupe fit bonne route jusqu'à Glevun, passa par Caerleon, continua jusqu'à Rokedon où elle s'arrêta quelques jours. Les quatre cavaliers parvinrent éventuellement à Deva, où ils furent reçus par le père de Galegantín, le roi de Norgalles. Il fut décidé que la troupe y passerait quelques jours en attendant la disponibilité d'un navire pouvant les transporter en direction de Cerloise. Galegantín pourrait ainsi passer un peu de temps avec son père et s'entretenir avec lui au sujet de la princesse Émelionne de Démétie.

Lors de ces quelques jours de repos à Deva, Merlin en profita pour fausser compagnie à ses amis afin de respecter son engagement envers le seigneur Antor, soit de lui présenter au plus vite son futur protégé, le petit Arthur. Il prévint ses compagnons qu'il serait parti quelques jours, sans leur

préciser le but de son absence. Sachant que les druides doivent souvent s'isoler pour accomplir leurs rites ou autres activités secrètes, aucun d'entre eux ne souleva la moindre objection et chacun se contenta de lui recommander de la prudence.

Tout d'abord, Merlin se rendit discrètement dans les nuées en voyageant par la lumière d'un rayon de soleil, tard un après-midi. Après s'être reposé une « journée » entière à l'abri de ses cauchemars incessants, il traversa des nuées au monde mortel en empruntant un passage qui le fit apparaître quelque part dans la forêt de Brocéliande. Sans perdre de temps, il se rendit ensuite au domaine du Lac, en pénétrant par la fontaine de Barenton. Une fois arrivé dans le portique du palais du Lac, il y fut accueilli par l'ondine Sespienne qui l'attendait à la demande expresse de Vivianne du Lac. Après les salutations d'usage et l'échange de quelques nouvelles sur son compagnon Cormiac, Merlin but de nouveau une gorgée de l'eau enchantée de la fontaine qu'il gardait dans son amphore d'arjenle et Sespienne le conduisit sous le lac enchanté en direction du midi. Ils apparurent ainsi au manoir que Ninianne avait fait construire pour y élever son fils adoptif, le petit Lancelot. C'est là aussi qu'elle gardait un œil attentif sur le petit Arthur.

Quand Sespienne et Merlin arrivèrent au « Manoir Blanc », comme on le désignait au domaine du Lac, Ninianne vint aussitôt à leur rencontre. Belle comme toujours dans ses vêtements fées qui semblaient aujourd'hui imiter un ciel d'été traversé par des nuages en mouvement, elle témoigna sa joie de revoir Merlin. Mais la reine du domaine du Lac connaissait la raison de la visite de son aimé et elle semblait également avoir le cœur plutôt lourd. Lorsque Merlin eut fini de vider encore une fois ses poumons de l'eau du lac, ils échangèrent de tendres embrassades, puis elle l'emmena vers une grande salle où Lancelot et Arthur s'amusaient avec toutes sortes d'objets étranges que leur avaient fabriqués la demi-douzaine de petites fées et lutins qui s'occupaient d'eux. Pendant que Merlin posait les yeux sur la scène avec émerveillement, le petit Arturius se mit à geindre d'inconfort. Un lutin à peine haut comme ses bottes s'approcha aussitôt de l'enfant, leva sa tunique fée et s'appliqua à lui retirer sa « couche », elle aussi fait de matériel fée. Le tissu de la couche semblait s'étirer sans limite et le lutin s'en servit pour essuyer toute trace de souillure. Mais, au lieu de remettre une nouvelle couche à l'enfant, le lutin empoigna fortement un coin du tissu et le secoua violemment dans les airs. Étrangement, nulle immondice puante ne se répandit tout autour ; elles semblaient plutôt s'être évaporées à même les fibres de l'air. Le lutin remit alors la couche enchantée – désormais propre – à l'enfant qui retourna s'amuser. Un agréable arôme de fleurs d'oranger parfumait maintenant l'air de la pièce. Décidément, les prodiges des peuples fées ne cessaient d'étonner le jeune druide.

— Tu es venu chercher le petit Artos, affirma Ninianne avec dépit.

Durant les quelques semaines où elle avait eu la garde de l'enfant, elle s'était beaucoup attachée à lui. À sa grande surprise, elle avait découvert que le jeune humain était assurément destiné à un grand avenir et qu'il possédait le germe du « Pouvoir », comme tous ceux de sa noble lignée, dont les trois branches de famille avaient pour commune aïeule Onnwen, la vénérée reine blanche de Démétie, que l'on surnommait parfois la reine d'Alba. Ninianne glissa vers le bambin, qui tendit spontanément les mains vers cette dame qui lui rappelait sa propre mère. Dès que celle-ci souleva l'enfant, ses vêtements changèrent d'apparence, sa tunique devenant un linge enserrant Arthur tendrement. L'enfant s'endormit aussitôt et Ninianne lui baisa le front une dernière fois avant de le déposer entre les bras de son bien-aimé. Merlin prit l'enfant et remarqua une chaînette en arjenle identique à celle du petit Lancelot autour du cou de l'enfant.

— Qu'est-ce que cette petite chaîne, Ninianne ?

L'ondine-fée lui sourit un moment et éclata de rire, toujours surprise par ses questions apparemment élémentaires.

— C'est pour qu'ils puissent respirer sous l'eau du lac quand je les emmène au palais, révéla-t-elle.

« Bien sûr », se rappela le jeune druide en rougissant légèrement de son oubli. Elle lui baisa tendrement la joue, telle un papillon, et lui dit :

— Pars sans délai, mon ami. Je vais tâcher d'occuper Lancelot tandis que tu emportes son nouvel « meilleur ami ».

Elle lui offrit enfin un dernier regard amoureux comme elle seule pouvait le faire et ajouta :

— Reviens-moi vite.

Le jeune druide lui sourit également et s'élança, l'enfant Arthur sous l'emprise d'un sommeil magique. Il avait encore beaucoup de chemin à parcourir avant d'arriver au domaine du seigneur Antor.

Merlin venait tout juste de quitter Ninianne et traversait le portail de la fontaine lorsqu'il tomba nez à nez avec son ami, le géant Barenton. Celui-ci attendait le jeune druide afin de lui proposer son aide et lui prêter une de ses vieilles paires de bottes qui permettaient, avec un peu de pratique, de franchir d'immenses distances – voire jusqu'à une lieue entière ! – à chaque enjambée. Les bottes magiques pouvaient aussi, comme tous les vêtements fées, s'adapter à celui qui les portait. Merlin enfila donc les bottines géantes et celles-ci s'ajustèrent aussitôt à la taille souhaitable. Tout en remerciant son ami, Merlin fit un pas et fut aussitôt transporté loin de la forêt de Brocéliande, son précieux protégé toujours dans ses bras.

En peu de temps, Merlin et Arthur arrivèrent enfin au manoir du seigneur Antor. Depuis leur dernière visite, le seigneur chevalier avait travaillé sans relâche pour engranger et récolter les fruits des labeurs estivaux. En plus des récoltes, le père de famille s'était efforcé de préparer l'arrivée du petit Arthur en s'assurant d'avoir tous les meubles et les vêtements nécessaires pour prendre en charge son nouveau pensionnaire. Lorsqu'Antor apprit que Merlin se présentait enfin aux portes de son domaine, il vint se poster avec empressement sous l'arcade de la cour afin d'être le premier à le saluer.

Merlin attendit d'avoir été introduit dans le manoir avant de libérer son petit protégé de l'emprise de son vêtement fée et, du même coup, du sommeil magique qui lui avait été imposé. Antor, après avoir caressé l'enfant très succinctement afin de ne pas l'effaroucher, céda toute la place à son fils Kai. Les deux jeunes garçons s'apprivoisèrent rapidement. Le seigneur Antor, tout comme Merlin, fut heureux de voir les petits jouer comme s'ils se connaissaient depuis toujours.

— C'est de bon augure, seigneur Ambrosium... avoua le chevalier. Je crois que le petit Arthur trouvera plus qu'un refuge parmi nous. Il trouvera aussi une nouvelle famille.

Le seigneur Antor présenta ensuite l'enfant à tous les gens de la maison, en particulier à sa compagne Nephele, qui serait la nourrice d'Arthur et s'occuperait essentiellement de lui pour les premières années. Avant de partir, Merlin indiqua à son hôte qu'il viendrait souvent leur rendre visite et il lui remit un petit sac plein de pièces d'or et de bijoux, tirés de son propre trésor. Antor ne prévoyait pas se servir du pécule pour subvenir aux besoins du petit. Pour lui, cette petite fortune constituait uniquement une preuve venant certifier les nobles origines de l'enfant, et possiblement l'héritage sur lequel il pourrait bâtir sa fortune lorsqu'il serait adulte.

Merlin n'avait aucun souci. Ses visions du futur le rassuraient entièrement : cet arrangement serait pour le mieux. C'est donc le cœur léger qu'il quitta la demeure du seigneur Antor. Mais au moment du départ, Merlin crut apercevoir, le temps d'un battement de cil, une minuscule forme humanoïde tapie dans un recoin. Une forme rappelant celle des lutins du « Manoir Blanc » au domaine du Lac...

10

Merlin retourna rapidement en Armorique grâce aux bottes magiques du géant Barenton. Il prit tous les soins nécessaires pour ne pas se faire remarquer durant ses déplacements en Petite Bretagne. Il voyagea sans effectuer de pause jusqu'aux abords des ruines de la forteresse de feu Ban de Benoïc, puis il remit ses propres bottes et rangea méticuleusement celles du géant dans son sac de velours fée. Arrivé tard dans la nuit, il dut attendre patiemment les premiers rayons de soleil avant de pouvoir « passer par la lumière » et retourner, en s'arrêtant d'abord dans les nuées, auprès de ses compagnons à la cité de Deva.

Le jeune druide, à présent très habile dans cette forme de transport, arrivait facilement à peu de distance du lieu où il désirait se rendre. Nul ne lui demanda de rendre des comptes sur son excursion, qui avait duré seulement trois jours. Un navire se montrait prêt à les emporter vers le nord, alors les compagnons firent leurs adieux au roi Tradelmant avant de prendre la mer vers le Caer de « loise ».

Après quelques jours de navigation, l'embarcation pénétra dans l'estuaire d'Ituna et s'engagea sur le fleuve Ede jusqu'au port maritime, près de Cerloise. Les compagnons franchirent à pied la distance qui les séparait de la cité, sauf Galegantini qui insistait toujours pour entrer et sortir des agglomérations à cheval. Sur place, le chevalier Marjean, Sybran le Rouge, Cormiac le Fort, Tano le lancier et Syphelle des Hautes-Terres les y attendaient avec impatience.

Les retrouvailles des compagnons furent l'occasion d'organiser un grand banquet. Chacun assaisonna la soirée d'anecdotes et, dans le cas de Cormiac, de blagues parfois grivoises. Les amis présents lors de l'attaque de Cerloise en profitèrent pour partager avec Merlin tous les détails de la défense de la cité. Le maître de Cerloise apprit donc tout des actions de Marjean et des soldats du Mur – dont le camp temporaire se dressait toujours à l'extérieur de l'enceinte sud de la cité –, mais aussi des exploits de Sybran le Rouge lors de la bataille du faubourg nord. Le principal intéressé, modeste, révéla à ses compagnons nouvellement arrivés le secret de sa survie dans cette contre-attaque apparemment suicidaire. Il demanda qu'on lui apporte son équipement de bataille et en extirpa une belle armure de cuir assemblée à la méthode romaine dite « scala », soit en écailles montées les unes sur les autres, afin d'imiter la peau d'un dragon ou d'un grand serpent. Cette armure, comme Merlin put le constater, brillait aussi d'une puissante aura d'enchantement.

Les nouveaux arrivés comprirent alors qu'il s'agissait sans doute là du cadeau offert par les elfes de Bellegarde. Sybran avoua que plus d'un coup mortel porté contre lui avait été bloqué par la superbe armure. Selon le vieux lancier, chaque membre de la troupe avait agi courageusement cette journée-là, et Sybran souligna avec emphase les hauts faits commis lors de l'assaut des hommes de la cohorte du Haut-Roi.

Marjean raconta à son tour comment le druide Teliavres avait entamé les négociations et, à la surprise de Merlin, quel rôle singulier sa servante Anise avait joué durant la bataille. En effet, la jeune domestique avait repoussé, à grands coups de fourche de bois, des guerriers qui avaient tenté de piller le manoir que Merlin tenait à une courte distance au nord de la cité, sur le chemin qui menait à la clairière des druides.

Tous les autres hommes capables de se battre s'étaient portés à la défense de la cité, laissant Anise seule avec son fils pour faire face aux soldats. Pendant près d'une heure, elle a tenu bon et a repoussé avec force et acharnement les tentatives d'une demi-douzaine de soldats d'Uther. À l'arrivée du groupe de druides mené par Teliavres, les guerriers ont abandonné, expliqua Marjean, sa voix vibrant d'émotion et sa cape de feuilles vivantes s'animant subtilement de temps à autre.

Merlin écoutait le récit attentivement tout en éprouvant beaucoup de fierté envers la jeune femme. La belle Anise... Qui aurait pu se douter qu'elle recelait la fibre d'une amazone au fond d'elle-même ? Merlin la fit aussitôt demander pour qu'elle se joigne au banquet. La jeune femme et son fils se présentèrent quelque temps après, et on leur céda une place à la table des compagnons, juste à côté de Marjean. Elle hésita un moment devant ce témoignage d'affection, car il s'agissait véritablement d'un grand honneur. Merlin insista :

— Tu l'as entièrement mérité.

Ceci fit grand plaisir à la jeune femme, peu habituée à ce genre d'attention délicate. Galegant en chaîna en faisant état des déboires qu'il avait lui-même vécus, de son passage à Rokedon en passant par les messages d'avertissements secrets envoyés par Donaguy et Jeanbeau de Camelot. La soirée se conclut sur une note festive lorsque Cormiac entama quelques-unes de ses chansons les plus appréciées.

Le lendemain, le seigneur de Cerloise décréta un jour de festin pour toute la cité, mais en particulier pour ceux qui avaient défendu la cité du nord ainsi que pour les soldats des renforts venus du Mur. Bredon, qui connaissait personnellement plusieurs d'entre eux, leur rendit hommage et nombreux furent ceux qui le félicitèrent pour son nouveau statut d'écuyer. Merlin en profita pour remettre les soldes aux braves et donna officiellement congé aux troupes pour l'année afin que les hommes retournent auprès de leur famille pour l'hiver, qui approchait maintenant à grands pas.

Le surlendemain, Merlin se rendit auprès de son maître druide Teliavres dans son sanctuaire sacré situé à quelques lieues au nord de la cité. Dès qu'il franchit les limites du sanctuaire, il sentit s'effacer aussitôt une partie des maux qui l'affligeaient sans cesse, bien qu'à Cerloise les effets s'avéraient moins intenses et éprouvants que lorsqu'il se trouvait à Camelot. Le maître se pencha vers son élève pour lui témoigner sa joie sincère de le revoir, mais son regard s'attrista lorsqu'il aperçut les marques tangibles de fatigue et d'inquiétude qui parcouraient le visage de Merlin. D'un simple geste, il lui fit signe de prendre place et leva le menton tout en arquant les sourcils de manière à inviter le jeune druide à s'épancher. Merlin l'informa que ses malaises chroniques s'étaient aggravés depuis leur dernière rencontre et que, étrangement, les effets négatifs s'étaient grandement estompés dès qu'il avait mis pied dans la clairière sacrée.

— Il s'agit donc d'une affaire de magie druidique, du moins en partie, affirma le maître druide, qui convoqua aussitôt son Cercle.

Les druides du Cercle du Nord se présentèrent graduellement au sanctuaire de Cerloise avant la fin du jour et les discussions s'animèrent dès les premiers druides arrivés. On y aborda plusieurs sujets concernant le jeune Myrddhin, notamment la question de l'avenir du jeune héritier d'Uther, mais on se pencha également sur l'étrange origine de son mal. Après un débat nourri, le Cercle conclut à de la magie noire, la magie interdite : la magie du sang ! Mais Merlin, malgré toutes les facultés à sa disposition, ne parvenait pas à établir de lien entre son sang et un ennemi connu de lui. Seul un adversaire lui venait spontanément à l'esprit, et il décida qu'il devait immédiatement le confronter à ce sujet.

Dès l'aube, Merlin quitta le sanctuaire sacré des druides et s'éloigna. Lorsqu'il eut franchi une courte distance, il récupéra son sac de velours fée et en ressortit le coffre contenant l'ouïg. Il rangea

tous les objets inutiles dans son sac azur, ne conservant que son poignard, sa perche et l'ouïg fabuleux qu'il déposa au sol. Les druides affirmaient que l'ouïg ne possédait aucun pouvoir, mais Merlin demeurait quant à lui convaincu du contraire. Il médita en silence pour quelques heures, puis se releva, récupéra sa perche et l'ouïg bleu et entra en concentration. Une lumière bleutée émanant de la sphère magique l'enveloppa et le jeune druide fut instantanément transporté au lieu souhaité.

Merlin resta immobile un moment, le temps que ses yeux s'habituent à la pénombre permanente et au lieu ténébreux et hostile : la cour du domaine de son père naturel, Malteus, dans le domaine des ombres. Il « ouvrit » ensuite pleinement tous ses sens dans l'espoir de percevoir un danger qui pourrait le guetter. Étrangement, rien d'apparent ne semblait constituer une menace, mis à part une forte présence qu'il sentait un peu au-devant de lui sur son flanc gauche. Merlin concentra sa vision et perçut alors les contours d'un nain, ou plutôt d'un korrigan, affaissé sur un banc. Il reconnut aussitôt Mimas, le serviteur du seigneur Malteus. Le nain, qui semblait s'éveiller après une sieste, sauta agilement sur ses pieds et ses mains, s'étirant à la manière d'une bête. Puis il se releva et s'avança en direction du nouvel arrivant. Merlin releva sa perche enchantée et lui intima la commande de briller. Une intense lumière blanche repoussa alors les ténèbres environnantes dans toutes les directions, comme les flammes d'un feu ardent éloignent une nuée de moustiques. Le nain grimaça de douleur.

— Arrrrgggh ! Non, mon seigneur Myrddhin. Je ne vous veux aucun mal.

Surpris d'abord, Merlin commanda à la perche de diminuer d'intensité. Rapidement, les ténèbres reprirent leur place légitime.

— Ah ! C'est bien mieux ainsi, se réjouit l'affreux korrigan. Merci, mon bon seigneur.

Ne laissant pas Merlin répondre, il l'invita aussitôt à le suivre en direction du bâtiment principal.

— Par ici, je vous prie...

Cet accueil familial indiquait assurément que Merlin était attendu. Le jeune druide comprit qu'il ne servait à rien de se rebiquer. Après tout, c'était lui qui avait choisi de rencontrer Malteus. Il demeura toutefois sur ses gardes et joua de prudence.

— Merci à vous, mon bon ami ! ajouta Merlin, feignant l'amusement.

L'effet désiré se réalisa et Mimas sembla agacé par l'aisance et l'insouciance que démontrait le jeune fils de son maître. Merlin suivit le nain à l'intérieur et y découvrit une ambiance étonnamment agréable où de beaux objets étranges étaient baignés par des lumières chatoyantes. Mimas conduisit le jeune druide jusqu'au bout d'une grande table et l'invita à prendre place sur un massif siège de pierre. Avant de se retirer, il mentionna :

— Le « Maître » vient, il sera là bientôt.

Merlin entreprit de dresser un plan mental des lieux dans le cas où cela s'avérerait nécessaire, mais il n'en eut pas le temps car un mouvement dans un coin attira son attention. Malteus sembla alors sortir de la pénombre et prendre forme, tout au bout de la pièce. Le puissant seigneur des ténèbres était « passé par les ombres », selon toute évidence. Merlin retint son souffle un moment puis, s'appuyant sur ses années de formation et de préparation, il reprit le contrôle total de lui-même.

— Bonjour... ou plutôt... salutations, maître Malteus, reprit Merlin.

Le Seigneur Noir s'approcha à longues enjambées de la grande table et y prit place à l'autre extrémité. L'attention du seigneur Malteus se tourna momentanément vers son serviteur. Celui-ci cilla, comme s'il venait de se souvenir d'un fait important, puis s'élança vers un passage qui menait dans une autre pièce. Malteus pencha ensuite son regard vers son « fils » et le salua chaleureusement.

— Bienvenue, mon cher Myrddhin... ou, devrais-je dire, mon cher Emrys...

Malgré lui, Merlin sursauta à la mention de ce nom qu'il avait entendu le prince Ymir prononcer

à son intention dans un rêve. Il se doutait qu'il s'agissait bel et bien de son nom, un nom secret lui ayant été décerné à sa naissance par sa mère et, Merlin était en droit de le croire maintenant, son père naturel. La coïncidence était d'autant plus surprenante qu'il avait appris récemment, lors d'une de ses méditations, qu'Emrys était aussi un surnom que son père adoptif Aurèle Ambrosium avait reçu des grands barons lors de son arrivée en Bretagne. Tout était donc relié...

Malteus laissa Merlin à ses pensées un moment, puis décida de rediriger la discussion.

— Je connais, il va sans dire, la raison de ta venue dans mon domaine, avoua le seigneur Malteus. Tu cherches à comprendre ce mal qui t'afflige quand tu t'endors ?

Merlin fut encore une fois surpris par l'omniscience de cet étrange personnage. « Il ne faudrait pas le sous-estimer », médita-t-il.

— Oui, seigneur Malteus.

— Allons, Myrddhin, nous sommes entre nous à présent. Tu peux m'appeler « père »... ou simplement Malteus si tu préfères...

— Malteus alors..., osa Merlin.

Le seigneur Malteus esquissa un maigre sourire et continua aussitôt.

— Ne perdons pas de temps précieux, Myrddhin. À l'heure qu'il est, tu sais déjà qu'il s'agit de magie noire. Je peux cependant t'affirmer que ni moi ni un de mes serviteurs immédiats ne sont en cause dans cette affaire.

L'affirmation sembla étonner Merlin.

— Ce que je veux dire par là, continua Malteus, c'est que même si toute magie noire émane de moi à l'origine, les responsables ne sont pas nécessairement liés à moi.

Encore une fois, Merlin se montra surpris par l'affirmation de Malteus. En effet, ce dernier prétendait maintenant que « toute » la magie noire relevait lui. Merlin cherchait à comprendre, mais Malteus poursuivit sans attendre :

— Ne te tracasse pas avec les détails, mon fils. Sache plutôt que celui dont tu cherches l'identité ne t'est pas étranger.

Cette information provoqua chez Merlin une analyse mentale des potentiels agresseurs. Il s'attarda sur le chef des bandits de Tingis Aderfi, qu'il avait envoyé dans le domaine des ombres l'année précédente.

— Il ne s'agit pas du sorcier africain, si c'est ce que tu te demandes, commenta Malteus.

— Il n'est pas ici ?

— Non. Je l'ai envoyé en mission... Ailleurs.

Merlin comprit par là que le sorcier œuvrait désormais au service de son père naturel. Il se garda de commenter et reprit son analyse. Alors qu'il passait en revue les autres candidats, il s'arrêta subitement au druide noir, « la Belette », qui commença rapidement à occuper la première place. Malteus intervint.

— Bien, Myrddhin, tu as rapidement saisi de qui il peut s'agir...

« Étrange... On dirait que Malteus parvient à lire dans mon esprit », ne put-il s'empêcher de penser. Merlin détenait maintenant la clé de l'énigme. Puisque le responsable n'était finalement pas Malteus, il ne souhaitait pas passer plus de temps auprès de lui dans le domaine des ombres.

— Ah, je vois... Tu supposais ton ancien rival mort et tu as cru que j'étais derrière tout cela.

Malteus se redressa et son rire emplit la grande pièce. Le nain Mimas arriva à ce moment avec un très grand plateau, sur lequel des plats et des breuvages étaient disposés de manière surnaturelle. En effet, ils semblaient empilés les uns sur les autres, mais ne se touchaient pas. Le tout devait peser autant qu'un gros mouton, mais le nain transportait le plateau sans effort apparent. Plus étonnant

encore, Mimas se saisit du plateau d'une seule main et se mit à garnir la table des mets et des breuvages qu'il avait apportés de l'autre.

— Tu as entendu, Mimas, Myrddhin croyait que je lui avais jeté un mauvais sort.

Et le Seigneur Noir éclata à nouveau de rire, cette fois accompagné par le rire gras de son serviteur. Merlin n'était pas rassuré pour autant par la démonstration de Malteus. Ce dernier se ressaisit et s'assit de nouveau.

— Allez ! Mange, mon fils. Mimas est un maître incontesté des arts culinaires.

Les arômes des mets chatouillèrent les narines de Merlin qui en eut aussitôt l'eau à la bouche.

— N'hésite pas, mon fils. Je t'assure que je ne te veux aucun mal... Bien au contraire.

Méfiant, Merlin n'en était toutefois pas encore convaincu. Malteus ajouta :

— Si tu refuses de goûter, Mimas en sera fort attristé.

Merlin tourna le regard vers le nain qui feignit exagérément la tristesse. Pour en finir avec la comédie, le jeune druide se départit de sa perche et déposa l'ouïg qu'il tenait encore sur la table, puis il sélectionna quelques morceaux parmi les plats et les disposa sur l'assiette dorée que le nain avait placée devant lui. Le seigneur Malteus étendit le bras vers le jeune druide et l'ouïg vola promptement dans sa main.

— C'est gentil d'avoir ramené l'ouïg, Myrddhin.

Il le contempla un moment, puis il le lança à Mimas qui l'attrapa avec une agilité étonnante.

— Range ça, veux-tu ? exigea ensuite Malteus.

Merlin s'avérait complètement médusé par la tournure des événements. « Comment parviendrai-je à fuir le domaine des ombres, maintenant ? » Malteus se rendit compte de la détresse de Merlin et commenta :

— Allons, mon cher Myrddhin... Tu n'as jamais eu besoin de l'ouïg pour te déplacer. Il est magique, certes, mais ce n'est pas lui qui te transporte. C'est toi qui possèdes ce pouvoir, comme tous ceux de ma lignée.

Merlin n'en croyait pas ses oreilles. « Est-ce possible ? » pensa-t-il. Malteus poursuivit son explication :

— L'ouïg sert uniquement à réveiller les sens. Ainsi, il t'a enseigné, tout comme à Kennelec avant toi, à utiliser ta propre volonté pour te transporter où tu le désires.

Merlin comprenait l'explication, mais aussi son implication.

— Comme tous ceux de votre lignée... Kennelec était donc... ?

— Ton frère ? Non. Disons plutôt ton demi, petit, petit, petit neveu. Rien à voir avec toi.

Merlin fut soulagé, mais aussi bouleversé par la froideur avec laquelle Malteus lui avouait sa parenté avec son ancien ami et adversaire. Ayant maintenant l'appétit coupé, le jeune druide repoussa son assiette.

— Je dois partir maintenant, avoua-t-il tout haut tout en pensant intérieurement : « Tenter de partir... »

— Ne veux-tu pas savoir au préalable comment mettre un terme aux maux qui t'affligent ?

Merlin désirait effectivement l'apprendre.

— Dites toujours.

Malteus réprima un sourire d'amusement et expliqua :

— Tu dois d'abord retrouver le druide noir et le toucher. Cela annulera temporairement l'envoûtement qu'il a jeté sur toi.

— C'est tout ? s'étonna Merlin.

— Non... Ensuite, tu devras le tuer, sinon les effets réapparaîtront après un certain temps.

— Évidemment ! s'emporta d'abord le jeune druide, mais il se ravisa car il ne voulait pas que Malteus témoigne de sa perte de contrôle sur lui-même.

— C'est lui ou c'est toi, Myrddhin. Il n'y a pas de place pour l'hésitation ni pour la faiblesse.

Pour justifier son manque de résolution en la matière, Merlin crut bon d'expliquer :

— Il n'y a pas que ce druide dénommé « la Belette » qui m'en veut. Je soupçonne aussi le prince Ymir, chef du peuple des géants de glace, d'être de la partie.

Malteus ne sembla pas étonné et commenta :

— Alors, il faudra aussi le tuer.

— Ah non ! N'y a-t-il pas d'autres outils dans votre sac que le meurtre ?

Merlin n'éprouvait que dégoût pour les voies des ténèbres. Envoûtements, mauvais sorts... Beurk ! Il préférerait de loin la magie blanche. Pas de sang, pas de mort...

— Voyons Myrddhin, on ne parle pas de menuiserie. Ces êtres veulent ta perte. Ce n'est donc pas de meurtre dont je te parle, mais de survie.

Merlin n'aimait pas ce qu'il entendait, mais c'était pourtant la vérité : ses deux ennemis souhaitaient son trépas. Il ne pouvait cependant s'empêcher de penser qu'il devait exister une autre solution à son problème.

— N'y aurait-il pas un autre moyen ? réfléchit-il tout haut.

— Pour ce qui est de l'envoûtement du druide noir, non. Même lui ne peut plus lever le sort de magie de sang qu'il a jeté sur toi. Mais en ce qui concerne le prince Ymir, tu pourrais toujours lui demander pardon.

Merlin n'apprécia pas la remarque.

— Mais je doute qu'il t'accorde cette faveur. Après tout, tu lui as volé son bien le plus précieux.

Merlin se demandait comment Malteus pouvait connaître toutes ces choses qu'il avait gardées très discrètes. Il secoua la tête, incrédule.

— Comment pourrais-je parvenir à tuer un être quasi immortel ? murmura-t-il à part lui.

— Je vois que tu possèdes encore le poignard que je t'ai laissé en héritage.

Merlin plaça inconsciemment une main sur le poignard à sa taille.

— Ce poignard détient le pouvoir de tuer tout être, fut-il mortel ou immortel.

— Tout être ? s'étonna Merlin.

— Enfin, presque... Il ne pourra rien contre les Anciens, c'est-à-dire ceux qui sont venus avant les grands titans. Mais tu n'auras probablement jamais affaire à ceux-là, termina Malteus, balayant toute explication supplémentaire d'un geste de la main.

Le jeune druide piocha par automatisme dans son assiette et prit une bouchée de la nourriture préparée par le nain Mimas. Ses sens gustatifs se déchaînèrent aussitôt, le mets provoquant des sensations délicieuses dans sa bouche. L'appétit lui revint alors au galop et Merlin se surprit à vider le reste de son assiette, chacune des bouchées étant aussi bonne que la première. Il tourna alors son regard vers Malteus, qui avait patiemment attendu que son invité prenne la première bouchée et qui maintenant picorait parcimonieusement dans le festin posé devant eux.

— Je t'avais bien dit que Mimas n'avait pas son égal.

Merlin se tourna vers Mimas, qui semblait visiblement satisfait de la réaction du jeune homme face à sa cuisine. Il lui sourit afin de signifier qu'il donnait raison à Malteus : les magnifiques plats du nain étaient d'une réussite inégalable.

Merlin regrettait tout de même un peu de s'être laissé séduire par l'hospitalité de ses énigmatiques hôtes. Aussitôt le repas impromptu achevé, il confirma à nouveau son intention de partir. Malteus n'insista pas pour le retenir et, vraisemblablement, le nain Mimas attendait son tour

pour attaquer et probablement finir seul les restes du festin. Merlin se leva, remercia Malteus des sagesses qu'il avait bien voulu partager avec lui, puis salua le nain Mimas pour le repas gargantuesque qu'il leur avait préparé. Le jeune druide récupéra sa perche et commença à se diriger vers la sortie, mais Malteus vint le rejoindre pour l'accompagner jusqu'à l'embrasement du portail qui menait au dehors. Merlin ne savait plus quoi penser de ce père qu'il connaissait peu. Il se retourna vers lui et dit simplement :

— Au revoir, Malteus.

Ce choix de mots indiquait que Merlin avait un jour l'intention de revenir afin de poursuivre le dialogue. Malteus, calme et digne, ajouta sur un ton bienveillant :

— N'oublie pas, Myrddhin : celui qui tuera le druide noir verra sa malédiction levée pour toujours... Tu dois être celui qui porte le coup fatal !

Merlin rumina ce dernier commentaire un moment, puis il confirma sa compréhension d'un coup de tête. Il entra en concentration et chercha ce savoir caché en lui qui, selon les dires de son père, lui permettrait de se transporter de nouveau chez lui comme il l'aurait fait avec l'ouïg. Rien ne se produisit d'abord, mais Merlin sentit qu'une « porte » s'ouvrait dans sa connaissance du « Pouvoir » et, lentement, cette compréhension monta à la surface consciente de son esprit. La sensation habituelle qui précédait le transport avec l'ouïg se manifesta en lui. Merlin comprit que, si le seigneur Malteus avait dit vrai sur l'inutilité de l'ouïg, il y avait de grandes chances que tout ce que son père lui avait révélé était également véridique. Il ouvrit les yeux et leva le visage vers ce dernier qui lui murmurait une ultime demande :

— Salue ta mère pour moi...

Et Merlin quitta aussitôt le domaine des ombres pour se retrouver presque instantanément à l'entrée du sanctuaire des druides dans le nord de la Bretagne. Il était encore tôt le matin. Le jeune druide retourna immédiatement auprès de ses collègues pour partager avec eux ce qu'il avait appris du Seigneur Noir. Certains druides inquisiteurs demandaient :

— Qui est donc ce Malteus ?

Et encore :

— Où se trouve cet étrange domaine des ombres ?

Teliavres mit fin aux questions et rappela à tous que les renseignements de Myrddhin leur indiquaient que « la Belette », le druide noir ennemi de tous ceux qui marchent dans le sentier lumineux, était toujours vivant. On avait pourtant cru qu'il était mort en même temps que le roi traître Vortiger, qu'il servait à sa cour. Teliavres ordonna qu'on recherche sa trace à travers toute la Bretagne.

— Il est grave de constater qu'un être si malfaisant erre encore parmi nous. Cela sera pire encore s'il parvient à former un ou plusieurs élèves. Il nous faut avertir les druides près de Camelot en premier, car c'est à cet endroit que Merlin a connu ses épisodes les plus pénibles. Dans ce type de malédiction, la proximité est déterminante.

— Et que ferez-vous de lui s'il est retrouvé ? demanda Merlin.

— Si tu ne le tues pas, nous le bannirons de ce monde à jamais, annonça catégoriquement son maître druide.

Merlin prit congé des druides en n'oubliant pas de les remercier tour à tour pour leurs bons conseils. Avant de quitter, il s'éloigna un moment avec Teliavres pour lui dire ce qu'il était advenu de l'ouïg. Le maître druide ne sembla pas consterné outre mesure, car il n'avait jamais bien saisi le potentiel de l'objet. Après tout, les druides n'avaient trouvé aucun pouvoir caché dans l'objet fabuleux à part celui de porter la lumière. Le maître druide demanda alors :

— Mais comment as-tu fait pour revenir si rapidement du domaine des ombres, n'as-tu pas marché longuement pour te rendre au voile de Sillion que tu décris comme le passage naturel entre les mondes, lors de ton premier voyage dans le monde du dessous ?

Merlin confirma d'un coup de tête, et après s'être assuré qu'ils étaient bel et bien seuls, il lui confia :

— Je n'ai désormais plus besoin de l'ouïg...

Pour le prouver, Merlin évoqua le pouvoir de transport en lui et disparut dans un éclat de lumière. Son voyage le mena directement à sa forteresse de Cerloise. Teliavres absorba les paroles de Merlin, puis analysa ce qui venait de se produire devant lui :

— Prodigeux ! s'exclama-t-il, les yeux grand ouverts d'étonnement et de respect envers les capacités extraordinaires de son élève.

11

De retour dans sa chambre privée de la forteresse, Merlin consacra la journée à méditer sur les événements des derniers jours. Il se sentait bien reposé. Les maux habituels au corps et à la tête ne l'avaient pas affligé durant son séjour dans la clairière sacrée des druides, ni même – il en prenait maintenant conscience – dans le domaine des ombres. Il semblait en effet que, comme dans les nuées, l'éloignement du domaine des ombres offrait une protection face aux effets négatifs des envoûtements lancés contre lui.

Le jeune druide comprenait mal comment « la Belette » avait réussi à obtenir de son sang pour effectuer cet envoûtement, car le sang utilisé dans un rituel noir devait selon lui être « frais ». Et Merlin ne s'était pas blessé depuis un bon moment... Il recensa ses souvenirs pour isoler le moment précis où les effets négatifs de l'envoûtement avaient commencé à le tourmenter. « Près d'un an », estima-t-il, mais à son avis aucune blessure n'avait eu lieu à cette époque. Rien ne permettait ainsi d'expliquer comment le druide noir avait pu se procurer de son sang frais.

Son introspection soutenue l'amena à y voir plus clair et à départager les effets ressentis entre ce qui apparaissait maintenant clairement comme étant deux maux distincts provenant de deux vengeances différentes. Le prince Ymir s'attaquait à lui par le biais de ses rêves, le géant bleu influençant ses songes en les transformant au point de devenir des épisodes pénibles et cruels. Merlin n'arrivait jamais à compléter une nuit réparatrice de sommeil, ce qui l'épuisait grandement. Cet épuisement n'était pourtant rien face aux effets des attaques de « la Belette » qui, malgré quelques tourments spirituels, s'attaquait surtout à son corps. Heureusement pour lui, ses deux ennemis semblaient ignorer l'existence de l'autre. Car si jamais Merlin se voyait soumis à une action concertée des deux en même temps... eh bien, il ne pouvait imaginer comment il résisterait à la tentation de mettre fin une fois pour toutes à ses souffrances. « Je pourrais toujours m'exiler de façon permanente au domaine du Lac... » planifiait-il. Mais sa rêvasserie fut interrompue par un nouveau constat : le prince Ymir semblait connaître son véritable nom, soit « Emrys ». Cela constituait assurément une faille importante, une atteinte certaine à sa sécurité. Le druide « la Belette » lui, l'ignorait à coup sûr. Un magicien maléfique de sa trempe en possession d'une information aussi vitale aurait tôt eu fait de lui jeter un sortilège de mort. Cela semblait donc confirmer que le druide noir et le prince Ymir ne travaillaient pas d'un commun accord, et il fallait que cela demeure ainsi.

En considérant une telle éventualité, Merlin se mit à réfléchir à la puissance réelle du druide noir, en comparaison à la sienne par exemple. Pour pouvoir se servir efficacement du nom véritable de quelqu'un dans un contexte de magie druidique, il fallait impérativement être le plus fort et le plus habile, autrement la tentative d'ensorcellement échouait toujours. « Tout n'a pas été dit », se rassura le jeune druide.

* * *

À la fin de l'après-midi, le jeune druide retourna auprès de ses compagnons pour les informer de ce qu'il désirait maintenant entreprendre. Les membres de la troupe se rassemblèrent dans la grande salle d'audience de la forteresse comme ils avaient coutume de le faire à Cerloise. Une fois réunis

autour d'un grand feu au centre de la pièce, Merlin leur expliqua pourquoi il avait offert à son oncle Uther de s'occuper personnellement de la question des géants au nord de la Bretagne et énuméra un à un les éléments de l'intrigue connus jusqu'alors. Le seigneur de Cerloise leur indiqua également que les manifestations de géants avaient toutes eu lieu dans la partie nord de l'île de Bretagne, au sud du mur d'Hadrien, soit entre Cerloise et le castel du pont d'Ælius plus à l'Est. Merlin expliqua son plan :

— Je souhaite envoyer deux groupes loin de la cité à la recherche d'indices afin de retrouver la trace des géants, si géants il y a. Galegantín, je désire que tu mènes le premier groupe jusqu'au castel du pont d'Ælius.

Le colosse indiqua son accord d'un mouvement sec de la tête.

— Marjean, tu resteras à Cerloise et dans les environs pour en assurer la sécurité. Mais, comme Galegantín, tu demeureras attentif à tout témoignage utile. Nous devons en apprendre le plus possible sur nos ennemis.

Le chevalier vert approuva les demandes faites par son seigneur.

— Sybran !

Le doyen du groupe sursauta presque. Le vieux lancier en mal d'aventures se montra plus attentif, désireux lui aussi de se voir confier une mission.

— Oui, mon brave Sybran. Cette fois-ci, tu pars aussi... Je désire que tu diriges le deuxième groupe jusqu'au fort de Corstopitum, dans la région située entre les zones attribuées à Galegantín et à Marjean.

L'avertissement sévère qui avait été formulé à Sybran lors de son passage en Afrique indiquait seulement qu'il ne devait plus s'éloigner de sa contrée natale. Or, Sybran pouvait considérer tout le nord de la Bretagne comme étant sa patrie. Merlin lui donnait ainsi la possibilité de prendre congé de ses charges administratives et militaires à la cité pour partir une fois de plus à l'aventure.

— Avec grand plaisir, Merlin !

La mine de Sybran témoignait de sa satisfaction évidente. Les compagnons éclatèrent aussitôt de rire devant la joie manifeste du vieux guerrier.

— Et toi, Merlin ? s'informa alors Galegantín.

— Je pars avec Syphelle pour aller consulter ceux qui en connaissent plus que quiconque sur la manière d'affronter les géants...

— Qui donc ? demanda Bredon.

— Les germains de Scanie : les cousins Scandinaves de Syphelle.

Le jeune druide n'avait pas choisi la mi-picte, mi-scandinave au hasard ; leur mission donnerait à la guerrière l'opportunité de visiter le pays de ses ancêtres. Merlin rassura ses camarades sur le fait que la présence d'une femme guerrière semblerait tout à fait normale dans les pays nordiques, car une telle tradition y existait déjà, tout comme en Bretagne. Galegantín témoigna tout de même son inquiétude.

— Tu envisages sérieusement de partir, seul, avec elle ?

— Non, je désire aussi que Cormiac nous accompagne.

Le colosse se laissa lentement choir dans le creux de son fauteuil, rassuré. Puis, il adressa un regard grave au sergent de Merlin, une œillade qui semblait vouloir dire : « Tu ferais mieux d'assurer la sécurité de Merlin, sinon... » Il se racla la gorge, mais garda le silence. Cormiac comprenait pourtant bien ce qu'on attendait de lui.

— Et les autres ? demanda Cormiac, d'un ton anormalement sérieux.

— Assigne-les selon ton bon jugement, lui recommanda Merlin, sachant très bien qu'il donnait là

une tâche importante à son sergent qui lui permettrait ainsi de renforcer son autorité au sein de la troupe.

Cormiac n'hésita pas même une seconde à démontrer ses capacités.

— Bredon assistera Galegantín, alors Tano se joindra à Sybran. Vous deux, dit-il en désignant Donaguy et Jeanbeau, vous resterez pour assister notre chevalier dans les environs de Cerloise.

Galegantín et Sybran approuvèrent aussitôt cette attribution. Cormiac s'était d'abord assuré de ne laisser aucun des compagnons seul. Ensuite, il avait choisi de ne pas séparer Donaguy et Jeanbeau, amis de longue date. De plus, en les assignant au service de Marjean, il réunissait tous les Armoricaíns ensemble, ce qui leur donnerait la chance de partager leurs histoires nostalgiques à propos de leur beau pays côtier et de converser entre eux dans leur dialecte natal. Tano pourrait quant à lui passer un peu de temps seul avec son oncle, qui ne manquerait pas de lui enseigner un truc ou deux avec leur arme de prédilection commune : la lance. Tous se montrant satisfaits, on se lança aussitôt dans les préparatifs.

Quelques jours plus tard, les groupes du chevalier Galegantín et de Sybran le Rouge empruntèrent ensemble le chemin du Mur pour le longer par la voie romaine australe jusqu'à leur destination respective. Le troisième groupe, celui qui restait à Cerloise, les accompagna une partie du chemin. Le groupe de Merlin avait déjà mis les voiles tôt ce matin-là, mais nul ne savait où ni comment.

* * *

La veille, Merlin s'était entretenu en privé avec Syphelle et Cormiac afin de préparer leur voyage. La jeune guerrière avait répondu aux nombreuses questions de Merlin et celui-ci avait établi un plan d'action et fixé un rendez-vous pour le lendemain matin très tôt.

À l'aube, le jeune druide avait rassemblé tout ce qu'il croyait utile au groupe pour leur périple et l'avait inséré dans son gros coffre qui voyagerait dans son sac de velours fée, sous sa tunique. Une fois le trio réuni dans la salle d'audience de la forteresse, il avait expliqué à ses deux compagnons qu'il les transporterait avec lui magiquement, à la manière de l'ouïg, vers les Hautes-Îles, le lieu de naissance de Syphelle et le premier arrêt de leur grand voyage. Merlin leur expliqua qu'il n'avait désormais plus besoin de l'ouïg pour se transporter de la sorte. Cormiac et Syphelle croisèrent rapidement le regard de l'autre pour partager leur admiration envers le jeune druide. Sans plus attendre, ils s'évanouirent dans un éclat de lumière blanche légèrement bleutée.

Les voyageurs apparurent instantanément à plus de cent lieues de là, près de la mesure de Brusia des Hautes-Îles, la mère de Syphelle. Le trio se dirigea vers la cabane qui avait été la résidence de leur compagne guerrière jusqu'à ce qu'elle se joigne à la troupe de Merlin. Leur arrivée surprise donna lieu à de joyeuses retrouvailles entre l'amazone et sa mère. Brusia témoigna sa reconnaissance à Merlin, qui avait honoré sa promesse de faire voyager sa fille et aussi celle de la ramener un jour. Merlin prévint toutefois la vieille femme d'origine picte que Cormiac et lui ne resteraient pas longtemps, car ils devaient s'embarquer sur le premier navire en direction des pays nordiques. Il laissa à Syphelle le choix de rester ou de le suivre. Sans même hésiter une seconde, la jeune femme informa sa mère qu'elle ne s'attarderait pas.

La mère et la fille profitèrent du peu de temps qui leur était alloué pour échanger. Syphelle offrit à sa mère un paquet contenant des biens utiles qu'elle lui avait apportés de Cerloise et elle lui raconta longuement toutes les merveilleuses aventures que son séjour auprès du jeune seigneur breton avait rendu possibles. Pendant ce temps, Merlin et Cormiac s'entraînaient ensemble au combat et faisaient de grandes promenades dans les hautes herbes des environs. Merlin avait choisi cette

destination à la lumière des informations que lui avait fournies Syphelle quant aux passages habituels des navires près des Hautes-Îles. Les derniers navires marchands de l'année à atteindre les Hautes-Îles en provenance du sud, soit de Calédonie et d'Orcanie, passaient précisément à cette période-ci, juste avant que les grands vents de la fin de l'automne se soulèvent et rendent la navigation dangereuse. À peine cinq jours plus tard, une voile se pointa effectivement à l'horizon et le trio se prépara à se rendre au village de la colonie côtière non loin de là afin de négocier leur passage à bord.

Leur apparition au village de Blanchat ne passa pas inaperçue et beaucoup des habitants rencontrés l'année précédente voulurent échanger avec les voyageurs du continent. Merlin livra un récit complet et détaillé de leurs aventures, tout en conservant le silence face au mystère que suscitait leur arrivée soudaine sur l'île. Quelques heures plus tard, un navire Scandinave qui effectuait son escale annuelle au village débarqua son lot de marchandises sur la place. Merlin alla s'entretenir avec son capitaine qui parlait un breton acceptable et réussit facilement à le convaincre de les embarquer, ses amis et lui.

— De cette île isolée et ennuyeuse au milieu de la mer du Nord, avait exagéré Merlin pour le convaincre.

Afin de sceller l'affaire, Merlin avait fait glisser trois bagues en or et un beau collier de verre romain dans les mains du capitaine Scandinave. Le lendemain, après une nuit bien arrosée en compagnie des marins, le trio prit le large. Les Bretons et la demi-Scandinave n'avaient plus rien à craindre de l'équipage, désormais leurs grands amis grâce à l'influence des breuvages magiquement fermentés par Merlin. Cette prouesse du jeune druide avait bien sûr captivé les marins, qui redoutaient maintenant de voir une démonstration des « autres » pouvoirs du jeune magicien. Après une traversée extrêmement difficile, mais « sans histoire » comme se plaisaient à le rappeler les habitués, le navire des impétueux commerçants arriva dans une mystérieuse cité nordique.

12

La belle cité de Fyrasjon s'étendait devant le navire Scandinave et ses contours indéfinissables se perdaient dans un mur de brume. L'appellation « Fyrasjon » se traduisait par « quatre lacs », selon les dires du capitaine. Le bois terni par le soleil et les vents salins dont étaient fabriquées les hautes et massives habitations typiques des peuples nordiques donnaient à l'ensemble une apparence presque fantomatique.

Soudain, un homme invisible dans le brouillard héla le navire de la berge. Comme ses compagnons, Merlin avait grimpé sur le pont à l'approche de leur lieu de destination. Il écoutait attentivement les échanges effectués entre le capitaine du navire et l'homme invisible dans la langue gutturale et fortement accentuée de cette contrée germanique. Le jeune druide pouvait reconnaître le sens de plusieurs mots, mais la majeure partie de la conversation demeurait incompréhensible. Il dévisagea Syphelle afin de sonder si elle devinait ce qui se disait, mais la jeune femme semblait tout autant mystifiée par les propos que lui. Merlin songea qu'il lui faudrait rapidement trouver un interprète parlant le breton ou le latin.

Le capitaine informa Merlin et ses compagnons que son navire se dirigerait maintenant vers les côtes sud de la Scanie, le nom de la région dans la langue du pays, mais que les Bretons pourraient facilement trouver un autre navire en partance pour le nord à partir de Quatrelacs. Les trois amis saluèrent allègrement l'équipage et débarquèrent du navire en sautant dans l'eau glacée de la mer du Nord, dans laquelle ils s'enfoncèrent jusqu'aux cuisses. Une fois le choc initial passé, ils marchèrent rapidement jusqu'à la rive et gravirent la plage de galets devant la cité de bois. Deux hommes postés là les attendaient. Le premier arborait un air méfiant et terrible tandis que le deuxième, borgne, était celui qui avait échangé quelques mots avec le capitaine. Le borgne invita cordialement les trois amis à le suivre.

— Soyez rassuré, jeune Breton ! assura le capitaine qui appareillait déjà son navire pour le départ. Le brave Skari vous conduira prestement vers une auberge sûre.

Il adressa aux compagnons un large geste de la main. Merlin lui cria :

— Dieu vous garde, capitaine !

Ondin vous protège, mon jeune ami ! Et rappelez-vous : vous vous trouvez désormais dans le domaine des Æsir et des Vanir, déclara-t-il en riant.

Cormiac remarqua le sourire qui fendait le visage de Merlin et demanda :

— Il a dit « Æsir »... Comme dans les « Ases », n'est-ce pas ?

Merlin se contenta de hocher la tête de façon affirmative. L'homme nommé Skari et son gigantesque garde du corps les dirigèrent comme prévu jusqu'à une grande auberge et les confia aux soins d'une grande et jolie femme qui parlait couramment le latin. Merlin demanda à l'aubergiste de leur fournir une chambre et un bon repas chaud pour ses deux compagnons et lui, et de leur indiquer un endroit où ils pourraient se sécher. En avisant les manières et le latin irréprochables de Merlin, l'homme, un certain Arnlaug, comprit tout de suite qu'il s'agissait d'un personnage de premier ordre. Il lui proposa donc de loger avec ses compagnons dans une grande chambre possédant son propre

foyer, moyennant un léger supplément. Merlin accepta aussitôt et le trio fut escorté vers ses nouveaux quartiers.

Deux jours plus tard, les compagnons reprirent la mer dans un autre navire en direction du nord. Arnlaug, avec qui Merlin avait passé beaucoup de temps à discuter d'aventure, jouissait d'une notoriété considérable dans la cité. Il avait notamment la réputation de pouvoir tout arranger, vendre ou acheter. Pour le prouver, il avait tout organisé des prochaines étapes du voyage des Bretons et de leur amie picte-scandinave. L'aubergiste avait assuré le trio qu'un de ses amis, capitaine de navire, les mènerait sans difficulté dans le « Haut Nord » et que, avec lui, rien ni personne n'oserait s'attaquer à eux. Merlin récompensa son hôte de sa diligence en lui faisant cadeau d'un beau bracelet en or en plus de lui payer son dû.

Le capitaine du nouveau navire était un homme imposant qui ne parlait pas un traître mot de latin ou de breton, mais qui en revanche connaissait un peu le francique. Merlin comprit, au fil de ses échanges avec le colosse, que l'homme s'avérait aussi honorable qu'il semblait redoutable. Le jeune druide apprit que le vieux loup de mer repayait, grâce à ce « service » qu'il rendait aux Bretons et à leur compagne « demi-sang », une dette qu'il avait encourue à l'endroit de l'aubergiste Arnlaug.

Comme Merlin ne connaissait pas spécifiquement leur destination, le navire voguait vers le nord en s'arrêtant à chaque village important. Merlin entraînait alors en méditation et, après avoir sondé les lieux et déterminé qu'ils ne se trouvaient pas au bon endroit, le navire reprenait sa course septentrionale. La vingtaine d'hommes d'équipage semblaient peu enthousiastes face à ce mode de fonctionnement, mais ils exécutaient les ordres sans rouspéter. Après avoir passé une semaine à fendre les flots glacés, le navire arriva près d'un grand village. Merlin réussit à comprendre, par ses échanges avec le capitaine avec qui il devait communiquer à l'aide de signes et de mots germaniques décousus, que ce village constituait le dernier arrêt d'importance avant l'infini désert de la côte nordique.

Merlin exécuta sa méditation d'usage sans conviction. Cette fois-ci, il ressentit toutefois une étrange impression et constata avec satisfaction qu'ils avaient enfin rejoint leur but. Il expliqua au capitaine qu'ils comptaient débarquer ici, puis il lui remit une bourse préparée à l'avance, qui comblerait sans aucun doute les espérances de tout l'équipage. Avant de partir, le capitaine fit savoir à Merlin qu'il repasserait le printemps prochain et que, si ses compagnons et lui se trouvaient encore au village, il pourrait les embarquer de nouveau. Les Bretons et leur amie saluèrent les marins scandinaves et tournèrent les talons vers les hauteurs d'une presqu'île naturelle où était campé un village fortifié. Au fond de la plage, Merlin utilisa un sortilège pour rafraîchir leurs habits, puis la troupe traversa une rangée d'embarcations disparates qui avaient été remisées pour l'hiver. Les compagnons empruntèrent ensuite un grand sentier qui serpentait vers l'entrée du village, dont l'imposante palissade semblait, sous la faible neige de fin d'après-midi, faite de glace.

À l'approche du massif portail gardant l'entrée du village, la surprise saisit le groupe de voyageurs : personne ne venait à leur rencontre. Les compagnons pouvaient pourtant apercevoir des vigiles les épiant à partir des fortifications qui ceinturaient le village. Les compagnons virent se poster des archers. Merlin suggéra alors :

— Ne faites aucun geste brusque et tenez vos mains loin de vos armes.

Cormiac, qui portait sa hache de guerre elfe sur son dos, se tourna vers son seigneur pour le rassurer d'un coup de tête. Merlin s'était préparé à une telle éventualité et il n'avait pas parcouru une si grande distance afin de se laisser démonter aussi facilement.

— Restez ici un moment, ordonna-t-il tout en s'avançant subrepticement.

Il prononça, à l'intention du groupe d'hommes perchés sur la palissade, quelques paroles dans le

germanique septentrional typique de la région. Ceux-ci, après un bref moment de considération, invitèrent enfin les deux hommes et la femme à pénétrer en faisant pivoter la massive porte. Dès leur entrée dans le village, un homme déférent s'avança pour leur demander par gestes de remettre leurs armes à un des leurs. Il les guida ensuite vers une très grande maison de bois, au toit triangulaire à forte pente : une « halle ». Une fois à l'intérieur, l'homme les conduisit devant un personnage trônant sur un siège de bois ouvré. Le personnage semblait peu intéressé par les nouveaux venus et il fallut attendre qu'on les annonce en grandes pompes à la foule assemblée pour qu'il daigne enfin poser le regard sur eux. Merlin s'avança de quelques pas, salua l'homme à la romaine et demanda dans la langue de l'Empire :

— Salutations, noble seigneur. Auriez-vous un interprète qui parle le latin ?

— Moi, je parle le latin, répondit un maigrelet sur sa droite. Et je comprends aussi le breton...

Aussitôt, toute l'assemblée tourna le regard vers le Scandinave au corps frêle. L'homme s'avança vers les Bretons et traduisit les dernières paroles de Merlin pour le bénéfice du personnage sur le trône. Le chef s'enquit alors en langue Scandinave, avec une voix forte et des manières cérémonieuses, des raisons qui motivaient la visite des trois amis. Le maigrelet traduisit aussitôt :

— Le *tain* Thorval, le chef tenant du village, fait demander qui vous êtes et ce que vous êtes venus faire dans son village.

Merlin allait répondre lorsqu'il remarqua que le *tain* semblait intrigué par les armes des compagnons qu'un des guerriers du village transportait. La grande halle était maintenant bondée de gens que la nouvelle de l'arrivée de visiteurs avait attirés.

— Amène ça plus près ! ordonna le *tain* à son homme d'armes.

Contrairement à toute attente, le *tain* ne remarqua même pas la superbe hache de guerre elfe de Cormiac et étendit plutôt le bras pour inspecter le ceinturon de Syphelle que son fidèle guerrier avait posé devant lui. Il le scruta sous tous ses angles, puis il sortit de son fourreau la grande épée nordique à peine abîmée malgré les années de service. Thorval la regarda avec une attention intéressée, la leva devant lui et demanda :

— Où vous-êtes-vous procuré ceci ?

Une fois ces paroles traduites, les trois amis ne purent masquer leur étonnement. Syphelle haussa les épaules, comme pour dire « Qu'est-ce qu'il me veut, celui-là ? » Merlin prit la parole et expliqua :

— Cette épée appartient à ma guerrière Syphelle des Hautes-Îles. Mais avant elle, l'épée appartenait à son père...

Le *tain* se leva vivement et marcha sur Syphelle. Merlin, voyant ce qui avait toutes les apparences d'une attaque, l'avertit aussitôt :

— Monseigneur, prenez garde !

Le *tain* s'était arrêté à un pouce du visage de Syphelle et la dévisageait avec curiosité. Ne sentant pas d'animosité de la part du chef, Syphelle le rassura :

— Ça va, Merlin, ne t'en fais pas.

Soudain, comme frappé d'un éclair, le *tain* appela en criant :

— Ranna ! Allez me chercher Ranna !

Peu de temps après, une femme corpulente se présenta. Le *tain* Thorval lui demanda d'observer la jeune amazone et de lui dire si elle remarquait quelque chose de particulier. Elle s'exécuta sur-le-champ, mais au premier regard, elle s'exclama :

— Ce sont les traits de Thorgal !

Thorgal étant le frère aîné du *tain* Thorval, l'attitude du vieux chef tenant passa de l'incrédulité à

la jubilation et il s'élança pour étreindre la jeune femme. Le *tain* Thorval passa les bras autour du corps de sa nièce et la souleva du sol comme une poupée.

— Ha ! ha ! ha ! ria-t-il. Thorgal a une descendance après tout.

Une fois la joie des retrouvailles passée, le *tain* Thorval demanda que le chef du groupe se présente à son tour. L'interprète expliqua au jeune seigneur breton qu'il ne suffisait pas de mentionner son nom. En effet, dans la culture nordique, il fallait aussi annoncer ses exploits guerriers, car la qualité des faits d'armes donnait la vraie mesure d'une personne. Merlin déclara alors solennellement son nom et énuméra quelques-unes de ses actions parmi les plus dignes d'intérêts, dont sa victoire récente sur les géants du prince Ymir. Il leur expliqua aussi que, dans son pays, il occupait également la fonction de druide ovate. Merlin présenta ensuite ses compagnons et énuméra quelques-unes de leurs réussites personnelles. Les présentations faites, le *tain* Thorval montra sa satisfaction et exigea qu'on rende leurs armes à ces étrangers de qualité. Puis il leur demanda :

— Alors, druide Merlin, seigneur de Cerloise et chef de ce groupe, qu'est-ce que vos amis et vous êtes venus chercher en Scanie ?

— Nous sommes venus auprès des vôtres afin d'en apprendre davantage sur les meilleurs moyens pour combattre les géants.

Cette affirmation n'étonna personne, chacun sachant que les guerriers scandinaves de cette région nordique constituaient de farouches adversaires pour les géants. Le *tain* Thorval grogna son approbation, fier que la réputation des siens ait rayonné aussi loin que la Bretagne.

Il ordonna sans attendre qu'on organise une grande fête pour célébrer l'arrivée de sa nièce Syphelle à Nidheim – un dérivé du nom de la rivière Nid qui ceinturait le village de ses ancêtres. Syphelle, bien que seulement « scanienne » par son père, fut reçue avec beaucoup d'égards par la famille de son oncle. Ce dernier était devenu le *tain* du village Nidheim après la disparition de Thorgal, lui-même *tain* à ce moment-là et présumé mort depuis. Les détails concernant son trépas – qui avait apparemment été violent – suffisaient à certifier qu'il avait gagné le Valhalla, le paradis des braves où il vivrait éternellement.

Les compagnons passèrent quelques jours parmi eux et ils en apprirent beaucoup sur les habitudes et coutumes de ce peuple du Nord. Leur culte religieux rappelait certaines pratiques des druides de Bretagne.

Comme eux, ils sacrifiaient bêtes et biens à leurs divinités et leur panthéon était aussi coloré et surprenant que celui des Grecs et des Romains avant l'arrivée de la nouvelle religion. D'ailleurs, le christianisme ne s'était pas encore enraciné dans les lointaines étendues au nord de l'Europe germanique.

Pendant leur séjour, Merlin passa beaucoup de temps avec leur interprète et apprit rapidement les rudiments de la culture et de la langue « scanienne ». Le seigneur de Cerloise s'attacha rapidement à ce dernier, un homme libre de toutes attaches ou seigneur, un *freymann* dans la langue locale, qui portait fièrement le nom de Baldir. Quant à Cormiac, il délaissait peu à peu ses habitudes de jeunesse et ne profita pas des attentions des filles locales qui lui demandaient souvent si Syphelle et lui étaient liés l'un à l'autre.

— C'est possible..., se contentait de dire Cormiac, laissant ainsi le doute planer et la rumeur satisfaire les raisons de son refus de profiter des délices locaux.

Durant le banquet de bienvenue, on avait invité chacun des guerriers et des sages des alentours à venir partager leur science et leurs conseils quant à la meilleure manière de vaincre un géant. Beaucoup de gens s'étaient présentés à tour de rôle pour offrir leurs recommandations aux voyageurs en quête de savoir, car le village était peuplé de nombreux valeureux ayant combattu la race ennemie.

Les Bretons et leur amie avaient ainsi appris que le nord du continent, en particulier les terres de Scanie, était infesté de géants de toutes sortes, et que le village sous le contrôle du *tain* Thorval se situait justement à la frontière entre les pays habités par les hommes et les terres dominées par les géants. Le début de l'hiver correspondait habituellement aux premières apparitions des géants les plus craints et haïs de tous : les géants de glace. Une fois son tour venu, Merlin leur avait raconté les aventures de la troupe en Hyperborée et comment ses hommes et lui avaient eu le dessus sur les géants du prince Ymir. Il avait mentionné l'aide reçue du commandant des géants – le géant Unaek, dont il se garda de révéler le nom –, ainsi que l'intervention in extremis des Ases, ou Æsirs comme on les appelait ici. À cette mention, le tain Thorval avait assuré Merlin que, si les siens avaient pour alliés les Æsirs, il pouvait compter ses guerriers parmi ses amis.

13

Après une semaine passée à Nidheim, le temps était maintenant venu de partir. Fort du savoir de ses hôtes nordiques sur la manière d'affronter le peuple des géants, Merlin projetait de retourner rapidement en Bretagne pour partager les nouvelles connaissances apprises avec le reste de la troupe. Il souhaitait aussi apprendre au plus vite si des géants menaçaient réellement sa contrée et il était impatient d'échanger avec ses compagnons restés derrière pour enquêter. Encore une fois, Syphelle déclina l'offre de Merlin de rester au village de Nidheim auprès de sa nouvelle parenté, car elle désirait retourner auprès de la troupe et terminer leur mission au service d'Uther et de la Bretagne sans plus attendre. Merlin, à titre d'invité du *tain* Thorval, lui demanda audience pour lui signifier son congé.

— Impossible, mon cher ami, vous et les vôtres devez rester nos invités jusqu'à ce que la belle saison revienne, l'informa aussitôt le *tain*. Aucune embarcation n'osera prendre la mer maintenant et je crains que nul autre navire ne repasse avant le retour du printemps.

— Je comprends, seigneur Thorval, mais je n'ai aucunement l'intention de faire appel à votre générosité et demander qu'on nous emmène par la mer.

— La curiosité du *tain* était piquée, de même que celle de l'interprète Baldir qui ne dissimulait point son amusement. Merlin poursuivit donc, tandis que tous les « clients » villageois du *tain* présents dans la salle tournaient vers lui leur regard inquisiteur.

— Je vous ai mentionné être druide... donc magicien. Je possède en effet le moyen de nous transporter directement en Bretagne.

Le *tain*, bien qu'incrédule, semblait toutefois intéressé par les dires du jeune seigneur breton. Il invita ses plus fidèles conseillers et guerriers, sa femme Ranna, ainsi que le prêtre dédié aux Vanirs – déités aux fabuleux pouvoirs magiques – à venir constater les prétentions du jeune seigneur étranger. Merlin et ses compagnons rassemblés firent tout d'abord leurs adieux et remercièrent chaleureusement leurs hôtes pour toutes leurs largesses. Le *tain* Thorval accorda ensuite sa permission à ses invités de partir en paix.

Merlin s'éloigna des halles et se campa au milieu d'une grande place avec ses deux amis apparemment confiants. Au moment où il allait entamer sa concentration, l'interprète maigrelet Baldir s'élança subitement.

— Puis-je partir avec vous, seigneur Merlinus Ambrosium ?

Les trois compagnons furent saisis par les propos du Scandinave, qui traduisit aussitôt sa demande pour le bénéfice du *tain*. Ce dernier hésitait à donner son accord, mais Cormiac commenta :

— Je crois qu'il s'agit d'une bonne idée, seigneur Ambrosium.

Merlin leva un sourcil interrogateur.

— Regardez-le ! Sans vouloir vous offenser mon jeune ami, ajouta-t-il à l'intention de l'interprète, puis à Merlin, je peux comprendre pourquoi ce gringalet désire partir loin de ce pays de colosses et infesté de géants...

Cormiac signifiait par là qu'il considérait qu'un tel homme à l'apparence peu corpulente n'avait

peut-être pas sa place dans une contrée aussi hostile. Baldir, apparemment blessé par les propos du Coq de Cerloise, traduisit néanmoins les paroles de Cormiac pour le *tain*. La foule rassemblée éclata aussitôt de rire, sans doute en raison du fait que la majorité d'entre eux s'accordaient pour donner raison au guerrier Breton. Merlin n'était cependant toujours pas convaincu, alors il puisa en lui afin de prendre une décision éclairée. Il entra en concentration superficielle, sans toutefois fermer les yeux et trahir ses actions, et utilisa sa capacité de voir l'avenir. Étrangement, rien de son futur proche ne révélait la présence, ou l'absence, du fluet Scandinave. « Étrange... » pensa-t-il pour lui-même. Enfin, Merlin tourna son attention vers le mince jeune homme et une étrange sensation positive l'envahit. Il décida donc de faire confiance à son instinct et déclara :

— Alors, soit ! Si le *tain* Thorval accepte de le laisser partir, nous l'emmènerons avec nous.

Baldir, heureux de la décision de Merlin, traduisit aussitôt sa réponse. Mais avant même que Thorval puisse donner son accord ou son désaccord, Baldir déclara :

— Donnez-moi un instant.

Il se rendit auprès d'un guerrier du village et y récupéra un gros ballot, sans aucun doute ses affaires personnelles. Puis, il revint auprès des Bretons enthousiastes. Baldir expliqua :

— Je vous l'ai dit : je suis *freymann*, homme libre. Je n'ai donc pas besoin de la permission du *tain* Thorval.

L'interprète traduisit ensuite l'échange, et l'expression du *tain*, à la lumière des dernières paroles du maigrelet, sembla confirmer ses propos. Le *tain* Thorval prononça alors :

— Ondin vous garde, mes amis !

— Que les Vanirs et les Æsirs vous soient toujours dévoués, *tain* Thorval. Longue vie et mort heureuse ! lui rendit chaleureusement Baldir.

Le chef tenant sembla honoré par les paroles de l'interprète, qui fit aussitôt signe à Merlin qu'il était prêt. Satisfait du contact établi entre ses covoyageurs et lui, Merlin entra en profonde concentration et une puissante lueur déferla de l'endroit où se tenaient les trois hommes et la femme. Au même instant, les quatre silhouettes s'évaporèrent dans les airs, ne laissant que le vide et quelques flocons de neige flotter derrière eux. L'assistance du centre du village de Nidheim fut ébahie par l'évident phénomène magique et la prodigieuse puissance du si jeune magicien.

— Pas étonnant que ses compagnons et lui aient réussi à parvenir sans anicroche jusqu'aux rives de notre chère Nidheim en se faisant transporter par le terrible et réputé pirate Njall.

Le *tain* Thorval resta un moment méditatif, avant d'enfin hausser les épaules, tourner les talons et retourner au chaud au sein de sa halle, suivi du reste de ses gens.

* * *

Merlin et ses trois autres compagnons se matérialisèrent de nouveau près du manoir du jeune druide, à l'extérieur de la cité de Cerloise.

— Bienvenue en Bretagne, maître Baldir ! déclara aussitôt Cormiac, toujours de bonne humeur.

Le Scandinave, sensiblement satisfait de sa première expérience de transport magique, se contenta de sourire à belles dents. Merlin trouvait étonnant le calme que manifestait l'homme à peine plus vieux que lui face au prodige auquel il avait pris part. L'interprète ne semblait pas non plus se formaliser tellement de la température de la Bretagne, beaucoup plus chaude que celle de son village natal à ce temps-ci de l'année. « Il vit les transitions et les changements avec une magnifique aisance ! » pensa le jeune druide.

Merlin, subitement abattu de fatigue, accorda la permission au nouveau visiteur de découvrir lentement la cité de Cerloise et il envoya Cormiac et Syphelle au-devant pour annoncer leur arrivée à

la forteresse. Baldir et lui les y rejoindraient sous peu. Ses deux compagnons d'armes partirent sans délai en saluant leur nouvel ami, puis Merlin et le jeune Scandinave s'attardèrent un moment près du petit manoir avant de se diriger tranquillement vers la cité du « Château de l'île ».

Une fois dans sa forteresse de Cerloise, Merlin fut rapidement accablé par les maux habituels qui caractérisaient l'envoûtement jeté sur lui par le druide noir « la Belette ». Cette fois, le mal le frappait avec une plus grande intensité que lorsqu'il s'était rendu à Camelot, quelques semaines plus tôt. Cela signifiait probablement que le druide noir se trouvait dans les parages ou, même pire, dans la cité elle-même ! Or, le jeune maître de Cerloise ne pouvait fuir Cerloise pour l'instant, encore moins tenter de débusquer le druide noir : il avait donné sa parole à Uther. Il devait se charger au plus vite du problème pressant des géants.

Il confia son invité nordique à sa matrone Charde pour qu'elle l'installe convenablement et envoya aussitôt des messagers avertir les groupes de Galegant et Sybran le Rouge pour qu'ils interrompent leur quête et viennent lui faire un rapport. Il convoqua par la suite le chevalier Marjean, ainsi que Donaguy et Jeanbeau pour commencer aussitôt l'échange d'informations. Heureux de revoir leurs compagnons revenus au bercail sains et saufs, le groupe de Marjean confirma avoir effectivement trouvé des indices du passage de véritables géants, « mais pas comme ceux rencontrés en Hyperborée l'année passée », précisa le chevalier. Selon leurs renseignements, il s'agissait d'individus plus petits, des êtres de dix ou douze pieds romains tout au plus. Néanmoins, il ne pouvait s'agir d'un hasard.

Cormiac et Syphelle racontèrent à leur tour les aventures du trio en Scanie ; cependant, Merlin resta étonnamment silencieux durant les échanges. Tous trouvèrent la chose anormale, mais aucun des compagnons n'en fit mention. Comme toujours, on se gardait bien de s'étonner des agissements du jeune druide. Sans qu'ils s'en doutent, Merlin souffrait en silence. Les douleurs, qui l'avaient d'abord frappé avec une grande violence, augmentaient de minute en minute, si bien que, la soirée approchant, il parvenait à peine à se contenir et faiblissait à vue d'œil.

Merlin ignorait pourquoi, mais ses habituelles réserves quasi inépuisables de pouvoirs magiques semblaient presque vides. Le jeune druide se demandait si le long transport magique pouvait être à l'origine de cette dépense anormale de potentiel magique. « Cela ne fait aucun sens ! J'ai déjà, par le passé, transporté la troupe au complet en plus des montures et de l'équipement, sur des distances encore plus grandes ! » Jamais il ne s'était senti aussi faible après un tel transport. « L'utilisation de l'ouïg y était peut-être pour quelque chose... peut-être que cela taxait moins mes réserves d'énergie ? » Merlin n'y comprenait rien... Son premier essai avec Cormiac et Syphelle ne l'avait pourtant pas vidé de la sorte. Quelque chose d'autre s'était passé depuis... À moins qu'il ne s'agisse de Baldir ? Merlin chassa toutefois cette pensée, le brave Scandinave ne pouvait en aucun cas être responsable, car Merlin conservait une bonne impression de lui. Il lutta donc en silence, s'isolant pour méditer et reprendre le dessus sur le mal qui le subjuguait de plus en plus.

* * *

Dans une cabane apparemment ordinaire du faubourg sud de Cerloise, un homme maigre et sale était assis sur un petit tapis de laine usé, dans l'ombre d'une pièce sans source de lumière directe. Il tournoyait sur lui-même en position de méditation et tenait dans sa main gauche un petit bol de bois maculé de sang séché. Les volets de l'humble maison avaient été fermés, chose inhabituelle durant le jour, à la demande expresse du visiteur que le propriétaire de la maison avait accueilli avec sa famille dans l'espoir d'en tirer un maigre profit. Il était plutôt rare de voir un membre du sentier lumineux venir prendre refuge dans la cité. « Mon hospitalité et ma générosité à l'endroit de ce

druide en piteux état nous seront certainement rendues au centuple », avait cru à tort le pauvre bonhomme ayant recueilli le mystérieux visiteur. Son épouse, ses trois enfants et lui-même se trouvaient à présent allongés, inertes, dans un coin d'une petite pièce adjacente. Ce mauvais sort lui avait-il été jeté parce qu'il avait osé demander au druide concentré dans un étrange rituel de mettre fin à ces lugubres incantations qui terrifiaient sa femme et ses enfants ? Il ne le saurait jamais. Comme seule réponse, « la Belette » lui avait administré un sort si sombre qu'il avait titubé jusque dans la petite pièce où se cachaient sa femme et ses enfants et les avait tous emportés dans la mort avec lui.

Le mystérieux druide avait continué, sans s'en formaliser, ses incantations maudites jusqu'à ce qu'il parvienne près de l'épuisement total. Après presque un an de magie noire à l'intention de Merlin, dont il possédait pourtant le sang, il s'avérait maintenant à bout de forces et devait agir sans délai s'il voulait en finir avec le jeune druide. Il s'avouait toutefois que, s'il avait su tout l'effort qu'il investirait et tous les risques qu'il encourrait, il n'aurait jamais initié le rituel noir. Ce Myrddhin semblait vraiment un être étrange... Un être au pouvoir fabuleux, comme s'il était le résultat de l'union impossible entre deux êtres.

* * *

Ailleurs dans la cité, un autre homme souffrait à l'agonie. Il était parvenu jusqu'à Cerloise dissimulé dans un espace secret sous la cargaison d'une charrette tirée par un bœuf. Un fidèle et dévoué serviteur l'avait suivi dans ce périlleux voyage afin de le protéger et lui prodiguer des soins. Le Germain qui, à peine un an plus tôt, était considéré comme l'un des plus intrépides et terrifiants guerriers saxons de la Bretagne, n'était plus maintenant que l'ombre de lui-même tant les maux avaient d'emprise sur lui. Sa souffrance, sans aucun doute le résultat d'un rituel druidique maudit, l'avait conduit aux portes de la mort. Sa douleur effarante l'avait fait plonger à quelques occasions dans un coma de plusieurs jours, mais étrangement, il avait toujours survécu.

Il savait maintenant qu'il approchait de son but ultime. Il avait suivi la trace invisible de celui qu'il supposait être son tourmenteur jusqu'à Cerloise, en traversant pendant de longs mois quasiment tout le pays. Le druide maudit se terrait, tout proche, il pouvait le sentir par l'intensité des maux qui l'affligeaient.

Ce jour-là, sa douleur avait atteint un degré d'intensité tel qu'il croyait vraiment ne plus en avoir encore pour longtemps sur Terre. Il comprenait qu'il devait agir au plus vite. Il leva faiblement un bras en direction de son serviteur, et lui dit, en langue saxonne :

— Va au château et demande à parler au seigneur Merlinus Ambrosium...

Le serviteur acquiesça, mais hésita.

— Que dois-je lui dire ensuite, mon seigneur ?

— Dis-lui que Gulfalf le Saxon l'appelle à son chevet !

Quand le serviteur de Gulfalf pénétra dans l'enceinte fortifiée sur l'île au centre de la cité, il demanda à parler au seigneur Merlinus Ambrosium. Les premiers gardes, habitués à filtrer les demandes des habitants et des commerçants de la cité et des environs, ainsi que des voyageurs qui passaient occasionnellement par Cerloise, comprirent que ce jeune, mi-Breton, mi-Saxon, sortait un peu de l'ordinaire et ils lui accordèrent le droit de passage malgré l'heure tardive.

Une fois arrivé à la grande salle d'audience, le jeune serviteur se vit toutefois refuser sa demande. Le chevalier Marjean lui fit remarquer que l'heure ne se prêtait pas à une telle séance, la coutume voulant que ces formalités se déroulent en avant-midi. En son for intérieur, Marjean se disait que son refus avait aussi grandement à voir avec le fait qu'il s'agissait d'un inconnu, qu'il ne méritait pas cet honneur. Mais la véritable raison pour laquelle on lui refusait une audience, c'était que Marjean savait Merlin fortement indisposé pour le moment.

— Vous devez me laisser parler à Merlinus Ambrosium, chevalier ! insista le serviteur.

— Impossible, lui répondit ledit chevalier, irrité. Maintenant, partez ! Avant qu'on vous jette dehors et que je vous fasse conduire hors de la cité par la garde.

Jeter un homme hors des murs de la cité en ce temps-là de l'année équivalait presque à le vouer à une mort certaine. Mais la cruelle menace n'ébranla point la détermination du jeune homme.

— Transmettez-lui au moins le message de mon maître.

— D'accord, jeune homme, mais pas ce soir. Le seigneur Merlinus a demandé à ne pas être dérangé, offrit généreusement le chevalier Marjean pour satisfaire la témérité du messenger.

— Non ! Tout de suite ! Vous devez lui transmettre mon message immédiatement.

Donaguy, aux côtés du chevalier Marjean, en avait entendu assez. Il s'avança vers le jeune serviteur et signala aux deux gardes de la salle d'audience de se saisir de l'homme. Le chevalier Marjean, qui peinait à maintenir un calme digne de ses fonctions, félicita mentalement l'initiative du soldat vétéran, son ami depuis maintenant de nombreuses années. Mais le serviteur n'avait pas dit son dernier mot. Il esqua les gardes avec une agilité peu commune et commença à appeler en criant à tue-tête. Marjean se leva en flèche, prêt à intervenir.

— Seigneur Ambrosium ! Seigneur Merlinus Ambrosium !

Malheureusement pour le serviteur, Donaguy l'attrapa avec force et lui asséna un solide coup de poing au ventre, l'expédiant du coup au sol à la recherche de son souffle.

— Tu es chanceux que Jeanbeau ne soit pas ici, il se serait montré moins compréhensif que moi.

D'un coup de menton, Donaguy indiqua aux deux gardes d'emporter l'homme sans attendre, puis il se retourna vers le chevalier Marjean qui regagnait lentement sa place sur le siège d'audience. Les deux observèrent le serviteur se débattre tandis que les gardes l'emportaient sans ménagement hors de la salle d'audience. Jeanbeau entra au même moment, sa courte épée romaine, ou *gladius*, à la main. Il avait été alerté par les cris du jeune demandeur et s'était élancé aussitôt pour venir en aide à ses compagnons. Cormiac arriva peu de temps après, suivi de Syphelle et de l'interprète Baldir, à qui on faisait alors faire une petite visite des lieux, peu après lui avoir présenté les compagnons de la

troupe. Les compagnons rigolèrent un moment ensemble tandis que Donaguy racontait l'étrange scène qui s'était déroulée dans la salle quelques moments plus tôt. Mais leurs moqueries cessèrent subitement quand le Scandinave prit la parole. Celui-ci, qui avait tendu une oreille attentive aux cris du serviteur qui ne parvenaient pourtant plus jusqu'à eux, les interrompit poliment pour demander cavalièrement au chevalier Marjean :

— Qui est le Saxon Gulfalf ?

Les compagnons Bretons s'étouffèrent presque à l'écoute de ses paroles. Le « chevalier vert » demanda :

— Gulfalf ? Qui parle de Gulfalf ?

Le jeune serviteur que vos gardes « conduisent » hors du château à l'instant. Il affirme être le serviteur du Saxon dénommé Gulfalf...

— Comment savez-vous cela ? demanda Cormiac, intrigué.

— Mais... il vient tout juste de le dire !

Les quatre Bretons et leur compagne des Hautes-Îles cessèrent aussitôt de discuter dans l'espoir de saisir les paroles du jeune homme, mais aucun bruit ne parvint à leurs oreilles, pas même le vacarme des gardes emportant l'homme. Cormiac réagit vivement et il se précipita vers la sortie, Jeanbeau sur les talons.

— Restez ici, demanda Marjean aux autres. Je crois que je vais aller déranger Merlin après tout. J'ai la forte impression que cet incident l'intéressera.

Puis Marjean emprunta en courant le couloir menant aux quartiers du seigneur de Cerloise.

* * *

Peu de temps après, Merlin se présenta dans la salle d'audience accompagné de Marjean. Les compagnons avaient peine à reconnaître leur chef tant ses traits semblaient changés par l'effort surhumain qu'il déployait pour résister à l'envoûtement puissant de « la Belette ». Le jeune serviteur du Saxon Gulfalf attendait aussi dans la pièce avec les autres, Cormiac ayant pris soin de le ramener avec lui et de lui faire servir un peu de cidre frais pour qu'il reprenne ses esprits et ses forces. À la vue de Merlin, le jeune homme se jeta prestement devant lui.

— Seigneur Ambrosium ! Je distingue sur votre visage les traces des mêmes maux qui affligent mon bon maître Gulfalf. Il se trouve ici, dans Cerloise, et demande que je vous conduise immédiatement auprès de lui.

Merlin le somma d'abord de lui livrer toutes les informations relatives à cet étrange mal, puis le jeune druide informa ses compagnons de s'armer car il avait l'intention de suivre le serviteur auprès de son maître. Les amis de la troupe, rompus aux exigences du service militaire, se préparèrent à la vitesse de l'éclair, chacun ayant conservé sur lui ses armes et armures afin d'être paré à toute éventualité.

Pendant ce temps, Merlin demanda qu'on lui dresse une table. Il puisa dans son sac fée tout ce dont il avait besoin pour se préparer une potion tonique fortifiante qui lui permettrait de faire face aux prochains événements. Il n'employa toutefois pas de magie, car il ressentait une faiblesse inouïe. Il avala rapidement le mélange dont les effets devaient se manifester à retardement. Baldir, qui s'était absenté quelques minutes, arriva dans la pièce avec une carafe de cuir à la main. Il s'approcha de Merlin et lui dit :

— Je vous présente une boisson que m'a préparée ma femme avant mon départ pour l'aventure.

La curiosité de Merlin fut piquée, car le maigrelet Scandinave n'avait jamais mentionné qu'il était marié. L'interprète continua :

— Il s'agit d'un breuvage que les guerriers de ma tribu boivent après le combat, pour regagner des forces, insista-t-il tout en clignant d'un œil avec insistance, comme pour marquer un point « secret ».

Baldir souleva le bouchon métallique de la carafe et le renversa de manière à ce qu'il devienne un gobelet. Ensuite, par une mécanique surprenante et exotique, le Scandinave décapsula soigneusement sa carafe, fabriquée d'un étrange métal recouvert d'une enveloppe protectrice en cuir. Il versa un liquide mielleux et doré dans le minuscule réceptacle, puis le tendit à Merlin.

— Buvez, mon brave. Vous vous sentirez mieux.

Donaguy s'était approché des deux hommes pour mesurer les intentions de leur nouveau compagnon. Il regarda par-dessus l'épaule de l'interprète pour inspecter de plus près la mystérieuse décoction destinée à Merlin et il posa fermement une main sur l'avant-bras du Scandinave, dans l'espoir de le dissuader d'agir avec tant d'audace. Les deux braves se mesurèrent du regard mais, contre toute attente, ce fut l'intrépide Donaguy qui céda le premier. L'Armoricain mit fin à son emprise sur Baldir et recula inconsciemment d'un pas. Merlin et les autres dans la pièce remarquèrent la scène et s'échangèrent des regards d'étonnement. L'interprète s'entêta ensuite à offrir candidement son gobelet à Merlin en attendant patiemment son assentiment. Ce dernier, presque à l'agonie, se montrait normalement fort circonspect envers les breuvages de source inconnue. Étrangement, sa méfiance habituelle s'évanouissait à la vue du singulier personnage qu'il côtoyait depuis quelque temps déjà. Il fit confiance à ses impressions et accepta de goûter au contenu du gobelet, qu'il vida lentement.

* * *

Tapi dans sa cabane du faubourg sud, « la Belette » émergea subitement de sa délicate et exigeante concentration.

« Comment est-ce possible ? » se demanda-t-il à lui-même. Il projeta le petit bol de bois devant lui en lâchant un cri effroyable de frustration et de désespoir. Maintenant à bout de forces, il devait à tout prix se reposer un moment. Il se laissa choir sur le côté en sanglotant doucement. Le druide Myrddhin avait réussi l'impossible encore une fois et semblait résister à son pouvoir mortifère. Le druide noir avait pourtant senti sa victime au seuil de l'agonie alors qu'il débutait l'incantation fatidique : le sortilège de la mort. Mais voilà qu'il devinait que le jeune Myrddhin avait soudain – il ne savait par quel miracle – regagné des forces.

Au même moment, dans une autre partie de la cité, Gulfalf se sentit finalement entrer dans les couloirs de la mort. Il tenta de se relever pour se jeter contre son scramasaxe, son poignard d'homme viril, car il désirait mourir par les armes dans un acte violent et ainsi se garantir une place parmi les braves au Valhalla, le paradis des Germains. « Malheur à moi, je n'ai plus la force nécessaire », se désola-t-il. Le désespoir l'envahit puis, soudain, aussi rapidement qu'elle avait commencé, la douleur atroce cessa. Épuisé par la souffrance, Gulfalf sombra aussitôt dans le sommeil.

* * *

Le breuvage faisait lentement son effet et Merlin se sentait de mieux en mieux. Une force magique et régénératrice s'insinuait lentement en lui. Il fixa son regard sur Baldir, qui leva les sourcils, le front complice et inquisiteur à la fois.

— Je vais beaucoup mieux... Merci !

Visiblement satisfait, l'interprète récupéra le gobelet et remit son attirail en place. Merlin rangea lui aussi tout ce qu'il avait sorti de son sac de velours fée. Les derniers compagnons arrivèrent sur ces entrefaites et Merlin déclara à l'intention du serviteur de Gulfalf :

— Vite ! Conduis-nous à ton maître.

Les hommes et la femme suivirent le serviteur qui les dirigea sans perdre de temps jusqu'à l'auberge où il avait loué une chambre privée pour son maître et lui. Quand Merlin entra dans l'auberge, tous les clients qui le reconnurent se levèrent pour lui rendre hommage et l'aubergiste se confondit en courbettes, cherchant à savoir ce qui avait conduit le plus important personnage de la cité à visiter son modeste établissement.

— Nous sommes ici pour le Saxon ! déclara le chevalier Marjean de manière péremptoire.

L'aubergiste devint livide et redoubla ses excuses :

— Je ne savais pas, bredouilla-t-il, j'ignorais qu'il était recherché !

Merlin l'apaisa.

— Non, non, il ne s'agit pas de cela, rassurez-vous. Conduisez-nous plutôt auprès de lui...

L'aubergiste ouvrit sans attendre le chemin et les mena directement à la grande chambre occupée par l'étranger et son serviteur. Une odeur de maladie et de mort régnait dans la pièce. Apparemment imperturbable, le Saxon Gulfalf dormait sur le grand lit. Merlin et les autres constatèrent aussitôt les ravages qu'avait subis le corps du fier guerrier. Cormiac siffla fortement, indiquant par là ce qu'il pensait de la situation. Le serviteur tituba vers Gulfalf en criant :

— Mon maître !

Celui-ci constata avec soulagement que son maître vivait encore. Merlin s'approcha et saisit la main droite du Germain. Une courte cicatrice marquait encore l'endroit où le Saxon s'était entaillé le poignet, à la jonction de la paume, lors de leur séparation l'année précédente sur les Hautes-Îles. Le jeune druide regarda son propre poignet, où ne subsistait nulle trace de la cicatrice. Merlin se souvenait toutefois comment il s'était lui-même tailladé le poignet pour imiter le Saxon, avant de sceller leur trêve par une poignée de main sacrée. Selon toute apparence, leurs destins semblaient maintenant liés par ce pacte et Gulfalf avait ainsi subi lui aussi les contrecoups de l'envoûtement du druide noir. Merlin examina Gulfalf et constata qu'il devait agir vite s'il voulait le maintenir en vie.

Le jeune druide ressortit son sac fée et récupéra rapidement le nécessaire pour raviver le guerrier saxon. Au moment d'effectuer l'incantation magique finale, Merlin hésita. S'il utilisait maintenant le peu de pouvoir qu'il lui restait, il se trouverait de nouveau à la merci de « la Belette ». Après tout, pas moins d'une heure plus tôt, il ne possédait pas même suffisamment de forces pour fuir dans les nuées. Son hésitation fut de courte durée. « Au diable ma propre survie ! » pensa-t-il. Il entra donc en concentration pour terminer la partie « magique » de la préparation de sa potion magique de guérison. Merlin sentit alors une main sur son épaule, ce qui interrompit sa concentration. Il ouvrit immédiatement les yeux.

— Laissez-moi faire... chuchota simplement Baldir, qui tenait de nouveau sa gourde à la main et effectuait la manutention complexe pour en tirer le liquide réparateur.

Baldir s'exécuta avec diligence et demanda au serviteur de Gulfalf, ainsi qu'à Merlin, de l'assister tandis qu'il versait le précieux élixir dans la bouche du Saxon, qui reposait encore entre les bras de Morphée. L'effet du breuvage ne se fit pas attendre et la respiration de l'homme devint rapidement plus assurée et régulière. Après un court moment, Gulfalf ouvrit les yeux et parcourut la pièce du regard. Il reconnut avec joie et appréhension certaines des personnes qui s'y trouvaient. Il s'attarda sur Baldir, qui tenait encore son petit gobelet près de la tête du Saxon, puis il aperçut Merlin.

— Seigneur Ambrosium, vous êtes venu... souffla-t-il.

En constatant le miracle qui se manifestait en lui – car ses forces revenaient lentement mais sûrement –, Gulfalf demanda à Merlin :

— Est-ce vous que je dois remercier pour ce prodige ?

Le druide secoua la tête et désigna le maigrelet Scandinave.

— C'est plutôt à maître Baldir ici présent que vous devez votre reconnaissance.

Le visage de Gulfalf se figea. La surprise céda rapidement le pas à un respect presque fervent.

Le brave guerrier saxon tenta de se relever dignement, puis il remercia solennellement son sauveur dans la langue germanique :

— *Baldr ! Prinz Baldr ? Danke Schön Jarl Baldr.*

Quelque chose d'exceptionnel venait assurément de se produire, mais la clé du mystère échappait encore à tous ceux qui assistaient avec curiosité à la scène. Qui donc était ce Baldir qui suscitait soudainement tant de vénération ? Le mystère planait encore.

15

Merlin était impatient de percer le mystère de l'énigmatique Baldir, mais aussi de s'entretenir avec son ancien rival, le Saxon Gulfalf. Ce dernier recouvrait lentement ses forces et demanda qu'on lui accorde un peu de temps pour faire une toilette avant de continuer leurs échanges, car la maladie avait fait des ravages considérables sur son apparence. Merlin se montra compréhensif et fit quérir une cuve remplie d'eau chaude, puis il sortit de la chambre pour se rendre à la grande salle de l'auberge avec ses compagnons d'armes.

Le seigneur de Cerloise commanda à boire et à manger pour tous ses compères et son invité Scandinave. Merlin demanda à l'aubergiste de leur apporter ses meilleurs plats, afin que Baldir goûte un peu à la cuisine du pays. Ce dernier semblait en appétit ; il ne se fit pas prier pour se gaver sitôt les victuailles déposées sur leur table. Cormiac insista quant à lui pour que les autres se sustentent un peu.

— Allez, mangez mes amis. Il est toujours bon de faire le plein avant la bataille.

Les yeux de Merlin cherchèrent ceux de son sergent. Lorsque leur regard se croisa, le seigneur de Cerloise comprit que Cormiac s'attendait à tout maintenant. Le chevalier Marjean avala à la hâte quelques bouchées en grommelant. Les plats se succédaient sans relâche et seul le Scandinave mangeait encore avec appétit.

D'ailleurs, les compagnons commençaient à se demander où ce maigrichon pouvait bien engranger tout ce qu'il dévorait. Marjean, assis juste en face de ce dernier, observait le Scandinave avec un peu de méfiance. Après tout, il n'avait fait sa rencontre que plus tôt dans l'après-midi et il n'était pas encore fixé quant à son opinion finale sur l'homme.

— Cormiac ! Va donc chercher une arme pour notre ami Baldir, proposa-t-il. Je vois qu'il a oublié de s'armer... Il n'a pas même un couteau.

À la commande du chevalier, Cormiac se leva sans attendre, mais il s'arrêta à mi-chemin, perplexe.

— Mais quelle sorte d'arme devrais-je lui apporter ?

À la surprise générale, le Scandinave l'invita à s'asseoir de nouveau d'un geste apaisant de la main.

— Non, mon ami. Je ne me bats jamais contre un autre homme avec des armes. Je préfère régler mes comptes à poings nus.

Puis, aux autres, il expliqua :

— Moins de morts, vous comprenez...

L'affirmation fit aussitôt rire les compagnons, qui se disaient qu'un homme aussi fluet ne pouvait représenter une menace mortelle pour quiconque.

— Allons, maître Baldir, vous n'êtes pas sérieux, commenta Marjean.

— Oh oui, chevalier. Je vous l'assure.

Tandis que Baldir entamait son deuxième poulet rôti, Marjean renchérit :

— Mais que ferez-vous alors si on engage le combat ?

Le Scandinave haussa les épaules, comme pour montrer qu'il plaignait le malheureux qui oserait s'en prendre à lui.

— Rien du tout... À moins que votre adversaire ne cherche expressément à me faire du mal.

Les révélations du Germain Scandinave indiquaient clairement que, s'il devait engager le combat, ce serait à regret. Car malgré sa petite taille, Baldir semblait vraiment croire qu'il ressortirait à tout coup vainqueur d'une altercation, ce que ne pouvaient concevoir les membres de la troupe de Merlin. Marjean s'apprêtait à poser une autre question à l'interprète quand Gulfalf apparut au bout d'un corridor et entra dans la grande pièce. Il vint s'asseoir avec les Bretons, mais prit place près de l'interprète Scandinave. Les deux hommes échangèrent d'abord quelques mots en langue germanique. Baldir semblait balayer les explications confuses de Gulfalf avec bienveillance et amusement. Ensuite, le Scandinave expliqua :

— Gulfalf m'a offert ses excuses pour s'être comporté « étrangement » avec moi un peu plus tôt... La confusion avait encore une solide emprise sur lui et il m'a pris pour un autre.

Gulfalf confirma d'un coup de tête, mais demeura respectueux et poli envers le jeune homme. Pour Merlin, l'explication que venait de leur fournir l'interprète n'éclaircissait pas pour autant l'épisode qui s'était passé un moment plus tôt dans la chambre. Il lui faudrait jeter davantage de lumière sur cette affaire.

Merlin laissa momentanément ces considérations de côté et invita Gulfalf à se restaurer, ce que fit le Saxon avec gratitude. Après que Merlin eut exposé ce qu'il connaissait du problème auquel ils se voyaient confrontés, il demanda aux hommes et à la femme de le laisser parler seul à seul avec le Saxon. Les guerriers et l'interprète se levèrent, puis ils sortirent prendre l'air. Cormiac réussit à éloigner quelques clients aux oreilles potentiellement indiscrettes en leur offrant une cervoise à ses frais. Seul Marjean resta dans l'auberge pour régler la note de la troupe, à la suite de quoi il trouva un siège dans un coin opposé de la grande pièce pour garder un œil sur le seigneur de Cerloise. Merlin et Gulfalf se dévisagèrent un moment, puis le jeune druide brisa le silence.

— Nous avons tous deux été victimes d'un sortilège de magie noire, de magie du sang...

Merlin fit mine de s'entailler le poignet avec un doigt.

— Ce sang... c'est celui de notre poignée de main, l'année dernière ?

— *Ya !* avoua sans détour le Saxon.

— Pourquoi ?

Le Germain secoua la tête, perplexe face à ses propres actions. Puis il répondit :

— Parce que j'avais promis de le faire...

La promesse au druide noir ayant été faite avant sa première rencontre avec Merlin, Gulfalf avait ainsi agi par honneur, une valeur sacrée pour les Germains. Merlin se montra intéressé à en apprendre plus.

— C'est le prix que m'avait demandé le druide noir en échange du bol magique.

Merlin savait que « la Belette » avait enchanté un petit gobelet de bois pour que Gulfalf le retrouve. Merlin en avait d'ailleurs modifié l'enchantement pour qu'il dévoile maintenant le chemin menant au frère de Gulfalf : Gulrard. Le Saxon continua son explication.

— Il m'a demandé de ramener le petit bol de bois, maculé de votre sang.

Merlin comprenait. En lui remettant la coupe maculée de leurs deux sangs mélangés, Gulfalf avait uni son destin à celui de Merlin.

— Vous saviez ce qui allait se produire, n'est-ce pas ?

— Je m'en doutais, avoua Gulfalf. Mais... j'avais donné ma parole.

Le Saxon lui expliqua alors toute la gamme des souffrances qu'il avait endurées depuis. Merlin

lui confirma que lui aussi avait composé avec le maléfice, mais qu'il avait réussi à le fuir à de nombreuses occasions. Gulfalf confirma :

— Pendant ce temps, je crois que je subissais seul la totalité des maux de cet envoûtement.

« Aïe ! » pensa Merlin. Il éprouvait encore plus de sympathie pour le vieux guerrier.

— Et maintenant ? s'enquit le jeune druide.

— Maintenant que j'ai renoncé à venger mon frère et que je vous connais mieux, je crois que nous sommes sur la voie de devenir de respectueux rivaux.

Le jeune druide répondit sans attendre :

— Peut-être même des amis... Après tout, nous sommes désormais liés.

Merlin leva le poignet pour lui offrir de confirmer la poignée de main qu'ils s'étaient donnée un an plus tôt. Le Saxon n'hésita point et prit la main offerte. Merlin expliqua ensuite à Gulfalf comment le mélange de leurs deux sangs avait sûrement faussé les effets du maléfice du druide noir. En tout temps, le mal avait été partagé. Même si Gulfalf l'avait parfois assumé en plus grande proportion, une infime partie avait toujours rejoint le principal intéressé : Merlin. Ainsi, les plus puissants malaises appelés par « la Belette » n'auraient jamais suffi à terrasser l'âme de Merlin, car le sortilège s'attaquait à deux âmes à la fois. Il en avait été de même pour le puissant sortilège de la mort, pourtant lancé sur un Gulfalf quasi mourant et un Merlin affreusement affaibli par le transport magique de la Scanie à Cerloise. Dans son malheur, Merlin avait tout de même été chanceux.

Celui-ci entrevoyait une solution à la suite des événements. Il s'empara d'un petit bol en bois vide sur la table, y versa une bonne portion de cervoise, puis le poussa vers le Germain :

— Buvez une bonne rasade, mais pas tout.

Le Saxon s'exécuta. Merlin s'empara ensuite du bol et vida son contenu. Le magicien saupoudra alors une pincée de poudre de perlimpinpin au-dessus du bol, et il puisa dans ses forces pourtant limitées et effectua un discret enchantement. Le réceptacle brilla momentanément et Merlin sortit de sa transe. Marjean, qui observait la scène de loin, secoua la tête.

— Encore des diableries ! commenta-t-il pour lui-même.

Le jeune druide propulsa alors le bol en l'air. Celui-ci s'éleva bien haut mais, une fois au sommet de sa course, plutôt que de retomber en ligne droite, il alla se frapper contre le mur méridional situé près des deux hommes.

— Ha ! ha ! ha ! s'esclaffa le Saxon. Vous utilisez maintenant le sortilège contre « la Belette ».

— Il connaîtra lui aussi le goût de son propre sortilège, lui répondit en souriant le seigneur de Cerloise.

— Allons-y ! cria le Saxon. Wilfred, mon épée !

Marjean sauta sur ses pieds en voyant les deux hommes sur le point de partir.

— Récupérez le bol, Gulfalf, il fonctionne pour nous deux.

Le Germain obtempéra avec zèle, puis il s'arma de l'épée que lui apportait son serviteur.

Les compagnons bretons, le Saxon et le Scandinave se rassemblèrent à la sortie de l'auberge. Merlin expliqua de quelle manière le bol enchanté leur permettrait de retrouver le druide noir qu'il soupçonnait se trouver à proximité. Sans attendre, Gulfalf projeta le bol en l'air et sa trajectoire les conduisit vers le faubourg sud. Il ne fallut pas beaucoup de temps au petit groupe pour repérer, après des lancers répétés, la petite cabane où s'était terré le druide noir.

Gulfalf se préparait à pénétrer dans la mesure par sa seule issue, mais le chevalier Marjean l'interrompt :

— Il vaudrait mieux nous laisser y aller en premier. Imaginez un peu la zizanie que créerait l'invasion d'un Saxon chez un honnête citoyen...

Gulfalf approuva et laissa le chevalier de Cerloise prendre les devants. Marjean se retourna une dernière fois vers les autres et, s'assurant qu'il avait l'attention de Cormiac, chuchota :

— Prêts ?

— Prêt ! répondirent tour à tour les autres.

Le chevalier sortit sa longue épée de cavalier et s'avança avec précaution et détermination.

* * *

« La Belette », qui s'était momentanément endormi, se réveilla en sursaut. La porte de la maison avait craqué. « Quelqu'un essaie d'entrer ! » paniqua le druide accompli, avant de se souvenir de la manipulation élémentaire qu'il avait effectuée pour sceller la porte de bois, qui se trouvait maintenant soudée au chambranle. Il espérait que ce subterfuge serait suffisant pour décourager la personne qui cherchait à entrer. Il tâta autour de lui pour récupérer le bol qu'il avait jeté devant lui avant de s'endormir, mais ne le trouva pas. Soudain, un craquement bruyant l'informa qu'on tentait à nouveau de forcer la porte, mais cette fois sans ménagement. Cela pouvait indiquer qu'il s'agissait de la garde ou, pire, d'un soldat de Myrddhin ou, pire encore, du jeune druide lui-même. Le druide noir entama la première incantation qui lui vint à l'esprit.

* * *

Marjean avait échoué sa première tentative. Sachant qu'il avait probablement alerté les occupants, il recula rapidement et s'élança avec force contre la porte. Celle-ci résista au choc brutal.

— Ouvrez ! tonna-t-il à l'intention des assiégés.

Seul le silence lui répondit. Sans se laisser démonter, il invita Cormiac le Fort d'un geste impérieux et les deux hommes se butèrent ensemble contre la porte qui semblait étrangement clouée à son cadre. Un puissant « crac » confirma que l'effort conjugué des deux hommes avait eu raison d'une partie de la résistance de la porte, mais elle tenait toujours.

Cormiac introduisit sa main gantée entre les fissures d'une planche et l'agrippa de sa solide poigne. Il tira ensuite énergiquement sur celle-ci en appuyant son autre main sur les parois effritées de la cabane. La planche céda avec un vacarme tonitruant. Le guerrier se saisit aussitôt d'une seconde planche et répéta la manœuvre. Le solide jeune homme arrachait les planches sans peine apparente, ce que seul le chevalier Galegantini aurait réussi avec autant de facilité. Son exploit émerveillait Marjean, qui scrutait les ténèbres de l'intérieur afin d'y déceler toute forme de danger tout en songeant à ce que Galegantini lui avait un jour dit : « Prends garde au « poulet ». Après moi, il est le plus fort gaillard que je connaisse. » Marjean sortit finalement de sa rêverie, posa amicalement la main sur l'épaule de Cormiac et le félicita d'un petit coup de tête avant de pénétrer à l'intérieur.

Le chevalier Marjean ne pouvait rien distinguer au début, mais il entendit un bruissement dans la noirceur. Sa cape s'anima légèrement, trahissant l'énervement du brave chevalier, son cœur battant la chamade dans sa poitrine.

— Apportez une torche ! exigea-t-il d'une voix mesurée.

Toutefois, personne n'avait songé à apporter une telle chose avec eux. Cormiac attrapa une des planches de la porte défoncée et en arracha une longue pièce, aussi aisément que s'il maniait une simple peau de bête. Il s'empara ensuite du bord de la cape de bure rougeâtre de Jeanbeau et l'arracha sans cérémonie pour l'enrouler au bout de la pièce de bois. Jeanbeau se contenta de grogner son humiliation. Cormiac présenta le tout à Merlin, semblant attendre un prodige de lui. Hésitant d'abord, le jeune druide exécuta la manipulation élémentaire de feu que nécessitait son sergent. La masse de tissu s'enflamma sans peine et Cormiac tendit la torche improvisée à Marjean. Le chevalier l'accepta de sa main libre et balaya rapidement la pièce avec la source lumineuse. Il remarqua une

chandelle de suif sur une table et l'alluma avant de poursuivre son inspection des lieux. Il aperçut alors les cinq corps inertes gisant dans un coin de la deuxième pièce, mais rien d'autre n'indiquait la présence du druide renégat.

Cormiac emboîta le pas à Marjean et se faufila dans la grande pièce. Il effectua quelques pas prudents et sentit qu'il avait mis le pied sur un objet dur au sol. Il allait d'abord le repousser sur le côté, mais il remarqua que quelque chose d'étrange brillait dans l'ombre : deux petits yeux scintillants le regardaient. Tandis qu'il laissait à ses yeux le temps de s'accoutumer à la pénombre, un éclat de la torche de Marjean illumina la région autour de ses pieds et Cormiac remarqua un bol de bois, semblable à celui que Merlin et Gulfalf avaient utilisé pour retrouver la piste du druide noir, sous sa botte. À côté du bol se dressait une petite belette foncée, les deux pattes avant appuyées contre les rebords qui semblaient maculés de sang.

Avant que le Coq de Cerloise ne puisse réagir, « la Belette » – maintenant transformé en son animal fétiche – s'esquiva et longea le mur à la recherche d'une faille ou d'un trou qui lui permettrait de fuir au dehors. Cormiac comprit rapidement ce qui se passait.

— Ici ! Le maudit druide noir a pris la forme d'une belette !

Les autres se précipitèrent aussitôt dans la cabane ; seul Baldir resta dehors. Marjean avait rejoint Cormiac avec sa torche et les deux n'eurent aucune difficulté à suivre la bête, malgré ses acrobaties et tentatives d'évasion. Ils finirent par l'acculer dans un coin de la grande pièce. Quand Merlin entra, il remarqua immédiatement le petit bol en bois maculé de sang qui, à ses yeux de magicien, brillait d'un enchantement lumineux. Il s'en approcha et se pencha pour le ramasser. Derrière lui, les cinq Bretons s'étaient placés en arc de cercle devant « la Belette », lui bloquant toute issue possible. Le druide noir reprit promptement sa forme humaine et, tout en cherchant son souffle, il invoqua mentalement les puissances noires afin qu'elles lui viennent en aide une ultime fois et lui permettent de vaincre ses adversaires. Rien ne se produisit. Sa dernière transformation avait fort probablement vidé ses réserves de puissance magique et ses prières restaient sans réponse. « La Belette » se savait maintenant à la merci des hommes de Merlin, car la cabane qu'il avait justement choisie pour sa solidité et son obscurité était devenue son piège.

Gulfalf, qui montait la garde près de l'embrasure de la porte, épée en main au cas où le druide réussirait à fuir, décida d'en finir avec le sorcier. Il se glissa entre les hommes et leva son épée pour frapper. Le jeune druide, voyant ce qui se tramait, se souvint en catastrophe des paroles prononcées par Malteus avant son départ du monde des ombres : « N'oublie pas, Myrddhin : celui qui tuera le druide noir verra sa malédiction levée pour toujours... Tu dois être celui qui porte le coup fatal ! » Merlin l'arrêta :

— Gulfalf ! Non !

Le Saxon laissa retomber son arme, interdit. Le druide noir sourit en lui-même. Selon lui, l'impitoyable Saxon n'aurait pas hésité une seconde à le terrasser. Mais Myrddhin ? Il s'agissait uniquement d'un pathétique druide, un être faible incapable d'une telle résolution. « La Belette » sonda ses pouvoirs et comprit qu'il était trop faible pour lutter avec la magie. En observant le grand Saxon amaigri devant lui, il devina la raison pour laquelle il n'avait jamais réussi à vaincre la résistance de sa victime : le malheureux Germain avait mélangé son sang à celui du jeune druide avant de lui remettre le bol de bois. Un rire démoniaque émana du druide noir, que la folie semblait gagner peu à peu au fur et à mesure qu'il prenait conscience de son échec.

Merlin s'approcha avec circonspection et ses compagnons s'écartèrent pour lui céder le passage. Le jeune druide se retourna un instant vers Gulfalf et le Saxon vint le rejoindre devant « la Belette ». Merlin observa le druide noir et chercha à lui parler une dernière fois pour connaître ses

motivations. Pourquoi s'en prenait-il ainsi à lui ? À travers les voiles de brume qui enveloppaient son cerveau en délire, le druide noir sembla soudain reconnaître Merlin et, tirant une lame sale d'un pli de ses vêtements, tenta de frapper le jeune druide au niveau du cou. Mais il n'en eut pas la force ni le temps.

— Maintenant, Gulfalf !

Merlin agrippa sa lame noire et, en même temps que le Saxon à ses côtés, frappa mortellement celui qui tentait encore de le supprimer. Les deux hommes plongèrent simultanément leur arme dans le druide renégat, levant du même coup et pour toujours les effets du maléfice de « la Belette ».

16

Le jour suivant, au matin, Sybran le Rouge arriva à Cerloise avec son neveu Tano, suivis du chevalier Galegantín et de son écuyer Bredon. Partout dans la cité résonnaient les échos du récit de l'heure, chacun ajoutant quelques faits colorés de son cru pour raconter les exploits du seigneur de Cerloise et d'un Saxon nommé Gulfalf qui avaient, la veille, terrassé le druide renégat « la Belette ».

Merlin et Gulfalf durent quant à eux prendre plusieurs jours de repos pour se remettre, car le combat livré pendant un an contre les maléfices du sortilège les avait littéralement vidés. Lorsqu'il fut enfin remis sur pied, le seigneur de Cerloise fut en mesure d'expliquer en détail à ses compagnons comment le druide noir avait, depuis sa jeunesse, cherché à l'occire. Il expliqua ensuite comment Gulfalf avait rencontré le mystérieux druide et avait rapporté le sang du jeune druide en échange d'un bol qui lui permettrait de retracer son frère. Merlin prit la défense des actions de son nouvel ami saxon en rappelant à tous les contraintes de l'honneur, mais surtout en leur expliquant deux choses importantes : Gulfalf n'avait pas tué Merlin afin d'honorer sa promesse au druide noir et, aussi, il avait mélangé son propre sang à celui du jeune druide, ce qui avait sensiblement protégé Merlin. L'explication ne satisfaisait pas Galegantín, qui rappela :

— Rien de cela ne se serait produit si on l'avait tué la première fois qu'on l'a capturé avec ses hommes, alors qu'il cherchait justement à t'abattre.

— N'aurais-tu pas fait la même chose si tu avais la certitude que quelqu'un avait tué ton frère ?

— Je n'ai pas de frère.

— D'accord, ta sœur alors, soupira Merlin.

— Mmmfff !

Galegantín refusait de céder. Merlin insista :

— Tu oublies que, pour Gulfalf, je ne suis pas un guerrier, mais un druide... un magicien. Et c'est le sort d'un magicien qu'il m'a réservé.

Tous s'accordèrent enfin pour reconnaître ce point. Mais Galegantín poursuivit :

— Que fera-t-on du Saxon, à présent ?

— Mais rien du tout. Il est libre de partir dès qu'il le voudra.

— Quoi ? Comment peux-tu le laisser partir après tout ce qu'il a fait ?

— Parce que lui et moi avons fait la paix. Je sais que je n'ai plus rien à craindre de lui, bien au contraire. Et, surtout, parce qu'il faut pardonner ceux qui nous ont offensés, lorsqu'ils sont repentants.

En citant les enseignements sacrés, Merlin s'appuyait sur les valeurs chrétiennes si chères au cœur du chevalier. Galegantín luttait avec lui-même, visiblement mécontent d'être déchiré entre son code chevaleresque et sa méfiance naturelle de guerrier. Marjean appuya Merlin :

— Il a raison, Galegantín. J'ai moi-même témoigné de la sincérité du Saxon et du sentiment d'amitié qu'il éprouve maintenant pour Merlin.

Le grand chevalier se résigna enfin et se plia à la sagesse exprimée par les deux hommes. Les amis poursuivirent leurs discussions tout l'avant-midi, contents d'avoir enfin la chance de faire le point sur le problème des géants. Merlin, Cormiac et Syphelle racontèrent de nouveau ce qu'ils

avaient appris lors de leur voyage en Scanie. Marjean, Donaguy et Jeanbeau partagèrent leurs découvertes, puis Sybran, Tano, Galegantín et Bredon ajoutèrent leurs propres observations. La présence de géants se confirmait pour tout le nord de la Bretagne.

Avant le goûter de l'après-midi, Merlin fit appeler l'interprète Baldir pour l'inviter à casser la croûte avec eux et assister aux échanges. Le jeune druide résuma tout ce que les compagnons connaissaient des géants jusqu'à ce jour. Pour ce qui était des géants de glace, le feu demeurait une arme redoutable et la troupe possédait justement un allié en la matière : la petite entité de flamme, surnommée « le petit prince », comptait comme un partenaire de premier ordre contre ces géants. Mais surtout, les informations glanées leur avaient permis de remarquer que la grande taille des géants – ce que certains auraient considéré comme leur force – s'avérait en fait une de leur plus grande vulnérabilité. En effet, il leur fallait manger beaucoup pour combler leurs besoins alimentaires significatifs, et Merlin réfléchissait à la meilleure manière d'en profiter. Ce dernier proposa de tenter une approche magique pour résoudre leur problème :

— J'aimerais préparer un enchantement pour protéger la Bretagne tout entière contre ces indésirables géants. Je pourrais réunir des échantillons de terre provenant de toutes les régions de la Grande et de la Petite Bretagne, y ajouter l'eau des principaux fleuves qui délimitent nos frontières, ainsi que de la pierre et du mortier du mur d'Hadrien. Je tenterais ensuite de placer un enchantement pour exclure et éloigner tout géant de notre territoire.

Les compagnons échangèrent des regards inquiets. Le chevalier Marjean brisa le silence :

— Êtes-vous sûr d'en posséder présentement la force, mon seigneur ? demanda-t-il respectueusement.

Merlin laissa échapper un long soupir. Il se sentait réellement mieux depuis la fin du sortilège de « la Belette », mais il était bien loin d'avoir récupéré la totalité de sa puissance.

— Non, mon ami... Je devrai d'abord me rendre aux « pays magiques » pour y refaire mes forces.

Merlin décida de laisser Cerloise entre les mains du compétent chevalier Marjean, tandis qu'il enverrait le reste de la troupe traquer et débusquer un des géants qui maraudait dans la région du Nord. Il demanda au chevalier Galegantín de se préparer à partir avec les hommes et Syphelle et de leur ramener un digne « trophée » de leur chasse, ainsi que des échantillons du mur d'Hadrien. Il profiterait de ce moment pour quitter le monde du milieu et refaire ses forces. Il envisageait par la suite entreprendre personnellement la quête pour récupérer des échantillons de terre et d'eau de toutes les régions de la Bretagne. À cet effet, il ordonna à des serviteurs d'aller se procurer des pots en terre cuite et de la cire d'abeille auprès d'artisans de la ville. Il demanda aussi qu'on lui fasse fabriquer des petits sacs de cuir pour y placer les échantillons de terre. Il chargea enfin les représentants du Conseil de la cité de préparer les festivités de la Samain, car la grande fête de fin d'année aurait lieu quelques jours plus tard. Il fit ensuite ses adieux à ses compagnons et leur promit d'être de retour avant les trois jours de la fête sacrée marquant la fin de l'année. Ce qui laissait à Merlin seulement un quartier de lune pour accomplir le tout.

Merlin rassembla tout le nécessaire pour son petit voyage et il partit à la fin de la journée, en passant par la lumière des derniers rayons obliques de l'astre couchant, pour se rendre directement dans les nuées à son endroit favori. Faucon, son ami de toujours, veilla sur sa première nuit de sommeil dans le pays magique et Merlin s'éveilla fort réjoui en constatant qu'il avait déjà recouvré une grande partie de sa puissance.

Pour terminer sa convalescence, le jeune druide désirait se rendre à l'île d'Argent, située dans un embranchement du voile de Sílíon. Il se transforma en faucon afin de voler, avec son compagnon,

jusqu'à la frange de Sillion qui passait par les nuées. Ladite frange magique de lumières ondulantes et opalescentes traversait les nuées, rejoignait le monde du milieu et descendait ensuite vers le domaine des ombres. Merlin s'efforcerait d'éviter la Bretagne – reliée par la frange de Preseli qui s'étend jusque dans la région de Caerdid – et devrait également résister à la tentation de s'arrêter en Petite Bretagne, reliée au voile de Sillion par la frange d'Argoat qui passe par la forêt de Brocéliande, près du domaine du Lac.

Merlin fit ses adieux à Faucon et glissa dans les mailles de la frange, aussi lumineuse que magique. Le jeune druide prit tout le temps nécessaire à la délicate opération de transport et se retrouva finalement là où il le désirait : la belle île enchantée aux environs d'Is la Blanche. C'est dans les clairières magistrales, sous la lueur chatoyante des titanesques arbres argentés de la forêt de Blancbois, que Merlin trouva l'endroit idéal pour reprendre ses forces. Loin des problèmes quotidiens et à l'abri des attaques magiques portées contre son esprit par le prince Ymir, il récupéra à une vitesse phénoménale la quasi-totalité de sa puissance magique. Après seulement trois jours consacrés au repos et à la méditation, le jeune druide se retrouva en pleine possession de ses moyens.

Tandis qu'il procédait à ses ablutions quotidiennes, il s'aperçut qu'on cherchait à se faire remarquer de lui. Des fées de toutes sortes l'entouraient ; certaines volaient lentement autour des troncs massifs des arbres géants tandis que d'autres se tenaient à une distance respectable, dissimulées derrière les arbustes des environs. Les minuscules êtres ailés avaient veillé nuit et jour sur son sommeil comme sur ses méditations druidiques et l'avaient occulté, grâce à la magie féerique, afin que rien ni personne ne puisse détecter sa présence. Merlin les salua et les remercia chaleureusement, et il se promit de revenir un jour à Is, là où il était certain de trouver des amis.

Le jeune druide entreprit méthodiquement de se servir de son pouvoir de transport pour se rendre dans toutes les régions de la Bretagne et rassembler les ingrédients nécessaires à l'enchantement qu'il préparait. Merlin remercia en prières son père adoptif, Aurèle Ambrosium, de lui avoir fait connaître tous ces lieux en l'emmenant avec lui dans ses nombreux déplacements à travers la Bretagne, alors qu'il était encore tout jeune. Il recueillit ainsi des échantillons qu'il plaça dans les bourses de cuir, ainsi que de l'eau puisée dans les grands fleuves de Petite Bretagne qu'il enferma dans les jarres de terre cuite scellées par de la cire d'abeille. Le sort d'occultation des êtres fées de Blancbois permit à Merlin d'accomplir sa collecte sans jamais être vu de personne. Aussitôt sa tâche accomplie, il repartit pour la forteresse de Cerloise.

Merlin arriva à Cerloise une journée plus tôt que prévu et il profita des fêtes de la Samain pour marquer une pause et célébrer avec ses compagnons et compatriotes. Tous les habitants de la cité et des environs participaient aussi aux trois jours de festivités consacrées à la fin de l'année aux célébrations entourant la fête des morts. Une croyance répandue dans le monde celtique voulant que le passage des morts au monde vivant devienne possible pendant ces trois jours, les gens qui sortaient le soir se déguisaient ainsi en morts pour mieux passer inaperçus s'il advenait qu'ils rencontrent un trépassé. Quant aux druides des environs, ils organisaient des rituels dans la clairière sacrée au nord de la ville et Merlin les présida à titre de druide et de seigneur de Cerloise, auprès de son mentor le maître druide Teliavres. Lors de ces assemblées, il confirma que la clairière sacrée et son école de druides demeuraient sous le contrôle exclusif des druides du Cercle du Nord et autorisa que le domaine de l'église de Cerloise s'étende dans les faubourgs et la région environnante.

Pendant les fêtes, Merlin récompensa tous ses amis en remettant à chacun trois potions de guérison magique qu'il avait préparées la nuit précédente, ainsi que les soldes et les gages d'une année complète passée au service de leur pays et de leur roi. Il s'assura aussi de verser les gages de tous les soldats pas encore payés pour leur service au Mur.

Une fois les festivités de la Samain passées et la nouvelle année amorcée, les compagnons de la troupe et leurs invités germains se réunirent à nouveau de manière officielle. Avant d'en venir au problème des géants, Merlin partagea avec ses compagnons sa nouvelle résolution : il désirait prochainement se consacrer à la poursuite de son cheminement druidique et magique. Il avait ainsi décidé de confirmer le chevalier Marjean à titre de gouverneur de la cité, si ce dernier acceptait de prêter un serment de fidélité éternelle à sa famille, et tout particulièrement au roi Uther et à ses descendants. Il expliqua :

Cerloise mérite d'être gouvernée par autre chose qu'un enchanteur.

Devant la protestation de ses compagnons, il ajouta :

Le chevalier Marjean saura, avec l'aide de notre bon Sybran ici présent, apporter plus d'assurance à la population de la cité que si je m'en occupe moi-même.

Le « chevalier vert » assura Merlin qu'il assumerait ses éventuelles responsabilités avec beaucoup de sérieux et confirma qu'il espérait conserver l'aide précieuse de Sybran le Rouge comme capitaine, pour garantir la fluidité des décisions durant ses absences. Pour Cormiac et Tano, tous deux guerriers attachés à Cerloise, cela impliquait qu'ils deviendraient officiellement des hommes sous le commandement de Marjean. Cormier et Tano acceptèrent de bonne grâce de prêter un serment de fidélité à leur ami de longue date, et Merlin soupira d'aise.

Venons-en enfin à notre problème de taille, proposa Merlin, en mettant l'emphasis sur le mot « taille » avec un sourire mi-figue, mi-raisin.

Le chevalier Galegantini raconta que sa troupe avait effectivement débusqué un géant durant sa courte mission le long du mur d'Hadrien et qu'elle avait rapporté les trophées demandés. Le colosse récupéra un gros sac près de son siège et en extirpa la tête et le cœur du géant, ainsi qu'une longue

hache de guerre. La tête coupée arborait une horrible grimace.

Le pauvre n'était pas tellement plus beau de son vivant, seigneur Merlin, blagua Cormiac en s'assurant toutefois d'employer un ton officiel et respectueux envers son ami en présence d'étrangers.

Les guerriers confirmèrent que le sergent de Merlin n'exagérait pas. Ce dernier l'observa et évalua rapidement qu'il s'agissait d'un « petit » géant, à peine deux fois plus haut que le grand chevalier Galegant.

— Qui lui a porté le coup fatal ? s'enquit Merlin auprès de son ami chevalier.

Le colosse leva les yeux au ciel et pointa vaguement vers Cormiac. Merlin remarqua aussi les autres qui confirmaient avec plus d'énergie le succès du Coq de Cerloise, et celui-ci se contenta de sourire à belles dents et de commenter d'un : « Hé ! hé ! », comme s'il n'y avait été pour rien. Merlin rapprocha le gros cœur de teinte violacée enveloppé dans un linceul de laine pour mieux l'observer. Baldir commenta :

— Je vois que vous avez remarqué la sombre teinte de noir que conserve le cœur de ce géant.

Merlin et ses subalternes tournèrent leur attention vers le Scandinave.

— C'est une caractéristique des races des « mauvais » géants. Leur cœur s'avère aussi noir que leur âme.

— Ils ont une âme ? s'étonna le chevalier Marjean.

— Plutôt un esprit éternel, précisa l'interprète.

— Donc, pas une âme au sens strict, conclut Galegant.

Le Scandinave haussa ses frêles épaules et ajouta :

— C'est la même chose...

Merlin leva la main pour clore le débat.

— Même les géants de glace ?

— Oui, ils possèdent aussi une âme.

— Non, pas l'âme, mais le cœur. Ont-ils un cœur noir ?

— Bien entendu. D'ailleurs, les cœurs de ces géants figurent parmi les plus noirs de tous.

Merlin souriait maintenant : il avait enfin trouvé le dernier ingrédient pour réaliser son enchantement.

* * *

Cet après-midi-là, Merlin se rendit à la limite de la clairière sacrée avec ses compagnons. À la surprise de plusieurs, le maître druide Teliavres et son eubage Gerault y faisaient la sieste dans l'herbe sèche. La journée s'annonçait belle et chaude comme toujours, car les environs de la clairière des druides semblaient obéir à des règles différentes en matière de climat. Le druide et son acolyte se réveillèrent à l'arrivée du groupe et le maître les invita aussitôt à le rejoindre. Seuls Merlin et le chevalier Marjean remarquèrent que les yeux du maître druide cillèrent légèrement en apercevant le visiteur nordique.

Merlin fit les présentations et raconta à son mentor les détails de leurs dernières aventures, ce qu'il n'avait pas encore eu le temps de faire en raison des festivités de la Samain. Il expliqua à Teliavres l'engagement qu'il avait pris envers Uther et comment il envisageait honorer sa promesse. Le maître druide Teliavres approuva.

— Décidément, vous êtes très sage, seigneur Ambrosium. J'aime ce que j'entends. Vous avez choisi d'éloigner les géants plutôt que de les éliminer. Une décision digne de celui qui désire poursuivre son cheminement dans le sentier lumineux.

— Je le crois également, interrompit l'interprète Scandinave.

Tous le dévisagèrent aussitôt, sauf le chevalier Galegantini qui riait dans sa barbe de voir un druide aussi important se faire interrompre par un païen. Le principal intéressé ne trahit pourtant pas le moindre sentiment et poursuivit :

— Le cercle entier est disposé à vous venir en aide pour lancer cette incantation.

— Cet enchantement, corrigea Merlin avec humilité. Car, une fois prononcé, il restera en vigueur pour toujours.

— Pour toujours, Myrddhin ? interrogea Teliavres, surpris.

— Tant que la Bretagne restera au-dessus des flots.

Le sens des mots choisis par Merlin intrigua profondément le sage druide et il garda longuement le regard sur son élève. Il chassa enfin ses réflexions insondables et invita tous les compagnons à le suivre dans les jardins de la clairière sacrée. Tous se plièrent à la consigne d'abandonner leurs armes et de les confier à l'eubage, même le chevalier Galegantini. Après tout, combien de fois dans une vie avait-on la chance d'être invité par les druides à assister à un rite secret ?

Les préparatifs durèrent quelques heures et le chevalier Galegantini fit remarquer à son collègue Marjean que les méditations et mélopées druidiques rappelaient étrangement les prières dévouées des moines et de certains prêtres. Merlin s'était également préparé et avait placé devant lui tout le nécessaire à l'enchantement. Le moment enfin arrivé, il se leva et se courba rapidement devant le maître druide, puis s'adressa à lui de manière solennelle.

— Moi, Myrddhin de Moridunum, je demande l'aide et l'assistance des druides du Cercle du Nord. Maître druide Teliavres, votre dévoué serviteur, demande l'aide des druides ici présents, ainsi que votre intercession en ma faveur auprès du Grand Druides lui-même.

— Grand Druides, Grand Druides..., marmonna tout bas Galegantini, mais le regard foudroyant de Cormiac le rappela à l'ordre tandis que Marjean, pas plus sage, rigolait en silence.

— Vous l'avez ! annonça tout aussi solennellement Teliavres, qui s'était levé pour répondre, puis avait retourné la salutation au jeune druide.

La marche à suivre semblait connue de tous, car Merlin s'assit de nouveau et commença son enchantement. Dans un grand bol en bois de coudrier de la grosseur d'un bouclier de fantassin, Merlin jeta une poignée de terre tirée de chaque région de Bretagne qu'il avait visitée en la nommant. Les druides répétèrent en chœur le nom de la région nommée. Ensuite, Merlin incorpora les eaux tirées des fleuves de la Petite Bretagne et enfin les fragments de pierre prélevés à l'ouest, au milieu et à l'est du grand mur d'Hadrien délimitant la frontière nord de leur patrie. À chaque fois, le cercle des druides confirmait les mots de Merlin et poursuivait sa litanie étrange en langue celtique parsemée de mots anciens. Enfin, Merlin assaisonna le tout d'une généreuse quantité de poudre magique qu'il gardait précieusement dans un pot extrait de son sac de velours fée, en évoquant le dessein de son sortilège.

— Entendez-moi. Ô puissances anciennes et nouvelles, éternelles et mortelles, que plus jamais ne puisse fouler les pays de Bretagne ceux de cette race de géants, ainsi que tous ceux qui comme eux ont le cœur noir.

En disant cela, Merlin ramassa le cœur noir du géant que lui avaient rapporté ses compagnons et qu'il avait partiellement préservé dans l'esprit de vin.

Il le laissa choir directement dans le grand bol avec l'ensemble des ingrédients de l'enchantement. Aussitôt, une cascade inversée d'étoiles et de flammes jaillit vers le ciel en enveloppant le tout d'une lumière surnaturelle, parsemée de teintes blanches, jaunes, ocre et azurées. Après un certain temps, seules des cendres subsistaient au sol. Le bol ainsi que la terre, les fragments de pierre et le cœur noir du géant que Merlin avait jetés dedans s'étaient volatilisés. Le chant des

druides, qui s'était poursuivi en diminuant d'intensité, s'interrompit soudain. Les compagnons réalisèrent à ce moment-là que la luminosité ambiante revenait peu à peu à la normale. Merlin se leva lentement et le chevalier Galegantín l'imita aussitôt. Le colosse comprit toutefois que le rituel n'était pas terminé. Il se rassit donc un peu gauchement devant les regards, pour certains amusés et pour d'autres sévères, de ses compagnons. Merlin se courba révérencieusement devant le maître druide qui s'était tenu debout durant tout le rituel et déclara solennellement :

— Je vous remercie, maître druide Teliavres ainsi que les druides ici présents, pour l'aide précieuse que vous nous avez apportée.

Puis Merlin s'inclina lentement et tint la pause de salutation, comme pour marquer ses mots.

— Myrddhin de Moridunum, il fut pour nous un honneur de vous assister et, ainsi, de venir en aide à la Bretagne.

Comme Merlin l'avait fait après avoir parlé, Teliavres se courba et retourna la salutation au jeune druide. Par la suite, les druides présents se levèrent tour à tour et firent la révérence face à Merlin. Le rituel était maintenant terminé.

Un druide s'approcha du monticule de cendres au centre du cercle. Il s'agenouilla et, muni d'une petite cuillère de corne, il prit de la cendre et en plaça une infime quantité sur un carré de peau de daim qu'il referma aussitôt avec un lacet de cuir taillé à même la pièce. Il plaça ensuite chacune des pochettes dans une plus grosse et amena le tout au maître druide Teliavres. Tous les druides assemblés s'étaient approchés du maître druide, qui informa ses invités du rituel :

— Ces échantillons seront expédiés partout à travers le pays et semés à tout vent. Si tout se passe comme prévu, aucun géant ne réussira à fouler le sol de la Bretagne sans éprouver un mal comparable à être brûlé de l'intérieur.

Les compagnons s'étonnèrent en imaginant les effets d'un tel sortilège. Merlin poursuivit :

— Il ne leur restera alors qu'à fuir les limites du pays, poussés par un puissant sentiment d'urgence.

— Mais ils ne brûleront pas vraiment ? demanda le chevalier Galegantín.

— Pas s'ils déguerpissent rapidement, répondit Teliavres.

Le grand chevalier secoua la tête et s'éloigna en laissant libre cours à son exaspération face à ces autres témoignages de « diableries ».

Merlin se plaça directement devant Teliavres et lui décocha un sourire narquois, puis il offrit ses avant-bras à son mentor qui les reçut dans les siens. Les deux druides se saluèrent chaleureusement, puis Merlin quitta la clairière avec ses compagnons et ses invités germains. Marjean se retourna une dernière fois pour saluer le maître druide de la région dont il deviendrait bientôt le principal protecteur et il remarqua que ce dernier regardait attentivement l'étranger Scandinave aux côtés de Merlin. Soudain, Teliavres fixa son regard sur le « chevalier vert » et lui rendit son salut avec emphase.

Une fois de retour à Cerloise, les compagnons soupèrent en silence, puis Merlin les convia à une dernière réunion. D'abord, il leur demanda de garder pour toujours le secret de ce qu'ils avaient vu à la clairière. Le maître druide Teliavres leur avait accordé un grand honneur, mais la nature des rituels druidiques devait à tout prix demeurer secrète. Le jeune druide chargea ensuite Donaguy et Jeanbeau de se rendre à Camelot pour informer Uther de la fin de la menace des géants. Pour accélérer leur déplacement, il mit un navire de Cerloise à leur disposition. Il invita le chevalier Galegantín et son écuyer Bredon à embarquer sur le même navire afin de regagner Rokedon avant l'hiver. Merlin donna aussi l'opportunité à Galfalf et son serviteur de rejoindre leur contrée avant l'arrivée de la saison froide en leur fournissant des vêtements, des provisions et suffisamment de

ressources pécuniaires pour accomplir le voyage en paix. Galfalf accueillit avec reconnaissance les grandes générosités du seigneur de Cerloise et lui confia qu'il s'en voulait de s'être trompé sur la valeur du jeune homme quelques années plus tôt.

— Vous êtes, mon jeune ami, aussi généreux que vous êtes sage. Les habitants de Cerloise ont un excellent maître.

Merlin le remercia pour ses bons propos et les deux hommes se séparèrent, dorénavant amis. L'interprète Baldir, invité à se joindre au voyage, déclina gentiment en souhaitant au guerrier saxon et à son serviteur le plus agréable voyage et, à la manière des Germains, une mort heureuse et digne dans un futur préférablement éloigné.

Enfin, la saison des invasions étant terminée, il donna congé à la troupe, sauf au chevalier Marjean et à Sybran le Rouge qui demeuraient en charge de Cerloise à l'année. Les compagnons se rebiffèrent, mais les arguments de Merlin eurent finalement raison de leurs protestations. Pour conclure la réunion, Merlin informa discrètement Syphelle de préparer ses affaires puisqu'il la ramènerait dans les Hautes-Terres par transport magique dans les prochains jours. La jeune guerrière profita à plein des derniers moments passés en compagnie de Marjean, Sybran, Cormiac et Tano. Le cadeau des elfes de Bellegarde s'était enfin révélé à elle : il s'agissait d'un baudrier magique qui lui conférait une force considérable en triplant sa vigueur naturelle. Elle avait mis son cadeau à l'épreuve et gagné coup sur coup ses parties de bras de fer avec les hommes, sauf avec Cormiac qui demeurerait toujours plus fort qu'elle grâce à son ceinturon magique.

Un grand banquet pour marquer la fin des activités de la troupe pour l'hiver fut organisé par Merlin. Les compagnons s'offrirent alors de nombreux cadeaux et échangèrent des mementos de leur année passée ensemble. Le lendemain, les compagnons qui partaient vers le sud de la Bretagne firent leurs adieux. Donaguy et Jeanbeau partaient le cœur léger, assurés qu'ils étaient de revoir rapidement Merlin à la cour du roi Uther. Mais chacun avait le cœur gros et pensait en son for intérieur que ces au revoir marquaient peut-être la fin de leurs grandes aventures ensemble. Même le chevalier Galegantín et Cormiac le Fort, éternels rivaux de la troupe, s'accordèrent des étreintes sincères et fraternelles. Syphelle redevint pour un moment la femme qu'elle demeurait malgré ses armes et son armure, et quelques larmes coulèrent du coin de ses yeux alors qu'elle saluait ses compagnons et leur offrait de douces bises en promettant de ne jamais les oublier. Nul ne désirait demander à Merlin de reconsidérer ses dernières décisions, car ses visions du futur guidaient toujours judicieusement ses choix. Si le jeune druide en avait décidé ainsi, il s'agissait assurément de la meilleure voie possible, même si, pour l'heure, elle semblait déchirante.

Ces émouvantes salutations témoignaient des liens solides qui s'étaient tissés entre les membres de la troupe durant ces années passées ensemble. Même l'imperturbable Sybran semblait ce matin-là un peu plus tendre envers « ses petits gars » qu'à son habitude. Le père Eugène, venu au port avec d'autres pour assister au départ des hommes, mais tout particulièrement à celui du chevalier Galegantín et de son écuyer Bredon, offrait ses prières et ses meilleurs sentiments.

— Dieu vous garde, mon père ! lui cria le colossal chevalier alors que le navire s'éloignait lentement.

— Vous également, mes enfants !

À leur retour dans la forteresse de Cerloise, Merlin informa Syphelle qu'ils partiraient tous les deux à la fin du jour. La nordique guerrière éprouvait beaucoup de difficulté à retenir ses sentiments. Syphelle étreignit tous les gens de la maison de Merlin, en particulier les femmes avec lesquelles elle avait tissé des liens secrets. La douce Anise lui avait fabriqué une belle couverture qu'elle courut lui offrir juste avant son départ. La fière guerrière l'enserra longuement dans ses bras, peut-être parce

qu'elle n'avait pas osé le faire avec autant de liberté avec ses compagnons de la troupe, mais aussi parce que la jeune servante avait toujours été d'une incroyable gentillesse envers celle qui, à Cerloise, personnifiait la force guerrière au féminin. Merlin l'attendait seul dans la grande salle de la forteresse et, quand il la vit arriver avec son énorme sac rempli de toutes sortes de choses trouvées au marché de Cerloise et la couverture d'Anise au bras, il comprit tout. Il avait aperçu à de nombreuses reprises la jeune servante à l'œuvre, réunissant les couches de tissus ensemble et fabriquant patiemment, et avec une maîtrise insoupçonnable, cette couverture magnifique. Le druide comprenait par ce geste que les hommes de la troupe n'avaient pas été les seuls à apprécier le passage de Syphelle à Cerloise. La jeune amazone s'approcha de Merlin, qui lui demanda d'une voix bienveillante :

— Tu es prête ?

Elle ne répondit point, mais confirma son assentiment d'un long geste. Syphelle redoutait que les derniers souvenirs de ses compagnons soient ceux d'une sottise en sanglots. Merlin lui offrit sa main, mais cette dernière hésita, prenant plutôt une longue respiration. Après un moment toutefois, elle lui sourit en retour et lui tendit enfin sa main. Presque aussitôt, les deux formes s'évanouirent dans un éclat de lumière pour réapparaître à plus de cent lieues de là, sur les Hautes-Îles, à une courte distance de la modeste habitation de sa mère. Seuls ensemble, loin de tous les regards, Merlin s'approcha tranquillement de Syphelle et l'enlaça avec émotion. La jeune femme laissa tomber son gros sac et lui rendit la pareille en oubliant momentanément la force surhumaine que lui conférait sa gaine magique. Merlin intensifia son emprise au point où elle faillit en perdre le souffle tant il la serrait fortement. Elle mit délicatement fin à son étreinte musclée et le seigneur de Cerloise la libéra aussitôt. En jetant un profond regard dans les yeux noisette du jeune druide, elle s'étonna :

— Qui l'aurait cru... Tu n'en as pas l'apparence, mais tu sembles aussi fort que Cormiac. J'ai toujours pensé que tu avais choisi la magie parce que...

Syphelle laissa sa phrase en suspens, honteuse. Merlin se contenta de sourire gentiment. Le druide sortit alors, d'un pan de ses vêtements, un morceau de bois d'if apparemment ordinaire et il le plaça dans la paume de la guerrière.

— S'il te vient un jour le goût de nous revoir, isole-toi et brise ce petit bout de bois. Tu seras ainsi magiquement transportée, avec ce que tu portes sur toi, jusqu'à Cerloise.

La guerrière s'empara délicatement du précieux cadeau et lui rendit un émouvant regard en guise de remerciements. Elle s'élança subitement vers lui et lui plaqua deux baisers sur les joues, puis elle tourna les talons, récupéra son énorme sac et prit le chemin du domicile familial. Elle avait déjà franchi la moitié du chemin qui la séparait de la cabane quand elle s'arrêta soudain. Elle se retourna et cria :

— Merci, seigneur Merlinus Ambrosium. Merci pour tout !

— C'est à moi de te remercier, Syphelle des Hautes-Îles ! lui rendit Merlin, tout sourire.

Tandis que celui-ci baissait les yeux pour entamer la concentration nécessaire au transport magique, une voix teintée de tristesse et d'espoir parvint à lui :

— Te reverrai-je si je retourne à Cerloise ?

Sa supplication trahissait son inquiétude face à la confrontation imminente qui aurait lieu entre le seigneur de Cerloise et le prince Ymir. Merlin interrompit momentanément son incantation et leva le visage.

— Assurément ! affirma-t-il simplement.

Syphelle le salua une ultime fois d'un geste de la main et escalada le sentier sans plus se retourner. Merlin la suivit du regard jusqu'à ce qu'elle disparaisse derrière le bâtiment et il entama

sans attendre la suite de son incantation pour retourner à la forteresse de Cerloise.

18

Au retour de Merlin, seul Baldir, l'interprète Scandinave, demeurait encore présent au château. Les autres compagnons étaient tous retournés dans leur famille. Même le brave Sybran avait pris le chemin de sa vaste chaumière à l'extérieur de la cité pour y passer du temps avec sa femme, ses filles et ses petits-enfants. Merlin fit servir un souper dans la grande salle pour Baldir et lui. Lorsque les plats de viande eurent été vidés au tiers, Merlin proposa à son invité de le transporter jusqu'à son pays nordique dès le lendemain. Le Scandinave ne répondit pas à l'offre du jeune druide et demanda plutôt :

— Que ferez-vous maintenant que vos compagnons sont partis ?

— Ils ne sont pas tous partis, rappela Merlin en suggérant d'un geste que certains restaient encore à Cerloise.

— Vous comprenez ce que je veux dire. Vous avez l'intention d'accomplir un voyage périlleux. C'est pour cette raison que vous avez dispersé votre troupe.

— Vous semblez en savoir beaucoup sur mes intentions, maître Baldir.

L'interprète haussa les épaules.

— Je devine, je ne sais pas.

Merlin le dévisagea un moment pour le sonder. Lorsqu'il eut formé son opinion, il lui avoua :

— Je prévois partir pour le domaine du prince Ymir et me rendre aux couloirs magiques qui s'y trouvent pour tenter de réanimer le corps de la mère de mon aimée.

— Un périlleux voyage, en effet. Mais pourquoi vous lancez-vous seul à l'aventure ?

— Parce que c'est beaucoup trop dangereux pour mes compagnons. Et, d'ailleurs, j'ai plus de chances de passer inaperçu si j'y vais seul, ajouta Merlin, sans conviction.

— En êtes-vous vraiment sûr ?

Merlin fouilla au fond de lui et son introspection lui confirma que les choses ne se passeraient pas aussi facilement. Ses rêveries furent interrompues par Baldir.

— Pourquoi ne pas laisser les hommes et la femme Syphelle choisir ?

Merlin soupira.

— Il est trop tard...

— En êtes-vous certain, seigneur Emrys ?

Ces dernières paroles firent sursauter Merlin. Le maigrelet Baldir commença alors à se métamorphoser.

Son corps petit et mince s'allongea, tandis que son torse et ses bras se gonflèrent d'une musculature surhumaine. Le délicat interprète Scandinave avait cédé la place à un très beau, et sans doute redoutable, guerrier nordique. Merlin le reconnaissait maintenant pour l'avoir vu et salué une année auparavant dans la « vallée de verre », près du puits de Pyros. Le grand Ase à l'épée étincelante. Merlin se rappelait soudain ce que Galfalf avait balbutié en l'apercevant après son réveil : « Jarl Baldr ».

— Je me rappelle de vous plus... grand.

— Ha ! ha ! ha ! Maître Emrys, vous êtes vraiment un être admirable. La plupart des vôtres auraient été figés de stupeur devant un commandant de la tribu des Ases.

Merlin restait perplexe.

— Mais, pourquoi ce subterfuge ?

— Je voulais m’assurer que vous étiez digne de mon aide. Je voulais aussi mesurer la trempe de celui qui désire affronter une seconde fois le fourbe Ymir.

Merlin comprenait. Il concevait aussi maintenant pourquoi le transport magique de l’Ase de Scanie jusqu’ici l’avait taxé autant. Il insista toutefois :

— Mais d’abord... pour ce transport ?

— Ha ! ha ! ha ! tonitrua le splendide guerrier Scandinave. Vous comprenez maintenant que cela ne sera pas nécessaire. Je dois avouer que j’ai été fort surpris que vous ayez réussi à me transporter la première fois. Sans compter que vous sembliez extrêmement faible à ce moment-là, en comparaison à maintenant, je veux dire.

— D’ailleurs, je tiens à vous remercier pour le remontant, ce breuvage magique m’a effectivement rendu une partie de mes forces. Mais, dites-moi, comment avez-vous appris mon... mon nom ?

Sachez, mon cher Emrys, que ce savoir est accessible aux fils et filles des Anciens.

— C’est pour cela que le prince Ymir le connaît également ?

— En effet, mon ami. Mais n’ayez crainte. Nul ne vous peut aucun mal, car votre nom est... protégé.

— Protégé ?

— Disons qu’il figure sur une liste bien particulière de noms proscrits.

La curiosité de Merlin était piquée.

— Proscrits ?

L’Ase souriait, l’air mystérieux. L’Ase Baldir, ou *Baldr* en langue germanique, ne désirait pas en dévoiler davantage.

— Vous ne savez pas encore qui vous êtes vraiment, jeune humain.

Merlin ressentit aussitôt des frissons lui parcourir le dos.

— Vous l’apprendrez peut-être un jour... quoi qu’il en soit.

Baldir se leva de table et s’approcha de Merlin, sa taille actuelle correspondant à peu près à celle de Galegantinn. Il tenait dans sa main gauche le baluchon oblong dans lequel il gardait toutes ses affaires. Il le déposa sur la table et en ressortit, à la manière de Merlin se servant de son sac de velours fée, un long buccin Scandinave ouvré en forme de « S ». À la demande silencieuse de Merlin, il expliqua :

— Voilà la trompette des Ases. Elle appelle tous les guerriers *d’Asgard* auprès de celui qui la sonne.

— Mais pourquoi ?

— Vous êtes courageux, Emrys, ou devrais-je dire Myrddhin de Moridunum. Les Ases ont choisi de se joindre à votre bataille contre les géants de givre.

Merlin ne savait plus quoi dire. Il posa la main sur la superbe trompette de laquelle émanait une puissante aura magique.

— Quand vous atteindrez Hyperborée, n’hésitez pas à nous appeler si vous devez affronter les géants.

Merlin s’interrogea un moment sur le choix des mots de l’Ase, mais ce dernier rectifia :

— Disons... si vous échouez dans votre tentative de ne pas être remarqué. Ha ! ha ! ha !

Le colosse asséna une forte tape sur l'épaule de Merlin avant de récupérer ses affaires. Baldir recula de quelques pas et s'évanouit dans une explosion de poussière de lumière. Merlin se retrouvait maintenant seul dans la grande salle.

Il n'en fallut pas plus pour le convaincre. Il se rendit dans ses quartiers pour y boucler ses bagages, emportant tout ce qu'il prévoyait avoir besoin en Hyperborée. Il chercha rapidement Marjean pour l'avertir de son départ, mais ne le trouva pas. « C'est mieux ainsi », pensa-t-il. Il s'assura que le poignard de son père naturel pendait bel et bien à sa taille et saisit la perche d'if de sa mère, qu'il avait pris soin de recharger pendant un orage, en la plaçant au sommet de la plus haute tour de la forteresse de Cerloise.

Puis Merlin entama une concentration. Il se retrouva projeté dans le froid glacial des vents nordiques sur l'île de Thulé, à plus de trois cents lieues de là. Devant lui, à moins d'un jet de flèche, se dressaient les imperturbables et titanesques portes de glace.

19

Malgré la noirceur de la nuit étoilée, Merlin contempla pendant de longs moments les hautes portes de pierre partiellement masquées par une épaisse couche de glace et de neige. Il pouvait apercevoir, grâce à la lumière suffisante que projetait l'astre Lune presque entier, les détails minutieux qui apparaissaient çà et là, gravés dans la pierre des portes. Merlin ne put s'empêcher de se demander quels titans avaient bien pu réaliser cet imposant ouvrage.

Sans se laisser distraire de son but premier, Merlin abandonna ses contemplations des portes de glace pour regarder autour de lui. « Le prince Ymir doit bien avoir pallié à toute éventualité en faisant poster des gardes près des portes », croyait le druide en mission. Merlin n'en vit pourtant aucun. Il ne prit toutefois aucune chance et entra rapidement en transe de détection dans l'espoir de déceler si le roi des géants de glace avait mis en place une forme quelconque de protection magique. Encore une fois, Merlin ne remarqua rien d'inhabituel, mais son inspection des gigantesques portes lui permit de déceler une faille dans la monumentale défense. Il entama alors une seconde transe magique, cette fois d'occultation, afin de demeurer imperceptible et invisible à tous.

Il s'éloigna des portes et alla installer son bivouac près des lieux où ses compagnons Cormiac, Tano Syphelle et lui s'étaient repliés pour mieux observer les portes lors de leur dernier passage. Autour de lui, Merlin ne voyait que glace et rochers. L'air glacial l'atteignait bien un peu, mais la marque de Blaal le protégeait encore contre les effets du froid de sorte qu'il n'en souffrait aucunement la morsure. « Peut-être aurais-je dû amener Tano avec moi... » se dit-il à lui-même. Après tout, le jeune lancier portait comme lui la marque du grotesque seigneur d'un territoire du domaine des ombres et il profitait également de son étrange protection contre le froid. Merlin chassa cette pensée, car il n'aurait jamais pu exiger de ses compagnons qu'ils risquent leur vie pour participer à une aventure qui n'avait rien à voir avec la défense de la Bretagne. Comme l'Ase *Baldr* l'avait évoqué quelques heures plus tôt, Merlin aurait peut-être quand même pu offrir à ses compagnons la chance de le suivre de leur plein gré. Pour sa part, il n'aurait pas hésité un seul instant à venir en aide à l'un de ses fidèles compagnons. Mais il se trouvait seul à présent, et il était malgré tout bien décidé à réussir. Il reporta alors toute son attention sur la préparation de son camp.

Merlin s'installa confortablement à l'abri des vents dans une tente fabriquée à l'aide de sa cape enchantée. Il médita toute la nuit afin de finaliser son plan pour atteindre le domaine glacial du prince Ymir. Afin d'alléger le poids des cauchemars qu'il devait endurer la nuit, Merlin avait depuis quelque temps pris l'habitude de dormir le jour. Il s'assoupit peu de temps avant le lever du jour et les premiers rayons du soleil le tirèrent de sa courte sieste réparatrice. L'astre du jour passant enfin par-dessus les collines à l'est, Merlin en profita pour refaire le plein d'énergie à la manière qu'il avait apprise à l'école des druides. Il prépara ensuite un feu avec du bois puisé dans son sac de velours fée et mangea un peu. Quand il eut fini son repas, il se débarrassa de ses vêtements et alla prendre un bain de neige afin de se purifier. Il se sécha un moment près du feu, puis se rhabilla sans se presser.

Une petite marche de reconnaissance lui permit de s'assurer qu'il était toujours seul dans la

vallée devant les portes de glace. Si le prince Ymir avait fait renforcer la garde de son domaine, il l'avait probablement fait de l'autre côté des immenses portes glacées. La barrière surnaturelle avait d'ailleurs bien résisté aux intrusions par le passé, même lors du passage de la troupe l'année précédente. Il retourna à son feu de camp et prit place devant les flammes ardentes pour entamer la suite de son plan.

Merlin récupéra d'abord dans son sac fée son amphore d'arjenle et avala rapidement une bonne gorgée de l'eau enchantée de la fontaine de Barenton. Cette eau enchantée avait la propriété d'apaiser tous les maux de l'esprit et il l'avait récemment utilisée pour guérir son oncle Uther à Camelot. Il avait soudainement réalisé, lors de ses dernières méditations, qu'il pouvait également s'en servir pour libérer son sommeil des puissantes noirceurs dont il était victime depuis plus d'un an maintenant. Un fulgurant mal de tête momentanément l'assaillit... mais il se sentit aussitôt plus léger. Merlin rangea son amphore et constata la maîtrise retrouvée de tous ses pouvoirs, tant physiques que spirituels. Il sourit pour lui-même, fier d'avoir trouvé une solution à son problème.

Il s'approcha du feu et se concentra longuement. Merlin entra en transe et appela la petite entité de flammes qui l'avait à plusieurs reprises aidé par le passé. Il n'eut pas à attendre très longtemps pour que le « petit prince » réponde à ses appels et se matérialise au milieu des flammes dansantes.

— Bonjour, Myrddhin de Moridunum ! déclara le petit être haut comme trois pommes.

— Salutations, « petit prince » ! C'est gentil d'être venu si rapidement.

Le petit être de flamme avoua qu'il avait vécu tant de belles aventures avec Merlin et ses compagnons qu'il avait attendu avec impatience leur prochaine rencontre.

— Maître Cormiac n'est pas avec vous ? demanda ensuite la petite entité.

Merlin dut lui avouer que non.

— Que puis-je donc faire pour vous aujourd'hui, jeune druide ?

Ce dernier lui expliqua alors le plan qui lui était venu à l'esprit lors de ses dernières méditations. Il avait pu constater plus tôt dans l'année comment le petit être de flamme pouvait changer sa dimension et agir de manière inégalée comme source de chaleur. Il espérait qu'il veuille bien l'assister pour l'aider à franchir la barrière des portes de glace qui bloquaient l'entrée au domaine magique d'Hyperborée. Merlin lui expliqua qu'il désirait se dérober à la vigilance des gardiens du domaine du prince Ymir pour se rendre dans un lieu nommé « les couloirs wendriques ». À sa grande surprise, le « petit prince » balaya ses justifications du revers de la main et répondit plutôt :

— N'ayez crainte, je m'en occupe ! Restez à l'écart, je vous ferai signe quand approcher.

Merlin acquiesça, étonné. Le « petit prince » se dissipa lentement, emportant avec lui une partie des flammes du feu de camp qui reprit rapidement de la vigueur. Le jeune druide en profita pour démanteler son campement et remettre ses affaires dans son sac bleu azur. Alors même qu'il s'exécutait et qu'il allait reprendre place sur une billette de bois devant son feu, un grondement lourd et profond venant du sol le fit sursauter. Croyant d'abord à un éboulement de pierres, ou encore à la course pesante d'un groupe de géants à l'assaut, Merlin sauta aussitôt sur ses pieds, sa perche enchantée dans les mains.

Le grondement qui avait surpris Merlin reprit de plus belle et se multiplia, si bien qu'il devint un tremblement de terre qui faillit faire perdre pied au jeune druide. Le bruit continuait à s'intensifier et devenait maintenant un vacarme assourdissant. Soudain, un son comparable à celui du tonnerre s'éleva des portes de glace. En effet, l'épaisse couche de givre qui les recouvrait se fendait de toutes parts, de grands blocs s'en détachaient en jaillissant comme une cataracte glacée. Pendant un moment, Merlin put apercevoir sur toute leur grandeur les immenses portes qui gardaient l'entrée

d'Hyperborée et en admirer le fin travail sans l'épais couvert de glace. Cette contemplation fut de courte durée, car l'intensité du tremblement de terre s'accrut encore et les titanesques portes elles-mêmes se mirent cette fois à se sectionner, tandis qu'à leur base la terre s'élevait étrangement comme si le sol de la vallée se gonflait sous la pression de quelque chose voulant sortir du sol. Les craquements cavernaux montèrent en *crescendo* et des pans entiers des portes s'affaissèrent au sol.

« Et moi qui ne voulais pas me faire remarquer... » songea le druide, atterré de constater son échec et de ne pouvoir entrer en Hyperborée de manière furtive. Il réalisait encore mal l'ampleur de ce qui résulterait de l'intervention du « petit prince ». Merlin avisa un passage derrière les portes de glace de Thulé, détruites à moitié, et il comprit qu'il serait bientôt temps pour lui de passer à l'action. Il lui semblait impossible de franchir de manière normale la masse de pierres géantes qui s'amoncelaient à la base. Celles-ci continuaient à dévaler, et le monticule s'élevait toujours entre les portes défoncées. Grâce à ses sens éveillés et à sa vision surhumaine, il aperçut alors au sommet de l'amas le « petit prince » qui lui faisait signe. Il entama une concentration, se transforma rapidement en rapace et prit son envol vers le passage partiellement ouvert.

En s'approchant du monticule entre les portes, Merlin-faucon reconnut le « voile magique » d'un portail de transport de l'autre côté, une sorte de rideau semblable à la surface de l'eau et dont les contours ondulants et tourbillonnants laissaient transparaître le paysage de l'entrée d'Hyperborée. Merlin-faucon s'y lança. Derrière lui, il remarqua un brillant éclat réfléchi par le « voile magique », puis une chaleur inhabituelle lui réchauffa soudainement l'arrière-train ainsi que le bout des ailes et de la queue. Dès qu'il pénétra dans le portail de transport, il se sentit aspiré par celui-ci et il émergea de l'autre côté, dans le domaine du prince Ymir. Aussitôt, les plaintes des trompettes d'alerte résonnèrent à ses oreilles d'oiseau. Il alla se poser sur la branche d'un majestueux pin hyperboréen pour évaluer sa position. Non loin du portail, Merlin-faucon remarqua de solides fortifications de pierre bloquant, à la manière d'un portique, le chemin menant au village des géants. Tout autour s'activaient de nombreux géants de givre en armure de bataille, certains armés de haches de guerre, d'autres de masses ou d'épées démesurées. Par bonheur, aucun d'eux ne semblait avoir remarqué le faucon gerfaut en robe d'hiver, dont Merlin avait pris la forme.

« Merci, “ petit prince ” », songea Merlin-faucon, et il s'envola dans l'espoir de pouvoir profiter de la confusion créée par la petite entité de flamme afin de retrouver rapidement les couloirs wendriques qu'il convoitait tant. Rapidement, il constata qu'il ne pouvait se fier à ses souvenirs des lieux. Le domaine d'Hyperborée avait apparemment changé depuis son dernier passage, et ses repères n'existaient plus. Merlin-gerfaut crut un moment que cette confusion résultait de sa nouvelle perspective du haut des airs, mais lorsqu'il aperçut la forteresse de pierre et de bois où habitait le prince Ymir, il fut forcé d'admettre qu'elle avait bel et bien changé de position par rapport au village que ses compagnons avaient partiellement incendié lors de leur précédent passage en Hyperborée. « Curieux phénomène ! En plus, cela me complique drôlement la tâche... »

Merlin-faucon choisit une direction au hasard, mais fut forcé de revenir sur ses battements d'ailes pour en prendre une autre. Au tournant d'une vallée profonde et enneigée, entre les arbres géants et les montagnes tout autour de lui, Merlin-gerfaut remarqua enfin un étrange bâtiment – du moins, les vestiges d'un bâtiment, car il n'en restait que des fondations et quelques murs incomplets – à l'horizon. Les sens aiguisés du jeune druide-oiseau lui permirent de « voir » les puissants flux magiques pourpres qui traversaient les lieux de toutes parts. « Les couloirs wendriques ! » se réjouit-il. Mais au moment même où il entamait sa descente vers le mystérieux lieu, un grondement fracassant parvint à ses sens d'oiseau tandis qu'une puissante onde de choc le propulsa par l'avant. Merlin-gerfaut tourna son regard vers la source du vacarme et entrevit au loin

ce qui l'avait provoqué : à l'endroit même par lequel il était entré un instant plus tôt, là où avaient été pulvérisées les immenses portes de glace par le tremblement de terre du « petit prince », s'élevait maintenant une montagne en éruption. Le monticule à la base des portes s'était mué en volcan et, malgré la barrière de transport, il débordait dans le domaine du prince Ymir. Cette nouvelle manifestation contribua au sentiment d'urgence qu'éprouvait Merlin qui redoubla de vitesse.

Merlin-gerfaut atterrit à quelques pas des couloirs wendriques et reprit aussitôt sa forme humaine. Il semblait être seul dans les environs. Autour de lui, la végétation et le décor semblaient normaux, c'est-à-dire par rapport à celui des vastes vallées et aux arbres géants du reste d'Hyperborée. À titre de proie vulnérable, il s'assura toutefois qu'aucune belette hyperboréenne ni aucun ours géant ne traînait dans la région, car il serait rapidement pris pour cible par un prédateur dans cet étrange pays. Par chance, la forte magie qui émanait des lieux semblait éloigner toute bête sauvage.

Quelques observations supplémentaires lui permirent de confirmer que les lieux étaient entièrement déserts. Si des géants s'y étaient aventurés, nulle piste ne les trahissait : ni poste de garde ni trace de passage récent. L'alerte étant sonnée, tous les géants devaient probablement s'être rués vers les issues connues possibles, soit les portes géantes menant à Thulé ou la fontaine de flammes menant au puits de Pyros. Merlin avait donc réussi, grâce à la diversion du « petit prince », à se rendre aux couloirs wendriques sans être remarqué, comme il avait eu l'audace de l'espérer. Le jeune druide en apprécia un moment les possibilités, puis il se dirigea d'un pas rapide vers les ruines.

Il inspecta sommairement les environs afin de repérer l'endroit approprié pour entamer le miracle souhaité. Les couloirs wendriques n'étaient pas aussi vastes qu'on aurait pu le croire. Merlin évaluait les ruines à un peu moins de cent pieds romains sur la longueur, et environ le quart de cette distance sur la largeur. Sa transe de détection le guida rapidement vers une zone où les flux de magie semblaient se concentrer intensément. En s'approchant de l'endroit, il remarqua les restes de gros objets apparemment laissés sur place par les géants. Merlin débaya un large espace avec ses bottes, piocha dans son sac de velours fée et récupéra promptement les reliques ayant appartenu à la précédente dame du Lac. Il les étala avec minutie à même le sol couvert de mousse et de lichen et attendit que les lieux réputés miraculeux fassent leur effet.

Merlin attendait patiemment, accroupi face aux reliques, lorsqu'il sentit une présence s'approchant à une vitesse fulgurante. Il leva les yeux et remarqua une sorte d'étoile traverser le ciel en plein jour et se diriger droit vers lui. Il sortit rapidement du sanctuaire – un druide ne pouvant envisager de se battre dans un lieu sacré – avant d'entamer une transe de combat pour se parer à toute éventualité. À sa grande surprise, la boule de flammes s'arrêta à sa hauteur et atterrit avec fracas devant lui, révélant la forme du « petit prince ».

— Vite, maître Myrddhin. Les géants vont bientôt arriver !

Merlin ne perdit pas de temps. Il fouilla dans son sac de velours azur et en sortit une lanterne de bronze, ainsi que le grand buccin que lui avait confié l'Ase *Baldr*.

— Entrez vite ! conseilla-t-il au prince de feu.

Considérant que le sol glacé d'Hyperborée ne constituait pas un endroit idéal pour lui, le petit être de flammes sautilla jusqu'à la lanterne et s'y réfugia. Merlin contempla un moment la trompette en forme de « S » en se remémorant les paroles du Scandinave : « Quand vous atteindrez Hyperborée, n'hésitez pas à nous appeler si vous devez affronter les géants... » Merlin appuya alors le buccin fermement sur son épaule, porta l'embout à ses lèvres et y souffla de toutes ses forces.

20

Le jeune homme conserva ses lèvres sur l'embout de la corne métallique, étrangement tiède dans la fraîcheur ambiante, et attendit. Rien ne se produisit. Pas un bruit ne s'échappait de l'instrument. Merlin avait pourtant soufflé puissamment.

Puis, doucement d'abord, un son grave commença à s'échapper de l'embouchure du buccin, comme si l'air avait dû parcourir une grande distance avant d'enfin s'en échapper. Quand le son s'estompa, il souffla de nouveau, mais cette fois plus lentement. L'air vibra de son appel. Merlin prit une profonde inspiration et recommença une troisième fois. Cette fois, la plainte de la corne Scandinave devint si puissante qu'elle provoqua la chute de la neige qui recouvrait encore les branches des arbres devant lui. L'appel de la trompette envahit toute la vallée, puis son écho se réverbéra aux alentours. Mais le son, au lieu de se perdre et de devenir inaudible, gagna en intensité et voyagea à travers les nombreuses vallées enneigées du domaine du prince Ymir. Devinant que l'appel avait réussi, Merlin rangea le grand buccin dans son sac fée et il récupéra sa perche et la lanterne abritant la petite entité de flammes.

Tout en inspectant le fond de la vallée, Merlin remarqua que des formes semblaient se diriger vers les couloirs wendriques. Un obstacle quelconque semblait toutefois perturber leur avance pour l'instant. Inquiet, Merlin retourna avec impatience dans les couloirs wendriques pour évaluer la progression des reliques qu'il y avait placées, mais rien ne semblait encore s'être produit. À l'aide d'une transe de détection, il vérifia que les flux pourpres semblaient effectivement s'être concentrés sur les reliques qu'il avait déposées sur le sol du sanctuaire miraculeux. Merlin décida de sortir à nouveau des ruines afin de surveiller l'arrivée d'éventuels adversaires. Muni de la petite entité de flammes, il regagna la forêt pour se dissimuler près d'un arbre.

— Merci pour votre aide, « petit prince ». J'ai d'abord cru que votre intervention était allée trop loin, mais la diversion qu'elle a créée m'a permis de me rendre en ces lieux rapidement.

— Que nenni, mon ami. Je suis heureux d'avoir pu vous venir en aide. Je dois toutefois vous avouer que je n'aurais pu imaginer ce qui allait suivre. Il semble que la nature singulière de ce domaine enchanté ait provoqué un effet de cascade qui se terminera sans aucun doute par un cataclysme effroyable.

Merlin était soudain alarmé par les révélations de son allié.

— Que dites-vous ?

— Le contact entre le pouvoir primaire de feu dont je suis issu et celui du givre qui semble être à la base de tout ce qui nous entoure risque de provoquer une catastrophe épouvantable.

Le feu et le froid avaient toujours constitué des ennemis implacables, Merlin le comprenait bien.

— Alors... qu'advient-il du domaine du prince Ymir ?

Mon intervention a créé un volcan qui grandira jusqu'à ce que cette vallée ne puisse plus le contenir. Cela finira nécessairement par une terrible explosion.

— Et votre domaine de flammes ?

— Ne vous en faites pas. Seul le monde du milieu en conservera la cicatrice.

— Et ce domaine ?

— Tout dépend de la puissance qui l’a créé. Je ne peux vraiment pas me prononcer.

Merlin ressassait ces dernières affirmations lorsque ses sens de bataille lui crièrent d’agir. Tout près de lui, un sifflement sourd se manifesta. Merlin se laissa choir sans ménagement au sol et le fer d’une énorme hache de guerre vint se planter avec célérité dans le tronc de l’arbre qui le dissimulait, le manquant de quelques doigts seulement.

— Aïe ! cria le « petit prince », alors que Merlin échappait au même moment la lanterne qui l’abritait.

Merlin, remis de sa réaction instinctive, leva les yeux au-dessus de la lourde arme de guerre et aperçut aussitôt un géant qui s’était matérialisé de nulle part. « Un géant des brumes... » supputa-t-il. Ces êtres, de proches parents des géants de givre et des géants des rochers, avaient le pouvoir de disparaître et réapparaître à peu de distance. Le rusé géant avait donc réussi à s’approcher sans se faire remarquer.

Se secouant pour sortir de son admiration face au pouvoir du géant, Merlin leva sa perche en se concentrant. La perche libéra aussitôt un puissant éclair qui frappa le géant de brume en plein torse, le projetant à la renverse. Un fracas assourdissant accompagna l’éclair, car la vallée semblait amplifier les sons de manière surnaturelle. Merlin s’appuya fortement sur son entraînement de druide pour ne pas perdre sa concentration. Le jeune druide redressa d’un geste rapide la lanterne de bronze et se releva en contournant la hache de guerre encore enchâssée dans le tronc du grand arbre. Voyant que son adversaire se relevait lui aussi, Merlin décocha un regard de connivence au « petit prince ». Il puisa en lui la connaissance de la manipulation élémentaire du feu et, prenant source dans la petite entité de flamme, il propulsa un épais ruban enflammé en direction du géant. Surpris de se retrouver en duel avec un magicien, ce dernier esquiva les flammes qui, après l’avoir d’abord manqué, se retournèrent pour l’envelopper à la manière d’un serpent. Le géant hurla, rassurant du même coup le jeune druide qui était heureux de constater que ses pouvoirs pouvaient lutter contre ce terrible adversaire. Le géant « torche » marcha maladroitement dans tous les sens avant de tenter désespérément d’éteindre les flammes en se roulant par terre. Il avait cependant trop tardé et le mal était déjà fait ; ses efforts s’estompèrent et, bientôt, le malheureux se figea, inerte, la neige autour de lui fondant tranquillement. Merlin mit fin à ce sort qui exigeait de lui une forte concentration, puis il reprit rapidement son état normal.

À peine remis de cette attaque sournoise, Merlin reporta son attention vers le « petit prince ».

— Vous allez bien ?

— Oui, plutôt. Et vous ?

— Il s’en est fallu de peu pour que le géant me coupe en deux, mais tout va bien maintenant.

Le jeune druide savait qu’il était protégé par une transe d’occultation et il se demandait maintenant comment le géant de brume l’avait repéré. « Peut-être a-t-il été attiré par une puissante source d’énergie magique inhabituelle... » songea-t-il. Pour s’en assurer, Merlin retourna aux couloirs wendriques. Les flux énergétiques qu’il avait remarqués en s’approchant étaient presque dix fois plus intenses à présent. Il en déduisit que le dépôt des reliques de la précédente dame du Lac dans les couloirs miraculeux avait déclenché un véritable torrent magique. C’est à ce moment précis que Merlin entendit un cri de guerre puissant, couvert partiellement par les grondements du nouveau volcan.

* * *

Le terrible prince Ymir était sorti de son sommeil profond dès que l’alerte avait été sonnée par

les gardes de la « grande porte ». Son fidèle Unaek s'était aussitôt approché pour lui faire son rapport.

— Comment ? s'était étonné le terrible géant bleu en apprenant que la porte considérée invincible de Thulé s'avérait maintenant détruite.

Pire encore, un gonflement qui semblait en fait une poussée de lave surnaturelle avait franchi le portail de transport et formait les prémices d'un volcan. Le prince Ymir avait aussitôt fait mander ses armes et s'était lancé avec sa garde patrouiller les entrées qui menaient à son domaine. Celui-ci avait ordonné que ses sujets se réfugient corps et biens dans la région opposée à l'éruption du volcan afin d'éviter les ravages causés par les flammes. Une chose incroyable s'était alors produite : à l'autre bout complètement de son domaine, les flux énergétiques des couloirs wendriques s'étaient élevés d'une manière singulière. Il avait déjà observé ce phénomène la fois où il avait placé le corps inerte de la reine ondine Myripale Theanselan dans les couloirs miraculeux. Elle s'était si fortement défendue de son enlèvement que le géant, obsédé par sa passion, avait été obligé de la tuer momentanément. Il avait ensuite remarqué de nouveau ces manifestations prodigieuses à chaque fois qu'il avait réanimé la reine morte après lui avoir fait subir tel ou tel autre châtiment. Lorsqu'elle s'était finalement enlevé définitivement la vie – d'une manière si obscure que seuls les plus puissants mages y parviennent –, rien ne subsistait plus d'elle et le prince Ymir n'avait jamais pu renouveler son cycle de vie. Cette dernière épreuve l'avait jeté dans une effroyable folie, ponctuée de tourments et de remords.

Mais voilà qu'Ymir revoyait les danses singulières de la régénération de la reine ondine briller par-dessus les arbres et les monts jusque dans le ciel au-dessus des couloirs wendriques. Il comprit que l'élue de son cœur était de retour... et que le renégat intrus Emrys était de retour lui aussi.

Il devait agir prudemment avec ce druide maudit. Cet humain – apparemment insignifiant – semblait bénéficier de la plus puissante protection, celle réservée habituellement aux Anciens. Il l'avait appris à la dure lorsqu'il avait tenté de lui jeter des incantations de folie et de mort par les pouvoirs qu'il détenait sur les rêves. Oui, cet Emrys était peut-être dangereux. D'ailleurs, cela faisait maintenant deux fois qu'il réussissait à entrer dans son domaine secret que les Ases eux-mêmes n'avaient jamais réussi à pénétrer.

Alors que le prince Ymir savourait les tortures qu'il pourrait enfin faire subir au jeune druide qui avait de nouveau osé franchir les limites de son domaine enchanté, le plus terrible cauchemar imaginable par un géant de givre s'était réalisé. Le prince Ymir avait entendu la plainte de *Gjallarhorn*, la trompette des Ases, le son qui appelle, par-delà les mondes et les dimensions, les plus fidèles alliés d'un être à sa rescousse.

— Impossible ! s'était époumoné le terrible géant bleu.

Si un Ase était parvenu à entrer dans Hyperborée, les vigiles de pierres qui gardaient les deux issues du domaine auraient hurlé l'avertissement. Ymir avait alors décidé d'aller voir par lui-même.

* * *

Merlin observait la lente progression de la colonne de géants qui s'avançaient dans la vallée en direction des couloirs wendriques et crut y déceler les lueurs de flammes qui dansaient.

— Ce sont les morgondes, que mes compatriotes ont conjurés de nous venir en aide, expliqua le « petit prince » à la question silencieuse de Merlin.

Les êtres de flammes élémentaires, que Merlin lui-même avait déjà employés lors de son affrontement final avec Marcus Pesco, semblaient effectivement freiner la progression des géants. Soudain, l'apparition parmi eux d'un géant bleu foncé trois fois plus haut que les autres fit craindre

qu'il s'agissait du prince Ymir lui-même. Merlin doutait de ses capacités à affronter une puissante colonne de géants. Il retourna anxieusement aux couloirs wendriques afin de jeter un œil sur la progression de la régénération en cours. À son grand soulagement, quelque chose semblait effectivement se produire, mais si lentement que cela assombrissait fortement les chances de réussite. Merlin franchit de nouveau le seuil du sanctuaire miraculeux, décidé à gagner un précieux délai pour que le prodige se produise. Il observa les géants en se répétant tout haut :

— Tu ne peux réussir ce que tu crois impossible. Tu ne peux...

— Comme le dit si bien votre ami, le chevalier Galegant, ajouta le « petit prince ».

— « Précisément... » rajouta-t-il en lui-même en opinant du chef. Comme il aurait aimé avoir son brave Galegant auprès de lui à ce même moment. Lui ainsi que toute la troupe, d'ailleurs. Alors qu'il s'apprêtait à entrer en concentration pour lever les pouvoirs mystiques si puissants en lui, un premier miracle se réalisa : devant lui et tout autour se matérialisaient les formes lumineuses de combattants scandinaves aux armures étincelantes.

— Les Ases ! se réjouit-il avec force.

Un Ase gigantesque, une épée à la main, se retourna alors vers lui et il reconnut le lumineux *Baldr*. L'immense pouvoir de l'appel magique de la trompette des Ases avait permis à ceux-ci de se faufiler dans le domaine du prince Ymir.

— Je vous avais bien dit que nous viendrions.

Baldr le salua « à la romaine » avec son épée, baissa la visière de son casque et se lança à l'assaut du prince Ymir. Merlin pouvait souffler un peu. Il lança, grâce à sa perche d'if cerclée d'argent, quelques éclairs tonitruants contre des géants qui semblaient s'en prendre à deux contre un Ase. Une fois sa perche vidée de son potentiel électrique, Merlin concentra son attention sur le prince Ymir. Le combat titanesque qui rassemblait le géant bleu et *Baldr* n'avait pas eu d'égal depuis fort longtemps et, pendant un moment, Merlin fut totalement absorbé par sa contemplation. Soudain, le « petit prince » cria :

— Regardez, Myrddhin !

Le jeune druide remarqua que leur environnement semblait différent. Merlin projeta ses sens tout autour de lui et il perçut les changements subtils qui se tissaient dans la fibre même du domaine d'Hyperborée. Le prince Ymir avait placé une grande partie de son pouvoir considérable dans la création de son domaine et, maintenant qu'il puisait dans cette puissance, sa création s'écrasait sur elle-même au fur et à mesure qu'il en empruntait l'énergie.

Cette nouvelle situation, conjuguée au volcan qui prenait toujours de l'ampleur, renforça la détermination qui habitait le jeune druide depuis qu'il était entré dans le domaine du prince Ymir. Il retourna auprès des reliques de la précédente dame du Lac et entama une puissante évocation de son pouvoir druidique. Il concentra d'abord ses efforts à communier avec les flux d'énergie pourpre qui dansaient tout autour de lui, en prenant garde de ne pas les laisser le pénétrer et voler son essence même. Une fois satisfait de son harmonie avec l'énergie miraculeuse des couloirs wendriques, il ajouta sa propre puissance à la manifestation. Les flux déjà incroyablement puissants décuplèrent. Les reliques à ses pieds brillaient tout en assumant, sous forme d'énergie pure, les contours primitifs d'une forme humanoïde. Merlin percevait par le biais de ses sens surnaturels les effets manifestes de son intervention, mais il augmenta encore la dose. Les flux explosèrent pour envahir cette fois toute la région à proximité des couloirs wendriques, si bien que les flux débordaient sur le champ de bataille. Les belligérants cessèrent momentanément de se battre, pour reprendre ensuite de plus belle, leurs plaies guérissant au fur et à mesure du combat.

— Myrddhin, c'est trop, vos efforts guérissent les combattants ennemis ! lui cria la petite entité

de flamme.

Merlin réduisit aussitôt son apport de puissance mystique pour limiter la zone d'effet aux seuls espaces des ruines des couloirs wendriques. Le corps de la défunte dame du Lac reprenait rapidement chair et les contours se définissaient de plus en plus distinctement. Après ce qui sembla d'éternelles minutes de ce traitement accéléré, le corps apparemment entier de la magnifique dame ondine Myripale Evianne Theanselan brilla d'une incroyable lumière blanche, et Merlin comprit qu'il pouvait mettre un terme à sa contribution magique.

Son effort considérable avait épuisé une très grande partie de sa formidable puissance et il prit un moment pour reprendre ses esprits et ouvrir les yeux. Ce qu'il remarqua alors dépassait l'entendement. Du vaste et incroyable domaine que constituait Hyperborée à son arrivée, il ne subsistait plus que la présente vallée. Le prince Ymir, dans son combat surnaturel avec le « commandant » *Baldr* et les Ases, avait consommé la presque totalité de l'énergie ayant fait naître son domaine. Ses sujets s'étaient rangés derrière lui avec leurs biens, plusieurs gisaient terrassés un peu partout dans la vallée. Même les ruines des couloirs wendriques s'étaient apparemment désintégrées pendant l'enchantement du jeune druide. De l'autre côté de la vallée, seul demeurait ce terrible volcan qui bloquait toute issue à cette prison qu'était maintenant devenue Hyperborée. Merlin comprit qu'il devait agir vite.

Le magicien entra dans un profond état de concentration appelé le « somme éveillé ». Plus rien n'existait alors pour lui que sa propre conscience et il se concentra pour faire remonter le souvenir d'un charme puissant enfoui dans son esprit : « le charme suprême ». Il prononça simultanément les paroles de l'enchantement dans son esprit et à voix haute en se concentrant avec soin sur ce qu'il désirait en obtenir. Il répéta inlassablement les mots rituels, jusqu'à ce qu'enfin il perçoive les débuts du charme prendre effet et qu'il sombre, complètement épuisé, dans un profond sommeil.

21

Lorsque Merlin s'éveilla de nouveau, il remarqua d'abord que les cris et le vacarme de la bataille des Ases contre les géants avaient cessé. Il se trouvait étendu sur une couche confortable et l'air était riche des arômes familiers d'herbes séchées et d'un bon feu de bois aromatique. Il ouvrit lentement les yeux et refusa pendant un instant de croire à la réalité qui s'offrait à lui. Il n'était plus dans la vaste vallée enneigée d'Hyperborée, mais plutôt dans la cabane paisible du maître druide Teliavres, à quelques lieues de Cerloise. Merlin se sentait bien et étrangement affamé. Il se releva doucement, ce qui attira aussitôt l'attention de l'eubage Gerault qui vaquait à quelques occupations dans un coin près du feu odorant.

— Maître Merlin, vous voilà revenu parmi nous ! lui dit Gerault en lui adressant un sourire rempli d'admiration.

— Depuis quand suis-je un maître, Gerault ? Dites-moi, depuis combien de temps suis-je ici ? demanda alors Merlin.

— Cela fait maintenant plus de neuf jours que vous dormez. Comment vous sentez-vous ?

Merlin prit un moment pour répondre.

— Bien... Très bien même.

Et il se leva sur ses pieds.

— Parfait, constata l'eubage, satisfait. Je vais aller chercher maître Teliavres.

Il sortit aussitôt à la recherche de son supérieur. Merlin en profita pour s'étirer longuement, puis il constata que ses vêtements, son baudrier, son poignard ainsi que sa perche de bois d'if se trouvaient près de lui sur un immense coffre en bois. Le jeune druide sortit faire ses ablutions dans un ruisseau tout près, puis il retourna dans la cabane se rhabiller convenablement. La faim le tenaillant de plus en plus, son attention se porta vers le feu où une marmite chaude laissait échapper les effluves d'une bonne soupe de cubes de mouton et d'avoine. Merlin n'eut pas le temps de lever le couvercle ; déjà, Teliavres entra accompagné de Gerault et d'autres maîtres druides.

— Bonjour à toi, petit faucon ! s'exclama le maître druide en entrant. Tu sembles avoir bonne mine.

Cette dernière affirmation était davantage une question. Merlin se courba respectueusement, puis il en fit de même pour les autres maîtres présents.

— Je vais très bien.

Il allait ajouter d'autres explications quand il vit une dernière personne entrer.

— Ninianne ! Heu... Je veux dire dame Vivianne du Lac.

Il salua la jeune ondine-fée en esquissant une révérence parfaite. Le maître des druides déclara, taquin :

— Il réussit bien ses révérences, notre jeune druide. Il s'est bien pratiqué, je crois.

La compagnie en fut amusée mais se limita à des sourires plutôt que des quolibets. À la surprise de tous, la noble dame s'approcha doucement de Merlin et lui retourna la plus noble des révérences, troublant jusqu'à la contenance des sages hommes assemblés. Elle ajouta, de sa voix pure et

surnaturellement belle :

— Myrddhin de Moridunum, je suis fort heureuse de vous revoir auprès de nous.

Elle s’avança ensuite tout près de lui et l’embrassa tendrement. Si des doutes persistaient dans l’esprit des druides sur la nature de la relation entre le jeune druide et la reine des Ondins du Lac, ils prirent fin sur-le-champ. Teliavres récupéra la situation et invita ses collègues à trouver une place où s’asseoir, tandis qu’il alla lui-même chercher un siège pour la reine ondine. Cette dernière lui signala qu’elle n’en avait pas besoin, et elle se pencha pour s’asseoir sur sa cape fée, qui s’anima pour former un solide fauteuil. Merlin l’imita, sa belle cape « vivante » se transformant en un siège de feuilles. Constatant le prodige, Maître Teliavres prit alors le banc pour lui-même en demandant à son eubage :

— Apporte un bol de soupe à notre élève collègue Myrddhin. Il doit être affamé.

Merlin fut surpris par le mot « collègue », un mot réservé aux maîtres. Mais il confirma d’un geste et remercia du regard son bon maître pour sa sollicitude. Quand il reçut le bol de soupe, il l’offrit à Ninianne, mais celle-ci insista pour qu’il mange un peu. Tandis que Merlin avalait calmement quelques cuillerées de la soupe chaude, Vivianne du Lac entreprit de lui raconter la suite des événements après sa perte de conscience en Hyperborée.

— Lorsque vous avez terminé l’incantation du « charme suprême », vous, vos alliés visibles et invisibles, ainsi que le corps inanimé de ma mère...

Vivianne avait choisi « ma mère », plutôt que « ma défunte mère » comme elle avait l’habitude de le dire. Merlin en percevait l’indice du succès de son incantation. La jeune reine poursuivit :

— ... avez été transportés directement hors d’Hyperborée. Vous êtes apparu avec le nouveau corps de Myripale Theanselan directement à Cerloise. Le chevalier Marjean et quelques-uns de vos hommes vous ont emmené ici, à la clairière.

— Et les autres ?

Teliavres possédait la réponse à cette question.

— Une émissaire enchantée de celui que tu connais comme l’Ase *Baldr* est venue nous informer. Il semble que les Ases aient profité de la brèche que tu as ouverte dans les limites du domaine d’Hyperborée pour emporter avec eux les derniers survivants des géants de givre.

Merlin se demandait pourtant ce qu’il était advenu du prince Ymir et demanda des précisions.

— La messagère m’a dit de te dire que tous les survivants ont été épargnés.

— Vraiment ? interrompit Merlin, incrédule.

— Il le semble, en effet... Mais il semble aussi que leur immortalité et leurs pouvoirs surnaturels leur aient été retirés à jamais. Ainsi, ils vivront comme des mortels le reste de leurs jours sur Terre.

— Sur Terre ?

— Ils ont été relocalisés quelque part dans les régions septentrionales de la Scanie. Le géant Unaek, que tu sembles connaître, est devenu leur nouveau chef. Quant à Ymir, eh bien, le prince des géants aurait péri à la suite de son combat, après avoir utilisé la totalité de sa puissance contre le chef des Ases. Mais rien n’est certain.

Merlin s’étonnait de la mansuétude des Ases envers leurs ennemis jurés. Au moins le prince Ymir ne constituait plus une menace. Vivianne intervint :

— Par tes actions héroïques, tu as vengé le peuple ondin et restitué le corps de ma mère. J’ai été alertée de ton retour à Cerloise par Sespianne qui y passait du temps en compagnie de ton fidèle Cormiac, et je suis venue aussitôt auprès de toi. Une fois assurée que tu allais bien, malgré le profond sommeil duquel tu semblais prisonnier, je suis repartie avec le nouveau corps de dame Myripale.

Merlin était impatient de connaître la suite et demanda :

— Dites-moi, je vous prie, si vous avez réussi à joindre le corps et l'esprit de votre mère !

Ninianne baissa un moment les yeux, laissant Merlin craindre le pire, mais elle leva ensuite son regard radieux vers lui pour expliquer :

— Il a fallu trois jours aux plus puissants mages et prêtresses elfes d'Is la Blanche pour intégrer l'esprit de ma mère dans son nouveau corps. Mais ils ont réussi...

Merlin se leva, comblé de bonheur, sa cape reprenant aussitôt sa forme normale. Mais la jeune reine n'avait pas tout dit encore et elle continua :

— Nous étions justement en train de lui parler, les druides et moi, lorsque vous vous êtes réveillé.

— Elle est ici ? s'étonna Merlin, scrutant les visages des druides présents.

Les maîtres druides et l'eubage s'échangèrent des regards complices.

— Venez plutôt voir par vous-même, Myrddhin.

L'ondine fée se releva avec grâce, sa cape reprenant aussi sa forme normale, et elle prit la direction de la porte entrouverte. Elle s'arrêta pour indiquer à Merlin de la suivre. Il hésita un moment et se tourna vers Teliavres pour obtenir son congé.

— Va petit faucon, va... Tu l'as bien mérité.

Merlin s'inclina pour son maître de même que pour ses autres supérieurs de l'ordre et alla rejoindre la belle ondine.

Celle-ci le conduisit jusqu'au centre de la clairière sacrée où un groupe de druides et d'élèves entouraient ce qui ressemblait à une brillante source de lumière. Quand ils s'approchèrent, le cercle de curieux s'ouvrit avec courtoisie, révélant la plus incroyable apparition imaginable. La dame Myripale Evianne Theanselan se tenait devant un des arbres sacrés, au pied d'un ruisseau d'eau claire. Merlin la reconnut aussitôt. Il s'agissait bien de la femme dans ses visions, sauf qu'elle s'avérait plus grande et plus belle encore. Les quelques reliques de la dame qu'il avait utilisées n'avaient pas suffi à reformer entièrement son corps. L'enchantement fabuleux de Merlin avait réanimé le corps de la reine ondine, mais son corps de chair était devenu une lumière d'un blanc si pur qu'un éclat rayonnant émanait de ses vêtements fées diaphanes. Vivianne donna le temps à Merlin d'apprécier la découverte, puis elle lui murmura :

— Myrddhin de Moridunum. Permettez-moi de vous présenter la « Dame Blanche »... Myripale Evianne Theanselan, ma mère...

Merlin s'inclina. La belle fée de lumière lui sourit avec reconnaissance et lui dit d'une voix suave et surnaturelle :

— Myrddhin de Moridunum, nous sommes votre éternelle obligée...

Elle lui rendit une révérence parfaite. Merlin comprit alors que sa quête était terminée et que s'ouvraient désormais pour lui toutes sortes de nouvelles possibilités, dont plusieurs concernaient son aimée : Vivianne du Lac.

Marquis
Marquis Imprimeur inc.
Québec, Canada 2012